



צעדים ראשונים בקריאה

מאת: רונית חכם, אורה איל וחווה תובל

הצעות לפעילויות



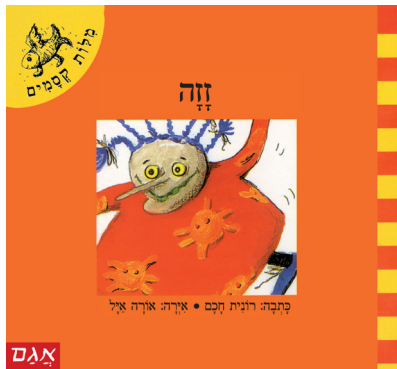
השתתפו בהכנת החוברת:

ד"ר חווה תובל, תמר גולדמן, ניצן ברוך,
אורה איל ורונית חכם



אגם הוצאה לאור

סדרת מילות קסמים נוצרה כדי לשרת את לימוד הקריאה בשלבים המוקדמים.
 בסדרה 12 ספרונים: זָזָה, שוּדוּ, סִיסִי, רוֹלָה רוֹל, פִּיטָה, כָּבָה, פִּיטָה וְסִיסִי רַבּוֹת, זָזָה לֹא
 זָזָה, סִיסִי עוֹשֶׂה כָּלָגָן, אֵיךְ לַעֲצוֹר אֶת זָזָה, לְזוּזָה יוֹם הַלְדָּת, שוּדוּ מִתְקַרֵּב.



הדמויות הופיעו לראשונה בספר **חמש מכשפות הלכו לטייל**, שכתבה רונית חכם ואיירה אורה איל (הוצאת אילות, 1994).

המכשפות, פרועות ככל שתהיינה (כמו סיסי למשל), מסמנות את הגבולות של ההתנהגות הנורמטיבית, את מה שאסור ואת מה שאי אפשר (כמו לעשות קסמים), לעומת מה שמקובל ומה שאפשרי ותואם את המציאות.

בד בבד הן גם שוברות גבולות ומוסכמות, וגם מארגנות אותם מחדש. ממש כשם שילדים לומדים את סדר הדברים וגבולותיהם בעולם הסובב אותם.

אחד הדברים שמחבב את הסדרה על הילדים הוא יכולתם להזדהות עם הדמויות, משום שגם הן, כמו הילדים עצמם, נוטות לפעמים לריב ביניהן, לכעוס, להפר את הכללים ובאופן כללי - ולמרות החן הבלתי נגמר שלהן, יש להן חסרונות בולטים. כך למשל סיסי ופיטה ממשיכות לריב גם כשהסיפור מסתיים, וזה חוזרת לזוז בלי הפסקה למרות שהחברות מנסות שוב ושוב לגרום לה לעצור, וכו'.

למה קומיקס?

קומיקס הוא סיפור בתמונות. אפשר להבין אותו גם כשלא קוראים ממש, או קוראים מעט. בקומיקס יש לטקסט המילולי ולאורך הגרפי מעמד שווה. ויש גם טקסט גרפי, שהוא שילוב של השניים. כמו למשל ערמות הקשקושים ומבול הפטפוטים של פיטה. זוהי דוגמא לטקסט שהוא גם איור. (פיטה, עמוד 7-6, 22).

הקומיקס משלב קולות וצלילים עם מילים, ופותח את האפשרות 'להשמיע' קולות. דוגמא טובה לכך היא רעש הסלעים הנשברים כאשר שודו צורח. (שודו, עמוד 11).



הטקסט כמעבדת לשון

הטקסטים בסדרה מילות קסמים כתובים בשפה מוכרת, עם חזרות רבות המאפשרות זיהוי של מבני שפה, ועם חן מיוחד בקצב ובחריזה (החלקית), המקלים על קליטת הטקסט. הטקסטים מעניקים סביבה אוריינית שהיא מעין מעבדת לשון. הילדים מוזמנים לשחק, כשאובייקט המשחק הוא השפה. המילה הנכונה יכולה לחולל פלאים, אבל צריך לקרוא אותה. ומכאן, גם ההקבלה בין מילות הקסמים ללחשים של מכשפות וקוסמים.

חזרתיות

בטקסטים מופיעות לא מעט חזרות. בדרך כלל, אפקט זה מושג כשלכל מכשפה יש פזמון חוזר, אותו שרות חברותיה מספר פעמים במהלך הסיפור. בהזדמנויות רבות הדברים נאמרים הן כטקסט סיפורי, והן כטקסט הנתון בתוך בועות דיבור (לדוגמה: בבה, עמוד 8 ופיטה, עמוד 4).



הבחנה בין שפה דבורה לכתובה

השפה הדבורה מופיעה בבועות דיבור כדיבור ישיר, והשפה הכתובה - בגוף הטקסט, כדיבור עקיף. כך ניתן להתעכב על עקרונות המעבר מדיבור ישיר לדיבור עקיף. לדוגמה המשפט "סיסי הולכת לישון" לעומת המשפט "אני הולכת לישון" (סיסי, עמוד 10), ו"בבה לא צחקה" לעומת "היא לא צחקה" (בבה, עמוד 14-15).



חרוזה

החרוזה היא חלק מהשעשוע ומהמשחק שהטקסטים מזמנים. ביחד עם זאת, כפי שהמחקר מראה, החרוזה היא אחת הפעילויות התורמות באופן המובהק ביותר למודעות הפונולוגית של ילדים.

קצב

הטקסט כתוב בצורה קצבית וקליטה, והילדים יודעים למה לצפות. אופיו הקצבי של הטקסט קשור גם בעולמן התזזיתי של המכשפות. הקצב והמשקל יוצרים את המוזיקה, שמהווה חלק בלתי נפרד מהכישוף שהמכשפות עושות.



שימוש בסימני פיסוק, סימני שאלה וסימני קריאה

הטקסטים והאיורים השלובים בהם מהווים הקשר, שבו הילדים נוכחים לדעת איך סימני הפיסוק יכולים לשנות את המשמעות. לדוגמה המשפט "זאת לא מסריחה!" לעומת "זאת לא מסריחה?" (שודו מתקרב, עמוד 9).



צורות סופיות

סופיות מופיעות במעבדת הלשון שלנו כחלק מהקסמים שמתרחשים בסיפורים: לדוגמה סופית ההקטנה "צ'יק" (פיטה וסיסי רבות, עמוד 9). הסופיות הן מרכיב שמתייחס למישור המורפולוגי של השפה, העוסק בצורת של המילים בשפה והקשר בין הצורה משמעות.

רמות

לא ציינו את רמות הקריאה על הספרונים השונים, למרות שהם אינם זהים מבחינת רמות הקושי. גם לא בנינו סדר או רצף "נכון" של ספרים בתוך הסדרה. לדעתנו, חשוב שכל אחד יתחיל בספר שמדבר לליבו. גילינו שלילדים שונים יש העדפות של דמויות שונות. לדעתנו רצוי להציג בפני הילדים תחילה את הספרונים: **זֶהָ, בָּבָה, סִיסִי, שוּדוּ, רוֹלֵה רוֹל וּפִיטָה**, בהם הם יכולים להתוודע לדמויות, ומתוך אלו לאפשר להם להתחיל בספרון שמציג את הדמות שמדברת אליהם באופן מיוחד.

למה בחרנו בשם "מילות קסמים"?

מכשפות נוהגות להשתמש במילות קסמים. מילות הקסמים קשורות בהתנהגויות שלהן וביכולות שלהן. הן מאפשרות למכשפות שליטה. הן פועלות כמו הסיסמא "שער היפתח", שקורא עלי באבא בפתח המערה המלאה אוצרות. מי שמצליח לקרוא, מגלה שהמילה הכתובה יכולה לחולל ניסים ונפלאות. ובהשאלה - לפתוח את מערת האוצרות של העולמות הגלומים בתוך המילים הכתובות. ואולי המכשפות שלנו יצליחו לסייע בידי הילדים ללמוד לקרוא, ובכך לאפשר לקסם הקריאה להתרחש?

הצעות לפעילויות

כאמור, הסדרה "מילות קסמים" מזמנת משחק עם מילים. האופי ההומוריסטי של הטקסט מאפשר את משחקי השפה הקשורים בו באופן אורגני. כך מתאפשרים אימון ותרגול בזמן אמת. הילדים עוסקים במשחקי שפה, לא באופן דידקטי 'יבש' אלא באופן שמתבקש מתוך הטקסט. המטרות הדידקטיות משתלבות בטקסט, וכך הילדים לא סובלים מעודפות דידקטיות. למשל הצחוק של בבה "חִי חִי חִי, חֶה חֶה חֶה!" (בבה, עמוד 3). אפשר לשאול את הילדים - "ואיך אתם צוחקים?". הילדים יכולים לכתוב "חִי חֶה חו" או "חֶה חִי חֶה" או "הו הו הו הִי", וכל הגרסאות האלה יהיו נכונות. זוהי דוגמא לפעילות שנותנת לילדים אפשרות להחליט בעצמם מהו הטקסט שלהם, בתנאי שהם משחקים על פי העקרון שהוצב להם. הם לא נדרשים לעשות תרגיל שאיננו שייך להקשר, אלא תרגיל הקשור לטקסט באופן שמעצים אותם, ונותן להם כלי שמאפשר להם להחליט איך המכשפה תצחק - כשכל אפשרות היא לגיטימית.

הילדים יכולים להציע הצעות משלהם ולמלא בלוני דיבורי חלופיים במילים שלהם. הם מציעים וכותבים ומקבלים משוב. אפשר לקרוא ביחד מה שהתקבל, כך שהילדים ישמעו אם הצליחו ליצור את הקריאה שאליה התכוונו. אם לא הצליחו, הם יכולים להחליט אם הקריאה של מה שכתבו קבילה, או שהם רוצים להתעקש ולנסות שוב לכתוב את הקריאה שאליה התכוונו בהתחלה. האופי של הטקסט מאפשר חלופות שונות. מומלץ לקיים את הפעילויות המוצעות בקבוצות קטנות של 4-6 ילדים.



8. הילדים יכולים לצייר דמות דמיונית אחרת, להמציא לה שם ולכתוב אותו בתוך בועת הקומיקס. אפשר לקרוא להם את מה שכתבו ובכך לתת להם משוב על דרך הכתיבה. במידה שהשם לא נכתב כפי שהילדים רצו שיהיה, יש להדריך אותם כיצד הם צריכים לכתוב אותו, כך שיהיה כתוב כפי שהתכוונו (לדוגמה: אם הילד קרא לדמות שלו "גוגו" וכתב אותו "גיגי" יש לקרוא לו את מה שהוא כתב ולשאל אותו, האם יתכוון שלדמות יקראו "גיגי" או שהוא רוצה שידעו שקוראים לה "גוגו"). כשמכוונים את הילדים לכתוב, כדאי לנתח ביחד איתם את המילה, לפרק אותה ולנסות למצוא מילים מוכרות בהן מופיעה ההברה המבוקשת.
9. הילדים קוראים בקול את מה שהם כתבו. הם יכולים לקרוא זאת בקולה של מכשפה, של שודו השד או של הדמות שהמציאו.

פעילויות עם הספרונים

- הסדרה "מילות קסמים" מורכבת מ-12 ספרונים. בששה מהם מוצגות דמויות הסדרה, והם נקראים בשמותיהן (המכשפות והשד): זָזָה, סִיסִי, פִּיטָה, רוֹלָה רוֹל, בְּבָה וְשֻדוּ. רצוי להתחיל לעבוד עם אחד מהספרונים האלו.
1. כל ילד או ילדה מקבלים ספרון. אפשר לקרוא באוזני הילדים את הסיפור ולעקוב באצבע אחר הכתוב.
 2. הילדים מתבקשים לעקוב, בספרונים שבידיהם, אחר הקריאה. כדאי לציין בפני הילדים כאשר עוברים לעמוד חדש.
 3. תוך כדי קריאה חוזרת אפשר להוסיף פעילויות שונות. למשל בעקבות הפעילות העוסקת בשמות, הילדים מכירים את שם גיבור הסיפור ואת המילה "אני" כמילים גלובליות. לכן אפשר לבקש מהילדים לקרוא את המילים האלו כאשר הן מופיעות בטקסט, ולזהות גם מילים נוספות שהם מכירים מספרים קודמים.
 4. כשמגיעים לסוף שורה אפשר לבחור מילה שכתובה באותה שורה, ולבקש מהילדים

להראות איפה היא כתובה. אח"כ עורכים דיון עם הילדים על האסטרטגיות שעזרו להם לזהות את המילה: באיזו אות מתחילה המילה, מה אורכה והיכן היא ממוקמת במשפט.

5. אפשר לבקש מהילדים לכתוב בדרכים שונות את המילים שהם מזהים בתוך הטקסט (למשל בצבעים ובגדלים שונים).
6. בכל ספרון מופיע פזמון חוזר. אחרי ששמעו את הסיפור מספר פעמים, יכירו הילדים את הפזמון בע"פ וידעו לקרוא אותו. אפשר לבקש מהם לקרוא את הפזמון במקהלה, או לבקש בכל פעם מאחד הילדים לקרוא.
7. כדאי לקרוא שוב את הסיפור באוזני הילדים, ולבקש מהם לקרוא בעצמם את המילים שכבר למדו.
8. הילדים יכולים לחבר מילים אמיתיות בעזרת כרטיסי האותיות, או לחלופין מילים בשפה "קשקושית" מההברות שלמדו.
9. מבקשים מהילדים להציע איך אפשר לומר בדרך אחרת את מה שהמכשפות אומרות בספרון. למשל: זזה אומרת "אוי", כשכואב לה - מה אתם אומרים כשכואב לכם? (זזה, עמוד 13, 16, 17). שודו נוחר "חֶחֶח פְּשֶׁשֶׁשׁ" - איך עוד אפשר לנחור? (שודו, עמוד 24). רולה רול משמיעה קול: "קוקוקוקו!!!" - איזה קול הייתם אתם משמיעים? (רולה רול, עמוד 20-21). סיסי שרה "לִלְלֵה" - איך אתם אוהבים לשיר? (סיסי, עמוד 18). הילדים ממציאים, ולאחר מכן כותבים את האפשרויות השונות.



10. אפשר לקרוא משפטים שונים, כאשר אותו משפט מסתיים פעם בסימן שאלה ופעם בסימן קריאה, ולבדוק איך הסימנים השונים משנים את המשפט כולו (למשל: סיסי, עמוד 22, רולה רול, עמוד 12-17, וכד').

11. אפשר לקרוא משפטים תוך השמטת או הוספת המילה "לא" (למשל: רולה רול, עמוד 12,17, בבה, עמוד 11, 15, 19, פיטה, עמוד 15, 17, 19, זזה, עמוד 14).



12. אפשר לשלב בין הפעילות עם סימני השאלה והקריאה והפעילות עם המילה "לא" ולבדוק עם הילדים כיצד כל אלה משנים את משמעות המשפט (למשל: שודו מתקרב, עמוד 9-6).
13. אפשר להפוך את המין של אחת הדמויות. לדוגמה: לשנות את זזה לזז, את שודו לשודית, ולהציע לילדים לצייר את הדמות החדשה ואת עלילותיה, ולכתוב אותן. העיסוק הזה יפנה את תשומת ליבם של הילדים להבדלים בין לשון זכר ללשון נקבה בשמות תואר ובפעלים, ויפתח את מודעותם המורפולוגית.
14. במקומות שמחליפים, מורידים או מוסיפים אותיות, כדאי להתייחס לשמה של האות. כאשר החלפת אותיות מביאה לשינוי בצליל, "אני מְצַנֵּת" לעומת "אָדִי מְצַדֵּת" (בבה, עמוד 6, 10, 18, 23-22). "זָזָה" הופכת ל"דָּזָה" (זזה לא זזה, עמוד 12-13). אפשר להציע לילדים להחליף אותיות נוספות במשפט או במילה, ולהחליף אותיות במילים או במשפטים שהם יבחרו. בכל מקרה קוראים את מה שהילדים כתבו, ומציינים את שמות האותיות שהוחלפו.
15. הספרונים "זָזָה", "אֵיךְ לְעֶצֶר אֶת זָזָה?", "לְזָזָה יוֹם הַלְדָּת" עוסקים באותה דמות ומופיע בהם אותו פזמון בשינויים קלים. אפשר להשוות בין הפזמונים: אילו מילים חוזרות ואילו השתנו? אפשר גם לשוחח על תפקיד הפזמון בסיפור, שינוי בצלילים בתוך המילה וכד'.
16. אפשר להזמין את הילדים להוסיף דפים לספרונים, ועליהם לכתוב או לאייר.
17. אפשר להציע לילדים להמציא שמות לדמויות חדשות שאינן מופיעות בספרונים, בעזרת ההברות שהם יודעים, ולצייר אותן.
18. אפשר להקליט את הספרון יחד עם הילדים, כאשר הילדים שותפים בקולות רקע ובקריאת בועות הדיבור.

19. אפשר להמחזיז את הסיפור: כל ילד או ילדה בוחרים דמות ומציגים אותה באמצעות בובת מקל. במהלך קריאת הטקסט הם קוראים את מה שהדמות אומרת בבוט הדיבור.



פעילויות תוכן

הספרונים מזמנים, מלבד פעילויות שעוסקות בשפה הדבורה והכתובה, גם פעילויות שמתקשרות לתוכן שלהם. פעילויות אלו מעניקות הקשר מהותי לעיסוק השפתי בסיפור. לדוגמה: בעקבות הספרון "סיסי ופיטה רבות" ניתן לעסוק עם הילדים בנושא של מריבות, סיבות למריבות, כיצד מתנהלת מריבה וכיצד ניתן לסיים אותה.

פעילויות התוכן מאפשרות ליישם גם את ההיבט הרב-תרבותי. לדוגמה: בעקבות הספרון "לְזָזָה יום הַלְדָּת" ניתן ללמוד עם הילדים על חגיגות יום הולדת בתרבויות שהילדים באים מהן.

בעקבות הסדרה כולה ניתן לעסוק בשדים, מכשפות ומפלצות, כפי שהם באים לידי ביטוי בתרבויות השונות, וכן אפשר לעסוק במילות קסמים ובקוסמים בכלל בתרבויות השונות.

