

ایفای نقش شیوه‌های در تدریس تاریخ

نویسنده: تومو تووینن، استاد دانشگاه تمپر

ترجمه: حمید ملک محمدی

دبیر تاریخ - ناحیه ۱ آموزش و پرورش شهریار

اشاره

مطابقت دارد؟ در بخش سوم، نمونه‌هایی از کاربرد روش ایفای نقش در مدرسه مطرح می‌شود و در نهایت، نتایج و پاسخ‌های این پرسش را ارائه خواهیم کرد که: «چگونه می‌توان از بازی‌های ایفای نقش به عنوان روشی در خلق درس‌های تاریخی استفاده کرد؟»

۱. بازی ایفای نقش چیست؟

بازی‌های ایفای نقش عبارتند از: اجرای بازی، نقل داستان و ماجراهای غیر واقعی، تاکتیک‌ها و بازیگری که با هیجان و بیش از همه با سرگرمی همراه هستند. این روش کاملاً شبیه خواندن یک کتاب است، با این تفاوت که خواننده می‌تواند خط سیر داستان را تغییر دهد. بازی ایفای نقش در چند دهه‌ی اخیر از شهرت روزافزونی برخوردار گشته، اما هنوز برای بسیاری از افراد، حوزه‌ی کاملاً ناشناخته‌ای است. بازیگران این بازی به‌طور عمده جوانان ۱۵ تا ۲۰ ساله‌اند؛ هرچند گروه‌های سنی بالاتر را نیز در برمی‌گیرد. طرح بازی ایفای نقش، پذیرفتن نقش شخص واقعی (یا غیر واقعی) توسط بازیگر و ایفای آن نقش متناسب با شخصیت، به مهارت و توانایی‌های او بستگی دارد. اغلب بازی‌های ایفای نقش دارای زمینه‌های تاریخی‌اند، اما پیش‌تر اوقات عناصری خیالی مانند دیو و یا جادوگری را نیز شامل می‌شوند. غالباً، زمینه‌های تاریخی، متعلق به دوران قرون وسطا هستند، اما صحت تاریخی یک داستان به اندازه‌ی هیجان‌انگیز بودن آن مهم نیست. ایفای نقش داستان‌های علمی تخیلی نیز بسیار مشهور است. بازی‌های ایفای نقش مرسوم توسط یک گروه سه تا پنج نفره شکل می‌گیرند که در آن‌ها، یکی از بازیگران رئیس بازی است و عملاً

مقاله‌ی حاضر، نوشته‌ی تومو تووینن، استاد دپارتمان تربیت معلم دانشگاه «تمپر» در فنلاند است. وی دارای سابقه‌ی تدریس در دانشگاه مذکور، آموزش و پرورش فنلاند و انگلستان است و بر پایه‌ی تجربیات خویش در تدریس تاریخ، این مقاله را نوشته است. در این مقاله در روند تبیین موضوع، ابتدا ماهیت روش ایفای نقش مورد بررسی قرار گرفته و سپس با توضیح مفاهیم نظری، کوشیده است، ابعاد گوناگون این روش روشن شود. در پایان نیز، مؤلف با طرح نمونه‌های تجربی که عمدتاً خود وی مجری آن‌ها بوده است، به مفاهیم طرح شده در دو بخش مقاله جنبه‌ی عینی و قابل درک بخشیده است.

مقدمه

بسیاری از والدین نگرانند که نوجوانانشان بیش از رسیدگی کافی به تکالیف مدرسه، اوقات خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. شاید چون این بازی‌ها نسبت به انجام تکالیف، به لحاظ فکری هیجان‌انگیزتر و لذت بخش‌ترند، این همه مورد توجه نوجوانان هستند. با توجه به این موضوع، آیا می‌توان بازی‌های مناسبی با هدف یادگیری تاریخ ساخت؟^۱

تمرکز مباحث من در این مقاله بر «بازی‌های ایفای نقش»^۲ است. ابتدا ماهیت این روش و چگونگی استفاده از آن در کلاس‌های درس، توضیح داده خواهد شد. در بخش دوم، مفاهیم نظری «ساختارگرایی» و «تاریخ فعال»^۳ بدین منظور تحلیل می‌شوند که معلوم شود، آیا کاربرد بازی‌های ایفای نقش برای تدریس در دبیرستان‌ها با تئوری‌های آموزشی

در بازی شرکت نمی‌کند؛ زیرا وظیفه‌ی او ایجاد نقش برای دیگر بازیگران است تا مطمئن شود، آن‌ها طبق قوانینی مشخص بازی می‌کنند. بازی‌های ایفای نقش، نیازمند قدرت تخیل قوی و مهارت‌های تمرکزی زیادی هستند، چرا که ممکن است جلسات بازی ساعت‌ها^۱ به طول انجامد.

بازی ایفای نقش رویکرد جالبی به تاریخ است، اما من تصور نمی‌کنم استفاده از روش‌های مرسوم این بازی در مدرسه کاملاً مناسب باشد؛ زیرا یادگیری قوانین و روش‌های آن، زمان بسیاری نیاز دارد. دیگر این که تعداد بازی‌های ایفای نقش کاملاً تاریخی، انگشت شمار است.^۲ صدها بازی ایفای نقش رایانه‌ای نیز در فروشگاه‌ها موجودند، اما از آن‌جا که این بازی‌ها صحت تاریخی ندارد،^۳ استفاده از آن‌ها در مدرسه مشکل است.

قوانین بازی‌های ایفای نقش در مدرسه باید ساده باشند، زیرا آموزگار نمی‌تواند تمام وقت کلاس را صرف تبیین آن‌ها کند. مهم این است که دانش‌آموزان وادار می‌شوند، در مورد نقش‌ها و انگیزه‌های شخصیت‌های تاریخی بیندیشند. آنان با بازسازی رویدادهای تاریخی، در مقایسه با یادگیری وقایع، علل و پیامدهای آن‌ها، آن‌هم صرفاً از طریق کتاب، تخته‌ی سیاه یا گوش دادن به آموزگار، تاریخ را بهتر می‌فهمند. به عقیده‌ی من، بازی ایفای نقش می‌تواند به دانش‌آموزان در فهم این مسأله کمک کند که تاریخ، تنها بیانگر تولد و مرگ گذشتگان نیست. همچنین، تازمانی که بازیگران از موضوع درک و دانش کافی داشته باشند^۴، این روش به عنوان تقلیدی از زندگی واقعی قابل مشاهده است.

۲. ابعاد نظری

۱-۲. ساختارگرایی در بافت تدریس تاریخ چیست؟

ساختارگرایی یکی از رایج‌ترین رویکردهای تئوریک به تدریس تاریخ در فنلاند است. طرفداران این رویکرد باور دارند، یادگیری فرایندی است که در آن دانش‌آموز اطلاعات تازه‌ای دریافت می‌کند و با استفاده از دانش قبلی خود نسبت به موضوع، اطلاعات جدیدی را در حافظه‌ی دراز مدت خویش ذخیره می‌کند. آموزش، بیش از حفظ صرف اجزای اطلاعات برای امتحان، به فهم و تصفیه‌ی کامل اطلاعات جدید نیاز دارد. ساختارگرایان معتقدند، جست‌وجوی ایده‌ی گسترده‌ای از موضوع و تلاش برای آموختن آن، مسأله‌ی بسیار مهمی در فراگیری تاریخ است. افزون بر این، از دیدگاه حامیان این نظریه، کیفیت (و نه کمیت) آموختن در توسعه‌ی مهارت‌های فکری و یادگیری ضروری است.

آموزگار راهنمای مهمی در فرایند یادگیری است، زیرا اوست که در حوزه‌ی مورد مطالعه تخصص دارد. علاوه بر این، آموزگار با شیوه‌های تفکر و یادگیری دانش‌آموزان آشناست، اما نمی‌تواند اطلاعات (دانش و فهم) را مستقیماً به ذهن دانش‌آموز انتقال دهد، بلکه ابتدا خود دانش‌آموز باید فعالانه این اطلاعات را پردازش کند.

محیط یادگیری، اطلاعات بسیاری در اختیار فرد قرار می‌دهد و فرد ناگزیر است، ضروری‌ترین آن‌ها را تصفیه کند و از ذهن خود عبور دهد. بنابراین، تفکر خود دانش‌آموز و پردازش اطلاعات توسط او، شکل مهمی از تکلیف مدرسه است. نقش آموزگار، راهنمایی دانش‌آموزان و آماده‌سازی محیط‌های آموزشی مؤثر به منظور حمایت از فرایندهای یادگیری آن‌هاست.

اگر رهیافت ساختارگرایی محض در کلاس اجرا شود، نقش آموزگار تدارک محیط‌های آموزشی و ایجاد پیش‌زمینه‌ی برای یادگیری آینده خواهد بود. در این مورد، آیا رایانه عملاً می‌تواند، جانشین آموزگار شود؟ آیا امکان دارد، درس‌های دانش‌آموزان از طریق رایانه برنامه‌ریزی شوند و آن‌ها بدون نیاز به راهنمایی مربی مجرب، کارشان را در منزل انجام دهند؟ این یک احتمال است، اما نقش آموزگار در زندگی دانش‌آموز اهمیت دارد، زیرا نقش او بیش از تدارک صرف محیط‌های آموزشی و ایجاد پیش‌زمینه‌ی هاست. آموزگار، مسؤول فرایندهای کلی یادگیری دانش‌آموزانی است که از توانایی رسیدگی به اطلاعات انبوه برخوردار نیستند. برای مثال، دانش‌آموزان کوچک‌تر مخصوصاً به راهنمایی و نظم در یادگیری نیاز دارند. براساس تئوری آموزشی «رفتارگرایی»، یکی از مسائل اساسی در یادگیری، تمرین فرایند است که در اثر آن، دانش‌آموزان چیزهای جدیدی را گام‌به‌گام با کمک رهنمودهای واضح آموزگار می‌آموزند. در این نظریه، ساختارگرایان مورد انتقاد قرار گرفته‌اند؛ زیرا به نظر می‌رسد، آن‌ها نیاز به تمرین گام‌به‌گام تحت نظر راهنما را در نظر نمی‌گیرند. از سوی دیگر، رفتارگرایی هنوز رویکردی معتبر به تئوری تدریس است. آتچونن و آنسیکیلا^۵ اشاره دارند که رویکردهای تئوریک به تدریس

(رفتارگرایی و ساختارگرایی) نمی‌توانند کل پایه‌ی آموزش - هنر یا علم تدریس - را تشکیل دهند. ساختارگرایی توانایی‌های خود را در تدریس تاریخ دارد، زیرا یادگیری تاریخ، مانند یادگیری علوم و زبان‌ها فرایند فرایند است؛ یعنی دانش‌آموزان برای حل موضوعات جدید، نیاز زیادی به دانش قبلی ندارند. این امر، فرصت مناسبی برای جالب‌تر نمایاندن درس تاریخ در مدرسه ایجاد می‌کند، اما آموزگار باید در اندیشه‌ی نیازهای نسل جوان‌تر باشد و درس‌هایی را که دانش‌آموزان را به تفکر فعالانه در مورد تاریخ تشویق می‌کنند، فراهم آورد.^۶

به عقیده‌ی من، از نظر بسیاری از دانش‌آموزان، یادگیری درس تاریخ نسبتاً دشوار است. به این دلیل که آن‌ها غالباً در خواندن و فهم متون درسی تاریخ مشکل دارند. بنابراین آموزگار مجبور است، علاوه بر ایجاد محیط‌های آموزشی، در یادگیری نیز آن‌ها را کمک و راهنمایی کند. به لحاظ نظری، ساختارگرایی ایده‌ای بسیار قوی است، اما مربیان در فنلاند به دنبال تئوری آموزشی واقع‌بینانه‌تری هستند.

صدها مفهوم تاریخی وجود دارد که باید برای دانش‌آموزان تدریس شود؛ مثل خودمختاری، دیکتاتوری، تبلیغات و... و احتمالاً آموزگار چاره‌ای ندارد، جز این که آن‌ها را با استفاده از شیوه‌ی معمول تخته‌ی سیاه بیان کند. حال او مجبور است، متن هر یک از مفاهیم تاریخی را

با دقت بسیار توضیح دهد. سه صاحب نظر به نام‌های تورنر، کاپل و لیسک^{۱۱} از ویگوتسکی^{۱۲} نقل می‌کنند: «تجربه‌ی عملی نشان می‌دهد که تدریس مستقیم مفاهیم، ناممکن و بی‌نتیجه است. آموزگاری که سعی می‌کند این‌گونه عمل کند، معمولاً حاصلی جز بیانی بی‌معنا و یا طوطی‌وار شبیه تکرار کلمات توسط بچه‌ها، تظاهر به دانستن مفاهیم متناظر اما عملاً لا‌پوشانی یک خلأ، ندارد.»

آموزش مواد درسی معنی‌دار برای دانش‌آموزان بسیار مهم است، زیرا آموزگار نمی‌تواند به جای آن‌ها یاد بگیرد، بلکه خود دانش‌آموزان باید در فرایند یادگیری فعال باشند.

۲-۲. تاریخ فعال چیست؟

«تاریخ فعال»، مفهومی رایج در میان آموزگاران تاریخ بریتانیاست.^{۱۳} حلقه‌ی رابطی میان تاریخ فعال و ساختارگرایی وجود دارد که با تحلیل مفهوم «یادگیری فعال» به دست می‌آید. طبق نظر طرفداران رهیافت ساختارگرایی، یادگیری، فرایند فعالی از ترکیب اطلاعات است. دانش‌آموز باید فعالانه تصویری از واقعیت را با وفق دادن مشاهدات خویش از محیط بر تصورات و دانش قبلی ترسیم کند. مفهوم یادگیری فعال، اصطلاحی کلی است که گستره‌ای از نظریات مرتبط با یادگیری و تدریس، از جمله یادگیری کنجکاوانه، کار تحقیقاتی، یادگیری متمرکز، یادگیری اکتشافی، حل مسائل، گروه کوچک کاری، یادگیری مشترک، یادگیری تجربی و یادگیری با کمک رایانه را پوشش می‌دهد.

نظر طرفداران اساسی یادگیری فعال این است که دانش‌آموز، مسؤول پیشرفت فعالیت است. افزون بر این، طرفداران یادگیری فعال می‌گویند: «حس مالکیت و درگیری شخص با موضوع، کلید یادگیری موفق است.» ولی به نظر من، تاریخ فعال چیزی بیش از انطباق یادگیری فعال بر تدریس تاریخ نیست.

شاید بتوانم مفهوم تاریخ فعال را با تحلیل زمینه‌ی تاریخی‌اش توضیح دهم. برخی افراد استدلال می‌کنند که می‌توان تدریس تاریخ را به تدریس مهارت‌ها و تدریس محتوا تقسیم کرد. این تقسیم تقریباً غیرطبیعی است و برخی دانشمندان در انگلستان با آن مخالفت کرده‌اند. برای مثال، کریستین کانسل^{۱۴} بیان می‌دارد که این تمایز تنها ذهنی است و در واقعیت، مهارت‌ها و محتوا نمی‌توانند جدا باشند. در بریتانیا، رابطه‌ی میان مهارت‌ها و محتوا از سوی بسیاری از محققان تدریس تاریخ مورد بررسی قرار گرفته و دیدگاه‌های متعارضی ارائه شده است. سیاستمداران بریتانیایی نیز درگیر این نبرد برای «جایزه‌ی بزرگ»^{۱۵} شده‌اند.

در دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰، بسیاری از مردم عقیده داشتند، به جای تأکید بر واقعیت‌ها در تاریخ، باید به مهارت‌های شناختی توجه کرد.^{۱۶} این ایده سبب شد تا دانش‌آموزان، تاریخ را همانند مورخان با تمرین و بازسازی آن در کلاس درس بیاموزند. این رهیافت «تاریخ نوین» موفقیت‌هایی به دست آورد، اما هنوز دانشی جایگزین در رأس دستور کار هیأت ممتحنان، هم در سطح دیپلم متوسطه‌ی نظام جدید

آموزشی بریتانیا و هم در سطح پیشرفته‌تر از آن، قرار دارد. در نتیجه، هنوز یادگیری تاریخ برای اکثر دانش‌آموزان نظام جدید نسبتاً مشکل است؛ عمدتاً به دلیل این‌که رهیافت مهارت‌ها در امتحانات به آن‌ها کمک نمی‌کند.

به نظر پیتر کینگ و آلن فارمر^{۱۷}، تدریس فعال، تدریسی است که دانش‌آموزان را به اتخاذ موضعی فعال و ذهنی در مواجهه با موارد تاریخی تشویق می‌کند. شاید تاریخ فعال زائیده‌ی رهیافت تاریخ نوین باشد که قبلاً اشاره شد. یادگیری فعال، مهارت‌های فکری دانش‌آموزان را توسعه می‌دهد. چنین مهارت‌هایی قابل انتقالند، بنابراین می‌توانند در عالم واقع مورد استفاده قرار گیرند. یک راه بسیار عملی برای توسعه‌ی مهارت‌های فکری دانش‌آموزان از طریق تاریخ فعال، تدارک ایفای نقش در کلاس درس است. ایفای نقش می‌تواند، مهارت‌هایی از قبیل تفکر انتقادی، کنجکاوی عاقلانه، حل مشکلات، تفکر مستقل و منطقی، ارتباط مؤثر و مهارت‌های مرتبط با شناسایی، دستیابی و پردازش اطلاعات و همچنین ویژگی‌های شخصی از جمله دقت عقلانی، خلاقیت، تخیل، و ارزش‌هایی چون عمل اخلاقی، صداقت و شکیبایی را گسترش دهد.

۳-۲. بازی‌های ایفای نقش، روشی ساختارگرایانه در تدریس تاریخ

همان‌گونه که در بخش قبل اشاره شد، بازی‌های ایفای نقش می‌توانند به مهارت‌های فکری دانش‌آموزان کمک کنند. دانش‌آموزان می‌توانند، با تفکر درباره‌ی انگیزه‌های شخصیت‌های تاریخی، چیزهایی را به صورت عملی و از طریق تجربه بیاموزند. از دیدگاه من، بازی‌های ایفای نقش رویکردی ساختارگرایانه در تدریس تاریخ ارائه می‌دهند. نکته‌ی اصلی روش بازی ایفای نقش این است که باعث می‌شود، دانش‌آموزان زندگی یک شخصیت تاریخی را بازسازی کنند. البته در آغاز درس و قبل از بازی ایفای نقش، آموزگار مجبور است اطلاعات و دانش مربوط به پیشینه‌ی حوادث تاریخی را در اختیار دانش‌آموزان قرار دهد و نقش یا شخصیت موردنظر را با استفاده از روش نسبتاً رفتارگرایانه در تدریس توصیف کند. در این مورد، شیوه‌ی تدریس مبتنی بر تئوری آموزشی رفتارگرایانه، از این درس که مبتنی بر رویکرد ساختارگرایی است، حمایت می‌کند.

برخی افراد انتقاد دارند که بازی ایفای نقش صرفاً تکرار تعالیم داده شده توسط آموزگار در آغاز جلسه‌ی درس است، اما به نظر من، اطلاعاتی بیش از تکرار صرف آموخته‌های قبلی ارائه می‌کند. این روش ارزش بیش‌تری به یک درس معمولی می‌بخشد، زیرا دانش‌آموزان را به اندیشیدن و اتخاذ نقشی فعال در آن درس وامی‌دارد؛ از این‌رو ممکن نیست که شونده فردی بی‌تفاوت باشد.

به نظر من، تاریخ همیشه بازسازی گذشته است و هر نسل نیاز به بازسازی مجدد گذشته دارد تا بداند چرا گذشته نباید تکرار شود. تدریس به شیوه‌ی بازی ایفای نقش فرصتی است برای دانش‌آموزان تا به یک

ماشین زمان گام بگذارند و یک واقعه‌ی تاریخی را بازسازی کنند. بازی‌های ایفای نقش مهارت‌های دانش‌آموزان در تئاتر را نیز افزایش می‌دهند. عملاً کاربرد چنین شیوه‌ای در تدریس تاریخ، به عنوان یک تئاتر آموزشی تلقی می‌شود. دانش‌آموزان می‌توانند، با بازسازی و اجرای دوباره‌ی تاریخ، مهارت‌های نمایشی را بیاموزند. همچنین، مشارکت دانش‌آموزان در این درس مسأله‌ای مهم است. تدریس به شیوه‌ی بازی ایفای نقش موفق، به مشارکت تک‌تک دانش‌آموزان به منظور عمل به معیارهای موجود در کلاس درس نیاز دارد. بنابراین، معلم باید آن‌ها را به انجام بهتر وظایف تشویق کند. ارائه‌ی دستورالعمل کاملاً واضح برای دانش‌آموزان نیز بسیار مهم است. اگر دانش‌آموزان دقیقاً ندانند که چه کاری انجام می‌دهند، ممکن است درس بازی ایفای نقش به هرج و مرج کشیده شود. دانش‌آموزان باید زمان کافی در اختیار داشته باشند تا در مورد نقش تاریخی خود در این بازی، در حد امکان برنامه‌ریزی کنند. اگر در این بازی‌ها بداهه‌گویی بسیار وجود داشته باشد، ممکن است میزان یادگیری کاهش یابد، اما به دانش‌آموزان باید اجازه داد تا در مورد درس فکر و آن را برای خود تفسیر کنند.

بازی‌های ایفای نقش از راه‌های متفاوت می‌توانند انتقال دانش تاریخی را تقویت کنند. یک مشخصه‌ی جالب این شیوه، استفاده از «رویکرد تاریخی جزئی» است. بسیاری از درس‌های تاریخ با استفاده از شیوه‌ی «کلی‌گرایی تاریخی» تدوین و ارائه می‌شوند. در نتیجه، دانش‌آموزان تاریخ را از بُعد روند کلی تاریخ اقتصادی یا سیاسی یاد می‌گیرند. در عوض، بازی‌های ایفای نقش رویکرد تاریخی جزئی را که در آن، بازیگران تصویر کامل‌تری از کیفیت زندگی در زمان و مکان خاص به دست می‌آورند، پیشنهاد می‌کند.

رویکرد تاریخی جزئی، طی دهه‌های اخیر در فنلاند و بریتانیا بیش‌تر رایج شده است. حتی نویسندگان کتاب‌های درسی تاریخ، میزان تاریخ سیاسی را کاهش و موارد تاریخی جزئی در زندگی افراد معمولی را افزایش داده‌اند. بازی‌های ایفای نقش توانسته‌اند، در ایجاد محیط آموزشی که در آن دانش‌آموز بتواند، با اتخاذ نقش یک رعیت، یک راهبه و یا یک شوالیه، چیزهایی از زندگی در طول دوره‌ی تاریخی خاصی بیاموزد، مؤثر باشند. دانش‌آموز با ایفای چنین نقش‌هایی، نه تنها دیدی غیرحرفه‌ای از تاریخ، بلکه فهم کاملی از نقش یک فرد عادی و تأثیر حوادث تاریخی به دست می‌آورد.^{۱۷}

۳. نمونه‌هایی از بازی‌های ایفای نقش مورد استفاده در تدریس همان‌گونه که در بخش اول اشاره شد، بازی‌های ایفای نقش مورد استفاده در مدرسه‌ها باید به قدری ساده باشند که آموزگار مجبور نباشد، وقت زیادی از کلاس را صرف توضیح وظایف دانش‌آموزان کند. به بیان ساده‌تر، هدف، انتخاب یک فضای تاریخی و اجبار دانش‌آموزان برای اجرای آن است. برای مثال، «کنفرانس پالتا» و «پایان جنگ جهانی دوم» می‌توانند موضوعات این درس باشند. دانش‌آموزان می‌توانند، در گروه‌های سه نفره (هیتلر، استالین و چرچیل) با هم کار

کنند و مباحثه‌ی شخصیت‌های تاریخی را برای بقیه‌ی افراد کلاس ارائه دهند. اگر دانش‌آموزان درگیر این فعالیت شوند، احتمالاً از این درس نسبت به یک درس معمولی لذت بیش‌تری خواهند برد.^{۱۸}

۱-۳. ایفای نقش

ایفای نقش روش مناسبی است، چرا که دانش‌آموزان را به تفکر در مورد انگیزه‌ها، ابعاد و هدف‌های شخصیت‌های تاریخی وادار می‌کند. برای مثال، فردی به جای من در مدرسه، درسی به نام «هنری هشتم و تعطیلی صومعه‌ها» را تدریس می‌کرد که در آن، گروه‌هایی از دانش‌آموزان هشت ساله ایفای نقش می‌کردند. در این بازی، دانش‌آموزانی نقش این شخصیت‌ها را بازی می‌کردند:

- بازرس هنری هشتم، کسی که می‌خواست بداند آیا با راهبان و راهبه‌ها بدرفتاری شده است.
- یک راهب مست.
- یک راهب ارشد.
- یک راهبه.

او در آغاز درس دستورالعمل بسیار واضحی ارائه کرد و قبلاً نیز درسی را در همین موضوع برای این گروه تدریس کرده بود. پیش‌زمینه‌ی موضوع به قدری به دانش‌آموزان تفهیم شد که توانستند، از آن در بازسازی این حادثه تاریخی استفاده کنند. این درس سرگرم‌کننده و آموزنده بود؛ هرچند در این شرایط، خط قرمز کم‌رنگی بین مشارکت دانش‌آموزان فعال و هرج و مرج در کلاس درس وجود دارد و معلم مجبور است، کلاس درس و فعالیت کلاسی را قاطعانه کنترل کند.^{۱۹}

۲-۳. تابلو کردن

روش دیگر در اجرای یک حادثه‌ی تاریخی، تمرین با تصویر است. در این تمرین، از دانش‌آموزان خواسته می‌شود، در موقعیت شخصیت‌های بازی - در حد امکان واقع‌بینانه - قرار گیرند. قبل از تمرین، یک نقاشی یا تصویر تاریخی به دانش‌آموزان نشان داده می‌شود. برای مثال، این تصویر می‌تواند «واقعه‌ی اعدام چارلز اول» باشد. سه نفر از دانش‌آموزان در نقش جلادان، یک نفر در نقش چارلز اول و سه نفر تماشاگر هستند. مقصود این است که دانش‌آموزان دقیقاً در مورد واقعیت حالت‌های چهره‌ها و دیگر ایماها و اشارات شخصیت‌های بازی فکر کنند.

مشکل چنین فعالیتی این است که امکان دارد، دانش‌آموزان به قدر کافی نقش‌ها را جدی نگیرند؛ هرچند شوخی نیز از ویژگی‌های مهم این درس به شمار می‌رود. مشکل دیگر این است که ممکن است، از خشونت یک حادثه‌ی تاریخی بسیار هیجانی یا وحشت‌زده شوند. در این صورت، آموزگار می‌تواند دانش‌آموزان را در جهت برداشت واقع‌بینانه‌تر راهنمایی کند.

۳-۳. موقعیت‌سنجی داغ

استقلال آمریکا به کار گرفته شده است. هدف بازی این است که هر یک از دانش آموزان، نقش شخصیتی را بازی کند (کشاورز، ثروتمند، برده، سیاستمدار، بازرگان و غیره) که در آن دوره‌ی زمانی زندگی می‌کرد، و بر این مسأله متمرکز شود که آن‌ها چگونه عمل می‌کردند تا در طول آن دوران انقلابی، زنده بمانند و کارشان رونق یابد.

این فناوری نوین ما را یاری می‌کند که به شکل فزاینده‌ای، بازسازی‌های واقع‌بینانه‌ای از تاریخ را ساماندهی کنیم. هرچند بازی‌های رایانه‌ای در نهایت نمی‌توانند جانسپین آموزگار شوند؛ زیرا در دراز مدت، کنترل و هدایت تحصیلی دانش‌آموزان بدون حضور فیزیکی در مدرسه و کلاس درس بسیار مشکل خواهد بود.

نتیجه‌گیری

بازی ایفای نقش روشی مفید در جالب‌تر ساختن یادگیری درس تاریخ در دبیرستان است. همچنین، درس‌های ارزشمندی را عرضه می‌کند که دانش‌آموزان سال‌ها پس از دبیرستان، آن‌ها را به خاطر می‌آورند. زیرا این بازی‌ها جنبه‌هایی متفاوت با برنامه‌های روزمره‌ی مدرسه، از قبیل کار گروهی و تفکر فعال در خود دارند. گذشته از این‌ها، سرگرم‌کننده نیز هستند. این شیوه به مهارت‌های نمایشی نیاز دارد و می‌تواند، به مهارت‌های دانش‌آموزان در تئاتر کمک کند.^{۲۳} با وجود این، ممکن است برخی دانش‌آموزان به این شیوه‌ی جدید در تدریس علاقه مند نباشند و یا از اجرای نقش‌هایشان جلوی کلاس درس خجالت بکشند. اما من فکر می‌کنم، آموزگاران باید چنین دانش‌آموزان خجالتی و بی‌علاقه‌ای را به مشارکت در چنین بازی‌هایی تشویق کنند.^{۲۴}

براساس تجربه‌ی من، نظام‌های تربیت معلم برای دبیرستان‌ها در فنلاند و انگلستان، از بسیاری جهات متفاوتند.^{۲۵} اولین تفاوت را با مطالعه‌ی مفاهیم «تاریخ فعال» و «ساختارگرایی» می‌توان فهمید. معنای این دو مفهوم اغلب یکی است. با وجود این به صورت ضمنی، مفهوم تاریخ فعال نسبت به ساختارگرایی از ابعاد تئوریک کم‌تر و مفاهیم عملی‌تری برخوردار است. به نظر من، ساختارگرایی و رفتارگرایی، بدون جانسپین، به عنوان رویکردهایی تئوریک به تدریس، یکدیگر را حمایت و تأیید می‌کنند. بازی‌های ایفای نقش نمونه‌ی خوبی از تدریس مبتنی بر تئوری ساختارگرایی آموزشی هستند و این امکان را به دانش‌آموزان می‌دهند که برداشت‌های خود را از تاریخ به کل کلاس ارائه دهند. این مهارت مهم به تنهایی برای آن‌ها در دراز مدت، نسبت به درس همراه با خطابه و نمودار روی تخته‌ی سیاه، سودمندتر است.

پی‌نوشت‌ها

۱. من طرح این مقاله را طی سال‌های تحصیلی ۲۰۰۲ و ۲۰۰۳ م، زمانی که مشغول تحصیل در مقطع کارشناسی ارشد آموزش در دانشکده‌ی سن مارتینز (Strmartins) بودم، در ذهن داشتم. این رشته، بخشی از «مطالعات ویژگی تدریس دوگانه» است

«صندلی داغ» شکلی از ایفای نقش است که در آن، دانش‌آموزان نقش شخصیت‌های تاریخی را بازی و خود را برای مصاحبه در مقابل کلاس درس آماده می‌کنند. از نظر من، این نوع فعالیت بسیار مفید است. هر دانش‌آموز کلاس متخصص یک فرد تاریخی است که تمام کلاس را در این دانش و تخصص سهیم می‌کند. به بقیه‌ی افراد کلاس توصیه می‌شود، سؤالات مربوط به موضوع را از دانش‌آموزی که در موقعیت صندلی داغ است، بپرسند. با به کارگیری این شیوه، دانش‌آموزان می‌فهمند که حوادث تاریخی مشابه ممکن است تفاسیر بسیار متفاوتی داشته باشند. برای مثال، اگر از دانش‌آموزان خواسته شود، نقش شخصیت‌های تاریخی را که به انهدام ناوگان اسپانیا در سال ۱۸۶۶ شهادت دادند، بازی کنند، نتایج بحث کلاسی جالب خواهد بود. نقش‌ها و سؤالات ممکن است چنین باشند:

ملوان اسپانیایی: چرا او به ناوگان پیوست؟

سرباز اسپانیایی: چرا او خواست در حمله به انگلستان شرکت کند؟

فیلیپ دوم پادشاه اسپانیا: چرا او الیزابت اول را دوست نداشت و تصمیم گرفت به انگلستان حمله کند؟

پاریاما^{۲۶} (فرمانده ناوگان اسپانیایی): چرا او مطمئن بود ناوگان اسپانیایی پیروز می‌شود؟

فرانسیس دارک^{۲۷}: چرا اسپانیایی‌ها از او نفرت داشتند؟

الیزابت اول: چرا او نخواست با فیلیپ دوم، پادشاه اسپانیا ازدواج کند و چرا می‌پنداشت جنگ با اسپانیا اجتناب‌ناپذیر است؟

ملوان انگلیسی: چرا او گمان می‌کرد، انگلیس از ناوگان اسپانیا شکست خواهد خورد؟

این روش دانش‌آموزان را قادر می‌سازد تا در مورد ایده‌ی واقعیت تاریخی فکر کنند و با گوش کردن به داستان‌های تخیلی متفاوت در مورد تاریخ تهاجم ناوگان اسپانیایی به انگلستان، مهارت‌های تفسیر تاریخی را بیاموزند.

۳-۴. بازی‌های ایفای نقش مبتنی بر اینترنت

اینترنت نیز ابزارها و محیط یادگیری قابل استفاده در داخل و خارج از کلاس درس تاریخ را فراهم آورده است. دو مورد از این‌ها عبارتند از: «محیط شبیه‌سازی چند کاربر»^{۲۸} (MUSE) و «تحول بزرگ»^{۲۹}؛ یک بازی ایفای نقش چندمنظوره^{۳۰} که توسط محققان در «مؤسسه‌ی فناوری ماساچوست» اختراع شده است.

«محیط شبیه‌سازی چند کاربر»، یک سرویس اینترنتی است که از آن به عنوان ابزاری برای یادگیری در آینده استفاده می‌شود. بازی‌های ایفای نقش رایانه‌ای مبتنی بر این فناوری، یک محیط یادگیری واقعی اینترنتی را برای دانش‌آموزان با موضوعات گسترده‌ای فراهم می‌آورد. در حالی که بازی ایفای نقش چندمنظوره برای دانش‌آموزانی که می‌خواهند به ویژه در مورد تاریخ معاصر آمریکا چیزهایی بیاموزند، طراحی شده، محیط شبیه‌سازی چند کاربر به منظور بازسازی جنگ



دفتر انتشارات کمک آموزشی

آشنایی با مجله های رشد

مجله های رشد توسط دفتر انتشارات کمک آموزشی سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی وابسته به وزارت آموزش و پرورش، با این عناوین تهیه و منتشر می شوند:

مجله های دانش آموزی (به صورت ماهنامه - ۹ شماره در هر سال تحصیلی - منتشر می شوند):

- **رشد کودک** (برای دانش آموزان آمادگی و پایه ی اول دوره ی ابتدایی)
- **رشد نوآموز** (برای دانش آموزان پایه های دوم و سوم دوره ی ابتدایی)
- **رشد دانش آموز** (برای دانش آموزان پایه های چهارم و پنجم دوره ی ابتدایی).
- **رشد نوجوان** (برای دانش آموزان دوره ی راهنمایی تحصیلی).
- **رشد جوان** (برای دانش آموزان دوره ی متوسطه).

مجله های عمومی (به صورت ماهنامه - ۹ شماره در هر سال تحصیلی منتشر می شوند):

- **رشد مدیریت مدرسه، رشد معلم، رشد آموزش ابتدایی، رشد آموزش راهنمایی تحصیلی، رشد تکنولوژی آموزشی، رشد مدرسه فردا**

مجله های تخصصی (به صورت فصلنامه و ۴ شماره در سال منتشر می شوند):

- **رشد برهان راهنمایی (مجله ی ریاضی، برای دانش آموزان دوره ی راهنمایی تحصیلی)، رشد برهان متوسطه (مجله ی ریاضی، برای دانش آموزان دوره ی متوسطه)، رشد آموزش معارف اسلامی، رشد آموزش جغرافیا، رشد آموزش تاریخ، رشد آموزش زبان و ادب فارسی، رشد آموزش زبان، رشد آموزش زیست شناسی، رشد آموزش تربیت بدنی، رشد آموزش فیزیک، رشد آموزش شیمی، رشد آموزش ریاضی، رشد آموزش هنر، رشد آموزش قرآن، رشد آموزش علوم اجتماعی، رشد آموزش زمین شناسی، رشد آموزش فنی و حرفه ای، رشد مشاوره.**

مجله های رشد عمومی و تخصصی برای معلمان، آموزگاران، مدیران و کادر اجرایی مدارس

دانشجویان مراکز تربیت معلم و رشته های دبیری دانشگاه ها و کارشناسان تعلیم و تربیت تهیه و منتشر می شوند.

◆ **نشانی:** تهران، خیابان ایرانشهرشمالی، ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش، پلاک ۲۶۸، دفتر انتشارات کمک آموزشی.
تلفن و نمابر: ۸۸۳۰۱۳۷۸

که توسط بخش تربیت معلم دانشکده ی مذکور سازماندهی شد.

۲. Role Playing Games. در طول دوره های آموزشی در مدرسه های کارآموزی در جنوب غربی «کامبریا»، مطالب زیادی در مورد روش های عملی تدریس تاریخ در مدرسه های بریتانیا آموختم. شیوه ی بسیار موفقی که مشاهده کردم، «بازی های ایفای نقش» بود که در آن ها، دانش آموزان با اجرای نقش شخصیت های تاریخی، سعی در بازسازی گذشته دارند. خود من نیز این شیوه را به منظور سرگرمی اجرا کرده و مجدداً استفاده از این طرح در تدریس بودم.

۳. من مفهوم تاریخ فعال را در یکی از سخنرانی های دانشکده ی سن مارتینز در پائیز ۲۰۰۲، در طول دوره ی یکماهه ای انتصاب در نظام آموزشی انگلیس که برای اولین بار به آن اشاره شد، شنیدم و متوجه شدم که تاریخ فعال شیوه ای در تدریس تاریخ است که در آن، دانش آموزان به جای این که شنوندگان منفعلی باشند، نقش فعال اتخاذ می کنند. این شیوه آشنا به نظر می آمد، چرا که در فنلاند در مورد ساختارگرایی - یکی از گرایشات اصلی در تدریس تاریخ فنلاندی - چیزهایی شنیده بودم. به نظر من، مطالعه ی این دو مفهوم مفید به نظر می رسید و بدین وسیله چیزهای زیادی در سیستم آموزشی یاد گرفتم.

۴. من نتوانستم ادبیاتی علمی برای بازی های ایفای نقش پیدا کنم، اما باشگاه ایفای نقش دانشگاه «تمبر» مواردی را در <http://WWW.Uta.Fi/jarjestot/tyr>.

(توجه داشته باشید که ابتدا باید وارد سایت Temper University شوید.)

۵. به هر حال، طرح ایجاد بازی ایفای نقش دقیقاً تاریخی، مبتنی بر تاریخ فنلاند تحت حکومت روسی و سوئدی، جذاب است. این روش تواناترین دانش آموزان را بیش تر درگیر یادگیری تاریخ می کند.

۶. شاید بازی ایفای نقش دقیقاً تاریخی مبتنی بر تاریخ فنلاند که اشاره شد بتواند رایانه ای شود، اما ارائه ی این بازی نیازمند ترکیب مهارت های یک مورخ و برنامه ساز رایانه ای است.

۷. برای اطلاعات بیش تر در مورد کاربرد شبیه سازی در تدریس، به «آرولا (Arola)، ۱۹۹۳» و «آرولا، ۲۰۰۰» مراجعه شود.

8. Atjonen & Unsikyla

۹. به نظر من، هیچ شکی در اهمیت تاریخ وجود ندارد. تاریخ بخشی از نهاد بشری است و هر فردی به تفکر درباره ی گذشته ی خویش نیاز دارد. به هر حال، اگر تنها تاریخ سیاسی خسته کننده در دبیرستان ها تدریس شود، می تواند شمار زیادی از دانش آموزان را از مطالعه ی تاریخ دور کند.

10. Turner, Capel & Leask

11. Vygotsky

۱۲. این مفهوم با استفاده از یک موتور جست و جوی اینترنتی و تایپ کلمات تاریخ فعال نشان داده می شود. یکی از جالب ترین وب سایت ها را در این آدرس می توان یافت:

<http://WWW.active.history.co.UKI>

13. Christian Counsell

۱۴. «جایزه ی بزرگ» احتمال تأثیر بر اذهان افراد از طریق تدریس تاریخ است. ماترین کیتل در «گاردین» (۴ ژانویه ۱۹۹۰) می گوید: «اگر نخست وزیر (مارگارت تاچر) روشی را که به ما تاریخ تدریس شده است تغییر دهد، در تغییر اصول اساسی



برگ اشتراک مجله های رشد

شرایط

۱- واریز مبلغ ۲۰/۰۰۰ ریال به ازای هر عنوان مجله درخواستی، به صورت علی الحساب به حساب شماره ۳۹۶۶۲۰۰۰ بانک تجارت شعبه سه راه آزمایش (سرخره حصار) کد ۳۹۵ در وجه شرکت افست.

۲- ارسال اصل رسید بانکی به همراه برگ تکمیل شده اشتراک.

+ نام مجله :

+ نام و نام خانوادگی :

+ تاریخ تولد :

+ میزان تحصیلات :

+ تلفن :

+ نشانی کامل پستی :

استان : شهرستان :

خیابان :

.....

پلاک : کدپستی :

+ مبلغ واریز شده :

+ شماره و تاریخ رسید بانکی :

امضا:

نشانی: تهران - صندوق پستی مشترکین ۱۶۵۹۵/۱۱۱

نشانی اینترنتی: www.roshdmag.org

پست الکترونیک: [Email:info@roshdmag.org](mailto:info@roshdmag.org)

شماره مشترکین: ۷۷۳۳۵۱۱۰ - ۷۷۳۳۶۶۵۶

پیام گیر مجلات رشد: ۸۸۳۹۳۳۲ - ۸۸۳۰۱۴۸۲

یادآوری:

+ هزینه برگشت مجله در صورت خوانا و کامل نبودن نشانی، بر عهده مشترک است.

+ مبنای شروع اشتراک مجله از زمان وصول برگ اشتراک است.

+ برای هر عنوان مجله برگ اشتراک جداگانه تکمیل و ارسال کنید (تصویر برگ اشتراک نیز مورد قبول است).

برای نسل بعدی موفق خواهد شد. این است جایزه ی بزرگ. «

۱۵. به عقیده ی من، این تصور که دانش مشتمل بر واقعیت هایی است که به راحتی حتی توسط معلم از طریق کل برنامه ی درسی منتقل می شود، از اصل اشتباه است. مغز دانش آموزان همانند لوح سفید نیست که آموزگاران اطلاعات را در آن بریزند. من تصور می کنم، دانش آموزان مسائل را از طریق فرایندهای ساختارگرایی تفکر و اجرا، یاد می گیرند؛ هرچند معلم علاوه بر ارائه ی اطلاعات به دانش آموزان، وظیفه ی برنامه ریزی و راهنمایی در یادگیری آن ها را نیز برعهده دارد.

16. Peter Kingh & Alan Farmer

۱۷. من فکر می کنم، این شیوه برای یادگیری بسیار مفید است؛ چرا که از بررسی اجمالی حوادث تاریخی بزرگ، به سطحی از یک شخصیت تاریخی معمولی پائین می آیم.

۱۸. روشی برای تقویت فعالیت ایفای نقش این است که یک نوار ویدئویی از این روش ضبط و دانش آموزان آن را در درس بعدی ارزیابی کنند. هرچند این شیوه، نسبتاً وقت گیر است، اما مهارت های خود ارزیابی دانش آموزان را توسعه می دهد.

۱۹. ناظر درسی من قادر به انجام این کار بود، زیرا هم او دانش آموزان را می شناخت و هم دانش آموزان او را می شناختند. اما من در سازماندهی درس مشکلاتی داشتم، زیرا دانش آموزان را به خوبی نمی شناختم.

20. Parma

21. Francis Dark

22. Multi user Stimulation Environment

23. Revolution

24. Multi Player online RPG

۲۳. تا آن جا که من می دانم، دانش آموزان بریتانیایی به عنوان بخشی از آموزش انگلیسی شان، کلاس های نمایشی پیش تری را نسبت به دانش آموزان فنلاندی برگزار می کنند.

۲۴. من در طول تمرین تدریس فنلاندی خود در فنلاند، چند بازی ایفای نقش ترتیب دادم. در دبیرستان هایی که من تدریس می کردم، بیش تر دانش آموزان به این درس ها علاقه مند بودند. اما برخی از دانش آموزان سطوح بالای دبیرستان نیز به من گوشزد می کردند که این روش برای آن ها بسیار ساده و کودکانه است. بنابراین باید در مورد مشکل سطح درس بازی ایفای نقش فکری کرد. دانش آموزان سطوح بالاتر دبیرستان نسبت به دانش آموزان کوچک تر، به تکالیف دشوارتر و کار فردی بیش تری نیاز دارند.

۲۵. در طول سال های تحصیلی ۲۰۰۲ و ۲۰۰۳، زمانی که مشغول تحصیل در رشته ی آموزش مقطع کارشناسی ارشد در دانشکده ی سن مارتینز بودم، چیزهای بسیاری درخصوص تدریس آموختم. طرح های درسی من با دقت بررسی می شدند و واکنش های متفاوتی در پی داشتند. همچنین، تدریس حداقل دوازده بار توسط مربی دانشکده و یا مربی کارآموزی ام در مدرسه ارزیابی شد. این تجربه ی یادگیری بسیار مفیدی برایم بود. البته من آموزش تئوری چندان زیادی برای تدریس دریافت نکردم و هرگز درباره ی مفاهیم ساختارگرایی و رفتارگرایی در انگلستان چیزی نشنیدم. بنابراین، براساس تجربه ی من، تربیت معلم فنلاندی در مقایسه با تمرین عملی که من در انگلستان داشتم، از موضع علمی و فلسفی تری برخوردار است.