

أ-نموذج مقترح لوضعية تعلمية
وفق استراتيجحة اللعب-1

الفئة المستهدفة : التعليم التحضيري ( 5 سنوات )

الكفاءة المستعرضة : إثبات الذات و تقبل الآخرين .

الموضوع : لعبة الأسماء .

الوسائل : الأطفال ،...ما تراه المرئية مناسباً .

الأهداف التعليمية : المعرفي : - يتعرف 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 .

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

ملاحظة :- هذا مثال لوضعية تعليمية تساعد المرئية على بناء وضعيات أخرى على غرارها وابتكار كل ما يحقق الأهداف التعليمية المبرمجة يوميا.

ب-بطاقة فنية لوضعية تعلمية وفق مقارنة المشكل

المستوى: التربية التحضيرية 5 سنوات .

مدة الحصة : 20د

النشاط : تربية علمية و تكنولوجية .

الموضوع : أجسام تطفو و أجسام تغوص .

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

الأهداف التعليمية :

المعرفي : - يتعلم كيف يقدم تنبؤاته حول ظاهرة ، يقدم الحجاج، ويناقشها .

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

الوجداني : - يكتشف ضرورة التحقق التجريبي 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 - مسافة قماش من خشب- كرية زجاجية -...ورقة رسم كبيرة - أقلام لباد .

ملاحظة :

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

سيرورة التعلم	نشاط المعلم (ة) التعليمات الموجهة للفوج	النشاط المنتظر من التلاميذ (أفواج)
وضعية البداية (الانطلاق)	- عرض الأشياء :شمعة صغيرة - مسافة قماش من خشب- كرية زجاجية - <u>طرح الإشكالية على شكل قصة قصيرة :</u> - كانت حنان تساعد أمها في نشر الملابس و فجأة سقطت لها المساسيك في حوض المغسل المملوء الماء ( إظهار مساك خشبي للأطفال) - <u>ثم مطالبهم عن إبداء تصوراتهم حول مصير المساسيك الساقطة في الحوض</u> تستنتق المربية الأطفال لإدراج الكلمات مثل : تسبح - تغرق -تنزل إلى الأسفل- تبقى في الأعلى ...ثم تعويضها شيئا فشيئا باللفظين :تطفو، ، تغوص - طرح نفس السؤال بالنسبة للأشياء المعروضة في بداية الدرس .	- تسمية الأشياء ، وصفها من حيث الملمس ،اللون ، الطبيعة ...  - الإنصات و الملاحظة  - إبراز تصوراتهم المختلفة دون الحكم عليها . تغرق- تسبح - تنزل -تبقى في الأعلى ...
وضعية بناء التعلّمات	- استدراج المتعلمين إلى ملاحظة تباين تصوراتهم مما يستدعي البحث : أين الحقيقة ؟ ثم استنطاقهم حول طريقة التحقيق : كيف ؟ - توجه المربية التجارب عن طريق الأفواج بوضع الأشياء في الحوض واحدا واحدا و رسم الشيء في مكان تواجدده 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 ؟	-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 .
وضعية النهاية (توظيف المعارف)	- <u>توظيف المعارف على شكل لعبة :</u> ( وضع الإجماع 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 .. .	- تثبيت المعارف عن طريق التوظيف في وضعيات أخرى.

ج-بطاقة فنية لوضعية تعليمية وفق المشروع

المستوى: التربية التحضيرية 5 سنوات .

المدة : 3 أو 4 حصص ذات 20د .

النشاط : إنجاز مشروع.

الموضوع : إنجاز مزهرية .

الكفاءة 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 : يتدرب على توظيف الوسائل في التخطيط و القص و اللصق....

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

لدى كل طفل : كوب بلاستيك(ياغرت) أنابيب (Pailles) - مقص - غراء-ورق مقوى- ورق ملون - - أقلام لباد - 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)	- عرض الأشياء :أنواع من الأزهار قصد التعرف عليها ثم مطالبتهم عن أماكن تواجدها ...ثم استدراجهم إلى ذكر المزهرية -إبراز مزهرية : ماذا نضع داخلها؟ - طرح الإشكالية : - نريد أن نصنع مثل هذه المزهرية : استنطاق الأطفال حول تصوراتهم ل: * المواد - الأدوات - الألوان .... التي تدخل في الإنجاز ... - مطالبتهم عن إبداء تصوراتهم حول كيفية الإنجاز : كيف ؟ بم نبدأ ؟ تستنطق المربية الأطفال لإبراز تصوراتهم للخطة ...	- تسمية الأزهار، وصفها من حيث الشكل ،اللون * الحديقة ، البستان ، الطبيعة ...البيت - تسمية " المزهرية" ، نضع الأزهار... - الإنصات و الملاحظة - يحدد المواد و الوسائل اللازمة للإنجاز . - اختيار الوسائل : مقص مسطرة ... - تحديد المواد : ورق قماش -الألوان .. ... تصور طريقة عمل ...عرض طرق الإنجاز ...
وضعية بناء التعلمات ( التخطيط )	- الوصول بالأطفال إلى ضرورة وضع خطة عمل نظرا لتعدد الآراء... - إفساح المجال للتشاور حول الخطة .... - الاتفاق مع الأطفال على طريقة الإنجاز التي يجمعون عليها ... - مراحل الإنجاز و طريقة التنفيذ في كل مرحلة . - المرحلة الأولى- المرحلة الثانية ...	- عرض خطوات الإنجاز من طرف بعض الأطفال و الاتفاق عليها ... أولا :.....ثانيا :.....
توظيف المعارف (التنفيذ)	- - توجه المربية استراتيجية التنفيذ تدريجيا كما خطط لها الأطفال : على أن تترك لهم حرية اختيار الأشكال و الألوان و تكتفي بالتوجيه في طريقة القص مثلا أو وضع الغراء إلخ ... ملاحظة : يجرأ تنفيذ المشروع إلى حصص تراعى فيها قدرة الأطفال و إمكاناتهم تحكّمهم في خطوات الإنجاز...	- تنفيذ المشروع وفق الاستراتيجية المرسومة و مراحل الإنجاز.

أ- نموذج مقترح لوضعية تعلمية  
وفق استراتيجحة اللعب -2

الفئة المستهدفة : التعليم التحضيري ( 5 سنوات )

الكفاءة المستهدفة : مبادئ البرمجة .

الموضوع : لعبة الرجل الآلي .  
الوسائل : الأطفال ،...، شريطان من لونين : أزرق- أصفر. لوحة تحكم إلكترونية - صور .

الأهداف التعليمية :  
المعرفي : - يتعرف على معنى البرمجة ، أسماء الاتجاهات ، يخاطب بتعليمية - ينفذ تعليمية .

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

الوجداني : - يتفهم الآخر- يحترم الأمر .

سير الوضعية	وضعية التعليم	مؤشر التعلم
تنظيم الفضاء ( وضعية الانطلاق)	<p>( شرح اللعبة) :</p> <p>- تمارس اللعبة من طرف طفلين ،الأول يقوم بدور الرجل الآلي و الثاني بدور المبرمج .</p> <p>يقف الأول أمام الثاني ، و يجب أن ينفذ كل ما يأمره به المبرمج ويتوقف بعد كل أمر.</p>	<p>- ينظم الفضاء ( يشكل دائرة مع زملائه )</p>
سير اللعبة (بناء التعليمات )	<p>التعليمية رقم 2:</p> <p>-يقول الثاني مثلا ثلاث خطوات إلى الأمام ،فيتقدم الأول بثلاث خطوات و يقف ، وهكذا ...</p> <p>من لأجل الاتجاه إلى اليمين أو اليسار يضع عى كتف الرجل الآلي لونا من اللونين بعد الاتفاق على الجهة التي يرمز إليها .</p>	<p>- يعين موضوعة بإعادة الجملة و اسمي زميليه يتعرف على أسماء زملائه .</p>
سير اللعبة (بناء التعليمات )	<p>التعليمية رقم 3 :</p> <p>- عندما تكون التعليمية غير مفهومة يطلب إعادتها من طرف الرجل الآلي بالقول " لم أفهم ، أعد من فضلك "</p> <p>- يعين المبرمج مبدئيا المكان من القسم الذي يقصده قبل بدء اللعبة .</p>	<p>- يركب جملة اسمية بسيطة .</p>
توظيف و استثمار	<p>التعليمية رقم 4 :</p> <p>- لكي يصبح اللعب حقيقيا يطلب من الأطفال المشي كالرجل الآلي و التكلم مثله بتقطيع الكلام ...</p>	<p>- يستعمل جملة فعلية بسيطة - يعبر عن نفسه</p>
	<p>استثمار المكتسبات السابقة</p>	<p>- استثمار المكتسبات السابقة</p>