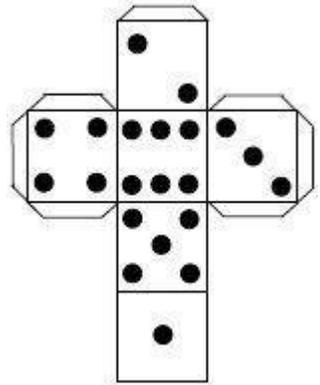


حول العالم في 46 يوم! ((المستوى 2))

وصف:	سيطبق المتعلمون معرفتهم الجغرافية حول دول العالم ويصممون لعبة لوحية خاصة بهم. في حالة عدم توفر المواد المرجعية ، بدلاً من البلدان - يمكن للمتعلمين العمل في المدن أو الأماكن ذات الصلة في بلدانهم والتي يمكن لأفراد العائلة توفير المعلومات لها.
السؤال التمهيدي	ما مدى سرعة سباق خصومك حول العالم؟
الفئة العمرية	8 - 10 سنوات
المواضيع	-العلوم الاجتماعية -الفنون -التصميم والإبداع
إجمالي الوقت المطلوب	6 ساعات للتطوير (يمكن تقسيمها حسب الرغبة) وساعة واحدة للعب والمراجعة
نشاط موجه / خاضع للإشراف الذاتي	دعم متوسط من قبل الآباء / الأوصياء
الموارد المطلوبة	المواد المرجعية موقع جوجل، موسوعة / أطلس ، أو المعرفة المسبقة للوالدين) ، الورق ، أقلام الرصاص ، الورق المقوى ، المقص والألوان لعبة لوحية موجودة للرجوع إليها

الجلسة	زمن	النشاط والوصف
1	30 دقيقة	اطلب من المتعلم إعادة سرد لعبته المفضلة (لعبة لوحية أو لعبة بدنية) ومناقشة ما يحبونه في اللعبة. على المتعلمين أن يصفوا <ul style="list-style-type: none"> • قواعد اللعبة • أهداف اللعبة سيفهم المتعلمون أساس وخطوات تطوير اللعبة كما هو موضح أدناه .
	10 دقائق	أساس اللعبة هو أنه بسبب كارثة بيئية ، يجب على اللاعبين مغادرة وطنهم والسفر حول العالم والعودة بأسرع ما يمكن

	20 دقيقة	<p>تتضمن الخطوات التي سيتبعها المتعلمون :</p> <p>(i) سوف يقوم المتعلمون بعمل نرد (ii) سيصنع المتعلمون اللوحة التي هي خريطة العالم مع الدول الثماني المختارة (iii) سيقوم المتعلمون بعمل بطاقات أسئلة لكل دولة مختارة (iv) سيقوم المتعلمون بتصميم أيقونات لكل لاعب (v) سيفكر المتعلمون في الاسم ويكتبون ورقة قواعد اللعبة</p> <p>-سيقوم المتعلمون بتصميم النرد للعبة بناءً على فهمهم للمكعب .</p> <p>إدخال: مكعب هو شكل صلب ثلاثي الأبعاد يحده ستة وجوه مربعة ، مع ثلاثة منها تتقاطع في كل ركن . يمكن للمتعلمين تحديد مكعبات أخرى مثل مكعبات الثلج ومكعبات السكر وما إلى ذلك .</p> <p>يمكن للمتعلمين قص ورقة بالشكل التالي وطوبها ولصقها لتصميم النرد الخاص بهم</p> 
2	30 دقيقة ساعة واحدة	<p>-سيختار المتعلمون 8 دول. يرجى الرجوع إلى الخريطة المرفقة للمساعدة في الخيارات.</p> <p>1. نصيحة: يمكن للمتعلمين اختيار البلدان التي هم على دراية بها أولديهم فضول حولها. في حالة عدم وجود مواد مرجعية ، يمكنهم اختيار المدن أو البلدان التي يعرفها أفراد العائلة</p> <p>-سيطور المتعلمون السبورة بـ 27 مساحة مصممة بشكل بيضاوي أو مستطيل (يرجى استخدام الصورة أدناه كمرجع)</p>

		نصيحة: إذا اختار المتعلمون ، يمكنهم جعل المساحات الفارغة أي ميزة طبيعية مثل المحيطات والجبال وما إلى ذلك .
3	10 دقائق 40 دقيقة 40 دقيقة	<p>-سيختار المتعلمون 3 فئات لكل من الدول التي يتطلعون إليها (مثل العاصمة ، اللغة الوطنية ، الطعام المفضل ، الأغنية الشهيرة ، كيف نقول مرحباً وما إلى ذلك)</p> <p>سيبحث المتعلمون الآن عن إجابات هذه الأسئلة لجميع البلدان التسعة التي اختاروها في موسوعة ، وكتب دراساتهم الاجتماعية ، google أو من خلال المقابلات مع الآباء وأفراد الأسرة</p> <p>نصيحة: إذا كانت الموارد غير متاحة ، يُرجى تغيير البلدان إلى مدن أو مواقع في بلدك الأصلي حيث يستطيع أفراد العائلة الإجابة عن جميع الأسئلة ذات الصلة</p> <p>سيقوم المتعلمون بتصميم بطاقات إجابات لكل دولة مع إجابات ذات صلة ببناءً على مواد البحث. اكتب إجابات ذات صلة بأي صور مختارة على بطاقات الإجابات</p>
4	45 دقيقة 10 دقائق 35 دقيقة	<p>-سيقوم المتعلمون الآن بتصميم أيقونات اللعبة الأربعة - يمكن أن تكون هذه مركبات مختلفة (صاروخ ، سفينة ، غواصة ، سيارة إلخ) أو شخصيات تشبه أفراد العائلة (الأب ، الأم ، أخي ، إلخ) مع حامل صغير من الورق المقوى لمساعدة الرموز يفهم</p>  <p>فكر في اسم لعبتك اللوحية وكتب هذا في أعلى ورقة القواعد</p> <p>اكتب ورقة القواعد</p> <p>أول لاعب يبدأ برمي النرد</p>

		<p>لنقل الأيقونة الخاصة بهم من مساحة المنزل على اللوحة ، سيتعين عليه / عليها الإجابة عن جميع الأسئلة المتعلقة بجميع البلدان التي يمرون بها .</p> <p>إذا كانوا قادرين على الإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح (على سبيل المثال 3 من أصل 3 أو 6 من أصل 6) ، فسوف يتحركون إلى الأمام وإذا حصلوا على نصفهم أو أكثر بشكل صحيح (على سبيل المثال 2 من أصل 3 أو 3 من 6) تحريك نصف الحركات وإذا حصلوا على أقل من النصف الصحيح فلن يتحركوا على الإطلاق (1 من 3 أو 2 من 6)</p> <p>كل من يصل إلى النهاية أولاً ، يفوز باللعبة</p> <p>-سيكتب المتعلمون ورقة قواعد اللعبة التي يصممونها مستوحاة من النموذج أدناه للاعبين الآخرين</p> <p>-يجب أن يتضمن قالب ورقة القاعدة ما يلي :</p> <p>(1) اسم اللعبة ، (2) هدف اللعبة ، (3) قواعد اللعبة ، (4) عدد اللاعبين (5) الرموز</p>
5	20 دقيقة 50 دقيقة 20 دقيقة	<p>- سيقوم المتعلمون بتصميم ورقة ملاحظات على اللعبة للاعبين (يجب أن يشمل ذلك: سهولة فهم القواعد ، وضوح تصميم اللعبة ، صور البطاقات - اللوحة - الرموز ، المرح في لعب اللعبة)</p> <p>- ستلعب العائلة اللعبة معًا</p> <p>- ثم يقوم المتعلمون بجمع الملاحظات والتفكير في تطوير اللعبة</p>
	معايير التقييم:	<p>-وضوح التعليمات وورقة القواعد. اللعبة سهلة الفهم واللعب -المعرفة المكتسبة في كل من البلدان ، وتخطيط الخريطة والكوارث الطبيعية -اللعبة جذابة وممتعة للعب</p>

نتائج التعلم	<p>-الناس والأماكن والبيئة -دراسة تأثير النظم المادية ، مثل المناخ والطقس والمواسم والموارد الطبيعية ، مثل الأرض والمياه ، على السكان والهجرة -استكشاف الثقافة والسياسة والهويات الوطنية لمختلف البلدان -تصميم نرد للعب</p>
التعلم السابق المطلوب	<p>-المعرفة الأساسية لتخطيط الخريطة -القدرة على البحث وفهم المعلومات حول مختلف البلدان / الكوارث الطبيعية</p>
وحي - الهام	-لا شيء

<p>-يمكن للمتعلمين إضافة المزيد من البلدان والمدن بناءً على فهمهم للعبة</p>	<p>أنشطة اثناء إضافية</p>
---	---------------------------