

תאילف: آن درويد | ترجمة: كفاح عبد الحليم  
 رسوم: آن درويد  
 הוצאה  
 الفئة العمرية: الصف الأول



#### נشاط مع الأهل

- نتتبع ما خسره أيفون في النزهة إلى حديقة الحيوانات بسبب انشغاله بالهاتف. هل يحدث ذلك أيضاً معنا؟ متى؟
- نتخيل أننا مكان الولد والفأر على الجزيرة بعد أن نفذت طاقة الهاتف. ماذا يمكن أن نفعل معاً؟
- على ورقة نكتب مع طفلنا قائمة بأنشطة يستخدم فيها الهاتف النقال (مثل: مشاهدة الأفلام، سماع الموسيقى، اللعب بألعاب إلكترونية، التصوير...). يمكن أن يرسم الطفل رمزاً للنشاط إلى جانب الكلمة. على الورقة الثانية نكتب قائمة بالأنشطة التي تقل ممارستها إذا قضى الطفل وقتاً طويلاً أمام الشاشة (مثل: أنشطة مع أفراد العائلة، اللعب في الخارج مع الأصدقاء، اللعب بمواد محسوسة...). نتحدث مع طفلنا حول طرق يمكن أن يوازن فيها بين الوقت الذي يقضيه أمام شاشة الهاتف، وبين الوقت الذي يقضيه في أنشطة أخرى ضرورية لنموه السليم. من المهم أن نعقد مع طفلنا اتفاقاً واضحاً نلتزم به.
- نقوم بنشاط يومي ممتع مع طفلنا مثل إعداد طعام يحبه، أو زراعة نباتات في الحديقة، أو اللعب، أو قراءة قصة معه. قد نرغب في القيام بنشاط عائلي أسبوعي مثل التنزه في الطبيعة، أو زيارة أصدقاء، وغيره.
- نؤلف ونرسم قصة بعنوان "إذا أعطيت فأراً — —". سيكون ممتعاً أن يشارك طفلنا القصة مع أفراد العائلة ومع زملائه في المدرسة.

نتوقّف أولاً عند الغلاف، ونطلب من التلاميذ أن يكملوا جملة العنوان بدلالة رسمة الغلاف.

آيفون وآن درويد (اسم المؤلّفة المستعار): هل هناك علاقة بين الاسمين؟ نلفت نظر التلاميذ إلى الفقرة المكتوبة عن المؤلف ديفيد ملغرام على الغلاف الخلفي.

نتتبّع ما خسره أيفور. هل حدث معنا أمرٌ مشابهٌ؟

نتتبّع الأماكن التي تنقل فيها أيفور وصاحبه، ونتحدث عمّا فيها. هل زُرنا مثلها مرّة؟

نعدّ مجموعة عباراتٍ عن فوائد ومضارّ الهاتف النّقّال، يقوم التلاميذ بتصنيفها في قائمتين. نشجّعهم على إضافة عباراتٍ أخرى.

نتحدث عن عناصر فُكاهيّة في القصّة قد أثارت ضحكنا.

نتعرّف على لعبة ماينكرافت. نعدّ قائمة بالألعاب الإلكترونيّة التي يحبّها التلاميذ، وقد نختار معاً لعباً يمكن أن يلعبوها بأزواجٍ أو بمجموعاتٍ في الصّف.

نتعرّف إلى تطبيقاتٍ يُمكن أن تأخذنا في رحلاتٍ افتراضيّة، مثل: Google earth وغيرها.

يُمكن أن نقوم بتصميم استبانة إلكترونيّة بسيطة يسجّل التلاميذ في قسم منها، وبمساعدة الأهل، عدد السّاعات التي يقضونها خلال أسبوعٍ كاملٍ أمام شاشات الأجهزة الإلكترونيّة المختلفة. في القسم الثّاني، يسجّل التلاميذ عدد السّاعات التي يقضونها في أنشطةٍ أخرى، مثل: ممارسة رياضةٍ معيّنة، مساعدة أحد أفراد العائلة، اللّعب مع أصدقاء في الخارج، ترتيب الغرفة، سماع موسيقى، النّوم، وغيرها. نقارن بين عدد السّاعات التي يقضيها التلاميذ أمام الشّاشة، وتلك التي يقضونها في أنشطةٍ أخرى.

### نتواصل

في أعقاب النشاط السابق، نتحدث مع التلاميذ حول طرق لخلق توازن بين عدد الساعات التي يقضونها أمام الشاشات، وتلك التي يقضونها في الأنشطة الأخرى. يُمكن أن نشرك الأهل في إعداد اتفاقية بينهم وبين طفلهم تحدد ساعات استخدام الأجهزة، وتزيد من ساعات ممارسة أنشطة اجتماعية وحركية وعائلية أخرى.

نجمع بمساعدة الأهل عددًا من الألعاب الحركية الجماعية التي يمكن أن يلعبها الأطفال، مثل: الغميضة، والثلاث خشبات، والحريية وغيرها من الألعاب المعروفة، وقد نرغب بأن نخصص وقتًا للعبها في المدرسة.

### نُثري لغتنا

نعد قائمة بمصطلحات إلكترونية، مثل: شبكة الإنترنت، مواقع، روابط، رابط تشعبي، صفحة البيت، شريط التنقل، اسم الموقع، عنوان الموقع، خانة البحث، وغيرها. قد يساعد الأطفال أن نرفق الرموز البصرية لهذه المصطلحات حتى يتعرف عليها الأطفال بسهولة. نطلب منهم أن يحيطوا تلك التي يعرفونها، وأن يذكروا أخرى يعرفونها.

الأيفون هو الاسم التجاري للهاتف النقال الذي أنتجته شركة آبل. نفكر في تسميات أخرى للهاتف النقال (جوال - خليوي...)  
هل نعرف أسماء تجارية أخرى لهواتف نقالة؟

وردت في القصة كلمات: تك، تن، طراخ. نتحدث عن معانيها. هل نذكر كلمات أخرى مشابهة في كتب سابقة؟

يرد في النص كلمات يستعملها غالبية الناس بصيغتها الإنكليزية أو العبرية، مثل: قطار أفعواني، التحكم، تذاكر، فشار، كعك محلي، نقانق، شاحن. يُمكن أن نرسمها ونكتبها بجانب الرسمة لنحفظها.

نُبدع  
يُمكن أن نعدّ متاهةً توصل الفأر إلى الجزيرة، وفي مسارها أسئلة عن القصّة على التّلاميذ أن يعرفوا الإجابة عليها.  
يُمكن أن يصمّم كلّ تلميذ هاتفه النّقال من كرتونٍ مقوّى، ونعدّ معرضاً للهواتف في ممرّات المدرسة.

[www.pjisrael.org](http://www.pjisrael.org) עוד פעילויות באתר ספריית פיג'מה