إلعب اليوم

دليل للعائلات

BRITISH COLUMBIA | Ministry of Education

شكر وتقدير

تود وزارة التربية أن تشكر جاين بيرتراند من مؤسسة أسرة مارغريت ووواليس ماكين لجميع توجيهاتها وخبراتها في كتابة هذا المصدر.

Play Today A Guide for Families [Arabic]
حقوق الطبع محفوظة © لمقاطعة بريتش كولومبيا عام 2020

المحتويات

المقدمة 3

اللعب 4

نهج اللعب 4

اللعب الحر 5

لعب الاستفسار 8

اللعب التعاوني 12

التعلّم المرح 16

الألعاب التعليمية 20

الختام 23

المصادر 24

المراجع 24

8
6
7
5
3
4
2
1

مقدمة

أثبتت تجارب لعب الأطفال أنها لها تأثير كبير على نموهم وتعليمهم وتنميتهم. يوصف كتاب العب اليوم: دليل للعائلات أفكاراً وأمثلة عن تجارب اللعب المثالي التي يمكن أن تقدمها العائلات والمربين إلى الأطفال الذين هم في سن الالتحاق بمرحلة ما قبل المدرسة أو المدرسة.

يركز هذا الدليل على التعلّم القائم على اللعب للأطفال الذين تتراوح أعمارهم من 3 إلى 8 أعوام (تقريباً الصف 3). ويتضمن أمثلة من مجموعة متنوعة من تجارب اللعب التي تساعد على تعلّم الأطفال. تشمل هذه الأمثلة فرص اللعب التي يقودها الأطفال، بالإضافة إلى تلك التي قد يقوم البالغون بإدارتها. ويوضح أيضاً كيف يحدث التعلّم ويدعو أفراد الأسرة والمربين للنظر في قيمة تجارب اللعب للتعلّم في المنازل وغيرها من الأماكن.

إلعب وامرح مع طفلك! يعتبر اللعب من أفضل الطرق لدعم جميع أوجه التعلم والتنمية ويجب أن يستمر في توفير البهجة والسرور طوال حياتنا جميعاً.

هيا نلعب، اليوم!

اللعب

في بعض الأحيان، يوجه الأطفال اللعب دون مشاركة البالغين. في أحيان أخرى، يُلاحظ البالغون فرصاً للانضمام إلى اللعب مع الأطفال وتوسيع نطاق أفكارهم أو فهمهم أو مهاراتهم. قد يكون بإمكان البالغين إرشاد لعب الأطفال في الوقت الذي يحترمون فيه اهتماماتهم ومواهبهم. في بعض الأحيان، قد يضع البالغون تجارب لعب معينة للوصول إلى الهدف التعليمي. يستفيد الأطفال ويتعلمون من أنواع عديدة من اللعب.

مناهج اللعب

يوضح هذا الدليل خمسة طرق للتعلّم المبني على اللعب. يتغير دور البالغين – من كونهم مراقبين محترمين ومساعدين إلى قادة ومدراء للعب. يتنوع تعلّم الأطفال الناجم عن هذه التجارب. يستفيد الأطفال من جميع أنواع تجارب اللعب. في نفس الوقت، عادة ما يظهر الأطفال تفضيلاً قوياً نحو نهج لعب معين. أنواع اللعب المبينة في أدناه ليست مدرجة وفق أي ترتيب معين وهي ببساطة طريقة لوصف أنواع تجارب اللعب.

أنواع مناهج البالغين للعب

الموجهة للأطفال ‹ | التي يوجهها البالغون | التي يديرها البالغون ›

اللعب الحر

بادر بتقديم المساعدة والدعم – بادر في تقديم الوقت والمكان والأشياء لكي يتم استخدامها.

لعب الاستكشاف

بادر بتشجيع ودعم استكشافات الأطفال في اللعب.

اللعب التعاوني

اغتنم الفرصة للدخول إلى لعب الأطفال ودمج ممارسة المهارات.

التعلّم المرح

بادر بدعم تجارب اللعب التي تتضمن مهارات معينة.

ألعاب تعليمية

حاول فعاليات معينة فعاليات مركزة لاستخدام مهارات مثل القراءة والكتابة والحساب.

تم إقتباسها من بايل ودانييلز، 2017 [1]

يجري اللعب في أماكن ومساحات عديدة – في المنزل، في مراكز ما قبل المدرسة ورعاية الطفل، في مراكز الأسرة، في أماكن اللعب، وفي صفوف الدراسة. ترسم ثقافة الأطفال ومجتمعهم وأسرتهم شكل لعبهم. قد تتغير تجارب اللعب ولكن عندما تقدّر العائلات وتؤيد اللعب، يتحسن تعلّم الأطفال.

تم تصميم كتيب إلعب اليوم: دليل العائلات لمساعدة العائلات على تقييم وتوسيع فرص التعلّم التي توفرها اللعب.

1 بايل، أي. ودانييلز، إي. (2017). سلسلة متصلة من التعلم القائم على اللعب: دور المدرس في المنهاج الدراسي القائم على اللعب والخوف من اختطاف التعليم، والتعليم المبكر والتنمية 28(3)، 274-289 .

اللعب الحر

كيف يحدث التعلّم خلال هذا النهج: اللعب الحر هو اللعب الذي يبدأه ويديره الأطفال. وفيه يتخذ الأطفال القرارات حول ما يحدث لاحقاً ومن يفعل ماذا.

عندما يُطلب من البالغين التفكير في ذكريات طفولتهم فيما يتعلق باللعب، فإنهم عادة ما يتذكرون مشاهد اللعب التظاهري مع الدمى، الألعاب والحيوانات المحشوة. قد يستذكرون استكشاف رقعة من الفرشاة في الهواء الطلق مع صديق للبحث عن الحيوانات البرية، الركض بكامل قوتهم، الانهيار في كومة، والصراخ ببهجة. يستذكر بعض البالغين الآخرين الركض والقفز والتسلق في الهواء الطلق مع الأصدقاء دون تدخل الكبار.

فيما يلي مثالان من اللعب الحر: لعب الرمال والغُمَّيْضَة (الاختباء والبحث).

لعب الرمال

تأخذ مارشا طفليها الإثنين، مارفين الذي يبلغ عمره 3 سنوات، وساشا الذي يبلغ عمره 5 سنوات، إلى منتزه يتواجد فيه صندوق رمل كبير. يحمل كل طفل مجرفة ودلو. تجلس مارشا على مقعد قريب بينما يركض مارفين وساشا نحو صندوق الرمل، وهما يطلقان صرخات البهجة.

تملأ ساشا بسرعة الدلو بالرمل، تقف وتفرغ الرمل مرة ثانية في صندوق الرمل. ثم تركض باتجاه مضخة الماء في الطرف الآخر من صندوق الرمل وتملأ الدلو بالماء وترجع ثانية إلى مارفين، وهي تحمل بعناية الدلو ولترى ما إذا كان الماء سيتناثر أم لا. تجلس ساشا بجانب مارفين وتسكب الماء على منطقة صغيرة من الرمل.

تضع وبسرعة الرمال الرطبة ثانية في الدلو، وتربت بشدة على الرمال. تقلب الدلو رأساً على عقب بكل عناية وترتب بلطف على طرفي الدلو وأسفله لحين خروج قالب الرمل من الدلو. تقوم بتكرار نفس الشيء خمس مرات لحين حصولها على خمسة قوالب من الرمل في صف واحد.

يبدأ مارفين في عمل حفرة في الرمل وينادي أمه قائلاً، «ماما، ماما، أنظري!

أقوم بحفر أكبر حفرة.»

تبتسم مارشا وتقول، «يا للروعة، يا لها من حفرة كبيرة!»

تنظر مارشا إلى ساشا وهي تقوم بملء الدلو بالماء وتحمله بعناية وهي ترجع ثانية إلى صندوق الرمل. تستذكر مارشا بأنه قبل ستة أسابيع فقط، كانت ساشا تطلب المساعدة لحمل الماء لأن الماء كان يسكب من الدلو بينما كانت تمشي به. تلاحظ أنه بإمكان ساشا المشي براحة ودقة لكي يبقى الماء في الدلو.

ينظر مارفين إلى قوالب ساشا الرملية ويسأل «ما هذا؟» ترد عليه ساشا وتقول «سنصنع منه حصناً.» الحصن الذي خططت لبنائه للدميتين اللتين تحملهما في حقيبة ظهرها. ثم تشير إلى شجرة بجانب صندوق الرمل. «يمكنك تقديم المساعدة. أجلب البعض من أوراق الشجر والأحجار من تحت الشجرة هناك.» يتدافع مارفين للخروج من صندوق الرمل ويركض نحو الأشجار لجمع البعض من أوراق الشجر ويركض ثانية لإعطائها إلى ساشا التي تقول، «جيد، ولكننا نحتاج إلى المزيد منها. نحتاج إلى كومة كبيرة.»

يستدير مارفن ويبدأ في العودة ثانية إلى الشجرة، ولكنه يتوقف ويركض لالتقاط الدلو. ثم يعود ثانية ويملؤها بأوراق الشجر. يُلاحظ بعض الأغصان ويضعها أيضاً في الدلو. يعود مارفن إلى ساشا والتي بدورها تقوم بتكديس أوراق الشجر في كومات منفصلة حول قوالب الرمال.

تقول ساشا وهي تشير إلى مكان يقع بجانب القوالب، «جيد. الآن قم بتفريغها هنا وارجع ثانية وأجلب بعض الأحجار.»

يعود مارفن ثانية إلى مجموعة من الأحجار الصغيرة التي تتواجد تحت الشجرة.

تمارس ساشا ومارفن العديد من المهارات في صندوق الرمل في المنتزه. ساشا على دراية بإمكانيات الرمل والماء من تجاربها السابقة في اللعب. تسير مباشرة إلى مصدر الماء. هناك تصميم في ذهنها لحصنها ولديها خطة لبنائه.

عندما ينضم مارفن إلى اللعب مع ساشا، فإنه يظهر أن بإمكانه التعاون معها. وهو يفهم بأن توجيهات ساشا هي جزء من قصة التظاهر باللعب بشأن الحصن.

تجلس مارشا بهدوء لمشاهدة الطفلين. وهي جاهزة للانضمام إليهما إذا ناداها أو الإجابة على أسئلتهما، ولكنها لا تقوم بالبدء في أي محادثة. وهي منتبهة لما يجري. وهي تلاحظ كيف أنهما يتبادلان الآراء حول بناء الحصن وإلى الآن، لديهما القدرة على التعاون.

الغُمَّيْضَة (الاختباء والبحث)

يلعب بضعة أطفال من الصف *3/2* لعبة. إنه يوم من أيام شهر يناير/كانون الثاني، والسماء ملبدة بالغيوم، ولكن تتساقط قطرات قليلة من المطر. يلعب بعض الأطفال لعبة الغميضة في ملعب المدرسة. تتناثر في الساحة علب الورق المقوى وأنابيب زحف كبيرة، والتي توفر أماكن عديدة للاختباء. تطورت قواعد الغميضة بين الأطفال في غضون الأسابيع القليلة الماضية. لعبة الغميضة هي اللعبة المفضلة حالياً لدى الأطفال.

عادة يطلب الأطفال من المدرس أن ينضم إليهم. البحث عن المدرس هو الجزء المركزي في هذه اللعبة. ينضم إليهم المدرس فقط بناء على طلب الأطفال، ويقوم بالالتزام بالقواعد التي وضعها الأطفال.

يقوم الجميع بالكثير من الجري والضحك والصراخ.

يخصص المدرس الوقت والزمان للعب في الهواء الطلق الذي يديره الأطفال. وهو يعرف بأن الأطفال بحاجة إلى استثمار الوقت في تجارب اللعب الذي يقوم الأطفال بتصميمه وادارته. إذا كان من المحتمل أن ينقطع في عدة دقائق، لا يحدث الكثير. يمكن استخدام تجارب اللعب هذه لمراقبة وجمع المعلومات عن مهارات الأطفال الاجتماعية والبدنية. تقدم ملاحظات الأطفال في هذه الأوقات معلومات قيمة لتعزيز فهم مهارات الأطفال وقدراتهم.

يتعلّم الأطفال التفاوض والتعاون مع الآخرين بالإضافة إلى ممارسة المهارات الجسدية مثل الجري، القفز، والمراوغة. وربما الأهم، هذا الوقت المخصص للعب النشط ضروري للأطفال الأصحاء. يؤدي تحسين هذه المهارات إلى بناء الثقة بالنفس والاستقلالية.

لعب الاستفسار

كيف يحدث التعلّم خلال هذا النهج: الاستفسار معناه الاستكشاف لمعرفة المعلومات أو مفاهيم جديدة. يبدأ لعب الاستفسار مع قيام الأطفال باستكشاف أشياء تثير انتباههم أو تحيرهم. يساعد هذا النوع من الاستكشاف الأطفال على رؤية الروابط بين الأشياء والأفكار والمعاني والتخيلات. تؤدي الكثير من الأسئلة إلى معرفة الأفكار والنظريات عن كيفية عمل العالم المحيط بهم.

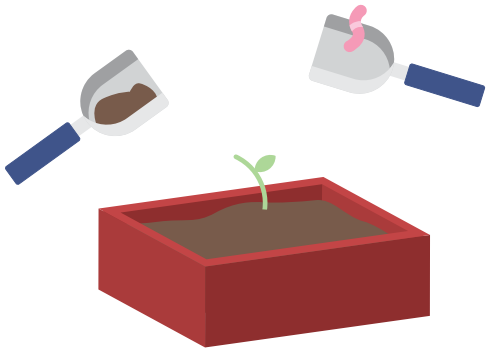
ينتبه الكبار إلى ما يلاحظه الأطفال ويسألونهم أسئلة عن أفكارهم. ولا يقومون بإعطاء الأجوبة إلى الأطفال. عوضاً عن ذلك، يقوم الكبار بدعم الأطفال للتفكير بشكل أعمق ولاختبار أفكارهم. يغذي لعب الاستفسار التفكير العلمي – تحديد المشكلة، تطوير فرضية (أو نظرية)، تجربتها، تغييرها، وتجربتها مرة أخرى. وعادة، ينطوي لعب الاستفسار على تمثيل الأفكار في الرسومات، والمطبوعات أو الصور.

فيما يلي مثالان من لعب الاستفسار: البستنة مع الأطفال والبناية الكبيرة.

البستنة مع الأطفال

ميكا وجابي، توأمان عمرهما ست سنوات، موجودان في الفناء الخلفي مع خالتهما فاليري والتي تقوم بزيارتهم في المنزل لعدة أسابيع. إنه أواخر الربيع وبدأت الأوراق تنبت على الأشجار. زهور التولب مرتفعة وتكاد تزهر في الحديقة.

وكانت السماء قد أمطرت في ذلك اليوم وكان الممر الأرضي والإسمنتي مازالا مبللين. «أنظري خالتي!» يصرخ ميكا ويقول «توجد ديدان في كل مكان»، وهو يشير بيده إلى الممر. «في المدرسة، نضع الديدان في الوعاء الكبير الذي يحتوي على التراب الذي استخدمناه لزرع الفاصوليا. الديدان جيدة لزراعة الأشياء الخضراء.»



تقترح جابي أن يقوما بجمع الديدان ووضعها في الحديقة. تركض الفتاتان لجمع الديدان ووضعها على التراب.

تسأل فاليري، «لماذا تظن بأن الديدان ستساعد على نمو الأشياء في الحديقة؟»

تقترح ميكا «ربما لأن لديها قوى سحرية».

وتضيف جابي قائلة، «أو ربما لديها بصقة خاصة وعندما تخرج منها فإنها تساعد على نمو النباتات».

تقول فاليري، «أتساءل كيف يمكننا معرفة المزيد عما تفعله الديدان في التراب والذي يساعد النباتات».

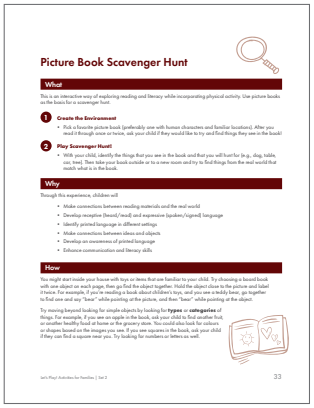
تشير ميكا بأن الديدان منتشرة في كل مكان وتتذكر تجربة مبكرة لها مع الديدان. وتقوم بعمل تواصل مع شيء تعلمته في الماضي – بأنه تم إضافة الديدان إلى الوعاء الذي يحتوي على حبوب الفاصوليا في المدرسة.

تعتمد جابي على معرفة ميكا وتطبقها على الموقف الحالي. توصلت الفتاتان إلى نظريات حول سبب قيام الديدان بمساعدة النباتات على النمو.

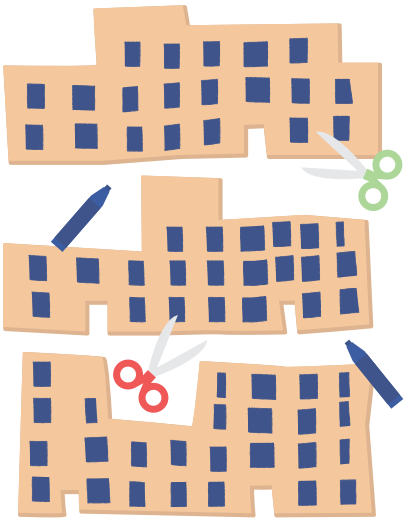
تسأل فاليري الأسئلة لمعرفة ما يفكر فيه الطفلان – وما هي أفكارهما. وتكون إجاباتها متسمة بالاحترام لنظرياتهما وتفتح الإمكانيات لاستكشاف أسئلة حول كيفية مساعدة الديدان للنباتات.

حاول القيام بهذه الفعالية!

فعالية البستنة مع الأطفال موجودة في كتيب هيا نلعب! فعاليات للأسر . يمكنك إيجاد هذه الفعالية في المجموعة 3: الهويات والمسؤولية الاجتماعية والتنوع الثقافي.



البناية الكبيرة



تراقب مجموعة من الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة بناء مبنى سكني مجاور. يقف الأطفال عند السياج ويراقبون موكب خلاطات الاسمنت والحفارات ومحملات الواجهة الأمامية والرافعات. يلعب كونور الذي يبلغ الثالثة من العمر بشكل خاص مع سياراته ويجلس على دراجة ثلاثية العجلات ويتحرك ذهاباً وإياباً، ويطلق صوته المعتاد. يركب أطفال آخرون دراجاتهم ثلاثية العجلات وعرباتهم وينضمون إلى كونور. بعد ذلك، يقرر بعض الأطفال جلب لبنات بناء كبيرة، وأسطوانات الورق المقوى، وصناديق فارغة كبيرة وقبعات صلبة من المخزن الصغير. يبدأ الأطفال بشغف في بناء بناية يسمونها «البناية الكبيرة».

بعد بضعة أيام، تحتوي منطقة البناء الخاصة بالأطفال تركيبات مصنوعة من اللبنات والأنابيب والصناديق والصور واللافتات. ويعطون التعليمات لمركبات البناء وتحذيرات للمخاطر ويعطون الدلاء والمجارف لنقل الرمال حول صندوق الرمال. من حين لآخر، تنضم إلى اللعب ياسمين، معلمة الطفولة المبكرة. وتطرح الكثير من الأسئلة عن كيفية قيامهم بالمحافظة على عدم سقوط البناية وما يفعله عمال البناء.

في أحد الأيام، قررت ياسمين تمديد وقت اللعب في الخارج. وتجلب معها صفحات كبيرة من الورق وتلصقها بطاولة قريبة. ثم تقوم ياسمين بدعوة الأطفال إلى رسم صورة موقع البناء. يأتي أربعة أطفال إلى الطاولة، ويلتقطون الأقلام التي وضعتها ياسمين على الطاولة ويبدؤون بالرسم. تقوم ياسمين بتشجيعهم على النظر في موقع البناية والتفكير في تفاصيل المعدات والثقب الكبير في الأرض.

يطرح الأطفال المزيد والمزيد من الأسئلة عن مركبات البناء وعن الأدوات التي يستخدمها العمال. ترغب إيميلي التي تبلغ الرابعة من العمر في معرفة كيف سيكون الماء والكهرباء جزءاً من البناية. تجلب ياسمين عددا من الكتب المصورة عن البناء من المكتبة العامة المحلية. وتخبر الأطفال بأنها لا تعرف الأجوبة، ولكن يمكنها مساعدتهم في إيجاد المزيد من المعلومات من الكتب. يقترح حسن أن يقوموا باستخدام الانترنت في المكتبة العامة للبحث عن المعلومات. يقوم بعض الأطفال برسم صور عن بناء المبنى ويسألون كيفية تهجئة كلمات مثل «*condominium*» و «*excavator*». الآن تأخذ ياسمين والأطفال الصور كل صباح ويوثقون التقدم الذين يلاحظونه في كتاب ينتجونه تحت اسم «البناية الكبيرة».

في الأسبوع التالي، تضع ياسمين مرة ثانية طاولة قريبة وتضع عليها الورق والأقلام وتدعو الأطفال إلى رسم الصور. وتلاحظ بأن الأطفال يرسمون مع مزيد من التفاصيل في الصور التوضيحية للمعدات وموقع البناء. تقوم ياسمين بدعوة كونور إلى الطاولة من خلال دعوته لرسم محمل الواجهة الأمامية.

بينما يستمر اللعب في الخارج لتطوير القصة حول عمال البناء والآلات القوية. تقترح ياسمين بأن يقوموا معاً بكتابة نص لمسرحية. يساهم فيه الأطفال من خلال ملاحظات مكتوبة بخط اليد ورسومات تم نقلها إلى الكمبيوتر. وهم يعملون معاً لتحضير مسرحية عن بناء مبنى كبير يتضمن الكثير من غرف الألعاب، بما في ذلك غرفة تحتوي على قلعة نطاطة كبيرة.

تستجيب ياسمين لاهتمامات وأفكار الأطفال. تسأل أسئلة لمعرفة ما يفكرون فيه. وتسألهم أسئلة لإثارة فضولهم لاستكشاف وفهم المزيد عن موقع البناء وتشجعهم على تمثيل أفكارهم بالصور وفي مسرحية درامية. تنضم إلى الأطفال في عملية الاستكشاف حول الماء والكهرباء.

يتعلّم الأطفال عن حل المشاكل والتخطيط وكيفية استخدام الموارد لمعرفة كيفية عمل الأشياء. وهم يتعلمون مفردات جديدة وطرق لتمثيل أفكارهم بالكلمات والرسوم التوضيحية.

اللعب التعاوني

كيف يحدث التعلّم خلال هذا النهج: يحدث اللعب التعاوني عندما يقوم الأطفال بإدارة اللعب بأنفسهم (اللعب الحر) ويرى الكبار فرصة لدخول لعب الأطفال لتوسيع فرصة التعلّم. لا يسيطر الكبار على مجريات اللعب أو إدارته (إلا لأسباب تتعلق بالسلامة). قد يقدم الكبار التعليمات حول مهارة معينة – مثل كيفية حمل الورقة لقطع مقالة، أو يمكنهم تقديم موارد معينة مثل الكتب.

فيما يلي مثالان من اللعب التعاوني: كتاب مصور لمطاردة الزبال والرافعة.

كتاب مصور لمطاردة الزبال

يقوم أليكس بمطالعة كتاب عن كيفية عمل الآلات مع ابنه مانويل الذي يبلغ السادسة من العمر. اختار مانويل الكتاب من مكتبة المدرسة لجلبه إلى المنزل. يوضح الكتاب الرسوم التوضيحية وأوصاف الآلات الشائعة في منازل عديدة بما في ذلك الخلاطات، المكانس الكهربائية، أجهزة الحاسوب، الهواتف الخليوية، ومجففات الشعر.

يطرح مانويل العديد من الأسئلة عن سبب توصيل بعض الآلات الكهربائية بينما تعمل آلات أخرى دون توصيلها بالكهرباء. يقترح أليكس أن يقوما بعمل بحث عن هذه الآلات في منزلهما لمعرفة أي من هذه الآلات لديها أسلاك ومقابس كهربائية وأيهما بدون أسلاك ومقابس. كلما يعثر مانويل على واحدة منها، يقوم بتشغيلها وايقافها.

يشير مانويل أن «ليست هناك حاجة إلى توصيل الهواتف الخليوية بالجدار – الكهرباء هي داخل الشاحن».

«هممم»، يرد أليكس «هذا هاتفي الخليوي وهو غير مشحون الآن. هيا لنستخدم الشاحن ولكن لن نوصله بالحائط ونرى ماذا سيحصل».

بكل حماس يقوم مانويل بتوصيل الشاحن إلى هاتف والده. ويذهبان للبحث عن آلات أخرى من الكتاب، ويضعون قائمة بالآلات التي لديها وبالآلات التي لا توجد لديها، مثل صانع الجليد.

بعد مرور ساعة، ينتهيان من الكتاب ويكتشفان بأن لديهما *16* آلة في الكتاب، ولكنهما لا يملكان *12* آلة أخرى مذكورة في الكتاب. يقترح أليكس بأن يقوما بفحص هاتفه المحمول.

مانويل يبدو في حيرة ويقول، «بابا، هاتفك لايزال غير مشحون ولم يتم شحنه.»

يرد عليه أليكس قائلاً، «حسناً، لنصل الطرف الآخر من الشاحن بالتيار الكهربائي». وفوراً، يضئ الهاتف المحمول ويظهر على الشاشة رمز الشحن. ويوضح له كيف يسير التيار الكهربائي إلى منزلهم، عبر الأسلاك الموجودة في الجدار. ويوضح له كيف يعمل الشاحن لأخذ التيار الكهربائي ويستخدمه لشحن الهاتف ولكن لا يملك الشاحن بنفسه التيار الكهربائي.

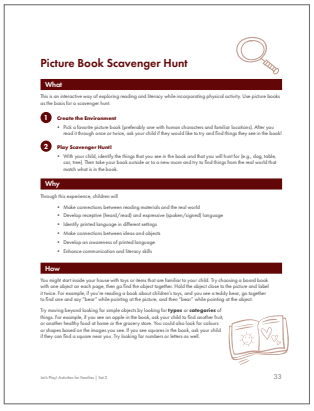
يستطيع مانويل الربط بين مواد القراءة والعالم الذي يعيش فيه. ويستخدم الكتب لمعرفة كيفية قيامها بالعمل. ويقوم أيضاً بتعزيز فهمه للمطبوعات. يربط فهمه بسمات الأشياء المختلفة وكيف يمكن تصنيفها. ويفكر في المشاكل ويتنبأ بالحلول.

ينضم أليكس إلى تجربة اللعب مع مانويل من خلال قراءة الكتاب الذي اختاره مانويل. يستخدم ما يُسمى أحياناً «لحظة تعليمية» لبناء جسر بين فهم مانويل الجزئي عن الكهرباء وكيفية عمل شاحن الهاتف مع الكهرباء.

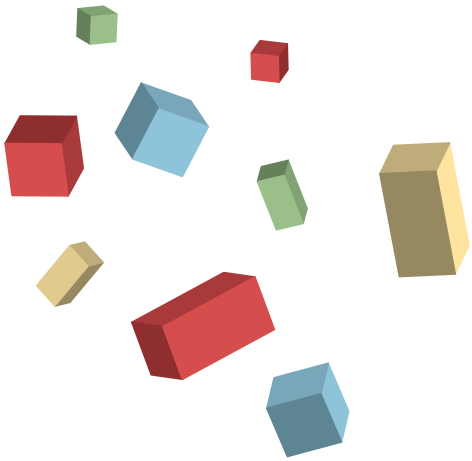
يشمل التعلّم المرح تجارب اللعب التي يخططها البالغون مع وضع أهداف تعلّم محددة في عين الاعتبار. يشارك الأطفال في اللعب ويمكن أن يكون لهم دور فعّال في حسم مسار اللعب ضمن التركيبة التي وضعها البالغون.

حاول القيام بهذه الفعالية!

فعالية الكتاب المصور لمطاردة الزبال موجودة في كتيب هيا نلعب! فعاليات للأسر . يمكنك إيجاد هذه الفعالية في المجموعة 2: الاتصالات ومحو الأمية.



الرافعة



تلاحظ ميكائيلا المربية في برنامج البداية القوية في بريتش كولومبيا (*StrongStart BC*) بإن إيفان وليندزي اللذان يبلغان الثالثة عاماً يشاركان بعمق في لبنات البناء ليجو في منطقة لعب البناء. يقوم إيفان بوضع عدة لبنات ليجو على الأرض. ويقوم بوضع كومة طويلة من لبنات ليجو على طرف واحد من اللبنات، وهي تبدأ في السقوط. بعد مراقبته لعدة دقائق، تقرر ميكائيلا معرفة فهم إيفان وليندزي عن سبب سقوط اللبنات، وماذا يحاولان فعله.

تسأل ميكائيلا، «ماذا تحاول فعله يا إيفان؟» إيفان يرد قائلاً، «نحن نصنع رافعة كبيرة جداً.»

تضيف ليندزي قائلة، «ستقوم بالتقاط الخرسانة من البرج». يدور إيفان ناحية ميكائيلا ويسأل، «هل بإمكانك مساعدتنا لجعل الرافعة تبقى واقفة؟» ترد ميكائيلا قائلة، «طبعاً. في أي اتجاه تريدان أن تتجه الرافعة؟»

يقول إيفان، «يجب أن تواجه الخرسانة» بينما يشير إلى كومة صغيرة للأحجار بجانب اللبنات الخشبية. تقوم ميكائيلا بوضع البرج على لبنة أمام الأحجار. وبدأت في السقوط.

تسأل ميكائيلا، «لماذا تظن بأنها تسقط باستمرار؟» يرد عليها إيفان قائلاً، «لأنها لا تلتصق باللبنة». ترد ميكائيلا قائلة، «حسناً، كيف نجعلها تلتصق باللبنة؟» تصرخ ليندزي وهي تقول «نحتاج إلى لصقها بالغراء».

تقول ميكائيلا، «إنها فكرة جيدة. ولكنها ستكون دائمة عالقة في اللبنة. كيف يمكن أن تتناسب اللبنة ثانية مع الرف؟»

يقترح إيفان، «دعنا نستعمل الشريط اللاصق. عندما ننتهي، يمكننا إزالة الشريط». تجيب ميكائيلا قائلة «فكّرت في طريقة جيدة لحل المشكلة. لنبحث عن الشريط اللاصق».

تستخدم ميكائيلا مواد اللعب التي يمكن تحويلها من قبل الأطفال. وتدخل إلى لعب الأطفال لتوسيع أفكارهم، وبالتالي توسيع فرصة التعلّم. وتبني على نوايا الأطفال، ولكنها لا تسيطر على مجريات اللعب. وتقوم بإثارة حماسهم للتفكير بمشكلتهم والحلول الممكنة. وتدعم فهمهم لأنفسهم كمتعلمين من خلال مطالبتهم لمعرفة كيف تحافظ على إبقاء الرافعة قائمة.

التعلم المرح

كيف يحدث التعلّم في هذا النهج: يشمل التعلّم المرح تجارب اللعب التي يخططها البالغون مع وضع أهداف تعلّم محددة في عين الاعتبار. يشارك الأطفال في اللعب ويمكن أن يكون لهم دور فعّال في حسم مسار اللعب ضمن التركيبة التي وضعها البالغون.

فيما يلي مثالان من التعلّم المرح: سلة ألعاب الاستكشاف وكعكة اليقطين.

سلة ألعاب الاستكشاف

تصنع ماري جين «سلة ألعاب الاستكشاف» لطفلتها إيلي التي تبلغ الرابعة من العمر. وتخطط في عرضها بعد وقت القيلولة. تضع ماري جين في سلة عدة أشياء تم التقاطها مثل المفاتيح والأحجار وثمرة الصنوبر والملاعق والاسفنجة. جميع هذه الأشياء تم جلبها من أماكن حول المنزل وإيلي على دراية بهم. تضع ماري جين بطانية صغيرة على السلة.

حالما تستيقظ إيلي وتكون جاهزة للعب بعد القيلولة، تجلس ماري جين بجانبها وتجلب السلة.

ماري جين تسأل إيلي، «هل بإمكانك وضع يدك تحت البطانية وإخباري ما تشعرين به دون إزالة الغطاء؟»

إيلي مهتمة ولديها الفضول وتضع يدها ببطء. تمسك بالإسفنجة وتقول، «هذا إسفنجي».

تسألها ماري جين، «ما الذي تعتقدين أنه قد يكون؟»

ترد إيلي قائلة، «هل هي قطعة قماش لغسل الوجه؟» تقترح عليها ماري جين أن تلمسها مرة ثانية.

تضع إيلي يديها الاثنتين وتلمس الإسفنجة جيداً وتصرخ، «أعرف، أعرف، هذا ما نغسل بها الصحون!»

تبتسم ماري جين وتقول «نعم، صحيح - ماذا نسميها؟»

تقوم إيلي بسحبها من تحت البطانية وتبدو عليها الحيرة. تنظر إلى ماري جين وتقول، «لا أعرف ما أسمها».

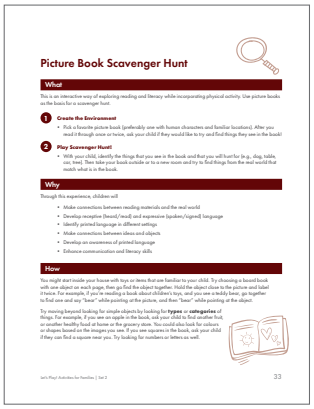
ترد عليها ماري جين قائلة، «إنها إسفنجة».

تفعل ماري جين الشيء نفسه بالأشياء الأخرى في السلة وتعطي الوقت إلى إيلي لاستكشاف الأشياء بنفسها.

توفر فعالية سلة ألعاب الاستكشاف فرصاً لاستكشاف الخصائص المختلفة للأشياء. وهي تدعو إلى محادثات حول ما يتم استخدام هذه الأشياء وتشجع على استخدام مفردات جديدة.

حاول هذه الفعالية!

توجد فعالية سلة لعب الاستكشاف في كتيب هيا نلعب! فعاليات للأسر. يمكنك إيجاد هذه الفعالية في المجموعة 1: التواصل مع الآخرين، والمواد والعالم.



كعكة اليقطين

يجتمع مجموعة تتكون من خمسة أطفال في برنامج بعد الدوام المدرسي في المدرسة الابتدائية حول طاولة في مطبخ المدرسة. يقوم ويليام المربي الذي يقوم بإدارة البرنامج بوضع ورقة كبيرة مع وصفة لكعكة اليقطين على الحائط خلف الطاولة. إنه فصل الخريف، وكان الأطفال مؤخراً في سوق محلي يوجد فيه مجموعة واسعة من اليقطين.

يقوم ويليام والأطفال معاً بقراءة الوصفة. ببطء تقوم صوفي التي تبلغ السادسة من العمر بترديد الكلمة «سكر» وتقول، «أعرف أين يوجد السكر. سآتي به.»

يسأل وليام، «كم هي كمية السكر التي نحتاجها؟»

يرد ثوماس الذي يبلغ السابعة من العمر قائلاً، «كوبان ونصف الكوب، هذا ما تقوله الوصفة الموجودة على الحائط.

«صحيح» يقول ويليام. «ثوماس لدينا هنا ملعقة قياس بحجم نصف كوب. هل يمكننا قياس ما مجموعه كوبان ونصف كوب من السكر؟»

يرد ثوماس قائلاً، «نحتاج إلى إضافة ثلاثة من هذه في الوعاء.»

يسحب ويليام كوب قياس بحجم كوب *1* ويسأل ثوماس ثانية. تقول صوفي، «أعتقد بأن إثنين من الأكواب الصغيرة ستملئ الكوب الكبير».

ببطء، يقوم ويليام بإرشاد الأطفال خلال قياس جميع المحتويات، والتأكيد على أن ½ + ½ يساويان *1*. بعد وضع كعكة اليقطين في الفرن، يقوم الأطفال بمراجعة جدول الوصفة.

يطلب منهم ويليام أن يصنعوا بطاقة وصفة خاصة بهم لكعكة اليقطين. ويشجعهم على عمل رسومات لكل واحدة من المكونات لإظهار الكمية المطلوبة للوصفة.

يقوم ويليام بوضع تجربة اللعب مع أهداف محددة للتعلم في عين الاعتبار. يقوم بتقديم مفاهيم القياس للأطفال. ويستخدم إشارات بصرية ومفردات لعرض وممارسة مفاهيم القياس. تعزز الوصفة المكتوبة مع الرموز المرئية فهم الأطفال بأن الكلمات المطبوعة تحمل معنى. يضع ويليام المواد لتجربة اللعب بطريقة تدعو الأطفال إلى التركيز.

الأطفال هم مشاركون نشطون. وهم يقررون كيفية تحريك المحتويات معاً وقد يقترحون بعض الإضافات. يقوم الأطفال بعمل رسومات خاصة بهم لبطاقات الوصفة – سيضع البعض منهم الأرقام وسيحاول الآخرون إظهار ½ كوب أو كوبان لتمثيل الكميات.

ألعاب تعليمية

كيف يحدث التعلّم في هذا النهج: الألعاب التعليمية، والتي تشمل التعليمات، هي أنواع من اللعب الذي يديره البالغون. في بعض الأحيان، تأتي التعليمات على هيئة قواعد تدل على كيفية سير مسار اللعبة أو من خلال مواد منظمة مستخدمة بحالة معينة، مثل اللغز.

الألعاب التعليمية مفيدة لعرض وممارسة مفاهيم تتعلق بالقراءة أو الرياضيات. وهي مفيدة أيضاً للتعلم الاجتماعي-العاطفي ومهارات الحركة المادية الأساسية. عندما يلعب الأطفال معاً، فإنهم يمارسون مهارات اجتماعية مثل أخذ الأدوار (أو التناوب). قد تشجع الألعاب انتباه وتركيز الأطفال على أشياء تعتبر تحدياً.

نعرض فيما يلي مثالين من الألعاب التعليمية: وضعيات اليوغا ولعبة خط الأعداد.

وضعيات اليوغا

ليونا هي والدة لورين التي تبلغ الثالثة من العمر. بدأت ليونا في أخذ دروس اليوغا قبل سنة في مركز المجتمع المحلي. ترى أنها الآن أكثر قدرة على إدارة متطلبات العمل والأسرة. وتجد أيضاً بأنها عندما تشعر بضغط نفسي، تصبح أكثر هدوءاً – ولديها فعالية أكثر في التعامل مع ضغوطات المنزل ومكان العمل – من خلال استراحة يوغا واجراء بعض الوضعيات.

تقوم ليونا بتخصيص وقت لوضعيات اليوغا مع لورين في نهاية اليوم عند وصولهما إلى المنزل. تبدءان من خلال اخراج سجادات اليوغا الخاصة بهما في غرفة الاستقبال، تخفيف الأضواء، وغلق أجهزة الراديو والتلفزيون والآيباد والهواتف الخلوية. تطلب ليونا من لورين أن تجلس بهدوء وتأخذ عدة أنفاس عميقة.

تتحدث ليونا ببطء وهدوء. «اغمضي عينيك. تنفسي ببطء من خلال أنفك».

تتوقف لبرهة ثم تستمر. «اشعري بجسمك جاهزاً لليوغا. ببطء افتحي أحد عينيك». في بعض الأحيان، تسأل لورين، «كيف تشعرين من الداخل؟ كيف يشعر جسمك؟ هل تشعرين بالتعب أو هل تشعرين بانك يقظة؟»

والآن، ليونا جاهزة للقيام بعدة وضعيات أخرى مع لورين. تبدأ مع أحد وضعيات الطفل. وتقول «لنقم بأداء وضعية الطفل».

تقوم ليونا بمساعدة لورين على عمل وضعية الطفل من خلال إرشادها إلى خفض جبينها إلى الأرض ومد ذراعيها إلى الأمام.

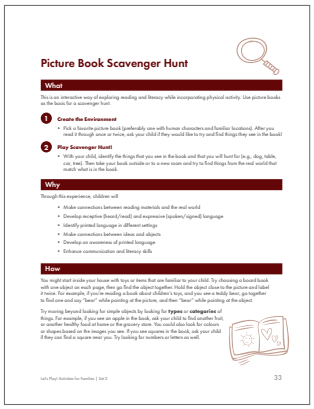
تقوم ليونا بمراقبة لورين وهي تقوم بأداء هذه الوضعية وترجع ثانية إلى وضعية الجلوس. بعد الانتهاء من وضعيتين أخريين – وضعية الكلب المنخفض ووضعية الشجرة – تطلب ليونا من لورين أن تأخذ عدة أنفاس عميقة وتسألها «كيف يشعر جسمك الآن؟ أنا أشعر بهدوء أكثر من الوقت الذي وصلت فيه إلى المنزل».

تقوم ليونا بإدارة فعالية اللعب هذه. تقوم بتهيئة البيئة من خلال ممارسة اليوغا لبضعة دقائق مع لورين، والذي هو إجراء روتيني تقوم به بعد وصولها إلى المنزل. تقوم بتنظيم غرفة الاستقبال لكي يصبح من السهل التمدد في مكان مفتوح. وقت اليوغا منظم من خلال أهداف معينة تتعلق بتطوير مهارات التأقلم الإيجابية والتعامل مع العواطف والتوتر. تقوم بعرض الوضعيات بناءاً على مهارات لورين الناشئة. وهي منتبهة للتقدم الذي تحرزه لورين مع الوضعيات وتطرح أسئلة تجلب انتباهها للطريقة التي يشعر به جسمها.

الألعاب التعليمية هي فرص اللعب التي غالباً ما يتم فيه تحدي الأطفال لتوسيع تفكيرهم ، الأعداد واللغة، والمهارات الاجتماعية-العاطفية والمادية. بإمكان البالغين تنظيم هذه الألعاب بحيث يمكن التحكم بالتحديات وليست خارج نطاق ما يعرفه الطفل أو يمكنه القيام بذلك بمساعدة.

حاول القيام بهذه الفعالية!

توجد فعالية وضعية اليوغا في كتيب هيا نلعب! فعاليات للأسر . يمكنك إيجاد هذه الفعالية في المجموعة 4: الرفاهية والانتماء.



لعبة خط الأعداد

يدخل إدريس الذي يبلغ الرابعة من العمر إلى مركز ما قبل المدرسة مع خالته. يركض فوراً إلى الطاولة مع إعداد لعبة جديدة. يصرخ قائلاً «خالتي، خالتي، أنظري، تستخدم هذه اللعبة البلوط الذي أحضرته البارحة».

يوجد على الطاولة لعبة خط الأعداد والذي تم إعداده لثلاثة لاعبين. لدى كل لاعب العديد من البلوط. يتناوب الأطفال في رمي نرد كبير وثم وضع عدد من البلوط على واحدة من خطوط الأعداد التي هي مربعات مرقمة من واحد إلى عشرة. عندما يستطيع الأطفال القيام بهذا العمل، سيقوم المربي بإضافة المزيد من البلوط وتوسيع اللعبة بخطوط أرقام أطول.

يجلس إدريس ويقوم برمي النرد. تظهر عليها دائرتان. يضع إدريس بلوطتين على المربعين رقم واحد ورقم إثنين في خط أرقامه. ثم يقوم برمي النرد مرة ثانية، وتظهر عليها الآن ثلاثة دوائر.

يضع ثلاث حبات من البلوط على طول المربعات الثلاثة التالية في خط الاعداد. يلاحظه إيمانويل ويسأله «حسناً ما هو الرقم الذي وصلت إليه لحد الآن؟» يبتسم إدريس ويبدأ من المربع الأول ويستمر إلى المربع الخامس الذي تم وضع البلوط عليه. يحيط إيمانويل علماً بفهم إدريس للأرقام بينما يقوم بمراقبته وهو يبتسم ويومئ برأسه.

قام إيمانويل بتحضير اللعبة بقواعد معينة. تكون القواعد مبنية على أهداف تعليمية معينة. تم تصميم اللعبة لتعليم الأطفال عن مفاهيم الرياضيات المتعلقة بالعد والحساب البسيط. يتعلم إدريس تحديد ومقارنة الأرقام وكذلك العد والاضافة البسيطة.

يمكن تكييف هذه اللعبة لكي تناسب الفهم الفردي للأطفال. يقوم إيمانويل بتقييم ما يفهمه إدريس عن الأرقام والعد البسيط وبإمكانه تكييف تعقيد اللعبة.

يكون الأطفال مشاركين نشطين في اللعبة. وهم يسترشدون بالقواعد، ويمكن تعديل القواعد إلى ما يفهمه الطفل. الهدف هو تقديم تحدي يكون بإمكان الطفل تحقيقه.

الختام

تختلف تجارب الأطفال باختلاف الثقافات والمجتمعات ولذلك قد يبدو اللعب مختلفاً في بيئات مختلف، ولكن قدرتها على ادخال البهجة والسرور في قلوب الأطفال عالمية.

يشجع اللعب الأطفال لكي يكون لديهم الفضول والإبداع وأن يصبحوا متعلمين مدى الحياة. ويقدم للأطفال الحافز للاستكشاف، الخروج بأفكار جديدة، التواصل مع الآخرين وتخيّل إمكانيات جديدة. يمكن أن يكون اللعب مليئاً بالتحديات، البهجة، الحماس والإثارة. ويمكن أن يكون أيضاً متسماً بالاسترخاء والهدوء والهناء. اللعب هو منصة تعليم من الولادة وحتى البلوغ. وهو أداة للتعلّم الملهم.

يستند هذا الدليل على العب اليوم: دليل بريتش كولومبيا ويستفيد من الفعاليات المتوفرة في كتيب هيا نعلب: فعاليات للأسر. في موارد التعلّم المبكر هذه، يتم تسليط الضوء على فوائد تجارب اللعب لكي يطمئن البالغون بأن تجارب اللعب ذات قيمة خاصة للأطفال من أجل تعلّمهم ونموهم.

المصادر

وزارة التربية في بريتش كولومبيا، (2019)، إلعب اليوم: دليل بريتش كولومبيا، تم أخذه من: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/play-today-handbook.pdf

وزارة التربية في بريتش كولومبيا. (2019). هيا نلعب! فعاليات للأسر. تركّز المجموعة 1 على التواصل مع الآخرين، المواد والعالم. تم أخذها من: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-engagement.pdf

وزارة التربية في بريتش كولومبيا. (2019)، هيا نلعب! فعاليات للأسر. تركّز المجموعة 2 على الاتصالات والمعرفة. تم أخذها من: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-communication.pdf

وزارة التربية في بريتش كولومبيا. (2019)، هيا نلعب! فعاليات للأسر. تركّز المجموعة 3 على الهويات والمسؤولية الاجتماعية والتنوع الثقافي. تم أخذها من: https://www2.gov. bc .ca/assets/gov/education/early- https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-identities.pdf

وزارة التربية في بريتش كولومبيا. (2019). هيا نلعب! فعاليات للأسر. تركّز المجموعة 4 على الرفاهية والانتماء. تم أخذها من: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-well-being.pdf

المراجع

ماكين، إم.، ماسترد، إف. وماككويغ، كي. (2011). السنوات الأولى من الدراسة 3. تورونتو، أونتاريو: مركز اتكينسون، أو آي إس إي

بايل، أي. ودانييلز، إي. (2017). سلسلة متصلة من التعلم القائم على اللعب: دور المدرس في المنهاج الدراسي القائم على اللعب والخوف من اختطاف التعليم، والتعليم المبكر والتنمية 28(3)، 274-28

Ministry of
Education