

دانشگاه فرهنگیان

فصلنامه علمی-تخصصی پژوهش در آموزش تاریخ

دوره دوم، شماره سوم، پاییز ۱۴۰۰

DOR: [۲۰,۱۰۰۱,۱,۲۷۸۳۲۱۵۵,۱۴۰۰,۲,۳,۳,۳](https://doi.org/10.27832/155.1400.2.3.3.3)

تاریخ ارسال: ۱۴۰۰ / ۱۰ / ۱۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰ / ۱۰ / ۲۲

### بکارگیری روش قصه‌گویی به منظور آموزش تاریخ به کودکان در موزه<sup>۱</sup>

اعظم صفی‌پور<sup>۲</sup>، رضا افهمی<sup>۳</sup>، مرجان کیان<sup>۴</sup>

#### چکیده

قصه‌گویی از جمله روش‌های موثری است که از گذشته اگرچه برای سرگرم کردن کودک بوده، اما بعد آموزشی نیز داشته است. در میان روش‌های آموزشی کودکان در موزه، قصه‌گویی شیوه آموزشی مفیدی است که جهت انتقال مفاهیم، رشد خلاقیت و آگاهی بیشتر و پرورش کودک می‌توان بکار برد. ساختار موزه در شکل‌گیری قصه و ابزارهای مورد استفاده جهت بیان قصه در موزه‌ها - به منظور بالا بردن سطح یادگیری و فهم کودکان - تأثیر بسزایی دارد و باعث ایجاد علاقه و انگیزه بیشتر در کودکان می‌شود. هر موزه متناسب با نوع و عملکرد خود، از شیوه خاصی در قصه‌گویی استفاده می‌کند. هدف از این نوشتار بررسی تأثیر مطلوب قصه و روش‌های ارائه آن در موزه به منظور آموزش تاریخ و یادگیری بهتر کودکان می‌باشد.

این مقاله به روش کاربردی و با تحلیل کیفی و توصیفی به بهره‌گیری از شیوه قصه‌گویی در موزه می‌پردازد و برای این منظور راهکارهایی ارائه می‌دهد. همچنین عوامل موثر در شیوه بکارگیری از این روش مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج پژوهش، رابطه میان فضای موزه، راهنما، اشیا را در نوع قصه و نحوه آموزش تاریخ موثر دانسته است.

---

<sup>۱</sup>- این مقاله مستخرج از رساله دکتری نگارنده با عنوان طراحی و اعتباربخشی آموزش میراث ناملموس در موزه‌ها می‌باشد.

<sup>۲</sup>- دانشجوی دکتری پژوهش هنر- دانشکده هنر و معماری- دانشگاه تربیت مدرس a.safipoor@gmail.com

<sup>۳</sup>- دانشیار گروه پژوهش هنر- دانشکده هنر و معماری - دانشگاه تربیت مدرس afhami@modares.ac.ir

<sup>۴</sup>- دانشیار گروه آموزشی برنامه ریزی درسی- دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی- دانشگاه خوارزمی kian@khu.ac.ir



از اینرو متناسب با مخاطب کودک، الگوهای متفاوتی استفاده می‌شود. روش قصه‌گویی نسبت به سایر گزینه‌ها همچون بازی در امر پرورش خلاقیت و فهم بهتر مفاهیم و موضوعات تاریخی مزیت و برتری دارد. همچنین از جهت اجرایی نیز در موزه کارآمدتر است.

**واژگان کلیدی:** آموزش در موزه، آموزش تاریخ، قصه‌گویی، کودک، موزه‌های باستان‌شناسی

## ۱- مقدمه

قصه همواره در طول تاریخ مورد توجه و اهمیت بوده. انسان بسیاری از دانسته‌ها، تجارب، اندیشه‌ها و مفاهیم مختلف اجتماعی، فرهنگی، علمی را به شکل قصه درآورده تا از این طریق حفظ گردد و برای آنکه از گزند فراموشی دور بماند آن را سینه به سینه انتقال داده است. قصه‌ها زندگی ما را فرا می‌گیرند. در کودکی، مادران و پدران ما و دیگران برایمان لالایی (قصه) می‌خوانند. در مهدکودک، قصه‌هایی از پریان را برایمان می‌خوانند، در نهایت ما خواندن داستان‌ها را یاد می‌گیریم. این داستان‌ها در زندگی ما نقش مهمی ایفا می‌کند (Asa Berger: ۱۹۹۷). همه کسانی که قصه می‌گویند یا می‌شنوند با این نظر موافق هستند که هنر قصه‌گویی هرگز از بین نخواهد رفت و این هنر دیرینه هنوز هم برای افسون کردن انسان‌ها قدرت لازم را دارد (چمبرز، ۱۳۶۶: ۱۸).

علی‌رغم تغییر و تحولات اجتماعی هنوز هم قصه یکی از موثرترین روش‌های آموزشی و تربیتی به شمار می‌رود. روش قصه‌گویی کارایی خود را در ایجاد و تحول مفاهیم اخلاقی و اجتماعی کودکان در پژوهش‌های پاترسون، رید و دیشیون (۱۹۹۲)، نوربری و بیشاپ (۲۰۰۳) به اثبات رسانده است. از سوی دیگر لیپمن (۱۹۸۰) قصه‌گویی را به نحو مناسبی برای آموزش مفاهیم منطقی و فلسفی به کودکان به کار گرفته و در این زمینه به موفقیت‌هایی دست یافته است (علی اکبری و همکاران، ۱۳۹۳: ۴۱). فروبل، اساس تربیت کودکان را در کودکان بر قصه و قصه‌گویی می‌داند. گاردنر، فن قصه‌گویی متقابل را به عنوان ابزاری درمانی در کار با کودکان مطرح کرده و بر اساس نظر مرویس و برتراند، مدارس به علت تنوعی که می‌توانند در ارائه برنامه‌های آموزشی خود داشته باشند، می‌توانند با استفاده از قصه‌ها و قصه‌گویی بسیاری از مهارت‌های اجتماعی را به کودکان آموزش دهند (داداش‌زاده، پیرخائفی، ۳۹۴: ۲۷). نتایج پژوهش‌ها نشان داده که قصه‌گویی موجب افزایش خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی می‌شود و در افزایش مولفه‌های ابتکار ایده‌ها و بسط ایده‌ها تأثیرگذار است (حریری، پاگردکار، ۱۳۹۵: ۲۰۷). ترنر (۱۹۹۶) عقیده دارد، قصه اساس و پایه ذهن را تشکیل می‌دهد و اکثر تجربه‌ها، دانش و اندیشه ما به صورت قصه سازماندهی می‌شود (افراشی، نعیمی، ۱۳۸۹: ۷). رویکردهای قصه‌گویی یا داستان‌سرایی برای درک رفتار انسان طی سال‌های اخیر در حوزه‌های مختلف روانشناسی، فراگیر شده است. تغییر دادن افکار انسان به مثابه نمونه‌هایی از بسط داستان‌ها، تلویحات گسترده‌ای را برای بسیاری از قلمروهای روانشناسی، هم در سطح نظری و هم در سطح پژوهش در برداشته است (یوسفی لویه، متین، ۱۳۸۵: ۶۰۴). بنا به تأثیرات مثبتی که قصه از بعد روانی بر کودکان دارد، امروزه بسیاری از مدارس و مراکز مرتبط با کودکان از این شیوه به منظور آموزش مطلوب بهره می‌برند.

## ۲- آموزش از طریق قصه در موزه

تمامی صاحب‌نظران حیطة علوم آموزشی و پرورشی سعی دارند از روش‌های موثر جهت یادگیری بهتر استفاده کنند. طبق هرم ادگار دیل، یادگیری از ساده‌ترین سطح یعنی خواندن شروع می‌شود، که جنبه ایستا و ذهنی دارد و به مرحله نهایی (سطح بهینه) یعنی تجارب یادگیرنده که به صورت عینی و پویا است، ختم می‌شود. در این هرم موارد مختلفی همچون دیدن فیلم و تصاویر، مشاهده نمایش عملی، حضور در نمایشگاه و غیره در روند یادگیری موثر است و بر همین اساس بیشترین میزان یادگیری از طریق بینایی و شنوایی صورت می‌گیرد. ۸۷ درصد یادگیری انسان حاصل دو حس بینایی و شنوایی است. در شیوه قصه‌گویی بر مبنای شی موزه‌ای علاوه بر اینکه ابزارهای مختلف در جهت بیان قصه هستند، کودک با گوش دادن به قصه و دیدن شی موزه‌ای تجربه فراموش نشدنی را کسب می‌کند. قصه از طریق شنوایی و شی موزه‌ای از طریق بینایی که مهمترین عوامل در جهت یادگیری هستند به کار گرفته می‌شود و راوی - راهنما - با مشارکت گروهی کودکان در روند قصه، آنها را درگیر موضوع قصه می‌نماید که به این شیوه یادگیری مشارکتی گفته می‌شود.

یادگیری مشارکتی عبارت است از «کاربرد آموزشی گروه‌های کوچک به گونه‌ای که دانش‌آموزان برای به حداکثر رساندن یادگیری خود و دیگران با هم کار می‌کنند.» (میرزاییگی و دیگران، ۱۳۸۸: ۷۱). ویژگی مهم این روش آن است که در آن اعضای گروه با هم کار می‌کنند تا به هدف مشترکی برسند که هم کل گروه و هم تک تک اعضای گروه از آن سود می‌برند. در اجرای آموزش به کمک یادگیری مشارکتی اقدامات زیادی صورت می‌پذیرد (سیف، ۱۳۹۵: ۵۵۸). یادگیری مشارکتی در واقع نوعی بازی برای کودک تلقی می‌شود که به شکل غیرمستقیم آموزش را همراه خود دارد.

کودک از طریق بازی، آگاهی و مهارت‌های لازم را دریافت و به حافظه می‌سپارد. بازی همراه لذت برای کودکان مفاهیم بسیار پیچیده را آسان و تأثیرگذار می‌سازد. سطوح مختلف آموزشی اعم از دانش، مهارت و نگرش (حاتمی، فردانش، ۱۳۸۴: ۷۶). را از طریق بازی و قصه‌گویی می‌توان به کودکان آموخت. به عنوان مثال از طریق بازی توانایی و مهارت کودک مورد سنجش قرار می‌گیرد. اما از طریق قصه می‌توان علاوه بر دانش، نگرش را که مهمترین سطح یادگیری است، در کودکان تقویت نمود (جدول شماره ۱).

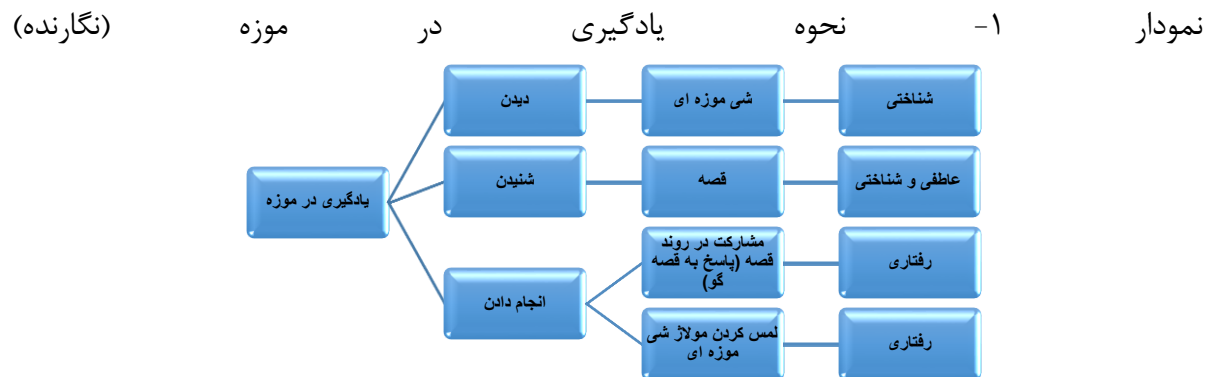
روش قصه‌گویی می‌تواند بهترین شیوه برای یادگیری کودک در موزه به خصوص موزه‌های باستان‌شناسی - که از جهت تاریخی حائز اهمیت هستند - باشد، چرا که به خوبی قابلیت اجرا در این نوع از موزه‌ها را دارد. موزه‌های باستان‌شناسی متناسب با ماهیت خود با تاریخ در ارتباط بوده و بستر بسیار مناسبی برای این منظور هستند.

جدول شمار ۱ - سطوح یادگیری (نگارنده)

سطوح یادگیری	موزه	روش
دانش	تمام موزه‌ها	قصه

مهارت موزه های علوم و فناوری، هنر (تجربی) بازی و قصه  
نگرش سخت ترین سطح آموزش- موزه های میراث قصه فرهنگی

برای رسیدن به اهداف آموزشی در موزه می توان بر مبنای طبقه بندی بلوم ۳حیطه: شناختی، عاطفی و رفتاری (روانی- حرکتی) را در نظر گرفت (فردانش، ۱۳۷۲: ۸۷). فرآیند یادگیری شناختی جهت بالا بردن سطح آگاهی کودک، یادگیری عاطفی به منظور نهادینه کردن و تغییر در باور و نگرش کودک، یادگیری رفتاری (روانی- حرکتی) به منظور بروز خلاقیت و بهره گیری از نیرو و دانش کودک است. (نمودار ۱) از اینرو فرآیند قصه گویی در موزه به همراه ابزارهای کمکی باعث تحقق اهداف آموزشی فوق می گردد. دیدن اثر موزه ای منجر به شناخت بهتر، شنیدن قصه ای اثر از بعد عاطفی و شناختی، مشارکت کودک در پیشبرد داستان و لمس کردن مولاژ اثر از بعد رفتاری در روند یادگیری موثر است.



با تأکید بر نقش سازنده حکایات تمثیلی و تاریخی در آموزش و پرورش، می توان گفت که رفتارهای شناختی و رفتارهای عاطفی تفکیک ناپذیر و در یکدیگر تنیده شده اند (صدرزاده، ۱۳۸۹: ۶۲). نقل قصه با رویکردی آموزشی، حرکتی است پر مفهوم و هدفمند که شخص قصه گو (راهنمای موزه)، شنونده قصه را کاملاً درگیر می کند. شمار زیادی از قصه ها را بدون برگرفتن توشه و آموزه ای می توان خواند یا شنید و نیز می توان از آن ها در هر زمان برای رفع یک مشکل، ارائه بینش و ادراکی متفاوت، تغییر یک حالت روحی و غیره بهره گرفت. چنین می نماید که نقل قصه، بدون برقراری ارتباط میان قصه گو و شنونده قصه در دستیابی به اهداف آموزشی چندان کارساز نیست (صدرزاده، ۱۳۸۹: ۵۰). در این میان به چندین عامل در یادگیری آموزش تاریخ به شیوه قصه گویی به کودک در موزه می توان اشاره کرد.

### ۳- عوامل موثر در یادگیری آموزش تاریخ به کودک در موزه به شیوه قصه‌گویی

#### ۳-۱- قصه

یکی از مهم‌ترین تأثیرات قصه، پرورش خلاقیت و تخیل کودک است. کودکان نیازمند تخیل و داستان‌های تخیلی‌اند. جهت بکارگیری تخیل در قصه‌های کودکان در سنین پایین می‌توان سه دلیل را عنوان کرد: ۱. عدم شناخت کودک از شخصیت، مکان، زمان یا ابزارها، باعث جلب توجه او و انتقال راحت‌تر پیام داستان به کودک می‌شود. ۲. به کارگیری داستان‌های تخیلی و افسانه‌ای، باعث پرورش قوه خیال و در نتیجه تقویت حس خلاقیت در کودکی می‌شود. ۳. علاقه کودک به تخیل و ماندن در دنیایی که بتواند خواسته‌های او را جامه عمل بپوشاند، وی را بیشتر ارضا می‌کند (خلیلی، رحیمی، ۱۳۹۰: ۱۱۱). قصه‌های کودکان با وجود سادگی در فرم‌های روایی و زبان، رسا و فراگیر، مانند جهانی کوچک است که جهان‌های گسترده و پیچیده را در خود دارند (نیکوئی، بابا شکوری ۱۳۹۲: ۱۵۲).

قصه شکل شفاهی دارد و با عنصر تخیل همراه است و عناصر زمان، مکان و رابطه علی و معلولی (طرح)، شخصیت‌پردازی و گفت‌وگو در معنی فنی و امروزی داستان در آن وجود ندارد (عادلخانی و همکاران، ۱۳۹۳: ۱۳۵). در واقع آثاری که در آن‌ها تاکید بر حوادث خارق‌العاده بیشتر از تحول و تکوین آدم‌ها و شخصیت‌هاست را قصه می‌گویند. در قصه محور ماجرا بر حوادث خلق‌الساعه می‌گردد. حوادث، قصه‌ها را به وجود می‌آورد و در واقع رکن اساسی و بنیادی آن را تشکیل می‌دهد بی‌آنکه در گسترش و بازسازی قهرمان‌ها و آدم‌های قصه نقشی داشته باشند. قصه‌ها شکلی ساده و ابتدایی دارند و ساختمانی نقلی و روایتی. زبان اغلب آن‌ها نزدیک به گفتار و محاوره عامه مردم و پر از اصطلاح‌ها و ضرب‌المثل‌های عامیانه است (میرصادقی، ۱۳۶۶: ۷۱). این ویژگی‌های قصه باعث می‌شود به عنوان ابزاری تأثیرگذار در موزه شناخته شود. موزه‌ها خود به واقع مجموعه‌ای از وقایع تاریخی را به واسطه اثر به نمایش می‌گذارند. قصه‌ها، قوانین اخلاقی، شیوه تبعیت از احکام اخلاقی، شکل‌دهی فعالانه به خویش و غایات اخلاقی را در ناخودآگاه کودک می‌ریزند و جهان‌بینی ارائه می‌کنند که در آن مخاطب کودک به سمت تعالی روح حرکت می‌کند و این حرکت در گروی ارزش‌های اخلاقی است که کودک از قصه برداشت می‌کند (علی اکبری و همکاران، ۱۳۹۳: ۴۰). قصه‌ها به تخیل کودک ابعاد تازه‌ای می‌بخشد که کودک خود نمی‌تواند آنها را فراهم سازد و از همه مهم‌تر اینکه ساختار و شکل قصه‌ها به کودک تصویرهایی ارائه می‌کند که از روی آنها رویاهای روزانه‌اش را می‌سازد و به زندگی‌اش جهت بهتری می‌دهد (بتلهایم: ۱۳۸۴: ۱۹). از اینرو هر قصه‌ای را نمی‌توان برای کودک در موزه در نظر گرفت.

توالی ساختار قصه باعث می‌شود که کل قصه و به تبع آن موضوع آموزشی در حافظه درازمدت کودک نقش ببندد. هوشیاری و انگیزش باعث توجه، و توجه باعث درک موضوع می‌شود. در یک سخنرانی ساده، سطح هوشیاری مخاطب سریعاً افت می‌کند و توجه او بعد از ده دقیقه کاهش می‌یابد. اما در روش قصه‌گویی، معمولاً شنونده تا

به آخر هوشیار و با انگیزه می‌ماند(والی، ۱۳۸۶: ۱۵۶). لذا برای همراهی کودک با قصه‌گو و موزه باید اثری برای داستان‌گویی انتخاب شود که دارای هیجان و جذابیت بیشتری برای کودک باشد تا انگیزه و علاقه او را ترغیب کند. نخستین متغیر برای کسب مهارت مطلوب در قصه‌گویی، یافتن داستان مناسب است(چمبرز، ۱۳۶۶: ۳۶). از اینرو معیارهای انتخاب قصه در موزه عبارتند از:

۱. با توجه به کوتاه بودن مدت زمان دقت و تمرکز کودک (بین ده الی پانزده دقیقه) قصه‌هایی که راهنما برای کودک بیان می‌کند نباید بیشتر از این زمان باشد. (با افزایش سن بر زمان مورد نظر افزوده می‌شود)
۲. قصه‌ها باید روشن و روان باشند و شامل اتفاقات پیچیده و تودرتو و غیر قابل درک برای کودک نباشند.
۳. قصه‌ها باید پایان لذت‌بخش و خوشایندی داشته باشند.
۴. از آنجایی که خیال‌پردازی یکی از ویژگی‌های بارز این سنین است و کودک سعی می‌کند همه تبیین‌های خود را از صافی خیال عبور دهد. قصه‌ها باید به گونه‌ای باشند که در آنها به موجودات بی‌جان، شخصیت داده شود و حیوانات، شخصیت‌های انسانی داشته باشند و با یکدیگر گفت‌وگو کنند. این موضوع درباره نقوشی حیوانی که غالباً بر روی آثار تاریخی دیده می‌شود قابل استفاده است.
۵. با توجه به اینکه تکرار حوادث و گفت‌وگوها و شخصیت‌ها به کودکان امکان می‌دهد جریان قصه را به خوبی درک کنند و با درونمایه آن ارتباط برقرار کنند. قصه‌ها باید روندی تکرار شونده و یا زنجیری داشته باشند که در آنها عناصر داستانی از شخصیت گرفته تا گفت‌وگو به طور منظم تکرار شوند تا قصه به سرانجام برسد.
۶. باید محور اصلی قصه‌ها حل مسئله باشد(حریری، پاگردکار، ۱۳۹۵: ۲۰۱).
۷. کودکان به داستان‌های پر از عمل و تحرک (اکشن) و معمایی علاقه بیشتری نشان می‌دهند تا داستان‌هایی که طرح آنها بر درون‌کاوی و تحلیل فلسفی شخصیت‌ها متکی است(خلیلی، رحیمی، ۱۳۹۰: ۱۱۳).
۸. ارتباط مستقیم میان شی موزه‌ای و قصه؛ قصه باید بر پایه اثر موزه‌ای باشد.
۹. داستان انتخابی باید با همه جنبه‌های شخصیتی کودک ارتباط داشته باشد(بتلهایم، ۱۳۸۴: ۱۵).
۱۰. قصه متناسب با رده سنی کودک باشد.

در هر یک از مراحل رشد کودک داستان‌های خاصی مورد توجه است(جدول شماره ۲- مهاجری، ۱۳۸۲:

۲۶).

جدول شماره ۲- مراحل رشد عقلی و روانی کودک

سن	مرحله	تفکر	محتوای قصه	الزامات قصه‌گویی
----	-------	------	------------	------------------



۵-۳	واقعی	جاندارپندا	شخصیت‌های داستان (پدر، مادر،	شخصیت‌های قصه صدا و
	محدود	ری	کودک همسال او)	حیوانات حرکت داشته باشند
	به محیط		(تمثیلی) گیاهان، انسان‌های	
			خیالی	
۹-۵	خیال	غیر واقعی	افسانه‌های محلی، داستان	قبل قصه به کودک تذکر
	آزاد		فرشتگان و جادوگران	داده شود قصه است
۹-	ماجراجو	تمایل به	داستان‌های ماجراجویانه و	تشویق کودک به مطالعه
۱۳	و	واقعیت	اکتشافی	کتاب‌های مخترعان و
	قهرمانی			مکتشفان، جهانگردان..

قصه‌هایی که در موزه بر پایه اثر موزه‌ای برای کودکان انتخاب می‌شود می‌توان در چند دسته کلی طبقه‌بندی نمود:

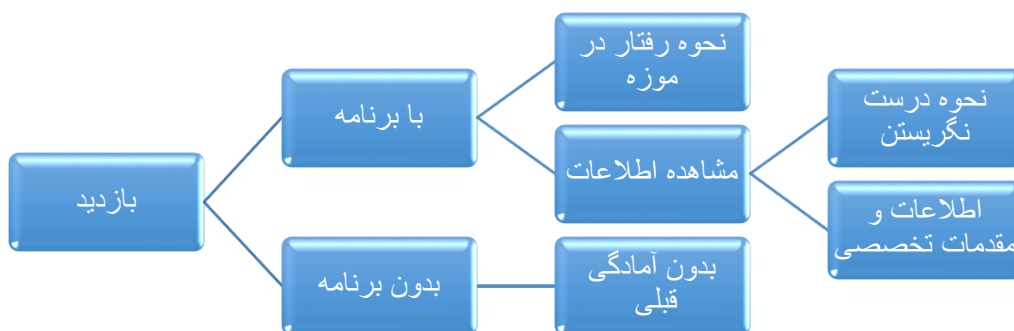
- ۱- قصه‌های ساخته شده توسط راهنما: این قصه‌ها برگرفته از خلاقیت راهنما یا قصه‌گو است و شخصیت‌های قصه نیز ساخته ذهن قصه‌گو است، قصه‌گو بر پایه یک اثر موزه‌ای از جمله برای نقوش اثر همچون نقوش انسانی، حیوانی و ... قصه‌ای را خلق می‌کند که به این واسطه در درک بهتر اثر مفید خواهد بود. این قصه‌ها ثابت نیستند و ممکن است بارها و بارها نام شخصیت‌ها و جریان داستان متناسب با شرایط توسط قصه‌گو تغییر کند اما پیام اثر که محوریت آموزشی دارد همچنان ثابت است .
- ۲- قصه‌هایی نزدیک به یک واقعه تاریخی: در این نوع از قصه‌ها بر پایه یک اثر موزه‌ای که بیانگر یک رویداد یا واقعه است و در سایر منابع می‌توان نمونه‌هایی از آن را یافت برای مخاطب روایت نمود. در واقع اثر موزه‌ای به تنهایی روایتگر نیست بلکه با استفاده از مستندات تاریخی و ارتباط آن‌ها با اثر نمایش داده شده یا سایر آثار، پیام اثر در قالب داستان برای کودک بیان می‌شود و مثال‌های تاریخی پیرامون آن در شکل یک داستان برای درک بهتر از منابع موثق ارائه می‌گردد.
- ۳- اثر به مثابه یک روایت و قصه: برخی از آثار در موزه به تنهایی داستان و قصه خود را به شکل متن یا نقش روایی نمایش می‌دهند. این قبیل از قصه‌ها کاملاً گویا و روشن می‌باشند و قصه‌گو آنچه را که در اثر قابل مشاهده است به زبان کودکان بیان می‌کند. در واقع اثر به خودی خود روایتگر یک رویداد و ماجرا می‌باشد که شرح آن نیز موجود است.

۴- قصه‌هایی که در ارتباط با اثر و بر پایه نظریات و یافته‌های باستان‌شناسی امروزه به آن دست یافته شده و ارتباط مستقیم با پیام اصلی اثر ندارد اما می‌تواند در جذب مخاطب و علاقمند کردن او برای قصه اصلی اثر تأثیر مثبتی داشته باشد.

### ۳-۲- قصه گو

قصه‌گو نقش مهمی در شکل‌گیری و یادگیری موثر در موزه دارد. قصه‌گو باید پیش از شروع کار، اطلاعاتی را درباره قصه در اختیار شنوندگان بگذارد (چمبرز، ۱۳۶۶: ۴۰). شناخت مخاطب، گروه سنی، شرایط اجتماعی کودک، صدا، حرکت، حالت چهره و بدن، ابزار کار قصه‌گو هستند (دیویس، ۱۳۹۲: ۴۵). قصه‌گو علاوه بر تسلط کامل بر اثر و موزه باید با فنون قصه‌گویی آشنا باشد. باید بتواند تفکر خلاق را در کودک تقویت کند و به قدرت تخیل او ارزش دهد. چرا که مخاطب کودک در موزه با شیوه جدیدی از یادگیری مواجه می‌شود که خارج از مدرسه و معطوف به فضا و شرایط متفاوتی است. وظیفه هدایت کودکان که بیشتر به شکل گروهی از موزه بازدید می‌کنند بر عهده راهنمای موزه است. بازدید گروهی کودکان از موزه به دو شکل است: (نمودار ۲)

نمودار ۲- انواع بازدید گروهی در موزه (نگارنده)



- **بدون برنامه‌ریزی (بازدید تصادفی):** این بازدیدها عموماً بدون هماهنگی و وقت قبلی با موزه و راهنما می‌باشد. مربی یا والدین هیچ نوع آگاهی درباره موزه به کودک نداده و کودک با محیطی کاملاً متفاوت و بدون آگاهی قبلی روبه‌رو می‌شود هیچ تصویر ذهنی از پیش برای او ایجاد نشده. در اینجا کار راهنمای موزه سخت‌تر خواهد بود چرا که علاوه بر آموزش اصلی خود که معطوف به اثر موزه‌ای است باید کودک را با برخی مفاهیم همچون موزه و میراث فرهنگی پیش از بیان قصه آشنا سازد.
- **برنامه‌ریزی شده (بازدید کنترل شده):** در این نوع از بازدید مربی یا والدین کودک را پیش از رفتن به موزه با برخی مفاهیم آشنا می‌سازد که این مفاهیم خود به دو دسته تقسیم می‌شود:

۱- نحوه رفتار در موزه: مربی، کودکان را با مقوله بازدید و نوع بازدید، تعریف موزه و اهمیت موزه‌ها آشنا می‌سازد. کودک پیش از ورود به موزه باید بیاموزد که موزه متفاوت از سایر مکان‌های تفریحی است. کودک در همین سن می‌آموزد که برای میراث خود در موزه ارزش قائل شود و در سطح خود مراقبت از اثر را بیاموزد.

۲- مشاهده اطلاعات: مربی برای این که کودکان را جهت بازدید موزه آماده سازد، آگاهی مختصری درباره موضوع موزه و اشیا به او می‌دهد. این آگاهی‌ها می‌تواند باعث ایجاد هیجان و بالا بردن انگیزه شود به شکلی که علاقه کودک بیشتر گردد و از طرفی نحوه خوب نگریستن و اندیشیدن را در او تقویت کند. مربی به کودک می‌آموزد که در موزه چگونه آثار را ببیند و چگونه اطلاعات مورد نیازش را تامین کند. این آگاهی پیش از بازدید نتیجه اش الف: نحوه درست دیدن و تفکر و تعمق درباره اثر ب: کسب اطلاعات اولیه درباره آن موضوع را برای کودک ایجاد می‌کند.

راهنمای موزه وظیفه سنگینی در قبال مخاطبین کودک نسبت به سایر مخاطبین خود دارد. از اینرو در هر دو گروه ذکر شده کارشناس موزه وظیفه دارد پیش از شروع قصه، زمانی را برای کودکان فراهم سازد که کودکان با محیط و اشیا موزه آشنایی پیدا کنند. خوب ببینند و حتی در حین بازدید سوالاتی پیرامون اشیا و قصه‌ای که در نظر گرفته مطرح کنند. بهتر آنست بازدید از موزه‌های باستان‌شناسی پیش از آموزش درس تاریخ در کلاس و مبحث مربوط به دوره‌های تاریخی باشد که باعث تسهیل در یادگیری گردد و یا حتی می‌توان موزه جای کلاس درس را بگیرد و آموزش در موزه ایجاد شود.

قصه‌گو (راهنمای موزه) در نحوه ارتباط با کودک باید در نظر داشته باشد که ممکن است برخی از مخاطبین نخستین باری باشد که به موزه می‌آیند از اینرو مقدمات لازم جهت ارتباط و ارائه اطلاعات به این دسته از دقت بیشتری برخوردار است. شرایط را به گونه‌ای برای کودک ایجاد نماید که کودک بتواند صحبت کند، سوال بپرسد و خود را در روند قصه سهیم بداند.

قصه‌گویان در موزه همچون نویسندگان ادبیات کودک نباید تشخیص و اندیشه‌ی خود را معیار انتخاب موضوع‌ها و درون‌مایه‌ها برای کودکان قرار دهند؛ بلکه باید بکوشند مخاطب خود و هر آنچه را که با سرنوشت، شخصیت، محیط زندگی و اجتماعی او در ارتباط است، بشناسند و دنیای خود را به دنیای کودک امروز نزدیک‌تر کنند (صداقت و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۲۴). کارشناس موزه برای کودکان نقش شهرزاد قصه‌گو را دارد. قصه‌ای که او مرتبط با شی در موزه انتخاب می‌کند، می‌تواند جنبه واقعی داشته باشد و بر پایه متون و منابع تاریخی و ادبی و علمی بیان شود و یا قصه‌ای نگارش شده باشد و یا اینکه راهنما یا کارشناس موزه برای شی موزه‌ای قصه‌ای خلق کند. در موزه‌های مفاخر، تاریخچه زندگی و یا قسمت مهمی از زندگی شخصیت برای کودک نقل می‌شود و کودک به شکل عینی با زندگی شخصیت‌های مختلف آشنا می‌شود که در نگرش او موثر است و با بکارگیری از نکات آموزشی که از راهنما می‌شنود روش‌های جدیدی را می‌آموزد. کودک در این نوع از موزه‌ها دست به الگوبرداری می‌زند. اگر قصه‌گو در موزه بتواند مفاهیمی چون گوش دادن و نگاه کردن را به کودکان بیاموزاند به نظر می‌رسد

کمک زیادی به یادگیری او نموده و این تنها زمانی مقدور می‌شود که ۱- مربی و کارشناس موزه همسو با یکدیگر در پرورش آگاهی کودک باشند ۲- شیوه نمایش موزه در جهت جذب کودک باشد ۳- موضوع موزه جذاب و مورد علاقه و متناسب با گروه سنی باشد ۴- موزه به گروه سنی کودک توجه لازم را داشته از جمله در نحوه چیدمان و نمایش اشیا.

قصه‌گو باید حس کنجکاوی و پژوهش را از طریق قصه در کودک ایجاد نماید. در هنگام بیان قصه، ارتباط چشمی با کودکان را حفظ کند و آنها را مورد تشویق و تأیید در بیان نظراتشان درباره قصه نماید. در اینجا به برخی دیگر از شرایط قصه‌گو در موزه اشاره می‌شود:

- ۱- ایجاد ارتباط دوستانه با کودکان و نوجوانان (فراموش نشود که موزه کلاس درس نیست)
- ۲- ظاهری آراسته
- ۳- بیان شیوا و گویا
- ۴- بیان مقدمات لازم برای موضوع
- ۵- مرحله به مرحله پیش رفتن در بیان موضوعات
- ۶- بکارگیری بجا از ابزارهای کارآمد در بیان
- ۷- مختصر و مفید صحبت کرده و از زیاده‌گویی پرهیز شود.
- ۸- تنظیم وقت برای بازدید و فرصتی برای دیدن اشیا به منظور تأمل و دقت در شی (خوب نگاه کردن)
- ۹- اجازه صحبت و توجه به گفتار کودکان
- ۱۰- توجه یکسان به دانش‌آموزان در طول بازدید
- ۱۱- طرح پرسش مفید و شایسته که باعث جلب توجه کودک به قصه شود. (خوب گوش دادن)
- ۱۲- بحث پیرامون قصه و نتیجه‌گیری از آن. (مواردی همچون موانع و مشکلات، یافتن راه حل برای مشکلات قصه)

۱۳- استفاده از ابزارهای کمکی در جهت بیان قصه همچون عروسک، نقاشی، خمیربازی و ... روان‌شناسان و تکنولوژیست‌های آموزشی معتقدند که استفاده از تصاویر، موجب یادگیری بادوام‌تر در کودکان می‌شود. در مورد قصه‌گویی نیز می‌توان گفت چنانچه از اشیا و ابزار حقیقی یا تصاویر استفاده شود به مراتب تأثیر بیشتری خواهد داشت (مهاجری، ۱۳۸۲: ۱۳۳).

راهنمای موزه با رعایت موارد ذکر شده و مطالعه پیرامون روش‌های پرورشی و آموزشی و آشنایی از روانشناسی کودک همچنین تجربیات خود در مواجهه با کودکان مختلف می‌تواند از شیوه قصه‌گویی در جهت آموزش موثر در موزه بر پایه خلاقیت استفاده کند. منظور از قصه‌گویی خلاق، یک ارتباط دو جانبه و متقابل بین قصه‌گو و شنونده است که قصه‌گو با بهره‌گیری از فنون قصه‌گویی و با تحریک قوه تخیل مخاطبان خویش و تأثیر متقابل، پیام خود

را به شکل جدیدتری به شنوندگان انتقال می‌دهد. قصه نوعی روایت خواندنی یا شنیدنی است که در آن چگونگی روند تعامل و کنش‌مندی یک شخصیت با موضوعی بر اساس هدف، تحلیل، دیدگاه و نتیجه‌ی مورد نظر نویسنده یا قصه‌گو بیان می‌شود (رادبخش و همکاران، ۱۳۹۲: ۱۸).

### ۳-۳- موزه

مدارس و کودکستان‌ها با ایجاد برنامه‌های بازدید از موزه، فرصت خوبی برای پرورش رشد اجتماعی دانش‌آموزان ایجاد می‌کنند. فالک بر این نظر است که تعاملات اجتماعی از نتایج سفرهای میدانی مدارس است (فالک، ۱۳۹۶: ۱۶۷). اگر به این سفرها حرمت نهاده و برجسته شوند، می‌توانند منافع آموزشی فزاینده‌ای داشته باشند. برای مثال مطالعات متعددی نشان داده تأیید و به رسمیت شناختن و تقویت دستورالعمل اجتماعی کودکان می‌تواند به یادگیری‌های چشمگیری منتهی شود. وقتی کودکان آن فرصت را بیابند که آموخته‌های خود را با دیگر کودکان و بزرگسالان سهیم شوند آن آموخته‌ها را توصیف کنند، یافته‌ها و کشفیات خود را بهتر در حافظه حفظ می‌کنند و به احتمال قوی می‌دانند بینش‌های جدیدی نسبت به موقعیت‌های جدید کسب و منتقل کنند. این نکته هم چنین بدیهی است که کودکان می‌توانند درباره آموخته‌هایشان در این موقعیت‌ها، سخن بگویند و نشان دهند که واسطه‌های اجتماعی (مثل موزه) نقش مهمی را در این فرآیند ایفا می‌کنند (فالک، ۱۳۹۶: ۱۶۸).

تورنس (۱۹۸۹) معتقد است که انسان برای بقا و تداوم حیات سازمان در آینده، نیازمند بسط قدرت خلاق در کودکان امروزی است. وی معتقد است ایجاد فرصت برای پرورش خلاقیت برای هر جامعه به منزله مرگ و زندگی است. بدین سبب، اغلب جوامع مدتهاست در شناسایی کودکان و نوجوانان خلاق، و استفاده از شیوه‌های آموزشی خلاق به برنامه‌ریزی جدی پرداختند (میرکمالی، خورشیدی، ۱۳۸۸: ۵۲). در این میان محیط نقش موثری در پرورش هوش و تفکر خلاق دارد. محیط اجتماعی جدید که تجربه خلاقیت و نوآوری را به همراه دارد در گروه سنی کودک و نوجوان تأثیرگذار است. موزه با فراهم آوردن شرایط مناسب برای مشارکت بهتر کودکان در امر یادگیری به آنها در آموزش بر پایه اثر کمک می‌کند. وجود امکانات و ابزارهای آموزشی در یک موزه در فهم بهتر اثر موثر است. موضوعی که در کلاس درس به عنوان یک محیط آموزشی رسمی به چشم نمی‌خورد.

کودکان در موزه آزادانه به شناخت اثر می‌پردازند و محدودیت‌های کلاس درس را ندارند. آنها در موزه به صورت نیم‌دایره در کنار راهنما (قصه‌گو) و ویتترین شی بر روی زمین نشسته و به قصه گوش می‌دهند. بهتر آن است همانند شی (ماکت یا مولاژ) موزه‌ای در اختیار کودک قرار گیرد تا بتواند ماکت اثر را لمس کند و درک بهتری از شی موزه‌ای داشته باشد. محیط موزه باید آرام، بدون سر و صدا و شلوغی باشد چرا که شلوغی عامل موثری بر عدم ارتباط میان کودک و قصه‌گو است.

هر چقدر موزه‌ها در بیان خود از ابزارهای موثری استفاده کنند و شیوه نمایش خود را به روزتر و کارآمدتر سازند در امر آموزش موفق‌تر خواهند بود. البته به شرطی که ضرورت بهره‌گیری از تکنولوژی در موزه احساس

شود. چرا که هدف از این ابزار پرورش و آموزش بهتر به کودکان است نه اینکه آنان را از فهم موضوع دور سازد. فضا و مکان نیز در کنار ابزارهای آموزشی در موزه نقش موثری در انتقال مفاهیم و بیان قصه دارد. از اینرو در بیان قصه بهترین شیوه فراگرفتن شگردهای جدید نقل اصیل داستان‌ها، مشاهده قصه‌گویی در محیط اصلی آنهاست (پلووسکی، ۱۳۶۴: ۲۶۹). موزه‌های باستانشناسی محیط اصلی جهت بیان یک داستان تاریخی و شی تاریخی برای کودک می‌باشد. همانطور که موزه‌های حیات وحش محیط مناسبی برای بیان داستان‌هایی درباره حیوانات و آشنایی و آموزش کودک در این باره خواهد بود.

علاوه بر این مواردی همچون: - موقعیت و شرایط محیطی موزه (نور، رنگ،...) (عدم وجود پارازیت‌ها که مهمترین عامل در نارسایی انتقال پیام می‌باشد) - رابطه معنادار میان اشیای به نمایش درآمده (چیدمان مطلوب) - عوامل پیام‌رسان در موزه (شامل تابلوها و اتیکت‌ها) بر کیفیت یادگیری و درک بهتر قصه در موزه تأثیر خواهند داشت.

#### ۴- قصه‌گویی در موزه

قصه‌ها ترکیب قدرتمندی برای سازمان‌دهی و انتقال اطلاعات و معنادهی به زندگی دارند. در واقع در جریان یک قصه ممکن است شخصیت‌های آن با بحرانی مواجه شوند و در صدد حل آن برآیند. ارائه این روش‌ها به طور مستقیم به افراد، به‌ویژه کودکان همواره آسان نیست ولی می‌توان از طریق قصه‌گویی به این هدف دست یافت (یوسفی‌لویه، متین، ۱۳۸۵: ۶۱۶). استفاده از قصه در موزه‌های تاریخی می‌تواند به عنوان یک روش آموزشی مطرح گردد «که با مشارکت کودکان در آموزش، به طور مطلوب رفتارهای مناسب و خوب را به کودکان آموزش داد و در این خصوص کودکان با همانندسازی با قهرمانان قصه‌ها بسیاری از رفتارهای خوب را کسب می‌کنند» (همایی و همکاران، ۱۳۸۸: ۱۴۶). در قصه، برخلاف سخنرانی ساده، عوامل تقویت حافظه وجود دارد؛ مثلاً شخصیت‌های مختلف قصه که ذهن مخاطب، آنها را در پیرامون خود جستجو می‌کند یا با یک شخصیت همانندسازی می‌کند (یاسائی و همکاران، ۱۳۹۵: ۱۰۶). قصه‌گویی روش آموزشی ویژه‌ای است که با ایجاد علاقه در افراد، آنها را در خلق تصاویر ذهنی و داشتن تفکری پویا یاری می‌نماید. از طریق داستان‌ها، وقایع و مفاهیم مرتبط با هم در چهارچوبی قرار می‌گیرند که به درک بهتر و یادآوری اطلاعات در آینده می‌انجامد. اندرسون بازگویی روایات شخصی و داستانهای مصور را در روند آموزش ارزشمند می‌داند. وی معتقد است که اطلاعات کیفی ارائه شده، ضمن نقل داستان در آموزش علوم مشکل، کارایی مشخصی دارد. مستمعین به خاطر جاذبه‌های فرهنگی، طبیعی و زبان‌شناسی قصه‌ها با موضوع آموزشی، تعامل واقعی برقرار می‌کنند و با مکانیسم همزاد پنداری درگیر مسئله خواهند شد (یاسائی و همکاران، ۱۳۹۵: ۱۰۴). همچنین آموزش مهارت‌های زندگی به روش قصه-گویی موجب افزایش خلاقیت دانش‌آموزان می‌شود (کریمی و همکاران، ۱۳۹۶: ۱۵۸). در همین راستا متخصصان آموزش و پرورش، دو هدف متمایز را برای قصه‌گویی کودکان مطرح کرده‌اند، هدف نخست کارکرد اطلاعاتی

قصه‌گویی در ارائه‌ی بخشی از دانش درباره‌ی جهان و فرهنگ است و هدف دوم کارکرد انتقالی در آموزش و یاد دادن است که شیوه‌های تفکر و عمل را به افراد می‌آموزد (یوسفی لویه، متین، یوسفی لویه، ۱۳۸۷: ۱۳). بر همین اساس می‌توان پیشنهادهایی برای آموزش اثربخش تاریخ در موزه‌های باستان‌شناسی ارائه نمود:

- ارتباط بیشتر میان مدارس و موزه‌ها و همسویی مربیان مدارس با مسئولین موزه
- تاکید بر آموزش کاربردی در موزه‌ها در شکل قصه
- مطرح کردن موضوعات و مفاهیم و ایجاد سوال برای کودک به شکل غیرمستقیم از طرف راهنما و پیام‌رسان‌های موضوعی
- درگیر کردن ذهن کودک با مقولات مرتبط با موضوع موزه از طریق قصه، نام شخصیت‌ها، مکان‌ها، وقایع تاریخی
- بهره‌گیری از ابزارهای آموزشی در اجرای قصه (ماکت، سمعی و بصری) همانند گذشته که قصه‌گوها از پرده برای بهتر توضیح دادن قصه استفاده می‌کردند، در کنار شی موزه‌ای بتوان از ابزارهای آموزشی نیز بهره برد تا بر کیفیت یادگیری افزوده شود
- پرورش مهارت‌های فردی و اجتماعی کودکان در موزه
- ایجاد محیطی پویا در موزه به منظور علاقمند کردن کودکان با مفاهیمی همچون موضوعات تاریخی
- آموزش کارشناسان با روش‌های ارتباط با کودکان به خصوص شیوه قصه‌گویی مختص کودک به شکلی که بتواند تاریخ را در قالب قصه بیان کنند.

## ۵- نتیجه

موزه‌ها در کنار مدارس و مهدکودک‌ها به شیوه‌ای کاملاً کاربردی، مفاهیم آموزشی را به کودکان انتقال می‌دهند. موزه‌ها با بهره‌گیری از روش‌های مستقیم و غیرمستقیم به پرورش خلاقیت و تعاملات اجتماعی در مخاطبین کودک می‌پردازند و نقش مکمل را برای مدارس و مهدکودک‌ها ایفا می‌کنند. یکی از روش‌های موثر در آموزش کودک بهره‌گیری از شیوه قصه‌گویی در موزه است. در این شیوه مواردی همچون محیط موزه، راهنما (قصه‌گو) و نوع قصه از جمله مهمترین عوامل در روند یادگیری محسوب می‌شوند که با توجه به نوع موزه می‌توان مفاهیم و موضوعات خاصی که منطبق با اهداف آموزشی این گروه سنی است را در نظر گرفت. یکی از مهمترین عوامل در پرورش ذهنی کودکان و نوجوانان در موزه، راهنمای موزه است که با کودکان از طریق قصه ارتباط برقرار می‌کند و با پرسش و مشارکت کودکان در فرآیند بازدید، آنها را وارد تعاملات اجتماعی و ارتباط موثر خواهد نمود، تا از این طریق کودک علاوه بر یادگیری بهتر با نحوه گفتگو و ارتباط و همفکری گروهی آشنا شود. راهنما با مدیریت و به کارگیری شیوه تعاملی قصه‌گویی در بازدید، کودکان را در یک یادگیری جمعی سهیم می‌کند.

راهنما در انتخاب قصه بر پایه آثار موزه‌ای به منظور آموزش تاریخ از چهار طریق می‌تواند عمل کند: ۱- قصه‌هایی که راهنما از خلاقیت خود در ساخت آنها استفاده می‌کند. در واقع در این نوع از قصه‌ها غالباً شخصیت‌ها، مکان و زمان ساخته ذهن قصه‌گو است و خلاقیت قصه‌گو در ساخت آن نقش اساسی دارد. قصه‌گو متناسب با نوع

اثر موزه‌ای، به جزئیات قصه در جهت انتقال پیام اثر و بر حسب سن کودک می‌پردازد. همچنین بنا به شرایط در جریان داستان تغییراتی ایجاد می‌کند. خالق این نوع از قصه‌ها، راهنماها هستند که باید مهارت لازم را برای ساخت یک قصه مناسب داشته باشند. در روند قصه کودک مشارکت مستقیم دارد و در نتیجه‌گیری با قصه‌گو همراه و هم‌گام است. این قبیل از قصه‌ها که بر پایه اثر موزه‌ای به وجود می‌آیند هیچ متن مکتوب یا اثر مرتبط با آن وجود ندارد و قصه‌گو پیام اثر را در قالب قصه با بهره‌گیری از نقوش و فرم اثر می‌سازد. ۲- قصه‌هایی که ریشه در یک واقعه تاریخی دارند و اثر جزئیات دقیقی از آن ماجرا را بیان نمی‌کند اما مفهوم کلی قابل برداشت است. راهنما برای این قبیل از آثار سعی می‌کند در جهت بیان بهتر پیام اثر از داستان‌ها و روایت‌های موجود در سایر منابع استفاده کند که برپایه آن، مفهوم اثر را بیان کند. بنابراین از متون دیگر در جهت تکمیل و بهتر رساندن پیام اثر در قالب قصه بهره می‌گیرد. ۳- دسته سوم قصه‌هایی هستند که کاملاً بعد تاریخی داشته و در کنار اثر، روایت و شرح آن به طور کامل نمایان است که می‌تواند در قالب متن نوشتاری و یا تصویر موجود باشد. این قبیل از قصه‌ها کاملاً واقعی هستند و قصه‌گو نمی‌تواند تغییری در روند داستان ایجاد کند. فقط باید مهارت و دانش کافی در بیان قصه را داشته باشد اما واقعیت را منطبق با آن چه موجود است انتقال دهد. این قبیل از قصه‌ها چون بر پایه مستندات تاریخی هستند کاملاً جنبه آموزشی دارند و در فهم بهتر وقایع تاریخی به کودک کمک می‌کنند. در این نوع از قصه‌ها راهنما یا قصه‌گو حتماً باید مطالعات دقیقی در حوزه تاریخ داشته باشد. ۴- دسته دیگر قصه‌هایی هستند که برپایه مطالعات باستان‌شناسی و حدس و گمان‌های باستان‌شناسان و محققان شکل گرفته است که در برگیرنده یک اتفاق یا ماجرای پیرامون اثر می‌باشد. مثلاً نحوه یافتن یک اثر در هنگام حفاری یا ماجراهای کشف اثر و نگهداری از آن که می‌تواند برای درک بهتر اثر و به منزله مقدمه‌ای در جهت علاقمندی بیشتر برای ورود به داستان اصلی اثر، بیان شود.

علاوه بر انتخاب قصه مناسب برای آموزش تاریخ به کودک در موزه مواردی همچون نحوه چیدمان اشیا و تالارها، ابزار و تکنولوژی به کار گرفته در موزه و از همه مهمتر نوع موزه در کنار قصه بر میزان پرورش ذهنی و رفتاری کودکان اهمیت دارد. آمادگی پیش از بازدید و نحوه در اختیار گذاشتن اطلاعات موزه‌ای در داخل و خارج از موزه نیز در درک بهتر و آموزش موثر است. از اینرو همسویی راهنما در موزه و مربی در مدرسه یا کودکستان برای این منظور لازم و ضروری می‌باشد. هر موزه متناسب با ماهیتی که دارد در یک زمینه قوی‌تر است به عنوان مثال موزه‌های علوم و فناوری از بعد آموزشی موفق‌تر و در پرورش ذهنیت خلاق موثرتر هستند و می‌توان قصه‌هایی از اکتشافات علمی برای کودک تعریف نمود. موزه‌های مفاخر و باستان‌شناسی که وجهه‌ی تاریخی دارند در پرورش روحی و فکری کودک می‌توانند راهگشا باشند. آنچه در اینجا اهمیت دارد این است که تاریخ در قالب قصه و با ابزاری همچون موزه که بر پایه اثر است در یادگیری کودک نقش موثری دارد. در واقع بکارگیری از روش قصه‌گویی در موزه به منظور آموزش تاریخ از ارتباط میان یادگیری شناختی (دیدن شی موزه‌ای)،



عاطفی و شناختی (شنیدن قصه) و رفتاری (لمس کردن مولاژ اثر و مشارکت و همراهی با قصه گو در طول قصه) در کودک همراه با لذت و انگیزه ایجاد می‌شود. نتایج استفاده از شیوه قصه‌گویی به منظور آموزش تاریخ در موزه عبارتند از:

- ۱- آموزش تاریخ به شیوه ملموس و تأثیرگذار
- ۲- بهره‌گیری از آثار موزه‌ای در جهت آموزش بهینه
- ۳- مشارکت کودک در امر یادگیری
- ۴- ایجاد فضایی پویا و خوشایند برای کودکان در موزه
- ۵- یادگیری مفاهیم تاریخی از طریق موزه

- افراشی، آریتا، نعیمی حشکوائی، فاطمه، تحلیل متون داستانی کودک با رویکرد شعر شناسی شناختی، زبانشناخت، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال اول، شماره دوم، ۱-۲۵، پاییز و زمستان ۱۳۸۹.
- بتلهایم، برونو، کودکان به قصه نیاز دارند، ترجمه: بهروز کیا، کمال، تهران: پژوهشکده مردم شناسی، افکار، ۱۳۸۳.
- پلووسکی، آن، دنیای قصه‌گویی، ترجمه: محمد ابراهیم اقلیدی، تهران، سروش، ۱۳۶۴.
- چمبرز، دیویی، قصه‌گویی و نمایش خلاق، ترجمه ثریا قزل ایاغ، مرکز نشر دانشگاهی، تهران ۱۳۶۶
- حاتمی، جواد، فردانش، هاشم، طراحی الگوی نگرش‌های اجتماعی در برنامه‌های درسی دوره راهنمایی تحصیلی، مطالعات برنامه درسی، شماره اول، ۷۵-۱۰۰، ۱۳۸۴.
- حریری، نجلا، پاگردکار، یاسمن، تأثیر قصه‌گویی در کتابخانه‌های عمومی بر افزایش خلاقیت کودکان پیش دبستانی: یک پژوهش تجربی، تحقیقات اطلاع رسانی و کتابخانه‌های عمومی، دوره ۲۲، شماره ۲، پیاپی ۸۵، ۱۹۵-۲۱۲، تابستان ۱۳۹۵.
- خلیلی جهانتیغ، مریم، رحیمی، صغری، مشابهت‌ها و تفاوت‌های داستان‌های کودک و بزرگسال، پژوهشنامه زبان و ادبیات فارسی، سال سوم، شماره نهم، ۱۳۸-۱۰۹، بهار ۱۳۹۰.
- داداش‌زاده، سپیده، پیرخانی، علیرضا، بررسی اثر بخشی استفاده از روش‌های قصه‌گویی بر افزایش هوش اجتماعی دانش‌آموزان دختر مقطع چهارم و پنجم ابتدایی در سال ۹۱-۹۰، آموزش و ارزشیابی، سال هشتم، شماره ۲۹، ۲۹-۲۱، بهار ۱۳۹۴.
- دیویس، آلیسون، قصه‌گویی در کلاس درس تقویت مهارت‌های شفاهی کهن برای معلمان، ترجمه: سلیمی، مینا، تهران، (سمت) ۱۳۹۲.
- رادبخش، ناهید، محمدی‌فر، محمدعلی، کیان ارثی، فرحناز، اثربخشی بازی و قصه‌گویی بر افزایش خلاقیت کودکان، ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، دوره دوم، شماره ۴، ۱۷۷-۱۹۵، ۱۳۹۲.
- سیف، علی اکبر، ۱۳۹۵، روانشناسی پرورش نوین: روانشناسی یادگیری و آموزش، تهران، نشر دوران، ۱۳۹۵.
- صداقت، منصوره، خوشبخت، فریبا، البرزی، محبوبه، بررسی موضوع‌ها و درون مایه‌های موجود و تهی داستان کودک (پنجاه داستان برگزیده‌ی شورای کتاب کودک در سال‌های ۱۳۸۰ تا ۱۳۸۵)، مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، سال پنجم، شماره ۱، ۱۰۷-۱۲۸، پاییز و زمستان ۱۳۹۳.
- صدرزاده، ماندانا، قصه‌های تمثیلی در تعلیم و تربیت، پژوهش‌های زبان و ادبیات تطبیقی، ۱، ش ۱، ۴۹-۶۴، بهار ۱۳۸۹.
- عادلخانی، حسن، بهزادی اندوه‌جودی، حسن، فرید، محمدصادق، نقش قصه‌گو در پردازش قصه‌های عامیانه آمره، فرهنگ و ادبیات عامه، سال ۲، شماره ۳، ۱۳۱-۱۵۲، بهار و تابستان ۱۳۹۳.

- علی اکبری، مهناز، علیپور، احمد، درنجفی شیرازی، مهناز، اثر بخشی قصه‌گویی بر مولفه‌های هوش اخلاقی کودکان دختر پیش دبستانی در شهر اصفهان، شناخت اجتماعی، سال سوم، شماره ۲ پیاپی ۶، ۳۳-۴۳، پاییز و زمستان ۱۳۹۳.
- فالک، جان.اچ. دیرکینگ، لین دی، ۱۳۹۶، نگاهی نو به تجربه دیدار از موزه، تهران، دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- فردانش، هاشم، مبانی نظری تکنولوژی آموزشی، تهران، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی در دانشگاه‌ها(سمت)، ۱۳۷۲.
- کریمی، ناهید، مهرافزون، داریوش، جعفری، علیرضا، بررسی تأثیر آموزش مهارت‌های زندگی به روش قصه‌گویی بر مولفه‌های خلاقیت دانش آموزان ابتدائی، ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، دوره هفتم، شماره دو، ۱۶۶-۱۴۹، پاییز ۱۳۹۶.
- مهاجری، زهرا، قصه و قصه‌گویی، انتشارات جهاد دانشگاهی مشهد، ۱۳۸۲.
- میرزابیگی، محمدعلی، فرزاد، ولی‌الله، کولایی، قدرت‌اله، مقایسه اثر روش‌های یادگیری مشارکتی، یادگیری مشارکتی توأم با آموزش اصول گفتگو، و روش سخنرانی بر پیشرفت تحصیلی جغرافیای دانش آموزان پایه پنجم ابتدایی، تعلیم و تربیت، شماره ۱۰۰، ۶۹-۸۶، زمستان ۱۳۸۸.
- میرصادقی، جمال، ادبیات داستانی قصه، داستان کوتاه، رمان، تهران: انتشارات شفا، ۱۳۶۶.
- میرکمالی، سید محمد، خورشیدی، عباس، عوامل موثر در پرورش خلاقیت دانش آموزان دوره ابتدایی استان گیلان، روان‌شناسی و علوم تربیتی (دانشگاه تهران) شماره ۸۷، ۵۱-۷۶، ۱۳۸۸.
- نیکوئی، علیرضا، بابا شکوری، شراره، بازخوانی قصه‌های کودکان بر مبنای مولفه‌ی طرح‌واره در رویکرد شناختی، مطالعات ادبیات کودک شیراز، سال چهارم، شماره‌ی دوم، (پیاپی ۸)، پاییز و زمستان ۱۳۹۲.
- والی، آناهیتا، قصه‌گویی، روشی موثر در آموزش مفاهیم پیچیده علم پزشکی، مجله ایرانی آموزش در علوم پزشکی، ۷ (۱)، بهار و تابستان ۱۳۸۶.
- همایی، رضا، کجباف، محمدباقر، سیادت، سیدعلی، تأثیر قصه‌گویی بر سازگاری کودکان، مطالعات روان شناختی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه الزهراء، ۱۵۱-۱۳۳، تابستان ۱۳۸۸.
- یاسائی، صغری، داوری، عبدالرحیم، آقائی، سید محمدرضا، غفاری طرقی، مهرداد، بررسی مقایسه‌ای دو روش آموزشی قصه‌گویی و سخنرانی در یادگیری بهداشت دهان و دندان دانش‌آموزان مقطع ابتدایی شهر یزد، سال هفتم، سلامت و بهداشت، شماره اول، ۱۰۲-۱۰۸، بهار ۱۳۹۵.
- یوسفی لویه، مجید، متین، آذر، تأثیر درمانی بر راهبردهای رویارویی کودکان با مشکلات یادگیری، پژوهش در حیطه کودکان استثنائی ۲۰، سال ششم، ۶۰۳-۶۲۲، تابستان ۱۳۸۵.
- یوسفی لویه، مجید، متین، آذر، یوسفی لویه، معصومه، قصه‌درمانی و احتلال‌های روان شناختی کودکان، تعلیم و تربیت استثنایی، شماره‌های ۸۴ و ۸۵، ۱۲-۲۸، آذر و دی ۱۳۸۷.

-Asa Berger, Arthur, Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life, SAGE Publications International Educational and Professional Publisher Thousand Oaks London New Delhi, ۱۹۹۷ .

## Using Storytelling for teaching History to the kids at the museum<sup>°</sup>

Azam Safipour<sup>‡</sup> Reza Afhami<sup>∨</sup> Marjan Kian<sup>^</sup>

### Abstract:

Storytelling has been a useful method for entertaining kids as well as teaching them during the past. Storytelling among teaching methods at the museum is the helpful method which can be used for transferring concepts, creativity growth, more knowledge and kid training. The museum structure has a great effect on story formation, used devices for storytelling at the museums to increase kids' learning and comprehension and makes more interest and motivation in them. Each museum uses specific method for storytelling depending on kind and function. The aim of this study is survey of desired effect of story and its presentation methods at the museum for history teaching and better learning.

This essay deals with utilization storytelling at the museums by practical method as well as qualitative and descriptive analysis and introduces some approaches regarding this issue.

The effective factors of this method have been measured. The results show that the relationship between museum environment, leader and devices are very important and efficient in the kind of story and the history teaching way. Therefore, depending on kid audience, different schema will be used. Among the other options, the story telling like playing has an advantage in creativity training, better comprehension of concepts and historical issues. It is practically more efficient as well.

**Key Words:** Training at the museum, History teaching, storytelling, Kids, Archeology museums

---

<sup>°</sup> This essay has written based on PhD thesis of Azam Safipour named: Design and validation of intangible heritage education model in museums

<sup>‡</sup> Ph.D. student of Art Research at Faculty of Arts and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran  
a.safipoor@gmail.com.

<sup>∨</sup> Associate Professor at the Faculty of Art, Art studies, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran,  
[afhami@modares.ac.ir](mailto:afhami@modares.ac.ir)

<sup>^</sup> Associate Professor Department of Curriculum Studies, Faculty of Psychology and Education, Kharazmi University, [kian@khu.ac.ir](mailto:kian@khu.ac.ir)