

نقش بازی‌های عروسکی در جذب کودکان

به کتابخانه‌های عمومی روستایی: مطالعه موردی طرح «عروسک دانا»

فردوس نادعلی‌زاده

کارشناس ارشد، علم اطلاعات و دانش‌شناسی، نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور

ferdos.nadalizadeh@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۳/۰۲؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۱۰/۲۵

چکیده

هدف: هدف پژوهش حاضر بیان نقش عروسک و بازی‌های عروسکی در جذب کودکان ۳ تا ۱۲ ساله به کتابخانه عمومی روستایی است. همچنین این مقاله گزارشی پژوهشی از طرح عروسک دانا در کتابخانه حضرت ولیعصر (عج) روستای مبارک‌آباد استان قم ارائه می‌کند که به منظور ایجاد شوق مطالعه در کودکان در این کتابخانه انجام شده است. عروسک دانا به عنوان مخاطبی برای قصه‌خوانی و اجرای نمایش‌های عروسکی در کتابخانه است و با ایجاد فضایی صمیمی زمینه‌ای برای رشد تخیل کودک و شوق و انگیزه او به مطالعه را فراهم می‌کند. عروسک دانا آن عروسکی است که کودک دوستش دارد و برای دانا کردن او قصه‌خوانی می‌کند و در برنامه‌های کتابخانه مشارکت فعال‌تری دارد.

روش: این پژوهش به روش اقدام‌پژوهی (برنامه‌ریزی، اقدام، مشاهده و بازتاب) انجام شده است و در پی مشکل اساسی جذب مستمر مخاطب کودک به کتابخانه حضرت ولیعصر روستای مبارک‌آباد صورت گرفته است. با مطالعه پژوهش‌های صورت گرفته درباره انگیزه‌های مطالعه، کتاب‌درمانی، فعالیت‌های ترویج کتاب‌خوانی و نظایر آن، طرحی موسوم به «عروسک دانا» تدوین شده است. در مرحله اقدام این طرح، عروسک‌هایی در کتابخانه قرار داده شد و سپس از کودکان خواسته شد با عروسک‌های خود به کتابخانه بیایند و با خواندن قصه و داستان عروسک‌ها را دانا کنند. برای گزارش نتایج طرح، آمارها از نرم‌افزار سامان نهاد کتابخانه‌های عمومی استخراج شده و بازتاب‌های طرح ذکر شده است.

یافته‌ها: در مرحله مشاهده، نتایج آزمون کای‌اسکوئر نشان می‌دهد با برنامه‌ریزی و اجرای طرح عروسک دانا برای کودکان، آمار عضویت و امانت آن‌ها نسبت به قبل افزایش یافته است، اما این افزایش برای اعضای بزرگ‌سال اتفاق نیفتاده است.

اصالت/ارزش: اجرای طرح عروسک باعث جذب و افزایش امانت در کودکان شده است. این پژوهش گزارشی از اجرای یک طرح اقدام‌پژوهی توسط کتابداران برای کودکان را در محیط کتابخانه عمومی روستایی ارائه می‌دهد.

کلیدواژه‌ها: کتابخانه عمومی، کتابخانه روستایی، عروسک، نمایش عروسکی، طرح عروسک دانا.

The Role of Puppet Games in Attracting Children to the Rural Public Libraries:

A Case Study of the "Dana Doll" Project

Ferdos Nadalizadeh (Corresponding Author)

MSc in KIS, Iran Public Libraries Foundation

ferdos.nadalizadeh@gmail.com

Received: 23th May 2018; Accepted: 15th January 2019

Abstract

Purpose: The purpose of this study is to determine the effect of dolls and puppet games on attracting 3- to 12-year-old children to the rural public library. This article also presents a research report on the design of the Dana doll project in the Vali-e Asr library of the Mubarakabad village of Qom province, which was conducted in order to generate the enthusiasm for reading in children in this library. Dana Doll serves as an audience for storytelling and puppet shows in the library, and by creating an intimate atmosphere provides a context for the growth of the child's imagination and his eagerness and motivation to study. Dana doll is a puppet whom the child loves and who tells stories for the child and plays more active part in the library programs.

Method: This study is a kind of action research (including planning, action, observation, and reflection) seeks to address the fundamental problem of continuous attraction of the children to the the Vali-e Asr library in Mobarak Abad village. By studying previous research on reading motives, bibliotherapy, reading promotion activities and so on, a project called Dana Doll has been developed. During the action phase of this project, some dolls were placed in the library, or children were asked to come to the library with their dolls, and by reading stories make him a learned and wise doll. In order to report the results of the project, the relevant statistics were extracted from the "Saman" software belonging to the Iran Public libraries Foundation, and then the feedbacks on the project were mentioned. Findings: Regarding the observation phase, the results of the chi-square test showed that by planning and implementing the Dana's puppet show for children, the rates of children's membership and borrowing were increased, but this increase did not occur for the adult members.

Originality/value: Implementation of the "Dana Doll" project has led to the attraction of children to the library and an increase in their borrowing from it. This research presents a report on the implementation of an action research plan by the librarians for children in a rural public library environment.

Keywords: Public Library, Rural Library, Doll, Puppet Show, Dana Doll Project

مقدمه

روستای مبارک‌آباد از توابع بخش مرکزی استان قم با جمعیتی حدود پنج‌هزار نفر در هشت کیلومتری شرق شهر قم واقع شده است. این روستا به دلیل وجود کارگاه‌های مختلف، روستایی نسبتاً صنعتی به حساب می‌آید که خود دلیلی برای جذب مهاجران بوده است و بیشتر ساکنین این روستا را اتباع افغانی تشکیل داده‌اند. جامعه این پژوهش را کودکان عضو کتابخانه عمومی روستای مبارک‌آباد تشکیل داده است.

کودکان بخشی از مهم‌ترین گروه‌های هدف در کتابخانه‌های عمومی محسوب می‌شوند و از این رو بخش ویژه‌ای با عنوان بخش کودک در اغلب کتابخانه‌های عمومی ایجاد شده است. برای ترویج کتاب‌خوانی در کودکان راهکارها و طرح‌های زیادی ارائه شده است، اما آن‌ها به دلایل مختلفی همچون اجرا در بازه کوتاه مدت و نداشتن استمرار در پیگیری نتایج آن، نبود عامل تأثیرگذار بر ذهن و رفتار کودک و عدم همکاری خانواده‌ها، مدارس و جامعه در هماهنگی اجرای طرح‌ها تأثیر بلندمدت و چشمگیری را تجربه نکرده‌اند. در کتابخانه‌های عمومی، مهد کودک‌ها، کانون‌های پرورش فکری و غیره متناسب با مناسبت‌ها و جشن‌ها از جمله هفته کتاب و روز کودک برنامه‌هایی تدارک می‌بینند و استقبال کودکان نیز چشمگیر است، اما به دلیل مقطعی بودن برنامه‌ها و نبود استمرار به شکل جدی اهداف دنبال نمی‌شوند.

سه نهاد خانواده، آموزش و پرورش و کتابخانه‌های عمومی در زمینه خواندن و مطالعه کودکان نقش مهمی دارند (سعادت‌آبادی نسب و مختاری، ۱۳۷۷، ص ۸۶). در ادامه، به اختصار به نقش این سه نهاد در زندگی کودکان روستای مبارک‌آباد استان قم اشاره می‌شود.

خانواده نخستین دنیایی است که کودک وارد آن می‌شود و در سایه آن شکل خواهد گرفت. تک‌تک اعضای خانواده در شکل‌گیری و تکوین تصور کودک از دنیای اطراف و طرز تلقی و نگرش وی نسبت به مسائل و موضوعات نقش دارند. در جوامع روستایی، بی‌سوادی و کم‌سوادی والدین مشکل را مضاعف می‌کند. مردان و به تبع آن پسران میلی به مطالعه ندارند و زنان نیز به دلیل عواملی همچون فرهنگ حاکم بر روستا، سواد پایین و نظایر آن علاقه‌ای به کتاب خواندن ندارند و حتی پس از گذراندن کلاس‌های نهضت سوادآموزی به دلیل عدم تکرار و تداوم مطالعه دچار فراموشی سواد می‌شوند (سعادت‌آبادی نسب و

مختاری، ۱۳۷۷). طبق آمار ارائه شده از مدرسه‌های روستای مبارک‌آباد در سال ۱۳۹۷، تحصیلات ۸۱ درصد از پدران و مادران مقطع ابتدایی و ۱۰ درصد مقطع دیپلم است. همچنین، ۸ درصد از والدین بی‌سواد محسوب می‌شوند که کل این افراد از اتباع افغان بوده‌اند. تنها یک درصد از والدین تحصیلات دانشگاهی داشتند.

نظام آموزش و پرورش دومین نهاد اساسی در توجه به مطالعه است. این نظام به دلیل اینکه محل پرورش کودکان است مرکز ثقل درونی‌سازی مفاهیم به کودکان است (سعادت‌آبادی‌نسب، ۱۳۷۷). سنین پایان دوره ابتدایی، وقتی که کودکان شوروشوق خواندن را تجربه می‌کنند علایق دختران و پسران از هم فاصله می‌گیرد و نیز گروه همسالان بیش از والدین بر انتخاب خواندن تأثیر دارد و همین نکته نقش مدرسه را در امر تشویق به کتاب‌خوانی پررنگ‌تری می‌سازد (بحرانی، ۱۳۷۹، ص ۸۸). معمولاً مدارس در روستا با محرومیت‌ها و مشکلات بیشتری نسبت به شهرها مواجه هستند. کمبود نیروی آموزشی، کمبود امکانات و تجهیزات آموزشی و آزمایشگاهی و کمبود فضا از جمله عمده مشکلاتی است که مدارس روستایی با آن‌ها مواجهند. در روستای مبارک‌آباد، دو مقطع تحصیلی ابتدایی و متوسطه اول برای دختران و پسران وجود دارد که ۴۴۸ دانش‌آموز در مقطع ابتدایی و ۱۵۲ دانش‌آموز در دوره متوسطه تحصیل می‌کنند. مشاهده برنامه‌های مدارس روستای مبارک‌آباد توسط پژوهشگر نشان داد که فقدان کتاب‌های غیردرسی به وضوح به چشم می‌خورد، در کلاس‌ها قفسه کتابی وجود ندارد و برنامه منظم و درخور توجهی برای کتاب‌خوانی در این مدارس اجرا نمی‌شود.

سومین نهادی که به امر مطالعه و خواندن توجه دارد کتابخانه‌های عمومی است. کتابخانه‌های روستایی به دلیل محرومیت و کمبود مراکز فرهنگی در روستاها نقش پررنگ‌تری نسبت به سایر کتابخانه‌ها در جامعه خود ایفا می‌کنند. کنفرانس منطقه‌ای کارشناسان یونسکو که در سال ۱۹۶۶ در توکیو تشکیل شد در تأیید اهمیت کتابخانه‌ها در روستاها، کتاب را وسیله‌ای برای پیشبرد عمران روستایی معرفی کرده است، به علاوه، یونسکو همواره بر ضرورت ارائه خدمات کتابخانه‌های عمومی روستایی تأکید داشته است. عمده‌ترین کارکردهای کتابخانه‌های روستایی، ایجاد پایگاه‌هایی برای سوادآموزی روستاییان و تقویت آموخته‌های نوسوادان و زدودن زنگار بی‌اطلاعاتی و ناآگاهی و به‌وجود آوردن زمینه رشد و تکامل افراد و

دسترس‌پذیری افراد به فناوری و کاهش شکاف اطلاعاتی بین روستا و شهر می‌شود. بر اساس اعتقاد برنامه‌ریزان مسائل روستایی، کتابداران عامل مهمی در حفظ تعادل این امر در روستا هستند (تاج‌آبادی، ۱۳۸۷، ص ۶۸). در میان ۳۵ روستای بخش مرکزی شهرستان قم، تنها این روستاست که دارای کتابخانه عمومی است. کتابخانه عمومی حضرت ولیعصر واقع در این روستا حدود ۴ هزار جلد کتاب دارد که قریب به ۱۵۰۰ جلد آن مربوط به بخش کودک است. تا پیش از اجرای طرح عروسک دانا، کودکان به کتابخانه می‌آمدند اما حضور و اشتیاق کودکان در کتابخانه مستمر نبود و برنامه ثابت و هدفمندی دنبال نمی‌شد. طرح‌های و برنامه‌های کتابخانه معمولاً مقطعی بود و بهترین برنامه‌های انگیزشی مطالعه هم زمانی که به صورت موقت انجام شود نتیجه عمیق و همیشگی در بر نخواهد داشت. تدوین کنندگان طرح عواملی را در نظر داشتند که بتوانند موفقیت آن را تضمین کنند. تلاش شد در سایه دو عامل مهم برنامه‌ریزی بلندمدت سه‌ساله و استمرار، امید به موفقیت در اجرا بیشتر شود؛ زیرا زمانی که برنامه‌ریزی وجود داشته باشد هر مرحله با در نظر گرفتن تکامل مرحله قبل آغاز خواهد شد و در نتیجه ثمره آن ارزشمند خواهد بود. نیاز به تمهیداتی بود که اهمیت طرح را نشان دهد و ضامن استمرار آن باشد؛ جایزه به عنوان عاملی برای این امر در نظر گرفته شد. معرفی برگزیدگان در هر ماه نشانه استمرار این طرح و اهمیت بخشی به آن بود و این نکته‌ایست که کودکان خود به آن اشاره می‌کنند. حال، باید طرح بر محور عاملی جذاب شکل می‌گرفت که ضامن تشویق کودکان به حضور در کتابخانه و خلاقیت طرح باشد. بدین منظور، استفاده از عروسک و بازی‌های عروسکی در دستور کار قرار گرفته است.

پژوهشگران معتقدند عروسک‌ها نقش مستقیم در اجتماعی کردن کودکان دارند (مقدم، ۱۳۵۵). اتفاقاتی که در دنیای عروسکی می‌افتد در دنیای انسان‌ها نمی‌تواند اتفاق افتد و این جنبه از بازی‌های عروسکی برای کودک جذاب است. به عنوان مثال، یک باره دست، پا و سر شخصیت عروسکی از هم جدا و دوباره به هم وصل می‌شود، یا چرخش عروسک به هر طرف از بخش‌هایی است که برای کودکان در نمایش‌های عروسکی بسیار جذاب است. شرکت دادن خود کودک در نمایش بسیار اهمیت دارد، زیرا غرق در شخصیت‌پردازی آن می‌شود و در دنیای عروسک نقش آفرینی می‌کند. این امر به حس مشارکت بیشتر کودک در فعالیت‌های

گروهی کمک بسیاری می‌کند (امیریان، نوری و کاموس، ۱۳۸۳). شرکت در بازی‌های عروسکی موجبات آرامش و تخلیه روانی کودک را فراهم می‌آورد و در مسیر رشد مسئولیت‌پذیری و خلاقیت اجتماعی قرار می‌گیرد (دهستانی اردکانی، ۱۳۹۰).

به دلیل وسعت مفهوم «بازی»، تعریف جامع و واحدی برای آن وجود ندارد اما اغلب به این تعریف اریکسون^۱ استناد می‌شود که «بازی عملکرد خود است، کوششی جهت هماهنگ کردن فرایندهای جسمی و اجتماعی یا خویشتن» (حجتی، ۱۳۷۸). حتی بازی از نوع اینترنتی نیز تأثیر بسیاری بر شکل‌گیری هنجارهای فرهنگی کودکان دارند که به کلیشه‌های جنسیتی نیز تبدیل می‌شود و از طریق آن نشانه‌های اجتماعی را یاد می‌گیرند (اسلتر^۲، هالیول^۳، جرمن^۴، گاسکین^۵، ۲۰۱۷).

برای درک بیشتر دنیای کودکان می‌باید آن‌ها را هنگام بازی مورد مشاهده قرار داد. آن‌ها از طریق بازی احساسات، ناکامی‌ها و اضطراب‌ها و رفتارهای واقعی خود را بروز می‌دهند و با برقراری ارتباط، توصیف تجربیات و آرزوها به آشکارسازی خود می‌پردازند (همان). بازی می‌تواند در رشد روانی کودکان مؤثر باشد و منجر به افزایش سلامت روانی کودکان شود (آقاجانی، جبارف و یوف مشفق، ۱۳۹۳). آلفرد آدلر^۶ روانشناس معروف می‌گوید: «هرگز نباید به بازی‌ها به عنوان روشی برای وقت‌کشی نگاه کرد» و گاری لندرس^۷ اظهار می‌دارد: «بازی کردن برای کودک مساوی است با صحبت کردن برای یک بزرگسال». بنابراین، بازی و اسباب‌بازی کلمات کودکان هستند (حجتی، ۱۳۷۸). امروزه، بسیاری از بیماری‌های کودکان نیز به وسیله بازی بهبود یافته است و بازی‌درمانی امروزه به قدری تأثیرگذار است که بر مهارت‌های مختلف کودکان و دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی و بیمار روانی و همچنین توانمندسازی کودکان برای پیشرفت تحصیلی، مهارت‌های اجتماعی و رفتارهای انطباقی به کار برده می‌شود (شلانی، آزادی‌منش ۱۳۹۴). کتابخانه‌های عمومی از طریق برنامه‌های بازی می‌توانند فعالیتی شبیه به برنامه قصه‌گویی برای گروه‌های مختلف ایجاد کنند و اگر بازی‌ها به درستی انتخاب شوند، برنامه‌های بازی می‌توانند با اهداف کتابخانه‌سازی داشته باشند (اسکات نیکلسون^۸، ۲۰۱۰). کتابخانه‌ها بازی را به عنوان نوعی محتوای تفریحی و آموزشی در نظر می‌گیرند که از طرف

1. Erik Erikson
5. Gaskin

2. Slater
6. Alfred Adler

3. Halliwell
7. GARI Landres

4. Jarman
8. Nicholson

جامعه مخاطب آن یعنی کودکان بسیار متقاضی دارد (نایبرگر^۱، ۲۰۰۷). به دلیل اهمیت بازی در کتابخانه‌ها، رویدادی جهانی به نام «روز جهانی بازی در کتابخانه»^۲ در سال ۲۰۱۲ اعلام شد که هر ساله در سومین شنبه ماه نوامبر برگزار می‌شود (اسدیان، ستوده و پورحسن، ۱۳۸۹). در این مقاله، سعی شده است گزارشی از اجرا و نتایج طرح عروسک دانا در کتابخانه حضرت ولیعصر (عج) روستای مبارک آباد استان قم ارائه شود. این مقاله مراحل اجرای طرح در روش اقدام‌پژوهی را شامل چهار مرحله نشان می‌دهد: (۱) مرحله برنامه‌ریزی شامل مطالعه متون و شناسایی مشکل، آماده‌سازی شرایط و تدوین برنامه؛ (۲) مرحله اقدام شامل شرح اقدامات انجام‌شده؛ (۳) مرحله مشاهده شامل گردآوری داده‌ها درباره تأثیر بهینه طرح؛ و (۴) مرحله بازتاب شامل تحلیل شواهد تأثیر اقدام و تهیه گزارش، گردهمایی ناظران و ارزیابی کلی تحقیق (بازرگان، ۱۳۰).

مرحله برنامه‌ریزی

در مرحله برنامه‌ریزی، روش اقدام‌پژوهی، چهار عمل، مطالعه متون و شناسایی مشکل، آماده‌سازی شرایط، دریافت مجوز انجام کار و تدوین برنامه اقدام انجام می‌شود. مطالعات پیشین در خصوص ابعاد پژوهش حاضر بررسی شد. مطالعات زیادی در رشته‌های علوم تربیتی و علم اطلاعات و دانش‌شناسی صورت گرفته است که به اختصار چند نمونه که ارتباط بیشتری با پژوهش حاضر دارند ذکر می‌شود. در این مطالعات، نقش بازی در رفتارهای کودکان (حجتی، ۱۳۷۸)، ایجاد انگیزه کتاب‌خوانی و مطالعه در کودکان و نوجوانان (سعادت‌آبادی‌نسب و مختاری، ۱۳۷۷)، راه‌های ارتقای علاقه‌مندی کودکان دبستان به کتاب و کتاب‌خوانی (جعفری‌صدر، ۱۳۸۵)، عوامل مؤثر بر انگیزه‌های مطالعه در دانش‌آموزان ابتدایی و راهنمایی (دیانی و تقی‌پناهی، ۱۳۸۷) بررسی شده است. همچنین، در مطالعه‌ای رینانن، باربرو و ویگل‌رینانن^۳ (۱۳۹۵، ۲۳۴) پژوهشی با عنوان «مطالعه مادام‌العمر» انجام دادند که در آن سگ و گربه را به عنوان شنوندگان خوب برای مطالعه کودکان انتخاب کرده‌اند.

تدوین طرح «عروسک دانا» از ابتدای مهر ۱۳۹۶ به صورت رسمی در کتابخانه انجام شد و چشم‌انداز سه‌ساله‌ای را تا پایان تابستان سال ۱۳۹۹ در نظر داشت. در کتابخانه حضرت ولیعصر

1. Neiburger 2. International Games Day @ Your Library 3. Wigell-Ryynanen

(عج) روستای مبارک‌آباد برنامه‌های متفاوتی برای کودکان برگزار می‌شود. از سال ۱۳۹۳، برنامه قصه‌خوانی برای کودکان انجام می‌شود و از آنجا که کودکان به شنیدن قصه بسیار علاقه‌مند هستند، برنامه قصه‌خوانی تاکنون (سال ۱۳۹۷) در برنامه هفتگی کتابخانه وجود دارد. برای جذب کودکان به کتابخانه از اجرای مسابقه نیز استفاده می‌شود. برای جذب کودکان به کتاب‌خوانی، اجرای مسابقه‌هایی متنوع از جمله نقاشی، خواندن یک کتاب علمی و پرسش از متن کتاب خوانده شده، طرح موضوع و نوشتن متن توسط اعضا و ... انجام می‌شد؛ اما به دلیل آنکه برگزاری آن با فواصل زمانی انجام می‌شد، کودکان را به‌طور دائم به کتابخانه جذب نمی‌کرد. در این کتابخانه، نشست‌های کتاب‌خوانی نیز راهی برای جذب کودکان به کتابخانه است. در نشست‌های کتاب‌خوانی، کتاب توسط اعضا یا کتابدار برای کودکان خوانده می‌شود یا کودکان به جمع‌خوانی کتاب می‌پردازند. این نشست‌ها برای گروه‌های نوجوان بسیار تأثیرگذار بوده است و به افزایش اعتمادبه‌نفس آنان در میان همسالان کمک شایانی می‌کند. باین حال، این روش برای کودکان جذابیت چندانی نداشت و صرفاً نشست و صحبت درباره کتاب‌ها شوقی در آنان ایجاد نمی‌کرد.

همه این برنامه‌ها و راهکارها نیاز به یک عامل جذب‌کننده داشت تا انگیزه‌ای برای ادامه حضور به وجود آید. بازی عاملی بود تا در کنار برنامه‌های دیگر کودکان را مشتاق سازد و استفاده از ابزار عروسک و نمایش عروسکی در بازی اشتیاق در کودکان را بیشتر می‌کرد. با توجه به ذکر اهمیت عروسک در ذهن انسان از کودکی تا بزرگسالی و تأثیر آن در آموزش، تعلیم و تربیت، ایجاد انگیزه در کودکان برای مفهوم‌سازی و غیره در این طرح از عروسک برای درونی‌سازی و ایجاد انگیزه مطالعه برای کودکان استفاده شده است. دغدغه طراحان پژوهش ابتدا جذب کودکان و مهم‌تر از آن استمرار حضور آن‌ها در کتابخانه همراه با نشاط و علاقه‌مندی بود. قدم بعدی، در نظر گرفتن فعالیت‌های اندیشه‌ورزی و پرورش ذهن کودکان است. برای تحقق این اهداف با مشاوره متخصصان روان‌شناسی کودک و با استفاده از راهکارهای شناختی در کودکان عوامل صمیمیت و مهربانی کتابداران، عروسک، بازی و مسابقه به‌عنوان شاخصه‌های کلیدی در اجرای طرح مد نظر قرار گرفتند. صمیمیت و مهربانی کتابداران عاملی بسیار مهم در جذب کودکان به کتابخانه محسوب می‌شود. نگاه یک کتابدار در بخش کودک و نوجوان به‌عنوان یک متخصص است که

جنبه‌های روان‌شناسی کودک، رشد، توانایی‌ها، خصوصیات ذهنی و عاطفی را در نظر می‌گیرد و با دید وسیع گامی مؤثر در تربیت یک نسل کتاب‌خوان برمی‌دارد (پدرام‌نیا و پولادی، محمدی و اقبال‌زاده، ۱۳۸۷، ص ۳۵-۴۵). انتخاب عروسک‌ها بخش مهم این طرح بود که باید خالی از فرهنگ غربی و تبلیغ آن و همچنین عامل جنسیتی باشد. نقش مؤثر بازی در استفاده از عروسک‌ها و نیز طراحی مسابقه و اهدای جوایز به برگزیدگان در تدوین طرح مورد نظر قرار گرفت.

بنیان اصلی طرح عروسک دانا به این صورت است که کودکان یا والدین خردسالان برای عروسک‌ها کتاب و قصه می‌خوانند و عروسکی که بیشترین قصه برایش خوانده شود به‌عنوان «عروسک دانا» و کودک نیز به‌عنوان «کودک دانا» معرفی می‌شود و مورد تقدیر قرار می‌گیرد. در این طرح در نظر گرفته شده است والدین و خانواده خردسالانی که قادر به خواندن کتاب نیستند حضور داشته باشند و برای خردسال و عروسک‌های آن‌ها کتاب و قصه خوانده شود. به‌منظور کمک به والدین کم‌سواد با همکاری نهضت سوادآموزی استان قم کتاب‌هایی ویژه نوسودان در کتابخانه‌های عمومی این استان توزیع شده است. شاخصه اصلی این کتاب‌ها سادگی سطح نوشتاری و خوانشی آنها است که به بالا بردن سطح خوانش و اطلاعات مادران کم‌سواد کمک می‌کند. همچنین، در این طرح همکاری با مدارس نیز مورد توجه است و هدایای برگزیدگان این طرح در مدرسه به آن‌ها اهدا می‌شود. مدیر مدرسه و معلمان نیز امتیازاتی را برای این برگزیدگان در نظر می‌گیرند.

در ادامه، به شرح اقدامات، مشاهدات و بازتاب طرح عروسک دانا پرداخته خواهد شد.

مرحله اقدام

از ابتدای مردادماه سال ۱۳۹۶، عروسک‌ها خریداری و در قفسه بخش کودکان جای گرفتند. طی مدت دو ماه زمینه‌سازی و معرفی طرح انجام گرفت؛ بدین ترتیب که ابتدا برای کودکان توضیح داده شد این عروسک‌ها اینجا هستند تا به کمک شما دانا شوند و سپس هر کودک بنا به خواسته خود عروسکی انتخاب و برایش قصه‌خوانی می‌کند و خردسالانی که قادر به خواندن نیستند همراهی مادر، خواهر و ... را دارند. در این طرح، عروسکی که بیشترین تعداد قصه برایش خوانده شود «عروسک دانا» و کودک نیز به‌عنوان «کودک دانا» معرفی شده و تقدیرنامه

با محتوای «طرح عروسک دانا»، به کودک اهدا می‌شود. کودکانی نیز که زیر سن مدرسه هستند همراه مادران یا خواهران فعال خود در کنار دیگر کودکان در مدرسه تشویق می‌شوند. در این طرح، برای تشویق و ایجاد انگیزه در بیشتر کودکان به کتاب‌خوانی، همکاری کادر مسئولین مدرسه نیز نقشی قابل توجه دارد؛ زیرا به کودکانی که در کتابخانه فعال هستند کارت امتیاز و هدایایی داده می‌شود. در روزها و هفته‌های اول اجرای طرح، قصد بر آن بود که کودکان با عروسک‌ها ارتباط برقرار کنند؛ زیرا برای زمینه‌سازی یک هدف بزرگ ابتدا باید بستر آن فراهم شود و زمانی که کودکان جذب شدند، اهداف طرح قدم به قدم به اجرا درآید. بعد از مدتی کوتاه، کودکان به قدری با عروسک‌ها ارتباط گرفته و قصه‌خوانی در کتابخانه جان تازه گرفته است که کودکان گاه خواهان بردن عروسک‌های کتابخانه به منزل خود می‌شوند، در کنار عروسک بازی و مطالعه کرده و از او نگهداری می‌کنند. این ارتباط عمیق با عروسک‌ها کمک بسیاری به ساختن بن‌مایه اهداف پیش‌رو و حضور دائم کودکان در کتابخانه کرده است. حضور و همراهی مادران و کتاب‌های اهدایی نهضت سوادآموزی استان قم نیز گامی بزرگ در این راه بوده است.

این طرح به صورت رسمی از ابتدای مهرماه سال ۱۳۹۶ در کتابخانه حضرت ولیعصر (عج) روستای مبارک آباد استان قم شروع شد و این پژوهش گزارشی از طرح مذکور است. طبق گزارش آماری نرم‌افزار مدیریت کتابخانه سامان، کل اعضا شامل ۳۳۵ بودند که ۱۷۷ عضو کودک و خردسال آن در گروه سنی ۳ تا ۱۲ سال در این برنامه شرکت داشتند.

هم‌زمان با شروع طرح عروسک دانا، ارتباط با مدرسه‌های این روستا بیشتر شد. وضعیت مدارس از نظر کتاب‌های غیردرسی خوب نبود و برنامه کتاب‌خوانی منظمی نیز نداشتند، اما بعد از شروع طرح به واسطه بازدیدهای مکرر دانش‌آموزان فضا تغییر کرده و اهدای جوایز برگزیدگان طرح «عروسک دانا» در مدرسه نیز تأثیر زیادی بر دیگر دانش‌آموزان گذاشته است. چندین معلم نیز در مقطع ابتدایی پیگیری عضویت و امانت دانش‌آموزان خود هستند و برای آن‌ها امتیازاتی در نظر می‌گیرند. خوانش گروهی و تقویت روخوانی و همچنین ترغیب به کسب اطلاعات در موضوعات دانشی مختلف از اهداف معلمان برای همکاری با کتابخانه است. مدارس پسرانه نیز با شروع برنامه‌های بازدید به جمع برنامه‌های کتابخانه پیوستند و با برگزاری برنامه‌های نمایش عروسکی در مدرسه سعی در تشویق کودکان داشته و از فعالان کتابخانه در مدرسه تقدیر می‌کنند.

مرحله مشاهده

برنامه‌ها و مسابقاتی که در سال ۹۴ و ۹۵ برای کودکان در کتابخانه حضرت ولیعصر (عج) انجام می‌شد شامل نقاشی، مسابقه کتابخوانی، مسابقه همراه با بازی و همچنین برنامه‌های مختلف نشست‌های روان‌خوانی (برای تقویت روان‌خوانی کودکان کتابی را انتخاب و پس از معرفی تنها چند سطر آن را می‌خوانند) بودند. نمایشگاه دائمی نقاشی با شعار «هر کودک یک نقاشی» نیز تأثیر عمیقی بر شوق رجوع به کتابخانه در کودکان داشت. هر کودک یک نقاشی می‌کشد و این نقاشی پس از درج مشخصات فردی به دیوار کتابخانه چسبانده می‌شود و اکنون یک سمت دیوار کتابخانه به این نقاشی‌ها اختصاص یافته است. هدف این نمایشگاه این است که کودک خود را متعلق به کتابخانه بداند و هر زمانی که به کتابخانه می‌آید هویت و عضویت خود را با نقاشی‌اش بر دیوار گره می‌زند.

برای جذب کودکان در سال ۹۶، برنامه‌ریزی هدفمندتری انتخاب و آغاز شد و بازی‌های فکری جذاب و گروهی مانند دومینو، تانگو، لگو، انواع جورچین و بازی‌های سازه‌ای تهیه شد و در راستای هدف قرار گرفت. هدف این کتابخانه تا پایان سال ۹۶ جذب کودکان بیشتر و دعوت به حضور در کتابخانه بود و در شش ماهه دوم این سال با تکیه بر اهداف آرمانی‌تری چون شروع درونی‌سازی و ماندگاری علاقه به مطالعه در کودکان به وسیله بازی و به‌ویژه «عروسک» مسیر جدیدی را آغاز کرد. با اجرای طرح «عروسک دانا» در شش ماهه دوم این سال با حضور «عروسک»، فضای کتابخانه بسیار تلطیف شد. پسران به‌شکلی متفاوت از دختران در این طرح شرکت کردند؛ زیرا پسرانی که در روستا از سن پایین به‌عنوان کمک‌خرج در کنار مردها در نظر گرفته می‌شوند و بیشتر وقت خود را در بیرون از خانه و باکوچه‌گردی می‌گذرانند آشنایی با کتاب و مطالعه و ذوقی در این زمینه نداشتند. در ماه‌های ابتدایی سال ۹۶، تنها هدف بازی بود و با آن‌ها هیچ صحبتی درباره کتاب و کتابخوانی نشد. کودکان از کوچه و خیابان به کتابخانه پناه می‌آوردند و به بازی مشغول می‌شدند و پس از اتمام بازی کمی کتاب‌ها را به‌هم می‌ریختند و بدون مطالعه از کتابخانه خارج می‌شدند. کتاب‌هایی که عنوان‌های جذابی داشت روی قفسه به نمایش گذاشته می‌شد تا چشم کودکان به این عنوان‌ها بیفتد و مشتاق تورق آن شوند؛ زیرا انس و علاقه به کتاب در کودکان (به‌ویژه در پسران) وجود نداشت. پس از گذشت سه ماه، زمانی که کودکان به بازی مشغول بودند قسمتی از کتاب‌هایی

که محتوای جالبی برای پسران داشت و به‌طور جداگانه مطالبی که برای دختران جذاب بود مطالعه شد. موضوعاتی همچون انواع گربه‌سانان و سگ‌سانان و موجودات کویری که در اطراف این روستا وجود داشتند مورد توجه پسران بود. آنها طی بازی گوش می‌کردند و مطالب برایشان خوانده می‌شد. به تدریج، تمایل مطالعه به کتاب‌ها در آن‌ها جوانه زد و خودجوش چند صفحه‌ای تورق می‌کردند. در هفته‌های بعد، مسابقه‌ای برگزار شد که طی آن مطالب کتاب علمی خوانده و از متن کتاب پرسش‌هایی مطرح می‌شد. کسانی که سرعت و دقت بیشتری در پاسخ‌گویی داشتند برنده اعلام شدند و جایزه‌ای دریافت کردند. هفته‌های بعد، به معرفی کتاب‌هایی پیرامون علایق آن‌ها پرداخته شد و برنامه‌ها به هدف اصلی نزدیک‌تر شد و کتاب خواندن کم‌کم به برنامه روزانه آن‌ها در کتابخانه اضافه شد. کم‌کم پسران نیز جذب عروسک‌ها شدند و همراه آن‌ها به خواندن و قصه‌خوانی پرداختند و نمایش عروسکی از علایق و فعالیت‌های محبوب پسران شد. جنسیت عامل مهمی برای شیوه بهره‌مندی از عروسک است؛ زیرا تجربه ثابت کرد کار با عروسک در دو جنس به‌شکل متفاوت باید انجام شود. پسران در سن ۲ تا ۶ سالگی علاقه‌مند به کتاب و قصه‌خوانی با عروسک‌ها هستند و دوست دارند عروسک را در آغوش کشند و داستان برایشان خوانده شود، اما از سن شروع مدرسه مایلند به‌شکل پویا و فعال با عروسک ارتباط برقرار کنند. نمایش عروسکی و عروسک‌گردانی از فعالیت‌هایی است که به‌جز کتابخانه، در مدرسه نیز اجرا می‌شود. در مراسم‌های مختلف از عروسک‌های کتابخانه استفاده کرده و به قصه‌خوانی و نمایش با عروسک می‌پردازند. دختران به‌شکل دیگری علاقه‌مند به مطالعه با عروسک‌ها هستند. آن‌ها بیشتر علاقه‌مند به مطالعه همراه عروسک‌ها هستند، هرچند نمایش عروسکی در دختران نیز به‌شکل فعال وجود دارد.

این طرح باعث شده است تا بسیاری از کودکان به‌دلیل وجود عروسک و بازی‌های عروسکی جذب کتابخانه شوند و حتی دخترانی که بنا به فرهنگ روستا از سنین ۹ تا ۱۲ سالگی عادات کودکی را باید ترک کنند و عروسک را کنار بگذارند همراه کوچک‌ترها با اشتیاق برای عروسک‌ها قصه‌خوانی می‌کنند و با اجرای نمایش عروسکی از داستان‌های خوانده شده و گاه داستان‌های خودساخته به شادابی فضای کتابخانه می‌افزایند. کودکان پسر نیز علی‌رغم فرهنگ حاکم به بازی‌های عروسکی و نمایش‌های عروسکی علاقه بسیاری نشان دادند و هر هفته نمایش عروسکی پسران در برنامه‌های کتابخانه وجود دارد و انتخاب نمایش از کتابی خاص و یا خودساخته، تحرک بیشتری در این نوع فعالیت ایجاد کرده است. ویژگی بسیار مهم

این طرح این است که طرح به‌شکل مستمر ادامه داشته است. ادامه طرح و تشویق به انجام آن در موفقیت این طرح نقش بسیار مهمی داشته است. هر ماه، نفر برگزیده این طرح (کودکی که بیشترین کتاب را برای عروسک خوانده است) انتخاب و در مدرسه برای تشویق هر چه بیشتر معرفی و تقدیر می‌شود. مادران حلقه مهم این اتفاق هستند که به‌دلیل فراموشی سواد دچار مشکل خوانش هستند. این طرح موجب شد که مادران با کودکان همراهی کرده و شروع به خواندن کتاب‌های کودک کنند. به‌علاوه، هر ماه جلساتی به‌منظور ایجاد رغبت و علاقه در مادران به کتاب و مطالعه نیز برگزار می‌شود که پایه‌های این طرح را نیز محکم‌تر از پیش ساخته است؛ زیرا تشویق مادران عامل بسیار مؤثری برای حضور کودکان در کتابخانه است.

هدف طرح عروسک دانا، تشویق کودکان و استمرار حضور آنان در کتابخانه و فراهم کردن زمینه درونی‌سازی و ایجاد عادت مطالعه در کودکان در بلندمدت است، به‌طوری‌که بر اثر علاقه ایجاد شده به‌شکل خودجوش حضور خود را در کتابخانه پررنگ و دائمی می‌سازند. عناصر کلیدی موفقیت این طرح شامل تکرار، ایجاد عادت، مهربانی و صمیمیت با کودک، استمرار تقدیر از برگزیده این طرح در هر ماه و ارتباط با مادران است.

در ادامه، به ارائه آمارهایی از عضویت و امانت کودکان و مقایسه آن با بزرگسالان قبل از اجرای طرح و زمان اجرای آن می‌پردازیم. همان‌طور که پیشتر گفته شد، طرح عروسک دانا برای سه سال (۱۳۹۶ تا ۱۳۹۹) برنامه‌ریزی شده است. در این پژوهش، داده‌های مربوط به قبل از اجرای طرح و زمان اجرای آن ارائه شده‌اند. جدول ۱ داده‌های مربوط به عضویت جدید کودکان و بزرگسالان را قبل از برگزاری طرح عروسک دانا و زمان اجرای آن نشان می‌دهد.

جدول ۱. داده‌های عضویت جدید کودکان و بزرگسالان

زمان اجرای طرح	قبل از اجرای طرح						عضویت جدید
	۱۳۹۶		۱۳۹۵		*۱۳۹۴		
	نیمه اول	نیمه دوم	نیمه اول	نیمه دوم	نیمه اول	نیمه دوم	
کودک ۳ تا ۱۲ ساله	۶۱	۱۵	۶	۱۴	۴	۴۶	۴۱
بزرگسال	۸۱	۳۳	۶	۷	۳	۱۰	۸

** نرم‌افزار سامان در سال ۱۳۹۴ راه‌اندازی شده است. از این رو، ورود اطلاعات مربوط به سال‌های قبل نیز در این سال انجام شده است.

با توجه به اطلاعات جدول ۱، طی سال‌های ۹۴ تا ۹۷ در مجموع ۳۳۵ نفر به عضویت این کتابخانه روستایی درآمده‌اند که به غیر از سال ۹۴ که سال ورود اطلاعات به نرم‌افزار سامان بوده است، عضویت کودکان در زمان اجرای طرح نسبت به قبل از آن افزایش بیشتری نسبت به بزرگسالان داشته است. جدول ۲ اطلاعات آزمون کای اسکوئر برای عضویت دو گروه کودکان و بزرگسالان را نشان می‌دهد^۱.

جدول ۲. اطلاعات آزمون کای اسکوئر برای عضویت دو گروه کودکان و بزرگسالان

گروه	آماره خی دو	درجه آزادی	سطح معناداری
کودکان	۶۸,۲۹۴	۴	۰,۰۰۰
بزرگسالان	۳,۹۴۱	۴	۰,۴۱۴

اطلاعات آزمون اختلاف معناداری بین داده‌های عضویت کودکان را نشان می‌دهد، اما اختلاف معناداری بین داده‌های عضویت بزرگسالان وجود ندارد. از این رو، اجرای طرح عروسک دانا موجب افزایش عضویت کودکان در کتابخانه شده است. جدول ۳ امانت عادی^۲ اعضای کودک و بزرگسال را قبل از اجرای طرح و زمان اجرای آن نشان می‌دهد^۳.

جدول ۳. امانت عادی در بازه زمانی ۱۳۹۴-۱۳۹۷

امانت عادی	سال ۱۳۹۴*		سال ۱۳۹۵		سال ۱۳۹۶		زمان اجرای طرح
	نیمه اول	نیمه دوم	نیمه اول	نیمه دوم	نیمه اول	نیمه دوم	سال ۱۳۹۷
کودک ۳ تا ۱۲ ساله	۲۲۰	۵۰۵	۴۲۰	۵۶۹	۳۸۳	۱۴۸۴	۱۹۰۸
بزرگسال	۳۷۴	۳۸۱	۵۱۲	۴۶۹	۴۵۶	۴۶۹	۴۸۶

** نرم‌افزار سامان در سال ۱۳۹۴ راه‌اندازی شده است. از این رو، ورود اطلاعات مربوط به سال‌های قبل نیز در این سال انجام شده است.

- اطلاعات نیمه اول و دوم سال ۱۳۹۴ به دلیل اینکه سال ورود اطلاعات به نرم‌افزار سامان بوده و اطلاعات عضویت جمعی است در آزمون وارد نشده است.
- امانت عادی: فرایندی است که طی آن منابع مورد نیاز اعضا به خارج از کتابخانه امانت داده می‌شود.
- اطلاعات نیمه اول و دوم سال ۱۳۹۴ به دلیل اینکه سال ورود اطلاعات به نرم‌افزار سامان بوده و اطلاعات عضویت جمعی است در آزمون وارد نشده است.

اطلاعات جدول ۳ نشان می‌دهد که میزان امانت عادی کودکان در زمان اجرای طرح نسبت به امانت عادی بزرگسالان افزایش یافته است. جدول ۴ اطلاعات آزمون کای اسکوئر برای امانت عادی دو گروه کودکان و بزرگسالان را نشان می‌دهد.

جدول ۴. اطلاعات آزمون کای اسکوئر برای امانت عادی دو گروه کودکان و بزرگسالان

گروه	آمارهٔ خی دو	درجهٔ آزادی	سطح معناداری
کودکان	۲۰۴۵,۴۷۷	۴	۰,۰۰۰
بزرگسالان	۳,۸۹۹	۴	۰,۴۲۰

اطلاعات آزمون اختلاف معناداری بین داده‌های امانت عادی را نشان می‌دهد، اما اختلاف معناداری بین داده‌های امانت عادی بزرگسالان وجود ندارد. از این رو، اجرای طرح عروسکی دانا موجب افزایش امانت عادی کودکان در کتابخانه شده است. جدول ۳ امانت موقت^۱ اعضای کودک و بزرگسال را قبل از اجرای طرح و زمان اجرای آن نشان می‌دهد.^۲

جدول ۵. امانت موقت در بازهٔ زمانی ۱۳۹۴-۱۳۹۷

امانت موقت	قبل از اجرای طرح						زمان اجرای طرح
	سال ۱۳۹۴*		سال ۱۳۹۵		سال ۱۳۹۶		
	نیمهٔ اول	نیمهٔ دوم	نیمهٔ اول	نیمهٔ دوم	نیمهٔ اول	نیمهٔ دوم	
کودک ۳ تا ۱۲ ساله	۵۸	۶۳	۷۵	۲۲۶	۴۵۲	۸۰۶	۸۰۳
بزرگسال	۲۶	۴۳	۱۱۳	۳۵۱	۲۳۹	۳۵۱	۸۹

**نرم‌افزار سامان در سال ۱۳۹۴ راه‌اندازی شده است. از این رو، ورود اطلاعات مربوط به سال‌های قبل نیز در این سال انجام شده است.

طبق جدول ۵ میزان امانت موقت کودکان در زمان اجرای طرح نسبت به امانت موقت بزرگسالان افزایش یافته است. جدول ۶ اطلاعات آزمون کای اسکوئر برای امانت موقت دو گروه کودکان و بزرگسالان نشان می‌دهد.

۱. امانت موقت: فرایندی است که طی آن منابع موردنیاز اعضا در داخل کتابخانه امانت داده می‌شود.
۲. اطلاعات نیمهٔ اول و دوم سال ۱۳۹۴ به دلیل اینکه سال ورود اطلاعات به نرم‌افزار سامان بوده و اطلاعات عضویت جمعی است در آزمون وارد نشده است.

جدول ۶. اطلاعات آزمون کای اسکوتر برای امانت موقت دو گروه کودکان و بزرگسالان

گروه	آماره‌ی دو	درجه‌ی آزادی	سطح معناداری
کودکان	۹۳۰,۶۵۵	۴	۰,۰۰۰
بزرگسالان	۲۷۵,۲۵۵	۴	۰,۰۰۰

همان‌طور که اطلاعات جدول ۶ نشان می‌دهد، اختلاف معناداری بین امانت موقت دو گروه کودکان و بزرگسالان وجود دارد، اما با توجه به اطلاعات جدول ۵ اختلاف گروه بزرگسالان ناشی از کاهش امانت موقت نیمه‌ی اول سال ۹۵ و نیمه‌ی اول سال ۹۷ است. لذا امانت موقت کودکان در زمان اجرای طرح نسبت به قبل از آن افزایش داشته است، در حالی که امانت بزرگسالان در زمان اجرای طرح عروسک دانا کاهش داشته است.

مرحله‌ی بازتاب

در کنار عضوگیری، هدف مهم‌تری چون به‌کارگیری ذهن و پرورش آن مدنظر قرار گرفت. کودکان در کتابخانه به‌طور فعال در برنامه‌های گروهی و جلسات تمرکز بر یک کتاب و مطالب آن شرکت کرده‌اند. همچنین از ابتدای سال ۹۷، مادران نیز بیشتر از قبل مورد توجه این طرح قرار گرفتند و هر ماه جلساتی با عنوان «چگونه کودکانمان را کتاب‌خوان کنیم؟» نیز برگزار می‌شود.

در روند اجرای طرح، به‌دلیل مسائل مالی، کتابخانه امکان خریداری عروسک‌های بیشتر را نداشت. لذا با فراخوانی از کودکان خواسته شد عروسک‌های خود را نیز به همراه داشته باشند؛ این اقدام و همکاری کودکان در ایجاد و قوت بخشیدن به این طرح تأثیر مطلوبی بر روند اجرا داشت. در طول مدت اجرای این طرح، چند جشن عروسک نیز برگزار شد که در آن‌ها کودکان عروسک‌های خود را آورده و توسط کتابدار و یا خود کودکان برایشان قصه خوانده شد. در این کتابخانه، به‌قدری کودکان به فضای این مکان انس گرفته‌اند و نشاط عمیقی حاکم شده است که حتی شادی‌های خانوادگی چون جشن تولد و جشن فارغ‌التحصیلی را در کتابخانه در کنار کتاب‌ها و عروسک‌ها برگزار می‌کنند.

به‌دلیل ارتباط کتابداران کودک و همچنین کتابداران کتابخانه‌های عمومی کودکان با خردسالان و کودکان پیشنهاد می‌شود در هر استان به برگزاری کارگاه‌های روان‌شناسی کودک

برای شناخت هرچه بیشتر ویژگی‌ها و خصوصیت‌های کودکان و آشنایی با علایق و خواسته‌های آن‌ها برای جذب کودکان اقدام شود. پس از بسترسازی و جذب کودکان و حضور مداوم آن‌ها در کتابخانه، راه‌های علاقه‌مندسازی کودکان به مطالعه آموزش داده شود؛ زیرا پیش‌نیاز هر نوع موفقیت در ارتباط، رسیدن به شناخت طرف مقابل است. تا زمانی که کودکان شناخته نشوند و کتابدار با کودک و خلیقات او آشنا نشود نمی‌تواند او را به‌نحو مؤثر جذب کتابخانه کند. همچنین، پیشنهاد می‌شود برای برنامه‌ریزی بهتر در اجرای برنامه‌های انگیزشی مطالعه در کتابخانه‌های عمومی و به‌طور خاص‌تر در بخش کودک و کتابخانه‌های تخصصی کودک، مهدکودک‌ها، کانون‌های پرورش فکری، مدارس و کلیه مراکزی که کودک محور هستند، برای شادی و طراوت فضای کتابخانه و رسیدن به اهداف تعالی فرهنگ مطالعه در کودکان از بازی، اسباب‌بازی و عروسک، به‌ویژه عروسک‌های ایرانی متناسب با انیمیشن‌هایی که ساخت ایران است و در شبکه‌های کودک پخش می‌شود سود جست.

بحث و نتیجه‌گیری

هدف طرح عروسک دانا تشویق کودکان و استمرار حضور آنان در کتابخانه و فراهم کردن زمینه درونی‌سازی و ایجاد عادت مطالعه در کودکان در بلندمدت است، به‌طوری‌که به‌شکل خودجوش و بر اثر علاقه ایجادشده حضور خود را در کتابخانه پررنگ و دائمی سازند. عناصر کلیدی موفقیت این طرح شامل تکرار، ایجاد عادت در کودکان به حضور در کتابخانه، مهربانی و صمیمیت کتابداران با کودک، استمرار تقدیر از برگزیده این طرح در هر ماه، حضور مادران در کتابخانه و ارتباط با سازمان‌های هم‌راستا در طرح کتاب‌خوانی است.

یکی از اهداف این طرح هم‌خوانی مادر با کودک است که به تقویت و ماندگاری خواندن در کودکان و نیز مادران کم‌سواد کمک می‌کند و همراهی مادر و کودک در کتابخانه و قصه‌خوانی بسیار ارزشمند و تأثیرگذار است. همچنین، خرید منظم کتاب در برنامه خانواده نیز روشی بسیار کارآمد و شایسته است که از طریق آن کودک نیز در انتخاب کتاب دخالتی مستقیم می‌کند و چنین کاری نشانگر احترام به اوست.

تأثیر مثبت عروسک در علم روان‌شناسی در شاخه‌های رفتاردرمانی، روان‌درمانی، کودکان استثنایی و ... مشاهده شده و در علوم تربیتی نیز درباره تأثیرگذاری عروسک بر

یادگیری و آموزش پژوهش شده است، اما در علم اطلاعات و دانش‌شناسی دربارهٔ عروسک و تأثیر آن بر مطالعهٔ کودکان تا به حال تحقیقی انجام نشده است. امیدواریم این پژوهش بتواند دریچه‌ای امیدبخش برای تربیت نسلی کتاب‌دوست ایجاد کند.

منابع

- آقاجانی، طهمورث؛ جبارف، رشید؛ و مصطفی یوف، مشفق (۱۳۹۳). تأثیر بازی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان (مورد مطالعه: کودکان مقطع مهد کودک شهر تهران). *نشریه مطالعات توسعه اجتماعی ایران*، ۶(۳)، ۹۷-۱۰۴.
- اسدیان، فاطمه؛ ستوده؛ هاجر؛ و پورحسن، بهاره (۱۳۸۹). کتابخانه اسباب‌بازی: نگاهی به تجارب جهانی و پیشنهادی برای راه‌اندازی کتابخانه ملی اسباب‌بازی در ایران. *تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی*، ۱۶(۴)، ۲۹-۵.
- امیریان، سیمین؛ نوری، حامد؛ و کاموس، مهدی (۱۳۸۳). ترکیب شیرین: قصه، عروسک و خوراکی. *چهل و هشتمین نشست نقد آثار تخیلی. کتاب ماه کودک و نوجوان*، ۱۰(۵)، ۳۳-۱۵.
- بازرگان، عباس (۱۳۹۵). روش‌های تحقیق کیفی و آمیخته: رویکردهای متداول در علوم رفتاری. تهران، دیدار.
- بحرانی، محمود (۱۳۷۹). بررسی عوامل مؤثر بر میزان کتابخوانی و مطالعه آزاد دانش‌آموزان متوسطه در استان فارس. *علوم تربیتی و روانشناسی*، ۷(۴-۳)، ۸۵-۱۰۲.
- پدرام‌نیا، اکرم؛ پولادی، کمال؛ محمدی، هادی؛ و اقبال‌زاده، شهرام (۱۳۸۷). نشست تخصصی تأثیر کتب و ترویج کتابخوانی بر میزان مطالعه کودکان و نوجوانان به همراه نقد و بررسی کتاب‌های روانشناسی خواندن. *کتاب ماه کودک و نوجوان*، ۱۳۲، ۳۵-۴۵.
- تاج‌آبادی، رضا (۱۳۸۷). کتابخانه‌های روستایی و نقش آن‌ها در توسعه فرهنگی روستاها در عصر فناوری اطلاعات. *نشریه اطلاع‌یابی و اطلاع‌رسانی*، ۲(۱۴)، ۶۲-۷۷.
- جعفری‌صدر، عظیمه (۱۳۸۵). *راه‌های ارتقاء علاقه‌مندی کودکان دبستانی به کتاب و کتابخوانی*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه الزهرا (س)، تهران.
- حجتی، فرحناز (۱۳۷۸). عروسک درمانی. *تازه‌های روان‌درمانی*، ۳(۱۲-۱۱)، ۶۸-۵۲.
- دهستانی‌اردکانی، نرگس (۱۳۹۰). عروسک قشنگ من قرمز پوشیده. *نشریه رشد آموزش پیش‌دبستانی*، ۳(۱)، ۴۴-۴۵.
- دیانی، محمدحسین؛ تقی‌پناهی، فاطمه (۱۳۸۷). بررسی عوامل مؤثر بر انگیزه‌های مطالعه در دانش‌آموزان ابتدایی و راهنمایی. *فصلنامه علمی - پژوهشی کتابداری و اطلاع‌رسانی*، ۱۱(۳)، ۵۶-۲۸.

- زنداوایان، احمد؛ عیسوی، محسن؛ و جعفری احمدآبادی، حسن (۱۳۹۰). مطالعه بنیادهای فلسفی روش تحقیق اقدام‌پژوهی (معلم پژوهنده). پژوهش، ۳(۱)، ۱۴۴-۱۲۲.
- سعادت‌آبادی‌نسب، محمدجعفر؛ و مختاری، حیدر (۱۳۷۷). ایجاد انگیزه کتابخوانی و مطالعه در کودکان و نوجوانان: مشکلات و راه‌حل‌ها. پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، ۱۵، ۸۱-۹۳.
- شلانی، بیتا؛ آزادی‌منش، پگاه (۱۳۹۴). مقایسه اثربخشی هنردرمانی گروهی و بازی‌درمانی عروسکی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان مبتلا به اختلال فزون‌کنشی / نارسایی توجه. فصلنامه سلامت روانی کودک، ۴، ۱۰۳-۱۱۲.
- صالحی، احمد (۱۳۸۸). چگونه کودک خود را به کتاب خواندن علاقه‌مند کنیم؟ نشریه روانشناسی شادکامی و موفقیت، ۶(۶۳)، ۴۹-۴۸.
- غفاری، سعید؛ و علی‌پور، امید (۱۳۸۵). راه‌های ترویج مطالعه و کتابخوانی بین کودکان و نوجوانان توسط والدین. ماهنامه اطلاع‌یابی و اطلاع‌رسانی، ۱۹، ۲۲-۵۵.
- غفاری، سعید (۱۳۸۵). فرهنگ مطالعه و کتابخوانی. پیام کتابخانه، ۱۲(۲-۱)، ۵۳-۵۱.
- مقدم، ایران (۱۳۵۵). محبت عامل رشد فکری و بدنی کودک است (از ایشار محبت به کودکان غافل نشوید). نشریه مکتب مام، ۱۲، ۴۰-۴۳.
- ویگل-رینانن، باربرو (۱۳۹۵). مطالعه مادام‌العمر. در امیررضا اصنافی و محمد خندان (ویراستاران)، مقالات کتابخانه‌های عمومی ایفلا ۲۰۱۲. تهران: نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور.

References

- Aghajani, T., Jabarof, R. & Uof Moshfeq, M. (2014). The effect of play on children's social skills (Case study: Children's day care centers in Tehran. *Iranian Social Development Studies Journal*, 6(3), 97-104. (in Persian)
- Amirian, S., Nouri, H. & Kamous, M. (2004). Sweet Mix: Tales, Dolls and the Edibles. Forty-eighth Critiques of Fantasy Works. *Child and Adolescent Moon*, 10(5), 15-33. (in Persian)
- Anschutz, D. J., & Engels, R. C. (2010). The effects of playing with thin dolls on body image and food intake in young girls. *Sex roles*, 63(9-10), 621-630.
- Asadian, f., Sotudeh, H. & Pourhassan, B. (2011) Toy Library: World Experiences and Suggestion for Establishment of National Toy Library in Iran. *Research on Information Science and Public Libraries*, 16(4), 5-29. (in Persian)
- Bahrani, M. (2000). A study into the Factors Affecting the amount of Reading and Extensive Study of the Secondary School Students of Fars Province. *Educational Sciences and Psychology*, 7(3-4), 85-102. (in Persian)
- Bazargan, A. (2016). *Qualitative and mixed research methods: common approaches in behavioral sciences*. Tehran, Didar. (in Persian)

- Dayani, M. H. & Taghi Panahi, F. (2008). Investigating Factors Affecting Study Motives in Primary and Secondary Students. *Journal of Research in Library and Information Science*, 11(3), 28-56. (in Persian)
- Dehestani ardakani, N. (2011). My beautiful doll is wearing a red dress. *Preschool Education Development*, 3(1), 44-45. (in Persian)
- Ghaffari, S. & AliPour, O. (2006). Ways to promote reading and reading between parents and children. *Information and Notification Monthly*, 19, 55 - 22.
- Ghafari, S. (2006). The culture of reading and reading. *Library message*, 12(1-2), 51-53. (in Persian)
- Hojjati, F. (1999). Doll Therapy. *Psychotherapical Novelties*, 3(11-12), 52-68, (in Persian)
- Jafari Sadr, A. (2006). *The methods for improvement of primary school children's interest in reading* (Master's thesis). Alzahra University, Tehran. (in Persian)
- Moghaddam, I. (1976). Affection is the decisive factor in the child's intellectual and physical growth (Do not overlook the expression of affection for children). *Mama School Magazine*, 82, 40-43. (in Persian)
- Neiburger, E. (2007). *Gamers--in the library?!: The why, what, and how of videogame tournaments for all ages*. American Library Association.
- Nicholson, S. (2014). *Everyone plays at the library: Creating great gaming experiences for all ages*. Information Today, Incorporated.
- Pedramnia, A., Poladi, K., Mohammadi, H., & Eghbalzadeh, S. (2008). An expert meeting on the impact of books and promotion of reading on the the amount reading of children and adolescents along with a review of the books published about reading psychology. *Child and Adolescent Moon*, 132, 35-45. (in Persian)
- Saadatabadi Nasab, M. J., & Mokhtari, H. (1998). Providing the motivation for reading and studying in children and adolescents: Problems and solutions. *Journal of Child and Adolescent Literature*, 15, 81-93. (in Persian)
- Salehi, A. (2009). How to get your child interested in reading books? *Journal of Psychology of Happiness and Success*, 6(63), 48-49. (in Persian)
- Shelani, B., & Azadi Mandsh, P. (2015). The Comparison of Efficacy of Group Art Therapy and Puppet Play Therapy on the Social Skills of Children with Attention Deficit/ Hyperactivity Disorder / Attention Deficit. *Quarterly Journal of Child Mental Health*, 4, 103-112. (in Persian)
- Slater, A., Halliwell, E., Jarman, H., & Gaskin, E. (2017). More than Just Child's Play?: An Experimental Investigation of the Impact of an Appearance-Focused Internet Game on Body Image and Career Aspirations of Young Girls. *Journal of youth and adolescence*, 46(9), 2047-2059.
- TajAbadi, R. (2008) Rural Libraries and their role in the cultural development of villages in the age of information technology. *Journal of Information and Communication*, 2(14), 62-77. (in Persian)

Vigel-Rhinanen, B. (2016). Lifelong study. In M. Khandan & A. R. Asnafi (Eds.). *The articles of the IFLA Public Libraries 2012*. Tehran: Iran Public Libraries Foundation. (in Persian)

Zandavian, A., Issawi, M. & Jafari Ahmad Abadi, H. (2011). The study of the philosophical foundations of the research methodology (Teacher). *Research*, 3(1), 144-122. (in Persian)

تشکر و قدردانی: ضمن تشکر از اساتید گرامی، جناب آقای دکتر مهدی محمدی، دکتر سیف‌الله فضل‌اللهی به‌خاطر راهنمایی‌های ارزشمندشان، از سرکار خانم مهرناز خراسانچی به‌دلیل حمایت‌های فراوانشان و همچنین سرکار خانم دکتر نسترن پورصالحی و جناب آقای دکتر داود حاصلی برای حمایت‌های علمی و روش‌شناختی صمیمانه قدردانی می‌کنم.

به این مقاله این‌گونه استناد کنید:

نادعلی‌زاده، فردوس (۱۳۹۸). نقش بازی‌های عروسکی در جذب کودکان به کتابخانه‌های عمومی روستایی: مطالعه موردی طرح «عروسک دانا». *تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی*، ۲۵ (۱)، ۹۵-۱۱۵.

Nadalizadeh, F. (2019). The Role of Puppet Games in Attracting Children to the Rural Public Libraries: A Case Study of the "Dana Doll" Project. *Research On Information Science & Public Libraries*, 25(1), 95-115.