

نوشتن

رونویسی ساده‌ترین نوع نوشته است و املا نویسی پیچیده‌تر از آن؛ زیرا در نوشتن املا ی یک کلمه، دانش آموز باید به رابطه‌ی آواها و نشانه‌های زبان، تجزیه‌ی واژه‌ها به اجزای تشکیل دهنده، و ترکیب نشانه‌ها برابر با قواعد زبانی آگاهی کامل داشته باشد. علاوه بر آن، با توجه به ویژگی‌های خط فارسی، باید بداند که نوشتن همه‌ی کلمه‌ها از مسیر آوایی به‌سادگی ممکن نیست و به دلیل نابرابری برخی آواها با نشانه‌های حرفی، و وجود آواهای چند نشانه‌ای، لازم است واژه‌ها را بازشناسی کند و بنویسد.

در جدول اهداف برنامه‌ی درسی حوزه‌ی تربیت و یادگیری فارسی پایه‌ی سوم ابتدایی، چهار هدف از اهداف یادشده در مهارت نوشتن، با مهارت املا نویسی مرتبط است (اکبری شلدره، ۱۳۹۶: ۱۷).

- نوشتن درست نشانه‌ها
- توسعه‌ی توانایی تبدیل نشانه‌های آوایی و نوشتاری
- توانایی خوانا و زیبانویسی
- به‌کارگیری نشانه‌های نگارشی

برای تحقق اهداف یادشده، در کتاب‌های فارسی و نگارش کودکان ابتدایی فعالیت‌های متنوعی پیش‌بینی شده‌اند و املاآموزی از شیوه‌ی سنتی آن، که غالباً تهیه و خواندن یک متن و دیکته کردن آن به دانش‌آموزان بوده است، خارج و شگردهای آموزش با بهره‌مندی از رسانه‌های آموزشی و شیوه‌های مشارکتی متنوع شده‌اند. همچنین، «املا» دیگر یک درس مستقل نیست و در پیوند با سایر مهارت‌های زبانی آموزش داده می‌شود.

نگرش شبکه‌ای، تثبیت آموزش

مؤلفان کتاب‌های فارسی ابتدایی درباره‌ی آموزش شبکه‌ای چنین گفته‌اند: «با توجه به اینکه برنامه‌ی زبان‌آموزی بر نگرش شبکه‌ای استوار است،

همه‌ی مهارت‌های زبانی به‌صورت درهم‌تنیده آموزش داده می‌شوند؛ یعنی هم‌زمان با خوانش متن، سواد دیداری، تصویربرداری ذهنی، درک و دریافت و ضبط شکل نوشتاری کلمات نیز تقویت می‌شود.» (همان، ص ۳۷)

برای تثبیت و پایدار کردن آموزش‌های کلاسی در املاآموزی به کودکان، ضرورت دارد فعالیت‌های متنوع املائی در خارج از کلاس نیز انجام شود. به این منظور، معرفی برخی بازی‌ها و فعالیت‌های املائی با بهره‌مندی از رسانه‌های آموزشی ضرورت دارد.

کاربرد رسانه‌های آموزشی در تدریس و تمرین در تحقق اهداف آموزشی تأثیر چشمگیری دارد و با ایجاد رغبت و انگیزه در دانش‌آموزان، موجب می‌شود یادگیری تسهیل و ماندگار شود. می‌دانیم که بازی زندگی کودک است. کودکان از طریق بازی، اندیشه، افکار، عواطف و احساساتشان را بیان می‌کنند و آموزگاران می‌توانند با بهره‌گیری از انواع بازی‌های آموزشی، کودکان را در کسب تجربه‌های جدید و یادگیری و تقویت مهارت‌های زبانی و ارتباطی یاری کنند.

در ادامه به چند بازی املائی که با بهره‌مندی از کارت‌های آموزشی انجام می‌گیرند، اشاره می‌شود. دانش‌آموزان و اولیا می‌توانند این کارت‌ها را به‌راحتی تهیه کنند.

۱ بازی فکرکن و کلیه بساز

اهداف بازی

۱. شناخت بیشتر نشانه‌ها و بخش‌ها
 ۲. افزایش توانایی ساخت واژه از طریق ترکیب نشانه‌ها و بخش‌ها
 ۳. ایجاد تنوع و نشاط در آموزش مهارت‌های خواندن و نوشتن
 ۴. بهبود دقت، توجه و تفکر
- یکی از مهارت‌های لازم در املا نویسی، شناخت نشانه‌ها و حروف است، چرا که در املا تبدیل آواها به نشانه‌ها انجام می‌گیرد. از سوی دیگر، دانش‌آموزان باید واژه‌هایی را که می‌شنوند، به بخش‌ها و نشانه‌ها تجزیه کنند، از حافظه‌ی دیداری یاری بگیرند و آن‌ها را درست، خوانا و زیبا بنویسند.

رسانه‌های موردنیاز و شیوه‌ی انجام بازی

تعدادی کارت کلمه تهیه می‌شود. دانش‌آموز بخش‌های موردنظر را روی آن‌ها می‌نویسد.



املا بازی در خانه و مدرسه



جواد فتح‌آبادی
مدرس زبان‌آموزی

املا و اهمیت آن در برنامه‌ی زبان‌آموزی مهم است. در واقع «نوشتن» چهارمین مهارت زبانی است که کودکان در آموزش‌های مدرسه‌ای فرامی‌گیرند. این مهارت پیچیده‌ترین مهارت زبانی است که در سه قالب پدیدار می‌شود: رونویسی، املا، جمله‌نویسی و نگارش. به همین منظور، در این مجال چند بازی املائی برای انجام در خانه و مدرسه، و نکته‌های دیگری از آموزش املا همراه با چند بازی املائی بیان می‌شود.

مترادف با آن، املا‌ی صحیح آن را یاد بگیرند.

اهداف بازی

۱. تقویت خواندن ۲. پرورش دقت و حافظه
۳. تقویت مهارت املا نویسی ۴. ایجاد تنوع و نشاط در آموزش

وسیله و امکانات لازم

۱. تعداد ۱۶ کارت یا بیشتر ۲. یک صفحه‌ی بزرگ یا تابلو ۳. ماژیک

چهار کلمه از کلمه‌های دارای حروف هم‌صدا را که دانش‌آموز در نوشتن آن‌ها اشتباه داشته است، انتخاب کنید و از او بخواهید درست آن‌ها را روی کارت‌ها بنویسد. (هر کلمه چهار بار تکرار می‌شود). سپس جدولی مانند جدول زیر را روی یک مقوا یا تابلو بکشید و از او بخواهید کلمه‌ها را طوری در آن جدول‌ها قرار دهد که در هر ردیف یا ستون، هر کلمه فقط یک‌بار آمده باشد.

نکته‌ی ۱: در مراحل بعدی می‌توان به تعداد خانه‌های جدول اضافه کرد یا از کارت‌های دیگری بهره برد.
نکته‌ی ۲: برای نوآموزان پایه‌ی اول می‌توان از نشانه‌ها یا بخش‌ها بهره برد.

تعطیل	صحبت
انتظار	مثلاً
۱. ابتدا چهار کلمه را در یک جدول قرار دهد.	
۲. با توجه به نکته‌ای که گفته شد، دانش‌آموز باید بقیه‌ی کلمه‌ها را طوری در خانه‌ها قرار دهد که هر کلمه از هر طرف (افقی یا عمودی) فقط یک بار آمده باشد.	

تعطیل	انتظار
صحبت	مثلاً

تعطیل	صحبت	مثلاً	انتظار
انتظار	مثلاً	صحبت	تعطیل
صحبت	تعطیل	انتظار	مثلاً
مثلاً	انتظار	تعطیل	صحبت

(برای نوآموزان پایه‌ی اول، توجه به نشانه‌های آموخته‌شده ضروری است). سپس کارت‌ها در دو گروه قرار می‌گیرند. نوآموز هر کارت را می‌خواند و ضمن ترکیب آن با یکی از کارت‌های گروه دوم، کلمه یا کلمه‌هایی را که ساخته می‌شوند و معنی و مفهوم دارند بیان می‌کند و کارت‌ها را کنار هم می‌گذارد.

با	
نا	تا
را	
سا	دا
ران	بان
سان	مان
نان	
دان	

نکته: برای دانش‌آموزان پایه‌های بالاتر می‌توان از کلمه‌های دارای حروف هم‌صدا (ص، ض، ط، ظ، ع، غ، ح، ث، ذ) استفاده کرد تا با املا‌ی کلمه‌های دارای این حروف بیشتر آشنا شوند.

۲ جدول شگفت‌انگیز واژه‌ها (سودوکوی کلمات)

گاه اشتباه‌املا‌یی ناشی از نشناختن حرف (برابرای آوایی) نیست، بلکه از ویژگی دیگر خط فارسی ناشی می‌شود و آن وجود «نشانه‌های هم‌آوا» یا حروف هم‌صداست. این نشانه‌ها عبارت‌اند از: (س-ث-ص)، (ذ-ز-ض-ظ)، (ح-ه)، (ط-ت) و (ع-همزه) (فتح آبادی، ۱۳۹۷).

بیشترین اشتباه دانش‌آموزان در این مورد است. در واقع آنان واژه‌ها را بر اساس مسیر آوایی و تلفظ معیار فارسی می‌نویسند، اما در به‌کارگیری نوع درست نشانه‌های یادشده دچار مشکل هستند. برای رفع این مشکل، باید حافظه‌ی دیداری آنان تقویت شود تا تصویر حرف موردنظر را در کلمه به یاد بیاورند و درست بنویسند. همچنین، با توجه به معنی کلمه در بافت جمله و توجه به کلمه‌های هم‌خانواده و متضاد و

۳ بازی اضافه کن و کلمه‌ی جدید بساز. (یک حرف تازه، یک واژه‌ی تازه)

اهداف بازی

۱. شناخت بیشتر نشانه‌ها و واژه‌ها
۲. پرورش دقت، تفکر و تمرکز
۳. افزایش توانایی در ساخت واژه‌ها (با استفاده از محور جانشینی و هم‌نشینی در زبان)
۴. افزایش گنجینه‌ی واژگان
۵. تقویت روان‌خوانی و املا

شیوه‌ی انجام بازی

این بازی دو یا چند نفره انجام می‌گیرد. هرکس باید کلمه‌هایی را انتخاب کند و بنویسد که بتوان با افزودن یک حرف به اول، وسط یا آخر آن، یک کلمه‌ی معنی‌دار جدید ساخت. علاوه بر کارت کلمه، باید کارت حروف یا نشانه‌های آن هم درست شود. نفر دوم کلمه را می‌خواند و می‌کوشد با افزودن یک حرف یا نوشتن حرف در اول، وسط یا پایان آن، واژه‌ای

نفر دوم و فعالیتی که انجام می‌دهد	نفر اول
نشسته → (ه) (ت) (س) (ش) (ن)	(ه) (ت) (س) (ش) ← نشسته
نازک → (ک) (ز) (ا) (ن)	(ز) (ا) (ن) ← ناز
گذاشت → (ت) (ش) (ا) (ذ) (گ)	(ت) (ش) (ذ) (گ) ← گذشت

۴ یک بازی املایی و چند فعالیت متنوع بازی نگاه کن و جدا کن

اهداف فعالیت

- شناخت بیشتر نشانه‌ها، بخش‌ها و واژه‌ها
- تقویت حافظه‌های شنیداری و دیداری
- بهبود دقت و توجه
- ایجاد تنوع و نشاط در آموزش
- افزایش گنجینه‌ی واژگان و مهارت خواندن

مخاطبان: دانش‌آموزان پایه‌های اول تا ششم

وسایل و امکانات لازم:

- کارت واژگان
- تابلو یا تخته
- ماژیک

روش انجام بازی:

گام اول: با مشارکت دانش‌آموز تعدادی واژه از یک یا چند درس انتخاب می‌شود. از وی خواسته می‌شود واژه‌ها را روی کارت‌ها بنویسد. توجه به درست و خوانا نویسی ضروری است.

نشستند، بیشتر، سپس، برداشتیم.

شیوه‌ی انجام بازی و فعالیت‌های تکمیلی

اولین بازی با این کارت‌ها، کلمه‌خوانی و شناسایی کلمه‌ی موردنظر و جدا کردن آن است.

بازی‌های دیگر می‌توانند چنین انجام گیرند. الف) از دانش‌آموز می‌خواهیم کلمه‌هایی با تعداد بخش موردنظر را جدا کند و در کناری قرار دهد؛ مانند واژه‌های سه‌بخشی؛

ب) واژه‌هایی را بخواند و جدا کند که بدون نقطه باشند؛

پ) واژه‌هایی را بخواند و جدا کند که دارای تعداد نقطه‌ی موردنظر باشند؛ مثلاً چهار نقطه‌ای‌ها؛

ت) کلمه‌هایی را بخواند و جدا کند که دارای حرف مشخصی باشند. مثلاً کلمات «ع» دار؛

ث) کلمه‌هایی را بخواند و بردارد که دو حرف مشخص، مثلاً حروف «ص» و «ح» را دارند.

ج) واژه‌هایی را بردارد که تشدید دارند.

چ) کلمه‌هایی را بخواند و بردارد که هم‌معنی هستند.

گام دوم: کارت‌ها را روی تابلو می‌چسبانیم. اگر تابلو در اختیار نبود، می‌توان آن‌ها را روی میز یا فرش قرار داد. سپس از او می‌خواهیم کارت‌ها را به ترتیب از راست به چپ یا از بالا به پایین بخواند.

گام سوم: از او می‌خواهیم هر کلمه‌ای را که می‌شنود از بین کارت‌ها جدا کند و به نفر دوم بدهد.

نکته: با توجه به پایه‌ی دانش‌آموز، واژه‌های انتخابی برای نوشتن می‌تواند دارای ویژگی‌های زیر باشد:

۱. واژه‌های ساده و یک یا دو بخشی، مانند:

گل، اسب، کتاب؛ ۲. واژه‌های چندبخشی، مانند: هواپیما، کتاب‌خانه، دبستان؛ ۳. واژه‌های دارای حروف هم‌صدا که معمولاً دانش‌آموزان

در نوشتن آن‌ها با مشکل بیشتری روبرو هستند، مانند: عضو، منظم، صاف، تعطیل، صبح، ظهر، صحبت؛ ۴. واژه‌هایی که خواندن و نوشتن آن‌ها با هم فرق دارد (کلمه‌های

استثنا)، مانند: می‌خورد، خوش، خورشید، حتی، موسی، خواهش؛ ۵. واژه‌های دارای چند حرف دندانه‌دار که در کلمه پیایی آمده‌اند. مانند

۳. آموزش املا از کلماتی شروع شود که بیشتر مورد نیاز، کاربرد و علاقه فراگیرندگان است و در گفتار و نوشتار روزانه به کار برده می شوند. به ویژه در پایه اول ابتدایی از دیکته کردن کلمات نا آشنا، غیر رایج و دور از علاقه فراگیرندگان پرهیز شود. متأسفانه گاه با عنوان کلمات خارج از کتاب، و با هدف افزایش گنجینه واژگان دانش آموز و تقویت مهارت املانویسی، شاهدیم که کلمه های نامأنوس،

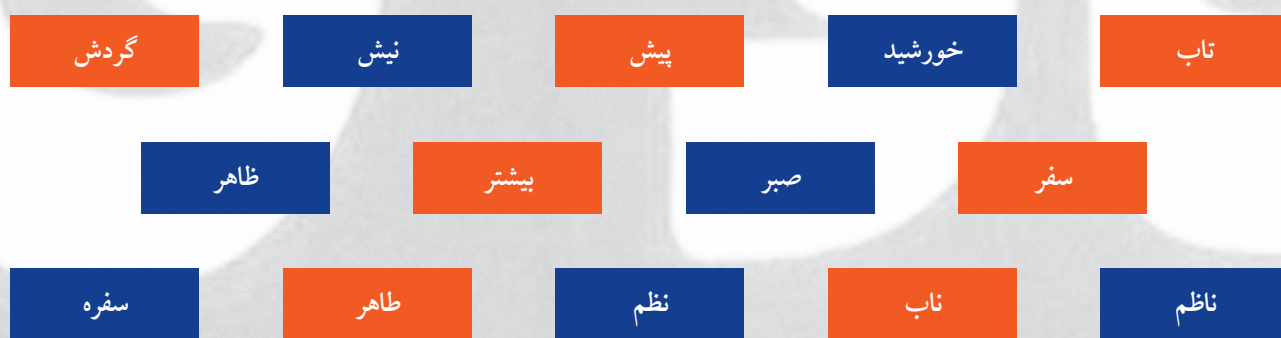
به خوبی می دانند و آن ها را در واژه های مختلف تشخیص می دهند. به بیان دیگر، می توانند نوشته ها را رمزگشایی و معنا و مفهوم آن ها را درک کنند.

۲. چون در املا تبدیل گفتار به نوشتار صورت می گیرد و در واقع دانش آموزان رمزها و نشانه های صوتی را به نشانه ها و رمزهای تصویری (حروف الفبا) تبدیل می کنند، آموزگار باید مطمئن باشد که دانش آموزان نکات زیر را

نکته ۱: با توجه به نوع بازی و هدف آموزشی مورد نظر آموزگار یا ولی دانش آموز، کلمه های نوشته شده روی کارت ها باید ویژگی های مورد نظر را داشته باشند.

نکته ۲: تعداد کارت ها نباید خیلی زیاد باشد که سردرگمی و خستگی و بیزاری از انجام فعالیت را برای دانش آموز در پی داشته باشد.

نکته ۳: در انجام فعالیت، باید زمان را هم در نظر گرفت. بازی را حدود ۱۵ دقیقه انجام



غیررایج و خارج از واژگان پایه دانش آموزان به آن ها دیکته می شود.

۴. باید از نقش بستن صورت نادرست کلمات در ذهن دانش آموزان جلوگیری کرد. بنابراین، از ارائه صورت نادرست کلمه ها در نوشته های کلاسی و املا پرهیز شود. باید توجه داشت که درس املا تنها به گفتن املا و تصحیح آن خلاصه نمی شود و تنها نباید به «وجه آزمونی» آن توجه کرد، بلکه باید نخست به «وجه آموزشی املا» و آموزش درست نویسی کلمه ها و جمله ها پرداخت و آنگاه درصد ارزشیابی از چگونگی نوشتن برآمد.

هنگام نوشتن رعایت می کنند:

الف) صداها و کلمات را خوب می شنوند (تشخیص دقیق صورت آوایی کلمه و ادراک آن انجام می گیرد).

ب) نشانه های برابر با آواها را خوب تشخیص می دهند (از توانایی یادآوری و مجسم ساختن تصویر نشانه ها و کلمه ها (صورت نوشتاری آن) برخوردارند و واژه صحیح را در ذهن بازشناسی می کنند).

پ) آن ها را درست می نویسند (نوشتن درست حروف سازنده کلمه، ترکیب و توالی مناسب آن ها و بازنویسی درست کلمه انجام می گیرد). هرکدام از این فرایندها با یکی از فرایندهای ذهنی ارتباط مستقیم دارد:

الف) ادراک کلمه ← در پیوند با حافظه شنیداری و تمیز شنیداری

ب) بازشناسی کلمه ← در پیوند با حافظه دیداری ← یادآوری شکل صحیح تک تک حروف ترتیب حروف (حافظه توالی دیداری)

پ) بازنویسی کلمه ← در پیوند با حافظه حرکتی

دهید. در صورت تمایل و تقاضای دانش آموز، می توانید آن را به شیوه دیگر ادامه دهید.

نکته ۴: این بازی می تواند به صورت گروهی و نوبتی نیز اجرا شود.

نکته ۵: آموزگار یا ولی اشتباهات دانش آموز در حین انجام بازی را یادداشت می کند تا ضمن راهنمایی و رفع مشکل، در برنامه ها و بازی های بعدی به آن ها توجه کند.

نکته ۶: می توان از دانش آموز خواست کلمه هایی را که در هر مرحله جدا می کند روی یک برگه یا دفتر بنویسد و با این کار حافظه حرکتی و املا وی تقویت شود.

نکته ۷: با پایان یافتن بازی در هر مرحله و تمام شدن کارت ها، در دور بعدی بازی می توان از کارت های جدید استفاده کرد یا چند کارت جدید به کارت های قبلی (همه یا تعدادی از آن ها) اضافه کرد.

نکاتی که در آموزش املا باید به آن ها توجه کرد:

۱. پیش از هر چیز، آموزگار باید مطمئن باشد که دانش آموزان نام حروف الفبا و نشانه ها را

منبع

۱. اکبری شلدره، فریدون و همکاران. راهنمای فارسی سوم دبستان. سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی. چاپ دوم. تهران. ۱۳۹۶

۲. فتح آبادی، جواد. راهنمای آموزش املا در دبستان. نشر تمرین. چاپ اول. تهران. ۱۳۸۶

۳. نواموزان و املا. انتشارات تاک. (ویرایش جدید). چاپ دوم. تهران. ۱۳۸۶.

۴. املا آموز ۲ (دوم دبستان). انتشارات تاک. تهران. ۱۳۹۷.

۵. املا آموز ۳ (سوم دبستان). تهران. ۱۳۹۷.