

راه کارهای یادگیری و انتقال مفاهیم باستان‌شناسی به کودکان در

موزه‌های باستان‌شناسی

نگارنده: پوهنمل عنایت‌الله دادمن*

چکیده

آموزش، یکی از رسالت اصلی موزه‌ها در جهان به‌شمار می‌رود؛ از این‌رو، موزه‌ها، به‌عنوان بنیادهای اجتماعی و در عین‌حال آموزش‌محور، می‌توانند به آموزش و بازیابی عناصر هویت تاریخی و اجتماعی افراد جامعه خود مدد برسانند؛ در این میان، موزه‌های باستان‌شناسی نقش به‌سزایی در معرفی و شناخت این عناصر دارند. هدف این تحقیق بیان مبانی آموزشی و نقش موزه‌ها با تأکید بر ابعاد تعلیمی بوده است. ضرورت انجام این تحقیق زنده‌نگه‌داشتن میراث فرهنگی، آشنایی با هویت ملی و قومی و برقراری ارتباط و مفاهیم باستان‌شناسی است. روش این تحقیق تحلیلی - توصیفی بر مبنای مطالعات کتابخانه‌ای است. نتایج حاصل از این بررسی نشان می‌دهند موزه‌های باستان‌شناسی در جهت آموزش گام بر می‌دارند که در جامعه می‌تواند بستری تأثیرگذار در امر آموزش کودکان و نوجوانان به‌وجود آورد و در تحقق اهداف آموزش‌دهنده می‌تواند نقش به‌سزایی را ایفا کنند. درضمن، کودکان به‌طور کلی فعالیت‌هایی را که در موزه‌های باستان‌شناسی انجام می‌دهند به صورت عملی و همراه با بازی صورت می‌گیرد، که برای یادگیری مفاهیم باستان‌شناسی، توصیه می‌شود استراتژی‌های اجتماعی و فرهنگی باید در زمینه‌های یادشده تعمیم شود.

واژه‌گان کلیدی: آموزش، باستان‌شناسی، بازی، کودک، موزه، یادگیری.

ISSN

P: 2788-4155

E: 2788-6441

Ghalib

Received: 07/ 08/ 2022

Accepted: 03/ 09/ 2022

Review paper

Strategies for learning and transmitting archeological concepts to children in archeological museums

Author: Assistant Prof, Enayatullah Dadman*

Abstract

Education is one of the main missions of museums in the world, so museums, as social foundations and at the same time education-oriented, can help educate and retrieve the elements of historical and social identity of people in their community. Archeological museums play an important role in introducing and recognizing these elements. One of the aims of this research is to express the educational and learning basics of children and to present new solutions to attract the child audience in archeological museums. The necessity of conducting this research is to have a living cultural heritage, to acquaint children with national and ethnic identity, and to establish a connection between the child's audience and archeological concepts. The method of this research is based on library studies and follows a descriptive-analytical approach. The results of this study show that archeological museums are working to educate children.

Keywords: *Archeology, Children, Education, Games, Learning, Museums.*

* Education faculty, History Department, Kandahar University, Afghanistan
(dadmanenayat@gmail.com)

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivatives 4.0 International License



مقدمه

توجه به میراث فرهنگی، زنده‌نگه‌داشتن آن‌ها، فراهم‌آوردن بیش‌ترین امکانات برای ابداع و نوآوری فکری و هنری به معنای ارزیابی مجدد این میراث، با معیار تازه، از اصول سیاست فرهنگی هر جامعه است؛ بدین‌سان ضرورت توجه به میراث فرهنگی، زادهٔ پیدایی جبری نیازها و عوامل اجتماعی تازه یا به بیان دیگر صنعتی‌شدن هر جامعه و کشور از راه آشنایی با تمدن و تکنالوژی است؛ پس ایجاد تحرک در فرهنگ ملی و دادن جلوه‌های تازه به فرهنگ باستانی امری ضروری است؛ از این‌رو، استفاده از موزه‌های باستان‌شناسی می‌تواند راه‌کار مناسبی برای تأمین این هدف باشد؛ چرا که در سراسر جهان موزه‌ها بر مخاطبان خود تأکید خاصی می‌کنند. این کار را با طراحی فضا و اجرای نمایش و برنامه‌ها انجام می‌دهند، تا زمینهٔ تشویق بازدیدکننده را فراهم آورند، تا مجدداً به موزه بیایند؛ بنابراین، طرح‌هایی استفاده می‌کنند که مخاطب‌محور هستند. اصل تمرکز بیش‌تر محققان بر جنبهٔ آموزشی موزه‌ها است؛ چرا که در قرن اخیر موزه‌ها هم‌چون دیگر مرکزهای اجتماعی، مانند مدرسه‌ها به‌عنوان یک مرکز آموزشی مطرح شده‌اند. بر اساس تعریف شورای بین‌المللی موزه‌ها، آموزش یکی از اهداف اصلی موزه‌ها به‌شمار می‌رود. بحثی که در این تحقیق مطرح شده، تمرکز بر یادگیری و انتقال مفاهیم باستان‌شناسی به کودکان در محیط موزه است؛ باستان‌شناسی مطالعهٔ گذشته با استفاده از مدارک مادی است و دارای مفاهیم پیچیده و تخصصی بسیاری است که انتقال این مفاهیم به کودکان، کار را برای موزه‌داران و راهنمایان موزه مشکل کرده است.

باتوجه به تحقیقات صورت‌گرفته، تاکنون در مورد انتقال مفاهیم باستان‌شناسی به کودکان در موزه‌های باستان‌شناسی از طریق بازی‌های موزه‌یی فعالیتی انجام نشده است. کتاب‌هایی که در خصوص آشنایی کودکان با روش‌های باستان‌شناسی نوشته شده عبارت‌اند از: *باستان‌شناسی چهل‌تیکه* (گاراژیان و دیگران، ۱۳۹۳)، *کشف رازهای گذشته* (پنچیک، ۱۳۹۰) و *کاوش باستان‌شناسی و کشف رازهای زنده‌گی گذشته‌گان* (دوک، ۱۳۹۴).

در بحث آموزش و یادگیری در موزه تاکنون مطالعات نسبتاً زیادی صورت گرفته است. از مهم‌ترین کتاب‌هایی که در این زمینه منتشر شده و منحصراً به بحث آموزش و یادگیری در موزه‌ها پرداخته‌اند، می‌توان به پژوهش‌هایی نظیر: *آموزش‌دهنده‌گان موزه* (تالبویز، ۲۰۰۵)، *موزه‌ها و آموزش* (گرین‌هیل، ۲۰۰۷)، *بنیان موزه* (آمبروز و کریسپین پین، ۲۰۰۶) و *مطالعات موزه* (مک دونالد، ۲۰۰۷) اشاره داشت.

محققان و پژوهش‌گران آموزش را در موزه، از جنبه‌های مختلف بررسی کرده‌اند، که یکی از جنبه‌های مهم و تأثیرگذار آن را می‌توان آموزش اجتماعی و نقش آموزشی موزه‌ها در اجتماع بیان

کرد، که در این تحقیق تمرکز بر جنبه آموزش موزه‌یی می‌باشد. در خصوص آموزش کودکان در موزه در جنوری سال ۱۹۹۹، مرکز تحقیقاتی موزه و گالری‌ها (Research Centre for Museums and Galleries) در گروه مطالعات موزه دانش‌گاه لستر (Leicester) تأسیس شد. تمرکز اولیه برای RCMG، نقش آموزشی و عمل‌کرد و پتانسیل موزه‌ها و گالری‌ها بود. تحقیقات یادگیری را در موزه، دانش‌جویان دکتری در دیپارتمنت مطالعات موزه دانش‌گاه لستر در انگلستان انجام دادند. دیگر مطالعات با تمرکز بر توسعه تحصیل در موزه در کانادا، کار خود را به اتمام رساندند. رین (Rennie) در سال ۱۹۹۸ فاکتورهایی که بر تعامل کودکان در نمایش‌گاه‌هایی که امکان لمس اشیا و استفاده از دست وجود داشت، پرداخت؛ این پژوهش بر کودکان ۳-۷ ساله‌یی تمرکز داشت که قصد بازدید از موزه مرکز اکتشافات سینچ (SciTech) را در استرالیا، داشتند. کودکان (هم در گروه‌های مدرسه‌یی و هم در گروه‌های خانواده‌گی) بررسی شدند و هنگامی که در تعامل با موزه و در حال مصاحبه بودند، از آن‌ها فیلم‌برداری شد. فالک و دیرکنگ، از اولین محققانی هستند که مطالعات خاطره‌یی و حافظه‌یی را در زمینه بازدید از موزه انجام دادند. ریشه این مطالعات از تلاش‌هایی مربوط به گسترش تعاریف برگرفته شده، و باعث پربار کردن درک ما از مفاهیم مربوط به یادگیری در موزه خواهد شد (Hooper, 2004). شاید جامع‌ترین تلاش‌ها برای درک چه‌گونه‌گی و چستی یادگیری در موزه کودکان، در سه پژوهش اخیر قرار گرفته باشد. اولین پژوهش، پروژه اکتشافی‌یی بود که در سال ۱۹۹۸ انجام شد و هم‌کاری میان موزه فیلادلفیا و موزه «پروژه صفر» (Project Zero) را نشان می‌دهد. پروژه دوم، در هم‌کاری با موزه اکتشاف کودکان کالیفورنیا و دیپارتمنت روان‌شناسی در دانش‌گاه کالیفورنیا، صورت گرفت. در آخر، موزه کودکان: «پلی به سمت آینده»، که یک پروژه تحقیقاتی مستقل است و در نتیجه هم‌کاری مربیان، پژوهش‌گران و شرکت‌کننده‌گان موزه، به وجود آمده است. این مطالعات از جهت‌های بسیاری پیش‌گام و مبتنی بر تیوری هستند و برای جمع‌آوری داده‌ها از روش‌های کمی و کیفی استفاده می‌کنند. داده‌ها در مکان‌های مختلفی جمع‌آوری شدند، و تمرکز شان بر مخاطبان است و یادگیری در موزه و محیط‌های اجتماعی- فرهنگی وسیعی صورت گرفت (Hass, 2004). تمام تحقیقات پیشین، به زبان‌های غیر زبان فارسی دری و در حوزه‌های جغرافیایی غیر افغانستان انجام شده است؛ لذا تفاوت تحقیق ما، با تحقیقات پیشین، در بخش جغرافیایی و زبان است.

این تحقیق، به این پرسش‌ها پاسخ می‌دهد: کودکان چه‌گونه می‌توانند با مفاهیم باستان‌شناسی آشنا شوند؟ انتقال مفاهیم باستان‌شناسی به کودکان چه نقشی برای آن‌ها ایفا می‌کند؟
باتوجه به ماهیت موضوع در این تحقیق از مطالعات و مواد کتاب‌خانه‌یی به عنوان ابزار پژوهش استفاده شده است و نگرش توصیفی- تحلیلی را دنبال می‌کند.

یافته‌های تحقیق نشان می‌دهند که: کودکان به‌طور کلی فعالیت‌هایی را که در موزه‌های باستان‌شناسی انجام می‌دهند به صورت عملی و همراه با بازی صورت می‌گیرد، در ضمن برای یادگیری مفاهیم باستان‌شناسی توصیه می‌کند که استراتژی‌های اجتماعی و فرهنگی باید در زمینه‌های یادشده تعمیم داده شود.

موزه و جای‌گاه آن

یکی از روی‌دادهای فوق‌العاده مهم و بنیادین در جامعه‌ها، پدیده موزه است. شاید در هیچ‌جا به‌اندازه زیر سقف موزه‌های عالم، نمی‌توان ذوق و ذائقه، نظام دانایی و احساس انسان را از انسان بودن خویش، هستی و تاریخ ملموس و محسوس مشاهده کرده (ملاصالحی، ۱۳۹۱: ۲۸۸). موزه به طور خاص یک نمونه جامعه‌شناسی تجربی است؛ چرا که از یک سو جایی است که در آن سطح آگاهی فردی و اجتماعی افراد ارتقا می‌یابد و حس هم‌بستگی آن‌ها بیش‌تر می‌شود، و از سوی دیگر، اثر سب‌عدی‌بی را در یک محیط محدود و قابل درک ارائه می‌کند. موزه نوعی فضای خاص است که در آن جدا از رابطه انسان و فضا، رابطه پیچیده‌بی نیز میان اشیا و فضا وجود دارد (براک، ۱۳۸۳: ۵۲). موزه از نخستین ابزارهایی است که انسان برای ثبت تغییرات فرهنگی ابداع کرد؛ این ابزار مهم با نیروی کاستی‌ناپذیر در این زمینه مؤثر بوده، و هست؛ اما موزه‌ها به‌گونه‌بی که امروز تعریف می‌شوند، در زمینه گنجاندن اطلاعات در آن، برای ردیابی هرچه به‌تر تغییرات، مرزی نمی‌شناسند. انسان‌ها مایل اند که آموخته‌های‌شان را در جایی تجربه کنند، به کمال برسانند و جان ببخشند؛ موزه‌ها چنین فضایی می‌توانند داشته باشند. در این راستا، موزه‌ها نقش آموزشی عمومی عمده‌بی را در جوامع بشری ایفا می‌کنند. هر موزه، با بیان خاص خود، حقیقتی را ارائه می‌کند و جلوه‌بی از شعور، استعداد، درک، بینش و قدرت خلاقه انسان را عرضه می‌کند؛ موزه انسان را از قراردادهای تحمیلی زمان حال می‌رهاند؛ فضای متفاوتی است که به انسان مجال می‌دهد تا به اقتضای توان و استعدادش دیگرگونه بیندیشد. فکری جای‌گزين فکر امروزه را به او القا کند؛ موزه مکان فرصت‌های استثنایی تغییر محیط و تغییر نگاه به زنده‌گی است. موزه‌ها نباید به فضاهایی بسته محدود و قراردادی تبدیل شوند. موزه‌ها می‌توانند و باید در فضای زنده‌گی امروز دیده شوند (شیرازی، ۱۳۷۰: ۳-۵).

موزه‌ها صرفاً معرف و مصداق، یا صورت بیرونی تحولات بنیادی‌بی که در نظام دانایی و معرفت و منظر انسان عالم مدرن پس از ظهور شرایط جدید تاریخی به وقوع پیوسته، نیستند. آن‌ها اکنون خود، به طور محصور و به طرز اجتناب‌ناپذیری در چنین تحولاتی سهیم‌اند و نقش ایفا می‌کنند. موزه‌ها اکنون به صورت مراکز مهم و پناه‌گاه غنی‌ترین اسناد، شواهد و آثار و اشیای تاریخی و فرهنگی ملت‌ها در آمده است. موزه‌ها بر معرفت و منظر تاریخی جوامع بشری تأثیر ژرف نهاده، و درک و دریافتی

ملموس هرچند زنده‌تر از واقعیت به مردم جوامع ارائه داده، و بر تفسیر تاریخی ما نیز از روی داده‌ها مؤثر واقع می‌شوند. موزه‌ها در معرض توفان تحولات نفس‌گیر شرایط جدید تاریخی به سرعت چهره عوض کرده، و پیچیده‌تر شده، و با ساختار حجیم‌تر در جهان پیچیده، سخت شکننده و آسیب‌پذیر روزگار جدید پدیدار شده‌اند؛ و مرحله‌به‌مرحله بر ذایقه فکری و ذهنیت فرهنگ‌ها و ملت‌ها نشست و نفوذ عمیق‌تر کرده و اهمیت و ضرورت موجودیت اجتناب‌ناپذیر خود را آشکار کرده‌اند (ملاصالحی، ۱۳۸۳: ۱۱).

ریشه‌شناسی کلمه موزه

واژه «موزه» از لغت یونانی «موزین» (Mousein) به معنای «مقر زنده‌گی موز» (Mouse) الهه هنر و صنایع در اساطیر یونان باستان اقتباس شده است (قاسمی، ۱۳۸۳: ۱۵۴)، که معادل فرانسه‌وی آن Muse، اسپانیایی آن Musee، آلمانی آن Museum، ایتالیایی آن Museo و پرتگالی آن Museu می‌باشد (Desvalees, 2010: 92)؛ بنابراین، در شکل یونانی‌اش به صورت Mouseion آمده است و به معنای مقر قریحه هنرمندی است و یک نهاد فلسفی یا محیطی برای تأمل است. استفاده از مشتق لاتین این واژه، به نظر می‌رسد که محدود به زمان رومی‌ها و متعلق به محل‌هایی برای بحث‌های فلسفی بوده است (Lwise, 2007: 1). این واژه نام یکایک الهه‌های نُه‌گانه هنر، شعر و موسیقی در یونان باستان است (حیدری، ۱۳۸۹: ۸۱). موزه‌های شعر و هنر و فرهنگ نُه دختر هستند که از ازدواج «منه موزینه» (الهه خاطر، داکزه و یاد) با زئوس متولد شده‌اند (رضایی مهوار، ۱۳۹۲: ۴). درواقع Muses هما نه رب‌النوعی است که با شادی و خشنودی ناظر به جای آوردن نیکوی افسانه‌ها، موسیقی، اشعار عاشقانه، تاریخ، تراژیدی، کمدی، رقص و ستاره‌شناسی بودند (Alexander, 2017: 2).

موزه نخستین بار به تپه کوچکی در آتن اطلاق می‌شد که معبد الهه‌های هنر (موزه‌ها) بر آن بود. بعدها به هر بنایی که به موزه تعلق داشت موزه گفته شد (رکنی، ۱۳۶۱: ۱۳۶). در دوران کلاسیک این کلمه برای نام‌بردن معبدی که Muses را در خود جای می‌داد به کار می‌رفت (Alexander, 2017: 2). واژه موزه از لغت فرانسه‌وی Muse گرفته شده است و در دهه ۱۲۹۰ ه. ق. به زبان فارسی راه یافته است (محمودپور، ۱۳۹۳: ۲۶). و به معنی مکانی است که مجموعه بزرگی از آثار باستانی و صنعتی و چیزهای گران‌بها را در آن به معرض نمایش می‌گذارند و دانش‌مندان، محققان و هنرمندان از آن استفاده می‌کنند (کالانتیری، ۱۳۹۴: ۲)؛ ریشه واژه‌شناسی، موزه‌شناسی و ریشه کلمات مترادف هم‌راه با آن شاید از ظهور تدریجی و هنز ناکامل کلمه «موزه‌گرافی»، «موزه‌نگاری» نشأت می‌گیرد.

در عمل کلمه «موزه‌نگاری» بیش از یک سده قبل از ظهور کلمه «موزه‌شناسی» مورد استفاده بود و به‌صورت مترادف هم کاربرد داشتند (Aquilina, 2011:5).

اصطلاح موزه‌نگاری، جنبه عملی یا کاربردی موزه‌شناسی تعریف می‌شود؛ به عبارت دیگر، تکنیک‌هایی است که برای انجام فعالیت‌های موزه‌یی توسعه یافته است؛ هم‌چنان، با توجه به برنامه‌ریزی و تجهیز فعالیت‌هایی شامل موزه، حفاظت و مرمت، امنیت و نمایش. در مقابل موزه‌شناسی، واژه موزه‌نگاری مدت‌ها برای شناخت فعالیت‌های عملی مربوط به موزه‌ها به کار رفته است (Desvales, 2010: 83).

مشکلات ناآگاهی از مفهوم باستان‌شناسی

با وجود افزایش روزافزون آگاهی عمومی جامعه از وضعیت علوم انسانی و ضرورت وجودی آن‌ها در کشورهای پیش‌رفته و صنعتی در برخی از کشورهای غیر صنعتی، اغلب افراد دانش‌گاهی و غیردانش‌گاهی، حتا اشخاصی که در این رشته‌ها تحصیل می‌کنند، فاقد آگاهی‌های لازم در این زمینه هستند و اطلاع چندانی از کاربرد و لزوم وجود چنین رشته‌هایی هم‌چون باستان‌شناسی ندارند. وجود چنین ناآگاهی و کاستی‌ها، سبب شده محققان برای روشن‌تر شدن اهمیت علوم انسانی، به‌ویژه دانش باستان‌شناسی در جوامع امروزی و هم‌چنین نقش آن در ابعاد مختلف اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی جامعه به بحث و گفت‌وگو بپردازند. در میان رشته‌های علوم انسانی، باستان‌شناسی رشته‌یی است که هم‌واره لزوم اهمیت و حضور آن در جامعه دانش‌گاهی مورد سؤال بوده است، به همان اندازه که هنوز باستان‌شناسی در میان عوام به‌عنوان عتیقه‌جویی و دانش قیمت‌گذاشتن اشیای تاریخی شناخته می‌شود، در بین بسیاری از طیف‌های دانش‌گاهی به‌منزله رشته‌یی تفریحی، مصرف‌کننده، بی‌هدف و مزاحم برنامه‌های عمرانی قلم‌داد می‌شود. این درحالی است که بسیاری از کشورهای پیش‌رفته با تغییر الگوی باستان‌شناسی سنتی به باستان‌شناسی کاربردی، از باستان‌شناسی و روش‌شناسی آن به منظور بهبود و ارتقای مناسبات جوامع انسانی بهره می‌گیرند؛ یکی از مشکلات اساسی‌یی که وجود دارد، مربوط به برقراری ارتباط و نمایش آثار مربوط به گذشته و انتقال مفاهیم باستان‌شناسی است. یقیناً موزه‌های باستان‌شناختی نقش مهمی را در این خصوص ایفا می‌کنند. از وجه نظری کار باستان‌شناسی به طور اعم و نمایش مربوط به گذشته به طور اخص، پدیده‌هایی هستند که با مفاهیم اجتماعی، سیاسی و عقیده‌وی جوامع مختلف ارتباط دارند (حسین‌زاده، ۱۳۹۰: ۱-۲).

انتقال مفاهیم باستان‌شناسی از طریق اشیای داخل موزه

موزه‌ها با دراختیارداشتن اشیای باارزش فرهنگی و تاریخی، که گنجینه‌های تجارب و جلوه‌گاه فرهنگ ملی، هنر، صنعت و اعتقادات و باورهای اقوام گذشته هستند، وظیفه مهمی در نگهداری و دسترس‌پذیری این آثار دارند. امروزه موزه‌ها، علاوه بر گردآوری، تعیین هویت، نگهداری و عرضه آثار، در جهت امور آموزشی و مطالعاتی و پژوهشی نیز گام‌هایی برداشته‌اند. تبادل اطلاعات امری است که نمی‌توان به راحتی از کنار آن عبور کرد. فضای فیزیکی موزه‌ها قابلیت‌های مناسبی برای حس فضایی و لمس گذر تاریخ فراهم می‌کنند؛ اما محدودیت‌های فیزیکی موجب نوعی فاصله میان نوع بشر با تاریخ خود در هر نقطه جهان می‌شود. انسان امروزی با تکیه بر فناوری‌های جدید ارتباطات و اطلاعات می‌تواند، تا حدود زیادی این محدودیت‌ها را از میان بردارد و تاریخ خود را در هر کجای این جهان فیزیکی مشاهده کند؛ انتقال و تبادل اطلاعات هم در سطح ملی و هم در سطح بین‌المللی، نیازمند سازمان‌دهی و یک‌پارچه‌سازی اطلاعات با شیوه مناسب است (ارثی، ۱۳۹۳: ۱۰۵).

در موزه‌ها اشیا بستر مهمی برای یادگیری و دسترسی به اطلاعات فراهم می‌کنند. فارغ از نوع موزه که در آن قرار دارند (چه سازنده‌محور، چه سنتی، و یا سایر موزه‌ها) ماهیت اشیا با همه دلایل عمل‌گرایانه شان، به‌عنوان مراجعی برای یادگیری فردی تلقی می‌شوند. وقتی موزه‌ها به دنبال اطلاعات موجود خود باشند، اشیا در آن موزه‌ها چه‌گونه‌گی ارائه و سازمان‌دهی اطلاعات را تعیین می‌کنند. یادگیری توسط اشیا در موزه کمک می‌کند تا مخاطب به تخیلات خود برای تعامل با مجموعه‌هایی از مفاهیم تاریخ مردم، تاریخ جنبش زیبایی‌شناسی و یا هنرهای فرهنگی یک جامعه دسترسی پیدا کند. اتصال یک شیء به فرهنگ سازنده آن شیء است که به یادگیرنده‌گان فرصتی برای تعاملی ملموس با فرهنگ (و ایده‌های آن) را می‌دهد. این وضعیت هم‌واره در حال تغییر آثار در طول تاریخ است که اجازه می‌دهد یادگیرنده‌گان درک به‌تری از وضعیت تحول ایده‌ها در طول تاریخ داشته باشند. هنگامی که دانش‌آموزان در طی دوره‌های مشترک موزه و مدرسه با اشیا تعامل داشته باشند، به اهمیت غنی فرهنگی این روابط در حال تغییر دسترسی خواهند داشت و از آن زمان که قادر به درک تحول معنای اشیا در مقایسه با تحول خود اشیا شوند، دورنمای انتقادی وسیع‌تری از ماهیت متغیر جهان پیرامون خویش و جای‌گاه عقلانی خود در این جهان به دست می‌آورند. نوعی محدودیت خاص در مجموعه‌های اشیا وجود دارد که ذهن یادگیرنده را از طریق تجربیات فیزیکی خود درگیر می‌نماید. برخی از مریبان ممکن است که این جریان را یک نوع محدودیت برای یادگیری تلقی کنند؛ با این حال، برخی ممکن است محدودیت فیزیکی را به‌عنوان یک محدودیت مفید ببینند، که ایده‌ها را در اشکال معینی قابل کنترل نگه می‌دارد (lasky, 2009:73)؛ اگر چه خود اشیا از لحاظ فرهنگی بسیار مهم هستند، اجازه دسترسی دانش‌آموزان و کودکان به آن‌ها موجب ایجاد تعاملی

سازنده شده، و بدین طریق، بهبود توزیع عادلانه‌تر اطلاعات می‌شود؛ دانکن (۱۹۹۱) استدلال می‌کند که خود موزه‌ها با نمایش عمومی اشیای هنری شان افکار عمومی را در مورد اشیای هنری شان هدایت می‌کنند؛ از این طریق، اشیای داخل یک موزه مجموعه‌ای دائماً در حال تغییری از اطلاعات در مورد خود به مخاطبان موزه ارائه می‌کنند، که لاجرم باید به محتوای سازمان‌های میزبان، تاریخچه، سازنده‌گان، بازدیدکننده‌گان و سایر اشیای موجود در آن موزه‌ها مرتبط باشد؛ به محض این‌که یادگیرنده‌گان قادر به درک جهان مولی مجموعه اشیا و یادگیری بر اساس دروس مستور در این اشیا شدند، می‌توانند در یک سیستم عادلانه‌تر آموزش دیده، و با ایده‌های ابدی انسان و جهان طبیعی تعامل داشته باشند (همان‌جا).

انتقال مفاهیم باستان‌شناسی از طریق نقل داستان و قصه‌گویی در محیط موزه

انسان‌ها برای فرار از ناکامی‌ها و نابرابری‌های اجتماعی و اقتصادی و محرومیت‌های گوناگون، آرزوهای شان را با آرامش خیال در قالب افسانه‌ها، قصه‌ها، مثل‌ها، ترانه‌ها و لالایی‌ها گفته‌اند. قصه از ابتدای آفرینش تاکنون وجود داشته است و شاید نخستین آن، قصه آدم‌وحوا و نخستین قصه‌گو حضرت آدم باشد، که ماجرای رانده‌شدنش را از بهشت برای فرزندانش تعریف کرده است. قصه‌گویی هم‌چنین به‌عنوان روشی برای آموزش ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی استفاده شده است. تأکید افلاطون و ارسطو بر قصه‌گویی برای کودکان نیز از همین جنبه است. قصه درباره انسان‌ها و اشیا به صورت‌های متفاوتی و با زبان خوشایند آن‌ها را به آموختن ترغیب می‌کند. درون‌مایه اصلی قصه‌ها آرزوی انسان‌ها بوده است. در واقع انسان‌ها نیازهای شان را با زبانی ساده و قابل فهم در قصه بیان می‌کنند. طرح مسائل هیجان‌انگیز و عجیب و ظهور عوامل طبیعی، غیرطبیعی و متافیزیکی باعث می‌شود، شنونده‌گان از شنیدن قصه لذت ببرند و انگیزه یادگیری در آن‌ها بیش‌تر شود. کودکان با شنیدن افسانه‌ها، اسطوره‌ها و قصه‌های قومی درباره جهان و آن‌چه در آن است، اطلاعاتی به دست می‌آورند و در ذهن خود، آرزوهای مطلوب شان را شکل می‌دهند. تقریباً تمام افسانه‌های اقوام مختلف و ملل گوناگون این ویژه‌گی را دارند. قصه‌ها برخلاف شکل‌های دیگر ادبیات، کودک را در راه کشف هویت و معنای زنده‌گی خویش هدایت می‌کند. قصه به کودک می‌آموزد برای ادامه تکامل شخصیت فردی چه تجربه‌هایی ضروری‌اند. قصه به کودک قول می‌دهد اگر شجاع باشد و در راه این تلاش طاقت‌فرسا و مهیب قدم بردارد، نیروهای خیراندیش و نیکوکار به کمکش می‌آیند، و موفقیت او حتمی خواهد بود. اسطوره‌ها، داستان‌های مذهبی و قصه‌ها، نیروهای تخیل کودک را تغذیه و تقویت می‌کنند. این‌گونه داستان‌ها به مهم‌ترین پرسش‌های کودک پاسخ می‌دهند و عامل مؤثر و مهمی در تربیت اجتماعی آن‌ها هستند (کانون توسعه فرهنگی کودکان، ۱۳۹۳: <http://www.amoozak.org>).

از نظر لیپمن، بهترین روش برای آموزش تفکر به کودکان استفاده از داستان است. ادبیات کودکان معنامحور و منبعی غنی برای آموزش آنان است. عامل اصلی تفاوت در داستان‌هایی که از قرن ۱۸ م. تاکنون برای کودکان به رشته تحریر درآمده اند، در نوع هنجارهایی است که داستان‌ها به آن‌ها توجه داشته‌اند. بررسی‌ها نشان می‌دهند که داستان‌ها را چهار نوع هنجار اصلی از یکدیگر متمایز می‌کند. در هنجار اول، ایده ارشاد کودکان عاملی مهم است و آموزش ارزش‌های اجتماعی از طریق این داستان‌ها صورت می‌گیرد. در این هنجار، داستان‌های کودکان ابزاری هستند که بین کودک و دانش و ارزش‌ها میان‌جیگری می‌کنند. نقش این داستان‌ها انتقال پیام‌هایی است که با توانایی‌های زبانی و عقلی، سطح درک و شناخت، دانش عمومی توانایی پیام‌گشا، و تجربه کودک از محیط اطراف هم‌آهنگ هستند. هنجار دوم، نقش آموزشی داستان‌ها است. نکته اصلی در این هنجار این است که کودک از طریق داستان با ابعاد فرهنگی اجتماع آشنا می‌شود و از جهان پیرامون آگاه می‌گردد و واقعیات را درک می‌کند. هنجار سوم، ادبیات کودکان را ادبیاتی می‌بیند که مناسب کودک و نوجوانان باشند؛ یعنی در خلق پیام باید به توانایی زبان‌شناختی، عقلانی و ادراکی و دانش عمومی کودک توجه شود. داستان‌هایی که هدف شان آموزش است به طرزهای ادبی زمان خود توجه دارند و مفهوم ادبی زمان خود را نشان می‌دهند. نوع چهارم، هنجار توجه به گذشته است. در این نوع هنجار، داستان‌ها مغایر با فرهنگ رایج زمان خود هستند و طرزهای قدیمی را منعکس می‌کنند (رشتچی، ۱۳۸۹: ۲۶).

طراحی سایت مصنوعی و فضایی خلاق برای حفاری و کاوش در محیط موزه

یکی از طرح‌های ارائه شده در خصوص چه‌گونه‌گی انتقال مفاهیم باستان‌شناسی به کودکان در موزه‌های باستان‌شناسی، طراحی فضایی برای کاوش و حفاری در داخل محیط موزه می‌باشد و طرح پیش‌نهاد شده به این صورت است که با قراردادن یکی از اتاق‌های موزه به منظور استفاده برای ایجاد سایت مصنوعی و ساخت فضای مورد نظر برای حفاری کودکان، تجربه کاوش واقعی را برای مخاطبان خود به‌وجود آورد. طرح به این صورت است که فضای کاوش واقعی را در داخل یکی از اتاق‌های موزه بازسازی کنند؛ بدین منظور ابتدا فضای مرکزی اتاق را با چندین لایه از خاک پوشانده، و در قسمت‌های مختلف از این محوطه اشیایی را مخفی کرده، هم‌چنین فضای مورد نظر را دقیقاً مانند سایت‌های واقعی باستان‌شناسی تقسیم‌بندی کنند. کودکان قبل از ورود به اتاق حفاری با وسایل حفاری آشنا می‌شوند و تعدادی از این وسایل که مناسب سن کودک طراحی شده، در اختیارشان قرار می‌گیرد. بعد از آن در حین حفاری کودک با مفاهیمی هم‌چون باستان‌شناس کیست؟ و چه‌گونه کار می‌کند و فضای کاری او به چه شکلی است، توسط باستان‌شناس، راهنمای موزه و متخصصان آشنا می‌شود. هم‌چنین با حفر کردن لایه‌به‌لایه خاک و کشف کردن اشیای مخفی در

خاک، با چه‌گونه‌گی مراقبت‌های ویژه در برخورد با شیء تاریخی در محیط حفاری آشنا می‌شود. حفاری در محیط موزه نه تنها باعث یادگیری کودکان با باستان‌شناسی و مفاهیمی باستانی می‌شود؛ بل که به کودک اجازه تجربه حفاری می‌دهد و کودک را یک باستان‌شناس نشان می‌دهد. از دیگر نکات مثبت این طرح می‌توان به تجربه شگفت‌انگیز حفاری برای کودکان اشاره کرد. هم‌چنین در اجرای این طرح کودک نه تنها با حواس سمعی و بصری خود کار می‌کند؛ بل که با تمام حواس خود یاد می‌گیرد و نسبت به بازدید از اشیای داخل ویترین و گوش‌دادن به توضیحات راهنما و خواندن تیکت‌های راهنما، که فقط حواس سمعی و بصری را درگیر می‌کند، جذابیت بیشتری برای بازدید فراهم می‌کند. کودکان می‌توانند لحظات لذت‌بخشی را تجربه کنند، که خودشان به‌عنوان یک باستان‌شناس وارد منطقه حفاری شده‌اند و با بایدها و نبایدهای حفاری و شیوه کاوش آشنا می‌شوند. البته برگزاری کارگاه‌های آموزشی حفاری در خارج از موزه برای کودکان و خانواده‌های شان بسیار جالب توجه و شگفت‌انگیز است؛ اما ممکن است بسیاری از کودکان به دلیل خارج‌بودن محوطه‌های باستانی از موزه یا از شهر، نتوانند در این کارگاه شرکت کنند. به همین دلیل وجود اتاق حفاری یا سایت مصنوعی در داخل یکی از اتاق‌های موزه می‌تواند باعث استفاده کودکان از این فضا شود و مخاطبان می‌توانند با رمزوراز حفاری به راحتی آشنا گردند. در این محوطه، مسؤلان و راهنمایان موزه با کمک باستان‌شناسان می‌توانند، از قبل از آغاز حفاری دوره‌های مختلف پیش از تاریخ، تاریخی و اسلامی را طراحی کنند و قبل از ورود کودکان به محیط کاوش، باستان‌شناس آن‌ها را با تکنیک‌های حفاری آشنا نمایند و در حین حفاری به آن‌ها آموزش دهند. هم‌چنین کار و آموزش در این محیط بسیار تعاملی است و کودکان پس از کشف اشیای باستانی هر دوره توسط باستان‌شناس، کارکنان آموزشی هدایت و تشویق به تمرکز، مشاهده و تفسیر شیء می‌شوند و کودکان با پرسش از خود که این شیء از چه موادی تشکیل شده، و برای چه مواردی استفاده می‌شده، با هم به بحث و گفت‌وگو می‌پردازند. هدف از این طرح، درک کودک و مخاطب ما از شیوه زنده‌گی گذشته و مقایسه با زنده‌گی مدرن، آشناسدن با مفهوم باستان‌شناسی و جای‌گاه باستان‌شناسان، مورخان، محققان و کسانی است که از نزدیک به مشاهده و تفسیر و تحلیل اشیای و مواد باستانی می‌پردازند؛ و در این پروژه دانش‌آموزان و کودکان یاد می‌گیرند که چه شواهدی بر جای می‌ماند و درک می‌کنند که چه‌گونه از بین‌رفتند (Lasky, 2009: 80).

ایجاد کارگاه‌های آموزشی و انتقال مفاهیم باستان‌شناسی از طریق بازی

بازی فعالیتی طبیعی، لذت‌بخش، شگفت‌انگیز و پُرمزوراز است. بازی وسیله‌یی برای بیان احساسات، برقراری روابط با توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خودشکوفایی است و چون

کودکان غالباً قابلیت کلامی و شناختی کمتری در بیان احساسات خود دارند، می‌تواند از آن به‌عنوان وسیله ارتباط طبیعی و ملموس برای کنار آمدن با دنیا استفاده کنند و به آرامش روحی دست یابند. بازی از ضروریات زنده‌گی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تأثیر ویژه‌ی دارد. کودکان به‌گونه معمول بخشی از اوقات شبانه‌روز خود را صرف بازی می‌کنند و از طریق آن به حواس خود مهارت می‌بخشند و به میزان توانایی و نیز نقاط ضعف خود پی می‌برند. بازی وسیله طبیعی کودک برای بیان خود است. برای درک بیش‌تر دنیای کودکان باید آن‌ها را موقع بازی مشاهده کرد. بازی وسیله‌ی است که کودکان از طریق آن احساسات خود را بیان کرده، و با دیگران رابطه برقرار می‌کنند. هم‌چنین تجربیات خود را توصیف نموده، آرزوهای خود را آشکار می‌سازند. درواقع کودک تلاش می‌کند از طریق بازی خود را پیدا کرده، و با محیط کنار بیاید (فتحی، ۱۳۸۴: ۸۹).

بسیاری از متخصصان در مورد اهمیت بازی و تأکید کردن روش خاصی که برای اعمال متودهای مختلف در موزه کودکان صورت می‌گیرد، پیش‌نهاد کردند؛ به‌طور مثال، جورج فورمن، پروفیسور بازنشسته دانش‌گاه ماساچوست، در خصوص بازی به عنوان یک توالی حل مشکل بدون نتیجه سخن گفت و اعتقاد داشت که کودکان در بازی کردن یاد می‌گیرند. جنت رایس المن، مدیر انجمن موزه کودکان در خصوص نیاز به صحبت با مربیان و والدین در خصوص بازی کودکان تأیید کرد. ترساتوم، مدیر اجرایی موزه کودکان، توضیح داد که چه‌گونه موزه‌اش اهمیت بازی را در فرهنگ تزریق کرده است و موقعیت بازی را به‌عنوان امری مهم به منظور یادگیری برای والدین، کارکنان موزه و خود کودکان تثبیت کرد. موزه‌ها می‌توانند خدماتی را به‌عنوان قطب جامعه یادگیرنده‌گان ارائه دهد، که با محققان دانش‌گاهی در ارتباط باشد. برای این کار نیاز دارد که فضای اکتشافی مناسبی هم برای خانواده‌ها و هم برای کودکان طراحی کند؛ هم‌چنین برای آموزش کارکنان و توسعه متخصصان برای کمک به کارکنان در امر یادگیری به همراه بازی باید سرمایه‌گذاری صورت گیرد. به علاوه باید راهنمایان را طوری آموزش داد که مدل‌ها و نمونه‌هایی برای به‌ترین شیوه تعامل با کودک باشند (Gyroscope inc, 2005: 12-13).

نتیجه‌گیری

موزه‌ها از نخستین ابزارهایی هستند که انسان‌ها برای ثبت تغییرات فرهنگی ابداع کردند و نقش آموزشی عمده‌ی را در جوامع بشری ایفا می‌کنند. جمع‌آوری، نگه‌داری و نمایش آثار باستانی تنها وظیفه موزه‌ها نیست؛ بل که برنامه‌های آموزشی مختلف متناسب با شرایط سنی و آگاهی و نیازهای بازدیدکننده‌گان نیز جزو وظایف لاینفک موزه‌ها است و این مسأله زمانی میسر می‌شود که انسان‌ها با موزه‌ها در تماس دائم باشند. امروزه موزه‌ها حرکت هدف‌مند خود را جهت آگاهی، آموزش

و نمایش جلوه‌های هنر و زیبایی دنبال می‌نمایند و با بهره‌گیری از سایر علوم و فنون در رشته‌های وابسته، بستر و محل مناسبی را برای ارتقای دانش بشری فراهم می‌سازند. موزه‌ها، در جامعه می‌تواند بستری تأثیرگذار در امر آموزش کودکان و نوجوانان به‌وجود آورد و در تحقق اهداف آموزش‌دهنده می‌تواند نقش به‌سزایی را ایفا کند. در موزه، کودکان به طور کلی فعالیت‌های باستان‌شناسی را به صورت عملی و همراه با بازی و مبتنی بر شیء را ترجیح می‌دهند.

پیش‌نیادها

از آن‌جایی که مهم است مخاطبان موزه‌ها را گروه‌های سنی کودک و نوجوان تشکیل دهند، و موزه‌ها شرایط بازدید برتر و مهیج‌تری را برای این گروه از مخاطبان فراهم کنند، لازم است برای مشارکت‌دادن به‌تر این گروه سنی، درک به‌تری از نیازها و علایق شان داشته باشند؛ هم‌چنین اکثر برنامه‌های باستان‌شناسی آموزشی تنها بر تمرین و یادگیری باستان‌شناسی، تأکید کرده‌اند؛ باین‌حال، اگر باستان‌شناسان می‌خواهند به طور مؤثر در مورد اهمیت باستان‌شناسی با تعداد بیش‌تری از مردم ارتباط برقرار کنند، باید تأکید خود را از آموزش باستان‌شناسی، به آموزش از طریق باستان‌شناس معطوف کنند. موزه‌ها راه‌های ارتباطی با فرهنگ کودک دارند؛ یعنی با قوانین و ارزش‌هایی که دارند، تأثیر بسیار عمیق‌تری در یادگیری کودکان دارند و این بدان معناست که تجربیاتی که با واسطه داستان، بازی و اشیایی که برای آن‌ها قابل شناسایی است، همراه باشد، در یادگیری تأثیر فراوانی داشته است. این نکات برای مریبان موزه به این منظور است که استراتژی‌های اجتماعی و فرهنگی و واسطه‌های مربوط به آن را با یک‌دیگر ادغام کنند و در برنامه‌های مربوط به کودکان، آن‌ها را اجرا نمایند.

سرچشمه‌ها

الف: منابع فارسی

۱. براک، مانفردلیم. (۱۳۸۳). «موزه، روان‌شناسی و معماری». ترجمه فرهاد مالکی. ایران: نشریه موزه‌ها. ش ۳۹. صص ۵۱-۵۳. قابل دسترس در: <http://ensani.ir/file/download/article/20120514171208-9187-93.pdf>
۲. جواهری، محمد رضا. (۱۳۸۳). «موزه‌ها و کارکردهای آموزشی آن». ایران: نشریه موزه‌ها. ش ۴۰. صص ۱۳-۱۷.
۳. حسین‌زاده ساداتی، سیدجواد. (۱۳۹۰). «کارکردهای باستان‌شناسی در جوامع امروز». ایران: نشریه پژوهش‌های باستان‌شناسی مدرس. ش پنجم. صص ۱-۳. قابل دسترس در:

<<https://www.academia.edu/5007146>>

۴. حیدری، فاطمه. (۱۳۸۹). «نگاهی به تیپولوژی موزه‌ها از ارگ سلطنتی تا موزه‌های مدرن». ایران: نشریه گردشگری. ش ۲۵. صص ۸۰-۸۳. قابل دسترس در:

<<https://www.magiran.com/paper/748559>>

۵. دوک، مقدم. (۱۳۹۴). «نگاهی به موزه‌های جهان». ایران: نشریه موزه‌ها، توسعه و گردشگری. ش اول.

۶. رشتچی، مژگان. (۱۳۸۹). «ادبیات داستانی کودکان و نقش آن در رشد تفکر». ایران: نشریه تفکر و کودک. ش دوم. صص ۲۳-۳۷. قابل دسترس در:

<<https://www.sid.ir/paper/480851/fa>>

۷. رضایی مهوار، میثم. (۱۳۹۲). «موزه‌های بازنمایی جهان». ایران: نشریه فرهنگ موزه. ش اول. صص ۱-۴۲.

۸. رکنی، محمد مهدی. (۱۳۶۱). «موزه در بینش اسلامی». ایران: نشریه مشکوه. ش اول. صص ۱-۴۲. قابل دسترس در:

<<https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/58391>>

۹. شیرازی، باقر. (۱۳۷۰). «موزه، مکان فرصت‌های استثنایی». ایران: نشریه موزه‌ها. ش ۱۱. صص ۲-۵.

۱۰. صباح، گاراژیان. (۱۳۹۳). «موزه در قلمرو باستان‌شناختی». ترجمه وحید آزادی. ایران: نشریه موزه‌ها. ش ۱۲. قابل دسترس در:

<<https://elmnet.ir/article/1868054-58451>>

۱۱. فتحی، حیدر. (۱۳۸۴). «تأثیر بازی و اسباب‌بازی در پرورش ذهن و خلاقیت کودکان». ایران: نشریه پیوند. صص ۳۰۹-۳۱۰. قابل دسترس در:

<<https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/117578>>

۱۲. کاتبی، فاطمه. (۱۳۷۹). «موزه‌ها و نگارخانه‌های مدرن / نگاهی کوتاه به روش مدیریت طراحی و دسترسی به موزه‌ها». ایران: نشریه موزه‌ها. ش ۲۶. صص ۲۴-۲۷.

۱۳. محمودپور، بختیار. (۱۳۹۳). «موزه‌های علوم و سرمایه فرهنگی». ایران: نشریه ترویج علم. سال پنجم. ش ۶. صص ۵-۱۳. قابل دسترس در:

<<https://www.magiran.com/volume/96455>>

۱۴. ملا صالحی، حمت‌الله. (۱۳۹۱). «از معبد موزه‌ها تا موزه‌های عالم مدرن». ایران: نشریه سوره اندیشه. ش ۶۴-۶۵. صص ۲۸۷-۲۹۰. قابل دسترس در:

<<https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/1006027/>>

ب: منابع انگلیسی

15. Alexander, E. P., Alexander, M., & Decker, J. (2017). **Museums in motion: An introduction to the history and functions of museums**. Rowman & Littlefield.
16. Aquilina, J. D. (2011). **The abelian tale of museology and museography: a history in words**. *Museology: International Scientific Electronic Journal*, 6, 1-20.
17. Gyroscopic, E. (2005). **“Standards of excellence in early learning: a model for Chicago children’s museum**.
18. Hass, N.T. (2004). **“Please touch museum, Philadelphia, Pennsylvania, project explores: How children are really learning in children museums”**, the visitor studies association. 63-69.
19. Hooper-Green hill, E., Missouri, T. (1990-1999). **“Researching learning in museums and galleries Leicester: Research center for museums and galleries**.
20. Lasky, p. (2009). **“Learning from objects: A future for 21st-century urban arts education”**, *Perspectives on urban education*, 72-76.
21. Lewis, G. (2007). **“The history of museums”**, *Encyclopedia Britannica.inc*, Retrieved December 2016.
22. Desvales, A., Mairesse, F. (2010). **“Key Concepts of Museology”**, Paris: ICOM and Armand Colin.
23. Ambrose, T., Pan, C. (2006). **“Museum Basics”**, New York, Routledge.
24. Hell, G.E. (2007). **“The role of museums in society: Education and social action**.
25. Mac Donald, G, B. (2007). **“Museums and tourism/ Stakeholders, resource and sustainable development”**, *International Museum Studies Mouseion*.

پ: منابع اینترنتی

۲۶. کانون توسعه فرهنگی کودکان. (۱۳۹۳). «تأثیر قصه در خلاقیت و رشد ذهنی، عاطفی

و اجتماعی کودک». قابل دسترس در:

<<http://www.amoozak.org>>