

3 ألعاب لتعزيز تعليم القراءة

إن إضفاء طابع اللعب على دروس تعليم القراءة والصوتيات يعلّم الطلاب مهارات اجتماعية وعاطفية قيّمة، ويمنحهم فترات راحة حركية منتظمة، ويزيد من تفاعلهم ومشاركتهم.

كاثي-آن سانت هيل-سانت لورانس (أو "الآنسة سانت" كما يناديها طلابها) شغوفة بتعليم القراءة والكتابة. هي تدرك أن الحفاظ على طابع اللعب أمر بالغ الأهمية للتعلم. في فصلها للصف الثاني في مدرسة هارفورد هايتس الابتدائية في بالتيمور بولاية ماريلاند، تُدخل ألعاباً ممتعة لترسيخ المفاهيم الجديدة أثناء التوجيه المباشر في حصص تعليم القراءة.

تعليم القراءة بألعاب حركية

في لعبة "الغوص بحثاً عن الحروف المزدوجة" (Diving for Digraphs)، "يغوص" كل طفلين في حوض سباحة أطفال قابل للنفخ ومملوء بالورق الممزق، ويسحبان كلمات مغلقة تحتوي على **حروف علة** مزدوجة. يجب على الطلاب نطق كلماتهم بصوت عالٍ وبشكل صحيح، وتحديد ما إذا كانت مكتوبة بشكل صحيح (بعض الكلمات في الحوض مكتوبة بشكل خاطئ عمداً). بعد ذلك، يعرضون كلماتهم على الفصل، ويوافق الفصل أو لا يوافق.



تعليم القراءة مهمة شاقة لنجعلها سهلة يمنح هذا الطلاب فرصة لتعليم بعضهم البعض الصوتيات — على سبيل المثال، قد يشير طالب إلى أن كلمة "payn" غير صحيحة لأن حرفي العلة (a-y) يأتیان دائماً في نهاية الكلمة. يتكرر الغوص حتى يحصل الجميع على دوره.

لممارسة تسلسل الكلمات، يلعب الطلاب لعبة تشبه الكراسي الموسيقية. يرقص الأطفال في أنحاء الغرفة على أنغام الموسيقى (تتحدر الآنسة سانت من باربادوس، ويحب طلابها بشكل خاص عندما تشغل موسيقى من بلدها الأم). عندما توقف الموسيقى، يتجمد الجميع في أماكنهم.

تنادي الآنسة سانت بكلمة، وعليهم كتابتها على ألواحهم البيضاء الصغيرة. وعندما يسمعون عبارة "ارفعوا الألواح!"، يرفعون ألواحهم للتحقق منها الآنسة سانت. الطلاب الذين يخطئون عليهم الجلوس؛ وتتاح لهم فرصة الانضمام مجدداً إلى اللعبة إذا أجابوا بشكل صحيح في الجولة التالية. تبدأ الموسيقى مرة أخرى، وهذه المرة عندما يتجمدون، تطلب منهم الآنسة سانت تغيير صوت واحد (على سبيل المثال، إذا بدأوا بكلمة "gain"، تطلب منهم حذف صوت "g" وإضافة صوت "m"، مما ينتج عنه كلمة جديدة هي "main").

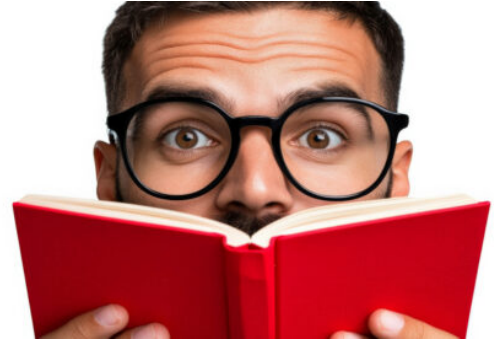


هل تعليم القراءة مهمة الوالدين؟

تقول: "إذا تمكنوا من حذف الأصوات وإضافتها واستبدالها بنجاح، فهذا يخبرني أنهم مستعدون **للفهم والاستيعاب**. هذا يخبرني أنهم على بعد خطوة واحدة من أن يصبحوا قراء بطلاقة. إنهم يقضون وقتاً أقل من طاقة دماغهم في تهجئة الكلمات ومحاولة فك شفرتها".

دمج المهارات الأكاديمية والاجتماعية

بالإضافة إلى استخدام الألعاب في أنشطة المجموعة الكاملة، ابتكرت الآنسة سانت ألعاباً لوقت التناوب بين المحطات التعليمية. خذ على سبيل المثال لعبة "جينجا الكلمات البصرية" (Sight Word Jenga)، حيث كتبت كلمات بصرية على الجوانب الطويلة لمكعبات جينجا. للحصول على نقطة، يجب على الأطفال إزالة مكعب من برج جينجا ونطق الكلمة التي تظهر بشكل صحيح. إذا أخطأوا في نطق كلمة ما، يحصل اللاعب التالي على فرصة لنطقها بشكل صحيح والفوز بذلك المكعب. عندما ينهار البرج، يفوز من لديه أكبر عدد من المكعبات.



ماهو السن المناسب لتعليم القراءة؟

تشير الأنسة سانت إلى أن فوائد إضفاء طابع اللعب على التعليم تتجاوز المحتوى بكثير. فالألعاب تناوب الأدوار مهمة بشكل خاص لتنمية المهارات الاجتماعية والعاطفية لدى الطلاب. كما تشجع جميع الألعاب على التحلي **بالروح الرياضية**. غالباً ما تبدو الألعاب أقل رهبة للطلاب، الذين يكونون أكثر ميلاً للمخاطرة الأكاديمية من خلال المشاركة أو تخمين إجابة ما مقارنة بوقت الفصل الدراسي الرسمي. كما أن العديد من الألعاب تدمج بشكل طبيعي فترات راحة حركية خلال اليوم.

تولي الأنسة سانت اهتماماً خاصاً للتأكد من أن الألعاب، على الرغم من كونها جسدية، شاملة لجميع طلابها. تقول: "بدعم من مساعد، يمكن للأطفال الذين يعانون من تحديات جسدية المشاركة". إذا أرادت استخدام لعبة ما، "فمن واجبي تعديلها لتلبية احتياجاتهم. لم أصادف بعد لعبة لم أتمكن من تعديلها!".