# الفصل الخامس

# التفسيرات

## Interpretations

قد تختلف روايات المؤرخين عن الماضي، ولكنها تعتبر صالحة بشكل متساوي إذا ما كانت تتفق مع ما هو معروف من ناحية، وإذا ما كانت منطقية تاريخيا ولا يوجد أى دليل يعارضها من ناحية أخرى، ويقوم المؤرخون بكتابة رواياتهم التاريخية من خلال انتقاء وتفسير المصادر التي تكون غير مكتملة.

وتختلف روايات المؤرخين فيما بينها وهذا يرجع إلى:

**أولا:** إن المؤرخين يعكسون قيم واهتمامات الفترة الزمنية التي يكتبون عنها، فالمؤرخين في العصرين اليوناني والروماني كانوا مهتمين بالآراء والأفكار المثالية الخاصة بالفتوحات، أما المؤرخون في العصر الفيكتورى كانوا مهتمين بأصول القانون العام والبرلمانات، وفي القرن العشرين ركز المؤرخون على آراء "عامة الشعب"، وفى العصر الحالي أصبح التركيز على دور المرأة وعلى التاريخ الغير متمركز على أوروبا.

**ثانيا:** إن المؤرخين تختلف رواياتهم التاريخية تبعا لاهتمامات كل مؤرخ، فالتاريخ حاليا أصبح يشمل أو يتضمن كل أوجه النشاط الإنساني: الصناعة، الدين، الفنون، الأدب، الفلكلور، الشخصيات العظيمة، الأحداث و المجموعات والحركات الرئيسة والهامة، الدراسات الشاملة والأعمال المبتكرة.

**ثالثا:** إن المؤرخين يقومون بإعادة كتابة التاريخ كلما تم اكتشاف أدلة جديدة. وبالنسبة لنا فإننا نهتم بإعادة تمثيل أحداث الماضيreconstructions في الحالات المختلفة والتي لم يقدمها لنا المؤرخون مثل: الدراما التاريخية، الروايات أو القصص، المعارك، وإعادة تمثيل أو استرجاع الأحداث الماضية. re-enactment

إن رؤيتنا ونظرتنا للماضي يمكن اعتبارها رؤية أو نظرة ديناميكية متغيرة ويعاد تفسيرها بشكل مستمر مثلما نعيد تصميم تواريخنا الشخصية باستمرار خلال حياتنا، فالتاريخ متعدد الجوانب وليس من السهل أو الممكن إيجاده من منظور أو إطار بسيط أو من خلال حقيقة ما، وهذا ما دعي إلى ضرورة تعلم التاريخ من أجل تنمية فهم التساؤل

questioning understanding والاستفسار حول القيم والاتجاهات ومكانتنا في المجتمع المتغير (Jenkins, 1991).

وتوجد العديد من الطرق التي يستطيع الأطفال من خلالها تعلم أن هناك العديد من التفسيرات المختلفة لأحداث الماضي، فهم يستمعون إلى العديد من الروايات المختلفة عن القصص التي تتحدث عن الماضي، وتمتلك أسر هؤلاء الأطفال تاريخا ورؤى خاصة بهم عن الماضي، فهم يأتون من مناطق وخلفيات اجتماعية مختلفة، سواء أكانوا رجالا أم نساءً. ويستطيع الأطفال منذ البداية تعلم الوعي بهذه الآراء وتقييمها، وتعلم أن هذا هو التاريخ وأن عليهم أن يجدوا لهم مكاناً بداخله، ويستشهد فرير (Fryer, 1989) بأبيات من الشعر وهى:

- الحاضر هو حيث نكون نحن

- قد ضعنا إذا ما نسينا ماضينا وليست لدينا روية لمستقبلنا.

ويتضمن منهج التاريخ القومي بالمرحلة الأولى الأساسية أنه من المتوقع أن يدرك الأطفال أن الماضي يتم تمثيله أو استعادته represention بطرق مختلفة، ولقد كتبت مجموعة العمل في تقريرها النهائي أن الموضوعية التاريخية تعد فكرة لا يحتذي بها دائما على الرغم من أنها قد لا تتحقق أو يصعب تحقيقها في الواقع، وأن النظريات التاريخية يجب أن يعاد النظر إليها باستمرار لأنه لا توجد هناك إجابة نهائية عن أي سؤال تاريخي، كما أنه لا توجد قوى تتحكم في الحقيقة أو تسيطر عليها (DES,1990:11).

إن تعلم حقيقة أن الماضي يمكن تمثيله أو استعادته representing بطرق مختلفة يعتبر حماية ضد استغلال التاريخ، وهذا يعتبر أيضا أمرا جوهريا لفهم طبيعة التاريخ، وأن أي دراسة للماضي سينتج عنها تفسيراً معينا ولكن هذا التفسير سيتغير كلما تغيرت وجهات النظر تجاه الأحداث، وأيضا الكيفية التي يتم بها تقديم أو تمثيل فترة زمنية معينة في الماضي خلال الفترة الزمنية اللاحقة أو التالية لها.

إن الأطفال سيتعلمون كيف ولماذا تتغير روايات المؤرخين، وسيتم ذلك إذا ما تم إعطاؤهم فرصا منذ البداية لـ: ١- تنمية وعيهم بالطرق المختلفة لتمثيل أحداث الماضي مثل: الصور، والقصص المكتوبة، والأفلام، والبرامج التليفزيونية، والمسرحيات، والأغاني، وتقليد محتويات المتاحف، والعروض المتحفية. ٢- التمييز بين الروايات المختلفة للأحداث، كالتفسيرات المختلفة التي يقدمها المتعلمون لنفس الأحداث، كما أنه يمكن تعليم الأطفال أن القصص قد تتناول شخصيات حقيقية أو خيالية، وأن القصص المختلفة عن الماضي تقدم تفسيرات مختلفة عن الأحداث التي قد وقعت.

إن التفسيرات المختلفة للأحداث والسلوكيات المتضمنة في القصص تعد جزءا من الحياة اليومية، فربما يبدأ الأطفال مناقشة روايات مختلفة لأحداث حدثت في حياتهم الخاصة خلال اليوم أو الأسبوع الأول مثل: الروايات المختلفة لخبراتهم المشتركة في الصباح، والحفلات الموسيقية، وحتى مشاجرات اللعب، وذلك قبل أن يدركوا الروايات المختلفة للأحداث الأسرية أو التاريخ الشفهي أو الأحداث التي حدثت في الماضي البعيد، ويمضى الأطفال قدما نحو تعلم التفسيرات المختلفة، وذلك بأن يضعوا في اعتبارهم إعادة تمثيل أحداث الماضي من خلال تكوين رؤيتهم الخاصة عن المكان والأحداث والأشخاص الذين شاركوا فيها.

## مقارنة التفسيرات Comparing interpretation

### إعادة التمثيل الطبيعي:

توجد العديد من الفرص المثيرة للأطفال والتى تمكنهم من استرجاع الأزمنة الماضية، لتحقيق أغراض متنوعة وجعلها قريبة من الواقع بدرجة ما، فعملية إعادة تمثيل أو استرجاع الآثار المتحفية الباقية مثل: ملجأ ضد غارات الطائرات، أو المطبخ الروماني، أو مشهد للحياة البدائية، أو تقليد لأشياء متحفية، يقوم على الأدلة evidence والأبحاث مما يجعل الأطفال يوجهون أسئلتهم التي تتمثل في: "كيف عرفوا بما حدث؟"، و"هل هناك آخرون؟"، و" ما الذي شعرت به عندما...؟".

إن القيام باستعادة المعالم والبيوت والشوارع وأماكن العمل مثل: "إعادة بناء قرية أنجلو ساكسون في سف فولك، ومزرعة وتسر أيرون في همسفير"...، كل ذلك له هدف تعليمي ويعد أساسا للبحث الأكاديمي الجاد، وهذه المعالم يمكن أن تخبرنا بالكثير، وأيضا ندفع الأطفال لإثارة العديد من الأسئلة كتلك التي يثيرها الباحثون؛ مثل: كيف عرفت نوع المحاصيل التي كانت تزرع في العصر الحديدي؟، وكيف بنى الساكسون منازلهم؟، ولماذا تعتقدون أن المرأة كانت تتكلم بهذه الطريقة أو ترتدي هكذا؟، وهل كانت الشوارع نظيفة والهواء نقيا؟.

إن استرجاع الأحداث بهدف التسلية يتم بدرجات متفاوتة من الواقعية مثل المسرحيات، والمسابقات، والأعياد والرقص، والموسيقى وزحف القوات الرومانية الاستعمارية، ومعارك الحروب الأهلية، ورمى الرماح والتدريب على الصيد. وقد يتم استرجاع الأحداث التاريخية لأسباب تتعلق بالناحية التجارية بصورة أساسية مثل: الرسوم المتحركة أو الكارتون، والمسرحيات الغنائية، والأفلام التاريخية، ويستطيع الأطفال الذين

تعلموا الاستفسار وتوجيه أسئلة مثل "لماذا؟" و" كيف تعرف؟"؛ أن يسألوا أيضا عن أسباب استعادة تمثيل الأحداث التاريخية، وهل كانت هكذا في الماضي؟ ولماذا؟ ولما لا؟، ولماذا تعتقد أنها كانت مختلفة عن ذلك؟.

## روايات مختلفة للقصص Different versions of stories

للقصص أهميتها، فهي تعتبر محوراً للحياة اليومية بالنسبة للمؤرخين، وهناك خلاف حول الشخصيات المرغوب فيها وغير المرغوب فيها، والمحبوبة وغير المحبوبة، وحول الصراعات والنزاعات والأشياء الغير معقولة والانتماءات المختلفة والدوافع المعقدة والدراما التراجيدية (Rowse, 1946.47).

ويستمتع الأطفال الصغار بسماع القصص، فهى توسع خبراتهم ومعارفهم، كما أنها تساعدهم على النمو العقلي حيث أنهم يستمعون إليها بإيجابية تمكنهم من تكوين عوالم جديدة من خلال قدرتهم على التخيل(Holdaway, 1979).

فلقد وصف (هولدواى Holdaway) كيف أن القصص تساعد الأطفال على الهروب من قيود الحاضر إلى الماضي، وتساعد على اكتشاف المشاعر والنوايا والسلوك والأهداف الإنسانية؛ حيث أنها تزيد من اكتساب الخبرات الحقيقية عن العالم وذلك من خلال ما تقدمه من خبرات تفوق بكثير تلك الخبرات التي يكتسبها الفرد في حياته، ومن ثم فهى تساعد في توسيع وزيادة فهمهم للعالم المحيط بهم.

إن استماع الأطفال إلى القصص التي تروى عن الأزمنة التاريخية يتطلب منهم التفاعل مع هذه القصص وقيامهم بتأكيد أو تعديل أو رفض الأفكار الموجودة بهذه القصص وما يوجد لديهم من أفكار أيضاً، ومن ثم فإن استماع الأطفال إلى روايات مختلفة عن الماضي يساعد الأطفال على التعلم عن الأزمنة والأماكن والشخصيات خارج نطاق خبراتهم؛ ويساعدهم أيضا على إدراك أنه لا توجد رواية واحدة صحيحة عن الماضي.

إن الروايات البديلة لقصة ما يمكن أن تتصارع مع بعضها البعض، أو أن تتحد مع بعضها البعض، أو أن تتعارض مع بعضها البعض داخل عقل المستمع ( Bruner, 1986:7)، حيث أنها تقدم نماذجاً لعالمنا الذي نحمله داخل عقولنا والذي يسمح لنا بأن نعيد فهم رؤيتنا للعالم باستمرار، فحتى وقت قريب كان تاريخ كثير من المجتمعات تاريخا شفهياً oral History، وفى بعض الثقافات ظل التاريخ الشفهي التقليدي هو السائد حتى وقتنا الحاضر. فالمجتمع الذى ليس له تاريخ يشبه إلى حد كبير الشخص الفاقد لذاكرته، فالتاريخ

الشفهي يُخلد قصص الشخصيات القديمة، والذكريات الشعبية المشتركة، والمعتقدات والقيم والعادات الاجتماعية بخلاف القصص المكتوبة في أحد النصوص، ذلك أن القصة الشفهية تكون سريعة الزوال والانتهاء وغير ثابتة وذلك لأنه يتم تأليفها وإبداعها من قبل راوي معين وموجهة لجمهور معين وفى وقت وزمان محددين؛ وبالتالي فإن القصص يتغير شكلها استجابة للمستمعين المختلفين.

ولقد سجل فيليب(Philip, 1989) عشرون رواية لقصة سندريلا والتي تناقش تطور تلك القصة عبر القرون بدءا من القرن التاسع في الصين وحتى القرن السابع عشر في البلاط الفرنسي، ويستطيع الأطفال أيضا المقارنة بين الروايات المختلفة لنفس القصة التي تم عرضها بلغات مختلفة، مثل قصة الأرنب والسلحفاة...وغيرها من القصص. (Douloubakas,1985).

ولقد وصف أنتونى إناهور(Antony Enahoro) خبرته الذاتية مع الأسلوب الشفهي الحي باعتباره ابناً لمعلمة بغرب أفريقيا في ثلاثينات القرن العشرين كما يلي: "النساء كن دائما المؤرخين، يغنين، ويغزلن، ويروين القصص، أحيانا يروينها على أجزاء وأحيانا أخرى يروينها كاملة وبطريقة متسقة، ويروين عن العصور السابقة قبل مجيء الرجل الأبيض، وعن تكوين الجماعات، وعن الحروب القبلية، وعن العشائر في عالمهن الصغير".

ولقد روى كيف كان الأطفال الصغار المنتمين لعائلة كبيرة يرقدون على الحصائر يستمعون إلى القصص التي ترويها لهم ربة المنزل، وقد تكون تلك الحكايات من الأدب الشعبي، أو أسطورة أو قصة تاريخية، ومثل هذه القصص قد تم صياغتها آلاف المرات في كل عائلة عبر الأجيال، قد انتقلت من جيل إلى جيل (Hulton, 1989:83).

وفى غرب أفريقيا نجد أن القصص تتناول تحليلا للمشكلات مثلما تحلل مميزات الحياة الجماعية والعائلية الكبيرة، فقد وصفت المباني وقطعة الأرض التي تقيم عليها العائلة الكبيرة في القرية، ووصفت ثقافة الجماعة التي وجدت في غرب أفريقيا منذ زمن بعيد، ولقد جمع أوسوبا (Osoba, 1993) قصصا شعبية وأساطير شفهية من ولاية أودو(Edo) والتي تجمع ما بين الواقع والخيال والتي مازالت محفوظة حتى الآن، والتي تعكس قيم وتاريخ شعب بيني (Bini) الذي كان يعيش هناك، وفى تايلاند وأندونيسا كان يتم تقديم القصص عن الأساطير الدينية وعن القيم والحكم السائدة في المجتمع من خلال عرائس الأطفال والتي تقوم بشرح رؤيتهم عن العالم وعن سلوكيات أفراد هذا الشعب أيضا.

أما في الثقافة الأمريكية الأصيلة فقد كانت القصص تروى عن رحلات التطور في "رعى البقر"، وعن دورة الزمن وتعاقب الفصول، أما بالنسبة للقصص الاسترالية فإنها كانت تتناول نظم الأسرة والحكومة والأعراف القبلية، وعندما تم البدء أخيرا في كتابة القصص بدلا من الأسلوب الشفهي؛ ظهرت العديد من الروايات المختلفة التي تم تسجيلها، وفي أوروبا ظل الأسلوب الشفهي مستخدما في القصص الخيالية فقط مثل: قصص "المزارع والممرضة"، والتي تم كتابتها في القرن التاسع عشر، ولذلك أصبحت الأساليب الشفهية جزءا من العمل في رياض الأطفال وذلك بالمصادفة التاريخية historical accident.

إن فهم الأطفال للتاريخ يصعب تقييمه من خلال القصص الخيالية، وذلك لأنها تشتق من الحياة الواقعية وتحتوى على عناصر درامية خيالية، ولكنها تقدم للأطفال أفكاراً وانفعالات مستمرة؛ تحكى بطريقة شفهية ولا يتم محو الشر منها وإنما يوجد دائما مع الخير، ويتم عرضه بصورة خيالية ولا يمكن للأطفال اكتشافه بمفردهم، ومثل هذه القصص تساعد الأطفال على التمييز بين الحقيقة والخيال، وما هو ممكن أو محتمل، وما هو غير ممكن أو غير محتمل؛ معتمدين في ذلك على خبراتهم وعلى البحث عن أسباب الأحداث وأسباب السلوك، ولأن القصص الخيالية يتم عرضها بأسلوب شفهي، فإن ذلك من شأنه أن يساعد الأطفال على فهم أنه من الممكن أن تكون هناك أكثر من رواية للقصة( Warner, 1994).

## روايات القصص الخيالية versions of fairy stories

حاول البعض أن يبرهن على أن الكثير من القصص الخيالية تعتبر غير مناسبة للأطفال المبتدئين في المدرسة، وهذا يرجع إلى عدم قدرتهم على التمييز بين الحقيقة أو الواقع والخيال، ولقد رأت سوزان إزاجس(Susan Isaacs, 1930) أن القصص الخيالية قد تضر بالأطفال دون سن السابعة، في حين برهن البعض ومنهم توكر ( Tucker, 1981) على أن القصص التي تتماشى مع أنماط التفكير الغير منطقي يمكن أن تساعد الأطفال على التحقق من العلاقة بين الخيال والواقع وبذلك يتكون لديهم الإحساس بالثقة.

إن القصص التي تشرح الظواهر الطبيعية عن طريق التدخل الإنساني في الماضي البعيد تعكس مستويات التفكير الحقيقية عند بياجيه، والتي تبرز أن كل شيء في الكون مخلوق لخدمة الإنسان، وأن الأفكار والمشاعر الإنسانية منسوبة إلى معظم الأشياء في

الكون، وهناك أيضا مفهوم لبياجيه عن" العدل المتأصل أو الملازم" في القصص الخيالية، فلقد تحطم الكوبري لأنه قد عرف أن الولد الذي يمر من فوقه قد سرق تفاحة.

إن الأطفال عندما يستمعون إلى القصص التي تعكس هذه المرحلة من التفكير سيعتقدون أن الخير يفوز وأن الشر دائما يخسر، لأن رأى الطفل في هذه المرحلة يكون ذاتيا وغير موضوعي، ويكون رأيه حول ما يعتقد بأنه صحيح وليس حول ماهية هذا الشيء، وعلى الرغم من ذلك فإن القصص تشجعهم على البدء في توجيه الأسئلة والتساؤل عن سبب حدوث تلك الأشياء. ولقد وجد ابليبى (Applebee, 1981) أن ٤٠% من الأطفال في عمر السادسة كانت توقعاتهم قوية حول الشخصيات كما أنهم توقعوا بنتائج الموقف أيضا، كما يلاحظ الأطفال بعض الاستنتاجات من الأحداث التي تتناولها القصص، وتقوم هذه الاستنتاجات على تحليل منطقي وواقعي للأدلة، كما يندمج الأطفال مع الشخصيات ويتوصلوا إلى استنتاجات من القصة تعتمد على مستوى خبراتهم سواء أكان ذلك مع الشخصيات المؤثرة أو غير المؤثرة، وعلى سبيل المثال: فإن قصة " الخنازير الثلاثة الصغيرة" تعكس مدى تقدم تفكير الطفل الخاص به، حيث يتعرف الأطفال على الخنازير وفقا لما يتوفر لديهم من خبرات ووفقا لما اكتسبوه من تعليم، وهذه العملية تبدو شيقة لهؤلاء الأطفال الذين وصلوا لهذه المرحلة من التفكير الاستقرائي والذين لا يمكنهم البدء في رؤية ما هو عليه الوضع الحالي، وبهذه الطريقة يتمكن الأطفال من عبور الكوبري الذي يوجد فيما بين الحقيقة والخيال.

ولقد وجد ابلي (Tucker 1981; 70) أن الأطفال في عمر السادسة قد اعتقدوا أن "سندريلا" كانت موجودة بالفعل، ولكن القليل منهم قد اعتقد بأنه يمكن زيارتها إما لأنها تعيش في مكان بعيد جدا أو في زمن سحيق جدا. وتعكس بعض القصص هذا المستوى المتوسط من التفكير، فالجماد لا يستطيع أن يتحدث، ولكن في بعض القصص نجد أن الحيوانات تتحدث، وقد ظهر هذا المستوى المتوسط من التفكير لدى الطفل في سن الخامسة.

ولقد برهن كوك (Cook, 1969) على الحاجة إلى إعادة تفسير القصص الخيالية للمستمعين الجدد، ومنذ ذلك الحين ظهرت الكثير من الروايات الحديثة لنفس القصة ولكن بأدوار تعكس جنس البطل أو البطلة، مثل قصة "الأميرة المناضلة" التي أنقذت "الأمير المغرور"، وفى رواية أخرى تروى نفس القصة ولكن من وجهة نظر الشخصية الشريرة، أو تروى القصة الأصلية في نص أو سياق حديث، وأحيانا يتم مناقشة الرواية التقليدية بأنماط مختلفة.

ولقد أكدت العديد من الدراسات أن الأطفال في عمر ٤أو ٥ سنوات يصبح لديهم القدرة على التمييز بين الروايات المختلفة لنفس القصة، وذلك في محاولة لتعليمهم أساسيات التفكير التاريخي من خلال تقديم المعلم للقصة الواحدة بأكثر من رواية أو بأكثر من طريقة مختلفة أو من خلال عرض روايات متناقضة لأدوار الشخصيات المتضمنة بالقصة والتي ظهرت من خلال مناقشة الأطفال بعد سماعهم للروايات المتعددة.

وتعد المناقشة مثالاً جيداً لكيفية قيام المعلم المفكر بالبحث عن التفكير الاستقرائي والتفكير المعقد reasoning and complex thinking والذي يجتهد الأطفال من خلاله في التعبير عن أنفسهم بوضوح، والذي يُظهر أهمية الأسئلة التي يوجهها المعلم للتأثير على توقعات الأطفال وكذلك التأثير في ضغط مجموعة الرفاق على تفكير الأطفال الضعيف. إن الأطفال في سن ٥-٤ سنوات يفكرون على مستويين، أحدهما عالي المستوى وهذا يصعب تحقيقه، وهذا يُظهر حدود تقييم تفكير الأطفال في هذا المستوى.

ولقد قامت شيلى مورو(Shelley Moore) بقراءة الرواية التقليدية لقصة " الخنازير الثلاثة الصغيرة" وقامت أيضا بقراءة الرواية الثانية والتي تم ذكرها بعنوان" رواية الذئب للأحداث" على الأطفال (Scieszka, 1991)، وكان الغرض من ذلك هو أن ترى إذا ما كانت هذه العبارة الصريحة إلى حد ما ستجعل فهم الأطفال للأحداث أكبر وعما إذا كان الأطفال سيدركون بأنه توجد روايتين لنفس القصة، فالأسئلة التي يوجهها المعلم للأطفال هي " هل الأحداث واحدة في الروايتين؟ ولماذا؟، هل هناك روايتين لنفس القصة؟ أم هما قصتين مختلفتين؟، وما الأدلة على أنهما روايتين مختلفتين لنفس القصة؟.

وهذا يدعم الفكرة القائلة بأن الفروق أو الاختلافات الكيفية في التفكير الاستدلالي inferential Thinking لدى الأطفال تحدث بالتدريج من خلال الفرص الثابتة المتاحة للتفكير والمناقشة لنصوص أو سياقات مختلفة، فلقد أصبح الأطفال قادرون على اختيار وتحديد الروايات الخاصة بالقصة الواحدة ورسم صور مناسبة والتعليق عليها، إن مناقشات الأطفال حول صورهم قد أوضحت أنهم قد فهموا وجود ثلاثة تفسيرات أو تأويلات للقصة، ونستطيع القول بأن الفروق بين الأطفال في عمر(٤-٥ سنوات) والأطفال في عمر السابعة تتمثل في قدرتهم على التمييز بين الخيال والواقع، وأنهم قد أصبحوا قادرين على فهم أن القصة الواحدة قد يكون لها أكثر من رواية.

ولقد قال أحد الأطفال فى عمر السابعة سنوات أنه عندما كان في الرابعة كان يعتقد بأن القصص الخيالية حقيقية، ولكنه بدأ يدرك الآن أن هذه القصص قد تم صياغتها منذ زمن بعيد، وقام بمقارنتها بالقصص الحقيقية و حكايات الوعظ أو التحذير التي رواها لهم

رجل البوليس، ولقد أظهر فهما عاليا ورؤى وأفكاراً متطورة لما هو المقصود بالحقيقة والخيال، ولقد قال ريان(Ryan) بأنه قد أحب القصص الخيالية لأنها تكون أكثر واقعية من الحياة الواقعية، وأنها تتعلق بأمور هامة بالفعل.

إن الأطفال في عمر السابعة لا يجدون أي صعوبة في استخراج المغزى الأخلاقي الرئيسي المشترك بين الروايات المختلفة للقصة، وأن الجوانب الأخلاقية في القصص تعد سببا لاستمتاع الناس بها. وبالإضافة إلى قدرة الأطفال على استخراج المغزى الأخلاقي المشترك في الروايات المختلفة؛ فهم قادرون أيضا على فهم الفروق بين الروايات المختلفة لقصة ما.

## الخرافات والأساخير والقصص الشعبية Myths, Legends and folk tales

إن الفرق بين الخرافات والأساطير والقصص الشعبية ليس واضحا إلى حد ما، فلقد تم تعريف الخرافة في قاموس أكسفورد على أنها" قصة أو حكاية خيالية خالصة تتعلق بأشخاص وأعمال وأحداث خارقة تجسد بعض الأفكار الشائعة المتعلقة بظاهرة طبيعية أو تاريخية"، أما الأساطير فإنها "تعتمد على الذاكرة الشعبية للأحداث التي قد حدثت بالفعل" بالرغم من وجود تداخل واضح فيما بينهماً. ولقد كانت الأساطير في العصور الوسطي تتعلق بحياة القديسين، ولكنها أصبحت بعد ذلك تعنى بالقصص التاريخية والروايات غير الأصيلة أو الغير حقيقية والتي قام العرف أو التقليد بنقلها من العصور القديمة والتي اعتبروها أصلية أو حقيقية.

ولقد تم تعريف الحكايات الشعبية في قاموس أكسفورد على أن كلمة شعبي أو قوم تعنى أمة أو قبيلة أو شعب أو الناس، فعندما يكون الأطفال قادرين على التمييز بين ما هو حقيقي وما هو خيالى؛ سيواجهون تحدياً جديداً في فهم الدور الثنائي المعقد للحقيقة والخيال في الخرافات والأساطير والقصص الشعبية، فهذه القصص لم تكن معدة أو مكتوبة من أجل الأطفال الصغار ولكنها تعتبر مهمة للأطفال الذين اعتادوا سماع القصص الخيالية لعدة أسباب وهى:

**أولا**: إن الخرافات والأساطير والقصص الشعبية يملؤها المجاز والاستعارة والرمزية والخيال والمعاني الغامضة التي تعبر عن التداخل المعقد فيما بين" الخيال والحقيقة"، ولقد أوضح برونر(Bruner, 1989) أن مثل هذه القصص تتيح الفرصة للتوفيق بين الحقيقة " هنا والآن" وبين التخيل أو الخيال.

**ثانيا:** إن الخرافات والأساطير تساعد الأطفال على التطلع نحو الخارج، وتقييم الاختلافات التي توجد بين الماضي والحاضر والتي بين المجتمعات المختلفة في الماضي. ومن ثم؛ فإن الأطفال يتعلمون طرقا جديدة للتفكير في العالم وتتغير وجهة نظرهم، ومن خلال التشكيك في القصص التقليدية ومحاولة حل القضايا المتعلقة بها؛ يتعلم الأطفال التمعن في السلوك والمعتقدات ومحاولة فرض الفروض حولها.

**ثالثا:** إن الخرافات والقصص الشعبية التي تأتى إلينا من أفريقيا والصين والهند تعد هامة للأطفال الذين ليس لديهم أي خبرة أو معرفة بالتنوع الثقافي والعرقي؛ حيث أنها توضح لهم قيمًا واتجاهات تختلف عن قيمهم واتجاهاتهم (Klein, 1989).

وأخيراً: فإن الخرافات على وجه الخصوص تعد ذات أهمية لأنها تتعلق بأمور أساسية مثل: الحياة، والموت، والحياة الآخرة، والعوالم الأخرى، كما أنها تتعامل عادة مع الأخلاق والعلاقة بين الحياة اليومية والأمور الخارقة.

إن الخرافات والأساطير والقصص الشعبية تسمح للأطفال بمناقشة الروايات البديلة للقصة، وهذا يرجع إلى أن جذورها تمتد إلى العرف أو التقليد الشفوي، وأن للقصة الواحدة أكثر من ترجمة (كما هو الحال في القصص الإغريقية)، إن القصص الشعبية في الثقافات المختلفة تشترك غالبا في الفكرة الرئيسية؛ وهذا يرجع إلى الاتصال بين المجتمعات. وعادة ما يتم العثور عليها في الكتب ثنائية اللغة (أو في لغة البلد التي جاءت منها، فالطفل الذي يقوم بشرح القصة بلغة ما، بينما يقوم طفل أخر بإعادة حكاية القصة ولكن بلغة أخرى؛ فإن هذا من شأنه أن يزودنا بإصدارين أو روايتين لنفس القصة التي سيتم مناقشتها).

إن القصص الشعبية تدور حول المفاهيم والتنظيميات الأساسية في كل المجتمعات والتي تتعلق بالقيم والمعتقدات مثل: البطولة، والتعاطف أو الشفقة، والتضحية بالنفس، والغيرة، والشجاعة، والخداع، والعدالة،.....، وتهتم هذه القصص الشعبية بالأنظمة الزراعية والاقتصادية، وتهتم أيضا بالبناء الاحتماعى حيث أن هذه المفاهيم المنظمة الرئيسية، المعتقدات والقيم، البناء الاجتماعي، الأنظمة الاقتصادية والتواصلية تقدم إطارا لهذه القصص، ويستطيع الأطفال داخل هذا الإطار المفاهيمى مقارنة التشابهات والاختلافات بين المجتمعات؛ ويبدأوا في الاستفسار عن" هل كل المجتمعات بها أناس فقراء وأغنياء، وحكام ورعية؟، وهل كل المجتمعات تشتغل بالزراعة وتقوم بالتصنيع والبيع والشراء؟، وهل يوجد في كل المجتمعات الأخيار والأشرار؟، وهل يوجد لدى كل المجتمعات آمال ومخاوف وآلهة؟، وكيف تختلف المجتمعات فيما بينها في الأشياء التي تقوم

بزراعتها وصناعتها في حياتهم اليومية؟، وكيف تختلف المجتمعات في القواعد والأنظمة الخاصة بكل مجتمع؟.

إن القصص الخيالية والخرافات والأساطير توفر الفرص لمقارنة روايات مختلفة للقصة أو أفكار رئيسية متشابهة موجودة في قصص من ثقافات مختلفة، كما أنها تقدم إطاراً لرؤية التشابهات والاختلافات في الاتجاهات والقيم والسلوك في النظم الاجتماعية والاقتصادية في المجتمعات المختلفة.

إن الأطفال البالغين من العمر خمس سنوات يمكنهم التفكير بطريقة منطقية اعتمادا على خبراتهم ومعرفتهم، وعندما يستمعون إلى آراء الآخرين ويضعونها في الاعتبار ويطورونها، وعندما يستخدمون المناقشات الجدلية حول ما يستمعون إليه من القصص أو ما يرونه في القصص المصورة يدركون إذا كان ما يستمعون إليه أو يرونه في الصور حقيقة أم خرافة وذلك في ضوء معرفتهم الحالية وخبراتهم السابقة.

ولقد تمكن الأطفال فى المرحلة الأولى من التمييز والتفرقة بين درجات الاحتمالية في الجوانب المختلفة لكل قصة، وفى الأنواع المختلفة للقصة الواحدة، فلقد تمكنوا من تدعيم وجهة نظرهم من خلال المناقشات الجدلية القائمة على ما لديهم من معرفة وخبرة وتجربة، كما أنهم يستمعون إلى مناقشات الآخرين وإما أن يتفقوا معها أو يعارضونها.

## الروايات المختلفة للقصص في الصور القطع الأثرية Different versions of stories in pictures and are facts

لقد أوضح بارنز(Barnes, 1993) كيف أنه ساعد أطفال المرحلة الأولى على مناقشة التفسيرات المختلفة وذلك من خلال النظر إلى الصور واسترجاع الاحتفالات المسيحية والقديسين المسيحيين، ولقد عقد بارنز ورشة عمل للمعلمين في حجرات القرون الوسطي بمتحف فيكتوريا وألبرت، وأخذ بارنز أطفاله إلى كاتدرائية كانتربيرى، وكان كثير من الأطفال يعرفون قصة ميلاد المسيح والصليب، وأمكنهم العثور على العديد من الصور المختلفة لهذه القصص، كما أمكن عرض هذه القصص وجعل الأطفال على دراية ومعرفة بها، وتعلم الرموز المختلفة من خلال الصور والآثار الموجودة في المتحف، وتشجيع الأطفال على النظر بدقة في التفاصيل ومناقشة التشابهات والاختلافات في الصور المختلفة والآثار الموجودة في المتحف.

ويستطيع الأطفال الأكبر سنا ملاحظة تواريخ بعض الصور، وأين تم التقاطها، وأين تم العثور عليها، والقيام بعرض هذه الصور في ترتيب زمني، وتحديد أماكنها على

الخريطة، وهذا من شأنه أن يساعدهم على معرفة وشرح الاختلافات بين الفترات الزمنية والأنماط السائدة فيها؛ وذلك من خلال عرض صور مختلفة لقصص مختلفة وبطرق مختلفة، وبالتالي يصبح الأطفال على وعى ودراية بأن هناك العديد من الروايات للقصة الواحدة، وهذا من شأنه أن يعمل على إثارة الأطفال للبدء في طرح الأسئلة التي ستساعدهم على فهم العلاقة المعقدة التي توجد بين الحقيقة والخيال والرمزية، ومناقشة ما إذا كان الأشخاص حقيقيين أم من وحى الخيال، ويصبحوا على دراية بالاختلاف القائم بين الحقيقة والخيال.

## الروايات المختلفة للقصص الهزلية Different versions of stories in comics

يستمتع الأطفال بسماع القصص الهزلية المسلسلة، وللقصص الهزلية أهميتها في تعلم التاريخ مثل أهميتها في تعلم القراءة، وذلك لأنه من السهل قراءتها، بل وروايتها بأصوات مقلدة، كما أنها تتيح للأطفال فرصة اختيار أسلوب القراءة وتجعل تجربة القراءة ذات معنى ومغزى، بالإضافة إلى أن القصص الهزلية ذات أهمية حيث لا تتطلب الاعتماد على أحد الكبار لتأكيد المعنى.

إن القصص الفكاهية تكون ذات أهمية في تعلم التاريخ أيضا؛ حيث أنها تساعد الأطفال على فهم أن هناك روايات مختلفة للقصص وهذا ينتج عن تغير الحالات والأوضاع التي تكون عليها هذه القصص، كما أن مناقشة التعليقات التي وردت في إحدى كتب الكارتون الفكاهية مثل كتاب"قدوم النورمان" (Clements 1987) يمكن أن تساعد الأطفال الأكبر سنا على رؤية كيف يمكن كتابة وصف لفترة ما أو عصر ما من خلال إجراء مفارقة تاريخية لعصر آخر.

إن الحقيقة المتعلقة بالقلاع (Clements, 1988) تتضمن العديد من المعلومات الحقيقية الموضحة بالرسوم عن كيفية بناء وتحصين القلاع، وعن حياة الناس الذين كانوا يعيشون في قلعة ما بأسلوب فكاهى، وهذا سوف يقدم مقارنة بديعة لصور الحياة في القلعة والتي تتضح من خلال رسوم ذات طابع غنى ورفيع ومفصل.

## مقارنة التفسيرات بالتوضيح Comparing interpretations in illustrations

إنه لمن المهم مساعدة الأطفال على شرح كيف يمكن أن تعبر التوضيحات المختلفة عن أفكار ومشاعر مختلفة بالقصة، فالأطفال يستمتعون بالحديث عما يعنيه التوضيح

ويعودوا للصور المفصلة لديهم مرة بعد مرة للبحث عن التفاصيل ويقوموا ببناء وإعادة بناء المعاني(Doonan, 1993).

ولتوضيح لماذا تعبر الصور المختلفة عن أفكار ومشاعر مختلفة؛ يحتاج الأطفال لأن يتحدثوا عن كيفية نقل المشاعر المختلفة من خلال اللون والشكل والمكونات والمميزات والأسلوب والخطوط، ويمكنهم أيضا فهم أن الأساليب تختلف باختلاف المجتمعات والتكنولوجيا وتعكس قيم المجتمع. إن التوضيحات والتفسيرات الموجودة في كتب الأطفال عن القرن التاسع عشر تختلف عن تلك الخاصة بالقرن العشرين وعن تلك الموجودة بالكتب حاليا.

## الروايات المختلفة لقصص عن أناس حقيقيين

## Different versions of Stories about real people

لقد ظهرت حديثا قصص منشورة للأطفال عن شخصيات حقيقية ( Shutter & Reynolds on 1991; Blyth et al., 1991) وذلك كرد فعل لمتطلبات مناهج التاريخ القومي، أي أن الأطفال لابد وأن يعلموا عن رجال وسيدات وأحداث مشهورة، ومع ذلك فهناك شك حول اللغة التي تكتب بها القصص التي تدور حول أحداث معقدة، فهل من الضروري أن تكون اللغة بسيطة وسهلة وملاءمة للأطفال مثل تلك القصص التي تتحدث عن حياة الأشخاص أو الناس العاديين؟

ولقد تم تقديم مشروع السيرة الذاتية لتاريخ المرأة على الشبكة الدولية للمعلومات(الانترنت) في مرحلته الأولى، والذي قدم للمعلمين سير ذاتية عن سيدات مشهورات تتضمن أكثر من تفسير، والذي تم تجربته على أطفال المرحلة الأولى. فالسيرة الذاتية لمارى أننج Mary Anning على سبيل المثال قد أثارت العديد من القضايا المتعلقة بالطريقة التي عرضت من خلالها، فلقد تم تذكرها كنتيجة للاكتشافات الحفرية التي قامت بها كطفلة في بداية القرن التاسع عشر عندما كانت تلعب على الشاطيء في لايم ريجس (Lyme Regis). فقصصها عن مآثر طفولتها قد بدأت كأنها غير حقيقية، بينما بدأت إنجازاتها كإنسانة بالغة تقدر بأقل من قيمتها الحقيقية.

## القصص الخيالية التي قيلت عن الماضي Fictional stories set in the past

لقد كشفت العديد من القصص عن التغيرات في حياة الأسرة عبر الأجيال، ومثل هذه القصص تعد من الطرق المفيدة لجعل الأطفال على وعى بالتغيرات عبر الزمن في

الذاكرة البشرية وفى حياتهم الخاصة وأسرهم، وقد يؤدى ذلك إلى فحص حياة أجدادهم وآباء أجدادهم والتوصل إلى وجود أكثر من رواية عن الماضي، ويستطيع الأطفال تأليف كتب خاصة عن أجدادهم، ومن ثم يبدأوا في مقارنة كتبهم، وأيضا المقارنة بين بعض الأشياء التي كانت تستخدم في حياة القدماء وبين تلك الأشياء التي نستخدمها حاليا في بعض أمور حياتنا.

## بناء التفسيرات عن الماضي Constructing interpretations of the past

يمكن للأطفال البدء في تعلم كيف ولماذا تختلف التفسيرات للماضي وذلك من خلال وصف الأمور التي تتعلق بماضيهم، ويمكنهم عمل ذلك من خلال اللعب؛ فلعبة " هيا نحاكي" تعد نموذجا للعمل والرسم ورواية وكتابة القصص، إن تفسيرات الأطفال للماضي لابد وأن تعتمد على الدليل evidence وعلى ما هو معروف، ويمكنهم تعلم ذلك عن طريق القصص أو من خلال زيارة أحد الأماكن، إن رواية القصص عن الأماكن التاريخية Historic Sites والتي يتم اختيارها من الخرافات والأساطير والقصص الشعبية والتي تروى من خلال شريط تسجيلي يرتبط بالأماكن التاريخية؛ يعزز تفسير الأطفال للماضي.

ويمكن تدعيم تفسيرات الأطفال عن الماضي من خلال بناء متحف أو استرجاع تاريخ الحياة، ومن خلال مناقشة الصناعات اليدوية والصور، أو إجراء حديث مع كبار السن، ومع ذلك؛ فإنه مع الأطفال الصغار سيكون التركيز على التخيل في استرجاعهم للماضي أكثر من التركيز على الأدلة التاريخية. فالتخيل يتضمن الخيال أكثر من المصداقية التاريخية وذلك إذا ما اعتبرنا أن المصداقية تعنى التأكيد على ما هو معروف في العصر التاريخي وذلك بسبب عدم نضجهم وقلة معرفتهم (Lee 1984; Shemit 1984).

إنه لمن المهم إعطاء الأطفال الفرص منذ البداية لتنمية قدرتهم على تخيل العصور الماضية، وعندما يكبروا وتزداد معرفتهم؛ ويمكنهم الاعتماد أكثر على ما هو موجود ومعروف بالنسبة لهم، ويستطيع الأطفال من خلال تقديم الافتراضات عن الماضي ومع زيادة نضجهم تعلم التخيل التاريخي السليم بصورة متدرجة historical imagination، وذلك قد يؤدى أحيانا إلى الوصول إلى التعاطف التاريخي historical empathy والذي من شأنه أن يساعدهم على فهم أن الناس في الماضي قد اعتادوا وشعروا وتصرفوا بطريقة مختلفة عنا تماما، وذلك بسبب اختلاف الأساس المعرفي والنظم الاجتماعية والاقتصادية والسياسية للمجتمعات التي عاشوا فيها (Cooper 1992: 137).

إن تعميم الافتراضات للرؤى المتعددة والمتراكمة والعوالم المختلفة يعد مطلبا لتلك الرؤى، وهذه العملية تقع في قلب التاريخ منذ البداية، والهدف النهائي منها هو أن تصبح الافتراضات صحيحة بالنسبة للخبرات التي نتصورها حيث أن لها عدة احتمالات (Bruner 1986: 52).

## تقديم التفسيرات من خلال لعبة هيا نحاكي

Constructing interpretations through "Let's pretend" play

يحتاج الأطفال لاكتشاف العالم الذي يعيشون فيه وعلاقتهم به من خلال اللعب، وإذا كان اللعب في المدرسة يتم تقييمه وتفسيره على أنه أساسًا للتعليم، فإننا نحتاج إلى توضيح كيفية جعله ذو علاقة بالمنهج، وتوضيح دور المعلم في تدعيم اللعب. فلقد اعتقد (Tough, 1976) أن اللعب التخيلي يساعد الأطفال على التفكير بطريقة تاريخية، وأوضح توول (O'Tool,1992) كيف يمكن تطوير نموذج Dorothy Heathcote's عن الإطار الزمني في سياق تاريخي بواسطة المعلمين.

**فأولاً:** يجب أن نضع في اعتبارنا كيف أن التفكير التاريخي يمكن تنميته عن طريق اللعب، ولماذا يعد اللعب أحد الطرق الهامة لتقديم التاريخ للأطفال الصغار، ومن ثم يجب أن نضع في اعتبارنا دور المعلم في بناء وتوسيع هذا اللعب.

إن التفكير التاريخي يمكن تنميته من خلال اللعب الذي يدور حول أشخاص وأماكن وأحداث وقصص من الماضي، لأن اللعب يتضمن عمل استنتاجات عن كيفية استخدام التحف والقطع الأثرية (مثل الشمعة والمكواة القديمة والقوس والرمح) وكيف أنها أثرت في حياة الناس، وسوف يتضمن ذلك اعتبار أن الماضي يختلف عن الحاضر(في الأشياء التي يقوم بها الناس، والأشياء التي يرونها، والمواقف التي يشتركون فيها بأنفسهم).

إن اللعب سوف يتضمن تقديم وشرح تتابع الأحداث وأسباب الأفعال، ومن خلال اللعب يستطيع الأطفال اكتشاف الفرق بين ما هو معروف وما يمكن افتراضه، وما لا يمكن افتراضه، ويتمكنوا من معرفة أن القصص قد تكون عن شخصيات حقيقية أو خيالية، وأنه قد توجد روايات مختلفة لما حدث.

ويعد اللعب طريقة ممتازة وفعالة لتقديم التاريخ للأطفال ويرجع السبب في ذلك إلى:

١- أن اللعب يساعد الأطفال على إضفاء معنى لما يتعلمونه واكتشافه وتطويره وإدخاله حتى يتكامل مع ما يعرفونه، وقبل استخدام المعرفة الجديدة لابد وأن تتكامل تلك المعرفة الجديدة مع المعرفة الحالية، ويجد الأطفال صعوبة في تكامل المعلومات المجهولة. وتساعد القصص التي تتعلق بالماضي ويكون لها بنية الأطفال على إعادة صياغة الماضي من خلال اللعب، ومن ثم إعادة صياغة معانيه في بنيتهم المعرفية.

٢- أن اللعب يسمح للأطفال باكتشاف الحدود بين الحقيقة والخيال، والتي تكون غير واضحة لدى الأطفال الصغار في كل الحالات، وذلك الأمر يعد صحيحا في التاريخ الذي يتعلق بإعادة البناء من آثار غير مكتملة وحقائق قديمة لم تعد موجودة. ويستطيع الأطفال من خلال اللعب الحياة في عوالم عديدة مرة واحدة، الحياة في العالم اليومي والعالم الخيالي.

ويستطيع الأطفال من خلال الأساطير والخرافات والقصص التي تروى عن الماضي الاكتشاف والتأمل والتعجب بخصوص ما قد يحدث لو.....، فعن طريق الاستعارة والمجاز يمكن أن تصبح الكراسي والمناضد جبالا وكهوفا، ويمكن أن يصبح الطفل مغامرا قويا. (Bearn 1992:147). ويجد الأطفال صعوبة في التعامل مع المعلومات المجردة، ولكنهم يستطيعون أثناء اللعب التحرك من القصص إلى تكوين الافتراضات.

٣- إن اللعب يسمح للأطفال برفض ما لا يمكنهم استدخاله أو إضفاء معنى له، ويعتقد(Rosen& Rosen, 1973) أن البعد عن التفكير الحقيقي إلى الخيال قد يكون مرحلة فكرية أو قد يكون وسيلة للاستبعاد عندما تكون المعلومات التي يقدمها البالغين غير ملائمة وغير مقبولة للأطفال، كما يعتقد(Chukovksy, 1988) أن الطفل يكون محصنًا ضد هذه الأفكار والمعلومات التي لا يحتاجها والتي يقدمها له الكبار قبل الأوان.

ولقد أظهر البحث أن للمعلم دورا ضروريا في التأكيد على القيمة المثلي للعب (Sylva et al.1980; Bateson 1985)، وأن أكثر المعلمين فعالية هم الذين يشتركون مع الأطفال في حل المشكلات، وأن اللعب التلقائي الحر لا يحدث لمجرد أنه يحدث ولكنه يتم بتحفيز من الكبار(Singer&Singer 1990)؛

**فأولاً:** يحتاج الكبار إلى توفير المواد التعليمية وبناء بيئة تتعلق بالقصة والقيام باستعادة أو زيارة أي تاريخ حي يمكن أن يشاهده الأطفال، وقد تكون المواد التعليمية زياً خاصاً بفترة زمنية معينة مثل: قبعات نسائية، جونلات، بنطلونات قصيرة لركوب الخيل، قبعات، شمسية حريمي أو عكاز، وقد تكون أشياءً قديمة مثل سبورة صغيرة أو ألواح للكتابة، حوض استحمام، شمعة، مقشة، إن بناء البيئة التعليمية يعنى تحويل أركان اللعب أو الإطار المنحدر إلى: قلعة بها علم، وكوبري، وكابينة سفينة، وكهف، ومطبخ من العصر الفيكتورى مع صندوق كرتون.

إن تدخل الكبار في اللعب يجب أن يكون حساسا، لأن اللعب واللغة المستخدمة يجب أن ينبعا من داخل الطفل، فمن المهم ألا يسيطر المعلم على اللعب وأن يقوم بتعديله من "هيا نحاكي" إلى" هيا نتخيل هذه القصة"، ويجب أن يعتمد تدخل المعلم على ملاحظة لعب الأطفال وأن تكون البداية من جانب الأطفال وأن يبنى اللعب على أفكارهم. وقد يطلب الأطفال من عمر(أربع إلى خمس سنوات) التأكيد على الأحداث والخبرات من خلال الأسئلة التي يوجهونها، ولابد أن يساهم المعلمون بأفكارهم ويتجنبوا تقديم إجابات وظيفية مختصرة، وعلى المعلم أن يشجع الأطفال على التفكير في الخبرات الافتراضية.

وفي سياق اللعب يكون المعلم حراً في المناقشات الحقيقية والتي لها مغزى؛ فمن الممكن أثناء لعب الأدوار تنمية ما يلي: ما الذي يجعلك تعتقد أن الناس كانوا خائفين في العصر الحجري؟" أو " ما الذي كان يخيف الناس في العصر الحجري؟ أو إلى أين ستبحر سفينتك؟ ولماذا؟، أو لماذا قمت ببناء قلعتك هناك؟، أو" ماذا ستتناول على العشاء؟، وقد يدعم الأطفال الكبار اللعب لمدة أطول، والأسئلة التي يثيرها الأطفال قد تفتح باباً للمناقشة واستخدام معلومات الكتب كأساس للعب أو رسم صور أو كتابة قصة تعد أكثر تعلقا بالدليل وما هو معروف.

إن لعبة" هيا نحاكي" عن الماضي يمكن أن تحدث في المتحف مثلما تحدث في الفصل، ولقد أسس متحف مارتيم Maritime القومي بلندن عام ١٩٨٨ مركزين تاريخيين متفاعلين مؤقتين بالتعاون مع أعضاء هيئة التدريس وطلاب كلية جولد سميث بجامعة لندن، وكان هدفهم هو تنمية التفكير التاريخي: الوعي بالدليل وعدم كفايته، المصادر الأولية والثانوية، أوجه التشابه والاختلاف بين الماضي والحاضر، الوعي بأن الأسباب تعد نتيجة للتفسير، وأن الأحداث لها عدة أسباب ومبررات. فهم يريدون أن يفهم الأطفال كيف أن المؤرخين أثناء استعادة أو استرجاع الماضي لا يعيدون استرجاع الأشياء الخارجية في سلوك وحياة الناس فقط وإنما يعيدون استرجاع أفكار ومشاعر ودوافع وقيم واتجاهات الناس في الماضي أيضا.

ولقد تم تصميم مركز " أرمادا Armada الاستكشافي للأطفال من عمر ثلاث - ثمان سنوات، ولقد تلي ذلك تصميم مركز بونتى الاستكشافي للأطفال من عمر (ثلاث - أربعة عشر سنة) بالإضافة إلى آباءهم. ففي مركز أرمادا الاستكشافي يتم إثارة الأطفال للعب عن طريق القصص وهى طريقة لبناء مناطق خاصة باللعب؛ **فأولا**: يجلس الأطفال في جانب صخري لحجرة مظلمة (٧×١٢م) ويقوموا بالاستماع إلى قصة السفينة" جران جرفين Gran Griffin التي تحطمت في اسكتلندا الشمالية عام ١٥٨٨. وتحكى القصة بأنه

عندما كانت السفينة على وشك التحطم ظهرت الأضواء وتم دعوة الأطفال لاستعادة بناء ظهر السفينة العلوي الذي كان طوله ١٠م وكابينة القبطان، والوقوف بجانب مشهد بحر ملون، به صور كاملة منقولة تشتمل على عربة تحمل بنادق يمكن تحميلها بمدفع، وبرميل من الأسماك المملحة وأطعمة من البسكويت المجفف والحمص، وتنتهي اللعبة بقصة إنقاذ سبانيراد Spanirads أو بقصص شعبية عن حطام السفينة.

إن استرجاع أو استعادة الماضي بطريقة محكمة يصعب تحقيقه فى حجرات الدراسة ولكنه يصبح أمرًا سهلا من خلال لعب الأطفال، فمنطقة اللعب يمكن نقلها بسهولة إلى سفينة أو قلعة أو كهف أو مطبخ به القليل من الأشياء التي يمكن الاستعانة بها في اللعب والملابس التنكرية. كل أنواع اللعب الآتية تم تصميمها لأطفال المرحلة الأولى؛ فإذا ما قام المعلمون بوضع أهداف اللعب وقاموا بتوفير إطار للأطفال يمكنهم من الاكتشاف؛ فعندئذ سيتحمل الأطفال مسئولية تعلمهم، والمعلم سيكون حراً في ملاحظة تعلم الأطفال بطريقة أكثر دقة وتحديدا.

## جدول(٥-١)

## يوضح السفينة

**المثيرات الممكنة**

*القيام بزيارات إلى: (على سبيل المثال)

- المتحف البحري القومي، الكوتى سارك cutty Sark، لندن.
- مارى روز، فيكتورى The Victory، بورتسماوث Portsmouth.
- متحف الأحياء والتجار العاملين.
- متحف صخور المدينة، الهال سيتى (عن الحيتان وصيدها).
- سفينة البحث الملكى، الاستكشاف، دوندى.
- متحف ماريتيم Maritime.
- متحف الممرات المائية، جلوسيستر.

**أناشد البحر**

- الشعر، على سبيل المثال: كراسي الحضانة(الكرسي الثالث)، الجزيرة(في ميلن Milne ١٩٧٩).
- زيارة يقوم بها بحار.
- لقطات من الفيديو، اقتباسات من القصص؛ مثل قصة جزيرة الكنز، بيتر بان Peter Pan.
- القصص الخيالية التي حدثت في الماضي والتي يقوم بروايتها المعلم الذي يقوم بدور قرصان أو بحار عجوز؛ مثل قصة جاك في البحر(Dupasquier 1987)، والتي تحكى قصة ولد صغير قام بالهروب لينضم لصديقه الذي أرغم على الدخول في كتيبة تجنيد في البحرية أثناء الحروب النابليونية، أو قصص عن القراصنة؛ مثل قصة " أتمنى أن يصبح لدى بدلة قرصان" (P. Allen, Penguin, London, 1991).

**رسوم بحرية.**

- سفن وملاحيين، المتحف البحري القومي.
- إعلانات ملصقة، المتحف البحري القومي.

**اللعب**

- المصادر الأولية للعب
- مصادر خارجية: تسلق الإطار، تسلق الشبكة، جرى القرد.

- مصادر داخلية: كابينة المسرح أو مكان لعب الأطفال، ظهر سفينة مزود بمقاعد.
- كيف يمكننا عمل نموذج يشبه السفينة؟

**التوسع في اللعب**

قد يثير الأطفال العديد من الأسئلة الممكنة وذلك من خلال تعليقات الأطفال ومن خلال ملاحظة اللعب أو اشتراكهم وإدماجهم في اللعب، وهذا قد يعمل على توسيع اللعب وتشجيع الأطفال على البحث عن معلومات أكثر من مصادر أخرى.

**التفكير التاريخي**

- الزمن والتغير
- إعادة رواية القصة (يروى القصة مرة ثانية): هل لديكم معرفة بأي قصص عن السفن البحرية؟
- اقتراح الأسباب للسلوك الذي قام به الناس في الماضي: إلى أين ستبحر؟ ولماذا؟ وما الذي تعتقد انه سيكون هناك؟
- تحديد الفروق أو الاختلافات بين الماضي والحاضر: ما المهام أو الأعمال التي كنت تقوم بها على السفينة؟ وماذا تأكل وتشرب؟ ولماذا؟ وأين تنام؟
- **التفسيرات:** هل قصتك عن شخص ما أو السفينة قصة حقيقية؟ وكيف عرفت عن هذه القصة؟ وهل قمت بتأليف أجزاء من القصة؟ ولماذا؟
- **استنتاجات من المصادر:** ماذا تعرف عن السفن البحرية؟ وكيف عرفت عنها؟ وما الذي تستطيع أن تكتشفه أيضا؟ وكيف تستطيع إنزل الشراع؟ وكيف تستطيع أن تحدد من أى طريق ستبحر؟..الخ.

**التوسعات عبر المنهج**

**الرياضيات**

- **العمليات الحسابية، مثل:** ما البعد أو ما المسافة؟
- **شكل الأعلام والأشرعة.**
- **القياسات:** الوقت– كم تستغرق الرحلة؟ سجل سرعتها.
- **القدرة:** كم مقدار المياه التي ستملأ البرميل؟
- **الوزن:** كم عدد التفاحات أو البسكوتات؟ وما وزنها؟
- **الطول:** ما طول / عرض سفينتك؟
- **التكلفة أو النقود:** ماذا تشترى / تبيع؟، الفواتير، ونفقات الطاقم.

**اللغة الإنجليزية**

**التحدث والاستماع والقراءة والكتابة عن:**

- اسم السفينة
- إعلانات دعاية لطاقم الرحلة
- قائمة بأسماء الطاقم
- قائمة بالمخازن وسجل سرعتها، خريطة ومفاتيح للكنز المدفون، وقواعد ووظائف الطاقم قراءة القصص وكتب المعلومات

**المفاهيم:** شراع المركب، مقدمة المركب، كابينة، ظهر المركب، معبر، استكشاف، بحر، مركب يشق طريقه، ميناء وبرج مراقبة.

**العلوم**

- عمل البحوث حول: قوة الرياح، غوص وطفو، حفظ الأطعمة، مواد مضادة للماء، البكرات(الشراعات)، توازن(الخشب أو اللوح، والمشي على الألواح).

**الموسيقى**

- عمل موسيقى المياه والرياح
- غناء أناشيد البحر

**الفن أو الرسم**

- صنع الدعامات: السمك، أشجار النخيل، الأعلام، قبعات القراصنة، رقع العين
- عمل مزيج من ألوان البحر: رسومات البحر
- النظر إلى مشاهد البحر بطرق مختلفة

**الجغرافية**

- مهارات الجرافيك أو الرسوم البيانية: صنع خرائط وهمية أو خيالية، خرائط الكنوز، رموز ومفاتيح مبتكرة، كتابة الاتجاهات كمفاتيح للحل
- استخدام الكرة الأرضية أو الخرائط لتتبع الطرق
- اكتشاف بلدان جديدة: الجبال والأنهار والمناخ
- الاحتفاظ برسوم بيانية عن الطقس في الرحلة: اتجاه الرياح، شروق الشمس، الأمطار
- تعلم علوم الطقس: مثال: السماء القمرية والنيلية القمرية، صنع سفن طويلة بها شراعات منخفضة

**التربية الرياضية**

- القراصنة (لعبة ذات قاعدة منزلية)

- الخلفية الدفاعية ضد القراصنة
- السباحة والغوص
- القفز في بحار ممتلئة
- تسلق الأشرعة
- تنظيف ظهر السفينة
- رقص رقصة المزمار

ويوضح المثال التالي **كيفية استخدام الدراما** بطريقة أكثر بنائية لتقديم المعلومات التاريخية عن الرحلات التجارية والرحلات الاستكشافية لأطفال السنة الأولى كجزء من موضوع رئيسي عن النقل.

**المرحلة الأولى:**

في الفصل يشاهد الأطفال ملصقات توضح (المتحف البحري بلندن) والتي تعلن عن الرجال ذوى البنية القوية يمكنهما الذين قاموا بالإبحار غربا نحو الأراضي الأجنبية عام ١٧٩٨، وخروجا من إطار ذلك الدور، تم مناقشة الأطفال عما يعرفونه عن السفن البحرية، وكيف ذهبت؟ وما الذي يحتاج البحارة أن يأخذوه معهم؟، ولقد تم إخبار الأطفال أنهم عندما يذهبوا إلى الصالة سيقوم المعلم بلعب دور قائد السفينة أو الكابتن، وسوف يقوم بتدريبهم باعتبارهم أعضاء طاقم جديد للرحلة.

**المرحلة الثانية:**

وفى الصالة، يُعرض أول جزء من الدرس في صورة محاضرة أو جلسة متحركة بسيطة، قام الأطفال بممارسة غسل ظهر السفينة أو المركب، وتسلق الأشرعة، وشق الطرق، ولقد تعلموا أغنية " Haul Away Joe"، قاموا بسحب الحبال الثقيلة، ولقد تم إضافة التفاصيل لكل الأوقات والحالات التي يكونوا عليها؛ مثل " اربط بإحكام هناك"، "لا تقع"، "ما الذي تستطيع رؤيته من هناك؟"، " انتهى من ذلك واعمل بسرعة"، " ليس لدينا كسالى هنا".

**المرحلة الثالثة:**

وفى هذا الجزء من الدرس؛ يتم إعلان أنهم قد أصبحوا مناسبين ليكونوا طاقم لسفينة، لقد قاموا ببناء هيكل السفينة من المقاعد والطاولات والكتل، ولقد تم تزويد السفينة بالطعام والمياه النقية، وبضائع التجارة، وإعداد الأشرعة، ومرة أخرى تم إعطاء المعلومات

من خلال استخدام تعليقات مثل" نحتاج كل المياه النظيفة التي نستطيع نقلها، فمن منا يعرف متى سنرى الأرض مرة ثانية"، " قم بحمل الحمولة بأمان، فيجب أن نحاول الحصول على ما يمكننا منها". كانت لهم مغامرة مع القراصنة أثناء الرحلة، ولكنها قد تكون مكونة من اثنا عشر سيناريو.

**المرحلة الرابعة:**

وبالعودة إلى الفصل يقوم الأطفال بتدوين ملاحظاتهم عن سرعة السفينة، ويقوموا برسم خرائط لرحلاتهم، فلقد فهم الأطفال قدراً كبيراً من التفاصيل والمعلومات من المقرر التعليمي خلال محاضرة لمدة ساعة واحدة.

ومع كل الأطفال الذين عملوا في مستواهم كان المعلم قادرا على تحدى وتوسيع فهمهم من خلال الأسئلة والتعليقات في مقرر الدراما، فدروس الدراما المتتالية يمكنها تحريك النشاط للأمام وتقديم مجالات تعلم جديدة، وفى هذه الحالة يمكن للأطفال التعامل مع حالة الهدوء أو التحطم الناتج من العواصف وبدء التجارة مع بلد خارجي أو عمل رسوم بيانية لمناطق أوروبية لم يقوموا بزيارتها من قبل.

**جدول (٥-٢)**

**يوضح "القلعة"**

| **مثيرات ممكنة** |
| --- |
| - زيارات للقلعة على سبيل المثال أو دورات لإعادة بناء تاريخ الحياة، أعياد وحروب (ميراث انجليزي) أو إعادة بناء موقع مثل القلعة وهو اعادة بناء لقلعة رتشارد ، التى دمرها الملك جون سنة ٢٠١٢ انتقاما من Mountfitchet الذي انضم الى البارونات المسئولة عن العهد الأعظم (Manga carta) (*) وتعد مواد البناء أصلية، ولذلك من المحتمل أن تكون هناك ضوضاء وروائح. إن رواية القصة أثناء سير الأطفال عبر الموقع يمكن أن يحدث فهمًا خياليًا لكيفية حياة هؤلاء النورمان، بجانب حيواناتهم وأعينهم دائما كانت على المهاجمين المحتملين من الخارج (المجانيق، الرماه) ومن الداخل (الهدف، أداة تعذيب خشبية،شرك، مشنقة).<br>- لقطات فيديو مصورة عن Ivanhoe، Robin Hood<br>- قصص حدثت في القلاع أو قصص خيالية مثل (الفارس يتم) التي كان يجد فيها ولدا استطاع أن يسحر فارس من القرون الوسطى في زمنه. |

* سنة ١٢١٧ العهد الأعظم: أول مطالبة للشعب الانجليزى بالديمقراطية Magna Cart *

- رسوم وصور وتوضيحات للقلعة (ملصقات للقلاع متاحة من التراث الانجليزى)
- الشعر (الفرسان والسيدات)

**اللعب:**

**مصادر أولية للعب الحر**

خارجية: -لعب حصن وتسلق برج

داخلية: - مسرح يتحول إلى حصن

- كيف نجعله يشبه القلعة ؟
- فندق مائي المعلق بورقة، جسر متحرك، اعلام، حاجب الريح، خوذ، اغطية الراس، تبين على الارض، عصى فرسية لمبارة الفرسان.

**التوسيع فى اللعب:**

- **التفكير التاريخي:**
- **الزمن والتغيير:**
- وضع الأحداث في تتابع: هل تعرف أي قصص عن القلاع ؟ ماذا يحدث ؟

لماذا بنيت القلعة هنا ؟ ماذا يأكل الناس ؟ كيف يطبخوا ؟ من أين ياتى الماء ؟ من سيهاجمك ؟ كيف؟ لماذا ؟ يستطيع المعلم تقديم فكرة جواسيس فى القلعة.....

- **اقتراح أسباب ؟**
- لماذا تصرف الناس في الماضي ؟ كيف ستدافع عن نفسك ؟ كيف ستبنى مثلما فعلوا ؟
- **تحديد الاختلافات بين الماضي الحاضر**
- **التفسيرات:** هل قصتك تعد قصة حقيقية ؟ لماذا تعتقد ذلك ؟

أي جزء تعرف انه حقيقى / مصنوع ؟ لماذا ؟

هل سيكون لديك مباريات ؟ رصاصة ؟

كرة ؟ هل تستطيع تحديد شكلها ؟

**توسعات عبر المناهج:**

**رياضيات:**

الشكل والمساحة: مقاس الجسم لعمل درع، حاجبات للريح، مخروط لقبعات السيدات، الشرف المفرجة، عبر الابراج، نوافذ مستطيلة الشكل.

**لغة انجليزية:**

**تحدث واستماع وقراءة وكتابة:**

- اعلانات
- دعوات للكرة
- قراءة القصص (القصص الخيالية، الأساطير، قصص عن القلعة المحلية
- مفاهيم: حصن، الشرف المفرجة، خندق مائى، معبر، قلعة للتحصين، حصار، هجوم، دفاع، مسابقات، درع، رصاص قذيفة

**العلوم:**

- بكرات: المعبر، العلم، البئر
- روافع: الكبرى
- أبنية: اختبار قوة الحائط الرفيع والثقيل، برج طويل/ قصير، كبرى طويل / قصير.
- فحص الألوان: غزل، نسيج، صبغة طبيعية
- التصميم والتكنولوجيا: تصميم درع، قبعات للسيدات

**الموسيقى:**

- سماع موسيقى القرون الوسطى للولائم والمباريات
- مقارنة موسيقى للولائم والمباريات

**الفنون:**

- صمم واصنع شراع سفينة ريح وعلم
- اجمع رسومات القلعة الموجودة بانماط مختلفة.

**الجغرافيا:**

- انظر إلى خرائط موقع القلعة الحقيقة.
- ارسم خرائط خيالية لقلعة الجواسيس وبها الاتجاهات.

- ارسم خططا للأماكن المحيطة بالمدينة لتقرير مكان بناء القلعة

**التربية البدنية:**

- رقص فى الصالات
- التصفيق فى المباريات
- تسلق، حوائط الحصن، تسلق الاحبال، الزحف عبر الشجيرات النامية، عبر الانفاق والممرات.

## جدول(٥-٣)

## يوضح الكهف / المأوى

**المثيرات الممكنة:**

- زيارات للمتاحف، إعادة بناء متحف خاص بالعصر الحجري الحديث أو موقع به أدلة عن العصر الحجري الحديث أو بدائل لتعديل الخطط لأسس اللعب في الزيارة لإعادة بناء قرية من العصر الحديدي (Buster, Hampshire) او قرية سكسونية (Suffolk, west stow).
- شرائح لرسومات كهف وتطبيقات العصر الحديدى.
- االقصص الخيالية مثل: سحر العصر الحجري، والتي يسافر فيها مجموعة من الاطفال للوراء فى زمن العصر الحجري أثناء زيارة للمتحف.

**اللعب:**

مصادر أولية:

**خارجية:**

- زيارة لموقع محلى حيث توجد تطبيقات للعصر الحجري الحديث.

تخيل أنك من أناس العصر الحجري الحديث أين كنت ستبنى مأواك؟ لماذا ؟ كيف؟

- كيف ستحافظ على إحساسك بالدفء ؟ اصنع مكان مريح للنوم ؟
- ماذا ستأكل ؟ كيف ستدافع عن نفسك ؟

**داخلية:** - اصنع رسومات كهف عن طريق تكبير شرائح على ورق حائط، استخدم عصى وريش، اصابع

لعمل رسومات الكهف، اصنع أواني من الفخار للتخزين والطبخ.

- اجمع السوداني والحبوب والتوت لتخزينها.
- استخدم خيوط جلدية، خشب، حجر (حاد)، خيط مجدول للتصميم ثم اصنع أداة من العصر الحجري الحديث.
- اصنع مأوى من المناضد المغطاة بالخيش والمغطى بالأغصان.

**التوسعات عبر اللعب:**

**التفكير التاريخى:**

- **الزمن والتغيير:** لماذا تعتقد أن الناس قبل العصر الحجري عملوا رسومات الكهوف ؟ ما الأشياء التي تعتمد أنهم كانوا يخافوا منها ؟ ما الحيوانات التي ستصطادها ؟ كيف وماذا تأكل؟ كيف تصنع مأواك؟ ملابسك ؟
- اقترح أسباب تجعل الناس يتصرفوا كما فعلوا في الماضي.
- تحديد الاختلاف بين الماضي والحاضر.
- **التفسيرات:** هل تعتقد أن هذا يمكن أن يحدث فعلا ؟ ولماذا تعتقد ذلك ؟ ماذا صنعت ؟ ولماذا؟
- **عمل استنتاجات من المصادر:** كيف تعتقد أن الناس قد استخدموا هذه الأداة ؟ (مثال صور لرأس السهم، فأس، مكشطة) لماذا ؟

قد يقدم المعلم فكرة سرعة الصيد، قد لا يكون المعلم جيدا فى الصيد وفائق من القش.

**التوسعات عبر المناهج:**

**الرياضيات:**

- تصنيف المجموعات مثل: السوداني والتوت والجذور والأوراق واشياء للوقاية، طعام، أدوات، أسلحة، تصنيفا لصور الأدوات والأسلحة أو تصنيف للخشب والأحجار والعظام والنبات

- الحسابات المعتمدة على مجموعات

**اللغة الإنجليزية:**

- التحدث والاستماع والقراءة والكتابة
- محاولة تفسير النقش الموجود على الصخور، تأليف لغة العصر الحجري ورموزها، إرسالها لصديق ليحل الشفرة.

- أغاني شعبية لاحتفال صيد أو علاج.
- قصص تعتمد على اللعب
- مفاهيم: القوة، يدافع، يهاجم، ادوات، اسلحة.

**العلوم:**

- المواد: صلصال حراري، غزل، نسيج، صبغة
- طبخ طعام العصر الحجري الحديث
- زراعة بذور القمح
- تكنولوجيا: تصميم (صنع) أداة أو سلاح
- القوى والأبنية: كيف يمكن للناس في العصر الحجري من تحريك / رفع الأحجار ؟

**الموسيقى:**

- اصنع الآلات باستخدام ماد طبيعية: النقر، رياح، خيوط.

**الفنون:**

- عمل زينة الشعر بأشياء طبيعية
- ابتكار طرق لتطبيق رسم من رسومات الكهف، خلط ألوان طبيعية محددة
- ناقش بعض رسوم الكهف: ماذا صور ؟ كيف تصنع ؟ لماذا ؟

**الجغرافيا:**

- اسباب اختيار مقعدك (الحماية، الحجر، الماء، الخشب،المحاصيل)
- **كيف يتكون حجر الصوان ؟**

**التربية البدنية:**

- الصيد: التعقب، الزحف، الجرى، القفز، تغيير السرعة / الاتجاه، التوقيت، والبدء وتغيير وزن الجسم

## جدول (٤-٥)

## يوضح المطبخ الفيكتوري

**المثيرات الممكنة:**

- زيارة لمنزل قديم أو لبناء تاريخ حي (مثل , squatters وبيت toll) فى متحف تلال Blast المفتوح،

الكبرى الحديدى لجورج)

- اليوميات الموضحة
- كتاب التوضيحات المعاصرة مثل:

Beatrix potter , the pie and the pattie pan , Mrs Tliggy- winkle

- المنتجات اليدوية مثل ادوات طبخ قديمة، ادوات الغسيل وادوات التظيف
- الصور
- فيديو مثل "المطبخ الفيكتورى "
- تلفاز BBC
- قوائم طعام: مثل جيلى، نوع من المهلبية، كعكة الزجبيل والمربى، مخلل، حلوى

**اللعب:**

**المصادر الأولية للعب الحر:**

أشياء مصنوعة من صناديق كرتون، رف المستوقد، كرسى، شمعة، سلطانية مطلية بالمينا، الحديد الأملس، فرش تنظيف، ممسحة، طلاء أرضية، منخفضة سجاد، قاطع عجين، حوض، كاشطة، أحذية، حوض قصدير، حلى قديم، سجادة، ملابس فرس، خضراوت من حديقة المطبخ.

**توسعات اللعب:**

**التفكير التاريخى:**

**الزمن والتغيير:**

- اقترح أسباب لماذا تعتقد أن الناس قد زرعوا فاكهتهم، خضرواتهم ؟

- لماذا تصرف الناس في الماضي كما فعلوا. - لماذا تعمل معظم السيدات فى البيت فقط ؟ هل ستضطر الى عمل ذلك إذا كنت غنيا ؟ - وماذا تفعل إذا كنت فقيرا ؟

- حدد الاختلافات ؟

- لماذا يستخدموا وسائل الاستحمام، نفض السجاد، تنظيف الملابس؟

**تحديد الاختلافات بين الماضي والحاضر**

**التفسيرات:** – هل كل المطابخ وجدت على نفس الشئ ؟ كيف ؟

– كيف تختلف فيما بينها ؟ ولماذا ؟

**عمل استنتاجات من المصادر:**

– من أين تأتى المياه ؟ كيف يمكن تسخينها ؟

–كيف تجفف الملابس، يتم الكي، أين يحفظ الفحم ؟

– أين يذهب الدخان ؟ أين يحفظ الطعام ؟ كيف تلعب / تحكي / ؟

الأطفال أنفسهم يمكنهم زيادة المطبخ الفيكتوري، اينما نقابل شخص يرتدى بطريقة

مختلفة عن أنفسهم من يحاول إيجاد شخص قد عمل

هناك منذ ١٠٠ عام.

**توسعات عبر المناهج:**

**الرياضيات:**

- حسابات: مثل قوائم التسوق باستخدام قطع نقدية قديمة.
- مقاييس: الوقت: كم ستستغرق لمسح هذا..... نظف بدون منظف ؟

**الوزن:** كم يزن دلو الحديد / الفحم الأملس ؟

- الطبخ: وزن المقادير
- **الحجم:** ما كمية ما يسعه الابريق، حوض الغسيل، قالب المهلبية
- **الشكل والمساحة:** لف العجينة لتلائم سلاطين الفطيرة الصغيرة وقواطع
- **الطول:** عمل مرايل من الورق

**اللغة الانجليزية:**

**التحدث والاستماع والقراءة والكتابة**

- قواعد المطبخ، وظائف الشغالات وقطعة من شغل الابرة
- قوائم التسويق، وصفات طبية.
- العاب الردهه من العصر الفيكتوري.

**العلوم:**

- **الكهرباء:** كيف تقوم الكهرباء بتشغيل الأشياء ؟ تأثيرها على الحياة في المطبخ ؟
- حفظ الطعام هنا وهناك
- **المواد:** صناعات قديمة / جديدة تطبيقات المطبخ

**الفن:**

- رسوم/ طلاء حلى المطبخ القديم وأدواته

**أغاني العصر الفيكتوري:**

- علم التراتيم، أغنيات موسيقية، يجمع ويستمع لتسجيلات على الجرامفون القديم

**الجغرافيا:**

- ارسم خطة لمطبخ فيكتوري لركن البيت
- ارسم خطة لمطبخك في المنزل (الاختلافات)

**التربية البدنية:**

- زراعة الحديقة والطلاء والمسح، صينية متزنة، رفع الاحمال.

ويمكن مساعدة الأطفال على فهم السبب وراء وجود العديد من التفسيرات لقصة واحدة؛ وذلك من خلال اللعب الأكثر تنظيما، ولقد وصف شامروث) Shamroth, 1992) كيف أن المعلم عند قيامه بتمثيل دور جولدى لوكز) Goldiloks) قد أكد على أن ترجمة أو رواية دادى بير) Dady Bear) التقليدية للقصة لم تكن حقيقة، وأن قطعة من ثيابها قد تم العثور عليها في الغابات، ولقد قام الأطفال الذين كانوا يقومون بدور القرويين الباحثين عن جولدى لوكزGoldilocks بسؤال المعلم عما قد حدث، وقاموا بمقارنة نسخة أو رواية المعلم بالرواية الأصلية، وقاموا بعمل تغذية راجعة عما قد عرفوه، وما اعتقدوا أنهم كانوا يعرفونه وما أرادوا اكتشافه، وأخيرا اعترف المعلم في الردهة المملوءة

بالقرويين المصممين أن ترجمتها وروايتها لم تكن صحيحة، وبكثير من الراحة تم إطلاق سراح Dady Bear.

وفى مثال أخر(vass, 1993) بدأت المعلمة في قول" أنا سوف أتخيل أنى البنت الصغيرة التي عاشت عدد x من السنوات" وأريدكم أن تتخيلوا ذلك أيضا، ثم حاولت بعد ذلك إعادة بناء النار العظيمة بلندن Great Fire of London كشاهد عيان في لعبة المحاكاة أو التظاهر، ولقد أصبح الأطفال جزءاً من ذلك البناء وساهموا بأسئلتهم، وتم دمج السمات الأساسية والدليل القاطع للقصة مع الآراء والتخيلات، وخروجا عن إطار القصة ودورهم فيها قاموا بمناقشة ما كان صحيحا أو حقيقيا وما كان مصطنعا.

ويوضح الجدول (٥-٥(كيف تم تطوير الزيارة التي أجريت لصندوق الرسائل في العصر الفيكتورى في نهاية الطريق ليشمل قدراً كبيراً من التفكير التاريخي، ودُعي الأطفال إلى إعادة تمثيل تفسيراتهم للقصة المحلية الصحيحة، ولقد وجد كل من الأطفال والمعلم خطابا قديما جدا مكتوباً بصفيحة نحاسية ومغلقة بالشمع، من كتبه؟ لمن كتبه؟

## جدول (٥-٥)

## يوضح صندوق البريد الفيكتوري

**التفكير التاريخي**

- التوصل إلى المعلومات المطلوبة من إحدى المصادر التاريخية:
- زيارة لصندوق بريد فيكتوريا.
- تم بناء صندوق البريد أثناء فترة حكم VR، من هو VR؟
- متى تمكنت من إرسال الخطابات عن طريق البريد لأول مرة؟ وكيف؟
- اسأل مزيد من الأسئلة عن: (حافلات البريد، طرق البوابة الرئيسية)
- فهم أن القصص قد تكون عن أشخاص حقيقيين أو عن شخصيات خيالية: قصص عن قطاع الطرق الذين كانوا موجودين بالفعل مثل" Dick urpin"، وفى الخيال مثل" The Toby Man" (الملك سميث ١٩٨٩)، قصة ذلك الولد الصغير الذي اجبر الفقر على إتباع والده في مهنة سرقة الطريق السريع.
  - قم بوضع الأشياء المألوفة أو المتشابهة في ترتيب زمني. وقم بتحديد الفرق بين الماضي والحاضر:
  - يقوم المعلم باكتشاف التسجيلات من التاريخ المحلى، تلك التسجيلات التي تثبت بأن الطريق (طريق برايتين Brighton) كان طريق رئيسي. يقوم الأطفال بتجميع الأحصنة اللعبة، والعربات الكارو، والسيارات والصور، ويبدأوا في تصنيف تلك الصور إلى قديمة، وقديمة جدا، وجديدة.
- لقد قام المعلم بدعوة أحد أعضاء المجتمع التاريخي المحلى للتحدث إلى الفصل بشأن القصة الحقيقية الموجودة في تسجيلات المجتمع عن ولد قاد عربة كارو عبر طريق Brighton منذ مئات السنين ولم يتوقف عند بوابة الطريق الرئيسي، وبسبب استعجاله سقط مصباحه الزيتي. ولقد قام الزائر بإحضار نفس المصباح الذي تم مصادرته؛ وذلك حتى يتم عرضه على الأطفال.
- عمل استنتاجات من المصادر التاريخية.
- الفرق بين الحقيقة ووجهة النظر.

لقد قام الأطفال بفحص المصباح، وناقشوا كيف كان يعمل، وقاموا بعمل نماذج لشرح وتفسير ذلك. وقاموا بمناقشة دوافع الولد لقيادة العربة عبر البوابة الرئيسية أو نقطة التوقف(وقاموا بوصف ذلك السلوك على أنه تصرف سيء أو أنه ولد شقي/ فقير/ متأخر؟ لماذا قام بعمل ذلك؟ وما الذي قد شعر به؟

- الوعي بالروايات أو الإصدارات المختلفة لما قد حدث.
- التمييز بين الحقيقة ووجهة النظر.

قامت مجموعات مختلفة من الأطفال بترتيب الكراسي كعربة كارو باستخدام نموذج المصباح وأعادوا تمثيل الروايات المختلفة عن سبب عدم توقف الولد في نقطة الوقوف أو عند البوابة الرئيسية.

## بناء التفسيرات من خلال رواية وكتابة القصص:

Constructing Interpretation Through Telling and writing stories

تعد مهارة رواية القصة من المهارات التي يقوم الأطفال بتنميتها وتطويرها بصورة تدريجية، فالأحداث قد يتم ربطها بطريقة متسلسلة؛ ولكن لن يكون لها فكرة أو هدف أو روابط عارضة، فقد يوجد المكان ولكن لا يتم تحديد الأشخاص أو المشكلة أو قد يكون هناك أحداث ولكن لا يتم ذكر المكان(Temple et al:154). ويتعلم الأطفال بالتدريج فهم بناء القصة و فهم ورؤية الروابط بين المشكلة والسبب والحدث، ويكون من السهل بالنسبة للأطفال الاستماع إلى القصص فضلا عن تأليف قصص خاصة بهم.

ولقد اقترح أندرسون (Anderson, 1993) كيف أن القطع الأثرية أو التحف الموجودة بالمتحف تثير وتحفز الأطفال الصغار على تأليف رواياتهم الخاصة عن القصص، فعلى سبيل المثال يستطيع الأطفال النظر إلى النقوش الغير كاملة والقيام بتخمين باقي القصة، أو تأليف قصص عن الكيفية التي تم من خلالها تحطيم هذه القطع الأثرية أو التحف، (كيف فقد القديس مايكل جناحه؟)، فيستطيع الأطفال تأليف قصص لشرح ما قد يقوله شخص في صورة زجاجية منقوشة وملونة(إلى من يتحدث المسيح في نقوش القرن التاسع عشر لركوبه على الحمار وماذا كان يقول؟).

وتمثل نقوش القرن التاسع عشر والتماثيل والزجاج الملون روايات مختلفة لنفس القصة، (ففي إحدى القصص قد نجد أن القديس جورج يقتل التنين، وفى حالات أخرى نجد انه يأسره أو يقبض عليه)؛ وذلك لأن القصص الشعبية عن القديسين قد قبلتها الكنيسة، واعتبرتها وسيلة لشرح وتوضيح حياة القديسين ومعتقداتهم للناس، ولقد كانت هذه القصص جزءًا من العرف أو التقليد الشفهي والروايات العديدة الموجودة والتي تجمدت في التماثيل والنقوش. ويستطيع الأطفال إعادة رواية القصص المصورة المختلفة، أو يمكنهم المقارنة بين صورة التنين المطبوعة على جزء من مذبحة الكنيسة في القرون الوسطي مع صورة ذلك التنين الصيني المطرزة على الحرير( postcards W205 and FE196, Victoria and Albert Museum).

ويعد بناء التفسيرات أثناء نماذج العمل والتلوين والرسم شيئا أساسيا لمناهج المراحل الأساسية الأولي مثل القصص واللعب، وترتبط بوضوح باللعب مع طوب البناء وألعاب الأطفال الإنشائية وعدد من المواد الغير مرغوب فيها بتنمية التفكير المجرد

والمتباين، ففي المحتوي التاريخي يمكن أن يقوم الأطفال بعمل نماذج للمواقع أو الأبنية التى قد زاروها ويمكنهم أيضا تلوين ورسم صور لقصص قد سمعوها، ويمكنهم المقارنة بين ما صنعوه وما هو موجود بالفعل، ومناقشة كيفية ربط ما صنعوه بما قد شاهدوه أو استمعوا إليه، وماذا أضافوا ؟ ولماذا ؟ ويمكن الاستعانة بأصدقاء من المدرسة لبناء نماذج للسفن القديمة والحصون والمحلات التجارية أو بيوت للدمي (متجر بيوت الدمي، لعب الكنائس) مع الأطفال الذين يمكن أن يطوروا مسرحية عن الماضي قد أثيرت من القصص التى قد سمعوها عن الماضي، أو يمكن للأطفال أن يقوموا بعمل نماذج معتمدة على بطاقات بريدية للعبة مثل (محلات، دمي، قاطرات، حصون، بيوت الدمي، عربة أمير هندي) في متحف البيثنال جرين للطفولة. وقد يشجع نموذج القرية (fisk, 1990) اللعب لدى الأطفال الخيالي مع نماذجهم.

ويرسم أيضا الأطفال في عمر ست سنوات وصفا للأحداث التى وقعت على مدار الزمن. ويبنوا على الرواية على سطح الورق، وغالبا ما توضح نفس الأشخاص في نقاط مختلفة من القصة، ويسرد الأطفال القصة الخاصة بهم مع الأصوات المصاحبة كأنهم يسجلونها مستخدمين علامات خاصة بهم مثل: الخطوط التى تمثل غالبا الحركة خلال المكان والزمان.