

ترویج فرهنگ ایرانی و اسلامی در موزه های اکتشافی علم

ملیحه صابری نجف آبادی^۱

چکیده

امروزه بهره‌گیری از رسانه‌های جدید در محیط‌های یادگیری اشتیاق‌برانگیز و محتوای آموزشی فراتر از ساختارهای موجود برای عرضه مفاهیم فرهنگی ضروری به نظر می‌رسد. مخاطب امروز پیام‌های مستقیم و شعارگونه را بر خود نمی‌تابد و خود مشتاق اکتشاف و بازآفرینی است. موضوع‌های دینی و فرهنگی را می‌توان از طریق بازی با ابزار و دستگاه‌های تعاملی در محیطی متنوع، چندرسانه‌ای و شوق‌انگیز برای تمام مخاطبان به خصوص نسل کودک و نوجوان نمایش داد. مخاطب می‌تواند در محیطی که این دستگاه‌ها در آن با فضا سازی زیبا و هیجان‌آور تعبیه شده وارد شود، آزادانه به آنها دست بزند و بدون کمک دیگران آنها را به کار اندازد و نتیجه تعامل خود را مشاهده کند. همچنین می‌تواند در این محیط با انواع پوشاک و اغذیه‌ای مواجه شود که مطابق با ذوق و سلیقه ایرانی و مذهبی انتخاب شده‌اند و آنها را مورد آزمایش و تجربه شخصی خود قرار دهد. شاید از این رهگذر بتوان آنان را به آفرینش تصویر درست و عینی از فرهنگ ایرانی اسلامی سوق داد. اعتقاد بر پویایی و تازه بودن این فرهنگ برای همه اعصار، ما را به روبه‌رو شدن با تنوع، پیچیدگی و تقاضای متغیر در یادگیری فرا می‌خواند. در این مقاله ضمن بررسی آموزش فعال و اکتشافی به معرفی مصور برخی از دستگاه‌های تعاملی برای ترویج فرهنگ ایرانی اسلامی خو اهیم پرداخت. کلیدواژگان: فرهنگ ایرانی، فرهنگ دینی، یادگیری فعال، دستگاه تعاملی، آموزش غیررسمی.

مقدمه

یکی از روش‌های شاخص در یادگیری ساختارگرایی رویکرد یادگیری فعال است. که در آن یادگیرنده به فعالیت وادار می‌شود. به طوری که دیگر نقش شنونده و یا بیننده غیرفعال را ندارد او با موضوع مورد آموزش خود نوعی تعامل برقرار می‌کند و به جای گرفتن پیام‌های مستقیم و شعارگونه به اکتشاف حقایق می‌پردازد. در تولید مفاهیم و بازآفرینی آنها مشارکت دارد و این برخلاف یادگیری انفعالی است که دانش‌آموز در مقابل مفاهیم آماده و از پیش تولید شده‌ای است که انتظار می‌رود آنها را حفظ کند. در یادگیری فعال، معلم بیش از آنکه یاددهنده مطالب و مفاهیم باشد راهنمای یادگیری است و بیش از

۱. استادیار سازمان مطالعه و تدوین کتابهای درسی (سمت)؛ maliheh.saberi@gmail.com

آنکه پاسخ‌دهنده پرسش باشد ایجادکننده پرسش است. او پرسش‌ها را به طریقی مطرح می‌کند که در کلاس قابل بحث باشد، به عبارت دیگر پرسش فقط دارای یک پاسخ نباشد تا فرصت گفت‌وگو برای همه دانش‌آموزان فراهم آید. گاهی این یادگیری از طریق بازی و کار کردن با اشیاء، دستکاری کردن و استفاده از دستگاه‌های آموزشی در محیطی تفریحی است.

روان‌شناسان معتقدند بازی در رشد هوش و فراست، شخصیت و قابلیت‌های کودک نقش بسیار اساسی دارد و روش‌های مختلف آن به رشد و یادگیری کودکان کمک می‌کند. بازی به آنها فرصت می‌دهد تا واقعیت‌ها را تجربه کنند و یافته‌ها و آموخته‌های خود را در کنار هم قرار دهند. پیامبر اکرم (ص) روزی بر کودکان عبور می‌کرد که مشغول خاکبازی بودند. بعضی از اصحاب آنها را از بازی نهی می‌کردند. پیامبر(ص) فرمود: بگذارید بازی کنند؛ خاک، چراگاه کودکان است. ابن مسکویه در برنامه پیشنهادی خود، جست‌وخیز، بازی و تحرک کودکان را توصیه می‌کند و از مراجع تعلیم و تربیت زمانه خود می‌خواهد تا به ورزش و بازی کودکان توجه ویژه ابراز کنند. از نظر ابن سینا جلوگیری از جنب‌وجوش و بازی کودکان، زمینه‌ای برای افسردگی ایجاد می‌کند و خواجه نصیرالدین طوسی بازی را وسیله‌ای برای رفع خستگی از فعالیت‌های جدی می‌داند؛ خواجه بر آزادی عمل بازی اطفال و ممانعت از بازی‌های الم‌انگیز از جانب والدین تأکید می‌کند و بازی را وسیله‌ای برای بروز توانایی کودک و برانگیختن شور و نشاط آنها و در نهایت رسیدن کودکان به سلامتی جسم و روح، حیاتی می‌داند (مهجور، ۱۳۷۰: ۵۶).

به نظر جرومه بررون بازی وسیله‌ای برای کسب اطلاعات درباره محیط پیرامون و تجربه بر آن است و فرصت‌هایی را برای کودکان فراهم می‌سازد تا آنها آمیزش جدید رفتارها و کسب مهارت در کارهای روزمره را تمرین کنند و موجب یادگیری شهودی و تدریجی می‌شود. بازی‌های آموزشی به کودک کمک می‌کند تا به مفاهیم ذهنی جدیدی دست یابد و مهارت‌های بیشتر و بهتری را انتخاب کنند؛ به بالا بردن درک تشخیصی کودک کمک می‌کند و او را در بر قرار کردن ارتباط با دیگران یاری می‌دهد. در حین بازی، مطالب آموختنی بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می‌شود. به همین دلیل برخی مربیان معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه بازی به کودکان آموخت. برخی تا آنجا پیش رفته‌اند که می‌گویند بهتر است ساعت‌های رسمی دروس مدارس ابتدائی را به ساعت‌های بازی‌های خلاق و آموزنده تبدیل کرد (مهجور، ۱۳۷۰: ۵۶).

هرچند این عقیده، افراطی به نظر می‌آید؛ اما استفاده از روش‌های یادگیری فعال می‌تواند بر نتایج مطلوب در علاقمندی و تأثیرگذاری دانش کمک کند. در این روش هدف آن است که دانش‌آموزان در فرایند آموزش، فعال و پر جنب‌وجوش باشند.

این آموزش دارای الگویی است که فعالیت آن، در قالب گفت‌وگو اعم از گفت‌وگو با خود و گفت‌وگو با دیگران و تجربه اعم از مشاهده کردن و انجام دادن صورت می‌گیرد. در روش گفت‌وگو با خود، دانش‌آموزان درباره موضوعی می‌اندیشند و به نوعی اندیشیدن و تفکر بازتابی درباره موضوع

دعوت می‌شوند و فکر و احساس خود را بیان می‌کند. در روش گفت‌وگو با دیگران، معلم از روش مباحثه و یادگیری مشارکتی در گروه‌های کوچک استفاده می‌کند و امکان گفت‌وگو و برقراری ارتباط با فرد را در خارج از مدرسه مانند متخصصان و صاحب‌نظران فراهم می‌کند. این گفت‌وگو می‌تواند به صورت حضوری یا با استفاده از فناوری جدید، مانند پست الکترونیکی باشد. در تجربه مشاهده کردن، دانش‌آموز فعالیت دانش‌آموز دیگر را مشاهده می‌کند؛ مانند مشاهده روش کار یک وسیله آزمایشگاهی، شیوه نقد کردن داستان و مشاهده پدیده‌های طبیعی، اجتماعی یا فرهنگی. تجربه انجام دادن، هر نوع فعالیتی را شامل می‌شود که دانش‌آموز به آن می‌پردازد (صفوی، ۱۳۷۸: ۱۴۷). روان‌شناسان معتقدند علوم از طریق آزمون و تجربه بهتر درک می‌شود. آموزش علوم با به کارگیری وسایل واقعی و قابل دسترس باید بر پایه آزمون و تجربه بنا شود و نباید آن را به کتاب درسی محدود کرد.

یکی از روش‌های فعالیت تجربی گردش علمی است، یعنی کاری که دانش‌آموز در خارج از مدرسه، بیرون از کلاس، آزمایشگاه یا کتابخانه، انجام می‌دهد، شامل مطالعات مستقیم و دست اول درباره یک مسئله، جمع‌آوری اطلاعات با مشاهده، پرسشنامه، مصاحبه، اندازه‌گیری، نمونه‌برداری و سایر فنون تحقیقی است و به این ترتیب درباره اعتبار فرضیه‌ها، تشخیص تغییرات یا درستی و صحت شرایط و موقعیت‌ها اطمینان حاصل می‌شود. به طور کلی گردش علمی شامل دیدار از یک شهر، موزه، نمایشگاه، کارخانه و مزرعه است (صفوی، ۱۳۷۸: ۱۶۵). موزه‌ها غریزه‌های طبیعی کودک را در کاوش، کشف، تجربه، تفریح و یادگیری تقویت می‌کند. بر اساس گفته انجمن ملی آموزش کودکان^۱ تمرینات مناسب رشددهنده مانند آماده‌سازی کودکان با فعالیت‌های آموزشی عینی و ایجاد محیط‌هایی برای یادگیری کودکان از طریق اکتشاف فعال و تعامل و طراحی فعالیت‌های مناسب برای سطوح مختلف، توانایی کودکان را در یادگیری بالا می‌برند. موزه‌های تعاملی با عرضه فرصت‌های متعدد یادگیری و روش‌های مختلف عرضه و نمایش به طور مؤثر از تعامل با محیط بهره می‌گیرند. در این مقاله قصد داریم به تبیین ویژگی‌های استفاده کودک از موزه اکتشافی و نقش آن در یادگیری بهینه مفاهیم فرهنگی - دینی بپردازیم.

نظریه‌های یادگیری

در تاریخ آموزش و پرورش بر اساس مباحث فلسفی و روان‌شناسی و جامعه‌شناسی دیدگاه‌های مختلفی درباره یادگیری ارائه شده است که مهم‌ترین آن عبارت‌اند از: نظریه رفتارگرایی، شناخت‌گرایی، ساختارگرایی.

نظریه رفتارگرایی: بر اساس این دیدگاه که نظریه‌پردازان آن ایوان پاولف، واتسون و اسکینر بودند، یادگیری چیزی جز کسب رفتار جدید نیست. این دیدگاه، بر یادگیری بر اساس رفتارهای قابل مشاهده تأکید می‌کند. رفتارگرایان درباره یادگیری حیوانات، تقویت فرایند کلی رفتار را شرطی شدن می‌دانند.

آدمی به طور اساسی محصول محیط خویش است و از طریق واقعه‌های محیطی، شرطی و تحریک می‌شود و نقش تعیین‌کننده‌ای در رفتارهای خود ندارد. بر اساس این دیدگاه تألیف کتاب‌های درسی را می‌توان بر اساس هدف‌های رفتاری تنظیم کرد (لطف‌آبادی، ۱۳۸۷: ۳۳۱).

نظریه شناخت‌گرایی: نظریه‌پردازان آن ورتایمر، کرت کافکا، پیازه و غیره‌اند. آنها معتقدند یادگیری، فعالیتی ذهنی و ادراکی کلی است که بر شناخت یا جریان دانستن معطوف است. بسیاری از روان‌شناسان شناختی به مطالعه چگونگی فرایند ذهنی دریافت و پردازش اطلاعات پرداخته‌اند و به همین علت آن را نظریه پردازش اطلاعات می‌نامند. بر اساس این دیدگاه پردازش اطلاعات از طریق ارتباط آنها با اطلاعات پیشین صورت می‌گیرد و یادگیری زمانی کاملتر انجام می‌گیرد که فرد بتواند آنها را در یک ساختار سازمان یافته به یکدیگر مرتبط سازد (لطف‌آبادی، ۱۳۸۷: ۲۴۷).

نظریه ساخت‌گرایی یا سازنده‌گرایی: نظریه‌پردازان این نوع یادگیری معتقدند یادگیری عبارت است از یک فرایند ساختار دادن به دانش است. ساخت‌گرایی در مقابل شناخت‌گرایی و رفتارگرایی قرار دارد که هر دو زیر بنای واقع‌گرایی دارند. ساخت‌گرایان دانش را تابعی از کیفیت ساختن معنا از طریق تجارب فرد می‌دانند. بر اساس این دیدگاه که رویکردی کاملاً ایدئالیستی دارد واقعیت عینی جهان بیرونی مستقل از یادگیرنده فرض نشده و چنین نیست که یادگیرنده از راه یادگیری، نسخه‌ای از این جهان را به ذهن خود بسپارد. بلکه، یادگیرنده بر اساس تجارب شخصی خود، دانش (مفاهیم، اصول، فرضیه‌ها و ...) را می‌سازد و این کار به طور فعال صورت می‌گیرد. این رویکرد را متناسب با نظریه پیازه، ویگوتسکی، روان‌شناسی گشتالت، برونر و حتی جان دیویی می‌دانند. به طور مثال پیازه معتقد بود که کودکان، دانش خود را درباره جهان بر اساس تجاربی می‌سازند که به دست می‌آورند. همچنین ویگوتسکی توضیح می‌داد که یک کودک چگونه می‌تواند با یک بزرگسال همکاری کند و یک تکلیف دشوار را انجام دهد. نظریه ساخت‌گرایی به ما کمک می‌کند که تدریس و تربیت را با مقتضیات واقعی زندگی مرتبط سازیم. این دیدگاه به نقش فعال یادگیرنده از درک و معنی بخشیدن به اطلاعات تأکید دارد. بنابراین ساخت‌گرایی بر خلاف رفتارگرایی و شناخت‌گرایی دانش را مستقل از ذهن نمی‌داند و با وجودی که خارج از ذهنی نمی‌کند اما دانش فرد از جهان خارج را تفسیر منتج از تجارب فرد می‌داند. بر اساس این دیدگاه، لازم است از طریق شیوه‌های زیر بر طراحی تجارب مناسب برای فراگیر در آموزش برنامه‌ریزی شود.

- گنج‌نابیدن یادگیری در زمینه‌های مرتبط و واقعی زندگی؛
- ارزش دادن و تقدیر از دیدگاه‌های مختلف؛
- تشویق استفاده از انواع روش‌ها.

یادگیری تعاملی^۱ و دستگاه‌های نمایشی تعاملی^۲

نظریه پداگوژیکی خاطر نشان می‌کند که تحول شناخت برگرفته از کنش با محیط است و یادگیری تعاملی در نتیجه همانندسازی و انطباق با محرک پدید می‌آید. انواع مختلف نمایش که بر اهداف شناختی پایه‌ریزی شده‌اند (برای مثال خلق رابطه میان شیء و رویداد، تحریک خلاقیت، تفکر واگرا و درک اصول کلی) پایه ساخت دستگاه‌های نمایشی شدند.

متخصصین موزه‌های عملی کودک (ایدن، ۲۹۹۱؛ دانیلو، ۱۹۸۶؛ فیشر، ۱۹۶۱؛ لوین، ۱۹۸۹) همگی با تکیه بر این فرضیه که کودکان در خلال تجربه‌های مستقیم از نظر عقلی رشد می‌کنند، به ارتباط میان این نوع موزه و الزام‌های آموزشی کودکان اشاره دارند.

کار گاردنر هوارد روی انواع هوش به خلق دستگاه‌های نمایشی تعاملی منجر شد که نشان‌دهنده تعدد روش‌های یادگیری است (ایدن، ۱۹۹۲). برپایه این تحقیق، اهداف شناختی در باب دستگاه‌های نمایشی با راهبردهای بصری، ادراکی، جنبشی و عاطفی به عنوان اجزای اصلی معین شده‌اند.

تعامل در اینجا به معنای تعامل فردی و یا گروهی با شیء است که البته به تعامل افراد گروه و در انتقال تجربه به دیگران به تعامل فرد با دیگران نیز منجر می‌شود. این شیء می‌تواند دستگاه و یا هر نوع رسانه‌ای باشد و تعامل می‌تواند چرخاندن دسته، باز کردن دریچه، فشار دادن دکمه و ... باشد و اما نتیجه تعامل یادگیری هر شخص با توجه به زمینه قبلی، برداشت شخصی و علاقه او است. میزان موفقیت وسیله در ایجاد هیجان تأثیر بسیاری در یادگیری دارد و این کامیابی بستگی به موفقیت در طراحی ظاهری وسیله، نوع تعامل، موضوع و پیام آن دارد. از آنجایی که فرد با وسیله کنش می‌کند و مخاطب خود را به فعالیت وادار می‌کند جزء یادگیری فعال قرار می‌گیرد.

البته میان یادگیری فعال و تعاملی تفاوتی وجود دارد که اغلب نادیده گرفته می‌شود. این تفاوت میان وجود یک محیط کاملاً پاسخگو و یا واکنش‌گر مانند بازی کردن با یک بازی ویدئویی در مقایسه با یک محیط تقریباً غیرواکنشی مانند کار با یک برنامه ترسیمی است و هر دو اینها کاملاً با یادگیری غیرفعال، مانند گوش دادن به یک سخنرانی و یا تماشای یک فیلم متفاوت‌اند (ملنباچر^۳ و همکاران، ۲۰۰۰).

معایب و فواید یادگیری فعال در مقابل یادگیری غیرفعال به خوبی شناخته شده است، اما معایب و فواید آموزش تعاملی در مقابل آموزش فعال کمتر شناخته شده است. هزینه تعامل تمام عیار از دست دادن ژرف‌اندیشی یادگیرنده است، زیرا اشیا سریع حرکت می‌کنند، و همچنین یافتن و ساختن مسئله توسط او انجام نمی‌شود زیرا هر کاری که انجام دهد پاسخ به موقعیتی خاص است. فواید تعامل کامل

1. Interactive Learning
2. Interactive Exhibits
3. Edeiken, 1992; Danilov, 1986; Fisher, 1960; Lewin, 1989
4. Mehlenbacher

این است که یادگیرنده فوری عکس‌عملی در مقابل موفقیت عمل خود دریافت می‌کند، او این محیط را بسیار با انگیزه می‌یابد و در انجام مهارت و راهبردهای مختلف بسیار فعال عمل می‌کند. واضح است که کودکان به محیطی نیاز دارند که ملغمه‌ای از محیطی با تعامل کامل^۱ و همچنین محیطی با تعامل پایین‌تر باشد. محیط‌هایی با تعامل کمتر ژرف‌اندیشی را پرورش می‌دهد، در حالی که محیط‌های تعاملی خودکاری و خودجوشی را می‌پروراند (ملنباچر و همکاران، ۲۰۰۰).

دستگاه‌هایی با انتخاب‌های ترکیبی می‌تواند درجه‌ای از تفکر سیستمی را برانگیزاند و با فضاسازی و ایفای نقش می‌تواند بر مقوله مهارت‌های زندگی وارد شود. به عنوان مثال در بعضی از موزه‌ها کودک با فراهم کردن فضاهایی مانند آشپزخانه، بانک و یا فروشگاه و یا مانند آن می‌تواند مهارت‌های زندگی را بیاموزد.

دستگاه‌ها به صورتی طراحی می‌شوند که در آن واحد بیشتر از یک نفر می‌توانند با آن کار کنند دارای نتایج بهتری خواهد بود چون علاوه بر ایجاد تعامل میان افراد، بهتر هم به خاطر سپرده می‌شود. جالب کردن یک وسیله برای تمام سنین بسیار مهم است و مهارت می‌خواهد. نمایشگاهی که بتواند به نیاز افراد در سنین، قومیت و تجارب مختلف جواب دهد بسیار موفق است. بعضی از وسیله‌ها ممکن است حاوی اطلاعات قوی نباشند اما می‌تواند درک وسیله‌های نمایشی دیگر، پدیده‌های دیگر و یا تجارب گذشته مفید باشد. در پشت این سرگرمی‌های ساده سه مهارت تفکر علمی پنهان است:

- جواب دادن به پرسش‌ها؛
- اندازه‌گیری و جمع‌آوری اطلاعات؛
- تحلیل داده‌ها و تفسیر نتایج.

محیط یادگیری فعال (موزه، کاوشکده^۲، مراکز علمی)

محیط یادگیری فعال فضایی است که گزینه‌های طبیعی کودکان را در کاوش، کشف، تجربه، تفریح و یادگیری تقویت کند. جیمز مک دونالد که اندیشه‌هایش ریشه در نظرات روان‌شناسان انسان‌گرا دارد، در دهه ۱۹۸۰ شرایط و کیفیت محیط آموزشی مناسب را چنین شرح می‌دهد: «یادگیری باید در محیطی صورت گیرد که ارائه‌کننده فرصت‌های تازه و جدید برای هر دانش‌آموز باشد، چنین محیطی باعث می‌شود تا یادگیرنده خود و محیط اطرافش را با روش خود کشف کند، مسلماً چنین شرایطی می‌تواند برای معلمان نیز فرصت‌هایی را بیافریند تا راه‌های مختلف برخورد با دانش‌آموزان را بیابند». از نگاه راجرز، موردم و سایر روان‌شناسان انسان‌گرا، در یک محیط آموزشی فعال و پویا، معلمان، به جای طرح درس و استفاده از روش‌های سنتی، می‌توانند با تدارک منابع تجربی، در عمل دانش‌آموزان را به جست‌وجو و کشف پاسخ‌ها هدایت کنند، به این ترتیب یادگیرندگان در

1. Highly Interactive
2. Exploratorium

عمل، تلخی و شیرینی پژوهش و یافتن را تجربه می کنند. کاوشکده‌ها می توانند چنین محیطی را در دسترس همگان قرار دهند. کاوشکده نوعی موزه علم است که بر اساس یک فعالیت شکل گرفته است و در آن بازدیدکنندگان به کار با ابزارها و دستگاه‌های به نمایش گذارده شده می پردازند (ویکی پدیا). برخلاف موزه‌های علم که اغلب برای نمایش دستاوردهای علمی فنی گذشته ترتیب یافته‌اند و اشیاء و دستگاه‌ها به خاطر اهمیت تاریخی خود از دسترس بازدیدکنندگان دور نگه‌داشته می شوند، در کاوشکده‌ها ابزارهایی با دوام در دسترس بازدیدکننده گذارده می شود تا خود به کار و آزمایش با آن بپردازند.

موزه‌های دینی

موزه‌های دینی به عنوان زیرمجموعه موزه‌های فرهنگی به مثابه پلی میان ادیان مختلف عمل می کنند و با ارائه اطلاعات ملموس درباره ادیان تلاش می کنند که سطح آگاهی مومنان را از اعتقادات دینی مختلف ارتقا دهند که این امر تساهل و همزیستی مسالمت‌آمیز را میسر می سازد. از سوی دیگر موزه‌های دینی از پتانسیل منحصر به فردی برای تقویت درک بین ادیان برخوردارند. در سراسر دنیا موزه‌ها به عنوان ابزاری ارزشمند در برقراری ارتباط میان فرهنگی عمل می کنند و با فرهنگ‌های غنی و فقیر، کشورهای کوچک و بزرگ رویکرد یکسانی در پیش می گیرند تا احترام و درک میان فرهنگ‌ها و ادیان توسعه یابد.

برخی از موزه‌ها و نمایشگاه‌های دینی به شرح زیر است:

مرکز فرهنگی پاپ جان پل دوم^۱

در نیویورک آمریکا واقع است و به صورت تعاملی طراحی شده است. در این مرکز علاوه بر ارائه تاریخ کلیسا و پاپ بر مفاهیمی مانند ایمان، شگفتی‌های آفرینش، اجتماع و دین و هنر دینی نیز می پردازد. به طور نمونه بازدیدکنندگان، ادای شهادت از نگاه خود را با ثبت بر پرده عریضی با دیگران به اشتراک می گذارند. بازدیدکنندگان می توانند ناقوسی را به صدا درآورند و ملودی‌های کلیسا را بشنوند.

تاریخ کلیسا و پاپ: نمایش تاریخ ۲۰۰۰ ساله کلیسای کاتولیک به عنوان میراث سن پیترو؛ ایستگاه تعاملی پرسش و پاسخ در مورد کلیسا و ایمان در مذهب کاتولیک؛ گزیده سخنان پاپ روی صفحه بزرگ با قابلیت انتخاب موضوع؛

ایمان: تصاویر و نوشته‌هایی از زندگی عیسی (ع) از نگاه فرهنگ‌های مختلف؛ دیدن تأثیر تغییر در یک جنبه زندگی روی جنبه‌های دیگر؛ ثبت ادای شهادت از نگاه هر بازدیدکننده و امکان به اشتراک گذاشتن با بقیه؛

شگفتی: پرسش و پاسخ در مورد رابطه علم و دین مانند داستان آفرینش؛ دستگاه‌های تعاملی مربوط به جواب به این پرسش طی تاریخ؛ بیان مشکلات اخلاقی که در به کار بستن جنبه‌های گوناگون فناوری به وجود می‌آید؛ نمایش ضربه کلیسا بر روند علم؛

اجتماع: راه‌های مختلف خدمات اجتماعی کلیسا؛ ثبت شهادت‌نامه خدمت هر بازدیدکننده؛ ایستگاه تعاملی در مورد کلیسا و مراسم مذهبی در فرهنگ‌های مختلف؛

تصور: ثبت معنای ایمان از نظر بازدیدکنندگان؛ به صدا در آوردن ناقوس کلیسا و شنیدن ملودی‌های کلیسا؛ ایستگاه تعاملی رنگ آمیزی نقوش کلیسا؛ تداوم در خلقت، صفحه بزرگ ویدئویی با امکان ترکیب عبارات و تصاویر مربوط به کلمه روز؛ دیدن قصه‌های انجیل درون خیمه.

موزه آفرینش^۱

در شهر کنتاکی در آمریکا قرار دارد و آفرینش جهان را بر اساس روایت انجیل بازسازی کرده است. قسمت‌های مختلف آن عبارت‌اند از: چگونگی پیدایش زمین و دوره‌های زمین‌شناسی، دایناسورها، یک روز در باغ بهشت، درخت معرفت خدا و شیطان، رانده شدن از بهشت، اولین خون‌ریزی، حسادت، قتل و کيفر، دنیا قبل از طوفان نوح، کشتی نوح (ساخت، انتظار، انتقال حیوانات، طوفان)، بابلیان، زندگی حضرت مسیح، اعتبار انجیل، صلیب و آشنایی با دانشمندان معتقد به آفرینش.

موزه کودکان یهود^۲

در فلسطین اشغالی قرار دارد و قسمت‌های زیر را دربرمی‌گیرد: شش روز آفرینش، شبات (تعطیلی هفتگی روز شنبه)^۳، تعطیلات دین یهود، سوپرمارکت حلال، آشپزخانه پاک، عالم خداوند، مادرها و پدرهای قوم اسرائیل، تجربه کوه سینا، پرستشگاه و آرامگاه، سرزمین اسرائیل، حکمای اعصار، دنیای امروز یهود، هولوکاست، فعل خداوند، شش گودال زندگی (گلف کوچک) و مرکز بازی.

نمایشگاه ۱۰۰۱ اختراع مسلمانان^۴

به صورت دوره‌ای در انگلستان برپا شده است و تمدن اسلامی را از زوایای مختلف به صورت پوستر، دستگاه‌های تعاملی و نمونه اشیا به نمایش می‌گذارد. این زوایا عبارتند از: در مدرسه- در *آرزوی یادگیری*: رابطه میان مسجد و دانشگاه در هزار سال قبل، خانه آزادی، مدارس، دانشگاه‌ها، کرسی استادی، کتابخانه‌ها، ریاضی، خوش‌نویسی، سیستم اعداد، مثلثات، مخروطی، هندسه، الگوهای هندسی، شیمی، ادوات کیمیاگری، تقطیر، مثلث‌بندی، هنر و کاشی‌کاری، کتابت و قسمت داستان؛

در *خانه- جایی که قلب می‌زند*: فرش، قهوه، تکامل ساعت، ساعت آبی، ساعت فیلی، شطرنج، ادوات

1. The Creation Museum
2. Jewish Children's Museum
3. Shabbat
4. 1001 Invention of Muslim

شعبده‌بازی، دوربین، طرز کار چشم، دستور آشپزی هزار ساله، سه وعده غذایی، سنگ کریستال، ادوات موسیقی، تئوری موسیقی، مد لباس، سوپ، حنا و مسواک؛

در جهان - کاوش در ناشناخته‌ها: سرزمین گیاهان، نقشه‌برداری، علوم زمین، شیب زمین و استوای نجومی، پدیده‌های طبیعی، جزر و مد، جغرافی، نقشه جهان، نقشه آمریکا، جهان گردان، کشتیرانی، قبله‌نما، اکتشاف دریایی، رمز‌نویسی، اسلحه‌سازی، قلعه و برج و بارو، علوم اجتماعی و اقتصاد، نامه و کبوترنامه‌بر؛

در بیمارستان - مراقبت و تقسیم: توسعه بیمارستان، شرح حال نویسی از بیمار، آموزش‌های بیمارستانی، ادوات جراحی، جراحی، گردش خون، گردش ریه و قلب، شکستگی‌های استخوان، آناتومی چشم، طبقه‌بندی بیماری‌های چشم، واکسن زنی، گیاه پزشکی، داروسازی، دایرةالمعارف و مجله‌های پزشکی؛ در عالم - ستارگان در چشمان شما: ستاره‌شناسی، رصد، کرات سماوی، اسطرلاب، تراز سنج، کره حلقوی، وحی در قرآن، ماه، آرایش قمری و حفره‌های ماه، تقویم قمری، صور فلکی و ستارگان، نقشه ستارگان، پرواز و ماشین پرواز؛

در شهر - فضاهای عمومی، مکان‌های خصوصی: نقشه شهر - روشنایی خیابان، زهکشی و فاضلاب، کاروانسرا، معماری، طاق‌ها، طاق‌سازی، گنبد‌ها، پنجره‌های مشبک، مقرنس‌ها، سر کریستوفر رن، مناره‌های مخروطی، کتابفروشی‌ها، حمام عمومی، خیمه‌ها، کوشک‌ها، حیاط‌ها و پارک‌ها، منابع آب.

نمایشگاه رنگ‌های اسلام^۲

نمایشگاه دوره‌ای در موزه‌های کودکان آمریکا برای آشنایی کودکان با زندگی و آداب و رسوم مردم اندونزی در قالب نقاشی‌ها و نوشته‌های صد کودک اندونزیایی در مورد موقعیت جغرافیایی، زندگی، تعریف مسلمان، اعمال دین اسلام و جشن‌های مذهبی.

موزه کشتی نوح^۳

موزه شناوری به شکل یک کشتی عظیم به طول ۷۰ متر است که در سال ۲۰۰۷ در هلند ساخته شد. یوهان هایبیرز ۴۸ ساله، پیرو تعالیم مسیحیت، کشتی خود را درست مانند کشتی حضرت نوح در سه طبقه ساخته است و آن را با مدل یک به یک حیواناتی مانند زرافه، فیل، شیر، تمساح و گورخر پر کرده است. اندازه این کشتی نصف طول کشتی ساخته شده توسط حضرت نوح بر اساس آیات کتاب آفرینش (بخشی از تورات) است. او از این شیوه برای آموزش کلام خدا به کودکان استفاده کرده است. تنها موجودات زنده کشتی نوح جدید مجموعه حیوانات مزرعه هستند که باغ وحش زنده‌ای را برای کودکان ایجاد کرده است.

1. Sir Christopher Wren
2. The Many Colors of Islam
3. Noah's Ark

موزه ادیان جهان^۱

در نوامبر سال ۲۰۰۱ در تایلند با فضای ۷۹۰۰ متر مربع افتتاح شد. هدف این موزه ارتقای ارتباط و درک میان مردم از فرهنگ‌ها و ادیان مختلف است. بازدیدکنندگان به محض وارد شدن به آسانسور چندرسانه‌ای آن، درمی‌یابند که با تجربه‌ای متفاوت روبه‌رو شده‌اند؛ زیرا در سفر کوتاه این آسانسور به طبقه هفتم پیام کوتاهی از استاد دارما هسین تائو با نور اندکی پخش می‌شود و در عین حال بازدیدکننده از غوغا و شلوغی دنیای بیرون به آرامش داخل موزه قدم می‌گذارد. مهمانان پس از عبور از لابی طلائی به سالن تئاتر خلقت وارد می‌شوند و در آنجا فیلم خاستگاه‌ها را تماشا می‌کنند، این فیلم به توصیف و تشریح خاستگاه تمام ادیان امروزی می‌پردازد و پس از آن به سالن سیاحت زندگی وارد می‌شوند و به وسیله پرتوافکن‌های مدرن پنج مرحله از زندگی زمینی را تماشا می‌کنند. عبور از هر بخش از این موزه دربرگیرنده تماشای فیلم‌ها، پیام‌ها و تصاویر حیرت‌انگیزی است که تجربه‌ای منحصر به فرد برای بازدیدکنندگان رقم می‌زند. در این موزه از فناوری مدرن به منظور ارائه اطلاعات درباره ادیان جهان بهره گرفته شده است. مردم می‌توانند از این دانش متنوع و پیچیده استفاده کنند تا به حقیقتی هدفمند دست یابند و در جست‌وجوهای خود بتوانند از حس داوری خود سود ببرند. این اطلاعات درک فرد از علت علاقه و تمایل انسان به اعتقادات دینی را ارتقا می‌دهند. در زمینه آموزش اجتماعی نیز این موزه قصد دارد با روندهایی مقابله کند که در راستای هدایت فضای معنوی فرد به کار گرفته می‌شود تا اینکه این فضا به قدری محدود نشود که سرانجام از بین برود. این موزه دربرگیرنده صنایع دستی و اشیائی است که به ۱۰ دین بزرگ دنیا تعلق دارد: اسلام، مسیحیت، یهودیت، بودیسم، هندوئیسم، سیکسیسم، تائوئیسم، شینتو، مصر باستان و دین مایایی.

پاکسازی روح: بازدیدکنندگان در نور طبیعی غسل می‌کنند و با این تطهیر برای وارد شدن در مسیر زایر آماده می‌شوند. رسم‌های دیگر غسل دهی مانند آب به صورت نمادین با با وارد کردن دست در پرده آب؛

راه زایر: بازدیدکنندگان به مسیر ۳۶ متری راه زایر وارد می‌شوند. در مسیر صدای قطره‌های باران که بر سطوح مختلف می‌ریزد شنیده می‌شود. روی دیوار تصویر زایران مختلف در راه‌های متفاوت دیده می‌شود و صدای پرسش‌هایی در مورد ایمان به زبان‌های مختلف شنیده می‌شود؛

اثر دست: در انتهای مسیر زایر، دیوار گرم و حساسی قرار دارد که بازدیدکنندگان اثر کف دست خود را بر آن برجای می‌گذارند. دست‌ها علاوه بر اولین اثر انسان در غار به عنوان اولین درک از خود به بسیاری از رومی اشاره دارد که در مذاهب به دست باز می‌گردد مانند نماز، دعا، شفا و بسیاری دیگر؛ *سالن طلائی:* داخل گنبد طلائی مفاهیم عشق، صلح و ... در مذاهب مختلف و به زبان‌های گوناگون نوشته شده است.

سالن مذاهب جهان: در این سالن همزیستی مذاهب گوناگون را نشان می‌دهد. در قسمتی از آن باورها، تاریخ، رسوم، مصنوعات، ابزار اجرای مراسم و مکان‌ها و ساختمان‌های مذهبی ۱۰ دین بزرگ جهان به نمایش در آمده است. همچنین اسلوب زندگی و مراسم مذهبی ادیان مختلف در تایوان نشان داده شده است؛

مشمول موهبت: بازدیدکنندگان دعای خیر رهبران مذهبی را مرور می‌کنند و همگی در مسیر عشق و صلح قرار می‌گیرند.

دیوار شکرگزاری: تهذیب نفس به صورت آجر و ملات نشان داده شده است. در این قسمت هر شخص از خود پیامی برجا می‌گذارد.

نتیجه‌گیری

جامعه پیچیده و تکثرگرای امروزی به شیوه‌های متنوعی برای محبوبیت دین نیاز دارد و تأسیس موزه‌های دینی نیاز عملی برای عصر جدید محسوب می‌شود. طبیعی است این موزه‌ها باید با نمایش‌های ایستا و سنتی صنایع دستی فرهنگی متفاوت باشد. ویژگی‌های ضروری آن، شکل دادن به گفت‌وگو و تعامل با مخاطب و ارائه تجارب زنده است که از طریق آن فرد دیدگاه و نگرش خود را در خصوص موضوع دینی و یا فرهنگی برمی‌گزیند. موزه‌ای که بر اساس یادگیری اکتشافی و با ابزار و دستگاه‌های تعاملی تعبیه می‌شود باید بر چهار زمینه اصلی فناوری، اطلاعات، آموزش اجتماعی و سرگرمی مبتنی باشد.

نسل آینده جوانان بیش از آنکه به صنایع دستی فرهنگی علاقه داشته باشد به فناوری اهمیت می‌دهد. یک موزه دینی و فرهنگی باید به مخاطب خود این فرصت بدهد که حسی از آرامش و در عین حال هوشیاری داشته باشد و الهام‌بخش عشق و صلح باشد. زیرا دین می‌تواند سرگشتگی مردم درباره زندگی را حل کند و آنها را قادر سازد به ارزش زندگی خود پی ببرند.

بنابراین جامعه به روش‌های مختلفی برای محبوب کردن حس ایرانیّت و اسلامیت میان مردم نیاز دارد. کودکی که شاید از دروس دینی و تاریخ خود، در مورد مثلاً فرعون و ابراهیم و مظاهر فرهنگی ایرانی اسلامی رایج در کشور شامل آداب و سنن، گویش‌ها، بناها، خط و زبان، پوشاک و خوراک و غیره چیزی به یادش نباشد. اما زمانی که در این محافل شرکت می‌کند و از او خواسته می‌شود، اندوخته‌های ذهنش را به تصویر بکشد، و یا ضمن بازی با ابزار و دستگاه‌های تعاملی آنها را تجربه کند مطمئناً در این فضا این مفاهیم در ذهنش زنده، پایدار و مانوس خواهد شد و همین امر به تثبیت هویت فرهنگی او کمک شایان خواهد کرد. در اینجا تصویر برخی از ابزار و دستگاه‌هایی که موجب تأمین چنین هدفی است به همراه توضیح نحوه کارایی آن به نمایش گذاشته شده است

نام دستگاہ نمایشی: گنبد مسجد



برنامه درسی مرتبط با نمایش: هندسه دبستان و راهنمایی: تقارن مرکزی و محوری / هندسه راهنمایی: تعادل در هندسه گنبد
هدف نمایش: آشنایی با شکل گنبد، نقوش اسلامی و کاشیکاری، تقارن مرکزی و محوری
مشخصه دستگاہ: گنبدی با کاشی هایی از جنس کاغذ با نقوش اسلامی. کودکان با سلیقه خود نقش های کاشی را بر کاغذی رنگ آمیزی می کنند و آن را بر حسب شماره درج شده بر کاغذ روی گنبد قسمت بندی شده می چسباند. این کار گروهی منجر به گنبدی رنگارنگ می شود.

نام دستگاہ نمایشی: خط فارسی باستان



برنامه درسی مرتبط با نمایش: تعلیمات اجتماعی چهارم دبستان: تاریخ / تاریخ راهنمایی / فارسی راهنمایی: خط شناسی / ریاضیات راهنمایی: رمز گشایی
هدف نمایش: آشنایی با خط فارسی باستان
مشخصه دستگاہ: کودکان با قطعات مغناطیسی که حروف خط میخی ایران باستان بر روی آن نوشته شده است نام خود را بازنویسی می کنند. بر روی تابلویی نیز سیر تغییر از تصویر به خط و همچنین صداهای حروف خط میخی عرضه می شود.

نام دستگاہ نمایشی: گویش اقوام ایرانی



نام دستگاہ نمایشی: غار حرا



برنامه درسی مرتبط با نمایش: تعلیمات اجتماعی دبستان: تاریخ / تاریخ

راهنمایی: تاریخ اسلام

هدف نمایش: حس کردن حال و هوای اولین وحی / عید مبعث
مشخصه دستگاہ: کودکان با بالا رفتن از یک دیواره به غاری وارد می شوند، با ورود به غار اولین سوره های قرآن پخش می شود و اطلاعات تاریخی در مورد آن ارایه می شود.

نام دستگاہ نمایشی: هجرت



برنامه درسی مرتبط با نمایش: تعلیمات اجتماعی دبستان: تاریخ / تاریخ

راهنمایی: تاریخ اسلام / تلفیق با جغرافیا

هدف نمایش: مروری بر وقایع هجرت / تاریخ اسلام
مشخصه دستگاہ: نقشه تعاملی هجرت پیامبر از مکه به مدینه و درج وقایع سفر بر روی آن. کودکان با استفاده از دریچه هایی که در زیر آن، وقایع مرتبط با آن محل را نشان می دهد، با وقایع هجرت آشنا می شوند.

منابع

- مهبجور، س. ر. (۱۳۷۰). روان‌شناسی بازی. تهران: انتشارات راهگشا.
- صفوی، ا. (۱۳۸۷). روش‌ها، فنون و الگوهای تدریس. تهران: انتشارات معاصر.
- لطف‌آبادی، ح. (۱۳۸۷). روان‌شناسی تربیتی. تهران: انتشارات سمت.
- کدیور، پ. (۱۳۸۸). روان‌شناسی یادگیری، تهران: انتشارات سمت.
- Hein, G. E. (1995). The Constructivist Museum; *Journal of Education in Museum*. 16: 21-23
- Speaker, K. M. (Spring 2001). *Interactive exhibit theory: Hints for implementing learner-centered activities in elementary classrooms*. Educator.
- Dee Fink, L. (July 19, 1999). *Instructional Development Program*, University of Oklahoma
- Diamond, J. (1996). *Playing and Learning*, Association of Science-Technology Centers.
- Edeiken, L. R. (1992). Children's museums: The serious business of wonder, play and learning. *Curator*. 35 (1).
- Danilov, V. (January, 1986). Discovery rooms and kidspace: Museum exhibits for children. *Science and Children*. 23 (4).
- Fisher, H. V. (1960). Children's museums: A definition and credo. *Curator*. 3 (2).
- Lewin, A. W. (1989). A structure for family learning. *Hand to Hand*. 31, 2-4.
- Vereka, J. A. (March 2002). Planning for Interpretive Training Courses. *The National Journal for Interpretation Canada*, 28 (3).
- Friedman, A. J. (2007). The Extraordinary Growth of the Science-Technology Museum. *Curator*. 50 (1).
- Mehlenbacher, B.; Miller, C. R.; Covington, D. & Larsen, J.S. (Jun 2000). North Carolina State Univ., Raleigh, NC. Active and interactive learning online: a comparison of Web-based and conventional writing classes. *IEEE Transactions on Professional Communication*,