המשך פעילויות בעקבות הסיפור - جزيرة ياشكا

تأليف: يوسي أبو العافية | النصّ بالعربية: د. بشارة مرجيّة
رسوم: يوسي أبو العافية
הוֹצָאָה
الفئة العمريّة: الصفّ الثاني

כְּלָלִי

نشاط مع الأهل

- لكلّ منّا حلمه الخاصّ. يمكننا أن نتحادث مع طفلنا حول ما يحلم به، وكيف يمكن أن يحقّقه. من الممتع أن نشاركه أيضًا حلمًا حقّقناه، وما فعلناه في سبيل تحقيقه.
- أحيانًا يكون ما نتمناه ونظنّه بعيدًا، على مقربة منّا، كما حدث لياشكا. نتحادث مع طفلنا حول خبرةٍ كهذه مرّ بها، وأو مررنا نحن بها في حياتنا.
- نفتّش في صندوق الألعاب أو في مخزن البيت عن أغراض لم تعد صالحة للاستعمال. نتحادث مع طفلنا حول سبب خرابها، وما يلزم لتصليحها. هذه مناسبة أيضًا لتعريف طفلنا بصندوق "العدّة" في البيت، وتشجيعه على اختبار أدوات منه بإشرافنا، مثل المفكّ، والبراغيّ، والصّمغ، وغيرها.
- حاول ياشكا أن يصل إلى جزيرته بطائرته القديمة دون الاستعانة بوسائط توجيه، مثل الخارطة. يمكننا أن نتحدّث مع طفلنا حول وسائط توجيه تكنولوجيّة حديثة نعرفها. من المثير أيضًا أن نفكّر معًا بوسائل اتّصال حديثة نقترحها على ياشكا لتسهيل مهمّته في توصيل رسالة إلى صديقيه.
- في حلمه، رأى ياشكا جزيرةً خضراء وصفراء، وفي وسطها غدير طويل. قد يتمتّع طفلنا بتخيّل جزيرته الخاصّة، ورسمها أو تصميمها.
- النّصّ مليء بالمفردات ذات العلاقات المنطقيّة، مثل: مفكّ–برغيّ، طائرة–طيّار، جزيرة–بحر، وغيرها. يمكننا أن نلعب مع طفلنا لعبة التّرابط، بأن نذكر كلمة من النّص، وعليه أن يفكّر بكلمة ترتبط بها.
- ورشة بناء مجسّم أو آلةٍ من خردوات، قد تكون نشاطًا عائليًّا ممتعًا، يتعلّم منه طفلنا أن يخطّط، وأن يبحث عن المواد المناسبة، وأن يجرّب طرقًا عديدة للبناء. مَنْ يدري، فقد يخترع طفلكم آلةً تفيد أفراد العائلة، ويسجّلها باسمه!

כְּלָלִי

أفكار لدمج الكتاب في الصّفّ

- قبل القراءة الأولى، يمكن أن تطلبي من الأطفال أن يتأمّلوا غلاف الكتاب، وأن يصفوا ما يرَون، ثمّ أن يخمّنوا موضوع القصّة وأحداثها.
- غلاف الكتاب مليء برسومات أغراض قد تثير فضول الأطفال لغرابتها، مثل الآلة ذات الأسطوانتَيْن اللّتين تدوران بواسطة مقبض، كانت تستعمل قديمًا لكيّ الثّياب. من المثير أن تسألي الأطفال عن أفكارهم لاستعمالاتٍ أخرى لهذه الآلة.
- تحادثي مع الأطفال حول ياشكا: ماذا كان حلمه؟ وهل حقّقه؟ قد ترغبين من خلال المحادثة أن توضّحي للأطفال أهميّة أن نحلم، وأنّ المتعة والتّعلّم اللّذين نجنيهما من العمل على تحقيق حلمنا، لا يقلاّن أهمّية عن تحقيق الحلم.
- تحادثي مع الأطفال حول ياشكا: ماذا كان حلمه؟ وهل حقّقه؟ قد ترغبين من خلال المحادثة أن توضّحي للأطفال أهميّة أن نحلم، وأنّ المتعة والتّعلّم اللّذين نجنيهما من العمل على تحقيق حلمنا، لا يقلاّن أهمّية عن تحقيق الحلم.
- رسومات الكتاب مليئة بتفاصيل تثير خيالنا، فنكاد نسمع صوت الطّائرة وهي تحاول الإقلاع، أو نشمّ رائحة خبيز ياشكا. من الممتع أن تختاري إحدى رسومات الكتاب، وأن تَدْعي الأطفال إلى تأليف قصّة جديدة حول الرّسمة. نقترح مثلًا الرّسمة التّالية (صفحة 26)
- من الجدير أيضًا أن تقفي عند بعض الحقول الدّلاليّة لمفردات وردت في النّص، مثل: ملاّح جوّيّ- طيّار، ماكنة- آلة، وأن تقترحي مفردات أخرى ذات صلة، مثل: ملاّح بحريّ- بحّار، راديو- مذياع، وغيرها.
- تبدأ القصة بدمية سلحفاةً معطّلة تحتاج إلى تصليح. يمكن أن تطلبي ممّن يرغب من الأطفال أن يحضر لعبته المفضّلة إلى الصّف، وأن يعرضها أمام زملائه، وأن يشاركهم مناسبة حصوله على اللّعبة، وسبب تفضيله لها. قد ترغبين أيضًا بأن تدْعي الأطفال والأهل إلى ورشة لعبٍ بألعاب الأطفال المفضّلة، ضمن أنشطة اللّقاء الافتتاحي لمشروع مكتبة الفانوس في صفّك!
- أوصل ياشكا رسالةً إلى صديقَيْهِ بواسطة الحمام الزّاجل. هذه فرصة للنّشاط مع الأطفال في مشروع بحثيّ حول وسائل الاتّصال والإخبار، بدءاً من الحمام الزّاجل، وانتهاءً بالرسالة الإلكترونيّة والواتسآب في عصرنا هذا.
- عالم الاختراعات والمخترعين يجذب الأطفال، ويشحذ خيالهم. يمكن التّعرّف على مخترعين في حقل الطّيران، مثل: عبّاس بن فرناس العربيّ، والأخوين رايت، وغيرهم.
- ورشة مع الأهل لصناعة مجسّمات من خردة، أو ورشة مع أهل ذي خبرة ومعرفة في مجال "الروبوتيكا"، يتمتّع فيها الأطفال ببناء آلات بسيطة يمكن تشغيلها.
- على الرّغم من أنّ الخارطة التّقليديّة، كما نعرفها في الأطالس المطبوعة، في طريقها إلى الاختفاء في ظلّ انتشار وسائط التّوجيه الإلكترونيّة الحديثة، لكنّ قراءة الخريطة مهارةٌ أساسيّة لا غنًى عنها، يتعلّم منها الطّفل الاتّجاهات، والتّموضع في الفراغ، إضافةً إلى المعلومات الوفيرة عن الموقع. يمكن أن تساندي الأطفال في رسم خارطة للمدرسة، وتعيين مواقع معيّنة فيها.

www.pjisrael.org עוד פעילויות באתר ספריית פיג'מה