

راهنمای انیمیشن‌هایی برای کلاس فلسفه برای کودکان

سعید ناجی و سمانه عسکری



نشر کرگدن

یادداشت ناشر

امروزه در بسیاری از برنامه‌های نوین آموزش عمومی جایگاهی ویژه به فلسفه‌ورزی اختصاص یافته است. اختصاص چنین جایگاهی به دو دلیل است؛ یکی به دلیل توان فلسفه و حوزه‌های همسایه آن، مانند تفکر نقادانه، در پرورش مهارت‌های فکروورزی. برخورداری از مهارت‌هایی مانند روشن‌اندیشی، ژرف‌نگری، استدلال‌آوری، تفکر تحلیلی و ... که همگی از راه آشنایی با بحث‌های فلسفی می‌توانند تقویت شوند در حکم پیش‌شرط‌هایی‌اند که هر نوع آموزش دیگری نیازمند آنها است. از سوی دیگر، فلسفه به پرسش‌هایی بنیادین درباره معنا و شرایط زیست ما در جهان می‌پردازد، پرسش‌هایی که از دغدغه‌های دیرین بشرند و احتمالاً در رشته‌های دیگر جوابی درخور نمی‌یابند. چنین است که اکنون وظیفه‌ای «اجتماعی» بر دوش فلسفه نهاده شده است: مشارکت در پرورش نسلی ژرف‌اندیش‌تر و اخلاقی‌تر. البته باید به یاد داشت که فیلسوفان از ابتدا و به سبب حضور شخصیت‌هایی همچون سقراط همواره دغدغه گفت‌وگوی عقلانی با توده‌های مردم و کمک به آنان برای ژرف‌اندیشی را داشته‌اند. نیاز به تقویت مهارت‌های فکروورزی و همچنین درگیر شدن عمومی در

بحث‌های فلسفی در دهه‌های پایانی قرن بیستم و دهه‌های آغازین قرن بیست‌ویکم به دلایل متعدد اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی شدت بیشتری یافته است. اکنون در عصر رسانه‌های فراگیر همگانی، فضای مجازی، روندهای جهانی‌سازی، نزاع‌های منطقه‌ای و بین‌المللی، در خطر افتادن فرهنگ‌های محلی، بحران‌های همه‌گستر زیست‌محیطی، انواع تبلیغات تجاری و سیاسی، بحران‌های اخلاقی و ... نیاز به شهروندانی که بتوانند نقادانه و ژرف بیندیشند و سویه‌های عمیق‌تر پدیده‌ها را تشخیص دهند بیش از هر زمانی محسوس است. به همین دلیل، در برنامه‌هایی گوناگون با نام‌هایی مختلف، شاید از همه شناخته‌شده‌تر در برنامه «فلسفه برای کودکان»، تلاش بر آن است تا پیشنهادهایی عملی و قابل اجرا برای آشنا شدن نسل آینده با تفکر نقادانه و مهارت‌های فکروریزی ارائه شود.

در ایران سال‌ها است برنامه‌هایی مختلف با هدف دور شدن از نظام صُلب آموزش رایج و بها دادن به خلاقیت، تفکر نقادانه و ژرف‌اندیشی رایج است. برنامه «فلسفه برای کودکان» یکی از این برنامه‌ها است. اجرای چنین برنامه‌ای با تمام دستاوردهایی که داشته به دور از ضعف‌های خاص خود نبوده است. یکی از این موارد کم بودن منابع مناسب برای تسهیلگران و کودکان است. دیگری پافشاری برخی از فعالان این حوزه بر استفاده صرف از داستان‌ها و فعالیت‌هایی است که بنیانگذاران این برنامه در بافت فرهنگی خود عرضه کرده‌اند، امری که شاید به بی‌علاقگی مخاطبان ایرانی بینجامد. و سرانجام خطر تجاری و بازاری شدن چنین برنامه‌ای است.

در مجموعه «فلسفه برای کودکان» تلاش بر آن است تا در قالب درکی حتی‌المقدور گسترده از مفهوم فلسفه‌ورزی کودکان متونی قابل استفاده، اعم از ترجمه و تألیف، برای تسهیلگران و کودکان فراهم آید، با این امید که نسل فردا ژرف‌اندیش‌تر از نسل امروز باشد.

فهرست

- ۱ - - - - - مقدمه
- ۱۱ - - - - - انیمیشن باب اسفنجی - تنها مانده و بی کس
- ۱۳ - - - - - خلاصه انیمیشن
- ۱۳ - - - - - راهنمای انیمیشن
- ۱۳ - - - - - ایده اصلی ۱: مالکیت دوست
- ۱۴ - - - - - ایده اصلی ۲: وفاداری یا خیانت
- ۱۵ - - - - - تمرین: وفاداری
- ۱۶ - - - - - ایده اصلی ۳: دلیل دوستی
- ۱۸ - - - - - تمرین: دلیل دوستی
- ۱۹ - - - - - ایده اصلی ۴: انتظارات متقابل دوستان
- ۱۹ - - - - - ایده اصلی ۵: از دست دادن دوست و احساس تنهایی
- ۲۰ - - - - - ایده اصلی ۶: دوستی های ناپایدار
- ۲۰ - - - - - ایده اصلی ۷: پر کردن جای خالی دوست
- ۲۱ - - - - - ایده اصلی ۸: قضاوت عجولانه



- ۲۳ - - - - - انیمیشن زنان کوچک - اشتباه سارا
- ۲۵ - - - - - خلاصه انیمیشن
- ۲۶ - - - - - راهنمای انیمیشن
- ۲۶ - - - - - ایده اصلی ۱: عصبانیت
- ۲۷ - - - - - دلیل عصبانیت
- ۲۸ - - - - - تمرین: دلایل عصبانیت
- ۲۹ - - - - - حق داشتن برای عصبانیت (یا درستی و نادرستی عصبانیت) --
- ۳۰ - - - - - تمرین: بررسی درستی و نادرستی عصبانیت
- ۳۱ - - - - - عصبانیت و آگاهی از آن
- ۳۱ - - - - - پیامدهای عصبانیت
- ۳۱ - - - - - عکس‌العمل سارا: کنترل خشم
- ۳۲ - - - - - ایده اصلی ۲: بخشش
- ۳۸ - - - - - ایده اصلی ۳: انتقام گرفتن (تلافی کردن)
- ۴۰ - - - - - تمرین: مصادیق تلافی کردن
- ۴۱ - - - - - فعالیت: چه کار می‌کنید اگر ...
- ۴۳ - - - - - ایده اصلی ۴: عذرخواهی
- ۴۳ - - - - - ایده اصلی ۵: قانع کردن/شدن
- ۴۵ - - - - - انیمیشن باب اسفنجی - بازگشت اسکولیوم فرسوسه - -
- ۴۷ - - - - - خلاصه انیمیشن
- ۴۸ - - - - - راهنمای انیمیشن

- ۴۸ ----- ایده اصلی ۱: فرق رقابت کردن و رو کم کردن
- ۴۹ ----- ایده اصلی ۲: شکست و پیروزی (موفقیت)
- ۵۲ ----- تمرین: معیارهای موفقیت شخصی
- ۵۳ ----- ایده اصلی ۳: نحوه یادگیری
- ۵۳ ----- ایده اصلی ۴: حافظه
- ۵۴ ----- ایده اصلی ۵: اعتراف کردن
- ۵۷ ----- انیمیشن برای پرندگان
- ۵۹ ----- خلاصه انیمیشن
- ۵۹ ----- راهنمای انیمیشن
- ۵۹ ----- ایده اصلی ۱: حق مالکیت
- ۶۲ ----- تمرین: حق مالکیت
- ۶۳ ----- ایده اصلی ۲: مسخره کردن
- ۶۵ ----- تمرین: مصادیق مسخره کردن
- ۶۶ ----- تمرین: مصادیق خندیدن
- ۶۷ ----- ایده اصلی ۳: خودخواهی
- ۶۹ ----- تمرین: کار خودخواهانه یا غیر خودخواهانه
- ۷۰ ----- ایده اصلی ۴: دلیل رفتار دیگران
- ۷۰ ----- ایده اصلی ۵: ملاحظه دیگران را نکردن
- ۷۲ ----- تمرین: ملاحظه کردن/نکردن
- ۷۳ ----- ایده اصلی ۶: بی فکر عمل کردن



- ۷۳ - - - - - ایده اصلی ۷: علیه کسی دست به یکی کردن
- ۷۵ - - - - - تمرین: دست به یکی کردن
- ۷۶ - - - - - ایده اصلی ۸: شباهت‌ها و تفاوت‌ها
- ۷۷ - - - - - ایده اصلی ۹: اذیت کردن
- ۷۷ - - - - - ایده اصلی ۱۰: موزی‌گری
- ۷۹ - - - - - انیمیشن باب اسفنجی - گری به حمام می‌رود
- ۸۱ - - - - - خلاصه انیمیشن
- ۸۱ - - - - - راهنمای انیمیشن
- ۸۱ - - - - - ایده اصلی ۱: پیدا کردن راه حل
- ۸۳ - - - - - ایده اصلی ۲: مجبور کردن دیگران
- ۸۵ - - - - - تمرین: مجبور کردن دیگران
- ۸۶ - - - - - ایده اصلی ۳: اطاعت از قوانین
- ۸۷ - - - - - تمرین: قوانین
- ۸۸ - - - - - ایده اصلی ۴: راضی یا قانع کردن دیگران
- ۸۹ - - - - - انیمیشن تعادل
- ۹۱ - - - - - خلاصه انیمیشن
- ۹۱ - - - - - راهنمای انیمیشن
- ۹۱ - - - - - ایده اصلی ۱: همکاری کردن
- ۹۲ - - - - - تمرین: مصادیق همکاری

- ۹۴ - - - - - ایده اصلی ۲: دلیل تشکیل و از هم پاشیدن گروه
- ۹۵ - - - - - ایده اصلی ۳: راهکارهای حفظ گروه
- ۹۶ - - - - - تمرین: مهارت‌های فعالیت‌های جمعی
- ۹۷ - - - - - ایده اصلی ۴: تعهد به قوانین در گروه
- ۹۷ - - - - - ایده اصلی ۵: نقش‌ها و مسئولیت‌ها در گروه
- ۹۹ - - - - - انیمیشن آقای خط - جنگ بر سر گُل
- ۱۰۱ - - - - - خلاصه انیمیشن
- ۱۰۱ - - - - - راهنمای انیمیشن
- ۱۰۱ - - - - - ایده اصلی ۱: تحمیل نظر و ماندن بین دو امر متضاد
- ۱۰۴ - - - - - تمرین: تحمیل نظر، هدایت کردن یا اجبار
- ۱۰۶ - - - - - ایده اصلی ۲: جنگ و دعوا
- ۱۰۹ - - - - - انیمیشن شبکه‌های مجازی
- ۱۱۱ - - - - - خلاصه انیمیشن
- ۱۱۱ - - - - - راهنمای انیمیشن
- ۱۱۱ - - - - - ایده اصلی ۱: علل گرایش به شبکه‌های مجازی
- ۱۱۳ - - - - - ایده اصلی ۲: معایب و مزایای شبکه‌های مجازی
- ۱۱۴ - - - - - تمرین: کاهش ارتباطات عاطفی
- ایده اصلی ۳: راهکارها و راه‌حل‌های استفاده درست
- ۱۱۵ - - - - - از شبکه‌های مجازی



- تمرین: راهکارهای استفاده درست از شبکه‌های مجازی --- ۱۱۷
- انیمیشن عصر یخبندان - هویت --- ۱۱۹
- خلاصه انیمیشن --- ۱۲۱
- راهنمای انیمیشن --- ۱۲۱
- ایده اصلی ۱: شناخت خود --- ۱۲۱
- تمرین: شناخت خود --- ۱۲۳
- ایده اصلی ۲: چه چیزهایی هویت ما را تشکیل می‌دهد؟ --- ۱۲۴
- تأثیر اعضای بدن بر هویت --- ۱۲۴
- تغییر هویت --- ۱۲۵
- تمرین: تغییر هویت --- ۱۲۶
- ایده اصلی ۳: ارزیابی خود --- ۱۲۷
- تمرین: آزمون ارزیابی خود --- ۱۲۷
- ایده اصلی ۴: استدلال --- ۱۲۹
- انیمیشن پل --- ۱۳۱
- خلاصه انیمیشن --- ۱۳۳
- راهنمای انیمیشن --- ۱۳۳
- ایده اصلی ۱: موانع همکاری --- ۱۳۳
- ایده اصلی ۲: دلایل همکاری --- ۱۳۶
- منابع --- ۱۳۹

مقدمه

می‌دانیم که در کلاس‌های فلسفه برای کودکان، یعنی حلقه کندوکاو، برای شروع گفت‌وگو و کندوکاو از محرک‌هایی استفاده می‌شود. این محرک‌ها معمولاً داستان‌اند. اگرچه داستان برای کودکان جذاب است و مورد علاقه آنهاست، اما استفاده مکرر و مدام از داستان در کلاس‌های مدرسه گاه برای کودکان خسته‌کننده می‌شود. مشکل دیگری هم که وجود دارد این است که تعداد و تنوع موضوعی داستان‌های چالش‌برانگیز مورد تأیید برنامه فبک آن‌قدر زیاد نیست که بتواند تمام کلاس‌ها و مقاطع را پوشش دهد. برای همین، در کنار داستان از محرک‌های دیگری همچون انیمیشن و تصاویر مفهومی نیز استفاده می‌شود. انیمیشن‌ها با جذابیت و محبوبیتی که نزد کودکان دارند مورد توجه آنان هستند. کودکان می‌توانند با شخصیت‌های انیمیشن هم‌ذات‌پنداری کنند، درگیر حوادث و موضوعات انیمیشن شوند و مسائل خود را در آن بازیابند. البته انیمیشن‌ها به لحاظ محرک بودن برای کلاس‌های فبک