أوسكار ونقية: التعلم القائم على اللعب مع منظمة سيناريو

أوسكار وود: كان هناك ديناصور يعيش في بلدة تعاني من الجفاف، وقد لامه كل أهل البلدة على التسبب في الجفاف وطردوه ظلما، وكان الديناصور يدرك أنها لم تكن غلطته لذا سعى جاهدا لاكتشاف المصدر الحقيقي لمشكلة الجفاف في القرية، وقابل خلال رحلته رجلا حكيما يعيش في الجبال، واكتشف أخيرا السر، إذا لم تخني ذاكرتي كان السر يكمن في نهر تم تحويل مساره بعيدا عن القرية. لذا عاد الديناصور إلى قريته وأخبر أهلها بالقصة الحقيقية فسمحوا له بالعودة.

هذه القصة مضحكة ولطيفة، إلا أنها قصة تدور حول عزل ظالم لديناصور وعائلته عن قريتهم. وكذلك أمر اللاجئين السوريين الذين أخرجوا من بلادهم، سواء أكان ذلك من دمشق وحماة قبل سنة أو عدة سنوات، ونحن نقص قصة الديناصور لتعرفوا بعد وقت قصير من أين نبعت تلك القصة.

راما شقاقي: نتحدث اليوم مع فردين من طاقم عمل "سيناريو"، وهي منظمة متخصصة في التعلم المبني على اللعب وتعمل مع المجتمعات المهمشة في لبنان والأردن.

أوسكار وود: أدعى أوسكار وود. وأنا أحد مؤسسي "سيناريو".

راما شقاقي: معكم راما شقاقي، وأنتم تستمعون إلى " نبتكر بهدف"، البودكاست الرسمي لإكسبو لايف، أحد برامج دعم الابتكار من إكسبو 2020 دبي.

شارة المقدمة

راما شقاقي: تبدأ قصتنا عام 2015، وتدور حول أوسكار الذي كان يعمل مدرسا في لندن حتى أقنعه أحد أصدقائه بالسفر إلى لبنان، والعمل مع اللاجئين السوريين والفلسطينيين.

أوسكار وود: كان ذلك في خضم الأزمة السورية، وقمنا في ذلك الوقت بإنشاء عرض مسرحي من الصفر برفقة 30 طفلا في شاتيلا ببيروت، وهو مخيم للاجئين الفلسطينيين، وقمنا بالشيء نفسه في وادي البقاع مع اللاجئين السوريين، وبعكس توقعاتي، نجح الأمر نجاحا مبهرا.

راما شقاقي: ومن هنا كانت ولادة "سيناريو" باستخدام مبادئ التعليم المبني على اللعب ومبادئ المسرح، وبدؤوا في تقديم عروض قوية وعالية الجودة.

أوسكار وود: اسم "سيناريو" مشتق بكل وضوح إلى الكلمة الإنجليزية "Scenario" والتي تعني بالعربية النص المسرحي أو المخطوطة المسرحية، وبما أننا نعمل في مجال الدراما والمسرحيات، شعرنا بأن الاسم مزج لطيف للغتين اللتان تمثلان ما نقوم به.

راما شقاقي: وذلك الوقت الذي انضمت فيه نقية للفريق.

نقية إبراهيم: مرحبا، اسمي هو نقية إبراهيم وأعمل مديرة للعمليات في "سيناريو".

انضممت إلى "سيناريو" في مرحلة مبكرة للغاية. فقد قدموا مشروعهم الصيفي الأول عام 2015. وفي العام الذي يليه عملت مع أوسكار في قيادة مشروع مسرحي آخر، ومن ثم انتقلت إلى بيروت في العام نفسه.

راما شقاقي: ونجح المشروع نجاحا كبيرا. تجمع "سيناريو" الأطفال والمدرسين سوية لإبداع تلك العروض المسرحية من الصفر. ففي بداية الأسبوع يقومون باستكشاف أفكار القصص، وبحلول نهايته يكون عندهم إنتاج متكامل.

أوسكار وود: كان الأطفال مهتمين ومتحمسين وفي غاية الانبهار بما يحدث. والأهم أن المجتمع كله كان كذلك. فقد كان الآباء والمدرسون على وجه الخصوص منبهرين بكيفية انتقالنا من مرحلة الصفر يوم الاثنين، إلى يوم الجمعة حيث يكون لدينا عرض غنائي راقص بخلفيات جميلة ونص مسرحي كتبوه بأنفسهم.

نبدأ اليوم الأول بلا أي شيء، ولا فكرة لدينا عما سيحصل في الغرفة، ولكننا نبدأ باللعب، ونتعرف إلى بعضنا البعض ونبدأ بالارتجال وتمارين رواية القصص. ربما نعطيهم بذرة فكرة ما، أو كلمتين عشوائيتين عليهم نسج قصة حولهما.

راما شقاقي: ثم بدأت مؤسسة "سيناريو" في جمع هذه الألعاب والوسائل التشجيعية على شكل مجموعات مرجعية.

نقية إبراهيم: في البداية، كان الأمر لا يعدو جلوسنا بجوار السبورة الورقية حاملين قلما ضخما حيث نسجل العديد من الأفكار بالعصف الذهني. كانت خطتنا في ذلك الوقت تتمحور في إيجاد بعض الأفكار وصياغتها في ملف نصي ومن ثم مشاركته مع المدرسين. ومع استمرارنا بالكتابة، صار حجم الملف أكبر وأكبر إلى حد غير عملي، مما جعلنا نقول لأنفسنا "يا إلهي، لقد صار عندنا كتاب كامل".

راما شقاقي: ومن تلك البدايات المتواضعة، نمت مؤسسة "سيناريو" لتصير مرجعا للألعاب والأغاني والقصص التفاعلية وأفكار إدارة الصفوف الدراسية، للمدرسين بالعربية والإنجليزية والفرنسية ،إلا أنه بعد مدة قصيرة، أصبح حجم الكتاب أكبر من اللازم.

نقية إبراهيم: أتذكر أول مرة ذهبت فيها للتدريب لأرى المدرسين وهم يتصفحون الكتاب مما جعلني ألاحظ قلة عمليته.

وفكرت كم سيكون رائعا لو أمكنهم البحث عن المواضيع المحددة بداخله أو عما يحتاجون إليه، ومن هنا أتت فكرة التطبيق

أوسكار وود: ويحتوي التطبيق على الألعاب والأغاني والقصص التي لها علاقة بالمنهج الدراسي. وتوسع عملنا خارج المسرح ليشمل العمل مع المدارس، وبخاصة المدرسين الذين يستخدمون التعلم المبني على اللعب.

كان بدء العمل في التعلم المبني على اللعب في لبنان ممتعا. كان المدرسون منفتحين لما نقوم بعمله وسعداء بالأدوات التي تقدم إليهم.

في بدايتنا كنا نعمل مع اللاجئين وحدهم، إلا أنه صار من الواضح بعد مدة قصيرة أن المجتمعات المحلية الأكثر فقرا كانت تعيش برفقة اللاجئين ولم تختلف أوضاعها عن اللاجئين فيما يخص الضعف أو الفقر.

نحن نعمل الآن مع المجتمعات المهمشة. وفي الأردن كذلك توجد جالية سودانية وعراقية كبيرة. كما عملنا مع أشخاص من ذوي الاحتياجات الخاصة.

راما شقاقي: ما كانت الحاجة التي كنتم تستجيبون لها؟ ما الذي دفعكم من منتج مسرحي واحد مع الأطفال إلى إبداع برنامج كامل وتطبيق هاتفي؟

أوسكار وود: رأينا في المدارس حاجة أوسع لتلك الوسائل الإبداعية والطرق التعليمية. فحتى في روضة الأطفال، كنا نرى الكثير من الدراسة المكتبية، وأطفالا يدرسون من الكتب الدراسية.

نقية إبراهيم: أتذكر زيارة صف مدرسي في خيمة في وادي البقاع لأجد كل الأطفال جالسين إلى مكاتبهم متطلعين إلى المعلمة وكتبهم موضوعة أمامهم، مما جعلني أقول لنفسي، "هذا جنوني! على الأطفال أن يتحركوا ويلعبوا".

وكالعديد من أعضاء فريق "سيناريو" امتلك خلفية في فنون المسرح. لذا جلست مع أوسكار، وأخذنا نكتب أفكارنا عن كيفية تعليم الأشياء ذاتها التي رأيناها تدرس، ولكن بطريقة مبينة على اللعب.

راما شقاقي: حسنا لقد فهمت، تمحور الأمر حول جلب المناهج التعليمية التي تستخدمها المدارس ومن ثم تحويل تلك المفاهيم التعليمية إلى أفعال.

أي شيء " مبني على اللعب" يبدو ممتعا بالنسبة إلي. ولكن هلا شرحتم لي ما هو التعليم المبني على اللعب ولم هو بهذه الأهمية؟

أوسكار وود: بالطبع. يشكل التعليم القائم على اللعب طيفا واسعا جدا، ففي روضة الأطفال قد يرى المرء في بعض الأحيان لعبا حرا، حيث يدخل المرء إلى حجرة الصف ليجد أن المدرس لا يقوم بأي شيء فيما يبدو، لأن ما يقوم به الأطفال وقتها هو التجول حول المكان، كالانتقال من الحوض الرملي إلى مكان المكعبات.

وقد لا يكون الأمر مفهوما من الناحية التربوية لبالغ لا يعرف الكثير بهذا الشأن. إلا أنه من الواضح أنه تتم مراقبة ما يقوم به الأطفال بطريقة خفية ومحدودة، وربما يتم تشجيعهم وإرشادهم من قبل المدرسين

قد يأتي مدرس ويخبرهم، "حسنا من الطبيب هنا؟ ومن الممرضة؟ ومن يقوم بأي دور؟ هذا رائع. لم لا تريدين لعب دور المريضة يا أمينة؟"

وعلى الجانب الآخر من الطيف، وهو ما نقوم بفعله، هو لعب موجه بشكل أكبر، وقد تكون لعبة تمارس في الصف كلعبة خطوات الجدة أو لعبة ضوء أحمر ضوء أخضر، وكما يقال في أمريكا، حيثما وجدت البنية وجدت القواعد.

لنأخذ إحدى الألعاب المذكورة على سبيل المثال. كيف تكون هذه اللعبة مفيدة؟ هل تعدو كونها مجرد عبث ومرح؟ في تلك اللعبة يكون عليك أن تتجمد كلما استدارت الجدة إلى الخلف، وبالنسبة لطفل شديد الحماس في الثالثة من العمر، يكون التوقف أمرا صعبا للغاية لأن عليه أن ينظم عواطفه، وأن يتحكم في نفسه بدل الركض هربا.

ومهارة تنظيم العواطف تلك شديدة الأهمية عندما يصير المرء بالغا.

تلك هي المهارات التي ينبغي علينا غرسها في الصغار، خصوصا قبل عمر الخامسة. ونحن نعرف بفضل علم الأعصاب، وهو ما يزال علما ناشئا، بأن تلك هي الفترة التي يطور فيها الدماغ تلك المهارات المحورية. فإذا فاتك تطويرها قبل الخامسة، يكون من الصعب جدا القيام بذلك في وقت لاحق.

راما شقاقي: لم يؤثر عمل "سيناريو" على الأطفال وحدهم، بل أثر كذلك على المدرسين والآباء. كما ساعد في إضفاء الطابع المهني إلى روضة الأطفال وتزويد المدرسين بالأدوات. ولسوء الحظ، ما تزال وظيفة معلم الروضة يستهان بها وتعاني من نقص الموارد في العديد من الأماكن.

ولكن في النهاية، يمثل الأطفال جوهر هذا المشروع

نقية إبراهيم: أعتقد أن فريدريك فروبل هو الذي صاغ مصطلح "روضة الأطفال" عام 1837 وهو يعني حديقة الأطفال. وكان يتحدث عن مدرسة كمعهد للعب، وليس كمدرسة إطلاقا. ومن ثم في أوائل القرن الماضي، كانت لدينا ماريا مونتيسوري كذلك، وكانت داعية للتعلم المبني على اللعب، والتعلم الذي يركز على الطفل.

وأعتقد بأننا فقدنا تركيزنا مرارا على مدار القرن العشرين وكان التركيز هائلا على الإنجازات الأكاديمية والاختبارات.

وما يدفعني ويبعث في الحماس هو معرفتي بأننا بدأنا في العودة إلى نقطة البداية وإلى المنهج الذي كنا نؤمن بصوابه وفاعليته طوال هذه الفترة، وهو اللعب.

موسيقى

راما شقاقي: يعمل فريق "سيناريو" الأساسي المكون من 16 فردا مع 50 شخصا آخرين من مجال العمل الحر لقيادة العروض أو تقديم التدريبات. وأثناء الحديث مع نقية وأوسكار، قاما بإخبارنا أنهما استطاعا الوصول إلى أكثر من 2000 معلم وأكثر من 30 ألف طالب. وعبر تطبيقهم الهاتفي، فإن هذه الأرقام مرشحة للزيادة.

أوسكار وود: مثلت منحة إكسبو لايف نقلة نوعية لمؤسستنا لأنها أتت في فترة بدء تشغيل التطبيق، وقد ساعدتنا على تدريب عدد أكبر من المدرسين وإطلاق تطبيقنا إلى العالم بالإضافة إلى تغطية تكاليف بعض أعمال التطوير المتعلقة بالتطبيق.

راما شقاقي: وقد أدى الانتشار إلى تأثير أكبر بطبيعة الحال، وأصبح قوة دافعة كبرى لسيناريو. فلنستمع إلى نقية بهذا الشأن.

نقية إبراهيم: أكثر القصص حضورا في ذهني تدور حول صبي صغير - لا أتذكر اسمه لسوء الحظ - كان يختبئ تحت الطاولة. وأخبرني المعلمون أنه كان قليل المشاركة بشكل عام، وعندما بدؤوا بلعب إحدى ألعابنا المسماة " المس" أو "اقفز"، حيث يوضع أمامك صف من الأغراض التي عليك لمسها إن كانت تبدأ بالحرف المطلوب ـ أظن أنهم كانوا يتمرنون على حرف الباء ـ وكان عليهم القفز للمس ما

يبدأ بذلك الحرف. وكان الصبي ما يزال مختبئا تحت الطاولة إلا أنه يمكنك رؤيته يسترق النظر ويخرج رأسه من تحت الطاولة ليرى مالذي يجري. وفي نهاية المطاف خرج من هناك لافتتانه بالتدريب ورغبته في المشاركة.

موسيقى

نقية إبراهيم: أخبرونا منذ ذلك الحين أنه صار أكثر تفاعلا في العموم مع كل تلك النشاطات لأنها تثير اهتمامه وتحفز خياله.

إن رؤية الأثر الذي نتركه هو ما يشعل مخيلتي، ومعرفة الأثر الذي يتركه عملنا يبهج قلبي جدا.

أوسكار وود: لا شك في أن ما يقوم به الأطفال وبخاصة المراهقون والشباب، هو الاستقاء من تجربتهم الخاصة. عندما نعمل مع صغار السن والمراهقين، نقوم بعروض محددة عن العنصرية التي قد يواجهونها أو التهميش من أي نوع.

ولكن الشيء المثير للاهتمام في العمل مع الصغار، هو أنهم قد يقومون برواية قصة تشبه قصص رسوم ديزني المتحركة أو كتب الأطفال المصورة، إلا أنها تحتوي في داخلها على تحليلات دقيقة لأوضاعهم.

نقية إبراهيم: الشيء المختلف بشأن استخدام المسرح في المجتمعات المهمشة دونا عن غيرها من المجتمعات. أظن أن إجاباتي القصيرة ستكون أنه لا يوجد اختلاف، لاعتقادي بأنك إذا قمت بجمع مجموعة من الناس في غرفة ومنحتهم مساحة للتعبير عن أنفسهم وإطلاق العنان لإبداعهم، ستجد الجمال في ما يفعلون وستكتشف دوما بأن لكل واحد قصة يرويها، ولكل واحد شيء يشاركه، ولكل الناس القدرة والرغبة في اللعب والإبداع.

بالنسبة لي يكمن السر في العمل مع المجتمعات المهمشة هي حاجتهم الأكبر لما نقدمه. هؤلاء الناس هم أكثر من يحتاج مساحة ومخرجا. يحتاجون مساحة تمكنهم من القيام بكل تلك الأشياء. عندما نركز حصرا على حاجاتهم الأساسية من المأكل والمأوى والرعاية الصحية، نكون قد أهملنا جزءا كبيرا من ذلك الشخص.

راما شقاقي: "نبتكر بهدف" هو البودكاست الرسمي لإكسبو لايف، أحد برامج دعم الابتكار من إكسبو 2020 دبي. يمكن للابتكار أن ينبع في أي مكان، ولكل الناس.

يمكنكم معرفة المزيد عن طريق زيارة هذا الرابط expo2020dubai.com/expo-live.

بودكاست "نبتكر بهدف" من إنتاج شبكة كيرنينج كلتشرز.

تصدر الحلقات يومي الأحد والأربعاء من كل أسبوع. تابعوا بودكاست "نبتكر بهدف" عبر تطبيق البودكاست المفضل لديكم حتى لا تفوتكم أي حلقة. إن استمتعتم بهذه الحلقة، شاركوها مع أصدقائكم وأخبرونا رأيكم بالتعليقات.