مدونة المناهج السعودية

https://eduschool40.blog

الموقع التعليمي لجميع المراحل الدراسية

في المملكة العربية السعودية

أ-نموذج مقترح لوضعية تعلمية
وفق استراتيجية اللعب-1

الفئة المستهدفة : التعليم التحضيري (5 سنوات)

الكفاءة المستعرضة : إثبات الذات و تقبل الآخرين .

الموضوع : لعبة الأسماء . **الوسائل : الأطفال ،...ما تراه المربية مناسبا .**

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

الحسي حركي : يتعلم الانتباه و يستجيب إلى التعليمة ، 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)	التعليمة رقم 1 : (تأخذ المربية 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 التعلمات)	التعليمة رقم 2: تقول المربية :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 المربية يتابع إشارات المعلمة و الاتجاهين : يمين ، سيار محاكاة المربية :تعيين الموضع بالنسبة إلى الزميلين على اليمين ثم على اليسار .	– يعين موضعة بإعادة الجملة و اسمي زميليه يتعرف على أسماء زملائه .
	التعليمة رقم 3 : (تعطي المربية مثالا – رضا يقول : أنا رضا أريد أن ألعب . من يقول ماذا يريد أن يفعل أيضا ؟	استعمال جمل اسمية بسيطة .	– يركب جملة اسمية بسيطة .
	التعليمة رقم 4 : (تبتكر المربية وضعيات أخرى تخدم الأهداف التعلمية 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 المئزر .. – توظيف أسماء إشارة ...	–يستعمل جملة فعلية بسيطة – يعبر عن نفسه

ملاحظة :- هذا مثال لوضعية تعلمية تساعد المربية على بناء وضعيات أخرى على غرارها وابتكار كلّ ما يحقق الأهداف التعلمية المبرمجة يوميا.

ب-بطاقة فنية لوضعية تعلمية وفق مقاربة 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 التعلمية :

المعرفي : – 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 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 – مساكة قماش من خشب– كرية زجاجية –...ورقة رسم كبيرة– أقلام لباد .

ملاحظـة :

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 – مساكة قماش من خشب– كرية زجاجية – طرح الإشكالية على شكل قصة قضيرة : – كانت حنان تساعد أمها في نشر الملابس و فجأة سقطت لها المساسيك في حوض المغسل المملوء الماء (إظهار مساك خشبي للأطفال) ثم مطالبتهم عن إبداء تصوراتهم حول مصير المساسيك الساقطة في الحوض تستنطق 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 التعلمات	– 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 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 ؟	–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)	– توظيف المعارف على شكل لعبة :(وضع الإبهام 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 تعلمية وفق المشروع

المستوى: التربية التحضيرية **5** سنوات . **المدة** : **3** أو **4**حصص ذات **20**د .

النشاط : إنجاز مشروع. **الموضوع** : إنجاز مزهرية .

الكفاءة المستهدفة : بناء استرتتيجية مشروع و تنفيذه..

الأهداف التعلمية :

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 ... .

ملاحظـة : - 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 : يجزأ تنفيذ المشروع إلى حصص تراعى فيها قدرة الأطفال و إمكاناتهم تحكمهم في خطوات الإنجاز...	– تنفيذ المشروع وفق الاستراتيجية المرسومة و مراحل الإنجاز.

أ-نموذج مقترح لوضعية تعلمية
وفق استراتيجية اللعب -2

الفئة المستهدفة : التعليم التحضيري (**5** سنوات)

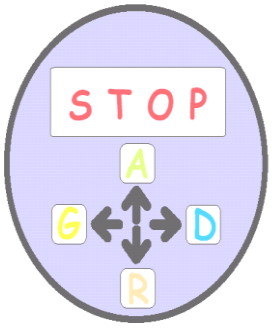
الكفاءة المستهدفة : مبادئ البرمجة .

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

الأهداف التعلمية : المعرفي : – يتعرف على معنى البرمجة ، أسماء الاتجاهات ، يخاطب بتعليمة– ينفذ تعليمة .

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

الوجداني : – يتفهم الآخر– يحترم الأمر .

سير الوضعية	وضعية التعليم	وضعية التعلم	مؤشر التعلم
تنظيم الفضاء (وضعية الانطلاق)	(شرح اللعبة) : – تمارس اللعبة من طرف طفلين ،الأول يقوم بدور الرجل الآلي و الثاني بدور المبرمج . يقف الأول أمام الثاني ، و يجب أن ينفذ كل ما يأمره به المبرمج ويتوقف بعد كل أمر.		– ينظم الفضاء (يشكل دائرة مع زملائه)
سير اللعبة (بناء التعلمات)	التعليمة رقم 2: –يقول الثاني مثلا ثلاث خطوات إلى الأمام ،فيتقدم الأول بثلاث خطوات و يقف ، وهكذا ... من لأجل الاتجاه إلى اليمين أو اليسار يضع عى كتف الرجل الآلي لونا من اللونين بعد الاتفاق على الجهة التي يرمز إليها .	الإنصات إلى المربية يتابع إشارات المعلمة و الاتجاهين : يمين ، سيار محاكاة المربية :تعيين الموضع بالنسبة إلى الزميلين على اليمين ثم على اليسار .	– يعين موضعة بإعادة الجملة و اسمي زميليه يتعرف على أسماء زملائه .
	التعليمة رقم 3 : – عندما تكون التعليمة غير مفهومة يطلب إعادتها من طرف الرجل الآلي بالقول" لم أفهم ، أعد من فضلك " – يعين المبرمج مبدئيا المكان من القسم الذي يقصده قبل بدء اللعبة .	استعمال جمل اسمية بسيطة .	– يركب جملة اسمية بسيطة .
	التعليمة رقم 4 : – لكي يصبح اللعب حقيقيا يطلب من الأطفال المشي كالرجل الآلي و التكلم مثله بتقطيع الكلام ...	– استعمال جمل فعلية ، – ذكر لون المئزر .. – توظيف أسماء إشارة ...	–يستعمل جملة فعلية بسيطة – يعبر عن نفسه
توظيف و استثمار	يكمن اقتراح وضعيات أخرى لأغعطاء اللعبة صبغة جديدة .	–استثمار المكتسبات السابقة	.....