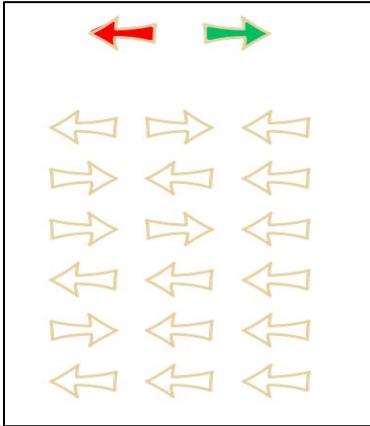
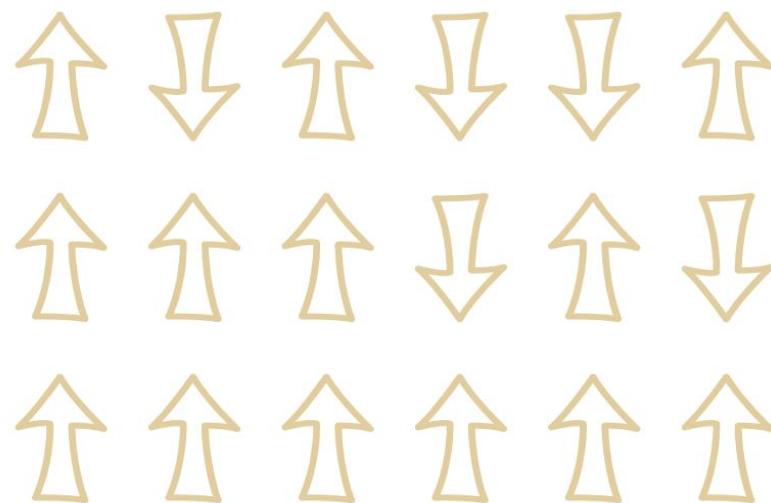
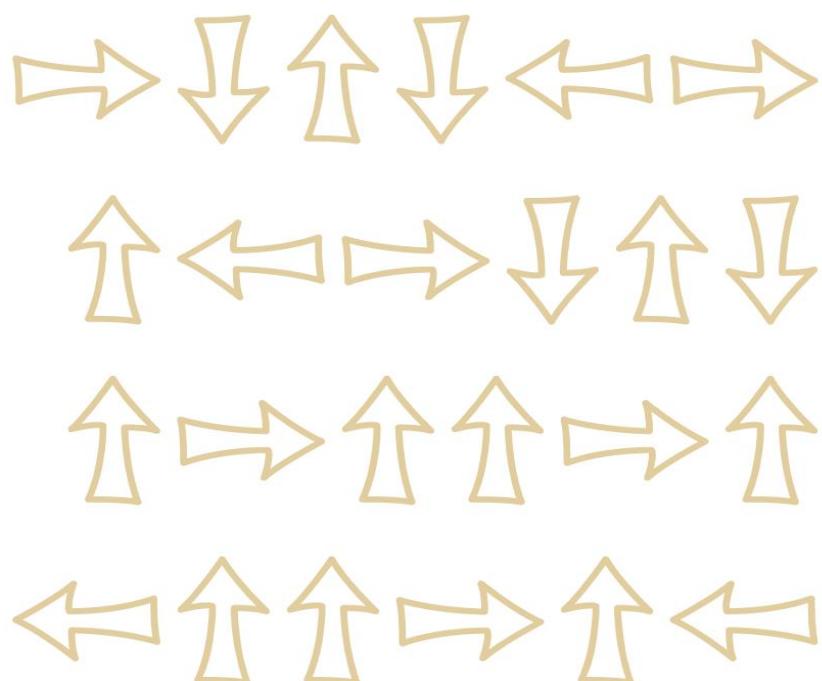


المراد	الوضعية التعليمية التعلمية	التفصيم
وضعية الانطلاق	<p>السند: عرض لوحة تحتوي على جدول به أسهم في اتجاهات مختلفة.</p> <p>التعلية: سؤال للתלמיד: "من يمكنه أن يخبرنا الى أي اتجاه يتجه كل سهم؟"</p>	التعرف على الاتجاهات الأساسية
بناء التعلمات	<p>فترة عرض المشكلة:</p> <ul style="list-style-type: none"> طرح سؤال: "كيف يمكننا تحديد اتجاه الأسهم بسرعة ودقة؟" <p>الوسائل الازمة:</p> <ul style="list-style-type: none"> أوراق عمل لكل فريق تحتوي على سهم. أسهم ملونة مختلفة الاتجاهات. <p>فترة شرح قواعد اللعبة بالتفصيل:</p> <ul style="list-style-type: none"> المدة الزمنية: تحدد مدة زمنية لإنجاز كل مهمة (مثلاً 3 دقائق). المساعدة: إذا لم يكمل أحد اللاعبين السطر في الوقت المحدد، يمكن لفريقه مساعدته. الفائز: الفريق الذي يكمل بشكل صحيح وأسرع يفوز. في حالة التعادل: يتم حساب الأخطاء أو إضافة نقطة للفريق الذي أنهى المهمة بسرعة قبل الزمن المحدد. <p>التعلية:</p> <ul style="list-style-type: none"> على التלמיד فحص الأسهم الموجودة في ورقة العمل، والإشارة إلى الأسهم التي تتبع النمط المطلوب بسرعة وتلوينها بما يتوافق مع شكل واتجاه ولون السهم المرجعي في الجدول. <p>فترة الإنجاز:</p> <ul style="list-style-type: none"> الوقت محدد مسبقاً لك لمهمة بحيث يكون الوقت الاجمالي للعبة من 15 الى 20 دقيقة. <p>فترة العرض والمناقشة:</p> <ul style="list-style-type: none"> بعد الانتهاء، يتم عرض نتائج الأطفال على السبورة. دعوة التلاميذ لعرض اعمال كل فريق ومناقشة إذا كان العمل متوافق مع التعليمية. <p>التوسيع:</p> <p>إضافة أشكال جديدة أو أشكال أكثر تعقيداً لتعزيز مستوى التحدي.</p>	
الاستثمار	<p>تقييم أعمال التلاميذ:</p> <ul style="list-style-type: none"> مراجعة النتائج وحساب عدد الأخطاء. <p>مكافأة رمزية:</p> <ul style="list-style-type: none"> عرض مكافأة رمزية مثل مسح السبورة أو توزيع كراسات القسم كتشجيع للتلاميذ الذين أنجزوا المطلوب بدقة. 	تحديد الأخطاء وتقديم ملاحظات للتطوير.

بطاقة العمل



መጥናት የሚያስተካክለው: መፈንታ



መጥናት የሚያስተካክለው: መኅጻ