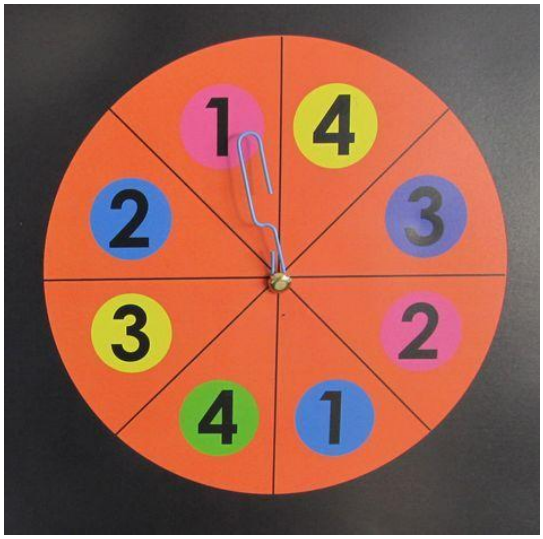
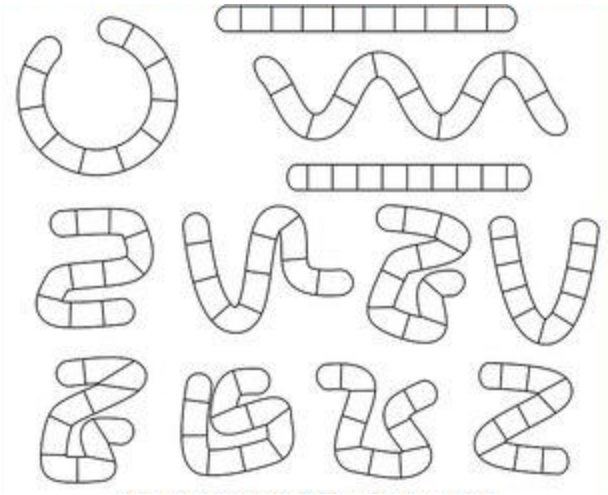
حول العالم في 46 يوم! (المستوى 1)

وصف المحتوى	سيطبق المتعلمون معرفتهم الجغرافية حول دول العالم ويصممون لعبة لوحية خاصة بهم
السؤال التحفيزي	ما مدى سرعة سباق خصومك حول العالم؟
الفئة العمرية	4 الى 7 سنوات
المواد	• العلوم الاجتماعية • الفنون • التصميم والإبداع
إجمالي الوقت المطلوب	3.5 ساعة للتطوير (يمكن تقسيمها حسب الرغبة) و 30 دقيقة للعب والمراجعة
إشراف ودعم أولياء الأمور	دعم عالي من الآباء / الأوصياء
المواد والادوات	،مواد مرجعية (كتب أو معرفة أبوية) ، ورق ، أقلام رصاص ، ورق مقوى، مقص وألوان من المستحسن وجود لعبة لوحية موجودة كمرجع

جلسة	زمن	وصف خطوات النشاط
1	دقيقة 15	اطلب من المتعلم إعادة سرد لعبته المفضلة (لعبة لوحية أو لعبة بدنية) ومناقشة ما يحبه في اللعبة. على المتعلمين أن يصفوا • قواعد اللعبة • اهداف اللعبة
	دقيقة 15	.سيفهم المتعلمون أساس وخطوات تطوير اللعبة كما هو موضح أدناه أساس اللعبة هو أنه بسبب العاصفة ، يجب على اللاعبين مغادرة منازلهم والسفر حول العالم والعودة بأسرع ما يمكن :تتضمن الخطوات التي سيتبعها المتعلمون • سيقوم المتعلمون بعمل عجلة دوار يحدد الفئة التي يطرحون عليها الأسئلة • سيجعل المتعلمون اللوحة التي هي خريطة لمنزلهم / بلدهم / عالمهم • سيقوم المتعلمون بعمل بطاقات أسئلة وأجوبة لكل فئة من الفئات

		• سيقوم المتعلمون بتصميم أيقونات لكل لاعب • سيفكر المتعلمون في الاسم ويكتبون ورقة قواعد اللعبة سيقوم المتعلمون بتصميم عجلة دوار للعبة التصميم: عجلة دوار هي دائرة أو مستديرة وتبدو تقريبا مثل الساعة. مثل عقارب الساعة ، يجب علينا تصميم سهم يمكننا تدويره ليحط على خيار واحد 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 علي الرسم أدناه كمرجع ويمكن للمتعلمين فهمها من خلال تصور أن الدائرة عبارة عن بيتزا كبيرة أو كعكة واحدة وبها 4 قطع من البيتزا.* سيقوم المتعلمون الآن بإنشاء سهم الدوار- والذي يمكن أن يكون مشبك ورق يتم إدخاله في دبوس ورقي يتم إدخاله في وسط الدائرة على النحو التالي
	دقيقة 30	

		 بدلاً من ذلك ، يمكن للمتعلمين قطع سهم على الورق المقوى أو الورق السميك ثم إدخاله في وسط الدائرة باستخدام مشبك ورق مفتوح أو دبوس ورق كما هو موضح أدناه
2	10 دقائق 5دقائق 30دقيقة	-سيختار المتعلمون 4 فئات من الأسئلة بناءً على معرفتهم السابقة. يمكن أن تشمل الأمثلة: الحيوانات والبلدان والرياضيات والكلمات القافية والكواكب واللغات وما إلى ذلك. *نصيحة: يجب على المتعلمين اختيار الفئات استنادًا إلى ما هم على دراية به ،أو لديهم فضول لمعرفة المزيد عنه ويمكنهم بسهولة البحث عن معلومات حوله* سوف يقوم المتعلمون الآن بتسمية عجلة الدوار الخاصة بهم بالفئات ذات الصلة مثل الأصفر للحيوانات ، والأحمر لأسماء الدول ، والأزرق للكلمات القافية والأخضر للرياضيات -سيطور المتعلمون اللوح مع 10 مساحات مصممة بأي شكل (يرجى استخدام الصورة أدناه كمرجع) *نصيحة: يمكن للمتعلمين التفكير في الشكل أو الحرف الذي يرغبون في تصميمه على شكل Z أو U أو W وما إلى ذلك .*

	15دقيقة	 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 سيقوم المتعلمون بتسمية المساحة 1 **"البداية"** والمساحة 10 **"النهاية"** سيقوم الطلاب بعد ذلك بتسمية جميع المساحات المتبقية من 2 إلى 9 *نصيحة: يمكن للمتعلمين الكتابة لتوضيح المسافات حسب اختيارهم* سوف يقوم المتعلمون بالتفكير باسم اللعبة ثم سيكتبونه على اللوحة
3	30 دقيقة	-سيصمم المتعلمون الآن بطاقات أسئلة لكل فئة من فئات الألوان: يجب أن تحتوي كل فئة من فئات الألوان على 3 أسئلة (أي ما مجموعه 3 * 4 = 12 سؤالًا) بطاقات الأسئلة: - سيقوم الطلاب بتلوين 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 الحيوانات هو الأسرع؟ 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 واقفاً؟ • بطاقة حمراء واحدة هي فئة البلد التي سيكون لديها 3 أسئلة حول البلدان: أي بلد لديه أكبر عدد من الناس أو أكبر عدد من السكان؟ ما هي اللغة التي يتحدث بها الناس في الصين؟ ما اسم طعام واحد

	30 دقيقة	يأكلونه في إيطاليا؟ بطاقات الإجابة : سيصنع المتعلمون الآن بطاقات إجابات (يجب أن يكون لكل سؤال بطاقة إجابات 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: حوت 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
4	30 دقيقة	سيقوم المتعلمون الآن بتصميم أيقونات اللعبة للاعبين، والتي يمكن أن تكون مركبات مختلفة (صاروخ ، سفينة ، غواصة ، سيارة..) أو رسومات لشخصيات تشبه أفراد العائلة (الأب ، الأم ، أخي ، إلخ) مع حامل صغير من الورق المقوى لمساعدة الرموز على الوقوف. اقتراح: يمكنهم أيضًا استخدام الألعاب أو الأشياء الصغيرة الموجودة في المنزل كرموز
4	15دقيقة 15دقيقة	اعمل مع الوالدين لكتابة ورقة القواعد ، عندما يوضح المتعلم الخطوات أدناه سيقوم 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 . إذا لم يحصلوا على لون جديد وأجابوا على جميع الأسئلة بلون معين ، فسيستمر اللاعبون في الدوران سيقوم المتعلمون بتصميم ورقة ملاحظات حول 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؟) (يمكن أن تكون الإجابات: لم يعجبني ☹ / اعجبني ☺ / احببته:) يمكن للوالدين كتابة الأسئلة ويمكن للمتعلمين رسم الرموز التعبيرية
5	20 دقيقة	ستلعب العائلة اللعبة معًا

	10 دقائق	ثم يقوم المتعلمون بجمع الملاحظات والتفكير في تجربة تطوير اللعبة وتشغيلها
معايير التقييم:		جودة الأسئلة -فهم القواعد -اللعبة جذابة وممتعة للعب

مخرجات التعلم	-التسلسل العددي للوحة -استكشاف الموضوعات المختارة والأسئلة -تصميم الدوار والأشكال
المعلومات والمعرفة السابقة	-لا شيء
وحي الهام	-لا شيء
أنشطة اثرائية إضافية	يمكن للمتعلمين إضافة المزيد من الأسئلة والفئات بمجرد إتقان هذه اللعبة