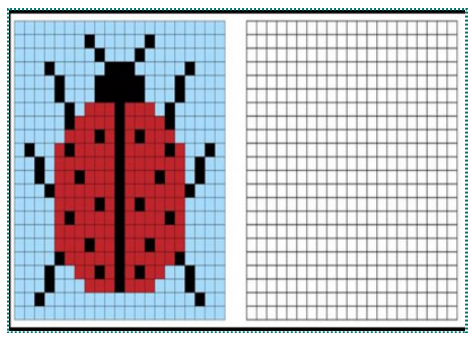
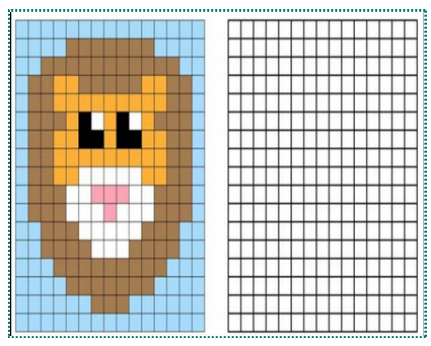
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	اللغة	الحصّة : 7	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تطوير مهارات التنظيم والتصنيف، التحليل والفهم واستخدام معاني الرموزوتطبيقها في السياق المناسب .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلّم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تحديد موقع كل مربع باستخدام التماثل المحوري . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب اللعبة القيام بتركيب الوحدات للحصول على تمثيل الصورة . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● للحصول على الصورة الكاملة ، قم بجمع والوحدات ووضعها في مكانها المناسب .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
الخاتمة	فن التركيب اللوني جزء من الفن الرقمي يتم فيه انشاء الصورة عن طريق مجموعة من المربعات الملونة ، و هذه المربعات هي أساس الصور الرقمية والتي يمكن رؤيتها بدقة منخفضة للغاية .	يستنتج

الأستاذ
عمراني علي
Ali Amrani
Stambouli480@gmail.com
اجتهد و تميز
مع
الأستاذ عمراني علي