

# Children's Museum, History, Importance and Necessity

Bakhtiyar Mahmoodpoor<sup>1</sup>

## Abstract

**Purpose :** Changes and developments of the 19th and 20th centuries caused paying more attention to children and their education. The purpose of this research is analyzing the status, importance and function of children's museum in their education.

**Methodology:** The method of the research is library based and analyzes the documents; while follows to assess and explain children's museum as exploratory learning centers and different from the other centers. For this reason, the efforts of the educational system and parents should be focused on this. era and provide an active, rich environment to enrich the experiences and learning of children. Children's museums have a special place in the informal curriculum of early childhood due to the difference from other centers related to children and the basis of activities in them based on providing conditions for learning based on discovery, interaction and play.

**Results:** By reviewing the history of the establishment of the children's museum, the importance, necessity, difference and their place in the early childhood education system have been reviewed, and the game as a point of difference and uniqueness of the children's museum with other centers related to children has been specially discussed. Finally, by reviewing the goals of children's museums, he makes recommendations for the expansion of such centers.

**Keywords:** learning based education, children's museum, childhood, museum based learning, game.

---

1. Assistant Professor, Educational Management, Future Research Group. National Museum of Science and Technology, Tehran, Iran. b.mahmodpoor@yahoo.com

## موزه کودکان، تاریخچه، اهمیت و ضرورت

بختیار محمودپور<sup>۱</sup>

تاریخ پذیرش: ۱۴ دی ۱۴۰۱

تاریخ دریافت: ۱۷ آبان ۱۴۰۱

### چکیده

**هدف:** تغییر و تحولات سده نوزده و بیستم میلادی باعث توجه به کودکان و اهتمام به آموزش و تربیت آن‌ها شد. هدف این پژوهش، بررسی جایگاه، اهمیت و کارکرد موزه کودکان در تعلیم و تربیت کودکان است. **روش:** این پژوهش با روش کتابخانه‌ای و تحلیل اسناد و مدارک انجام شده است و سعی در بازخوانی و تبیین موزه کودک به‌عنوان مراکز یادگیری اکتشافی و متفاوت از سایر مراکز کودک دارد. از این جهت، تلاش سیستم آموزشی و والدین باید بر روی این دوران متمرکز باشد و محیطی فعال و با شکوه را برای غنی کردن تجارب و یادگیری کودکان فراهم نماید. در جهت رسیدن به این مهم با مرور بر تاریخچه تأسیس موزه کودکان اهمیت، ضرورت، تفاوت و جایگاه آن‌ها را در نظام آموزش اوان کودکی مرور کرده و به بازی به‌عنوان نقطه تفاوت و منحصربه‌فرد موزه کودکان با سایر مراکز مربوط به کودکان به‌طور ویژه پرداخته می‌شود. **نتایج:** نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که موزه‌های کودکان با توجه به قرار گرفتن مبنای فعالیت‌ها در آن‌ها براساس فراهم کردن شرایط برای یادگیری مبتنی بر اکتشاف، تعامل و بازی با سایر مراکز مربوط به کودک تفاوت دارند و جایگاه ویژه‌ای در برنامه درسی غیررسمی دوران اوان کودکی دارند نهایتاً با توجه به یافته‌های پژوهش توصیه‌های در جهت گسترش این‌گونه مراکز در کشور ما شده است. **کلیدواژه‌ها:** نظام آموزشی یادگیرنده‌محور، موزه کودکان، دوران کودکی، آموزش موزه‌های، بازی.

### مقدمه

گسترش تفکرات انسان‌گرایانه و آزاداندیشی تحت تأثیر تحولات قرن نوزدهم میلادی، اندیشه‌های ژان ژاک رسو<sup>۲</sup>، انقلاب فرانسه و... باعث توجه ویژه به کودک و دوران کودکی شد که ادامه این تحولات در قرن بیستم همراه با اندیشه دانشمندان و روان‌شناس‌هایی چون ژان پیاژه، جرم برونر و لارنس گلبرگ با بسط و تبیین نظریات فروید به نتایج ملموسی دست یافتند که چکیده آن را می‌توان در این عبارت دید: «یک انسان بالغ و متمدن در صورتی

۱. استادیار، گروه آینده‌پژوهی، موزه ملی علوم و فناوری، تهران، ایران (مسئول مکاتبات)

b.mahmodpoor@yahoo.com

به هویت انسانی خود و الزامات جامعه مدنی پایبند و ملزم است که ضرورت مراقبت و دقت در تربیت کودک را درک کرده و در انجام آن کوشا باشد» (پست من، ۱۳۷۸: ۱۲۹). قرن بیستم میلادی را علی‌رغم رخداد دو جنگ جهانی باید بهشت دوران کودکی دانست، زیرا «کودک‌مداری» وجهه همت همگان قرار گرفت. قانون کار اصلاح شد و از استثمار کودکان جلوگیری شد و نهضت مدافعان حقوق کودک بر تثبیت حقوق او در قانون اساسی کشورها پافشاری کردند. کودک صاحب پزشک، اتاق، پوشاک، خوراک، کتاب و موزه خاص خود شد. در اثر ایجاد دگرگونی در روابط خانوادگی، کودکان در خانواده جایگاه آزادمنشانه‌تری یافتند و از شأن و منزلت خاصی برخوردار شدند (قزل ایاغ، ۱۳۹۴). موزه‌های کودکان نیز در این دوران موجودیت مستقل یافتند که دوران کودکی به رسمیت شناخته شد و کودکان از ارزش و هویت مستقل برخوردار شدند.

گرچه سابقه موزه‌ها به شکل امروزی به قبل از قرن بیستم برمی‌گردد، اما تأسیس موزه‌ها در قرن بیستم به اوج خود رسید و انواع مختلفی از موزه‌ها بنا به شرایط به‌صورت تخصصی به وجود آمدند که از جمله آن‌ها موزه‌های کودکان است. براساس رایج‌ترین تعریف، موزه نهادی غیرانتفاعی و دائمی در خدمت جامعه و توسعه آن است که به روی عموم مردم باز است و میراث ملموس و ناملموس بشری را جمع‌آوری و حفظ می‌کند، امکان پژوهش و ارتباط با آن‌ها را فراهم ساخته و به نمایش می‌گذارند. موزه‌ها اقدام به تعریف و توسعه برنامه‌های آموزشی برای گروه‌های هدف خود می‌کنند و محیط آن‌ها برای اهداف آموزشی، مطالعه کردن و لذت بردن مهیا می‌شود (ایکوم<sup>۱</sup>، ۲۰۲۲). تأکید بر آموزش در این تعریف قابل توجه است زیرا موزه‌های معاصر نهادهای پویا و خارق‌العاده‌ای هستند که با جامعه ارتباط برقرار می‌کنند و آموزش می‌دهند و همچنین از توسعه فردی و بین فردی حمایت می‌کنند. آموزش و یادگیری به عمده‌ترین هدف موزه‌ها در قرن بیستم تبدیل شد و از آنجا که کودکان مهم‌ترین مخاطبان برنامه‌های آموزشی هستند آن‌ها به مخاطبان هدف برای موزه‌ها تبدیل شدند و موزه‌های کودکان نیز جهت ایجاد محیط یادگیری متفاوت و هیجان‌انگیز به‌صورت گسترده تأسیس شده‌اند. همچنین جنبش اصلاحات آموزشی در اوایل دهه ۱۹۰۰ به‌عنوان راهی برای حمایت از یادگیری کودکان از طریق بازی متولد شد که پشتوانه‌های علمی برای توسعه موزه‌های کودکان بود (کارادینز<sup>۲</sup>، ۲۰۱۰). از آن زمان، موزه‌های کودکان همچنان بر حمایت از کودکان متمرکز شده‌اند و بر اصول اعلامیه حقوق کودک سازمان ملل، که بیان می‌کند کودکان حق دارند «از نظر جسمی، ذهنی، اخلاقی، معنوی و اجتماعی، به‌صورت سالم، عادی و در شرایط آزادی و عزتمند رشد کنند» تأکید دارند (تراومن<sup>۳</sup>، ۲۰۰۹). امروز یادگیری فعال

1. ICOM

2. Karadeniz

1. Trautmann

و محیط‌های یادگیری غیررسمی در سراسر جهان مورد استقبال قرار گرفته‌اند. نه تنها در ایالات متحده آمریکا، بلکه در بسیاری از کشورهای اروپایی، موزه‌های کودکان به‌عنوان مراکز یادگیری غیررسمی و البته محبوب پذیرفته شده‌اند (کارادینز، ۲۰۱۰). بسیاری از کشورهای در حال توسعه سعی در ایجاد و گسترش این نوع از موزه‌ها دارند. در کشور ما علی‌رغم تأکید بر یادگیری فعال و یادگیرنده‌محور، متأسفانه به این‌گونه مراکز تاکنون توجه خاص و شایسته‌ای نشده است.<sup>۱</sup>

موزه‌های کودکان به بخشی لازم و جدایی‌ناپذیر از نظام آموزشی و تربیتی کشورهای پیشرفته تبدیل شده‌اند و این‌گونه مراکز در جهت گسترش نظام آموزشی یادگیرنده‌محور و فعال به‌عنوان مکمل و جایگزین نظام آموزش رسمی نقش بسیار مهمی در جهت آموزش فعال و مادام‌العمر بر عهده دارند به همین دلیل آشنایی و گسترش این‌گونه مراکز در کشور ما که سعی در گسترش برنامه‌های درسی فعال، یادگیرنده‌محور و نزدیکی محتوای نظام آموزشی با زندگی مردم را دارد و در این راستا برنامه‌ها و اصلاحات مختلفی در نظام آموزشی را پیگیری می‌کند، اجتناب‌ناپذیر است. بر همین اساس، این پژوهش با هدف تبیین کارکرد، اهمیت و ضرورت موزه‌های کودکان با روش کتابخانه‌ای و تحلیل اسناد و مدارک انجام شده است. جهت دستیابی به منابع علمی مورد استناد در مرحله اول با کلیدواژه «موزه کودکان»<sup>۲</sup> در پایگاه اطلاعات علمی ریسرچ گیت (researchgate)<sup>۳</sup> منابع اولیه استخراج شدند و در مرحله دوم منابع مرتبط‌تر با موضوع پژوهش انتخاب شدند. جهت رسیدن به اهداف پژوهش ابتدا به تاریخچه و دلایل تأسیس موزه کودکان پرداخته می‌شود و سپس ضمن مرور اهمیت آموزش اوان کودکی<sup>۴</sup> اهمیت و ضرورت موزه‌های کودکان در نظام آموزشی و علمی کشورها بررسی می‌شود و سپس به تبیین نقش بازی در موزه کودکان به‌عنوان عمده‌ترین دلیل تفاوت موزه کودکان با سایر مراکز مربوط به کودکان خواهیم پرداخت. در پایان، دلایل لزوم توجه بیشتر از پیش به این‌گونه مراکز از طرف مسئولین و سیاست‌گذاران نظام آموزشی را بر خواهیم شمرد تا کشور و نظام آموزشی ما نیز همگام با سایر نظام‌های آموزشی کشورها پیشرفته از توجه به این‌گونه مراکز و آموزش‌های غیررسمی، مکمل و جایگزین برنامه درسی رسمی عقب نماند و زمینه آموزشی و پرورشی یادگیرنده‌محور، فعال و مادام‌العمر را فراهم نماید که زمینه دستیابی به توسعه علمی و پایدار می‌باشد.

۲. گرچه در ایران نیز به همت علاقمندان و موسسات فرهنگی بخش خصوصی چندین موزه کودک از جمله موز بختیار محمودپور ه عروسک‌های ملل و موزه کودکی ایرانک و... وجود دارند اما هنوز فاصله زیاد با استانداردهای موزه های کودکان در سطح جهانی دارند.

2. Children's Museum

4. www.researchgate.net

۴- اصطلاح آموزش اوان کودکی(تاک) اشاره به برنامه درسی سال های قبل از ورد به مدرسه و نظام آموزش رسمی دارد.

## تاریخچه پیدایش موزه کودکان

این ایده که بچه‌ها با انجام دادن (تجربه کردن) یاد می‌گیرند برای والدین امروزی جدید نیست، اما در اوایل دهه ۱۹۰۰ انقلابی بود. جان دیویی بر اهمیت تجربه شخصی در یادگیری تأکید کرد. نظریه‌های ماریا مونته سوری نیز بر پایه‌گذاری اولیه این نهادها تأثیر گذاشت. به گفته مونته سوری، بزرگ‌سالان باید برای کودکان تسهیل‌کننده باشند و ضرورت تغییر در ایده‌های آموزش مبتنی بر سختگیری و مطابق برنامه رسمی را درک کرده و عملیاتی کنند. به اشتراک‌گذاری فعالیت‌ها و مطالب با کودکان و جشن گرفتن استقلال آن‌ها در یادگیری، از کلیدهای یادگیری مؤثر هستند (کارادنیز، ۲۰۱۰).

اولین موزه‌های کودکان بین سال‌های ۱۸۹۹ و ۱۹۲۵ همزمان با اوج محبوبیت نظریه‌های دیویی و مونته سوری تأسیس شدند (کلیور، ۱۹۸۸). جنبش موزه کودکان با موزه کودکان بروکلین آغاز شد که درهای خود را در سال ۱۸۹۹ در نیویورک باز کرد. در آن زمان، مردم تازه شروع به پذیرش این نظریه کردند که کودکان نیازهای رشدی خاصی دارند و برای اولین بار به کودکان توجه کردند. از طرفی، فعالان عرصه موزه‌داری نیز می‌خواستند جایگزینی برای موزه سنتی موجود ایجاد کنند. برخلاف موزه‌های سنتی که بر جمع‌آوری مجموعه‌ها و آثار تأکید داشتند و با مجموعه‌های در اختیارشان شناخته می‌شدند موزه‌های کودکان بر آموزش، یادگیری و فراهم‌سازی بستری برای تجربه‌ای متفاوت تأکید دارند که در آن نمایشگاه‌های جذاب و باشکوه در سالنهای وسیع تمایل به پاسخگویی به اشتیاق یک کودک را دارند (بوت، ۱۹۸۷، ۲). امروزه مأموریت موزه این است که از طریق نوآوری و تعالی در نمایشگاه‌ها، برنامه‌ها و استفاده از مجموعه خود، کودکان را به‌طور فعال درگیر تجربیات آموزشی و سرگرمی کند. این موزه‌ها کودکان را تشویق می‌کنند تا با کاوش در فرهنگ‌ها، هنرها، علم و محیط، درک و احترام نسبت به خود، دیگران و دنیای اطرافشان را تقویت کنند. پس از تأسیس موزه کودکان بروکلین، چندین موزه کودکان غیرانتفاعی و مستقل بین سال‌های ۱۹۱۳-۱۹۲۵ تأسیس شدند. این موزه‌ها همگی به دنبال آموزش کودکان از طریق تجربیات عملی با اشیاء واقعی بودند. آن‌ها تلاش کردند تا افق دید کودکان را گسترش دهند و ایده‌های جدید و چشم‌اندازهای وسیع‌تری را به آن‌ها معرفی کنند. به‌طور خلاصه آن‌ها به «یادگیری در عمل» اعتقاد داشتند. آن دوره، واقعاً انقلابی در موزه‌داری در سراسر جهان بود. اواخر دهه شصت و هفتاد میلادی سال‌های تکاملی برای موزه‌های کودکان است. بسیاری از مؤسسات آن دوران از حالت سنتی خارج شدند (کارادنیز، ۲۰۱۰).

تحولات مهمی در فرآیند گسترش و تکامل موزه‌های کودک نقش پیشرو ایفا کردند. نگرانی

1. Cleaver
2. Bodt

فزاینده برای نیازهای کودکان و نوجوانان، یکی از آنها بود. دیگری نظریه رشد کودک ژان پیاژه بود. ایده او این بود که «شناخت یک شی، لمس آن است». بنابراین، یادگیری از جهان و از اشیاء اطراف آن حاصل می‌شود. انقلاب موزه‌های کودکان به تجربیات مایکل اسپاک وابسته است که با نمایشگاه‌های عملی که در زمان حضور در موزه کودکان بوستون طراحی کرد، کل دنیای موزه‌ها را تکان داد. نمایشگاه‌های او اساساً درباره زندگی روزمره، علم و فناوری بود. اسپرک سعی کرد دنیایی را که کودک در آن بزرگ شده است برایش قابل درک کند و او اعتقاد داشت که کودک باید دست دراز کند و با لمس اشیاء واقعیت را کشف کند. آثار اسپرک مبنایی برای اصل «ایجاد موزه‌ای که برای کسی باشد تا چیزی» را تشکیل داد (کلیور، ۱۹۸۸). جهان با افتتاح کاوشکده ۲ اوپنهایمر در سال ۱۹۶۹ در سانفرانسیسکو با نوع جدیدی از مراکز عملی آشنا شد. اوپنهایمر، استاد فیزیک دانشگاه، مرکزی را ایجاد کرد که در آن مجموعه‌ای از لوازم که به بازدیدکنندگان اجازه می‌دهد خواص الکتریسیته، مغناطیس، گرانش، دما، وزن و قوانین طبیعی بی‌شمار دیگر را کشف کنند. او معتقد بود که نقش موزه فراهم کردن محیطی برای یادگیری با دسترسی آزاد است (کلیور، ۱۹۸۸). به گفته اوپنهایمر، نقش موزه‌ها صرفاً حمایت از آموزش است. کاوشکده، تصدیق‌کننده این اصل هستند که موزه‌ها می‌توانند مؤسساتی باشند که در آن ادراک حسی انسان می‌تواند با علم، فناوری و هنر ملاقات کند و یادگیری را در قالب بازی به دست آورد، زیرا هنر و علوم انسانی با علوم و فناوری موجود در آن ادغام شده‌اند (کارادنیز، ۲۰۱۰).

اگرچه موزه کودکان بروکلین اولین موزه کودکان بود و در سال ۱۸۹۹ افتتاح شد، اما این حوزه بین سال‌های ۱۹۹۵ و ۲۰۰۵ دوران رشد سریعی را تجربه کرد که ناشی تغییرات اقتصادی و اجتماعی آن دوران بود (گزارش سالانه انجمن موزه کودکان ۳، ۲۰۱۷). همچنین نتایج تحقیقات و مطالعات بی‌شماری اهمیت آموزش در دوران اولیه کودکی و تأثیرگذاری زیادی آموزش‌ها این دوران بر مهارت‌ها و توانایی‌های بقیه دوران عمر انسان را نشان داد که در ادامه به آن خواهیم پرداخت و همین امر باعث توجه بیش‌ازپیش به آموزش اوان کودکی شد و موزه‌های کودکان هم به‌عنوان بخشی از نظام آموزشی اوان کودکی بیش‌ازپیش گسترش پیدا کردند. طبق گزارش سال ۲۰۱۸ انجمن موزه کودکان این موزه‌ها سالانه به بیش از ۴۰ میلیون بازدیدکننده خدمات ارائه می‌دهد. با گردش مالی ۵،۵ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ به اقتصاد ایالات‌متحده کمک کرده‌اند (گزارش سالانه انجمن موزه کودکان، ۲۰۱۸).

1. Michael Spock
2. Exploratorium
3. Association of Children's Museums (ACM)

## اهمیت آموزش اوان کودکی و نقش موزه‌های کودک در آن

آموزش در دوران اولیه کودکی مورد توجه و علاقه طیف وسیعی از دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت، روان‌شناسان، فلاسفه و دانشمندان فیزیولوژی، بیولوژی و بسیاری از زنان و مردان حرفه‌های گوناگون است. یافته‌های پژوهشی بسیاری اهمیت و ضرورت آموزش‌های این دوره را در شکلدهی و موفقیت‌های تحصیلی کودکان در دوره‌های بالاتر و نیز ارتقای کار آیی درونی نظام‌های آموزشی نشان می‌دهد (مفیدی، ۱۳۸۶). اولویت ندادن به آموزش‌های پایه و استفاده نکردن از عملکرد و قابلیت‌های این سطح از آموزش‌ها به‌عنوان دروندادی حساس در پردازش اطلاعات و نتایج عملکرد دوره دبستان و سطوح بالاتر، باعث تحمیل هزینه‌های بسیار بیشتر برای جبران این آموزش‌ها در دوران تحصیلات رسمی و عمومی بچه‌ها می‌شود (مفیدی، ۱۳۷۶). در پژوهش‌های زیادی از جمله نتایج تحقیقات بنجامین بلوم (۱۹۹۶)، جیمز مک ویکرهانت (۱۹۶۱)، باشی کاوا (۱۹۹۵) و بارنت (۱۹۹۵) تأیید کردند که آموزش اوان کودکی از بسیاری جهات مطلوب و مناسب است، زیرا توانمندی کودکان برای یادگیری، رشد و پیشرفت واقعی تحت تأثیر تجارب محیطی اولیه و آموزش‌های اوان کودکی است (زارع و قشونی، ۱۳۸۷).

اهمیت اهداف تربیتی این دوران از جهات گوناگون قابل بررسی است: اولاً اینکه با توجه به نظر متخصصان روانشناسی مبنی بر مهم و حساس بودن این دوره سنی در شکل‌گیری بسیاری از صفات و ویژگی‌های روان‌شناختی کودکان، یادگیری بسیاری از مهارت‌ها و آموزش‌ها در این دوره ضروری است و عدم بهره‌گیری مناسب از فرصت‌ها و قابلیت‌های این دوره سنی، آسیب جدی هم به کودکان و هم به جامعه وارد می‌آورد. نکته دیگر توجه به این موضوع است که کودکان به دلیل پایین بودن سن منفعل نیستند، بلکه کاملاً فعال‌اند و با روش‌های متناسب با رشد آن‌ها، می‌توان به آموزششان پرداخت. نگاهی اجمالی به مطالعات انجام گرفته حاکی از آن است که رشد تحصیلی کودکان در دوره‌های بعد، علاقه نسبت به تحصیل، موفقیت‌های دیگر تحصیلی، سازگاری اجتماعی و عاطفی، نشاط، توانایی شناختی، مهارت‌های جسمی - حرکتی، توانایی بازگویی قصه و داستان، مهارت‌های حل مسئله و استدلال از جمله متغیرهایی هستند که تأثیر دوره پیش‌دبستان روی آن‌ها مورد مطالعه قرار گرفته است (روحی و هاشجین، ۱۳۹۰) و بر تأثیر آموزش‌های پیش‌دبستانی بر رشد شناختی (گورملی<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۵) و افزایش هوش کودکان، قدرت استدلال، تفکر خلاق، کسب مهارت‌های حل مسئله، توانایی‌های کلامی و زبانی، روابط اجتماعی و حس همکاری و مسئولیت‌پذیری صحه گذاشته‌اند (طلایی و بزرگ، ۱۳۹۴).

آنچه به‌طور خلاصه از این بخش می‌توان گفت این است که در مقایسه با سایر جنبه‌های

تعلیم و تربیت، در زمینه تأثیرگذاری تربیت اوان کودکی چه به صورت غنی سازی محیط خانه و توانمندسازی والدین و چه به صورت ایجاد موزه‌های کودکان، مراکز پیش دبستانی با کیفیت خروجیهای گوناگون فردی و جمعی، جملگی تأثیر مثبت، چشمگیر و ماندگار آن را تأیید می‌کنند. حال که به اهمیت آموزش اوان کودکی پی بردیم در ادامه به نقش و اهمیت موزه کودکان در آموزش این دوران خواهیم پرداخت.

موزه‌های کودکان در حال رهبری بسیار از روندهای مهم در جامعه موزه همچون تأکید بر استفاده از اشیاء، برای یادگیری عملی و اولویت دادن به کودکان و یادگیری از طریق بازی هستند. اما این مهم از دید بسیاری از کسانی که با ماهیت موزه کودکان آشنا نیستند پنهان است (گزارش سالانه انجمن موزه‌های کودکان، ۲۰۱۷).

موزه‌های کودکان مؤسسه‌های دائمی (ماندگار) تفریحی هستند که ابتدا در خدمت کودکان، والدین، معلمان و رشد شخصی آن‌ها می‌باشند و به روی عموم باز هستند، دانش و مواد را در حوزه‌های تعاملی به منظور آموزش، خلاقیت، مطالعه و نگهداری، تحقیق، ارتباط و نمایش می‌دهند. موزه‌های کودکان مکان‌های گرهمایی، لذت بردن، سرگرم‌کننده، خلاقانه و تعاملی هستند که خانواده‌ها می‌توانند در آن یاد بگیرند و با دیگران بازی کنند. این موزه‌ها در درجه اول برای آموزش و سرگرمی کودکان طراحی شده‌اند. همه آن‌ها محیط‌هایی فراگیر هستند که در آن بچه‌ها می‌توانند بچه باشند، بدون آنکه قضاوت شوند، یادگیری مادام‌العمر پرورش می‌یابد و دوران کودکی جشن گرفته می‌شود (انجمن موزه‌های کودکان<sup>۱</sup>، ۲۰۲۲). این تجربه‌های سرگرم‌کننده و روشن‌کننده منحصر به فرد، رودررو را نمی‌توان در موزه‌های سنتی ایجاد کرد. برخلاف موزه‌های سنتی که مجموعه محور هستند این مؤسسات باز دیدکننده محور، مکان‌هایی هستند که کودکان باید بتوانند آزادانه انتخاب و احساس مالکیت کنند. فعالیت‌ها و نمایشگاه‌ها را می‌توان برای شکوفایی خلاقیت کودکان طراحی کرد. موزه‌های کودکان عموماً دانش و مطالبی را برای کودکان صفر تا ده ساله جمع‌آوری می‌کنند (اندری<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۷) و قصد دارند آن‌ها را در مورد علم، هنر و فناوری کنار هم بگذارند. آن‌ها زمین‌های بازی منحصر به فردی برای بازدیدکنندگان نونهال هستند که می‌توانند تخیل خود را از طریق ایفای نقش و کشف در کارگاه‌های جذاب توسعه دهند. بدیهی است که بازی رشد عاطفی، جسمی، اجتماعی و شناختی کودکان را تقویت می‌کند. همچنین دنیای آن‌ها را غنی می‌کند. به همین دلیل است که می‌توان گفت موزه‌های کودکان، کودکان را برای زندگی واقعی آماده می‌کنند و با تجربیات عملی، یادگیری را تقویت می‌کنند. موزه‌های کودکان تحت تأثیر تغییر دیدگاه‌های در مورد دوران کودکی، افزایش علاقه

1. ACM
2. Andre



والدین به کودکان، افزایش جمعیت کودکان، تعیین مکان‌های آموزشی جدید و مکمل برای کلاس‌های درسی رسمی مدارس، مفهومی از مؤسسات آموزشی کشف‌محور هستند که در خدمت نیازها و علایق کودکان هستند. توسعه نظریه‌های یادگیری و نیازهای جدید برای گذراندن اوقات فراغت کودکان در سراسر جهان و نگرانی‌ها که در مورد امنیت و دسترسی به مکان‌های کودکان به‌وجود آمده باعث شده است موزه کودکان به‌عنوان مکان‌های گردهمایی تعاملی، یادگیری عملی، نمایشگاه‌های نوآوری، کارگاه‌های خلاقانه و فضای آموزشی کودک‌محور باشند، زیرا آموزش در موزه‌های کودکان برنامه‌ریزی شده و از نوع مدارس رسمی نیست (کارادنیز، ۲۰۱۰). همان‌طور که گرین‌هیل (۱۹۹۹) تأکید می‌کند، در موزه‌های کودکان بین مجموعه و گروه هدف ارتباط وجود دارد و نمایشگاه‌های تعاملی درباره برنامه درسی طراحی می‌شوند و با برنامه‌ها ادغام می‌شوند. پیام مجموعه مستقیماً با بازدیدکنندگان موزه ملاقات می‌کند. به همین دلیل است که یادگیری در موزه کودکان سرگرم‌کننده‌تر و پایدارتر از یادگیری در مدارس است و استعداد کمتری نیز می‌طلبد. علم، فناوری، هنر، زندگی روزمره، پزشکی، مهندسی و محیط‌زیست موضوعات نمایشگاهی موقت و دائمی در موزه‌های کودکان هستند. برخی از این مؤسسات نیز نمایشگاه‌های منحصر به فردی را برای امانت دادن طراحی می‌کنند. این نمایشگاه‌ها و استقبال از آن‌ها ثابت می‌کند که یادگیری در موزه‌های کودکان سرگرم‌کننده و ماندگار است (گرین‌هیل به نقل از کارادنیز، ۲۰۱۰).

موزه‌های کودکان برنامه‌هایی را ارائه می‌کنند که تضاد نسل‌ها را از بین می‌برد، تحمل اجتماعی را ایجاد می‌کند و باعث می‌شود یادگیری در آنجا به یک فرآیند مادام‌العمر تبدیل شود. هنگامی که آموزشی‌های رسمی کافی یا جذاب نیستند، محیط‌های جایگزین جدید باید علاقه کودکان را به علم و هنر توسعه دهند آموزش موزه‌ای و موزه‌های تعاملی کودکان از این منظر مهم هستند که دانش با کنجکاوی و شگفتی آغاز می‌شود. بنابراین، موزه‌های کودکان و سایر مراکز یادگیری تعاملی محل ایجاد این کنجکاوی و شگفتی در کودکان هستند (کلیور، ۲، ۱۹۸۸).

ریچارد لوو، آینده‌پژوه و روزنامه‌نگار می‌گوید کودکان با صرف زمان بیشتر با رایانه و درگیر شدن در ورزش‌های گروه‌بندی شده یا فعالیت‌های بسیار ساختارمند، فرصت‌های دیگری یادگیری را از دست می‌دهند. او اهمیت فراهم کردن فرصت‌هایی را برای کودکان برای ایجاد «احساس مالکیت» به‌منظور به دست آوردن اعتماد به نفس، استقلال و ارتباط شخصی

1. Greenhill
2. Cleaver

با جهان گسترده‌تر را یادآور می‌شود (لوو، ۱، ۲۰۰۵). برنامه‌های آموزشی گوناگونی ممکن است برای کودکان به صورت مشارکتی، متناسب با سن و به‌خوبی ارائه شوند، اما فرصت‌ها برای کاوش مستقل اغلب محدود است. تجربه ورود یک کودک به موزه کودکان را در نظر بگیرید (اینسکی<sup>۲</sup>، ۲۰۰۷). موزه‌ها شرایط کلیدی را برای یادگیری فراهم می‌کنند و کودکان خردسال با اشیایی که در موزه‌ها هستند می‌توانند ارتباط برقرار کنند و آن‌ها را با زندگی خود مرتبط کنند. دسترسی به اشیاء، یادگیری فعال را تشویق می‌کند و باعث توسعه زبان برای تفکر و برقراری ارتباط می‌شود (گراهام<sup>۳</sup>، ۲۰۰۸). موزه‌ها ذاتاً انگیزه‌های درونی برای یادگیری و میل به تعامل پایدار با اشیاء و محتوا را پرورش می‌دهند. گریفین (۲۰۰۴) از توصیف پاریس<sup>۴</sup> از موزه‌ها به‌عنوان محیط‌هایی نقل می‌کند که شرایط کلیدی را برای یادگیری فراهم می‌کنند. آن‌ها مکان‌هایی هستند که افراد - از جمله کودکان خردسال - «معنا را می‌سازند، انتخاب‌های واقعی دارند، با وظایف چالش‌برانگیز روبرو می‌شوند، کنترل یادگیری خود را به دست می‌گیرند، با دیگران همکاری می‌کنند و نسبت به تلاش‌های خود احساس مثبت می‌کنند» (اپلین مونی<sup>۵</sup>، ۲۰۱۲). موزه‌ها فرصت‌هایی را برای یادگیری فراهم می‌کنند که در محیط‌های دیگر رخ نمی‌دهد (کرولی و جاکوبز<sup>۶</sup>، ۲۰۱۱).

خاطرات اولیه، پایه و اساس یادگیری محیطی را می‌سازد (تراتمن، ۲۰۰۹). تجربیات اولیه یادگیری کودکان در ایجاد علاقه و انگیزی برای یادگیری در سایر مراحل زندگی بسیار مهم و تعیین‌کننده می‌توانند باشند. هم‌راستا با این نکته که تجربیات اولیه کودکان در موزه در تعیین بازدیدهای آینده از موزه، چه در دوران کودکی و چه در مراحل بعدی زندگی، تأثیرگذار است (فالك و دیرکینگ<sup>۷</sup>، ۲۰۰۰؛ کلی<sup>۸</sup> و همکاران، ۲۰۰۴). موزه کودکان، متعهد به ایجاد تجربیات یادگیری فوق‌العاده در هنر، علوم و علوم انسانی هستند و این قدرت را دارد که زندگی کودکان و خانواده‌ها را متحول کند در مقابل قوانین سفت و سخت نظام آموزش رسمی و موزه‌های سنتی بگویید: در موزه‌های کودکان قانون کلی این است: لطفاً لمس کنید! موزه‌های کودکان برنامه‌ها و نمایشگاه‌هایی را اجرا می‌کنند که فراتر از سن و تجربه هستند، و کودکان را قادر می‌سازد تا سرعت خود را تنظیم کنند. موزه‌های کودکان فرصت‌هایی را

1. Louv
2. Enseki
3. Graham
4. Paris
5. Ellen Munley
6. Crowley & Jacobs
7. Falk & Dierking
8. Kelly

برای یادگیری خانواده و همچنین زمانی برای ارتباط اعضای خانواده با همدیگر فراهم می‌کند (انجمن موزه‌های کودکان، ۲۰۲۲).

اگرچه تأکید اصلی موزه کودکان بر آموزش و یادگیری و فراهم کردن محیط متفاوت برای کسب تجربه‌های مختلف برای کودکان است اما نباید نقش این مراکز را در رشد اجتماعی و افزایش تعاملات اجتماعی کودکان نادیده گرفت. زندگی کودکان حول محور تعاملات اجتماعی می‌چرخد که به آن‌ها کمک می‌کند تا بفهمند عضوی از خانواده و جامعه به چه معناست. اما سبک زندگی امروز و محدود شدن اکثر بچه‌ها به چهار دیواری آپارتمانها، بسیاری از این تجربیات معمول و در عین حال حیاتی را محدود کرده است به‌ویژه به این دلیل که بچه‌های نونهال نمی‌توانند مانند دیگران آزادانه با دوستان خود تماس ویدیویی یا پیامک ارسال کنند. تعامل اجتماعی برای یادگیری و برای بهزیستی روان‌شناختی عمومی ضروری است. مانند بزرگسالان، کودکان به ارتباط اجتماعی با دیگران نیاز دارند (وایت، ۲۰۲۰). موزه‌های کودکان می‌تواند امکان این تعاملات اجتماعی را برای کودکان با والدین، همسالان و مربیان موزه فراهم کند که در لابه لای این تعاملات هم یادگیری و هم رشد اجتماعی اتفاق می‌افتد.

یافته‌های مطالعات، لگار<sup>۲</sup> و همکارانش که کودکان و والدینشان را در نمایشگاه‌های موزه‌های کودکان دنبال می‌کردند نشان می‌دهد که تعاملات خانوادگی از فرآیند یادگیری فرزندانشان حمایت می‌کند و کودکان از کمی کاوش مستقل که با راهنمایی به موقع تکمیل می‌شود، بیشترین سود را می‌برند. لگار می‌گوید: «اگر والدین بتوانند در زمان مناسب کمی اطلاعات حیاتی ارائه دهید، می‌توانند به ایجاد لحظات آه<sup>۳</sup> کمک کنند تا درک جدیدی را برای فرزندانشان باز کنند.» «این مستلزم هماهنگی با یکدیگر و توجه به علایق فرزندتان است. والدین باید به‌دقت به کارهایی که فرزندشان انجام می‌دهد و علاقه‌شان به آن توجه داشته باشند تا راهنمایی‌های لازم را در زمان مناسب ارائه دهند.» انجام فعالیت‌های ساده و سرگرم‌کننده با بچه‌ها در خانه می‌تواند به خانواده‌ها کمک کند تا با روش‌هایی ارتباط برقرار کنند که تجربیات یادگیری را غنی‌تر کرده و علاقه‌های جدید را آشکار کند (لگار و همکاران، ۲۰۲۰).

کودکان صرفاً متأثر از والدین خود نیستند. آن‌ها با یادگیری از همسالان و خواهران و برادران خود نیز رشد می‌کنند. بنابراین، تمام خانواده می‌توانند در بازدید از موزه شرکت کنند. خواهر و برادرهای بزرگ‌تر همبازی‌ها و الگوهای بسیار خوبی هستند، زیرا بچه‌های

1. White  
2. Legare  
3. Oh!

کوچک‌تر آرزو دارند شبیه آن‌ها باشند و به نظرات آن‌ها اهمیت می‌دهند. به‌طور کلی، همسالان بزرگ‌تر بیشتر می‌دانند و تجربه بیشتری دارند. اما برخلاف والدین، آن‌ها تمایل به آموزش کمتر رسمی دارند که می‌تواند فرصت‌های بیشتری را برای یادگیری کودکان فراهم کند. موزه‌ها راه بسیار خوبی برای کودکان برای کشف یادگیری و جامعه خود هستند. لگار می‌گوید: «همکاری با موزه‌ها به ایجاد محیطی ساختاریافته‌تر برای خانواده‌ها برای یادگیری کمک می‌کند و به آن‌ها امکان دسترسی به اطلاعات مفید و علمی‌تر درباره فرآیند علم را می‌دهد. بسیاری از موزه‌های کودکان، نمایشگاه‌هایی دارند که به خانواده‌ها نگاهی از درونی به عملکرد ماشین‌های و آشنایی با اصول علم را می‌دهند (لگار، ۲۰۱۹). کودکان خردسال معمولاً به‌عنوان بخشی از گروه‌های خانوادگی از موزه‌ها بازدید می‌کنند (پیساتلی<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۳). این بازدیدهای گروهی، فرصت‌هایی را برای مشارکت در گفتگو، ایجاد ارتباط شخصی با نمایشگاه‌ها، بحث در مورد تاریخچه‌های خانوادگی و توسعه درک مشترک ایجاد می‌کنند (کرولی و جاکوبز، ۲۰۰۲).

همان‌طور که اشاره شد مهم‌ترین کارکرد موزه‌های کودکان، فراهم کردن فرصت‌های یادگیری عملی، اکتشافی و تعاملات اجتماعی برای کودکان است که عمده این فرصت‌ها از طریق بازی کردن فراهم می‌شود و اصولاً مهم‌ترین وجه تمایز موزه کودکان با سایر مراکز، فراهم آوردن محیطی متفاوت برای یادگیری از طریق بازی و انجام بازی‌های که امکان آن در محیط رسمی مدرسه، خانه و سایر مراکز کودکان وجود ندارد به همین دلیل بازی نقش اساسی در مأموریت و شکل‌گیری ساختار فعالیت‌های و نمایشگاه‌های موزه کودکان دارد که در ادامه به آن خواهیم پرداخت.

## بازی و موزه کودکان

بازی یک مفهوم اصلی و تعیین‌کننده برای موزه‌های کودکان است (لوک و همکاران، ۲۰۱۷، ص ۳۷) و باعث منحصربه‌فرد شدن موزه کودکان از سایر موزه‌ها و مراکز کودکان می‌شود. موزه‌های کودکان با تعریف و توصیف در مورد بازی می‌توانند آن را در بیانیه مأموریت خود ترجمه و در مورد ارزش آن موضع‌گیری کنند (هرتز<sup>۲</sup>، ۲۰۱۷). بازی، عنصر هویت‌بخش به موزه‌های کودکان است و یک موضوع جدی و مهم در زمینه آموزش اوان کودکی است. بازی از دیرباز به‌عنوان راهی برای یادگیری کودکان در نظر گرفته شده است و برای قرن‌ها بخشی از آموزش اولیه کودکان بوده است. برای مثال، ویگوتسکی (۱۹۷۸) می‌نویسد: بازی

1. Piscitelli
2. Herz

منطقه تقریبی رشد<sup>۱</sup> کودک را ایجاد می‌کند. در بازی، کودک همیشه فراتر از سن متوسط خود، بالاتر از رفتار روزانه خود رفتار می‌کند. کودک در بازی انگار یک سر و گردن از خودش بلندتر است. مانند نقطه کانونی در ذره‌بین، بازی تمام تمایلات (استعداد) رشدی را به صورت فشرده در بر می‌گیرد و خود منبع اصلی توسعه است (نقل در ساتربی و خارود<sup>۲</sup>، ۲۰۲۰).

بازی همچنین در ادبیات علمی به‌عنوان محرک نوآوری و خلاقیت (جانسون<sup>۳</sup>، ۲۰۱۷)، و یادزهری برای اضطراب<sup>۴</sup> و خودشیفتگی<sup>۵</sup> (لوکن اف، هایت<sup>۶</sup>، ۲۰۱۸) و مسیری حیاتی برای حرکت به سمت آموزش‌های جهانی پیش از دبستان می‌باشد (بوفارد<sup>۷</sup>، ۲۰۱۷). متأسفانه بازی در محیط‌های مدرسه و خانگی به دلیل عوامل متعددی کاهش یافته است. این کاهش در بازی پیامدهایی دارد که از طریق تحقیقات آشکار شده است (براون و پت<sup>۸</sup>، ۲۰۱۳). به‌عنوان مثال، گری<sup>۹</sup> (۲۰۱۱) بیان می‌کند که کاهش فرصت‌های بازی، میزان آسیب‌های روانی را در کودکان و نوجوانان افزایش می‌دهد (جیسیکا<sup>۱۰</sup> و همکاران، ۲۰۲۱).

محققان و نظریه‌پردازان در طول تاریخ بازی را به روش‌های مختلف تعریف کرده‌اند: دیویی (۱۹۱۰) بازی را به‌عنوان فعالیت‌هایی تعریف می‌کند که به خاطر خودشان نه برای هیچ نتیجه دیگری یا پاداشی انجام می‌شود. ویگوتسکی (۱۹۶۶) بازی را شامل موقعیت‌ها و قوانین خیالی توصیف کرد. روبین، فین و واندنبرگ (۱۹۸۳) بازی را به‌عنوان انگیزه ذاتی و تمرکز بر ابزار بیش از هدف توصیف کردند. پیازه (۱۹۶۲) کودکان را در حال پیشرفت از بازی حسی حرکتی به بازی نمادین و بازی با قوانین توصیف کرد. فاگن (۱۹۸۱) و هیوز (۲۰۰۲) گاهی بازی را به‌عنوان مجموعه‌ای از ویژگی‌ها به‌عنوان مثال به‌عنوان درگیری فعال و آزادانه تعریف کردند و گاهی براساس انواع بازی دراماتیک، بازی با اشیاء، بازی اجتماعی و بسیاری از انواع دیگر بازی از هم متمایز کردند (فوتز و ایمنس<sup>۱۱</sup>، ۲۰۱۷).

۱. یکی از مفاهیم اصلی نظریه ویگوتسکی منطقه تقریبی رشد (Development Proximal of Zone) نام دارد که فهم آن برای درک نظریه رشد شناختی او بسیار مهم است. بنا به تعریف، «منطقه تقریبی رشد به دامنه ای از تکالیفی گفته می‌شود که کودک به تنهایی از عهده انجام آنها بر نمی‌آید اما به کمک بزرگسالان یا دوستان بالغ تر از خود قادر است آنها را انجام دهد».

2. Sutterby & Kharod
3. Johnson
4. anxiety
5. self-obsession
6. Lukianoff & Haidt
7. Bouffard
8. Brown & Patte,
9. Gray
10. Jessica
11. Foutz & Emmons

یک چارچوب مهم برای بحث در مورد اهمیت بازی، رابطه بازی با یادگیری است. از لحاظ تاریخی، چارچوب‌های نظری عمده در مورد نحوه تعامل بازی و شناخت و چگونگی تأثیر آن بر آنچه در برنامه درسی اوان کودکی اتفاق می‌افتد شکل گرفته است. نظریه ساخت‌گرایی رشدی ژان پیاژه بازی را منعکس‌کننده سطح رشد فعلی کودک توصیف می‌کند. زیرا تجربه بازی، خود پایه و اساس یادگیری است. مراحل شناختی که کودکان درگیر می‌شوند منعکس می‌شوند (ساتربی و خارود، ۲۰۲۰).

تحقیقات نوین مبتنی بر یافته‌های علوم عصب‌شناختی و پیشرفت‌های فناوری که امکان بررسی ارتباط عصبی بین بازی و مغز را فراهم کرده‌اند نقش حیاتی بازی در یادگیری را تأیید کرده‌اند. تأثیر عاطفی مثبت بازی و فعالیت‌های آن به کاهش استرس در کودک کمک می‌کند و امکان خلاقیت بیشتر را فراهم می‌کند (راشتون، ۲۰۱۱). بازی، یک فعالیت تکامل‌یافته است که به بازیکن کمک می‌کند تا واکنش‌های سریعی به محرک‌ها ایجاد کند. درگیر شدن در بازی با دیگران مستلزم آن است که بازیکن پیش‌بینی‌ها و انطباق‌ها را براساس ورودی‌های بازیکن دیگر انجام دهد. این تعاملات زمانی که مغز بازی‌کننده عمیقاً درگیر تجربیات با دیگران می‌شود، بهبود می‌یابد (واندرورت<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷). عملکرد اجرایی، فرآیند مهم دیگری است که کودکان از طریق تعاملات بازی خود آن را توسعه می‌دهند. عملکرد اجرایی، توانایی تمرکز توجه، کار با حافظه بلندمدت، برنامه‌ریزی و تنظیم رفتارها و تمرین انعطاف‌پذیری شناختی است. بازی اجتماعی-دراماتیک عملکرد اجرایی را تقویت می‌کند زیرا کودکان باید خود را از واقعیت جدا نگه دارند، وانمود کنند و همچنین در بازنمایی‌های نمادین شرکت کنند (بیورکلند و بیرس<sup>۲</sup>، ۲۰۱۶).

برنامه‌های مبتنی بر بازی به‌طور سنتی براساس چارچوب نظری روانشناسی رشد ساخته شده‌اند، که رویکردهای فعال و فعالیت‌های فیزیکی در بازی کودکان را تشویق می‌کند. بسیاری از محققین، موافق هستند که کودکان برای سلامتی و رشد به بازی در طبیعت نیاز دارند که صرفاً شامل شرکت در فعالیت‌های ورزشی سازمان‌یافته نمی‌شود و شامل گذراندن بخش‌هایی از زمان بدون ساختار در فضای باز در دسترس است که برای سلامتی و رشد همه‌جانبه مفید است (ویلسون<sup>۳</sup>، ۲۰۱۰). این مزایا شامل تناسب اندام و سلامتی، رشد معنوی و توسعه در حوزه‌های مختلف شناختی، اجتماعی-عاطفی، زیبایی‌شناختی و فیزیکی است (آکار و تورکوآتی<sup>۴</sup>، ۲۰۱۵). کودکان ممکن است مهارت‌ها و حقایق را از طریق آموزش رسمی بیاموزند، اما در بازی است که آنچه را که می‌آموزند به کار می‌گیرند و تمرین می‌کنند،

1. Vandervert
2. Bjorkland & Beers
3. Wilson
4. Acar & Torquati

اکتشافاتی می‌کنند و ارتباط خود را با طبیعت عمیق‌تر می‌کنند تا رابطه‌ای دلسوزانه با آن ایجاد کنند (خرو<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷). اثرات تجارب دوران کودکی در طبیعت تا بزرگسالی باقی می‌ماند (چاولا<sup>۲</sup>، ۲۰۰۷) و اهمیت این موضوع بیشتر می‌شود با توجه به اینکه کودکان خردسال فرصت‌های زیادی برای یادگیری از طریق بازی‌های مبتنی بر طبیعت دارند (ساتربی و خارود، ۲۰۲۰).

بازی، مبتنی بر الگوهای تکاملی است و برای رشد انسان مفید است. تعریف ابرل<sup>۳</sup> بر شش عنصر اساسی بازی متمرکز است و توصیفی غنی پیشنهاد می‌کند: انتظار، شگفتی، لذت، درک، قدرت و متانت. این عناصر با هم از رشد اجتماعی، شناختی و فیزیکی حمایت می‌کنند که توانایی کودک را برای درگیر شدن در دنیای اطرافش تقویت می‌کند (جیسیکا<sup>۴</sup> و همکاران، ۲۰۲۱).

یافته‌های روانشناسی تربیتی، نظریه‌های یادگیری و تحقیقات علوم شناختی گفتمان در زمینه آموزش در اوان کودکی را از اهمیت و لزوم آموزش در محیط‌های غیررسمی، خارج از مدرسه و برنامه رسمی نظام آموزشی را به گفتمان اینکه چه نوع فعالیت‌هایی برای کودکان خردسال مناسب است تغییر داده است (گیبونز<sup>۵</sup>، ۲۰۱۳). تغییر گفتمان بدین معناست که فعالیت‌هایی که به‌عنوان، زمان بازی نامیده می‌شد، اکنون زمان یادگیری شناخته می‌شوند و مراکز بازی به مراکز یادگیری یا حتی به شکل محدودتر به میز یادگیری تبدیل شده‌اند. در بسیاری از زمینه‌های آموزش رسمی، بازی به نفع فعالیت‌های بیشتر تحت هدایت معلم کاهش یافته است، درحالی‌که از سوی دیگر، بازی در زمینه‌های خارج از مدارس سنتی مورد استقبال قرار می‌گیرد. کندیگ، کالکورف و سایلنز (۲۰۱۲) استدلال می‌کنند که نگرانی‌های اجتماعی و سیاست‌های آموزشی مدت زمانی را که کودکان خردسال برای انجام بازی‌های فیزیکی در مدرسه صرف می‌کنند، به دلیل نگرانی در مورد ایمنی، نیازهای مالی و فشارهای تحصیلی کاهش یافته است (جیسیکا<sup>۶</sup> و همکاران، ۲۰۲۱). در خارج از مدرسه نیز، بازی کودکان به دلیل نگرانی در مورد ایمنی کودکان، کمبود فضاهای بازی در محله، زمان‌بندی بیش‌ازحد فعالیت‌های ساختاریافته محدود می‌شود (فوتز و ایمنس<sup>۷</sup>، ۲۰۱۷). فرصت‌های کودکان برای بازی رایگان، به‌ویژه در میان کودکان طبقات پایین از لحاظ

1. Kharod
2. Chawla
3. Abril
4. Jessica
5. Gibbons
6. Jessica
7. Foutz & Emmons

اقتصادی بیش از پیش محدود شده است (لوک و همکاران<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷). این عوامل و عوامل دیگر منجر به کاهش تدریجی فعالیت بازی کودکان در دوران معاصر شده است. یکی از پیش‌نیازهای بازی کودکان، مکانی برای بازی است. در بسیاری از جوامع، به نظر می‌رسد که گزینه‌های کودکان برای فضاهای بازی ایمن، در دسترس، محرک و مورد تأیید والدین در سال‌های اخیر محدودتر شده است. رشد موزه‌های کودکان در این مورد یک استثنا است. موزه‌های کودکان «جوان‌ترین و چابک‌ترین بخش در حال رشد حوزه موزه به‌عنوان یک کل» هستند. موزه‌های کودکان «محیط‌های فیزیکی غنی را فراهم می‌کنند که در آن کودکان و خانواده‌ها با هم یاد می‌گیرند و بازی می‌کنند و جایی که کودکی مورد احترام، پرورش و تجلیل است» (انجمن موزه‌های کودکان، ۲۰۰۲). موزه‌های کودکان مکان‌هایی کاربرپسند، تعاملی عملی، جذاب، غیرتهدیدکننده و محرک هستند که برای کودکان طراحی و ساخته شده‌اند (میفیلد<sup>۲</sup>، ۲۰۰۵).

نگاهی به بیانیه مأموریت بسیاری از موزه‌های کودکان در سراسر جهان نشان می‌دهد که آن‌ها از بازی به‌عنوان ضرورتی برای یادگیری و رشد سالم کودکان حمایت می‌کنند. موزه به‌عنوان میدان‌های شهر هستند که در آن بازی الهام‌بخش خلاقیت و یادگیری مادام‌العمر است (دونی<sup>۳</sup> و همکاران، ۲۰۱۰). بازی در هدف بیشتر موزه‌های کودکان نقش اساسی دارد و اغلب به‌عنوان یک ویژگی برجسته‌سازی شده است که آن‌ها را از انواع دیگر موزه‌ها و مؤسسات آموزشی غیررسمی متمایز می‌کند. انجمن حرفه‌ای موزه کودکان این موضع را پذیرفته که «بازی یادگیری است، و برای رشد سالم اجتماعی، عاطفی و شناختی کودکان حیاتی است (جیسیکا<sup>۴</sup> و همکاران، ۲۰۲۱).

می‌فیلد در پژوهشی از تجزیه و تحلیل محتوای مأموریت‌ها و اهداف موزه‌ها کودکان انجام داده است بیان می‌کند که متداول‌ترین واژه‌های که در آن‌ها بکار رفته است شامل: یادگیری، تعاملی/ عملی، سرگرمی/ لذت/ شادی، بازی، خلاقیت/تخیل، کشف، کودکان/ خانواده/ بین نسلی، و چند فرهنگی/ بین فرهنگی است. بسیاری از این کلمات تمرکز اصلی آن‌ها روی بازی است و به آن اشاره می‌کنند. تحقیقات فعلی در مورد بازی در موزه‌های کودکان یا بر توصیف رفتارهای بازی کودکان، تعاملات والدین-کودک، یا درک والدین از اهمیت بازی متمرکز است (میفیلد، ۲۰۰۵).

بازی در هدف موزه‌های کودکان از زمانی که موزه کودکان بروکلین در ایالات متحده در سال

1. Luke
2. Mayfield
3. Downey
4. Jessica



۱۸۹۹ افتتاح شد و موضوع فعالیت آن حول ایده ارائه تجربیات موزه‌ای «تجربه به جای شی گرا» که «از ذهن کنجکاو کودکان استقبال می‌کند» ادغام شد (جیسیکا و همکاران، ۲۰۲۱). بسیاری از موزه‌های کودکان، بازی را در هسته اصلی مأموریت خود قرار داده‌اند. به عنوان مثال، موزه کودکان شیکاگو - بهبود زندگی کودکان با ایجاد جامعه‌ای که در آن بازی و یادگیری به یکدیگر متصل می‌شوند. موزه کودکان «جستجوی کودکان<sup>۱</sup>» یادگیری را از طریق قدرت بازی و اکتشاف ایجاد می‌کند که کودکان را به جوامع خود و جهان متصل می‌کند. موزه کودکان میامی بازدیدکنندگان را در هر سنی تشویق می‌کند تا با هم بازی کنند، یاد بگیرند، تصور کنند و خلق کنند. موزه ایندیاناپولیس بیشتر برای تعاملات اجتماعی که از طریق بازی رخ می‌دهد ارزش قائل است. پیتسبورگ «شادی» را بخشی ذاتی از تجربیات بازدیدکنندگان می‌داند. موزه مینهسوتا تأکید می‌کند که کودکان «با ذهن و بدن خود کاملاً فعال هستند». این توصیفات نه تنها نشان می‌دهد که بازی پیچیده و چندوجهی است، بلکه موزه‌ها بازی را به روش‌های کمی متفاوت برای فعالیت‌های خود مفهوم‌سازی می‌کنند (لوک و همکاران<sup>۲</sup>، ۲۰۱۷).

توجه به این نکته مهم است که «بازی» و «یادگیری» در موزه‌های کودکان معنای خاصی دارند. برخلاف فعالیت‌های بازی ساخت‌یافته (مثلاً ورزش‌های سازمان‌یافته)، بازی در موزه‌های کودکان به منظور هدایت کودک، فرآیندمحور و باز است. این نوع بازی به کودکان امکان می‌دهد ایده‌ها و اشیاء را کشف کنند، علت و معلول را آزمایش کنند، سناریوهای وانمودی را تصور و خلق کنند، مهارت‌های حرکتی را تمرین کرده و مسائل را حل کنند. دهه‌ها تحقیق نشان داده است که این نوع بازی به کودکان کمک می‌کند تا دانش و مهارت‌های مورد نیاز برای شهروندان موفق و اعضای مشارکت‌کننده جامعه را توسعه دهند. چنین مهارت‌هایی شامل خودکنترلی، سواد و توسعه زبان، حل خلاق مسئله، تفکر انتزاعی، و مذاکره اجتماعی می‌باشد (دونی<sup>۳</sup> و همکاران، ۲۰۱۰). با این حال، علیرغم تحقیقاتی که نشان می‌دهد پیوند بین بازی و یادگیری وجود دارد، فرصت‌های بازی به آرامی از خانه‌ها و مدارس ناپدید می‌شوند (میلر و آلمون<sup>۴</sup>، ۲۰۰۸). موزه‌های کودکان یکی از معدود مکان‌هایی است که والدین می‌توانند برای بازی با فرزندان خود در محیط‌های امن و مناسب خانواده بروند. موضع موزه‌های کودکان در مورد مشارکت والدین در بازی در عین حال که موزه‌های کودکان از ارتباط بین بازی و یادگیری حمایت می‌کنند، اهمیت نقش والدین در بازی کودکان

1. KidsQuest
2. Luke
3. Downey
4. Miller & Almon

را تشخیص می‌دهند. مقاله از انجمن موزه کودکان<sup>۱</sup> (۲۰۰۵)، بیان می‌کند که موزه‌های کودکان به‌طور منحصربه‌فردی آماده هستند تا فضایی را فراهم کنند که «والدین و مراقبان این شانس را داشته باشند که در لحظه تعامل با فرزندان خود گم شوند». این مقاله در ادامه به بحث درباره اهمیت حمایت والدین، به‌ویژه از طریق مربیگری کلامی و گفتگو می‌پردازد. مطالعه‌های که ادراک والدین و کارشناسان را از انواع مختلف بازی برای یادگیری مادام‌العمر بررسی کرد، نشان داد که اگرچه والدین ارزش آموزشی بیشتری به فعالیت‌های بازی ساختاریافته (مانند بازی‌های رایانه‌ای که مهارت‌های سوادآموزی را آموزش می‌دهند) نسبت به فعالیت‌های بازی بدون ساختار (مثلاً بازی دراماتیک یا نقش‌آفرینی) می‌دهد (فیشر<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۰۸). این نکته بسیار جالبی است زیرا فرصت‌های بازی در موزه‌های کودکان اغلب بدون ساختار هستند. و همان‌طور که فیشر و همکاران (۲۰۰۸) فرض می‌کنند، ارزش آموزشی فرصت‌های بازی ساختاریافته به اندازه بازی ساختاریافته شفاف نیست، زیرا یادگیری ظریف است و با فرمت حفظ طوطیوار و تمرین‌های تحصیلی که بسیاری از والدین با آن آشنا هستند، مطابقت ندارد. این نکته کاملاً معتبر است، و توصیه می‌شود موزه‌های کودکان به‌طور بالقوه با پیوند دادن نقاط بین بازی و مهارت‌های مورد نیاز برای موفقیت تحصیلی، به‌طور واضح بازی بدون ساختار را با یادگیری مرتبط کنند. با انجام این کار، والدین می‌توانند اهمیت بازی به‌عنوان عاملی کلیدی در موفقیت آینده فرزندان خود را درک کنند (دونی و همکاران، ۲۰۱۰).

## بحث و نتیجه‌گیری

دوران کودکی و آموزش‌های آن نقشی بسیار مهم و حیاتی در شکل‌گیری علایق، شخصیت و نقش راه یادگیری آن‌ها در دوره‌های بعدی زندگی دارد. سپری شدن این دوران در محیطی غنی و متناسب با روحیات و ویژگی‌های کودکان که به‌صورت هوشمندانه امکان تجربه‌های متنوع، اکتشافی و تعاملی را برای کودکان فراهم کند می‌تواند در موفقیت و پیشرفت‌های تحصیلی، شغلی و خانوادگی کودکان در دوره‌های بعدی نقش به‌سزایی داشته باشد. موزه کودکان با فراهم کردن محیط‌های یادگیری اکتشافی، تعاملی و یادگیری از طریق بازی قطعاً می‌توانند نقش بیبدیلی در این فرآیند ایفا نمایند. فراهم کردن محیط یادگیری جذاب، آزادانه و مرتبط با امور زندگی روزمره و از طریق بازی مهم‌ترین وجه تمایز موزه کودکان از سایر مراکز دیگر همچون مدرسه و .. می‌باشد. درواقع، فلسفه موزه کودکان بروکلین به‌عنوان اول موزه کودکان در جهان تکامل یافته و بر مأموریت و هدف موزه‌های کودکان در سراسر

1. ACM

2. Fisher

جهان تأثیر گذاشته است و بسیاری از موزه‌های کودکان معاصر را در طراحی و اجرای نمایشگاه‌های اکتشافات، تعاملی و عملی هدایت کرده است.

علاوه بر این، نظام‌های آموزشی رسمی کشورهای مختلف، یادگیری فعال یا یادگیری از طریق عمل را تشویق می‌کند و برقراری این نظام آموزشی، بخشی از برنامه درسی رسمی کشورهای مختلف شده است و اما در عمل دانش‌آموزان عموماً بخشی از کلاس‌های درس شلوغ و فرآیند آموزشی غیرفعال معلم‌محور هستند. در کشور ما نیز اخیراً برنامه‌های کودک‌محور به برنامه درسی ملی اضافه شده است، اما برنامه‌های کاربردی و واقعی که در واقعیت این رویکرد را پیاده کنند کافی نیستند. موزه‌های کودکان می‌تواند به‌عنوان بخشی از برنامه‌های جایگزین و مکمل نظام آموزشی رسمی محیط متفاوت برای کسب تجربه‌های متفاوت از طریق کشف کردن، تعامل کردن و بازی کردند برای کودکان فراهم کنند و فرصت برای آن‌ها فراهم می‌کنند تا به‌عنوان فراگیرندگان فعال بخشی از فرایند یادگیری باشند. موزه کودکان با شعار «علم لمسی» قصد دارد آگاهی علمی بازدیدکنندگان را افزایش دهد. شیوه‌های تفکر درباره علم، طبیعت و فناوری را ایجاد کنند. از دیدگاه دیگر، این موزه‌ها اصولاً نمایشگاهی با محوریت کودک و نمایشگاه‌های عملی درباره هنر، فرهنگ و علم با کارگاه‌های تعاملی برگزار کرده و کودکان را به یادگیری متفاوت از موزه‌های سنتی تشویق می‌کنند. موزه‌های کودکان و سایر مراکز یادگیری عملی، این مأموریت را بر عهده دارند که چیزها را از پشت ویترین بیورند و آن‌ها را قابل لمس، کاوش، مدیریت و قابل درک کنند.

در کشورهای پیشرفته و در حال توسعه مردم توسط موزه‌ها و مراکز علمی که نمایشگاه‌های تعاملی و برنامه‌های آموزشی را اجرا می‌کنند به شرکت در فعالیت‌های هنری، فرهنگی و علمی تشویق می‌شوند. برخی از موزه‌های به مراکزی تبدیل شده‌اند که الگوهای متنوعی را ارائه می‌دهند و مردم برای آموزش یا یادگیری از آن‌ها استفاده می‌کنند. افزایش جمعیت، افزایش ترک تحصیلی، کمبود محیط‌های آموزشی جایگزین، یافتن موقعیت‌های جذاب برای اوقات فراغت و ضرورت مکان‌های امن و قابل‌دسترس برای کودکان از مشکلات کنونی جوامع برای فعالیت‌های آموزشی غیررسمی کودکان است و این شرایط باعث نیاز به موزه‌های کودکان و سایر مراکز یادگیری تعاملی شده است. با این حال، کودکان و خانواده‌هایشان اوقات فراغت خود را معمولاً به دلایل محیط امن و دسترسی در مراکز خرید شلوغ می‌گذرانند. بازی‌های رایانه‌ای و رسانه‌های تصویری در فرهنگ کودکان فراگیر شده‌اند. بنابراین، آن‌ها اغلب نمی‌خوانند، جستجو نمی‌کنند، تعجب نمی‌کنند یا اجتماعی نمی‌شوند. به همین دلایل، اهمیت موزه‌های کودکان به‌عنوان مکانی که کل خانواده با هم معاشرت می‌کنند، افزایش می‌یابد. موزه کودکان با توجه به زندگی آپارتمان‌نشینی و محدودیت‌های خانواده در دسترسی

به مکان‌های امن و ایمن برای بازی، محیطی برای بازی‌ها بخصوص بازی‌های ساختار نیافته و یادگیری مبتنی بر تعامل خانواده بهم دیگر فراهم می‌کند. همچنین موزه‌های کودکان می‌توانند با «موزه سیار» و برگزاری نمایشگاه در مناطق محروم و کمتر توسعه یافته به کودکان محروم اجازه دهند برخی از لذت‌های یک موزه را بچسند و همچنین به آن‌ها فرصتی می‌دهند تا با استفاده از ابزارها و تکنیک‌های مختلف و تخیلی‌تر یاد بگیرند.

موزه کودکان همچنین از صنعت گردشگری در شهرهای که تأسیس شده‌اند حمایت می‌کنند. بسیاری از برنامه‌ریزان شهری، موزه‌های کودکان را لنگرگاهی برای جاذبه‌های اطراف، رستوران‌ها و فروشگاه‌های خرده‌فروشی می‌دانند. موزه می‌تواند کاربری مهم و قدرتمندی باشد که فعالیت‌های توسعه شهری را تحریک می‌کند، محله‌های حاشیه‌ای را تثبیت می‌کند و سایر نهادهای مدنی و فرهنگی شهر را تکمیل می‌کند و موزه‌های دیگر را تحت تأثیر قرار می‌دهند تا فعالیت‌های آموزشی را برای کودکان فراهم کنند. آن‌ها همچنین مؤسسات دیگر را تشویق می‌کنند تا در مورد دوران کودکی تحقیق کنند. انجمن موزه کودکان بر نقش موزه‌های کودکان به‌عنوان «میدان‌های شهر مدرن» که «سرمایه اجتماعی می‌سازند» و گردشگران را جذب می‌کنند، تأکید می‌کند (کولبرت ۲۰۱۱).

موارد ذکر شده به‌خوبی نشان‌دهنده ضرورت و اهمیت تأسیس موزه‌های کودکان در جهت فراهم کردن محیط جذاب و فرصت‌های یادگیری اکتشافی و تعاملی برای کودکان بخصوص در دورانی که فضا و چشم‌انداز آن‌ها محدود به آپارتمان‌ها و مجتمع‌های مسکونی است و به‌وسیله بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی محاصره شده‌اند. البته مفهوم موزه کودکان و کارکرد آن قاعدتاً متفاوت می‌باشد از مراکز کودک که بیشتر با اهداف تجاری تأسیس شده‌اند و سعی دارند با ایجاد زرق و برق‌های کاذب کودکان و خانواده‌های آن‌ها را جذب کنند و از ایجاد فرصت‌های اکتشافی و تعاملی به دور می‌باشند.

## منابع

پُست من، نیل. (۱۳۷۸). نقش رسانه‌های تصویری در زوال دوران کودکی. ترجمه و اقتباس صادق طباطبایی. تهران: انتشارات اطلاعات.

روحی، افسر و بهنام هاشجین، علی. (۱۳۸۲). تأثیر آموزش‌های پیش‌دبستانی بر رشد مهارت‌های شفاهی دانش‌آموزان آذری زبان در پایه اول ابتدایی. فصلنامه نوآوری‌های آموزشی، ۱۰ (۳۹)،

۲۵-۵۰.

زارع، حسین و قشونی، اقدس. (۱۳۸۷). آموزش پیش از دبستان (وضعیت موجود، کاستیها، پیشنهادهای و تدوین سیاستها) راهبرد فرهنگ، شماره اول، ۲۲۱-۲۵۰  
 قزل ایاغ، ثریا. (۱۳۹۴). ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن. تهران: انتشارات سمت.  
 مفیدی، فرخنده. (۱۳۷۶). بررسی نگرش والدین، مربیان و دانشجویان درمورد ضرورت آموزش پیش از دبستان. فصلنامه تعلیم و تربیت، شماره ۵۲، ۷-۲۴.  
 مفیدی، فرخنده. (۱۳۸۶). آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی. تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور، چاپ ششم.

- Acar, I& ., Torquati, J. (2015). The power of nature :Developing prosocial behavior toward nature and peers through nature-based activities . *Young Children*. 71-62, (5)70 ,  
 ACM-Annual-Report. (2017) .[Childrensmuseums.org/wp-content/uploads-2021/11/2017/ACM-Annual-Report.pdf](http://Childrensmuseums.org/wp-content/uploads-2021/11/2017/ACM-Annual-Report.pdf).  
 ACM-Annual-Report.(2018).[childrensmuseums.org/wp-content/uploads-2021/11/2018/ACM-Annual-Report.pdf](http://childrensmuseums.org/wp-content/uploads-2021/11/2018/ACM-Annual-Report.pdf).  
 Aiyana K .Willard,Justin T.A. Busch,Katherine A. Cullum,Susan M. Letourneau,David M. Sobel,MaureenCallanan,Cristine H. Legare.(2019). Explain This, Explore That: A Study of Parent-Child Interaction in a Children’s Museum. *Child Development*, September/October, 90(5), e598-e617.  
 Andre, L., Durksen, T. &Volman, M.L. (2017). Museums as avenues of learning for children: a decade of research. *Learning Environ Res* 20, 47-76. <https://doi.org/10.1007/s10984-016-9222-9>  
 Andre.L ,Durksen.T ,Volman.ML .(2017) .Museums as avenues of learning for children :a decade of research.  
 Bjorkland ,D & .,Beers ,C .(2016) .The adaptive value of cognitive immaturity :Applications of evolutionary developmental psychology to early education .In C. Geary & D. Berch) Eds (.Evolutionary perspectives on child development and education) ,pp .(32-3 .New York :Springer.  
 Bouffard ,S .(2017) .The most important year :Prekindergarten and the future of our children. NewYork :Avery.  
 Brown ,F& .,Patte ,M .(2013) .Rethinking children’s play .London :Bloomsbury.  
 Callanan ,M.A .,Legare ,C.H .,Sobel ,D.M .,Jaeger ,G.J .,Letourneau ,S .,McHugh ,S.R .,et al .(2019)Exploration ,Explanation ,and Parent-Child Interaction in Museums .*Monographs of the Society for Research in Child Development*, 85(1).  
 Chawla, L. (2007). Childhood experiences associated with care for the natural world: A theoretical framework for empirical results. *Children, Youth, and Environments*, 17, 144-170.  
 Cleaver, J. (1988). *Doing Children’s Museums: A Guide to 225 Hands-On Museums*. (2nd ed.). Williamson Publishing.  
 Colbert, Rebecca. (2011) Children’s museums as cultural development strategies for urban revitalization. *International Journal of Cultural Policy*. Vol. 17, No. 5, November 2011, 605 625.  
 Crowley, K. and Jacobs, M. (2011). Building islands of expertise in everyday family activity. In G. Leinhardt, K. Crowley & K. Knutson (Eds.). *Learning conversations in museums*. Mahwah, New Jersey: Erlbaum Associates.  
 Dockett, Sue. Main, Sarah & Kelly, Lynda. (2011) Consulting Young Children :Experiences from a Museum ,*Visitor Studies* ,13-33 ,14:1 ,DOI.10.1080/10645578.2011.557626 :

- Downey ,Stephanie ,Krantz ,Amanda & Skidmore ,Emily .(2010) .The Parental Role in Children's Museums ,*Museums & Social Issues* ,15-34 ,5:1 ,DOI /10.1179 :msi.2010.5.1.15.
- Ellen Munley ,Mary .(2012) .Early Learning in Museums A Review of Literature .Prepared for Smithsonian Institution's Early Learning Collaborative Network and Smithsonian Early Enrichment Center) SEEC.(
- Enseki ,Carol” .(2007) .Let's Go to MY Museum :“Inspiring Confident Learners and Museum Explorers at Children's Museums .Curator :The Museum Journal ;50 .Iss1.
- Falk ,J & ,Dierking ,L .(2000) .Learning from museums :Visitor experiences and the making of meaning.
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Gryfe, S. G. (2008). Conceptual split?: Parents' and experts' perceptions of play in the 21st century. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 305–316.
- Gibbons, A. (2013). In the pursuit of unhappiness: The 'measuring up' of early childhood education in a seamless system. *Educational Philosophy and Theory*, 45(5), 502–508. doi. org/10.1111/j.1469–5812.2012.00855.x.
- Gormley, W .T .,Gayer ,T ,Phillips ,D & ,Dawson ,B .(2005) .The effects of universal pre-K on cognitive development .*Developmental Psychology*, 41(6), 872–884.
- Graham, J. (2008). Close encounters with culture: Museums and galleries as part of the early years foundation stage. Manchester, England: Renaissance North West.
- Gray, P. (2011). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play*, 3(4), 443–463.
- Griffin, J. M. (2004). Research on students and museums: Looking more closely at the students in school groups. *Science Education*, 88(1), 59-70.
- Herz,Rebecca Shulman .(2017). Children's Museums: A Look Back at the Literatur First published: 19 June 2017 <https://doi.org/10.1111/cura.12196>
- ICOM.(2022).icom.museum/en /museum-definition. Available at: [icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition](https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition)
- Jessica J. Luke, Nicole R. Rivera, Leonor A. Colbert & Catherine J. Sharon (2021). The problem of play in children's museums, *International Journal of Play*, 10(1), 63-74. DOI:10.1080/21594937.2021.1878773.
- Johnson, S. (2017). *Wonderland: How play made the modern world*. New York: RiverheadBooks.
- Karadeniz, Ceren .(2010) .Children's museums and necessity for children's museums in Turkey. *Procedia Social and Behavioral Sciences*.600-608.(2010) 2
- Kelly ,L .,Sanage ,G .,Griffin ,J & .,Tonkin ,S .(2004) .Knowledge quest :Australian families visit museums. Sydney, Australia: Australian Museum.
- Kharod, D. (2017). *Caring and biophilia in a nature-based preschool: A multiple case study of young children's engagement with nature*. (Doctoral dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses database. (Order No.: 10681562.)
- Louv, R. (2005). *Last Child in the Woods: Saving Our Children from Nature Deficit Disorder*. Chapel Hill, NC: Algonquin Books of Chapel Hill.
- Luke, J.L., Letourneau, S.M., Rivera, N.R., Brahms, L., & May, S. (2017). Play and children's museums: A path forward or a point of tension? *Curator: The Museum Journal*, 60(1), 37–46.
- Lukianoff, G., & Haidt, J. (2018). *The coddling of the American mind: How good intentions and bad ideas are setting up a generation for failure*. New York: Penguin Press.
- Mayfield, M.I. (2005). Children's museums: Purposes, practices and play? *Early Child Development and Care*, 175(2), 179–192. doi:10.1080/0300443042000230348.

- Miller ,E & ,Almon ,J .(2008) .Crisis in the kindergarten :Why children need to play in school. College Park ,MD :Alliance for Childhood.
- Piscitelli ,B ,.Weier ,K & ,.Everett ,M .(2003) .Museums and young children :Partners in learning about the world .In S .Wright) Ed ,(The arts and young children) pp .(192–167 .Sydney, Australia :Prentice-Hall.
- Susan Foutz & Claire Thoma Emmons (2017) Application and Adaptation of an Institutional Learning Framework ,Journal of Museum Education ,179-189 ,42:2 ,DOI10.1080/1059865: .0.2017.1306663
- Sutterby ,John & Kharod ,Deepti .(2020) .RE-EXAMINING PLAY IN THE EARLY CHILDHOOD CURRICULUM .CURRICULUM IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION .Edited by Jennifer J .Mueller and Nancy File .Second edition published 2020 by Routledge.
- Trautmann ,Charles & Lewenstein ,Bruce .(2009) .Long-term Impact of Museums Article .The Informal Learning Review .No .95.March -April.2009
- Vandervert ,L .(2017) .Vygotsky meets neuroscience :The cerebellum and the rise of culture through play .American Journal of Play.227–202 ,(2)9 ,
- White ,Rachel .(2020) .Three Ways Kids Can Learn through Play at Home .Available at :<https://lifeandletters.la.utexas.edu/2020/05/three-ways-kids-can-learn-through-play-at-home/>
- Wilson ,R.A .(2010) .Goodness of fit :Good for children and for the earth .In J.L .Hoot & J .Szente )Eds ,(The earth is our home :Children caring for the environment) pp .(36–17.Olney ,MD: Association for Childhood Education International.