



پیاده روی شخصیت‌ها

تسهیلگر: سارا صیادی

امتحان شده در پایه‌های ششم تا نهم



مدرسه
بازتاب



پیاده‌روی شخصیت‌ها

امتحان شده در پایه‌های ششم تا نهم. البته این فعالیت برگرفته از فعالیت "Privilege Walk" است که برای بزرگسالان هم استفاده می‌شود. حوزه‌های مربوط: ادبیات - شخصیت‌پردازی - آشنایی با شخصیت‌های تاریخی و افسانه‌ای - مواجهه با کلیشه‌های مربوط با حوزه‌های تبعیض

فعالیت‌های مبتنی بر شخصیت‌پردازی در کلاس‌های نگارش خلاق من معمولاً پراقبال بوده‌اند. پایه‌های تحصیلی پایین‌تر معمولاً از فعالیت‌هایی که حرکتی هستند و می‌توان در حینشان از موقعیت نشسته پشت میز فاصله گرفت استقبال مضاعف می‌کنند. پس برای جذاب‌تر کردن این فعالیت، با الهام از فعالیت «پیاده‌روی منفعت» حرکت را نیز به روند کار افزودیم.

بازی به این ترتیب آغاز می‌شود که تسهیل‌گر یا یکی از افراد، تعدادی شخصیت را در ذهنش انتخاب می‌کند.

مثلاً فکر کنید که من شروع‌کننده‌ی بازی هستم و این شخصیت‌ها را در ذهنم انتخاب کرده‌ام:

ماری کوری

ضحاک

علیرضا بیرانوند

سندباد

این شخصیت‌ها را در ذهنم انتخاب می‌کنم و بدون اینکه آن‌ها را به بقیه لو بدهم، از هر کدامشان یک یا چند ویژگی را روی تخته یادداشت می‌کنم. مثلاً:

برنده‌ی جایزه‌ی نوبل

پادشاه

ورزشکار

علاقه‌مند به سفر

بعد با توجه به اینکه چهار شخصیت را انتخاب کرده‌ام، چهار نفر از بچه‌ها داوطلب می‌شوند تا بازی را انجام دهند.

این چهار نفر کنار هم می‌ایستند و هر کدام نماینده‌ی یکی از این شخصیت‌ها می‌شوند.



بعد من به عنوان تسهیلگر جملات یا سوال‌هایی را عنوان می‌کنم و داوطلب‌ها با توجه به اینکه آن گزاره در موردشان صادق است یا نه، یک قدم به جلو می‌روند یا در جایشان می‌ایستند. یک نفر هم سوال‌ها و واکنش افراد بازی را ثبت می‌کند.

مثلاً من این‌طور شروع می‌کنم :

«فرزند دارم.»

چهار داوطلب اگر فکر کنند که شخصیتشان فرزند دارد، یک گام به جلو بر می‌دارند و اگر فکر کنند که نه، در جایشان می‌مانند.

ادامه می‌دهم :

« غذا خوردن را دوست دارم.»

داوطلب‌ها تصمیم می‌گیرند که جلو بروند یا بایستند.

پس از چند جمله، از سایر بچه‌ها می‌خواهم که آن‌ها هم جملات و سوال‌هایی را بیان کنند .

مثلاً با توجه به تجارب کلاس‌هایی که داشته‌ام این گزاره‌ها مطرح می‌شود:

پولدار است.

ساز می‌زند.

زیبا است.

پیر است.

معروف است.

حیوان خانگی دارد.

می‌رقصد.

هرازچندگاهی تسهیل‌گر روند سوال‌ها را هدایت می‌کند. مثلاً:

زن است.

قاتل است .

بعد از مدتی تسهیل‌گر روند بازی را متوقف می‌کند و شخصیت‌هایی که در ذهنش بوده را لو می‌دهد و بعد به اتفاق بچه‌ها روند بازی را مرور می‌کنند . یکی از فواید این بازی این است که انتخاب شخصیت‌ها می‌تواند به گونه‌ای باشد که بچه‌ها را با افرادی آشنا کند که معمولاً اشتیاقی به شناختنشان نشان نمی‌دهند . مثلاً نویسندگان و شخصیت‌های داستانی به نحوی در این بازی می‌توانند معرفی شوند که بچه‌ها برای بیشتر دانستن درباره‌شان ترغیب شوند . به علاوه پس از مرور بازی معمولاً پیش‌فرض‌های کلیشه‌ای، خودشان را نشان می‌دهند. پیش‌فرض‌هایی که مثلاً دانشمندان را زن نمی‌دانند یا افراد قدرتمند را دور از احساس می‌دانند و ...