

## حول العالم في 27 يوم! (المستوى 1)

وصف	سيطبق المتعلمون معرفتهم العامة ويصممون لعبة اللوحة الخاصة بهم
السؤال التحفيزي	ما مدى سرعة سباق خصومك حول العالم؟
إجمالي الوقت المطلوب	3.5 ساعة للتطوير و 30 دقيقة للعب والمراجعة
اللوازم المطلوبة	مواد مرجعية (جوجل ، أطلس ، معرفة الوالدين) ، ورق ، أقلام رصاص ، كرتون ، مقص وألوان. من المستحسن: توفر لعبة اللوحة كمرجع
مخرجات التعلم	1. الحس العددي للوحة. 2. استكشاف الموضوعات المختارة والأسئلة. 3. تصميم الدوار والأشكال

## الجلسة الأولى

ستتعلم اليوم كيفية إنشاء لعبة لوحة معلومات أساسية وعجلة دوار

المدّة المقترحة	النشاط والوصف
15 دقيقة	<ul style="list-style-type: none"> <li>اطلب من المتعلم إعادة سرد لعبة اللوحة المفضلة لديهم ومناقشة ما يحبونه في ذلك</li> <li>يجب أن يقوم المتدربون بتدوين هدف اللعبة وقواعد اللعبة</li> <li>سوف يدركون هذا كفرصة لتصميم لعبتهم الخاصة</li> </ul>
15 دقيقة	<ul style="list-style-type: none"> <li>سيفهم المتعلمون أساس وخطوات تطوير اللعبة كما هو موضح أدناه</li> <li>أساس اللعبة هو أنه بسبب كارثة بيئية ، يتعين على اللاعبين مغادرة وطنهم والسفر حول العالم والعودة بأسرع ما يمكن</li> <li>تتضمن الخطوات التي سيتبعها المتعلمون</li> <li>سيقوم المتعلمون بعمل دوار يحدد الفئة التي يطرحون عليها الأسئلة</li> <li>سيجعل المتعلمون اللوحة التي هي خريطة للعالم أو وطنهم</li> <li>سيقوم المتعلمون بعمل بطاقات أسئلة لكل فئة من الفئات</li> <li>سيقوم المتعلمون بتصميم أيقونات لكل لاعب</li> <li>سيفكر المتعلمون في الاسم ويكتبون ورقة قواعد اللعبة</li> </ul>
20 دقيقة	<ul style="list-style-type: none"> <li>سيقوم المتعلمون بتصميم عجلة الدوران للعبة</li> <li>نصيحة: عجلة الدوران هي دائرة تبدو قليلاً مثل الساعة. مثل عقارب الساعة ، يجب علينا تصميم يد أو سهم يمكننا تدويره وسنحط على خيار واحد</li> </ul>

- ◆ يمكن للمتعلمين استخدام أي شكل دائري لرسم دائرة كبيرة
- ◆ ثم يقومون بعمل 4 أقسام للدائرة
- ◆ سيقومون بتلوين كل قسم من الأقسام الأربعة بلون مختلف (مثل الأصفر والأخضر والأحمر والأزرق) والفئة (التي سيتم تحديدها في اليوم التالي)
- ◆ نصيحة: يرجى الاطلاع أدناه كمرجع ويمكن للمتعلمين فهمها من خلال تصور أن (الدائرة عبارة عن بيتزا كبيرة أو كعكة واحدة وكان عليك قطع 4 قطع من البيتزا)
- ◆ سيقوم المتعلمون الآن بإنشاء سهم الغزل - والذي يمكن أن يكون مشبك ورق يتم إدخاله في دبوس ورقي يتم إدخاله في وسط الدائرة على النحو التالي

## الجلسة 2

ستستخدم اليوم مهاراتك الفنية لتطوير لعبة الطاولة واختيار أسئلة المعرفة العامة للعبة.

### النشاط والوصف

المدة المقترحة

دقيقة 10-15

- سيختار المتعلمون 4 فئات من الأسئلة بناءً على المعرفة السابقة
- يمكن أن تشمل الأمثلة: الحيوانات ، البلدان ، كلمات الرياضيات ، الكواكب ، اللغات ، إلخ
- نصيحة: يمكن للمتعلمين اختيار الفئات استنادًا إلى ما هم على دراية به ، فضول لمعرفة المزيد عنه ويمكنهم بسهولة البحث عن معلومات عنه
- سوف يقوم المتعلمون الآن بتسمية عجلة الدوران الخاصة بهم بالفئات ذات الصلة مثل الأصفر هو الحيوانات ، والأحمر هو أسماء الدول ، والأزرق هو الكلمات القافية والأخضر هو الرياضيات

دقيقة 30

- سيقوم المتعلمون بتطوير اللوحة بإطار مقسم إلى 10 فئات بأي شكل
- نصيحة: يمكن للمتعلمين التفكير في الشكل أو الحرف الذي يرغبون في تصميمه على شكل  $Z$  أو  $U$  أو  $W$
- سوف يرسم المتعلمون اللوحة على قطعة كبيرة من الورق ثم يقوم البالغ بتقطيعها إلى الشكل المطلوب. يجب أن تحتوي اللوحة على 10 مساحات تحمل علامة 1-10. ستكون المساحة الأولى في اللوحة نقطة البداية والنقطة الأخيرة ستكون النهاية

دقيقة 15

- "FINISH" والمسافة 10 كـ "START" سيقوم المتعلمون بتسمية المساحة 1 كـ
- سيقوم الطلاب بعد ذلك بتسمية جميع المساحات المتبقية من 2 إلى 9
- نصيحة: يمكن للمتعلمين الكتابة لتوضيح المسافات حسب اختيارهم
- سيفكر المتعلمون في اسم لعبة لوحك ويكتبونها على السبورة

## الجلسة 3

اليوم ستكتشف المزيد عن أسئلة العلوم الاجتماعية المختلفة للعبة اللوحة الخاصة بك.

### النشاط والوصف

المدة المقترحة

دقيقة 30

- سيقوم الطلاب الآن بتصميم بطاقات الأسئلة لكل فئة من فئات الألوان: يجب أن تحتوي كل فئة (من فئات الألوان على 3 أسئلة (أي ما مجموعه  $3 * 4 = 12$  سؤالاً

● بطاقات الأسئلة

- سيقيم الطلاب بتلويين 4 بطاقات منفصلة لكل فئة - وكتابة بطاقة الأسئلة في الأعلى
- سيكون لكل بطاقة ملونة 3 أسئلة لهذه الفئة
- سيفكر المتعلمون في 3 أسئلة لكل بطاقة ملونة سيساعدهم الوالدان على كتابتها (على سبيل المثال ، أي الحيوان أسرع؟ ما هو أقرب كوكب إلى الشمس؟ كيف تقول مرحبًا باللغة الهندية؟ ما هو 2 + 2؟ ابحث عن كلمة قافية مع اهتزاز؟)

مثال:

البطاقة الصفراء وهي فئة الحيوانات ستحتوي على 3 أسئلة عن الحيوانات منها: ما هو أسرع حيوان؟ ما هي أكبر سمكة؟ أي حيوان ينام واقفا؟

بطاقة حمراء واحدة هي فئة البلد التي سيكون لديها 3 أسئلة على البلدان: أي بلد لديه أكبر عدد من الناس أو أكبر عدد من السكان؟ ما هي اللغة التي يتحدث بها الناس في الصين؟ اذكر أحد الأطعمة التي يأكلونها في إيطاليا

دقيقة 30

● بطاقات إجابات المتعلم

- (سيقوم المتعلمون الآن بعمل بطاقات إجابة (كل سؤال يحتاج إلى بطاقة إجابة خاصة به
- سنحتاج إلى 12 بطاقة إجابة ملونة ، مع السؤال في الأعلى والإجابة أدناه
- مثال

البطاقة الصفراء الأولى لفئة الحيوان سيكون لها السؤال: ما هو أسرع حيوان: أ: الفهد

البطاقة الصفراء الثانية لفئة الحيوانات سيكون لها السؤال: ما هي أكبر سمكة: أ: الحوت القرش

البطاقة الحمراء الأولى لفئة البلد سيكون لها السؤال: اللغة في الصين: ج: الماندرين

- تلميح: يمكن للمتعلمين تصميم البطاقات مع أي صور أو رسوم توضيحية ذات صلة

## الجلسة 4

.اليوم سنتتهي من تصميم وإنشاء لعبة اللوح وإنشاء ورقة ملاحظات

### المدة المقترحة

### النشاط والوصف

- |          |   |
|----------|---|
| دقيقة 45 | ● سيقيم المتعلمون بتصميم أيقونات اللعبة باستخدام الورق أو مواد أخرى. أمثلة: صاروخ ، سفينة ، غواصة   |
| دقيقة 15 | ● اعمل مع أحد الوالدين لكتابة ورقة القواعد ، عندما يوضح الطفل الخطوات أدناه<br>● سيقيم جميع اللاعبين بتدوير العجلة واعتمادًا على اللون الذي يحصلون عليه ، سيكون عليهم فتح بطاقة الأسئلة والإجابة عن سؤال واحد - يمكنهم بعد ذلك التحرك لأعلى مسافة واحدة على اللوحة باتجاه خط النهاية<br>● إذا لم يحصلوا على لون جديد وأجابوا على جميع الأسئلة بلون معين ، فسيستمر اللاعبون في الدوران |
| دقيقة 15 | ● سيقيم المتعلمون بتصميم ورقة ملاحظات عن اللعبة للاعبين. (يمكن أن يكون هذا من 1 إلى 3 أسئلة بما في ذلك: هل كانت اللعبة ممتعة؟ هل كانت القواعد سهلة الفهم؟ هل كانت الأسئلة لطيفة؟<br>● يمكن أن تكون الإجابات: لم يعجبه (☹) / أعجبنى (😊) / أحبها: د<br>● يمكن للوالدين كتابة الأسئلة ويمكن للمتعلمين رسم الرموز التعبيرية   |

## الجلسة 5

!ستستخدم اليوم جميع المهارات الإبداعية والمعرفة العامة التي استخدمتها في الجلسات السابقة للعب لعبة الطاولة

النشاط والوصف	المدة المقترحة
● ستلعب العائلة اللعبة معًا	دقيقة 50
● سيجمع المتعلمين التعليقات ويفكرون في تطوير اللعبة	دقيقة 20

## معايير التقييم

- جودة الأسئلة
- فهم القواعد
- اللعبة جذابة وممتعة للعب

## أنشطة الاثراء الإضافية

- يمكن للمتعلمين إضافة المزيد من الأسئلة والفئات بمجرد إتقان اللعبة