



# پرورش ذوق هنری در کودکان

فرایند اجرای یک فعالیت هنری برای  
نوآموزان

## مقدمه

متنی که پیش روی شماست، شامل معرفی یک نمونه طرح برای انجام دادن یک فعالیت هنری است که پس از یک مرتبه اجرا برای نوآموزان پیش‌دبستان یکی از مدارس پسرانه واقع در منطقه ۳ تهران در سال تحصیلی ۹۷-۹۸ اصلاح شده است. در این فرصت، شما خواننده گرامی با طرح فعالیت اصلاح شده پس از یک بار اجرا، اهداف آن، تحلیل طرح و انگیزه شکل‌گیری ایده طرح فعالیت آشنا می‌شوید و از روند اجرا و چالش‌های مربی در اجرا اطلاع می‌یابید؛ چالش‌هایی که باعث اصلاح طرح اولیه شده است.

در این طرح سعی شده با تلفیق هنر و تربیت‌بدنی، کودک در موقعیتی جذاب و معنادار قرار گیرد تا منجر به انجام نقش‌های خواسته شده و یادگیری مؤثر شود.

## توضیح برخی واژه‌ها

**طرح فعالیت:** منظور طرح درسی است که در آن، فراگیرندگان برای یادگیری به فعالیت از نوع اقدام ترغیب می‌شوند.

**فعالیت‌های حرکتی:** فعالیت‌هایی که برای انجام دادن آن‌ها ماهیچه‌های درشت بدن، از جمله دست‌ها و پاها، کار می‌کنند.

**طرح فعالیت اولیه:** طرح فعالیتی است که برای اجرای نوبت اول طراحی شده بود و پس از اجرای نوبت اول تغییر یافت.

**یادگیری:** در اینجا تلاش کودک برای دستیابی به هدف است.

**صداساز:** ابزار دست‌ساز که برای ساخت آهنگ تولید صدا می‌کند. مثلاً، قوطی پلاستیکی یا فلزی درداری که داخل آن مقدار مناسبی ماسه، برنج یا لپه و از این قبیل ریخته شده است.

## معرفی طرح فعالیت

**عنوان فعالیت:** کانگورو

**قالب فعالیت:** نمایشی و تجسمی

**مدت فعالیت:** برای پیش از دبستان حدود ۳۵ دقیقه (زمان‌های نوشته شده جلوی هر فعالیت، برای گروه سنی پیش‌دبستان مناسب‌سازی شده است.)

**نسبت تعداد مربیان به نوآموزان:** یک مربی برای حداکثر ۸ نوآموز

## اهداف فعالیت

- **هدف هنری:** تقویت حواس و ادراکات زیبایی‌شناختی (تأثیر حرکت و ریتم بر ترسیم خط)
- **هدف حرکتی:** هماهنگی حواس و عضلات (در هماهنگ شدن با ریتم)

## وسایل لازم

کاغذ رول، کاغذ و تخته‌شاسی در قطع A<sub>۴</sub> به تعداد نصف نوآموزان، مداد شمعی، صداساز (ترجیحاً دو صدا با زیر و بم مختلف)، وسیله نشانه‌گذاری مثل چسب کاغذی.

## خلاصه فعالیت

۱. بچه‌ها همراه آهنگ صداساز به‌صورت آزادانه حرکت می‌کنند.
۲. گروه‌بندی می‌شوند و به‌نوبت تلاش می‌کنند روی کاغذ رول نصب شده بر دیوار، خطوطی را در بالاترین ارتفاع ترسیم کنند.
۳. نمایش فیلم کانگوروها



خط بکشند. آن‌ها بعد از حدود ۳ تا ۵ ثانیه با اشاره مربی به گروه‌های خود برمی‌گردند. در همان لحظه، نفرات دوم هم بلند می‌شوند و به سمت دیوار می‌دوند تا با بالا و پایین پریدن، روی کاغذ رول خط بکشند. این بازی تا نفر آخر ادامه می‌یابد و تا زمانی که بچه‌ها تمایل دارند و لذت می‌برند، می‌تواند تکرار شود. حدود ۷ دقیقه

۳. در ابتدا برای بچه‌ها فیلم کوتاهی (حداکثر ۱ دقیقه) از حرکت کانگوروی مادر و کانگوروی بچه پخش می‌شود. مربی اجازه می‌دهد که بچه‌ها احساسات آنی خود را بروز دهند. ۱ دقیقه

۴. روی زمین از قبل با چسب کاغذی یا ابزار دیگری با فاصله‌های نیم تا یک متری نشانه‌گذاری شده است. از بچه‌ها خواسته می‌شود تا مثل کانگورو به همراه صداساز فقط روی نشانه‌ها حرکت کنند. اگر نسبت فضا و تعداد دانش‌آموزان مناسب باشد (برای هر نفر حداقل حدود ۲ مترمربع) همه بچه‌ها در آن واحد می‌توانند با هم بازی کنند. به بچه‌ها گفته می‌شود مراقب خود و دیگران باشند و به هم برخورد نکنند. نقش‌های مختلف حرکت کانگورو از بچه‌ها خواسته می‌شود و آن‌ها مطابق هر نقش، روی نشانه‌ها حرکت می‌کنند؛ نقش‌هایی مثل حرکت مادر کانگورو در حالی که بچه‌اش در کیسه شکمی اوست، حرکت مثل بچه کانگورو که از کیسه درمی‌آید و می‌دود، و حرکت مثل مادر کانگورو که بچه‌ای در کیسه خود ندارد. حدود ۵ دقیقه

۵. بچه‌ها با شروع صدای صداساز در یک صف در نقش بچه کانگورو به ترتیب حرکت می‌کنند و روی تمام کاغذ رول که به صورت افقی حدود چند متر به دیوار نصب شده است، خط می‌کشند. هر کودک وقتی به انتهای رول می‌رسد، از مسیری که با چسب روی زمین مشخص شده، به انتهای صف برمی‌گردد تا در نوبت بعدی دوباره با حرکت کانگورویی روی رول خط بکشد. مسیر برگشت با مسیر رفت فاصله‌ای حداقل یک و نیم متری دارد تا بچه‌ها با هم برخورد نداشته باشند. خوب است مربی در محل مناسبی بین دو صف (صفی که برای ترسیم خط و صفی که برای بازگشت بسته شده است) بایستد و از خروج احتمالی بچه‌هایی که قصد بازگشت به ابتدای کاغذ رول را دارند، جلوگیری کند. حدود ۱۰ دقیقه

۶. بچه‌ها در گروه‌های دونفره قرار می‌گیرند. به نفر اول هر گروه یک تخته شاسی قطع A<sub>۴</sub> می‌دهیم که روی آن کاغذی با همان قطع ثابت شده است. نفر اول صفحه را به دست می‌گیرد و همراه صداساز به صورت کانگورو درجا حرکت می‌کند و صفحه را تکان می‌دهد. نفر دوم باید تلاش کند که روی کاغذ نقاشی بکشد. سپس، این دو جای خود را به همراه کاغذ جدید عوض می‌کنند. از بچه‌ها پرسیده می‌شود که قصد داشتند چه چیزی را ترسیم کنند و نظرشان نسبت به نتیجه کار چیست. حدود ۱۰ دقیقه

۷. با اشاره به خطوط ترسیم شده در مرحله ۵، از بچه‌ها

۴. حرکات انواع کانگوروها را با حرکت روی نشانه‌های روی زمین تقلید می‌کنند.

۵. در حالی که مثل کانگورو حرکت می‌کنند، روی کاغذ رولی که به صورت افقی به دیوار چسبیده است، خطوطی ترسیم می‌کنند.

۶. گروه‌های دو نفره تشکیل می‌دهند؛ نفر اول کاغذ به دست دارد و مثل کانگورو حرکت می‌کند و نفر دوم باید تلاش کند که روی کاغذ نقاشی بکشد.

### شرح فعالیت

۱. مربی به بچه‌ها می‌گوید: «من صدا می‌سازم و شما در حالت ایستاده با آن حرکت کنید. مراقب باشید به هم برخورد نکنید. حرکت شما درجا باشد.» مربی با دو صداساز، صدایی تولید می‌کند که بالا و پایین پریدن را برای بچه‌ها تداعی می‌کند. حدود ۳ دقیقه

۲. بچه‌ها به سه تا پنج گروه (بسته به وسعت مکان و تعداد نوآموزان) تقسیم می‌شوند. جلوی هر گروه کاغذ رولی به طول ۱/۵ متر و با فاصله ۳۰ سانتی‌متری از زمین روی دیوار نصب شده است. بچه‌های هر گروه پشت سر هم و مقابل کاغذ رول مقابل خود می‌نشینند؛ طوری که نفرات جلویی هر صف حداقل دو متر از کاغذ رول روبه‌روی خود فاصله دارند. با شروع تولید صدا، نفرات اول از هر گروه می‌دوند و روی کاغذ رولی که به صورت عمودی روی دیوار چسبانده شده است، مطابق صدای صداساز با بالا و پایین پریدن خط می‌کشند. بچه‌ها در این بازی باید سعی کنند هر قدر که می‌توانند در ارتفاع بالاتری

پرسیده می‌شود که چرا خطوط ترسیم شده شبیه امواج شده است.

### تحلیل طرح فعالیت

یادگیری فرایندی صرفاً ذهنی نیست بلکه اتفاقی یک پارچه و دربرگیرنده جسم، عواطف و ذهن است و اگر مربیان، به‌خصوص در دوره‌های پیش از دبستان و پایه اول ابتدایی آن را مورد توجه و تأکید قرار دهند، آموزش را به امری لذت‌بخش و مؤثر تبدیل خواهد کرد. اغلب دیده می‌شود که مربیان مراکز به بخش انگیزشی و به‌ویژه شناختی توجه بیشتری دارند اما به دلایلی، به بخش حرکتی کمتر توجه می‌کنند. فضای کوچک آموزشگاه‌ها، حمایت‌های زیاد از کودکان، تنوع بازی‌های کاردستی یا صفحه‌ای و بازی‌های دیجیتالی از عواملی هستند که فعالیت‌های حرکتی کودکان را محدود کرده است. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که فعالیت‌های حرکتی روی رشد مغز و بخش‌های مربوط به فعالیت‌های شناختی آن اثر مستقیم دارند. در این طرح فعالیت سعی شده است که با تلفیق هنر و تربیت‌بدنی، کودک در موقعیتی جذاب و معنادار قرار گیرد تا فعالیت را بفهمد و بداند چگونه باید عمل کند، به آن جذب شود و نقش‌های خواسته شده را به‌خوبی انجام دهد. کودک نقش کانگورو را در حرکت و جابه‌جایی ایفا می‌کند و حالت‌های مختلفی را در این موضوع متصور می‌شود و حس می‌گیرد. صداساز حرکات کودک را هماهنگ می‌کند و در نهایت، ترسیمی که متأثر از حرکت مبتنی بر ریتم است، از طریق اثرگذاری ابزار روی کاغذ قابل رؤیت می‌شود. فعالیت با نمایش فیلمی کوتاه از دوران مختلف زندگی کانگورو، روی ارتباط حسی بچه‌ها تأکید می‌کند. به همین دلیل، انتظار می‌رود در زمانی که ترسیم صورت می‌گیرد، کودک بیشترین ارتباط را با موضوع برقرار کند. اگرچه انتظار نمی‌رود که نقاشی ترسیم شده توسط کودکان شکل و صورت مشخصی داشته باشد، به نظر می‌رسد فرم کلی که کودک در انتهای فعالیت با آن مواجه می‌شود، بیانگر تأثیر حرکتی و حسی او باشد. فعالیت کانگورو از این جهت که به بازی شباهت زیادی دارد، بچه‌ها را به خود جذب خواهد کرد و یادگیری را به اوج خود خواهد رساند.

### ایده طرح فعالیت کانگورو چگونه شکل گرفت؟

در جست‌وجوهای اینترنتی، با گروهی از سایت‌های معتبر هنری مواجه شدیم که بر تلفیق هنرهای تجسمی و تربیت‌بدنی و حرکت مبتنی بر الگوهای آهنگین تأکید داشتند. با توجه به اهمیت حرکات بدنی در یادگیری، از این سایت‌ها ایده گرفته شد و فعالیتی طراحی گردید که ضمن هم‌خوانی با فرهنگ زیستی کودکان سرزمین ما، امکان به‌کارگیری حرکت در هنر را فراهم می‌ساخت. از علاقه کودکان به حیوانات بهره گرفته



شد. باید حیوانی را انتخاب می‌کردیم که حرکت آن برای بچه‌ها جذاب باشد. می‌دانستیم که هر چه مدل حرکت متفاوت‌تر و غیرمعمول‌تر باشد، برای کودکان جذابیت بیشتری دارد. از سوی دیگر، اگر حیوانی که مدل حرکتی آن انتخاب می‌شود برای کودکان این سن ناشناخته باشد، جذابیتی نخواهد داشت. بچه‌ها به چیزی جذب می‌شوند که آن را بفهمند و بتوانند با آن دست‌ورزی کنند. کانگورو از جمله حیواناتی است که به دلیل ویژگی جهندگی، فرم پاها و نوع زندگی، می‌تواند برای کودکان جذابیت داشته باشد.

### منطق چینش گام‌های فعالیت کانگورو

حرکت آزاد در آغاز فعالیت قرار گرفت تا کودکان صرفاً به ریتم و ضربانگ‌های آن توجه کنند. برای تمرکز روی حرکت بالا پریدن، بازی ترسیم خط در بالاترین نقطه صفحه طراحی شد. البته، مربی برای این بازی مسابقه‌ای طراحی نکرده است و بچه‌ها خودشان نتایج تیم خود را ارزیابی خواهند کرد. برای پرش‌های کانگورووار، بازی پرش روی نشانه‌های روی زمین طراحی شد تا بچه‌ها بر حرکت کانگورویی تمرکز کنند. برای اینکه آن‌ها هنگام حرکت حس کانگورو را بگیرند، فیلم حرکت کانگورو برایشان پخش می‌شود اما مدت زمان این فیلم بیشتر از یک دقیقه نیست؛ زیرا احساس می‌شود که این مدت زمان برای تمرکز بچه‌های پیش از دبستان بر تماشای فیلم مناسب، و برای گرفتن حس لازم از حرکت کانگورو کافی است. در همین یک دقیقه، سه تیپ مختلف از کانگوروها را نمایش می‌دهیم. از نظر طراح فعالیت، بچه‌ها با مقایسه این حالت‌ها (کانگورو در زمانی که بچه‌ای در کیسه شکمی خود دارد و زمانی که بچه‌ای در کیسه ندارد، و حرکت بچه کانگورو) درک بهتری از حرکات کانگورو پیدا می‌کنند. پس از این مرحله، آن‌ها با حرکات مبتنی بر الگوهای ریتمیک، روی کاغذ رولی که افقی به دیوار نصب شده است، خط می‌کشند. به این ترتیب، کودک خواهد دید که نوع حرکت او چه تأثیری در ترسیم خطوط داشته است. به‌علاوه، چون همه بچه‌ها خطوط را روی یک کاغذی و در یک مکان ترسیم می‌کنند، نتیجه حرکت کل گروه را خواهند دید. در بازی مرحله آخر، بچه‌ها یک بار دیگر تأثیر حرکت بر ترسیم خط را در گروه‌های دونفره تجربه می‌کنند.

### اصولی که فعالیت مبتنی بر آن‌ها طراحی شد

فعالیت‌های هنری برای کودکان، از جمله کودکان پیش از دبستان، در چارچوب اصول و معیارهایی طراحی می‌شوند که فهرست آن‌ها در کتاب «فعالیت‌های یاددهی-یادگیری دوره پیش از دبستان» آمده است و رعایت آن‌ها صحت فعالیت‌های هنری را از نگاه برنامه تضمین می‌کند. اصولی که رعایت آن‌ها در این فعالیت مورد تأکید قرار گرفته است، عبارت‌اند از:

• برنامه آموزش هنر باید به‌گونه‌ای طراحی شود که

کودک آن را بفهمد. دستورالعمل‌های پیچیده مانع ارتباط کودک با فعالیت می‌شوند. کودک به تقلید از حرکت کانگورو و همچنین به قصد همراهی با ریتم، علت حرکات خود را می‌داند و با فعالیت، ارتباط شناختی برقرار می‌کند.

• **فعالیت باید کودک را (از طریق چالش‌های عاطفی و ذهنی) جذب کند. یکی از عوامل جذب کودکان به فعالیت، پویایی آن است؛** یعنی فعالیت قادر باشد عواطف، تفکر، جسم و خیال کودک را درگیر کند تا او بدون اعمال محرک خارجی، داوطلبانه فعالیت را انجام دهد و از این کار لذت ببرد. این فعالیت از آنجا که هم ذهن و هم عواطف کودک را درگیر می‌کند، از نظر نگارنده می‌تواند فعالیتی پویا محسوب شود.

• **فعالیت هنری باید به‌گونه‌ای باشد که کودک بتواند آن را مستقل از دیگران اجرا کند.** فعالیت کانگورو عمل دشواری را از بچه‌ها طلب نمی‌کند و از این حیث در حد توان سنی بچه‌هاست.

### اجرا و اصلاح فعالیت

این فعالیت برای پنج دسته ۱۲ تا ۱۵ نفره (هر دسته جدا) نواآموزان پیش‌دبستانی در یک مدرسه اجرا شد. فعالیت به طریقی که طراحی شده بود به اجرا درآمد. بچه‌ها اجرای **مرحله اول** (حرکت آزاد) را خیلی دوست داشتند و حاضر بودند چندین بار آن را تکرار کنند. مربی هم با بچه‌ها همراه شده بود. بچه‌ها همراه با صداساز نزدیک به دو تا سه دقیقه حرکت آزاد کردند و همچنان تمایل به تکرار فعالیت داشتند؛ به همین سبب دو برابر پیش‌بینی برنامه، برای این مرحله زمان صرف شد.

بچه‌ها اجرای **مرحله دوم** (فعالیت گروه‌ها در ترسیم خط با بالا و پایین پریدن) را نیز دوست داشتند. اگرچه معلم هیچ کاری برای تبدیل بازی به مسابقه انجام نداد، بچه‌ها گاه هیجاناتی از خود نشان می‌دادند که به احساسات زمان اجرای مسابقه شباهت داشت. هر دسته از دانش‌آموزان شامل ۱۲ تا ۱۵ نفر بودند و در این مرحله، هر دسته به سه گروه ۴ تا ۵ نفره تقسیم شدند. در طرح اولیه فعالیت، بچه‌ها پس از این بازی باید در گروه‌های خود، با پرش جفت پا به سمت رول بیایند و در پایین صفحه رول مربوط به گروهشان شکلی را در مدت ۳ یا ۴ ثانیه ترسیم کنند. نفر بعدی باید حدس بزند که کودک قبلی چه شکلی را می‌خواسته ترسیم کند و در نوبت خود آن را ادامه دهد. تمام اعضای گروه هرچند بار که در نوبت خود به سمت رول می‌روند، باید برای تکمیل شکل اولیه تلاش کنند. در اجرا، به علت هیجان بازی، هیچ کودکی به‌صورت جفت‌پا و جهشی به سمت کاغذ رول حرکت نکرد. با یادآوری مربی، ممکن بود دو یا سه قدم را به‌صورت جفت‌پا حرکت کنند اما ادامه حرکت خیلی شتاب‌زده و به‌صورت دویدن عادی بود. بچه‌های



در **مرحله چهارم**، مربی طبق طرح اولیه ابتدا بچه‌ها را در دسته‌های پنج‌نفره به وسط آورد اما پس از گذشت کمتر از ۲۰ ثانیه، متوجه شد که همه بچه‌ها می‌توانند هم‌زمان روی نشانه‌ها بپرند. فضا شاد و هیجان‌انگیز شده بود. قانون این بود که بچه‌ها مراقب باشند به هم برخورد نکنند. طرح برای سال بعد چنین تصحیح شد که همه بچه‌ها (برای این کارگاه هنر) به تشخیص مربی می‌توانند این فعالیت را به‌طور هم‌زمان اجرا کنند.

در **مرحله پنجم**، مربی بین دو صف بچه‌هایی که قصد داشتند روی دیوار خط بکشند و بچه‌هایی که مسیر برگشت را طی می‌کردند، قرار گرفت تا به علت هیجان زیاد از خروج بچه‌هایی که باید برمی‌گشتند، جلوگیری کند. این اقدام مربی که باعث حفظ نظم بچه‌ها تا آخر فعالیت شد، در طرح اولیه دیده نشده بود و برای طرح فعالیت سال بعد به متن فعالیت اضافه گردید.

در طرح اولیه برای **مرحله ششم** از بچه‌ها خواسته می‌شد که برای ترسیم شکل تلاش شود اما در اجرا معلوم شد که بچه‌ها آن‌قدر هیجان ترسیم خط دارند که این انتظار، در هیچ موردی تحقق نیافت. البته، به نظر می‌رسد درخواست تلاش برای ترسیم شکل می‌تواند در طرح فعالیت باقی بماند تا نوآموزان با چالش ترسیم شکل مواجه شوند و تأثیر حرکت صفحه بر نتیجه کار را ببینند. از بچه‌ها سؤال خواهد شد که قصد داشته‌اند چه چیزی را ترسیم کنند و نتیجه چه شده است. از برخی بچه‌ها پرسیده شد که آیا می‌توانند از روی خطوط ترسیم شده در مرحله پنج، بگویند که چرا خطوط به شکل موج شده‌اند. این پرسش در طرح اولیه وجود نداشت اما به طرح اصلی اضافه شد. در خاتمه اجرای این طرح به تحقق اهداف مورد نظر منجر گردید به طوری که در مورد هدف اول، یک کاغذ رول برای مرحله پنج و سه کاغذ رول عمودی برای مرحله دوم (بچه‌ها در سه گروه هم‌بازی شدند) مصرف شد و همه پنج دسته دانش‌آموزان (دسته‌های ۱۲ تا ۱۵ نفره) تا آخر روز روی این‌ها کار کردند. بنابراین، تأثیرات حرکت یکدیگر را بر ترسیم خط می‌دیدند.

در مورد هدف دوم، بچه‌ها عضلات درشت خود را به خوبی درگیر کرده بودند؛ آن‌قدر که برخی از آن‌ها بین دو مرحله ۵ و ۶ درخواست استراحت داشتند.

#### پی‌نوشت‌ها

1. board game
2. THE IMPORTANCE OF PHYSICAL ACTIVITY AND AEROBIC FITNESS FOR COGNITIVE CONTROL AND MEMORY IN CHILDREN

#### منابع

1. THE IMPORTANCE OF PHYSICAL ACTIVITY AND AEROBIC FITNESS FOR COGNITIVE CONTROL AND MEMORY IN CHILDREN, Laura Chaddock- Heyman , Charles H. Hillman, Neal J. Cohen, Arthur F. Kramer; Monographs of the society for research in child development, Lynn S.Liben,Editor 2014
۲. صادقیان، نبی‌الله و شعیبانی، اسدالله (به‌کوشش). (۱۳۸۵). فعالیت‌های یاددهی-یادگیری برنامه‌دستی برای دوره پیش از دبستان. نشر توکا.

پیش‌دبستان تمایل نداشتند شکل نفر بعدی را تکمیل کنند و لذا شکل دیگر را آغاز می‌کردند که به دلیل زمان بسیار کوتاه، شکل ترسیم‌شده ناقص می‌ماند. تعداد کمی از بچه‌ها به تکمیل شکل اول می‌پرداختند. دست آخر، در بخش پایینی هر کاغذ رول، شکلی دیده می‌شد که چند نفر روی آن کار کرده بودند و تعداد زیادی شکل ناقص بود که در اطراف آن دیده می‌شد. به این سبب، این مرحله برای اجرای سال بعد حذف شده است و بچه‌ها فقط به ترسیم خط در بالای صفحه می‌پردازند.

در **مرحله سوم**، همان‌طور که پیش‌بینی می‌شد برخی از بچه‌ها تمایل داشتند هیجان خود از دیدن فیلم کانگورو را با حرکت نمایش دهند. مربی از بچه‌ها خواست برای آنکه با هم برخورد نکنند، به‌صورت درجا حرکت کنند و برای اینکه صدای فیلم شنیده شود، حرکت بدون صدا باشد.