

the TREE of Knowledge

شجرة المعرفة

المحتوى الإلكتروني لأجهزة الكلاسمات لمرحلة التعليم المبكر

دليل المعلم - مرجع للمتدربين / المدرسين

للخدمات التعليمية
بريماديو



اللعبة : الشاطئ

أهداف اللعبة

1. يحدد الأشياء عندما يرى أول حرف من اسمها.
2. يعبر عن ملاحظاته عن السلطعون بالكلام و النقاش.
3. يشارك في عمل فني متحرك بالورق و الدبايس.

أحرف وكلمات اللعبة

ص-س-ك-ح
ش-ب-ن-ط

فكرة اللعبة

- هناك صورة شاطئ بحر و على الشاطئ و داخل الماء تظهر صور الكلمات الثمانية.
- هناك لافتة على يسار الصفحة يظهر عليها حرف.
- على الطفل أن ينقر على الشيء الذي تظهر اللافتة أول حرف منه. (تظهر الشاشة حرف الشين مثلاً فيختار الطفل الشمسية).
- الكلمات: صنارة - سمكة - كرة - حذاء - شمسية - بنت - نجوم - طيور.
- ينطق صوت بكلمة أحسنت عندما ينهي الطالب اللعبة كاملة.

نشاط "إحصاء السماء"

خطوة
(1)

الأدوات

بطاقات أو لافتات عليها أحرف الأبجدية (هذه اللافتات ستفيد المعلمة في عدة أنشطة)

تقدم المعلمة النشاط على أنه إحصاء لأسامي التلاميذ حسب الحرف الأول من اسماءهم. ترفع المعلمة أوله عدد من اللافتات التي عليها أحرف لا يبدأ اسم اي تلميذ في الفصل بها، و تسأل هل هناك من يبدأ اسمه بحرف الألف (مثلاً)؟ ثم تبدأ في رفع لافتة بحرف الألف، و تطلب أن يقف من تبدأ أسماءهم بهذا الحرف، و تطلب المساعدة من باقي الصف في عددهم و تكتب على السبورة حرف الألف و تحته تكتب عدد التلاميذ، و تنتقل بعدها إلى حرف آخر... و هكذا.

لعبة "الشاطئ"

خطوة
(2)

الأدوات

كلاس ميت (بعدد الطلاب) + سوفت وير (الشاطئ)

تقدم المعلمة اللعبة للتلاميذ، و تشرح لهم المطلوب منهم حسب قدراتهم. و قد لا تشرح اللعبة إذا كان من السهل على الطلاب التعامل معها بلا شرح.

نشاط "الكابوريا" / "السلطعون"

خطوة
(3)

الأدوات

لكل تلميذ: كمية من الرمل - صمغ سائل + قفازات بلاستيكية + عدسة مكبرة + ورقة A4 مرسوم عليها أجزاء جسد الكابوريا + ألوان + مسامير ورق (مسار له سن مسطح مزدوج، يدخل في الورقة ثم يتم فصل طرفي سنه المزدوج و ثنيهما لتثبيت الأوراق)

خمس وحدات من الكابوريا الحقيقية + خمس أطباق لعرضها

تقوم المعلمة بتوزيع العدسات المكبرة على التلاميذ و هي تقول لهم أنهم سيعملون كمستكشفين باستنتاج معلومات هامة عن حيوان يعيش على الشاطئ، ثم توزع أطباق الكابوريا على المجموعات (واحدة لكل مجموعة)، و توزع القفازات و تطلب منهم ارتداؤها، و تطلب من التلاميذ أن يراقبوا الكابوريا و يتحسسوها برفق و يسكون بأطرافها و يستخدمون العدسات المكبرة في استكشافها، و على التلاميذ أن يرضعوا أيديهم ليدلوا باستنتاجاتهم من هذه العملية الاستكشافية، و كلما قدموا معلومة تدعمها حقيقة علمية تفسرها، (مثال: تلميذ: شكل مقدمة يديها عجيب - المعلمة: إنه يستخدمها في الإمساك بالأشياء و الحضر و قرص الأعداء عند الدفاع عن نفسه)... و هكذا. بعد ذلك تعرض المعلمة الفيديوهات و تشجع تعليقات الأطفال. بعد ذلك توزع المعلمة أوراق رسمة أجزاء الكابوريا و تطلب من الأطفال تلوينها و قصها، و ترشدهم بعد ذلك إلى كيفية تثبيت الأرجل في جسد الكابوريا بدبايس الورق. و في النهاية توزع على الطلاب الصمغ السائل و الرمل و قطعة الورق المقوى، و تساعد في لصق الرمل على الورقة ثم يضع كل منهم الكابوريا التي صنعها على الرمال دون تثبيتها، ليلعب بها متى شاء. (قد تعد المعلمة بعض قطع لحم الكابوريا المجمدة على البخار و تقطعها إلى قطع صغيرة ليتذوق الطلاب طعمها).



اللعبة : الغرفة

أهداف اللعبة

1. يحدد الأشياء التي تحتوي الكلمات الدالة عليها، على حرف الألف في بداية الكلمة أو وسطها.
2. يستمع إلى الكلمات التي تظهر على الشاشة عند اختيار الأشياء الصحيحة في الغرفة.
3. يرسم أشياء يجبها تحتوي على حرف الألف في البداية أو الوسط.

أحرف وكلمات اللعبة

أ

فكرة اللعبة

- صورة غرفة نوم بها سرير و العديد من الأشياء.
- تحت الصورة يظهر حرف الألف وهو يومض.
- على الطالب أن يضغط بالموشر (أو الفأرة) على الأشياء التي يعتقد أن الكلمات الدالة عليها تحتوي على حرف الألف في بدايتها أو وسطها.
- عندما يضغط على شيء صحيح تظهر الكلمة في أسفل الصورة و ينطق صوت بقرائها.
- الكلمات الصحيحة سبعة: أرنب - ستارة - سعادة - باب - كتاب - مفتاح - مكعبات .
- ينطق صوت بكلمة أحسنت عندما يختار الطالب صور الأشياء الصحيحة.

نشاط "دائرة القفز"

خطوة
(1)

الأدوات

مساحة واسعة تكفي ليشكل الطلاب دائرة

تصف المعلمة التلاميذ على شكل دائرة و تطلب منهم الجلوس بوضع القرفصاء و القفز فقط عندما يستمعون إلى كلمة فيها حرف الألف. ثم تبدأ المعلمة بنطق كلمة بحرف الألف و ثلاث كلمات لا تحتوي على حرف الألف: (أرز ، عنب، معكرونة، كرسي، أسد....)، و تستمر بنفس الطريقة لبعض الوقت ثم تقلل عدد الكلمات التي لا تحتوي على ألف إلى كلمتين حتى تسرع اللعبة و يزيد المرح. ثم تضيف الكلمات التي تحتوي على حرف الألف في وسطها: (كرنب، كتاب، خيمة، قطة، أسماء، كلب، ألوان....)

لعبة "الغرفة"

خطوة
(2)

الأدوات

كلاس ميت (بعدد الطلاب) + سوفت وير (الغرفة)

تقدم المعلمة اللعبة للتلاميذ، و تشرح لهم المطلوب منهم حسب قدراتهم. و قد لا تشرح اللعبة إذا كان من السهل على الطلاب التعامل معها بلا شرح.

نشاط "الرسم"

خطوة
(3)

الأدوات

أوراق رسم + أقلام رصاص + ألوان

تقدم المعلمة نشاط الرسم و تبدأ بسؤال الأطفال عن الأشياء التي يحبونها، من ألعاب أو حلوى أو أي شيء يخطر ببالهم: (الشوكولاتة - عروسة - سيارة..). ثم تطلب المعلمة منهم تخيل غرفة مليئة بهذه الأشياء، و تطلب منهم أن يختاروا اسماً جميلاً لهذه الغرفة، ثم تطلب منهم أن يرسموا هذه الأشياء. و أثناء الرسم تدور بينهم و تسأل كل طفل على حدة إن كانت من بين الأشياء التي رسمها كلمات فيها حرف الألف. ثم تقوم المعلمة بكتابة بعض هذه الكلمات على السبورة و بجانبها اسم التلميذ / التلميذة التي رسمتها.

قصة: قدم كبير



تنمية المهارات اللغوية

الاهداف:

تنمية المهارات اللغوية للطفل عن طريق تدريبيه على سماع اصوات الاحرف بالكلمة للتعرف على اول حرف منها.

- **الأدوات:** بطاقات لصور آثار الحيوانات + بطاقات الأحرف العربية.
- **النشاط:** - تقوم المعلمة بتجهيز بطاقات الاحرف المناسبة لأسماء الحيوانات الموجودة ببطاقات صور آثار الحيوانات وتقوم بلصقتها على السبورة (او الحائط) بالفصل على ارتفاع يناسب الاطفال وتقوم بمراجعه هذه الاحرف مع الأطفال للتأكد من معرفتهم بها. - تقوم المعلمة بعرض بطاقات اقادام الحيوانات على الاطفال بأن تريهم بطاقة واحدة وتسالهم ان يخمنوا "لمن من الحيوانات هذه القدم؟" وعند تعرفهم على الحيوان صاحب القدم تسألهم بأى حرف يبدأ اسم هذا الحيوان ثم تختار احد الاطفال ليقوم بتعليق الصورة اسفل الحرف المناسب لها على الحائط او السبورة (مثال: صوره قدم قط بعد ان يتعرف الاطفال على انها قدم قط تسأل المعلمة بأى حرف من الحروف الموجوده على الحائط او السبوره يبدأ اسم "قط")

تنمية المهارات الحسابيه

الاهداف:

تنمية مهارات العد لدى الاطفال عن طريق عد ارجل الحيوانات والتفرقه بينهم باستخدام لوحه (T).

- **الأدوات:** نصف فرخ ورق كانسون + صور للحيوانات (بارجل و بدون ارجل) + بطاقات للارقام (0 - 2 - 4).
- **النشاط:** - تقوم المعلمة بتجهيز اللوحه برسم جدول من خاننتين رأسيين بها وتعلقها على الحائط بجانب الاطفال في طول يناسب الاطفال. - يبدأ النشاط بأن تقوم المعلمة برص بطاقات الارقام على الطاولة ثم تسأل مجموعه الاطفال عن الارقام التي امامهم للتأكد من معرفتهم بها وتقوم بتعليق بطاقات الارقام اسفل بعضهم في اللوحه المعبده ثم تضع صور الحيوانات على الطاولة بدون اى ترتيب محدد وتختار صوره اى حيوان وتسال احد الاطفال على عدد ارجل الحيوان وبعد انتهاءه من عدّها تخبره ان يضع الصوره امام الرقم المناسب لها سواء كان (0 - 2 - 4) وتشجع الطفل ثم تختار صوره اخرى وتسال طفل اخر وهكذا حتى انتهاء مجموعه الصور التي معها و يصبح عندهم لوحه جراف تفرق بين الحيوانات على عدد ارجلها و ان كانت بأرجل او لا.

قصة : حصاتي جميلة



تنمية المهارات اللغوية

الاهداف:

تنمية مهارة الكتابة لدى الاطفال باستخدام الاقلام فى تتبع النقط مما يقوى العضلات الدقيقة بأيدى الاطفال.

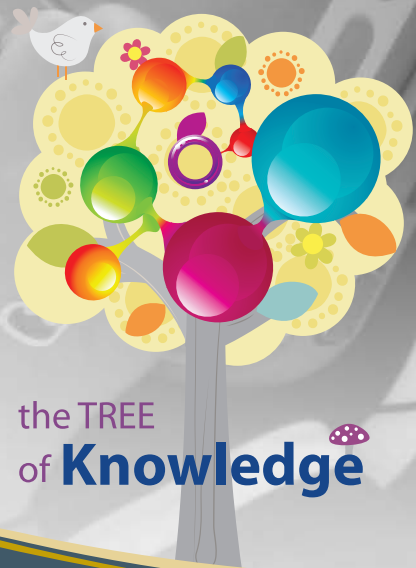
- **الأدوات:** بطاقات لصور عملات مختلفة من انحاء العالم مع اسمها + ورق عليه صور العملات و الاسماء عباره عن نقط + بعض العملات الحقيقيه.
- **النشاط:** - تقوم المعلمه بعرض العملات الحقيقيه (خاصه ببلدها) على الاطفال بعد الانتهاء من القصه وتخبرهم بأن هذه العملات تختلف من بلد لآخرى و تعرض لهم بطاقات العملات و تحدثهم عنها ثم تقوم بتوزيع الاوراق عليهم ليقومو بتتبع النقط و قراءه الكلمات معهم - تقوم المعلمه بالتحدث مع الاطفال عن الادخار و فوائده و تسال الاطفال عما يريدون شراءه او عمله اذا استطاعو ان يدخرو مبلغا من المال و يتناقشوا عنها و تحدثهم عن مساعده الفقراء بالمال و تقترح عليهم عمل حصاله للفصل يقومون بوضع جزء من مصروفهم فيها يوميا حتى يجمعو مبلغا لعمل حفل لبعض الفقراء او الاطفال الايتام و تزيه الصندوق الذى سيقومون بعمله حصاله فيما بعد.

تنمية مهارات الابداع

الاهداف:

تنمية المهارات الفنية و الابداعيه للطفل، و تنمية قدرات العضلات الدقيقة بالايدي عن طريق المشاركه فى عمل حصالة الفصل و عمل كرت

- **الأدوات:** علبه كرتون حجم متوسط + الوان + كل ما يمكن استخدامه للتزيين (جليتر + قصاصات ورق مختلفه الالوان.....) + ماده لاصقه.
- **النشاط:** - تقوم المعلمه بتجهيز الادوات و تقسم الاطفال لمجموعات كل مجموعه تقوم بتلوين جهة من جهة الصندوق و عند الانتهاء يقومون بتزيينه كما يرغبون، و تعمل المعلمه على تشجيع الاطفال فى ادخار الاموال فى الحصاله لمساعده الفقراء او لعمل حفله جماعيه بالمدرسه لبعض الاطفال الايتام من اى دور الايتام القريبه منهم.
- تشجيع الاطفال لعمل كرت كبير لاي دار من دور الايتام او لاطفال الصومال.



the TREE
of **Knowledge**