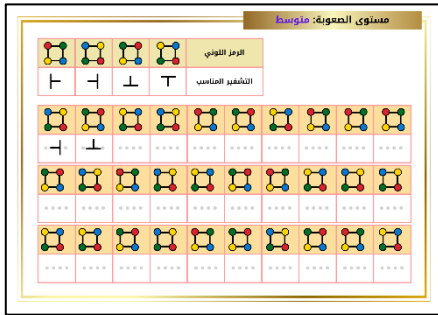
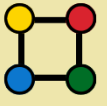
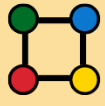
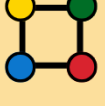
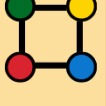



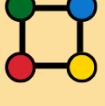
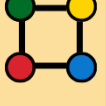

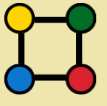
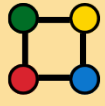
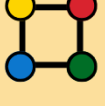
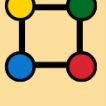

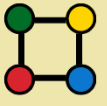
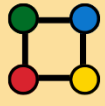
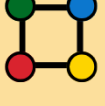
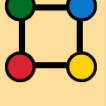

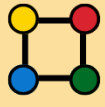
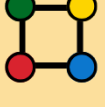
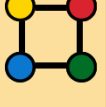


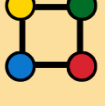
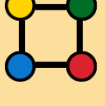

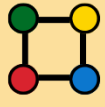
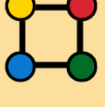
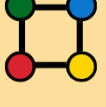

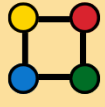
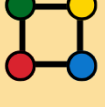
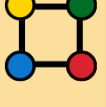

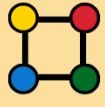
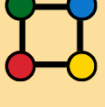
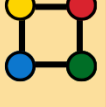

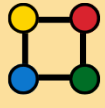
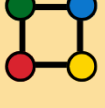
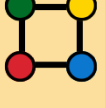











المراحل	الوضعية التعليمية التعليمية	التقويم
وضعية الانطلاق	<p>السند: عرض بطاقة تحتوي على جدول به رموز لونية وأشكال مشفرة، بحيث يستعرض التلاميذ الرموز اللونية وألوانها المختلفة.</p> <p>التوجيه: يسأل المعلم التلاميذ: "هل تستطيعون فك الشفرة المخبأة في الألوان؟"</p>	<p>التعرف على الرموز اللونية وفهم التنوع بينها.</p>
بناء التعلمات	<p>فترة عرض المشكلة</p> <ul style="list-style-type: none"> يشرح المعلم للتلاميذ أن هناك رموزاً لونية مشفرة، وكل لون مرتبط بشفرة معينة، والتحدي هو فك الشفرة في أسرع وقت. <p>الوسائل اللازمة</p> <ul style="list-style-type: none"> بطاقات الترميز اللوني. أوراق عمل تحتوي على جدول الرموز وأماكن لكتابة الشفرات. قلم رصاص أو قلم حبر. <p>شرح قواعد اللعبة بالتفصيل</p> <ul style="list-style-type: none"> احترام الزمن المخصص لكل فترة من فترات اللعب. عند انتهاء الوقت المحدد دون إكمال التلميذ للصف، يُسمح لأعضاء فريقه بمساعدته. الفريق الذي يكمل المهمة أولاً يفوز. في حالة التعادل، تُحسب نقطة إضافية للفريق الذي ينهي اللعبة بأقل وقت أو يتم حساب عدد الأخطاء. <p>التعليمية</p> <ul style="list-style-type: none"> يقوم كل لاعب بملاحظة "مفتاح الشفرة"، الذي يربط كل لون بتشفير معين. يختار اللاعب رمزاً لونياً من جدول الرموز، ثم يحدد ويكتب الشفرة الصحيحة أسفل الرمز اللوني اعتماداً على المفتاح. <p>فترة الإنجاز</p> <ul style="list-style-type: none"> يُعطى التلاميذ وقت محدد للعمل في فرقهم وفك الشفرة لكل رمز لوني. <p>فترة العرض والمناقشة</p> <ul style="list-style-type: none"> يعرض كل فريق نتائجه ويشرح كيف وصل إلى الشفرة الصحيحة. يُناقش المعلم الفرق في الأساليب التي استخدموها. <p>التوسع أو الزيادة في الصعوبة</p> <ul style="list-style-type: none"> زيادة عدد الرموز اللونية أو تعقيد الشفرات في الخطوات القادمة من اللعبة. 	<p>قدرة التلميذ على فهم التحدي والربط بين الرموز والشفرات.</p> <p>استيعاب قواعد اللعبة.</p> <p>فهم كيفية استخدام "مفتاح الشفرة" لتحديد الشفرة الصحيحة لكل رمز لوني.</p> <p>العمل بدقة وسرعة.</p> <p>مشاركة استراتيجياته مع زملائه.</p> <p>التأقلم مع زيادة التحدي.</p>
الاستثمار	<p>تقييم أعمال التلاميذ: مراجعة النتائج وحساب عدد الأخطاء.</p> <p>مكافأة رمزية: عرض مكافأة رمزية مثل مسح السبورة أو توزيع كراسات القسم كتشجيع للتلاميذ الذين انجزوا المطلوب بدقة.</p>	<p>تحديد الأخطاء وتقديم ملاحظات للتطوير.</p>



بطاقة العمل

مستوى الصعوبة: متوسط

الرمز اللوني	التشفير المناسب
	T		T		...		...		...
	T		T		...		...		...
	T		...		...		...		...
	T		...		...		...		...
الرمز اللوني التشفير المناسب			...		...		...		...
			...		...		...		...
			...		...		...		...
			...		...		...		...
			...		...		...		...
			...		...		...		...
			...		...		...		...
			...		...		...		...