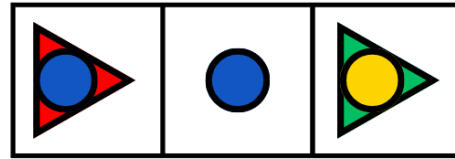
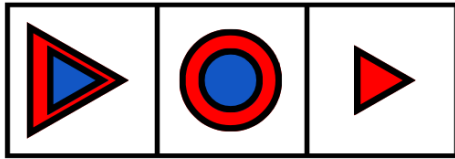
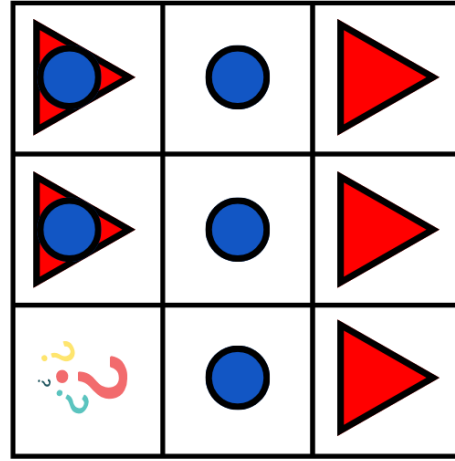
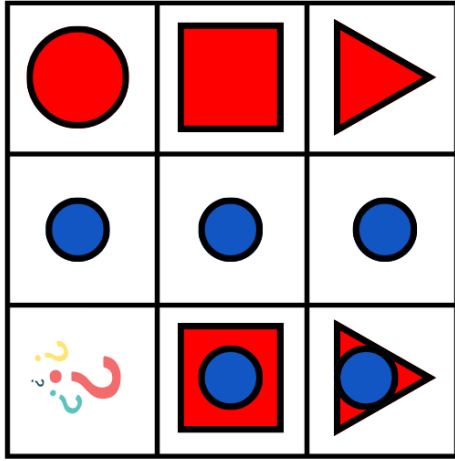


المراحل	الوضعية التعليمية التعليمية	التقويم
وضعية الانطلاق	<p>السند: يعرض المعلم بطاقة تحتوي على أنماط بسيطة (مثلثات، دوائر، مربعات) بشكل متكرر.</p> <p>التوجيه: تشجيع التلاميذ على ملاحظة الأنماط واستنباط النمط المطلوب.</p>	<p>تمييز التكرار في الأشكال</p>
بناء التعلمات	<p>فترة عرض المشكلة</p> <ul style="list-style-type: none"> يعرض المعلم صفوفاً تحتوي على أنماط من الأشكال. بعض الصفوف مكتملة، وبعضها الآخر يحتوي على خانة فارغة تحتاج إلى إكمال. <p>الوسائل اللازمة</p> <ul style="list-style-type: none"> بطاقات تحتوي على جداول بها أنماط متكررة من الأشكال الهندسية (مثلث، دائرة، مربع). جدول مقسم يحتوي على أسماء الفرق ومدة إكمال كل فريق للأنماط. <p>شرح قواعد اللعبة بالتفصيل</p> <ul style="list-style-type: none"> احترام الوقت المحدد لكل مرحلة. عند تجاوز الوقت المحدد، يُسمح لأعضاء الفريق بمساعدة زميلهم لإكمال النمط. يفوز الفريق الذي ينجز المهمة أولاً. في حال التعادل، تعطى نقطة إضافية للفريق الذي ينجز بسرعة أو بأقل عدد من الأخطاء. <p>التعليمية</p> <ul style="list-style-type: none"> يقوم التلميذ بملاحظة الأنماط في الصفوف، ويكمل الخانة الفارغة بناءً على التكرار. اختيار الإجابة الصحيحة من عدة خيارات تتيح إكمال النمط بشكل صحيح وسريع. <p>فترة الإنجاز</p> <ul style="list-style-type: none"> يعطي المعلم وقتاً محدداً للفرق لإكمال الأنماط بأسرع وقت ممكن. <p>فترة العرض والمناقشة</p> <ul style="list-style-type: none"> يناقش المعلم إجابات التلاميذ ويشرح كيفية الوصول للإجابة الصحيحة، مع التأكيد على استراتيجيات اكتشاف الأنماط. <p>التوسع أو الزيادة في الصعوبة</p> <ul style="list-style-type: none"> يضيف المعلم أنماطاً أكثر تعقيداً أو أشكالاً مركبة لزيادة التحدي لدى التلاميذ المتقدمين. 	<p>يلاحظ التلميذ وجود نمط ناقص ويدرك الحاجة إلى استكماله.</p> <p>يتعرف التلميذ على الأدوات المتاحة.</p> <p>فهم التلميذ قواعد اللعبة الأساسية.</p> <p>يستوعب كيفية اختيار الإجابة الصحيحة.</p> <p>يظهر سرعة ودقة في العمل.</p> <p>شارك في النقاش حول الإجابات.</p> <p>يظهر استعداداً للتعامل مع تحديات أصعب.</p>
الاستثمار	<p>تقييم أعمال التلاميذ:</p> <ul style="list-style-type: none"> مراجعة النتائج وحساب عدد الأخطاء. <p>مكافأة رمزية:</p> <p>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: سهل



مستوى الصعوبة: متوسط

