

أ-نموذج مقترن لوضعية تعلمية وفق استراتيجية اللعب-1

الفئة المستهدفة : التعليم التحضيري (5 سنوات)

الكفاءة المستعرضة : إثبات الذات و تقبل الآخرين .

الموضوع : لعبة الأسماء .

الأهداف التعلمية : المعرفي : - يتعارف على أسماء زملائه ، أسماء الاتجاهات ، يكون جملة اسمية أو فعلية بسيطة ...

الحسي حركي : يتعلم الانتباه و يستجيب إلى التعليمية ، يتحرك في الاتجاه الصحيح .

الوجداني : - يتعلم العلاقة الاجتماعية السليمة مع زملائه و النظام ، يعبر عن نفسه .

مؤشر التعلم	وضعية التعلم	وضعية التعليم	سير الوضعية
- ينظم الفضاء (يشكل دائرة مع زملائه)	يجلس الأطفال على شكل دائرة يختار كل واحد منهم مكاناً للجلوس بكل حرية	التعليم رقم 1 : (تأخذ المربيبة مكاناً بين الأطفال) - مطالبة الأطفال التماسك بالأيدي واقفين على شكل دائرة ثم الجلوس .	تنظيم الفضاء (وضعية الانطلاق)
- يعين موضعه بإعادة الجملة و اسمى زميليه يتعرف على أسماء زملائه .	الإنصات إلى المربيبة يتتابع إشارات المعلمة و الاتجاهين : يمين ، سيار محاكاة المربيبة : تعين الموضع بالنسبة إلى الزماليين على اليمين ثم على اليسار .	التعليم رقم 2 : تقول المربيبة : يجلس رضا على يميني و حنان على يساري وتكرر الجملة ثلاث مرات مثلاً مع الإشارة إلى رضا تارة و حنان تارة أخرى ، ثم تطلب من الأطفال الإعادة فرادي بالترتيب حسب مكان جلوسهم ، إلى أن يعود الدو إلى الطفل الأول .	سير اللعبة (بناء التعلمات)
- يركب جملة اسمية بسيطة .	استعمال جمل اسمية بسيطة .	التعليم رقم 3 : (تعطي المربيبة مثالاً) - رضا يقول : أنا رضا أريد أن ألعب . من يقول ماذا يريد أن يفعل أيضاً ؟	
- يستعمل جملة فعلية بسيطة - يعبر عن نفسه	- استعمال جمل فعلية ، - ذكر لون المئزر .. - توظيف أسماء إشارة ...	التعليم رقم 4 : (تبتكر المربيبة وضعيات أخرى تخدم الأهداف التعلمية و الكفاءة المستهدفة على أن تكون الوضعية جديدة ، لتحاشي ملل الأطفال كالتحول مثلًا من الجلوس إلى الوقوف أو من شكل دائرة إلى صفوف و هكذا ...)	

ملاحظة :- هذا مثال لوضعية تعلمية تساعد المربيبة على بناء وضعيات أخرى على غرارها وابتكار كل ما يحقق الأهداف التعلمية المبرمجة يومياً.

بـ-بطاقة فنية لوضعية تعلمية وفق مقاربة المشكك

مدة الحصة : 20 د

المستوى: التربية التحضيرية 5 سنوات .

الموضوع: أجسام تطفو و أجسام تغوص .

النشاط: تربية علمية و تكنولوجية .

الكفاءة المستهدفة: اكتشاف عن طريق التجربة الأجسام التي تطفو و أخرى تغوص في الماء.

الأهداف التعليمية:

المعنوي : - يتعلم كيف يقدم تنبؤاته حول ظاهرة ، يقدم الحجج ، ويناقشها .

- يتعرف على بعض الأجسام التي تطفو فوق الماء والأجسام التي تغوص فيه.

الوجداني : - يكتشف ضرورة التحقق التجاري للإجماع على رأي .

الحس حركي : إنجاز تجربة انطلاقا من تنفيذ تعليمات .

الوسائل: عند المربية: أقلام لباد - حوض كبير به ماء - شمعة كبيرة - قطعة فلين - حبة بطاطا - قطعة خشب -

لدى كل فوج: إناء به ماء - شمعة صغيرة - مساكة قماش من خشب - كرية زجاجية - ... ورقة رسم كبيرة - أقلام لباد .

ملاحظة:

ختار المربية أشياء تحدث اختلافا في تنبؤاتهم قبل التجربة ، وبعدها يتم الاتفاق عليها .

النشاط المنتظر من التلاميذ (أفواج)	نشاط المعلم (ة) التعليمات الموجهة للفوج	سيرورة التعلم
<ul style="list-style-type: none"> - تسمية الأشياء ، وصفها من حيث الملمس ، اللون ، الطبيعة ... - الإنصات و الملاحظة - إبراز تصوراتهم المختلفة دون الحكم عليها . - تغرق - تسبح - تنزل - تبقى في الأعلى ... 	<ul style="list-style-type: none"> - عرض الأشياء: شمعة صغيرة - مساكة قماش من خشب - كرية زجاجية - طرح الإشكالية على شكل قصة قضيرة : - كانت حنان تساعد أمها في نشر الملابس و فجأة سقطت لها المساريس في حوض المغسل المملوء الماء (إظهار مساك خشبي للأطفال) ثم مطالبتهم عن إبداء تصوراتهم حول مصير المساريس الساقطة في الحوض تستنطق المربية الأطفال لإدراج الكلمات مثل : تسبح - تغرق - تنزل إلى الأسفل - تبقى في الأعلى ... ثم تعويضها شيئا فشيئا باللغتين : تطفو ، ، تغوص - طرح نفس السؤال بالنسبة للأشياء المعروضة في بداية الدرس . 	وضعية البداية (الانطلاق)
<ul style="list-style-type: none"> - البحث عن الحل للمشكلة - اقتراح الحلول و الأخذ بالتجربة . - الإجماع على الحل الأمثل : التجربة . - تصنيف الأشياء التي تغوص و الأشياء التي تطفو - الإجماع على النتائج الصحيحة و تصديقها ... - يوجد أشياء تطفو فوق الماء و يوجد أشياء تغوص فيه . 	<ul style="list-style-type: none"> - استدراج المتعلمين إلى ملاحظة تباين تصوراتهم مما يستدعي البحث : أين الحقيقة ؟ ثم استنطاقهم حول طريقة التتحقق: كيف ؟ - توجه المربية التجارب عن طريق الأفواج بوضع الأشياء في الحوض واحدا واحدا و رسم الشيء في مكان تواجده على ورقة من طرف طفل ثم عرض النتائج على السبورة . - عرض النتائج على الورقة الكبيرة : رسم الأشياء من طرف الأطفال . - استنتاج مع الأطفال الخلاصة : هل كل الأشياء تغوص ؟ هل تطفو ؟ 	وضعية بناء التعلمات
<ul style="list-style-type: none"> - ثبيت المعارف عن طريق التوظيف في وضعيات أخرى. 	<ul style="list-style-type: none"> - توظيف المعارف على شكل لعبة: (وضع الإيجام إلى الأعلى :للشيء الذي يطفو فوق الماء و وضعها إلى الأسفل للشيء الذي يغوص فيه : (عرض صور أو أشياء) : - مسمار - ريشة - زورق من ورق - عوامة - قطعة نقود - حجرة 	وضعية النهاية (توظيف) (المعارف)

جـ-بطاقة فنية لوضعية تعلمية وفق المشروع

المدة : 3 أو 4 حصص ذات 20 د.

المستوى: التربية التحضيرية 5 سنوات .

النحو : إنجاز مشروع .

الغاية المستهدفة : بناء استراتيجية مشروع و تنفيذه ..

الأهداف التعليمية :

المعرفي : - يقارن و يميز الأشكال و الألوان.

- يتعرف على بعض المواد و الوسائل و وظائفها ...

الوجداني : - يكتشف النظام و التناسق و يحترم تسلسل العمليات ...

الحس حركي : يتدرّب على توظيف الوسائل في التخطيط و القص و اللصق

الوسائل : عند المربية : أزهار مختلفة اصطناعية و حقيقة - مزهرية -

لدى كل طفل : كوب بلاستيك(ياغرت) أنابيب (Pailles) - مقص - غراء-ورق قوى- ورق ملون - - أقلام ليد - أقلام التلوين

ملاحظة : - يمكن أن يكون العمل عند الإنجاز على شكل أفواج .

نختار المربية ما يخدم المشروع من الوسائل و المواد على أن تجنب الأطفال تلك التي تشكل خطرا عليهم.

سيرورة التعلم	نشاط المعلم (ة) التعليمات الموجهة للفوج	النشاط المنتظر من التلاميذ (أفواج)
وضعية البداية (الانطلاق)	<p>- عرض الأشياء: أنواع من الأزهار قصد التعرف عليها</p> <p>ثم مطالبهم عن أماكن تواجدها ... ثم استدراجهم إلى ذكر المزهرية</p> <p>- إبراز مزهرية : ماذا نضع داخلها؟ .</p> <p>- طرح الإشكالية :</p> <p>- نريد أن نصنع مثل هذه المزهرية : استنطق الأطفال حول تصوراتهم ل:</p> <p>* المواد - الأدوات - الألوان التي تدخل في الإنجاز ...</p> <p>- مطالبهم عن إبداء تصوراتهم حول كيفية الإنجاز : كيف ؟ بمبدأ ؟</p> <p> تستنطق المربية الأطفال لإبراز تصوراتهم للخطوة ...</p>	<p>- تسمية الأزهار، وصفها من حيث الشكل ،اللون * الحديقة ، البستان ، الطبيعة ...البيت</p> <p>- تسمية " المزهرية" ، نضع الأزهار ...</p> <p>- الإنصات و الملاحظة</p> <p>- يحدد المواد و الوسائل الازمة للإنجاز .</p> <p>- اختيار الوسائل : مقص مسطرة ...</p> <p>- تحديد المواد : ورق قماش -.الألوان</p> <p>... تصور طريقة عمل ...عرض طرق الإنجاز ...</p>
وضعية بناء التعلمات (التخطيط)	<p>- الوصول بالأطفال إلى ضرورة وضع خطة عمل نظراً للتعدد الآراء...</p> <p>- إفساح المجال للتشاور حول الخطوة</p> <p>- الاتفاق مع الأطفال على طريقة الإنجاز التي يجمعون عليها ...</p> <p>- مراحل الإنجاز و طريقة التنفيذ في كل مرحلة .</p> <p>- المرحلة الأولى - المرحلة الثانية ...</p>	<p>- عرض خطوات الإنجاز من طرف بعض الأطفال و الاتفاق عليها ...</p> <p>أولاً :.....ثانياً :.....</p>
توظيف المعارف (التنفيذ)	<p>- توجه المربية استراتيجية التنفيذ تدريجياً كما خطط لها الأطفال :</p> <p>على أن تترك لهم حرية اختيار الأشكال و الألوان و تكتفي بالتوجيه في طريقة القص مثلاً أو وضع الغراء إلخ ...</p> <p><u>ملاحظة</u> : يجزأ تنفيذ المشروع إلى حصص تراعى فيها قدرة الأطفال و إمكاناتهم تحكمهم في خطوات الإنجاز...</p>	<p>- تنفيذ المشروع وفق الاستراتيجية المرسومة و مراحل الإنجاز.</p>

أ-نموذج مقترن لوضعية تعلمية وفق استراتيجية اللعب-2

الفئة المستهدفة : التعليم التحضيري (5 سنوات)

الكفاءة المستهدفة : مبادئ البرمجة .

الموضوع : لعبة الرجل الآلي .

المعرفى : - يتعرف على معنى البرمجة ، أسماء الاتجاهات ، يخاطب بتعليمية - ينفذ تعليمية .

الحسى حركي : يتعلم الانتباه و يستجيب إلى التعليمية ، يتحرك في الاتجاه المطلوب - يستعمل اللون المناسب .

الوجدانى : - يتفهم الآخر - يحترم الأمر .

مؤشر التعلم	وضعية التعلم	وضعية التعليم	سير الوضعية
- ينظم الفضاء (يشكل دائرة مع زملائه)		<p>(شرح اللعبة) :</p> <p>- تمارس اللعبة من طرف طفلين ، الأول يقوم بدور الرجل الآلي والثاني بدور المبرمج . يقف الأول أمام الثاني ، و يجب أن ينفذ كل ما يأمره به المبرمج ويتوقف بعد كل أمر .</p>	تنظيم الفضاء (وضعية الانطلاق)
- يعين موضعه بإعادة الجملة و اسمى زميليه يتعرف على أسماء زملائه .	<p>الإنصات إلى المربية يتبع إشارات المعلمة و الاتجاهين : يمين ، سيار ، محاكاة المربية : تعيين الموضع بالنسبة إلى الزمليين على اليمين ثم على اليسار .</p>	<p>التعليمية رقم 2 :</p> <p>- يقول الثاني مثلاً ثلات خطوات إلى الأمام ، فيتقدم الأول بثلاث خطوات و يقف ، وهكذا ... من لأجل الاتجاه إلى اليمين أو اليسار يضع على كتف الرجل الآلي لوناً من اللونين بعد الاتفاق على الجهة التي يرمز إليها .</p>	سير اللعبة (بناء التعلمات)
- يركب جملة اسمية بسيطة .	استعمال جمل اسمية بسيطة .	<p>التعليمية رقم 3 :</p> <p>- عندما تكون التعليمية غير مفهومة يطلب إعادةها من طرف الرجل الآلي بالقول " لم أفهم ، أعد من فضلك " - يعين المبرمج مبدئياً المكان من القسم الذي يقصده قبل بدء اللعبة .</p>	سير اللعبة (بناء التعلمات)
- يستعمل جملة فعلية بسيطة - يعبر عن نفسه	<p>- استعمال جمل فعلية ، - ذكر لون المتر .. - توظيف أسماء إشارة ...</p>	<p>التعليمية رقم 4 :</p> <p>- لكي يصبح اللعب حقيقياً يطلب من الأطفال المشي كالرجل الآلي و التكلم مثله بتقطيع الكلام ...</p>	
.....	استثمار المكتسبات السابقة	يمكن اقتراح وضعيات أخرى لأنّ عطاء اللعبة صيغة	توظيف و استثمار