

مداخلهٔ عروسکی با خردسالان:

با تأثیر از آگوستو بوال و دیگران

آندریا دیشی و کارینا ناومر

ترجمه: علی ظفر قهرمانی نژاد

فریاد «کافیه!» برخاست، وقتی اجرای روی صحنه گرمی گرفت و لبریز از شور و هیجان شد. «کافیه!» نه از جانب اجراگران بلکه از سوی تماشاگری بیان شد که از حق خود برای انجام کاری غیر معمول، یعنی متوقف کردن اجرا و پیشنهاد خودجوش دیگری به جای موقعیت روی صحنه، استفاده کرد.

مواردی از این دست، فرصتهایی دلپذیر و البته اساسی هستند که در شکلی از تئاتر تعاملی آگوستو بوال با عنوان تئاتر مجادله^۱ در اختیار تماشاگران، معروف به «تماشا-بازیگران»^۲، قرار داده می شوند. برخلاف یک اجرای تئاتر سنتی، تماشاگران ترغیب به فعالیت می شوند، مشارکت کنندگان موقعیت را به صورت کلامی تحلیل می کنند و ایده هایی نو را برای اقدام و تغییر پیشنهاد می دهند. سپس حتی پا روی صحنه می گذارند تا ایده های تازه خود را بازی کنند!

پس وقتی «کافیه!» شنیده شد، دقیقاً همین اتفاق افتاد. اجراگران، یعنی لونا^۳ یا مهتاب که یک عروسک پشمی، آبی رنگ و نرم با چشمان درشت بود، و دوست فرضی اش سول^۴ یا آفتاب که عروسک کُرکی، زرد رنگ و تپل با صورتی مچاله از درد بود، در جای خود بی حرکت شدند تا وقتی «معلم - هنرمند» گفت: «راحت باشید.» برای تماشاگران، که اغلب چهار ساله بودند، بسیار روشن بود که رفتار غیردوستانه ای که شاهدش بودند می بایست متوقف می شد. حالا آماده بودند تا دست به مخاطره بزنند و ایده های خود را عملاً مطرح سازند.

در نمونه زیر، «اجراگران» عروسک اند و «صحنه» کلاس یک مهد کودک در مدرسه ای عمومی واقع در محله کوئینز^۵ نیویورک است. بچه ها در یک برنامه ویژه نمایش شرکت کرده اند که توسط «گروه هنرهای خلاق»^۶ اداره می شود و عنوان آن برنامه «ولف ترپ»^۷ شهر نیویورک: آموزش ابتدایی/از طریق هنر (معروف به برنامه آموزش ابتدایی) است. این یکی از برنامه های توسعه «گروه هنرهای خلاق» است؛ گروهی که کارش تئاتر آموزشی است و در دانشگاه شهر نیویورک^۸ مستقر است.

از اوایل دهه 1990 نظریه ها و تجربه های آگوستو بوال بر کار «گروه هنرهای خلاق» تأثیر گذاشته است. این گروه نمایشهای خود را برای دانش آموزان همه مقاطع و معلمهای آنان تنظیم می کند. مطلب حاضر، نحوه انجام این کار را در برنامه «ولف ترپ شهر نیویورک: آموزش ابتدایی از

¹ Forum Theatre

² Spect-actors

³ Luna

⁴ Sol

⁵ Queens

⁶ Creative Arts Team (CAT)

⁷ Wolf Trap

⁸ CUNY

طریق هنر» نشان می دهد، برخی از اصول کار را مطرح می کند و به بررسی نحوه استفاده از این راهبردها برای کودکان سه تا هفت ساله در گذشته و حال می پردازد.

هدف «برنامه آموزش ابتدایی»، آماده کردن اجرایی نمایشی با بیشترین کیفیت هنری و آموزشی برای خردسالان و معلمان شان در کم امکانات ترین و پرخطرترین اجتماعات پنج محله شهر نیویورک بود. از این رو ما مدیران «برنامه آموزش ابتدایی» به همراه گروهی از معلمان مستعد و فداکار، شیوه های نمایشی زیادی را از سال 1992 تا سال 2004 آزمودیم. همچنین برای تحریک تخیل، هوش ذاتی، بینشهای اخلاقی و تواناییهای حل مسئله در خردسالان، از چیزهای دیگری خارج از حوزه خودمان نیز تأثیر پذیرفتیم. از جمله موضوعهایی که در این برنامه مورد بررسی قرار گرفته اند و هنوز هم بررسی می شوند عبارت اند از: "پذیرش و امتناع"، "پیشگیری از خشونت"، "جدایی از والدین"، "پذیرش خواهر یا برادر جدید"، و "اجتماع پذیری".

«گروه هنرهای خلاق» در «برنامه آموزش ابتدایی» مشخصاً در سال 1995 دست به آزمودن روشهای تئاتر مجادله بوال و راهبردهای دیگری زد تا به چیزی دست یابد که ما آن را «مداخله عروسکی» نامیده ایم.

تعریف مداخله عروسکی

مداخله در یک فضای نمایشی یعنی از یک مشارکت کننده یا به قول بوال از یک «تماشا-بازیگر» دعوت شود تا وارد لحظه ای از کشمکش حل نشده میان شخصیتها شود. یک تسهیلگر تماشاگران را با مجموعه ای از پرسشها رهنمون می شود، آنان را به تأمل بر کشمکشها دعوت می کند تا به شخصیتها پیشنهادی بدهند و ببینند که راهبرد عملی آنان برای تغییر چگونه توسط بازیگران، خودشان یا دیگران به اجرا درمی آید. بنابراین، لحظه مداخله باید از نیروی بالقوه برای تغییر برخوردار باشد.

چنانکه پیشتر تعریف کردیم، مداخله عروسکی استفاده از شخصیتهای عروسکی برای درگیری سازی در فرایند مداخله است. برای این کار تغییرات لازم صورت می گیرد تا اجرا با گروه سنی مورد نظر ما متناسب شود. با حمایت معلم کلاس، جلسه توسط دو «معلم-هنرمند» اداره یا تسهیلگری می شود که در گروه هنرهای خلاق به «معلم-بازیگر» معروف اند.

چرا عروسک؟

ما معتقدیم که اغلب خردسالان فوراً جذب عروسک می شوند (کافی است برنامه تلویزیونی خیابان کنجد⁹ و پدیده الموم¹⁰ را دیده باشید)، از این رو خیلی زود عروسک را وارد کار خود کردیم. مثلاً در یک برنامه آموزشی تئاتر خردسالان به نام *بچه های زمین و آسمان*¹¹، پرنده ای عروسکی را به سرعت وارد فضای اجرا کردیم تا پیغام مهمی را به کودکان مشارکت کننده برساند. در جشن چای ملکه¹² – که ماجرای آن در زیر دریا بود – هشت پای عروسکی عملاً نقش شخصیت اصلی را داشت و با بچه هایی که در حال ایفای نقش بودند، وارد تعامل می شد.

⁹ Sesame Street: برنامه آموزشی تلویزیونی برای خردسالان که در اواخر دهه 1960 آغاز شد و حروف و اعداد را آموزش می داد (در آن از ماپت (عروسک دهان گشاد)، بازیگر زنده، پویانمایی و عروسک استفاده می شد).

¹⁰ Elmo Phenomenon

¹¹ Children of earth and sky

¹² The Queen's Tea Party

طبیعتاً مداخله عروسی حُسن دیگری هم داشت. گرچه خردسالان دیده بودند که بزرگسالان آنها را کنترل می کنند، با عروسکها به عنوان هم تراز و «همتای» خود، و نه به عنوان «تمثال اقتدار» بزرگسالان، ارتباط برقرار می کردند. در بخشهای مداخله عروسی مسئولین برنامه دریافتند که بچه ها به آسانی با عروسکها چالش می کنند، کار آنها را اصلاح می کنند و آنها را نصیحت می نمایند. غالباً بچه های خجالتی که در رابطه با بازدید یا بزرگسالان جدید مشکل داشتند، مشتاقانه با عروسکها مشارکت می کردند.

عوامل مؤثر بر مداخله عروسی

ما شاهد طیف متنوعی از تأثیرات هم بودیم – که همگی حاکی از پیشرفت مداخله عروسی بودند. کریس واین¹³ مدیر هنری و آموزشی «گروه هنرهای خلاق» که قبلاً شاگرد بوال بوده و حالا این روشها را در مرکز تئاتر آموزشی پُل ای. کاپلان¹⁴ تدریس می کند، استفاده از کار بوال را در «گروه هنرهای خلاق» عمومیت بخشید. دیدگاههای نظری و پیشنهادات عملی «واین» باعث پالوده شدن روش مداخله عروسی شد.

ما شاهد برنامه «گروه هنرهای خلاق» برای مقطع دبیرستان تحت مدیریت گوندلن هاردویک¹⁵ بودیم. او هدایت گر روشهای تعویض نقش بود که می توانست متناسب کلاسهای ابتدایی تنظیم شود. اعضای «برنامه آموزش ابتدایی» نیز دیدگاههای خود را به کار افزودند. برخی یا دوره های «واین» را گذرانده بودند و یا مستقیماً با خود «بوال» کار کرده بودند، یا اینکه هر دو مورد را تجربه کرده بودند. برنامه «حل خلاقانه اختلاف» در نیویورک برای اعضای «گروه هنرهای خلاق» امکان یادگیری ایجاد کرد و به «برنامه آموزش ابتدایی» ایده داد تا راهبردهای ارتباطی مؤثر آنان را برای تماشاگران جوان اقتباس کند.

روش آزمون و خطا نیز ثابت کرد که تأثیر مهمی دارد. از آنجا که این برنامه سالهای متمادی در صدها کلاس برگزار شده است، بهترین تجربه ها را می توان از تعاملات موفق کودکان، توضیحات کلاسی معلمان، الهامات «معلم – بازیگر»، و مشاهدات خارجی مدیران برنامه استخراج کرد.

جای دادن مداخله عروسی در برنامه درسی

مداخله عروسی هرگز راهبردی «مستقل» نبوده و تقریباً همواره بخشی از یک برنامه درسی بلندمدت تئاتر آموزشی¹⁶ بوده است. هر ساله روند توسعه «برنامه آموزش ابتدایی» از یک تا سه دوره تئاتر آموزشی را در برمی گیرد و در تک تک کلاسهای مدارس و در مراکز خدمات کودکان در هر پنج محله نیویورک به اجرا درآید. این دوره های آموزشی کاملاً تعاملی، ترکیبی از چهار یا پنج اپیزود از یک قصه نمایشی اند، طی جلسات کلاسی چهل تا چهل و پنج دقیقه ای اجرا می شوند و در حالت مطلوب دوبار در هفته برگزار می گردند.

در این دوره های آموزشی «معلم – بازیگران»، معلم کلاس، و بچه ها وارد دنیای وانمودی قصه می شوند و ایفای نقش می کنند. «معلم – بازیگران» لباسهای جذاب می پوشند، از عروسک و از ابزارهای صحنه، آلات موسیقی و مقدار زیادی پانتومیم و روایت تعاملی بهره می گیرند تا حس طبیعی بازی را در بچه ها برانگیزند و قصه ها، شخصیتها و دنیایی که در آن ساکن اند را در کلاس جان ببخشند. مداخله عروسی به یکی از مهمترین

¹³ Chris Vine

¹⁴ Paul A. Kaplan Center for Educational Drama

¹⁵ Gwendolen Hardwick

¹⁶ theatre-in-education (TIE)

راهبردهای «برنامه آموزش ابتدایی» تبدیل شده است. این روشهای ملموس، عینی و تجربی با نمایش به بچه ها کمک می کنند تا فضای تجربه داستانی را درک کنند و این به نوبه خود مهارت فکری و توان حل مسئله را در آنان ایجاد می کند.

نمونه برنامه درسی تئاتر آموزشی: بازار سویل^{۱۷}

در برنامه درسی تئاتر آموزشی زیر، با عنوان *بازار سویل*، از مداخله عروسکی استفاده می شود. این برنامه درسی در اصل توسط کارینا ناومر^{۱۸} و «هنرمند – معلم» ارشد استیوالم^{۱۹} خلق شده و هدف آن «پیشگیری از خشونت» و «حل اختلاف» است. این برنامه طوری طراحی شده که طی پنج روز عرضه شود. قصه درمورد اجراگران مشهور بین الملل است که به بازار سالیانه سویل آمده اند تا بهترین بازیهای خود را به اجرا درآورند و با دوستان شان دیدار تازه کنند. بحث بر سر اینکه چه چیزی منجر به یک نمایش «خوب» می شود، بین بازیگرها تنش به وجود می آورد. پیش از اجرای پایانی، این تنشها باید به دست همه حل شود.

- شخصیت‌های انسانی: سانچو^{۲۰} (قصه گو / بدله گو) و پیتتا^{۲۱} (خیمه شب باز)
- شخصیت‌های عروسکی: لونا (عروسک مهتاب، دختر) و سول (عروسک آفتاب، پسر)
- نقش / شخصیت‌های بچه ها: اجراگران مدعو در بازار سویل
- نقش / شخصیت‌های معلم: بانو / ترانه خوان^{۲۲} (خواننده مشهور اپرا)

روز اول: معرفی

فعالیت: بچه ها تصاویری از شهر، اجراگران (از جمله رقاصان فلامنکو) با لباس مخصوص، دکوراسیونهای بازار، قلعه و اعضای خانواده سلطنتی اسپانیا می بینند. همچنین واژه های اسپانیایی یاد می گیرند و آماده می شوند که «اجراگران» نقش در قصه شوند.

نکته آموزشی: در این روز بچه ها از طریق تصاویر با دنیای قصه آشنا می شوند و اینگونه می توانند مکان را تخیل کنند تا اگر روزهای بعد وارد قصه شدند، بتوانند آن را بسط دهند.

روز دوم: حضور در دنیای قصه / معرفی شخصیتها

فعالیت: بچه ها به عنوان اجراگر وارد دنیای بازار سویل می شوند و با سانچو، تردست / بدله گو، و دوست قدیمی اش، پیتتای خیمه شب باز، مواجه می شوند که نقش هر دو را «معلم – بازیگران» ایفا می کنند. همچنین بانو ترانه خوان را می بینند که خواننده بزرگ اپراست و معلم کلاس نقش او را بازی می کند. آن افراد با شروع قصه در میدان «فرضی» شهر جمع شده اند تا اجراهای خود را اعم از رقص فلامنکو، تردستی (به صورت

¹⁷ Feria de Seveilla

¹⁸ Karina Naumer

¹⁹ Steve Elm

²⁰ Sancho

²¹ Pepetia

²² Señora Cancione

پانتومیم) و بدله گویی نمایش دهند. ناگهان پیام می رسد که ملکه می خواهد در اجراهای شان حضور یابد. حالا آنان واقعاً باید تمرین و تمرین و تمرین کنند. پیتا حاضر می شود که روز بعد نمایش خود را به صورت تمرینی برای همه اجرا کند.

نکته آموزشی: در این روز بچه ها درگیر خلق فضای نمایش می شوند و روابط خود را در داخل نمایش برقرار می کنند تا بعداً بتوانند به «دوستان» نیازمند کمک کنند. آنها در ضمن مهارت اجرای نمایش را درخود ایجاد می کنند.

روز سوم: نمایش عروسکی

فعالیت: پیتا نمایش عروسکی خود را با نام گردش دوستانه لونا و سول²³ به صورت تمرینی اجرا می کند تا از دیگر اجراگران بازخورد بگیرد. نمایش شامل دو کشمکش نمایشی است. اینها سناریوهایی است که بعداً در آنها مداخله انجام می شود. نمایش حتی با یک دعوی پرسروصدای عروسکها در پشت صحنه تمام می شود. درحالی که پیتا در نمایش خواهان خشونت است - و آن را بسیار مفرح می پندارد - سانچو نگرانیهایی را درمورد ماهیت غیردوستانه این گردش به ظاهر دوستانه مطرح می کند. گروه در مورد تأثیر بر تماشاگران بحث می کند و پیتا به این نتیجه می رسد که بخشهایی از نمایش را از نو آماده کند اما باید تصمیم هم بگیرد که چه نسخه ای از کار را برای ملکه به اجرا در آورد..

نکته آموزشی: در این روز بچه ها نمایش عروسکی را می بینند و با آن آشنا می شوند تا بلکه بعداً مداخله های مؤثری در آن داشته باشند. آنها در این مورد هم بحث می کنند که نمایش خشونت می تواند تماشاگران و البته موفقیت نمایش را تحت تأثیر قرار دهد.

روز چهارم: مداخله عروسکی

فعالیت: پیتا حیران و درمانده وارد می شود. او سعی کرده خودش نمایش را تغییر دهد، اما ایده هایش ته کشیده و می داند برای بهتر شدن کار باید کمک بگیرد. بنابراین پیتا دوباره نمایش را اجرا می کند و این بار اجراگران دعوت می شوند نمایش را متوقف کنند و برای کمک به عروسکها مداخله نمایند تا بلکه اختلافهای شان حل شود و نمایش حالتی دوستانه تر پیدا کند. سانچو تسهیلگر بحث و تغییرات نهایی در نمایش عروسکی می شود. (این جلوه ای از جوکر در تئاتر مجادله است.) پیتا از این نمایش جدید خوشش می آید و تصمیم می گیرد آن را برای ملکه ایزابلا اجرا کند.

نکته آموزشی: در این روز به بچه ها فرصت مداخله در کشمکشهای نمایش داده می شود تا بلکه علل اختلافها را تشخیص دهند، رفتارهای قبل و بعد از برخورد توهین آمیز را بیازمایند، و راه حلهای ممکن را مطرح نمایند.

روز پنجم: مداخله انسانی

فعالیت: با آغاز روز، سانچو که ناگهان می خواهد خیمه شب باز هم باشد، با عروسکهای پیتا بازی می کند. او آنها را بدون اجازه برداشته و چنان با آنها مشغول است که متوجه درخواست فوری پیتا برای بازگرداندن آنها نمی شود. پیتا اول ناامید، بعد عصبانی، سپس چنان خشمگین می شود که

مشتش را بلند می کند. اما پیش از آنکه هرگونه خشونت بروز دهد، سانچو می فهمد که چه اتفاقی دارد می افتد. او نمایش را «متوقف می کند» و بی خیر از تأثیری که بر افزایش خشونت داشته از دیگر اجراگران کمک می خواهد تا دریابد چرا این مُشت برایش بلند شد. دیگر اجراگران برای استفاده از مهارتهایی که تاکنون با عروسک تجربه کرده اند آمادگی بیشتری دارند. آنان به سانچو و پیتا کمک می کنند نقشهای خود را مشاهده کنند و روی این کشمکش جدید کار کنند. ملکه ایزابلا سر می رسد، اجراگران برای او اجرا می کنند و همه به تحسین می پردازند.

نکته آموزشی: بچه ها چیزهایی را که با عروسک آموخته اند، این بار در کشمکش میان شخصیت‌های «انسانی» به کار می بندند.

مداخله عروسکی و تجربه متناسب با رشد

سناریوی مکتوب عروسکی و تسهیلگری گام به گام و متوالی مداخله عروسکی به صورت دقیق و هدفمند طراحی شده تا بدانیم خردسالان چه می فهمند، چه می توانند انجام دهند و از چه لذت می برند. اگر هر کدام از وجوه این فرایند متناسب با علایق یا توانمندیهای خردسالان نباشد، کل مداخله عروسکی می تواند به بیراهه برود. مثلاً اگر نمایش عروسکی خیلی طولانی باشد، آنها تمرکز را از دست می دهند. اگر قصه خیلی پیچیده باشد، آن را درک نمی کنند. اگر مداخله به صورت کوتاه و شفاف تسهیلگری نشود، آنها هم قصه را درک نمی کنند و هم تمرکز را از دست می دهند. بنابراین «تجربه متناسب با رشد» راهنمایی مؤثر برای خردسالان است. در بخشهای ذیل ماهیت یک سناریو عروسکی مفید و ادامه آن برای مداخله مناسب این افراد، با جزئیات بیشتری ترسیم می شود.

سناریو عروسکی

سناریوهای عروسکی با هدف مداخله و به دقت خلق می شوند تا معیارهای زیر تحقق یابد:

- کشمکشها بی شباهت به تجارب خود بچه ها نباشند.
- هر سناریو شامل چند (دست کم دو) «نقطه کشمکش» برای مداخله باشد.
- طول سناریو به اندازه ای باشد که علاقه خردسالان را حفظ کند.
- هر کشمکش بیش از یک راه حل ممکن را شامل شود.
- باید فرصتهایی برای درگیر کردن کلامی و جسمی کودکان در آن لحاظ شود.

نمونه سناریو عروسکی از بازار سویل

نمایش عروسکی پیتا: گردش دوستانه لونا و سول (مهتاب و آفتاب)

این سناریو در اصل توسط دو «معلم - هنرمند» به نامهای مورا گریفین^{۲۴} و الکساندرا لویز^{۲۵} خلق شده است.

لونا و سول دو دوست خوب تصمیم می گیرند به گردش بروند. آنها به فکر می افتند که خوراکیهای خوشمزه ای را که دوست دارند با خود ببرند. سپس به پارک مورد علاقه شان می روند و هنگامی که آنجا می رسند، جای خوبی برای نشستن پیدا می کنند. متأسفانه بر سر اینکه کدام نقطه برای نشستن بهتر است اختلاف نظر پیدا می کنند. لونا می خواهد در سایه بنشیند و سول میل دارد در آفتاب باشد. بعد از مقداری اختلاف، لونا خیلی برآشفته می شود، با پرخاش داد می زند، سول را می گیرد و توی سایه می کشاند. لحن و رفتار خشن او باعث آزرده‌گی دوستش می شود. سول غمگین و عبوس می نشیند. اما لونا خوشحال است و به ناراحتی سول توجهی ندارد. او به مقصودش رسیده و گردش آنها ادامه پیدا می کند، اما چیزی نمی گذرد که معضل دیگری پیش می آید. لونا و سول متوجه می شوند یکی از آنها یادش رفته خوراکی توی سبد گردش بگذارد. هریک دیگری را مقصر می داند و بین شان دعوا می شود. در اینجا گردش و نمایش عروسکی به پایان می رسد.

تسهیلگری مداخله

در الگوهای مداخله عروسکی که در «برنامه آموزش ابتدایی» شکل گرفته، توجه به این نکته مهم است که «معلم - بازیگران» و بچه ها از اول تا آخر باید در نقشی که ایفا می کنند باقی بمانند. یک «معلم - بازیگر» به نقش پیتا نمایش عروسکی را اجرا می کند، بچه ها به نقش «اجراگران» نمایش عروسکی را می بینند و در موردش نظر می دهند، و «معلم - بازیگر» دیگر در نقش سانچو نقش ناگفته و اعلام نشده «تسهیلگر بیرون» را به عهده می گیرد که شبیه جوکر در مجادله سنتی است.

تسهیلگر بیرون

ما از اصطلاح «تسهیلگر بیرون»²⁶ (OF) به عنوان بخشی از فرایند مداخله بهره می گیریم، زیرا نه تنها «معلم - بازیگر» نقشی را بازی می کند، بلکه مهارتهای دیگری نیز پیدا می کند - نوعی تسهیلگری مجادله وار برای خردسالان. در نمونه قصه بازار سویل، سانچو به عنوان «تسهیلگر بیرون» نه تنها سعی دارد به دوستش پیتا کمک کند، بلکه تجربه مداخله را نیز مدیریت می کند. این کار طی مراحل زیر انجام می شود: تعیین رهنمودهای مجادله، چه موقع و چگونه گفتن «کافیه»، استخراج و جمع آوری ایده های دانش آموزان، در عین حال هدایت و حمایت از عملی کردن آن ایده ها. در ضمن تسهیلگر بیرون، فرایند یادگیری را از بیرون کشمکش مدیریت می کند؛ کشمکشی که در سناریوی نمایش بین عروسکها روی می دهد - به عبارتی او بر شرایط اشراف دارد و باعث پرسشگری در مورد رفتار عروسکها می شود. از این نظر، تسهیلگر بیرون به این برداشت بوال شبیه است که «جوکر باید - به لحاظ جدلی - سقراطی باشد، با ایجاد پرسش، با ایجاد تردید (آیا این راه حل خاص به کار می آید یا نه؟ درست است یا غلط؟) باید به تماشاگران یا «تماشا-بازیگران» کمک کند فکرهايشان را روی هم بگذارند و آماده برای کنش شوند» (بوال، 1992، 234). معمولاً تسهیلگر بیرون در کنار محوطه اجرا می ایستد یا می نشیند تا مراقب همه کنشها، به ویژه واکنشهای دانش آموزان باشد، زیرا او مثل جوکر در کار بوال، همواره باید حضور داشته باشد تا به آرامی از طریق توضیح خواستن، ایجاد مکث، تعیین مسیر و تغییر مسیر دادن به موقعیت، بدون قضاوت یا دستکاری ایده ها یا افکار تماشاگران، یادگیری را به حداکثر ممکن برساند. اما تسهیلگر بیرون این فرق را با جوکر دارد که اینجا همواره به عنوان یکی از شخصیتهای قصه اصلی «اجراگران در بازار سویل» ایفای نقش می کند.

²⁵ Alexandra Lopez

²⁶ outside facilitator (OF)

تسهیلگر داخل

دلیل دیگر انتخاب عنوان تسهیلگر بیرون، متمایز کردنش از «تسهیلگر داخل»²⁷ است. او به جای عروسک یا به عنوان عروسک گردان هنگام تسهیلگری و چالش با ایده های بچه ها، از درون همان سناریویی که اجرا شده مستقیماً درگیر اجرای دوباره سناریو می شود. تسهیلگر داخل دو وظیفه دارد: اجرا یا بازی دوباره بخشهای خاصی از سناریو که در آن از ایده های بچه ها استفاده می شود تا بچه ها بتوانند تجسم عینی ایده های خود و نتایج حتمی آن را ببینند. تسهیلگر داخل همچنین به طور مشخص وظیفه دارد بچه ها را ترغیب کند نسبت به قبل عمیقتر فکر کنند و آنها را «دعوت می کند» آن فکرها را از طریق نقش عملی سازند.

مشخصه دیگر تسهیلگر داخل این است که او اجازه دارد نمایش را حین اجرا متوقف کند، به سمت بچه ها «برگردد» و از آنها حمایت یا توصیه ای بگیرد. مثلاً عروسک لونا ناگهان گیج می شود، بعد خود لونا (با مهارت تسهیلگر داخل) می تواند به سمت بچه ها یا «اجراگران» برگردد تا از آنها کمک یا توضیحی بخواهد. (نمونه مداخله را در پایین ملاحظه کنید). طی کل فرایند مداخله، عروسک گردان معمولاً وسط صحنه و پشت پرده ای که تا کمر ارتفاع دارد نشسته (تا مرز مناسبی ایجاد کند) اما همواره در معرض دید است تا شاهد واکنشهای بچه ها باشد و به راحتی بتواند به تسهیلگر بیرون پاسخ دهد یا با او در ارتباط باشد. چنانکه در نمونه متن ذیل خواهید دید، تعامل بین این دو بسیار در هم تنیده است.

علاوه بر این، هر دو تسهیلگر بیرون و داخل وظیفه دارند به راه حلهایی که ممکن است به قول بوال «رؤیایی» باشند و مثل تقلب برای پاداش گرفتن هستند، با شک و تردید بنگرند. اما در مورد بچه ها باید با راه حل رؤیایی مقداری با ملاحظه برخورد کرد، زیرا مرز میان رؤیا و واقعیت برای آنها می تواند به نوعی محو باشد. بنابراین تسهیلگر داخل به دقت سناریو را ادامه می دهد و از کودک سؤال می پرسد تا ایده خود را بسیار صریح تر به نمایش بگذارد یا بیان کند. تسهیلگر بیرون نیز طرح پرسش می کند، اما معمولاً این کار را قبل یا بعد از هر صحنه ای که اجرا می شود انجام می دهد.

مداخله عروسکی: اهداف نمونه با قطعه نمایشی ممکن

اهداف مداخله / معیارهای موفقیت

هر سناریو مداخله عروسکی شامل یک هدف فراگیر آموزش کودک و نیز معیارهای موفقیت ویژه برای هر قطعه نمایشی است. (قبلاً گفتیم بیشتر سناریوهای ما دو یا سه نقطه مداخله مختلف دارند.)

در گردش دوستانه لونا و سول، هدف فراگیر لونا و سول این است که به آنچه می خواهند برسند و همچنان دوستان خوب هم باشند.

معیارهای خاص موفقیت کودک برای نمونه مداخله ذیل بدین قرارند:

نقطه مداخله نخست، بخش اول

²⁷ Inside facilitator (IF)

- بچه ها احساسات شخصیتها را خواهند شناخت و با واژگان مناسب آن آشنا می شوند.
- بچه ها با ریشه کشمکش آشنا می شوند؛ چه کسی «مهاجم» بوده و چرا .
- بچه ها با مواردی آشنا می شوند که در آن رفتار تهاجمی کسی می تواند احساسات دیگری را لطمه بزند، و گزینه های تغییر در این رفتار را می آزمایند.

نقطه مداخله نخست، بخش دوم

- اگر موضع کسی با موضع دیگری متفاوت باشد، بچه ها گزینه های حل مسئله را بررسی می کنند.

آماده سازی قطعه ای برای مداخله

اولین نقطه کشمکش (بخش 1 و 2) در گردش دوستانه لونا و سول

آنچه از پی می آید یک قطعه ی نمایشی برای مداخله است که نقطه اول کشمکش را پررنگ می کند که خود دارای دو بخش است و در گردش دوستانه لونا و سول ارائه شده است. (یادآوری: عروسکها نمی توانند تصمیم بگیرند در این گردش دونفره کجا بنشینند – لونا سایه و سول آفتاب را می خواهد. تنش بالا می گیرد، لونا بسیار تهاجمی می شود و سول را به زور به سایه می برد.)

لطفاً توجه داشته باشید که این نمایش، با سن و واکنشهای هر گروه یا کلاس تغییر یا تطبیق می یابد. ما (بنابر آنچه کودکان در مداخله های گذشته گفته اند) چند واکنش کودکانه احتمالی را در جاهایی آورده ایم تا نحوه درگیر کردن خردسالان (که مد نظر ما چهارساله هاست) توسط تسهیلگر آموزش داده شود.

قطعه ی نمایشی

1. تسهیلگر بیرون، مجادله راه می اندازد.

پس از اجرای اول (اجرای الگو) نمایش عروسکی، تسهیلگر بیرون به نقش سانچو سؤالی در مورد ماهیت غیردوستانه نمایش مطرح می کند و از بچه ها می خواهد نظر بدهند؛ آنان رفتار دوستانه را از غیردوستانه متمایز می کنند و تأثیری را که رفتارهای مختلف ممکن است بر مخاطب ایجاد کنند، بررسی می نمایند. سرانجام آنان تصمیم می گیرند به پیتا کمک کنند تا نمایش خود را برای ملکه ایزابلا اصلاح کند.

پیش از آنکه بچه ها دوباره سناریو عروسکی را ببینند، تسهیلگر بیرون به بچه ها یاد می دهد که چه موقع کنش نمایش را متوقف کنند و فرصت تجربه کردن پیدا کنند:

تسهیلگر بیرون: آگه این بار هم دیدین که لونا یا سول کارای غیردوستانه می کنه، بگین «کافیه!» (همراه با حالتی خاص). بیاید گفتش رو باهم تمرین کنیم و همزمان با شماره 3، حالت هم به خودمون می گیریم. شروع کنیم. یک، دو، سه، **کافیه!**

2. شناختن فرد مهاجم و معلوم کردن رفتار او (می توانید احساسات را نیز در اینجا بررسی کنید)

طی نمایش عروسکی، اگر بچه ها به رفتار غیردوستانه پی ببرند و کنش نمایشی را متوقف کنند، تسهیلگر بیرون از بچه ها می خواهد اسمی روی معضل بگذارند:

تسهیلگر بیرون: چرا نمایش عروسکی رو اینجا نگه داشتی؟

کودک: داشتن دعوا می کردن

تسهیلگر بیرون: کی دعوا می کرد؟

کودک: عروسکها.

تسهیلگر بیرون از بچه ها می خواهد فرد مهاجم را بشناسند:

تسهیلگر بیرون: کدومشون دوست خوبی نبود؟

کودک: لونا

تسهیلگر بیرون از بچه ها می خواهد رفتار فرد مهاجم را بشناسند:

تسهیلگر بیرون: لونا چیکار می کنه که باعث می شه فکر کنی دوست خوبی نیست؟

کودک: اونو تند کشیدش.

تسهیلگر بیرون: منم دیدم. فکر می کنی سول چه حسی پیدا کرده؟

کودک: غمگینه.

تسهیلگر بیرون: اون وقتی با سول حرف زد صداشو چه جوری کرد؟

کودک: صداش بلند و ناجور بود.

تسهیلگر بیرون: این جور حرف زدن با دیگران دوستانه س یا غیردوستانه؟

کودک: غیردوستانه

3. شناختن و امتحان کردن احساسات هر دو شخصیت

تسهیلگر بیرون از بچه ها می خواهد احساسات هر دو شخصیت را بشناسند و امتحان کنند.

تسهیلگر بیرون: دوستمون (اسم بچه را می گوید) گفت لونا از اینکه اینجوری کشیده شد، غمگین شده. بیاید «غمگین» رو با بدن و صورتهامون نشون بدیم.

تسهیلگر بیرون: بیاید یه دقیقه به لونا نگاه کنیم. فکر می کنید الان چه حسی داره؟

کودک: دیوونه. بد!

تسهیلگر بیرون: کلمه دیگه به جای دیوونه «عصبانیه». با بدن و صورتهاون یه حس عصبانی رو نشونم بدین.

تسهیلگر بیرون: بیاید با عروسکهامون اینا رو امتحان کنیم. لونا چه حسی داری؟ (لونا: عصبانی). سول چه حسی داری؟ (سول: غمگین). باریکلا! بچه ها شما همه تون درست فهمیدین اینا چه حسی داشتن.

4. کمک به فرد آزرده برای حرف زدن: گام اول - آماده شدن برای حرف زدن

تسهیلگر بیرون معلوم می کند که چگونه گفت و گو در مورد تأثیر کنشها و رفتار می تواند به موقعیت کمک کند:

تسهیلگر بیرون: فکر می کنی لونا خودش می دونه که داد زدن و کشیدن سول به کار غیردوستانه ست و اون رو غمگین می کنه؟

کودک: نه

تسهیلگر بیرون: حتماً همه شما می تونید به سول کمک کنید با لونا حرف بزنه. این کارو می کنید؟

کودک: بله.

تسهیلگر بیرون: (به سول) آهای سول، به نظر ما لونا نمی دونه چه حسی داری، دوستای من اینجا می خوان بهت کمک کنن باهاش حرف بزنی.

سول: واقعاً؟ بعد از این رفتاری که باهام کرد، فکر نکنم فعلاً بخوام بهش خیلی نزدیک بشم.

تسهیلگر بیرون: باشه ... تو عقب وایسا، ما کمک می دیم، خب؟

سول: خب!

تسهیلگر بیرون: خب دوستای من، سول به لونا بگه چه حسی داره؟

(در اینجا بچه ها می توانند مستقیماً با عروسک صحبت کنند و در هر مرحله از تعامل، او را هدایت نمایند.)

کودک: سول غمگینه.

تسهیلگر بیرون: پس سول می تونه بگه «من حس غم دارم»؟

کودک: اوهوم.

سول: (با صدای بلند انجامش می دهد) «لونا، من حس غم دارم» - این جوری؟

کودک: اوهوم.

سول: باشه، من اینو امتحان می کنم.

5. کمک کردن به فرد آزرده که حرف بزند: گام دوم - صحبت کردن با فرد مهاجم.

توجه: سول با بچه ها و لونا حرف می زند. لونا فقط با سول حرف می زند. صداهای سول و لونا را تسهیلگر داخل درمی آورد. او همیشه می تواند نمایش را نگه دارد و از بچه ها کمک بگیرد چه بگوید یا چگونه بگوید. یا اگر یکی از شخصیت‌های عروسکی «اشتباه کرد»، بچه ها می توانند کنش را «نگه دارند» تا سول یا لونا را به نتیجه دوستانه تری هدایت کنند. تسهیلگر بیرون، کار ایفای نقش را راه می اندازد، سپس عقب می نشیند تا تسهیلگر داخل ابتکار عمل را به دست گیرد.

تسهیلگر بیرون: لونا، سول دلش می خواد باهات حرف بزنه.

سول: (به لونا) لونا، من حس غم دارم

لونا: خب که چی؟

سول: (به بچه ها) دیدین؟ می دونستم بهم گوش نمی ده!

تسهیلگر بیرون: به نظرم دوباره باید سعی کنی.

سول: ولی الان چی می تونم بگم؟

تسهیلگر بیرون: (به بچه ها) نظر شما چیه؟

کودک: بگو بهم گوش کن و سرم داد نزن.

سول: لونا، بهم گوش کن و سرم داد نزن. (به بچه ها) درست دارم می گم؟

کودک: بگو «لطفاً».

کودکی دیگر: بلندتر حرف بزن تا صداتو بشنوه.

سول: (به لونا) لونا لطفاً بهم گوش بده و لطفاً سرم داد زن. (به بچه ها) بهتر شد؟

کودک: اوهوم.

لونا: باشه. گوش می دم.

سول: (به بچه ها): ای ول ... داره گوش می ده. حالا چی باید بگم؟

کودک: بگو «من غمگینم».

سول: (به لونا) من غمگینم.

لونا: چرا غمگینی؟

سول: (به بچه ها) حالا چی باید بگم؟

کودک: بگو «تو منو کشیدی و سرم داد زدی - تو دوست خوبی نیستی، لونا. باید بگی ببخشید».

سول: (به لونا) تو منو کشیدی و سرم داد زدی - تو دوست خوبی نیستی، لونا. باید بگی ببخشید.

لونا: فکر کنم تو رو کشیدم. فکر کنم سرت داد هم زدم. خیلی عصبانی بودم.

سول: وقتی اون کارو کردی من غمگین شدم و حتی ترسیدم.

بچه ها: بگو ببخشید!

تسهیلگر بیرون: کی باید بگه ببخشید؟

کودک: (لونا را نشان می دهد) اون یکی.

لونا (به سول) منو ببخش، سول. من کشیدمت و داد زدم چون نتونستم خونسرد بمونم. می خوام دوستم بمونی. اذیت کردم؟

سول: بیشتر ترسوندی منو.

لونا: نمی خواستم بترسونمت. تو دوستی و دلم می خواد باهمدیگه گردش قشنگی داشته باشیم.

سول: منم همینطور.

6. معلوم کردن دلایل تغییر جو میان شخصیتها

تسهیلگر بیرون: خب، به دقیقه صبر کنید. الان سول چه حسی داره؟

کودک: بهتر شد.

تسهیلگر بیرون: لونا حالا چه حسی داره؟

کودک: عصبانی نیست. اونم بهتر شد.

تسهیلگر بیرون: سول همون چیزی رو گفت که شما ازش خواستین بگه؟

کودک: بله.

تسهیلگر بیرون: لونا خوب گوش داد به سول؟

کودک: اولش خوب نبود، ولی بهتر شد.

تسهیلگر بیرون: شما واقعاً به سول کمک کردین روی پای خودش وایسه و بگه چه حسی داره! ممنون بچه ها. بیاید ببینیم بعدش چی می شه.

7. عروسکها آنچه را یاد گرفته اند تجربه می کنند.

نمایش عروسکی با عروسکهایی که حالا دوستی بیشتری با هم دارند ادامه می یابد تا اینکه دوباره کشمکش سایه و آفتاب شروع می شود. اما این بار لونا از آنچه از گروه یاد گرفته بهره می گیرد تا بهتر به موقعیت پردازد و دادزدن و کشیدن را کنار می گذارد. بازهم نمایش دچار وقفه می شود چون هنوز مسئله سایه و آفتاب سرچایش باقی مانده است.

8. تشخیص مسئله

وقتی بچه ها نمایش را دوباره نگاه می دارند، تسهیلگر بیرون درمی یابد که لونا توصیه آنها را به کار بسته اما معضل اصلی سرچایش باقی است. تسهیلگر بیرون به گروه کمک می کند معضل اصلی را دوباره مورد توجه قرار دهند و از آنها پیشنهاد می خواهد.

تسهیلگر بیرون: اوضاع شون بهتر شد. لونا داد نمی زنه و دوستشو نمی کشه. ولی هنوز یه مشکل دارن. لونا چی می خواد؟ (که توی سایه بشینه) سول چی می خواد؟ (که تو آفتاب بشینه) فکر می کنید چرا لونا نمی خواد تو آفتاب بشینه؟ فکر می کنید چرا سول نمی خواد تو سایه بشینه؟ بیاید جواب رو پیدا کنیم.

9. حل مسئله

تسهیلگر بیرون ابتدا هماهنگ می کند که از عروسکها اولویتها و دلایل شان را بپرسد (پاسخها ممکن است شامل: لونا از آفتاب سوختگی می ترسد، سول سرما خواهد خورد و از این موارد باشد). سپس او پیشنهادهای مختلفی را برای لونا یا سول می گیرد و با دقت یکی را برای امتحان کردن «الان» برمی گزیند. توجه: در این مرحله بسیار مهم است ایده های متنوعی را جمع کنیم و محدودی را نگه داریم که بعداً امتحان کنیم. اگر فقط یک ایده را پیدا کرده و امتحان کرده باشیم، بچه ها فکر می کنند مسئله حل شده و ایده های دیگری پیشنهاد نخواهند داد، حتی اگر کنش نمایشی را هم به اول برگردانیم تا دوباره بیازماییم.

تسهیلگر بیرون: لونا، می تونی به ما بگی چرا می خواهی تو سایه بشینی، نه تو آفتاب؟ تو هم همینطور سول. ما نظراتی داریم درمورد اینکه چرا تو نمی خواهی توی سایه بشینی و فقط آفتاب رو می خواهی. می تونین دلپهاتون رو به ما بگین؟ لونا یا سول چیکار می تونه بکنه که مشکل شون حل بشه و باز هم دوست هم بمونن؟

بچه ها: (ایده های زیادی پیشنهاد می دهند.)

تسهیلگر بیرون: کلی پیشنهاد شنیدم ازتون. بیاید به ترتیب بگیم. شنیدم سول و لونا می تونن به نوبت تو سایه و آفتاب بشینن. لونا می تونه با یه چتر تو آفتاب بشینه. همینطور می تونن جایی نزدیک یه درخت پیدا کنن که سول تو آفتاب و لونا تو سایه درخت بشینه. سول یه ژاکت بیوشه که تو سایه سرما نخوره. سول و لونا می تونن بگن ببخشید.

سپس تسهیلگر بیرون ایده را انتخاب و با صدای بلند بیان می کند تا عروسک گردان (تسهیلگر داخل) بدانند کدامیک را باید بین عروسکها بیازماید (و هر جا لازم شد از بچه ها راهنمایی بخواهد). گاهی تسهیلگر بیرون ایده ای را انتخاب می کند که کارآمد نیست، مثلاً «فقط بگن ببخشید» یا «هر دو رو بشونید تو آفتاب»، سپس از عروسک گردان می خواهد ایده را بیازماید تا گروه نتایج را در عمل ببینند.

10. بچه ها به عنوان صدای عروسک جایگزین می شوند.

تسهیلگر بیرون برای نشان دادن ایده ای دیگر، یا در نقطه مداخله بعدی، می تواند کنش را «به اول برگرداند» تا دوباره امتحان شود. در این مرحله تسهیلگر بیرون می تواند از کودکی که ایده ای دارد بخواهد داوطلبانه روی صحنه بیاید تا صدای یکی از عروسکها شود. کودک به جای یک عروسک، و عروسک گردان (تسهیلگر داخل) به جای دیگری، ایده ها را با حمایت تسهیلگر بیرون - که آماده همکاری است - امتحان می کنند. چنانکه قبلاً گفتیم، تسهیلگر داخل باید به نوعی با کودک چالش کند تا بدانند حل این معضل آنقدرها هم ساده یا «رؤیایی» نیست.

تسهیلگر بیرون: بیاید این پیشنهاد رو امتحان کنیم که «سول می تونه یه ژاکت بیوشه». میای رو صحنه به جای یکی از عروسکها حرف بزنی؟ (کودکی که این ایده را پیشنهاد داده سر تکان می دهد و روی صحنه می آید.) کدومشون قراره این پیشنهاد رو بده؟ لونا (به عروسک اشاره می کند) یا سول (به عروسک اشاره می کند)؟

کودک: سول.

تسهیلگر بیرون: پس دستت رو بزار روی سول. تو به جای عروسک حرف می زنی. بیا امتحان کنیم. به جای سول بگو «سلام»

کودک: سلام (همزمان با حرف زدن کودک، عروسک گردان دهان عروسک را حرکت می دهد).

تسهیلگر بیرون: (به کودک) دیدی چطور عمل می کنه؟ پیشنهادت رو به خاطر داری؟ خیلی خب، پس هروقت شروع کردیم، اول اون یکی عروسک حرف می زنه، بعدش عروسک شما. عروسکها، آماده هستین؟ خوبه، بچه ها بیاید بهشون بگیم یک، دو، سه، حرکت! حالا همه با هم

همگی: یک، دو، سه، حرکت!

لونا: ولی من می خوام توی سایه بشینم! آیا تو فکری داری، سول؟

کودک: (به جای صدای سول و با دستی روی عروسک) به ژاکت بپوش.

لونا: کی ژاکت بپوشه؟ من یا تو؟

کودک: (به جای سول) من.

لونا: تو به ژاکت می پوشی و تو سایه کنار من می شینی؟

کودک: (به جای سول) او هوم.

لونا: کجاست؟ من که ژاکتی نمی بینم.

کودک: (به جای سول) اینجاست.

لونا: یادم نیست تو با خودت ژاکت آورده باشی. (سول با پانتومیم ادای پوشیدن ژاکت را درمی آورد). من حتی ندیدمش. شاید لازمه به عینک

بگیرم. به به، چقد بهت میاد، سول. چه حسی داره؟

کودک: (به جای سول) نرمه.

لونا: واسه سایه خوب نیست؟

کودک: (به جای سول) چرا.

تسهیلگر بیرون: بی حرکت (نمایش را نگه می دارد) عالی بود. بچه ها بیاید برا دوستانمون دست بزنیم.

11. معتبر کردن تلاش/ تأمل در مورد راه حل

تسهیلگر بیرون تلاش کودکی را که پیشنهاد را مطرح و اجرا کرد، معتبر می کند.

تسهیلگر بیرون: نظرت رو امتحان کردی؟ چطور بود؟ ممنون به خاطر نظرت!

تسهیلگر بیرون به همراه گروه، نظر را در مورد معضل بررسی می کند.

تسهیلگر بیرون: این نظر چیزی رو عوض کرد؟ چی عوض شد؟ چرا فکر می کنید عوض شد (اگر سن بچه ها اقتضا می کند)؟

روند جایگزین در نمایش

فرایند مداخله می تواند هر تعداد از روندهای مفروضی را که بچه ها علاقه مند به امتحان کردنش هستند – یا آنچه را معلم کلاس مهم تشخیص داده

– شامل شود. مثلاً می توانیم روی روشهایی تمرکز کنیم که به فرد مهاجم، لونا، کمک کند آرام شود تا بهتر گفت و گو کند، یا می توانیم

فرد مهاجم را با سبکهای ارتباطی مؤثر «تمرین» دهیم (یا هر دورا انجام دهیم اگر بچه ها کاملاً درگیر باشند و بتوانند تا آخر فرایند بنشینند). ما مثالی از

این مسیر دوم را آورده ایم تا نمونه ای از یک گزینه متفاوت را به شما داده باشیم. در این قطعه ی نمایشی، کنش «برگردانده» می شود تا بچه ها فرصتهای بیشتری برای تمرین دادن لونا ایجاد کنند. (پس از آنکه گروه احساسات هر دو شخصیت را - آنگونه که قبلاً مطرح کردیم - شناخت و امتحان کرد، این قطعه ی نمایشی آغاز می شود.)

قطعه ای برای مدیریت خشم

تسهیلگر بیرون گروه را درگیر کشف ایده هایی می کند که به فرد مهاجم کمک می کند آرام شود.

تسهیلگر بیرون: (به بچه ها) دوستای من، لونا گفتش واقعاً عصبانی شده. ما وقتی عصبانی می شیم، گاهی لازمه آرام بشیم تا بتونیم با کسی حرف بزنیم. لونا چه کارایی می تونه بکنه تا بتونه آرام بشه و با سول حرف بزنه؟

کودک: می تونه تا ده بشمره.

کودکی دیگر: می تونه بستنی بخوره.

تسهیلگر بیرون: خیلی خوب. بیاید این چیزارو مستقیماً به خودش بگیم. لونا؟

لونا: چیه؟

تسهیلگر بیرون: من و اجراگرها می فهمیم که تو واقعاً عصبانی هستی.

لونا: من عصبانیم.

تسهیلگر بیرون: ما چند تا پیشنهاد داریم که کمک می کنه آرام شی. دوس داری امتحان شون کنی؟

لونا: فکر کنم آره.

تسهیلگر بیرون: (به لونا) خیلی خوب. (به کودک) نظرت رو به لونا می گی که چه جوری آرام شه؟

کودک: تا ده بشمر.

تسهیلگر بیرون: (به لونا) ما کمکت می کنیم لونا. (به همه) بیاید همه با هم امتحان کنیم. شروع کنید ...

همه: یک، دو، سه، چهار، پنج، شش، هفت، هشت، نه، ده!

تسهیلگر بیرون: حالا چه حسی داری لونا؟

لونا: شاید یه کوچولو عصبانیم.

تسهیلگر بیرون: (به کودک) پیشنهاد تو برا آروم کردن لونا چی بود؟

کودک: بستنی بخوره.

لونا: بستنی دوس دارم.

تسهیلگر بیرون: (به کودک) تو چه مزه ای دوس داری؟

کودک: توت فرنگی

لونا: منم همینطور

تسهیلگر بیرون: بفرمایید. (بستنی وانمودی را دست لونا می دهد) بیاید همه با هم بستنی بخوریم. (همه وانمود می کنند)

لونا: بستنی خوشمزه بود.

تسهیلگر بیرون: حالا چه حسی داری لونا؟

لونا: بهترم – وای دیگه خیلی عصبانی نیستم. پیشنهادهای شما واقعاً جواب داد. ممنونم ازتون.

تسهیلگر بیرون: خوبه. حالا آماده هستی با سول حرف بزنی؟

و این فرایند ادامه می یابد تا شخصیت گفت و گوی مؤثرتری کند و کنش نمایشی – در این مورد، نمایش عروسکی – بتواند ادامه یابد.

توجه: بدیهی است از عوامل این فرایند زمان، حوصله و توانایی بچه هاست، و یادمان باشد همیشه نقطه مداخله دیگری نیز هست که باید در بخش بزرگتر سناریو عروسکی بررسی شود. این نقطه دوم را می توان صرف تمرکز بر شخصیتی کرد که قبلاً کمتر مورد توجه بوده، یا صرف چیزی که در نقطه اول از قلم افتاده، یا برای تقویت آنچه آموخته شده است. قطعه ی نمایشی باید انرژی بخش، توجه برانگیز، شفاف و سرگرم کننده باقی بماند و گرنه بچه ها علاقه خود را از دست می دهند.

روش های تسهیلگری: نگاهی دقیق تر

در این برنامه سه روش کشف شد که در آن تسهیلگر بیرون و تسهیلگر داخل طی فرایند مداخله، ایده های بچه ها را گرد آورده، به کار می بستند. این روشها به صورت افزایش چالش، نمایش و پیچیدگی، شامل موارد ذیل می شوند:

- تسهیلگری ایده های بچه ها از طریق اجرا / اجرای مجدد عروسکها

تسهیلگر بیرون تعدادی پیشنهاد از بچه ها می گیرد و یکی از آنها را برای عروسکها تعیین می کند تا اجرا کنند. تسهیلگر بیرون ایده ی پیشنهادی برای اجرا و اینکه اجرای مجدد در کجای سناریو شروع شود را به عروسک گردان منتقل می کند. سپس عروسک گردان پیشنهادها را بدون دریافت اطلاعات بیشتر از بچه ها اجرا می کند.

- ارتباط مستقیم با خود عروسکها (راهنمایی/تسهیلگری). تسهیلگر داخل، در نقش یکی از عروسکها، به سمت تماشاگران برمی گردد، از آنها توصیه ای می خواهد، و بعد پیشنهادهایشان را اجرا می کند. تسهیلگر بیرون عروسکها و بچه ها را در این تعامل تسهیلگری می کند و از بچه ها در مورد تأثیر گذاری ایده هایشان پرسش می کند. سپس تسهیلگر داخل مختار است در نقش یک عروسک از بچه ها راهنمایی و توصیه بخواند.
- جایگزینی/ایفای نقش. تسهیلگر بیرون پیشنهادها را از تماشاگران می گیرد، پیشنهادی را برای اجرا تعیین می کند و از کودکی می خواهد ایده خود را به کار گیرد و به جای یکی از عروسکها حرف بزند. تسهیلگر بیرون کودک را به دقت راهنمایی می کند که دستش را روی عروسک بگذارد تا به صدای عروسک تبدیل شود. اول با «سلام» تمرین می کنند و بعد آن را اجرا می نمایند. در این مرحله، تسهیلگر داخل سعی می کند به دقت با دانش آموزان بداهه پردازی کند و تا جای ممکن پیچیده ترین فکرها را استخراج کند.

توجه دقیقتر

«برنامه آموزش ابتدایی» در فرایند جایگزینی/ایفای نقش، راهبردهایی را برای تقویت مشارکت بچه ها اتخاذ کرده که حتی بچه های بسیار خجالتی و کم حرف هم بتوانند موفق عمل کنند. ما دریافته ایم که گاهی بچه های خجالتی یا کم حرف نیاز به یک تجربه کاملاً ساختارمند دارند تا احساس امنیت کنند و برای پیشنهاد ایده هایشان آمادگی پیدا کنند.

این سازوکارهای ایمن مستلزم گُند کردن فرایند مداخله و هدایت تک به تک توسط تسهیلگر بیرون است. (مثلاً وقتی کودکی به صحنه دعوت می شود، تسهیلگر از او می خواهد قبل از ایفای نقش با عروسک دیگر، ایده اش را با صدای بلند بیان کند و به کودک می فهماند ابتدا عروسک دیگر حرف می زند و جای نگرانی نیست). اگر آن کودک ناگهان بسیار خجالتی شد، تسهیلگر بیرون می تواند از عروسک بخواند دستش را روی شانه تسهیلگر بیرون بگذارد و ایده اش را در گوش او نجوا کند. سپس تسهیلگر بیرون خودش دستش را روی عروسک می گذارد و (کلمه به کلمه) ایده او را به عروسک مقابل می گوید. تسهیلگر بیرون مُدام از کودک تأیید می گیرد تا مطمئن شود ایده یا اطلاعات را درست منتقل می کند.

در اینجا نمونه ای از چنین مبادله ای را می آوریم:

تسهیلگر بیرون: می خواهی پیشنهادت رو امتحان کنی؟

کودک: (سر تکان می دهد) «بله»

تسهیلگر بیرون: عالی. خب بیا اینجا، نزدیک عروسک. دوباره نظرت رو می گی؟

کودک: (با نجوا) نوبتی باشه.

تسهیلگر بیرون: خیلی خب. می خواهی این نظر کی باشه؟ لونا (به عروسک اشاره می کند) یا سول (به عروسک اشاره می کند)؟

کودک: اون یکی (به لونا اشاره می کند)

تسهیلگر بیرون: خیلی خب، دستت رو بزار رو لونا تا اول «سلام» گفتن رو تمرین کنیم - خب بگو «سلام».

کودک: سلام (دهان عروسک همزمان می جنبد).

تسهیلگر بیرون: عالی شد. خوب وقتی شروع کردیم، اول سول حرف می زنه. تو حاضری سول؟ (سول سر تکان می دهد) کل کلاس بیاین با هم بگیم یک، دو، سه، حرکت.

بچه ها: یک، دو، سه، حرکت!

سول: من نمی دونم چیکار کنم! نظر تو چیه، لونا؟

کودک: (خجالت می کشد، دستش را از روی عروسک برمی دارد و کنار می رود)

تسهیلگر بیرون: نمی خواد دست رو بزاری رو لونا و به جاش حرف بزنی؟

کودک: (دستش را جلو صورتش می گیرد)

تسهیلگر بیرون: من به پیشنهاد دارم. چرا نظرت رو تو گوش من نمی گی که بعدش من به جای لونا بگم؟ دوس داری امتحانش کنیم؟ (کودک با سر تأیید می کند) بیا دوباره با «سلام» تمرین کنیم – اول تو «سلام» رو در گوش من بگو، بعد ببینیم می شه یا نه.

کودک: (با نجوا) سلام

تسهیلگر بیرون: (به جای لونا) سلام.

سول: لونا، چرا بهم «سلام» کردی؟ ما الان به پیشنهاد می خوایم! (بدیهی است که تسهیلگر داخل باید مهارت کافی داشته باشد و هر موقعیتی را غنیمت بشمرد؛ اینجا باید «صادق» باشد تا شخصیت عروسکی سول را تجسم بخشد.)

تسهیلگر بیرون: (به کودک) وای، شد! دیدی؟ سول صدای ما رو شنید.

سول: پیشنهادت چیه، لونا؟

تسهیلگر بیرون: (به کودک) دوباره پیشنهادت رو می گی؟

کودک: (در گوش تسهیلگر بیرون) نوبتی باشه.

تسهیلگر بیرون: (به جای لونا) سول، ما باید نوبتی بشینیم.

سول: یعنی به نوبت تو آفتاب و سایه بشینیم؟

تسهیلگر بیرون: (به کودک) منظورت همین بود؟

کودک: بله.

تسهیلگر بیرون: (به جای لونا) بله.

سول: خوبه. تو بیا دو ساعت پیش من بشین، بعدش منم میام تو سایه باهات می شینم.

تسهیلگر بیرون: (به کودک) دو ساعت. لونا نشستن تو آفتاب رو دوس داره؟

کودک: نه.

تسهیلگر بیرون: (به کودک) پس چقدر خوبه؟

کودک: (شانه بالا می اندازد)

تسهیلگر بیرون: بیا ساعت رو نگاه کنیم. چند دقیقه خوبه؟

کودک: پنج

تسهیلگر بیرون: (به جای لونا) پنج دقیقه، سول.

سول: فقط پنج دقیقه؟ باشه. ولی منم پنج دقیقه تو سایه باهات می شینم. بیا امتحانش کنیم. بیا تو آفتاب کنارم بشین. (وانمود می کند پنج دقیقه

گذشت) خب حالا منم میام تو سایه باهات می شینم. (وانمود می کند پنج دقیقه گذشت)

تسهیلگر بیرون: بی حرکت (نمایش را نگه می دارد). (به کودک) پیشنهادت رو امتحان کردی؟

کودک: بله.

تسهیلگر بیرون: چطور بود؟

کودک: خوب.

چارچوب دادن به مشارکت کودکان در این حالت موجب تساوی یادگیری در کلاس می شود و در آن گامهای بیشتری برداشته می شود تا کودکانی که قدرت بیان یا خلیقات متفاوتی دارند قادر به مشارکت شوند. همچنین وقتی به کودکان کمرو بیشتر توجه نشان دهیم، خواهند توانست در جمع بلندتر حرف بزنند و این مهارت مهم را پیدا کنند.

مسئله پردازی

حتی با این دانش آموزان خردسال، مفهوم مسئله پردازی پائولو فریره همواره در کار مداخله وجود داشت. فریره، نویسنده مشهور کتاب تأثیرگذار آموزش سرکوب شدگان می گوید: «مسئله پردازی، گفت و گو یا فرایندی انتقادی و آموزشی است که می توان آن را «اسطوره زدایی» شمرد. به جای نادیده گرفتن «اسطوره» ی دانش عمومی یک موقعیت، مسئله پردازی آن دانش را به عنوان یک مسئله مطرح می کند و باعث می شود دیدگاههای نو، خودآگاهی، تأمل، امید و کنش پدیدار گردد.» (کراتی 2004)

در بحث از مسئله پردازی، کریس واین به طور روشن تر می گوید: «چالش فریره همواره ارائه واقعیت به قسمی بود که ما را وادار کند آن را دوباره ببینیم. اگر چنین کنیم، می توانیم بینیم مسائل ما، یا شاید علل مسائل ما، با آنچه در ابتدا پنداشته ایم متفاوت اند و از این رو نیازمند راه‌حلهایی هستند که با آنچه به طور سنتی تشویق به پیگیری شان می شویم، فرق دارند. از این نظر، دغدغه فریره در این مورد که ما باید جهان را بخوانیم - انتقادی بیاندیشیم تا تصویر کلان تر را تحلیل کنیم - بسیار متفاوت تر از رویکرد معمول حل و فصل سریع است که هر معضل - و راه حل آن - را به صورت خودکار و تنها یکی می بیند».

مثلاً وقتی بچه‌ها در نمایش به عنوان پاسخی حاضر و آماده به درخواست راه‌حلی ممکن به شخصیتها پیشنهاد «عذرخواهی» می دهند، در آنها این چالش را به وجود می آوریم که کاملتر در مورد موقعیت بیاندیشند تا فکرشان از این پاسخ غالباً خودکار و شاید «معلم پسند» فراتر رود. وقتی کودکان قادر شوند موقعیت را کاملتر ببینند، خواهند فهمید که عذرخواهی، هر چند صادقانه، ممکن است احساسات جریحه‌دار را به نوعی ترمیم کند اما نهایتاً معضل را آن طور که باید حل نمی کند. از همه مهمتر، آنها آزاد گذاشته شده‌اند تا به انبوهی از ایده‌های خلاق فکر کنند که ممکن است نهایتاً خدمت بهتری به موقعیت کنند.

معمولاً تسهیلگران برای عملی کردن سیستم مسئله پردازی فریره از یک رشته پرسش استفاده می کنند تا مسئله را برای خردسالان روشن سازند و بعد در آنها چالش ایجاد کنند؛ با این ترفند که پاسخ را به فرد برگردانی، آن را به چالش‌بگیری درعین حال مؤید آن نیز باشی. مثلاً «معلم - بازیگر» می تواند پرسد: «بگو چرا الان عروسک می تونه عذرخواهی کنه؟» یا «اگه عروسک عذرخواهی کنه، دقیقاً چیکار می کنه؟ ... بعدش چی؟» از این جهت، دانش آموزان درحالی که عمیقتر می اندیشند درگیر بحثی معنادار می شوند، زیرا انگیزه برای توضیح و توصیف دیدگاه یا ایده خود را پیدا می کنند.

تفاوتها و شباهتهای تئاتر مجادله کلاسیک بوال و مداخله عروسکی

در روشهای تئاتر مجادله کلاسیک، شخصیتی توسط دیگری سرکوب می شود. هدف مداخله فعال کردن گزینه‌های شخصیت سرکوب شده با هدف تغییر دادن نتیجه سناریو است. این فرصتی در اختیار «تماشا-بازیگران» می گذارد تا راهکارهایی را که شاید در زندگی واقعی امتحان می کنند، تجربه نمایند، نتایج ممکن را پیشاپیش ببینند، و اعتبار راهکارها را بسنجند. این کار در راستای برچیدن ساختارهای اجتماعی و سیاسی سرکوبگرانه انجام می گیرد.

در مداخله عروسکی اصطلاح سرکوبگر²⁸ عملاً به مهاجم²⁹ تغییر می یابد تا تأکید را از روابط قدرتی (نظیر والد-کودک؛ معلم - شاگرد؛ مسئول - شهروند) که اصطلاحات سرکوبگر و سرکوب شده را تداعی می کنند، بردارد. شخصیت‌های عروسکی یا انسانی که در سناریوهای مداخله برای خردسالان تصویر می شوند، روابط شان از آن نوع نیست که با قدرت اجتماعی تعریف می شود، بلکه معمولاً روابطی همسطح (از نوع دوستان، همکاران، هم تیمی‌ها) دارند. زیرا آنان توان تأثیر بر چنین روابطی را دارند. همچنین خردسالان به شدت به بزرگسالان به عنوان جلوه اقتدار در زندگی شان متکی اند. زیرا خردسالان نیاز دارند تحت اقتدار بزرگسالان باشند، مداخله کردن آنان در این جور روابط مناسب نیست!

²⁸ oppressor

²⁹ aggressor

در هر کدام از شکل‌های مداخله، همه «تماشا-بازیگران»، بزرگسال یا کودک، باید نسبت به سرکوب یا تهاجمی که «بر صحنه» روی می دهد، احساس ستم داشته باشند تا کنش را متوقف کنند و احتمالات جایگزین را پیشنهاد دهند. اما دیده ایم که خردسالان غالباً بیشتر علاقه مند به اصلاح «رفتار نادرستی» هستند که فرد مهاجم از خود بروز می دهد. بدین منظور، گاهی مداخله به جای هر دو فرد مهاجم و آزرده، و گاه فقط به جای مهاجم، با شرایط سنی آنان متناسبتر است. مثلاً در اغلب موارد وقتی خردسالان در سناریوی *لونا* و *سول* مداخله می کنند، در نقطه مداخله اول، همواره به جای اینکه به *سول* کمک کنند تا به جای خودش حرف بزند، به دنبال اصلاح رفتار تهاجمی *لونا* هستند. بنابراین، آنان با ابراز احساسات یا پیشنهاد ایده به سخنگوی *سول* «سرکوب شده» تبدیل می شوند تا این مسئله را که چگونه و کجا پیک نیک انجام گیرد، حل کنند.

همچنین در ساختارهای مجادله سنتی، معمولاً سناریوها به کنش پیش از کشمکش بازگردانده می شوند تا این بار با تغییرات پیشنهادی اجرا شوند.

در مداخله عروسی، یا می توانیم عواطف شخصیتها را زود تشخیص دهیم، سپس بازمی گردیم تا بر موضوع یا معضلی که تشدید عواطف را سرعت می بخشد تمرکز کنیم، یا اینکه در لحظه بمانیم و زمان بیشتری را صرف کمک به شخصیتها کنیم تا عواطف تشدید شده خود را اداره کنند (یعنی آنها را بشناسند، عبارت «حس می کنم» را با صدای رسا بگویند، و در شکل معمول به آرامش برسند). آنگاه که شخصیتها ارتباط برقرار کرده اند، برای خروج از کنترل در گام اول می توانیم بر معضل یا موضوع دم دست تمرکز کنیم؛ به طوری که ایده هایی را برای حل معضل یا موضوع درخواست کنیم که عواطف را برمی انگیزد.

خردسالان چه می آموزند؟

به طور کلی هدف مداخله عروسی درگیر ساختن کودکان سه تا هفت ساله و معلمان شان در قراردادهای تئاتری طراحی شده برای پرورش و تقویت مهارتهایی چون صحبت کردن با معنی، بروز و مطرح کردن احساسات، نشان دادن نتایج محتمل و حل مسئله توسط کودکان است.

چند سال پیش، «برنامه آموزش ابتدایی» مداخله ای عروسی اجرا کرد که بر حل اختلاف تمرکز داشت و قبل از یک همایش ملی تئاتر آموزشی در دانشگاه نیویورک برای گروهی از همکاران اجرا شد. تصمیم گرفتیم گروهی از کودکانی که با این نمایش بیاوریم تا این تجربه برای افراد حاضر در همایش تاجای ممکن موثق باشد. «معلم - بازیگران» برای تقویت این کار، پیش از آغاز همایش با بچه ها در کلاسهایشان سه جلسه کار کردند تا برای مشارکت در جلسه نهایی نمایش آماده باشند.

ابتدا همه چیز خوب پیش رفت. به نظر می آمد بچه ها متمرکز و درگیرند. اما ناگهان پسری برگشت و ضربه ای محکمی به شکم یک دختر زد. دختر ناله ای کرد، سپس برگشت و جوابش را با ضربه ای داد. «معلم - بازیگران» نمایش را متوقف کردند، از نقش درآمدند، و وقتی به اتفاق معلم کلاس تشخیص دادند دانش آموزان به لحاظ جسمی مشکلی پیدا نکرده اند، سعی کردند از این اتفاق به عنوان لحظه ای آموزشی سود ببرند. اما متغیرهای زیادی وجود داشت و موانع بیش از آن بود که بر آن فائق آیند. برخی از همکاران که در حال تماشا بودند شتابزده به این نتیجه رسیدند که با توجه به آنچه دیدند این شکل از حل اختلاف برای خردسالان ثمربخش نیست.

اما کارنمایش از این دست را نباید به عنوان یک درمان فوری دید و نمی توان انتظار اهداف عالی از آن داشت. این غیرواقع بینانه است که انتظار داشته باشیم بچه ها این راهبردها را چنان سریع درونی کنند که با موفقیت اختلافات خود را مدیریت نمایند. درواقع می توانیم بگوییم این وارد حوزه ای می شود که بوال آن را «راه حل‌های رؤیایی» می نامند. هرآنچه در زندگی واقعی آن پسر روی داده بود، بیش از جلسات دو ساعت و نیمه ای یک نمایش - هر قدر هم مهیج و مفرح - بر او تأثیر گذاشته بود.

اهداف برنامه ای که برای بچه ها در نظر گرفته می شود باید در چارچوب تجربه ای که عرضه می شود مناسب و قابل اجرا باشد. بنابراین آنچه می توانیم و باید انتظار داشته باشیم این است که بچه ها با مجموعه ای از راهبردها و اصول حل اختلاف آشنا گردند و برای موقعیتهای زندگی تمرین داده شوند. مثلاً خردسالان با دقت در تغییرات زبان بدن و بیان، سپس با متوقف کردن کنش یک نمایش عروسکی، یاد می گیرند که چگونه از علائم افشاگر تشدید کنش «کشف رمز» کنند و با لحظه های آغازین کشمکش که قابل تغییرند، آشنا شوند.

وقتی بچه ها به شخصیت کمک کنند که آرام شود و بتواند بهتر حرف بزند، پیشنهادهایی را مطرح می کنند و مهارتی را تجربه می کنند که می تواند در موقعیتهای مختلف زندگی مورد استفاده قرار گیرد. وقتی احساسات شدید شخصیتهای عروسکی یا انسانی را بشناسیم و در مورد آنها بحث کنیم، به نحوه تأثیر این احساسات بر درست فکر کردن و درست حل کردن مسائل پی می بریم. به علاوه، با مشاهده رفتار یک فرد قلدر، دانش آموزشی که میل به قلدری دارند فرصتهایی پیدا می کنند تا نتایج را تصور کنند و بشوند که همکلاسی ها در مورد رفتارشان چه فکر می کنند.

بچه ها با مداخله عروسکی تمرین داده می شوند که مسائل و مشکلات عاطفی خود را مدیریت نمایند. وقتی خردسالان درگیر کنشهای آشنا شوند، می توانند در مورد مسائل مطرح شده و نتایج محتمل آنها فکر کنند، و به این صورت راه حلهای مؤثر پیشنهاد دهند. پس وقتی ایده های خود را با عروسکها عملی می کنند، قادر می شوند نتایج پیشنهادها را تجربه نمایند و در نتیجه سازگاری پیدا کنند. همچنین مداخله عروسکی به آنان اجازه می دهد تا شاهد اجرای ایده هایی باشند که ممکن است عمل نکنند. برای مثال برگردیم به همان ایده معمول «عذرخواهی». این ایده اگر اجرا شود، چندان جوابگو نیست. بنابراین تسهیلگران بچه ها را ترغیب می کنند به چیزی واری این پاسخ دم دستی بیندیشند و راهکارهای بجای و اجرایی تری پیدا کنند.

همچنین بچه ها برای تعریف عواطف شان با واژه های نو آشنا می شوند و دایره لغات خود را گسترش می دهند. خردسالان معمولاً احساسات را به بد، غمگین، دیوانه و خوشحال دسته بندی می کنند، گرچه آنان در واقع درک غنی تری از تفاوتهای ظریف عواطف دارند. آنان واژه هایی چون ناامیدی یا شگفت زده کردن را وقتی درک می کنند که در قالب کنشی گویا به آنان عرضه شود.

در این سالها برخی معلمان به اعضای «برنامه آموزش ابتدایی» اظهار کرده اند که برخی بچه ها از آنچه در مداخله عروسکی آموخته اند برای وساطت در نزاع بین همکلاسی های خود بهره می گیرند. مثلاً معلمی شاهد بوده که این اتفاق در زنگ تفریح و در زمین بازی افتاده است: دو بچه دعوا می کردند و بچه سوم که نزدیک آنها بود برگشت و گفت: «کافیه! شما عین عروسکها هستین. باید مثل لونا و سول چیز یاد بگیرید.»

تعلیم «معلم - بازیگر» برای عروسک گردانی و تسهیلگری

کار دقیق تر با عروسک و مداخله ما را به عنوان مدیران این برنامه بر آن داشت تا به «معلم - بازیگران» خود پیشنهاد تعلیم بیشتر بدهیم. هر پاییز فرصت داشتیم که طی فراغت پنج هفته ای «گروه هنرهای خلاق» به تعلیم و تمرین برای ابداع و پالودن برنامه آموزشی خود برای سال جدید بپردازیم. آموزش مهارتهای عروسک گردانی و تسهیلگری دقیق تر را نیز در دوره جامع «معلم - بازیگران» گنجانیدیم.

از سال 1995 تا سال 2004 تعداد همکاران این برنامه سال به صورت متناوب تغییر کرد؛ برای اجرای برنامه آموزشی معمولاً بین هشت تا دوازده «معلم - بازیگر» تمام وقت و دوره دیده حضور داشتند. همچنین یکی دو نفر «افراد کمکی» نیز برای برنامه به استخدام درآمد تا در صورت نیاز جایگزین «معلم - بازیگران» شوند. هر سال، ترکیب اعضای قدیمی و جدید مجموعه مواهب و چالشهای خاص خود را پیش می کشید.

پس از سالها آزمونگری به این نتیجه رسیدیم که عروسکهای دستکشی «ماپت^{۳۰} وار» بزرگتر با صورتها و دهانهای انعطاف پذیری که می توانست انواع احساسات را به نمایش بگذارد، اهداف مداخله عروسکی را بهتر تأمین می کنند.

اما نمایش عروسک ماپت وار مستلزم ذوق هنری و مجموعه مهارتهایی است که نشان می دهد عروسکها نه اشیائی ثابت و بیجان هستند و نه کلیشه هایی پرطمطراق. عروسکها باید شخصیتهایی سرزنده، جالب توجه و در عین حال «باورپذیر» باشند. بنابراین ما فرصتهایی در اختیار اعضای خود گذاشتیم تا ذوق هنری خود را افزایش دهند. ما اسپیکا چنگ^{۳۱}، عروسک گردان مستعد و فوق العاده مبتکر را به خدمت گرفتیم. او عروسکها را طراحی کرد و به «معلم - بازیگران» مهارتهای متنوعی آموخت.

چنگ کار را با حذف عاداتهای بد شروع کرد. در آغاز، «معلم - بازیگران» عروسکها را زیاد حرکت می دادند و هر بخش از هر کلمه را تلفظ می کردند. اسپیکا به «معلم - بازیگران» کمک کرد حرکتهای اصلی را انتخاب کنند و یاد داد که دهان عروسک را کنترل کنند و فقط بر بخشهایی خاص تأکید بگذارند. عملکرد خاص در تماس چشمی و تمرکز نیز اهمیت داشت؛ وجود آینه های بزرگ در سالن تمرین بسیار به این امر کمک کرد. یک شخصیت عروسکی می بایست به دانش آموز یا کل افرادی که خطاب قرار می داد «نگاه» می کرد. بنابراین بهره گیری از عروسک برای رسیدن به این هدف نیازمند تلاشی واقعی بود. اسپیکا حتی تمرینهایی را برای تقویت بازوها، مچ دست و انگشتان برای تحمل و کنترل بهتر به افراد ما داد. این نیز مهم بود که موقع حرف زدن عروسک، تمرکز عروسک گردان بر عروسک باشد تا به بچه ها علامت دهد که «به این نگاه کنید».

همچنین عروسک گردانها با چالش دشوار اما شگفت آوری روبه رو بودند؛ اینکه با دو شخصیت عروسکی در یک نمایش بازی کنند. بنابراین می بایست توانایی و تنوع صوتی خود را تقویت می کردند تا بیان عروسکی رسا، متمایز و بادوامی داشته باشند. در کنار اینها، عروسک گردانها می بایست یاد می گرفتند که چگونه کشمکش میان دو عروسک را با تمایز جسمی و زمانبندی مناسب به نمایش بگذارند. درست مثل یک نزاع صحنه ای مناسب، ضمن اضطرابی نشان دادن کنش نمایشی باید شتاب آن گرفته شود و علائم صوتی و جسمی مشخصی برایش طراحی گردد تا به وضوح معلوم شود بین شخصیتها چه اتفاقی روی داده است.

وقتی «تسهیلگر بیرون» کارش هماهنگی میان هر مرحله فرایند بود درحالیکه سعی داشت از شوخی و سرگرمی مفهومی آموزشی پیدا کند، لازم بود دریابند یا یادگیرند که چگونه هر مرحله از فرایند را معلوم کنند و بسازند. مثلاً «تسهیلگران بیرون» باید بتوانند طبق موارد ذیل عمل کنند:

- رهنمودهای روشنی برای مشارکت مخاطبان آماده و عملی کنند.
- به شکلی مؤثر از کودکانی به تعداد بیش از بیست و پنج نفر ایده جمع کنند.
- ایده ای را برای امتحان کردن برگزینند.
- تعیین کنند کجا صحنه را به قبل برگردانند.
- کلیدهای روشنی تعیین کنند؛ نظیر اینکه چه کسی اول حرف بزند و چطور به عروسک گردان علامت دهیم که وقت رفتن به بخش بعدی سناریوی عروسکی است.
- از کودکان کمرو حمایت کنند.

³⁰ Muppet: عروسک دستکشی دهان گشاد که معادل فارسی «مروسک» را نیز برایش به کار می برند.

³¹ Spica Cheng

هم تسهیلگر بیرون و هم عروسک گردان (تسهیلگر داخل) می بایست مهارت‌های پرسشگری خود را تقویت می کرد تا پاسخهای بچه ها را به چالش بکشد، عمق بخشد و مورد کنکاش قرار دهد. گرچه ممکن است پرسیدن این نوع پرسشهای کنجکاوانه طبیعی باشد، اما برای «معلم - بازیگرانی» که تازه به این فرایند پیوسته بودند طبیعی نبود. ما با مطالب جدید عملاً مجموعه پرسشهایی طراحی کردیم که با یکدیگر همخوانی داشتند. وقتی «معلم - بازیگران» مهارت بیشتری یافتند، این مجموعه پرسشها تنها رهنمای کمک به آنها شد تا بر اهداف هر بخش از نمایش متمرکز بمانند.

پیشروی در «گروه هنرهای خلاق»

ما با هدف ادامه دادن به تجربه تکنیکهای مداخله عروسکی، آن را به عنوان راهبردی کلیدی در نظر گرفتیم. مثلاً برنامه دیگری به نام *تویاگوریف*³² شخصیت‌های عروسکی را برای کل دوره آموزشی به خدمت گرفت، از این رو چندین فرصت برای انجام مداخله عروسکی ایجاد می کرد. برخلاف بازار سویل، از تمهید نمایش عروسکی جداگانه برای پوشش دادن به مداخله استفاده نشد؛ شخصیت‌های عروسکی مثل شخصیت‌های انسانی به عنوان بخشی از قصه حضور داشتند. تسهیلگر بیرون را «معلم - بازیگری» نقش پوش بازی می کرد تا تجربه های مداخله را سامان دهد. همچنین در *تویاگوریف* از هیچ پرده عروسک گردانی استفاده نشد؛ «معلم - بازیگر» کاملاً در معرض دید بود و حتی بچه ها نیز عروسک‌های نقش پوش را پذیرفتند و سعی نکردند با «معلم - بازیگری» که عروسکها را می گرداند، تعامل کنند.

در همان حال، تحت مدیریت جدید *هلن ویلاک* که «معلم - بازیگری» با بیش از ده سال تجربه کلاسی است، «برنامه آموزش ابتدایی» شروع به بررسی دیگر نقشهایی کرده که عروسکها می توانند حین پیشنهاد فرصتهایی برای مداخله، آن نقشها را برعهده گیرند.

ویلاک (2007) می نویسد:

در نمایش «*غافلگیری کایوت*³³» وقتی آمدن یک بچه خرس جدید مُخل رابطه شخصیت کایوت (معلم - هنرمند نقش پوش) با بهترین دوستش خرس (معلم - هنرمند نقش پوش) و خرسهای کوچولو (دانش آموزان نقش پوش) می شود، عروسکها به او کمک می کردند حس حسادت و خشم خود را ابراز کند.

کایوت (معلم) با استفاده از خرس و کایوت عروسکی، نمایشی درمورد اوقات مفرحی اجرا کرد که با خرس داشت و این تا وقتی ادامه یافت که کایوت عروسکی گفت: «همه چیز تغییر کرد». حالا، هربار که کایوت عروسکی خرس را به تفریح رفتن دعوت می کند، خرس عروسکی با لحنی تحقیرآمیز می گوید: «من باید مراقب این بچه باشم.» این کایوت عروسکی را تحریک می کند که بگوید: «فکر کنم خرسی دیگه نمی خواد دوست من باشه.»

خرس «واقعی» برافروخته نمایش را متوقف می کند و خواستار حرف زدن با کایوت می شود. او که نمی خواهد با خرس روبه رو شود، پشت کایوت عروسکی قایم می شود و از او برای «بیان» سردرگمی و ناامیدی اش استفاده می کند. خرس به سوی خرس کوچولوها (دانش آموزان) برمی گردد و می پرسد اگر راههای دیگری بلدند می توانند هم از خرس کوچولو مراقبت کنند، هم با کایوت تفریح کنند. کایوت که کمی ناراضی است، از خرس و کایوت عروسکی برای عملی کردن پیشنهادات شان استفاده می کند و برای جلب

³² *Tobago Reef*

³³ *Coyote's Surprise*

حمایت و شفاف سازی هروقت امکان داشته باشد به سمت خرس کوچولوها (دانش آموزان) برمی گردد. سرانجام با حمایت خانواده خرس، کایوت شخصاً این راهکارها را با بچه خرس واقعی (بک تدی خرس گنده!) امتحان می کند و تعادل تاحدی بازمی گردد.

نتیجه گیری

بوال نظریه های فریره در باب مسئله پردازی را جذب کرده، این ایده ها را در تکنیکهای عملی تئاتر جای داده است که به طور عام، بر کار «گروه هنرهای خلاق» و به طور خاص، بر مداخله عروسکی در «برنامه آموزش ابتدایی» تأثیر شدید گذاشته است. مداخله عروسکی یکی از شیوه های قراردادی بود که در «گروه هنرهای خلاق» ابداع شد تا اهداف گروه را تأمین کند؛ گروهی که هدفش همانا جای دادن خردسالان - ایده ها، تأملات، احساسات و افکار آنان - در کانون تجربه آموزشی است.

تئاتر مجادله آگوستو بوال در اصل برای افرادی با مقاطع سنی خاص ابداع شده بود. از این رو می بایست با عوامل مؤثر دیگری سازگار و ترکیب می شد تا در محیط آموزشی، به ویژه در شهر نیویورک و به طور خاص برای سنین سه تا هفت سال جوابگو باشد. درمورد مداخله عروسکی تجربه متناسب با رشد، راهنمای اقتباس تکنیکهای تئاتر مجادله شد تا بدین طریق تواناییها، نیازها و علاقه مندیهای گروه هدف مشخص شود.

برای اجرای مؤثر شیوه های تئاتری پیچیده ای نظیر مداخله عروسکی، افراد حرفه ای تئاتر آموزشی باید به اندازه کافی مهارتهای تئاتر و تسهیلگری را فراگیرند. طی «برنامه آموزش ابتدایی» در گروه هنرهای خلاق، ما می بایست نیازهای ویژه آموزشی را پیدا و مشخص می کردیم و برای «معلم - بازیگران» در دو حوزه عروسک گردانی و تسهیلگری، تعلیم بیشتر و مداوم فراهم می نمودیم. «معلم - بازیگران» در پایان این آموزش کمکی، در مجموع در کار خود خبره تر می شوند. این برنامه به دنبال روشها یا سیستمهایی می گشت که حامی آموزش موفق به کنشگران تازه کار بود اما به افراد کهنه کار نیز امکان می داد مسیرهای ممکن آینده را بیازمایند.

مداخله عروسکی به مفهوم کامل کلمه «یادگیری حین انجام دادن» است. روشی مبتکرانه و آموزشی است که اگر با دقت اجرا شود می تواند آگاهی بچه ها را نسبت به ریشه های کشمکش افزایش دهد و آنان را نسبت به احساساتشان به عنوان گزینه های ممکن و مناسب برای حل این مسائل حساس نماید. اگر کودکی بتواند ابتدا بایستد، نفس بکشد و بعد فکر کند، رفتارش تغییر پیدا می کند.

ترینا فیشر³⁴ یکی از «معلم - بازیگران» قبلی این برنامه برای معرفی یک مداخله عروسکی که مدتی پیش به انجام رساندیم این مطلب را نوشت:

«ما می گوئیم این مهارتها گامهای اولیه و ضروری برای تبدیل شدن کودکان به جوانان جسوری است که پای حقوق خود و دیگران می ایستند. ما ریشه های سرکوب را می کاویم، موقعیتهایی را نمایشی می کنیم که در آن همسالان با هم اختلاف دارند، زیرا آنان به عنوان خردسال می توانند چنین موقعیتهایی را تغییر دهند.» (دیشی و دیگران. 2006).

یادداشتها

یادداشتی مهم: برخی از اطلاعات موجود در مطلب فوق از جزواتی گرفته شده که «گروه هنرهای خلاق» با هدف تعلیم و ارائه در همایش تهیه کرده است. آندریا دیشی، کریستینا فیشر، هلن ویلاک و کارینا ناومر نگارنده ی اصل این جزوات اند.

بسیار قدردان «معلم - بازیگران» گذشته و اکنون دانشگاه شهر نیویورک / برنامه گروه هنرهای خلاق / ولف ترپ شهر نیویورک: آموزش ابتدایی از طریق هنر به پاس همکاریها، تعهد و خلاقیت در یاری دادن به توسعه و اصلاح مداخله عروسی هستیم: سپاس ویژه داریم از کریس واین، مدیر هنری و آموزشی «گروه هنرهای خلاق» به پاس راهنماییها و پیشنهادهایش برای پیش نویس نهایی این مطلب. همچنین ممنونیم از «معلم - بازیگران» زیر به پاس همکاریهای بلند مدت شان: استیوالم، ترینا فیشر، مکس رابان و هلن ویلاک (مدیر کنونی برنامه) و نیز سپاس از دیگر «معلم - بازیگران» مستعد و متعدد «گروه هنرهای خلاق» که مهارتها و تلاش هایشان شامل حال این اثر گردید.

1. «برنامه گروه هنرهای خلاق / ولف ترپ شهر نیویورک: آموزش ابتدایی از طریق هنر یکی از پنج برنامه اقامتگاهی گروه هنرهای خلاق است. همچنین یکی از پانزده جایگاه منطقه ای بنیاد ولف ترپ است. این بنیاد که در سال 1981 تأسیس شد، به کودکان سه تا پنج ساله، معلمان و خانواده های آنان هنرهای آموزشی را در قالب نمایش، موسیقی و حرکت عرضه می کند.
2. مرکز نمایش آموزشی پل ای. کاپلان تحت نظر دانشگاه نیویورک، اینک توسط مدرسه مطالعات حرفه ای دانشگاه شهر نیویورک برپا شده است. کریس واین چند دوره ی آموزشی برای مرکز کاپلان تدریس می کند.

منابع

- یوال، آگوستو. 1992. *بازیهای برای بازیگران و نابازیگران*. لندن: نشر راتلج
- گراتی، مایکل جی. 2004. شرح فریره. در *بنیادهای پژوهش اجتماعی: معنا و منظر در فرایند پژوهش*، 155 - 56. لندن: نشر سی.
- دیشی، آندریا، ترینا فیشر، کارینا ناومر و هلن ویلاک. 2006. *استفاده از خیمه شب بازی به عنوان ابزاری برای رفع اختلاف در کلاس خردسالان*. جزوه همایش تئاتر شورایی در دانشگاه کالیفرنیا شمالی، نشر چپل هیل. ان سی.
- واین، کریس. 2006. نقل از مکالمه ای خصوصی با او در گروه هنرهای خلاق، دانشگاه نیویورک، ان وی.
- ویلاک، هلن. 2007. *شرح مداخله عروسی در «غافلگیری کابوت»*. مجموعه شخصی، گروه هنرهای خلاق.

مطلب فوق در این کتاب به چاپ رسیده است:

تئاتر شورایی: تئاتر و شهروندی، به کوشش علی ظفر قهرمانی نژاد، نشر شهر، 1394، صص. 145-101.