مرشد لمربيات البساتين وللأهل

كتبه : ايلانا بركوفيتش

مرشدة لتطوير التفكير الرياضي في الطفولة المبكرة

תילתן
ערכות למידה בע"מ

المقدمة

اللعبة كأداة اجتماعية وأداة تعليمية

اللعبة كأداة اجتماعية وأداة تعليمية

اللعب هو عبارة عن نشاط يصف تماما الكلمة, يمارس بإرادة ومتعة بدون أي تعويض تحصيلي. وكما قال اريسطو: "اللعب هو متعة بممارسة شيء ليس له استمرارية".

هذه الفكرة تخفي لعملية التعلم خواص والتي هي اكثر من تعلم مواضيع تعليمية.

الطفل الذي يلعب, يشعر بهناء ومتعة, تجعله يريد اللعب اكثر فأكثر. أثناء اللعب يتعلم الطفل المشاركة ومراعاة أصدقائه, ويتعلم ايضا ايجاد حلول لمشاكل عملية.

يشعر الطفل بالعدل والتهذيب, كذلك يتعلم الحرص على قوانين اللعبة والتي تتيح له ادارة اللعبة بشكل صحيح.

من المهم أن يدرك مشغل اللعبة أن اللعبة تطور عند الطفل يقظة بالتفكير, وتشجع القدرة على التركيز وتحفز التفكير الابداعي. اللعبة في بستان الأطف ال هي وسيلة لزيادة التحفيز واكساب للمعلومات.

ما هي لعبة المسار

في لعبة المسار, نتقدم بواسطة "جنود", نحو أهداف وقوانين وضعت مسبقاً. أثناء التقدم بالخطوات في المسار يجيب المشتركون على أسئلة, مسائل تعليمية معروضة لهم (دمج اللعب بالتعلم- سارة ياعيل, كلية ليفينسكي) أو أنهم ينتجون مسائل بذاتهم.

في لعبة المسار يتعلم الطفل ما هو التتابع وكيفية التقدم حسب تسلسل. أين يضع الجندي وكيفية التنفيذ السريع.

في لعبة المسار يتعلم الطفل التحدي بدرجات صعوبة متفاوتة, يتعلم أيضا تلقي ردة فعل فورية غير متعلق ببالغ خارجي.

هنالك عدة أنواع لألعاب المسار

هنالك مسار بسيط أو مفتوح- فيه مسار واحد لكل المشتركين وتعليمة واحدة بكل محطة. هنالك نقطة انطلاق للبداية ونقطة وصول نهائية.

لعبة مسار مغلقة – لها نقطة انطلاق ولا يوجد لها نقطة نهاية. نقطة الانطلاق يحددها المشتركون, ونقطة النهاية يجب أن يحددوها مسبقاً.

لعبة مسار متعددة الاتجاهات أو متاهة – مسار لا نهاية له ومتعدد الاتجاهات. يتيح للمشترك حرية الاختيار لنقطة الانطلاق, التقدم لكل الاتجاهات التي يختارها المشترك وبحث استراتيجية. نهاية اللعبة يجب ان تتقرر مسبقاً.

اللعبة : "أذكياء بالمسار"

لعبة المسار التي أمامكم "أذكياء بالمسار", هي لعبة حسابية-اجتماعية (جيل 3-7). اللعبة تتيح لكم المربيات/ المربيون الاهل أن يكونوا مشتركون وكذلك متفرجون, أن يشعر الطفل بالمتعة والهنا وأن يطلب اللعب مجدداً.

أثناء اللعب يتعلم الطفل أن يتعاون مع أصدقائه, وكذلك مراعاة أصدقائه مع المحاولة لإيجاد حلول عملية.

يشعر الطفل بالعدل وبالتهذيب ويتعلم المحافظة على قوانين اللعبة. اللعبة تطور عند الطفل اليقظة الذهنية, تزيد من قدرته على التركيز وكذلك تطور التفكير الابداعي.

تواجد البالغ في اللعبة مع الاطفال, يتعلم عن قدرات الاطفال المشتركين ويستطيع أن يسأل نفسه عدة اسئلة:

عمل الطفل وفق الأهداف وجو اللعبة؟

هل كانت البطاقات واضحة وكبيرة حسب الحاجة؟

ماذا يمكننا ان نتعلم عن الطفل من خلال الفعالية؟

- من الناحية التعليمية:
- هل أبدى الطفل اهتماماً؟
- أي الصعوبات واجهها الطفل وكيف حلها؟
- هل مستوى اللعبة ملائم لمستوى الطفل المتواجد به؟

أي الالعاب أو الفعاليات ساعطي للطفل بديل تقوي عنده مجال صعوبة؟ (תח"י)

اهمية اللعبة للاطفال في جيل 3-4

التعرف على لعبة المسار – يتقدمون خطوة تلو الاخرى. (بسبب حجم المربعات الكبيرة سهل على الاطفال أن يفهموا التقدم الواحد وراء الآخر بخطوة متتالية)

- التعرف على مكعبات الكمية
- يتعلم قراءة مفتاح اللعبة
- التعرف على الرموز
- التعرف على الأعداد والارقام
- وضع توالي الاعداد بمكانهم.
- تنمية الصبر والتساهل – لعبة اجتماعية
- تحسين حركي

أهداف اللعبة:

أهداف اللعبة:

- تنمية القدرات الاجتماعية
- التعارف على طريقة لعبة المسار – خطوة متتالية.
- تعلم قراءة مفتاح اللعبة والتعرف على الرموز, فهم مفتاح اللعبة وتنفيذ التعليمات حسب المفتاح.
- تعلم مفاهيم حسابية خلال فعالية اللعب (حسب خطة العمل لوزارة التربية والتعليم)
- اثراء اللغة الحسابية
- تقييم المعرفة الحسابية عند الطفل على يد البالغ
- يمكن مشاهدة الطفل وقدراته, وتقييم قدراته في المجال الاجتماعي, العاطفي, الحركي والذهني (חרמ"ש)

مراحل اللعبة

يتعلم الاطفال ما هي لعبة المسار وكيفية التقدم فيها (يجب الانتباه أن الخطوة تبدا بالمربع الذي يلي المكان الذي يقف به المتقدم)

كيف نلعب بالمسار البسيط المفتوح.

قراءة المفتاح ثم التنفيذ حسب تعليمات المفتاح.

قراءة التعليمات وتنفيذها:

ملاحظة: المضامين في اللعبة ملائمة لمفهوم العدد كما هو عليه بالخطة النواة التعليمية للبساتين (الخطة التعليمية للرياضيات لرياض الأطفال, خطة النواة 2005)

اللعبة هي واحدة من مجموعة ألعاب ستصدر في الفترة القريبة.

مفاهيم رياضية متخللة باللعبة:

يستعمل الاطفال المفاهيم : احصاء, تناظر احادي, التقدم بالتوالي, العد ما قبل وما , بعد أعداد حسب الدور, التقدير, أعداد متتالية, زيادة , نقصان, حل مسائل.

تحضير للعبة (مرحلة اولى)

تحضير البساط على ارضية الغرفة.

المتقدم يتواجد عند كلمة بداية خارج نطاق البساط.

بمركز البساط – تضع بطاقات مع علامة "كفة قدم" , جندي ومكعب.

نضع كلمة بداية في بداية المسار وكلمة نهاية في نهاية المسار.

مسار اللعبة : (لجميع اطفال البستان)

الطفل الاول يرمي المكعب ويقدم الجندي من خط البداية, في حالة أن الجندي لم يصل الى أي علامة يمرر الطفل المكعب للطفل الذي يجلس بجانبه وهكذا دواليك ..... (بالامكان تقسيم الدور في اللعبة بأي طريقة اخرى).

في حالة وصول الطفل لعلامة ما – "نقرأ" المفتاح وننفذ حسب التعليمات. (فقط حين يصل الطفل الى علامة "دور اضافي" يكون للطفل الذي رمى المكعب الحق بان يلعب دور اضافي).

حين يصل الطفل الى علامة – "بطاقة", يجب عليه أخذ بطاقة مع علامة "كفة اليد" والعمل وفق البطاقة.

بامكاننا أن نستمر بهذه المرحلة لفترة تتراوح ما بين شهر ونصف وشهرين. من المهم ان يتعرف الأطفال جيدا على المفتاح وعلى مكان الرموز على اللوح.

توصية للأجيال الصغيرة:

بالإمكان الصاق لاصقات على البطاقات حسب الرقم الظاهر فيها, وبعد مرور فترة ما من اللعب يمكننا ازالتها. وبعد ان تعرف الاطفال على المفتاح يمكننا الانتقال الى المرحلة التالية.

المرحلة الثانية – تحضيرات للعبة:

نجهز البساط بالمركز ونضع المكعب والجندي.

طريقة اللعبة:

نوزع على اطفال البستان بطاقات من العدد 0 وحتى 30 حسب كمية المربعات في الأشرطة.

(بالبداية- التوالي حسب ترتيب الجلوس)

يضع الأطفال بالتوالي بطاقات العدد على البساط.

(من 30-0)

نضع كلمة البداية وكلمة النهاية على البساط.

نضع بطاقات "مر الى ...." في مركز البساط.

نبدأ اللعبة كما هو باللعبة الاولى. يتوقف الطفل عند الرقم, يرفع البطاقة مع الرقم ويعمل حسب المفتاح.

اذا لم يكن رمز تحت الرقم, ينتقل الدور للطفل التالي. اذا كان رمز تحت الرقم يعمل الطفل حسب التعليمات في المفتاح. حين ينتهي ينتقل الدور الى الطفل الذي يأتي بعده.

بديلة

بعد أن يتعلم الأطفال الاعداد وتوالي الاعداد. بالإمكان توزيع ال 30 بطاقة بشكل عشوائي بين الأطفال. يجب على الأطفال ترتيب الاعداد بالتوالي بشكل صحيح. الطفل الذي يحوزته العدد 0 يقوم ويضع البطاقة تحت المربع الاول.

امكانيات اخرى

بالحساب – مثال لمفتاح :

1. حركة حسب كمية – بالإمكان استعمال بطاقات العدد حسب تقدم المعرفة عند الاطفال. المفعل يقرر أخذ بطاقات من 1-7 , 1-4 وهكذا .... (البطاقات متواجدة في مركز البساط ومقلوبة بجانب الرمز خذ بطاقة). يلعبون لعبة مسار عادية. وصلوا الى البطاقة يرفعون البطاقة (ممنوع أن يري الطفل لأصدقائه البطاقة التي بيده). يجب على الطفل القيام بحركة حسب اختياره حسب الكمية بالبطاقة. على الاصدقاء ان يحزروا المكتوب على البطاقة.
2. أكبر من..... أصغر من .... نفس البطاقات حتى 20. نلعب بشكل عادي. وصلوا لعلامة بطاقة. الطفل الذي يلعب يرفع بطاقة ويحكي للأطفال حزيرة لأصدقائه. مثلا: "حصلت على العدد 4 ما هو العدد الأكبر من 4 والاصغر من 4؟
3. بطاقتي تلي .....
4. بطاقتي بين .....
5. اذا نقصنا من 7 واحد تصل للعدد الموجود بحوزتي.

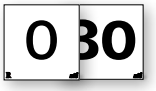
صفحة مراقبة وتتبع لمفهوم العدد- كتبه : ايلانا بركوفيتش

تاريخ:_____

العد – الغاية – 30				الاحصاء – الغاية – 20				العدد المتوالي		العدد الترتيبي	
اسم الطفل	عد حتى ...	عد من عدد معطى	العد الى الوراء	احصاء حتى ..	المبدأ الكردينالي (المرتبي)	ملاءمة تناظر أحادي	احصاء زوجي	التعرف على كلمات التوالي (الاول، الثاني ..)	مكان الغرض في المتتالية	التعرف وتسمية الأرقام	جمع وطرح

أذكياء بالمسار ©

محتويات اللعبة:

1. بساط وعليه 30 بطاقة جزء منها عليها علامات ورموز, بمركز البساط مرسوم مفتاح وعليه نفس الرموز.
2. جندي
3. مكعب أعداد او كميات (متعلق بجيل الألعاب)
4. بطاقات أعداد بيضاء 0-30. 
5. بطاقتين بداية ونهاية.

6. 3 بطاقات تقدم و3 بطاقات ارجع.

7. 25 بطاقات "انتقل للعدد 2-26.

8. ورقة تعليمات وتقييم.

عدد المشتركين: مجموعة من 2 أطفال وحتى 35 أطفال. بالإمكان ان يلعب الأطفال باللقاء الجماعي.

توصية : في البساتين التي تحتوي اطفال بجيل 3, من المحبذ اللعب في بداية السنة فقط مع نصف عدد اطفال البستان.

תרגום : כרימה אלמדהון מדריכה בגיל הרך
ترجمة كريمة المدهون مرشدة في الطفولة المبكرة

תילתן ערכות למידה בע"מ
תلتان حقائب تعليمية لكفالة مضمونة تلفون. 03-9721555
www.tiltan.com