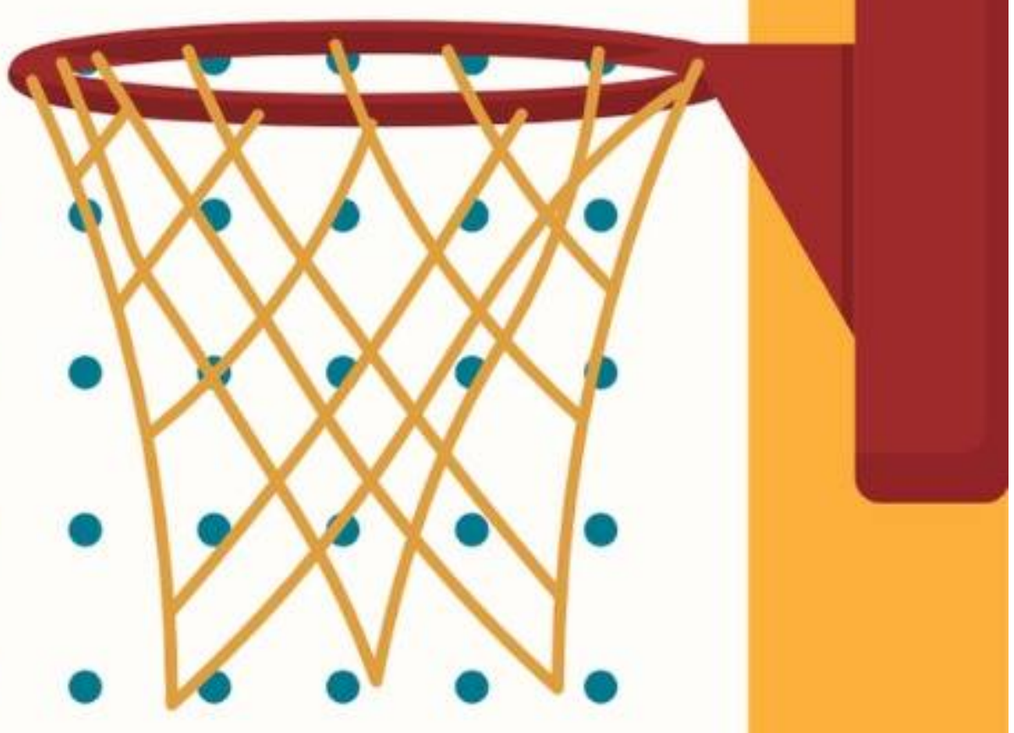
مجال الرياضة والصحة

مهارات الرياضات الإلكترونية

مرحلة الطفولة المبكرة

"رياض الأطفال والصفوف الأولية"

برامج الأنشطة الطلابية



נסרק עם CamScanner

نواتج التعلم

1. **المشاركة** في ألعاب إلكترونية تفاعلية تتطلب حركة بدنية مستمرة، ويُظهر تحكمًا بصريًا حركيًا يساعده على الحفاظ على استمرارية النشاط وتحقيق الاستفادة الصحية المرجوة.
2. **التفاعل** بمهارة في ألعاب إلكترونية تعتمد على الحركة، ويُظهر تحكمًا عاليًا في التوافق الحركي والبصري، مما يشير إلى استعداد مبكر للتميز في هذا النوع من الأنشطة.
3. **التفاعل** مع ألعاب إلكترونية تتطلب حركة بدنية بسيطة، ويُظهر تحكمًا وتطورًا في التناسق البصري الحركي بما يتناسب مع عمره الحركي والنفسي.
4. **اختيار** لعبة إلكترونية حركية تستهويه، ويُشارك فيها بفعالية، ويُظهر تحكمًا وتوازنًا حركيًا أثناء الأداء، مع الالتزام بالزمن المخصص للنشاط.

أساليب التقويم:

1. **الملاحظة المباشرة:**
   - مراقبة سلوك الطفل أثناء اللعب لمعرفة:
   - قدرته على استخدام أدوات التحكم.
   - مدى استجابته للتعليمات.
   - قدرته على التركيز والمتابعة.
   - مدى تعاونه مع زملائه.
   - يمكن إعداد قائمة فحص بسيطة تحتوي على: نعم / لا
2. **التقويم بالبطاقات المصورة**
   - عرض بطاقات تمثل مواقف من اللعبة (مثل: تمرير – تسديد – تسجيل هدف).
   - سؤال الطفل: "ما الذي يحدث هنا؟" أو "ما الذي ستفعله في هذا الموقف؟" لتقييم فهمه للمواقف داخل اللعبة.
3. **التقويم بالألعاب التفاعلية:**
   - إعداد أنشطة صفية تحاكي بيئة اللعب، مثل:
   - تمرير كرة صغيرة.
   - توجيه مسار كرة نحو هدف.
   - تقييم الطفل بناءً على قدرته على تطبيق المفهوم إلكترونيًا وواقعيًا.
4. **التقويم الذاتي المبسط:**
   - سؤال الطفل بعد النشاط: كيف شعرت أثناء اللعب؟ ثم يختار وجهًا معبرًا لتقييم تجربته وانطباعه.

تقويم الأداء العملي:

- ترك الطفل يجرب اللعبة الحقيقية ،مثل: (Rocket League أو FIFA Kids mode).
- ملاحظة:
  - هل يستطيع تحريك اللاعب؟
  - هل يجرب التسديد أو التمرير؟
  - هل يطلب المساعدة إذا احتاج؟

ملحوظة: يُراعى أن تشمل أدوات التقويم قياس الجوانب الثلاثة: المعارف، المهارات، القيم.

נסרק עם CamScanner

مدة التنفيذ

الصفوف الأولية	360 دقيقة	بما يعادل ثمان حصص نشاط، موزعة على أربع أسابيع. مع إمكانية تكراره لمجموعات أخر
رياض الأطفال:	يحدد منفذ النشاط المدة الزمنية المناسبة لتنفيذه.	

مكان التنفيذ

1. **قاعة التعلم الرقمي / معمل الحاسب:**
   - مزود بأجهزة كمبيوتر أو شاشات عرض وأجهزة تحكم مبسطة.
   - يوفر بيئة هادئة وآمنة لممارسة الألعاب الإلكترونية.
   - يمكن للمعلم متابعة أداء كل طفل بسهولة.
2. **ركن الألعاب داخل الصف الدراسي:**
   - يمكن تخصيص ركن صغير داخل الصف لتجربة الألعاب الإلكترونية بشكل مبسط.
   - يسمح للأطفال بالتبديل بين الأدوار أثناء اللعب مع ملاحظة المعلم.
3. **قاعة متعددة الأغراض / قاعة عرض:**
   - تستخدم لعرض اللعبة على شاشة كبيرة (بروجكتر أو تلفاز ذكي).
   - مناسبة لشرح طريقة اللعب لجميع الأطفال كمقدمة قبل البدء الفردي أو الجماعي.

ملحوظة: (أهمية مراعاة الأمن والسلامة في مقر تنفيذ النشاط وأخذ الموافقات اللازمة).

أدوات التنفيذ

1. **أجهزة التحكم المبسطة:**
   - أجهزة تحكم مناسبة للأطفال، ذات حجم صغير وسهلة الاستخدام.
   - يفضل أن تحتوي على أزرار واضحة وبسيطة لتسهيل التعلم.
2. **أجهزة العرض (شاشات / بروجكتر):**
   - شاشة كبيرة أو جهاز بروجكتر لعرض اللعبة أمام جميع الأطفال لتوضيح طريقة اللعب قبل التجربة الفردية.
3. **برامج وألعاب إلكترونية مخصصة للأطفال:**
   - ألعاب رياضية إلكترونية مبسطة تناسب الفئة العمرية (مثل Rocket League Kids Mode أو FIFA Kids Mode).
   - يُفضل أن تحتوي اللعبة على رسومات جذابة، موسيقى محببة، وإرشادات صوتية مبسطة.
4. **أدوات محاكاة واقعية (كرة صغيرة، مرمى بلاستيكي):**
   - استخدام كرة خفيفة الحجم ومساحات لعب داخل الصف لتطبيق المهارات الواقعية (تمرير، تسديد) قبل الانتقال للعبة الإلكترونية.
5. **بطاقات مصورة:**
   - بطاقات تمثل الحركات الأساسية (تمرير - تسديد - تسجيل هدف) تستخدم أثناء شرح المفاهيم قبل اللعب.
6. **ورق تلوين أو أنشطة فنية:**
   - رسومات لشخصيات اللعبة أو أدوات التحكم لتلوينها بعد النشاط تُستخدم لترسيخ المفاهيم بطريقة مرحة.
7. **سماعات صوتية:**
   - لبعض الأنشطة الفردية أو التدريب الشخصي لتوضيح التعليمات داخل اللعبة بشكل أوضح للطفل.

נסרק עם CamScanner

الصورة رقم (1) لعبة ماريو كارت 8 ديلوكس

الصورة رقم (2) قاعة التعلم الرقمي

إجراءات التنفيذ (المحتوى):

وصف المحتوى

لعبة Mario Kart 8 Deluxe هي لعبة سباق سيارات ممتعة ومليئة بالألوان، مناسبة للأطفال من جميع الأعمار، خاصة فئة رياض الأطفال والصفوف الأولية. تدور أحداث اللعبة في عالم شخصيات Nintendo الشهير مثل: ماريو، لويجي، الأميرة بيتش، ويوشي، حيث يقود اللاعبون سيارات صغيرة (karts) في مضامير سباق متنوعة مليئة بالمفاجآت.

محتوى تعليمي:

أولاً: التعريف بلعبة Mario Kart ∧ Deluxe

1. التعريف باللعبة:

هي لعبة سباق سيارات إلكترونية ممتعة، يمكن للطفل من خلالها قيادة سيارة صغيرة داخل مضمار مليء بالمفاجآت، واختيار شخصية يحبها من شخصيات مشهورة مثل: ماريو، لويجي، يوشي، الأميرة بيتش وغيرهم.

נסרק עם CamScanner

الصورة رقم (3) سباق السيارات في لعبة ماريو كارت

2. الهدف من اللعبة:

الوصـول إلى خـط النهايـة فـي المركـز الأول مـع الالتـزام بالمسـار الصحيـح وتجنـب العقبـات، وجمـع الأدوات المسـاعدة التـي تسـاعد اللاعـب على الفـوز.

3. طريقة التحكم:

- تحريك السيارة يمينًا ويسارًا باستخدام وحدة التحكم.
- الضغط على زر التسريع لجعل السيارة تسير بسرعة.
- الضغط على زر استخدام الأدوات المساعدة، مثل: قشر الموز، الصواريخ، النجوم السحرية.
- الانتباه للمنعطفات والحواجز وتجنب الخروج عن المسار.

4. المهارات التي يكتسبها الطفل:

- التوجيه الصحيح أثناء الحركة.
- التحكم بسرعة السيارة حسب الحاجة.
- اتخاذ القرار السريع لاستخدام الأدوات أو تغيير المسار.
- التعاون عند اللعب الجماعي.

5. القواعد الأساسية:

- اتباع تعليمات المعلم أثناء اللعب.
- احترام الدور أثناء المشاركة مع الزملاء.
- الالتزام بالمسار وعدم الخروج عنه.
- محاولة الفوز بروح رياضية دون غضب أو انزعاج.

נסרק עם CamScanner

6. أوضاع اللعب المناسبة للأطفال:
- اللعب الفردي ضد الكمبيوتر للتدريب.
- اللعب الجماعي مع زملاء الصف لتشجيع التعاون.
- اللعب بوضع «Smart Steering» للمساعدة في التحكم وتجنب الخروج عن المضمار.

ثانيًا: مهارات لعبة Mario Kart 8 Deluxe

التنسيق بين اليد والعين:
قدرة الطفل على تحريك وحدة التحكم ومراقبة السيارة على الشاشة بشكل متزامن.

التركيز والانتباه:
متابعة المضمار والعقبات أثناء السباق لتجنبها والحفاظ على السرعة.

التوجيه والقدرة على اتخاذ القرارات السريعة:
اختيار الاتجاه المناسب في الوقت الصحيح لتفادي الانحراف أو الاصطدام.

التحكم في السرعة:
استخدام زر التسريع والتباطؤ حسب ظروف السباق.

التخطيط الاستراتيجي:
معرفة متى يستخدم الأدوات المساعدة (مثل: القشور أو الصواريخ) لتحقيق أفضل النتائج.

الصبر واحترام الدور:
انتظار دور اللعب عند اللعب الجماعي وعدم مقاطعة الآخرين.

التفاعل الاجتماعي وروح الفريق:
تشجيع الزملاء والتعامل معهم بروح رياضية.

تحمل الضغوط:
مواجهة المواقف الصعبة في السباق، مثل: الاصطدامات والتراجع ومحاولة الاستمرار.

ثالثًا: قواعد السلامة في لعبة Mario Kart 8 Deluxe:

1. سلامة الأجهزة والمعدات:
- التأكد من تثبيت جهاز الألعاب (Nintendo Switch) والشاشة أو البروجكتر بشكل آمن بعيدًا عن متناول الأطفال حتى لا يتعرضوا لصدمات كهربائية أو وقوع الأجهزة.
- فحص أسلاك الكهرباء ووصلات الأجهزة قبل بدء الحصة لضمان عدم وجود تلف أو خطر انقطاع أو تماس كهربائي.
- التأكد من شحن وحدات التحكم (Joy-Con) مسبقًا لتجنب استخدام الكابلات الممتدة أثناء اللعب والتي قد تسبب تعثر الأطفال.

2. سلامة الطلاب أثناء اللعب:
- التأكد من جلوس جميع الأطفال في أماكنهم أثناء مشاهدة زملائهم يلعبون، وعدم الاقتراب من الشاشة أو منصة الألعاب.

נסרק עם CamScanner

- تحديد عدد معين من الطلاب أمام الجهاز (لا يزيد عن طالبين إلى أربعة طلاب) مع إشراف مباشر من المعلم.
- منع التدافع أو المشاجرة أثناء انتظار الدور مع التأكيد على احترام الأدوار.

3. سلامة الحركة البدنية:

- منع الحركة العنيفة أو استخدام وحدة التحكم بطريقة غير صحيحة قد تسبب أذى للطفل أو لمن حوله.
- التأكد من أن مساحة اللعب خالية من العوائق التي قد تعرقل حركة الأطفال أو تسبب تعثرهم.

4. سلامة النظر والصحة العامة:

- عدم ترك الأطفال يحدقون بالشاشة لفترة طويلة دون استراحة بصرية (لا تزيد الجلسة لكل طالب عن 5-10 دقائق متواصلة).
- ضبط سطوع الشاشة بما يتناسب مع الإضاءة في الصف لتقليل إجهاد العين.

إجراءات التنفيذ (المحتوى):

المفاهيم الضمنية المستخدمة

أولًا: المعارف

- التعرف إلى مفهوم «اللعبة التنافسية» وأساسيات سباق السيارات في بيئة آمنة ومرحة.
- معرفة شخصيات لعبة ماريو كارت (مثل: ماريو، لويجي، الأميرة، يوشي...) واستخدام كل شخصية.
- التعرف إلى عناصر السباق (المسار، الخط النهائي، الأدوات، مثل: الموزة والقذائف...).
- فهم معنى الفوز والخسارة، وكيف يكون لكل جولة نتيجة مختلفة.
- التعرف إلى أهمية اتباع المسار والقيادة في الاتجاه الصحيح.
- إدراك أن اللعبة تعتمد على السرعة والمهارة والتفاعل مع الأحداث.

ثانيًا: المهارات

- تنمية التوافق بين العين واليد أثناء استخدام أداة التحكم (اليد الصغيرة/الذراع).
- تحسين سرعة الاستجابة وردّ الفعل عند حدوث مفاجآت في السباق.
- تعلّم التوجيه والانعطاف والتحكم في السرعة ضمن بيئة افتراضية ممتعة.
- ممارسة التبديل بين الشخصيات أو المسارات واختيار الخيارات المناسبة.
- تنمية مهارات حلّ المشكلات البسيطة (متى أستخدم القذيفة؟ متى أتجاوز؟).
- تطوير القدرة على التركيز والمتابعة البصرية المستمرة.

ثالثًا: القيم

- تقبّل الفوز والخسارة بروح مرحة ورياضية.
- احترام الأصدقاء والزملاء أثناء اللعب الجماعي.
- الالتزام بدور كل طفل وانتظار الدور بهدوء.
- التشجيع الإيجابي للزملاء بدلًا من السخرية أو التحدي السلبي.
- التعاون عند اللعب الثنائي أو في المجموعات.
- تنمية الانضباط الذاتي من خلال اتباع قواعد اللعب التي يضعها المعلم.

נסרק עם CamScanner

1. التمهيد:

- استقبال الطلاب بابتسامة وتشجيعهم على الجلوس بهدوء.
- عرض سؤال تمهيدي: «هل جربت قيادة سيارة من قبل؟ هل تحب السباقات؟»
- عرض مقطع قصير من اللعبة لإثارة اهتمامهم.
- تقديم نبذة مختصرة عن اللعبة وشخصياتها.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- شرح مبسط جداً لفكرة اللعبة (نركب سيارات صغيرة ونحاول الوصول أولًا بطريقة ممتعة وآمنة).
- توضيح قواعد النشاط بلغة مفهومة، مثل: «نلعب بالدور، لا ندفع، نحترم الأصدقاء».
- تعزيز القيم الإيجابية مثل التعاون، الانتظار بالدور، والتشجيع اللطيف للزملاء.
- تقديم الشخصيات المألوفة (ماريو، لويجي، يوشي) بطريقة قصصية لجذب انتباه الأطفال.
- التأكد من جلوس الأطفال بشكل آمن وصحيح أمام الأجهزة أو أدوات التحكم، وتوضيح أهمية عدم الاقتراب كثيرًا من الشاشة

2. المهارات الأساسية للعبة (أداء):

- **التحكم في الاتجاه:**
  القدرة على تحريك السيارة يمينًا ويسارًا باستخدام أذرع التحكم بطريقة صحيحة.
- **التسارع والإبطاء:**
  استخدام زر التسارع (التقدم للأمام) وزر الفرامل أو الإبطاء عند الحاجة.
- **التوازن أثناء القيادة:**
  المحافظة على السير في المسار الصحيح وتجنب السقوط أو الاصطدام بالحواجز.
- **استخدام الأدوات المساعدة:**
  معرفة كيفية استخدام الصناديق أو الأدوات (مثل: الصواريخ، الموز، الفطر) لتعزيز الأداء في السباق.
- **متابعة مجريات السباق:**
  التركيز والانتباه لتغيرات الطريق والعوائق المفاجئة في المضمار.
- **الالتزام بقواعد اللعب:**
  اللعب وفق القواعد، احترام أدوار الآخرين وعدم الاصطدام المتعمد.
- **التحكم في المشاعر:**
  التفاعل بروح رياضية مع الفوز أو الخسارة، وضبط الانفعالات أثناء السباق.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- تعريف الطلاب بأذرع التحكم وأزرار اللعب الأساسية بطريقة مبسطة تناسب أعمارهم.
- توضيح وظيفة كل زر (التقدم، التوجيه، استخدام الأدوات) بشكل عملي مع تطبيق مباشر.
- عرض تجربة بصرية (فيديو قصير أو عرض حي) لكيفية اللعب بشكل صحيح.
- تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة لتجربة الأداء بشكل فردي أو ثنائي.
- توجيه الطلاب أثناء اللعب لمساعدتهم على تحسين مهارات التحكم في الاتجاه والتوازن.
- متابعة أداء الطلاب وتصحيح الأخطاء بطريقة مشجعة وإيجابية.
- تحفيز الطلاب على الالتزام بقواعد اللعب النظيف وتقبل الفوز أو الخسارة بروح رياضية.

נסרק עם CamScanner

- التأكيد على أهمية الجلوس السليم أثناء اللعب وأخذ فترات راحة قصيرة بعد كل جولة.
- إجراء مناقشة ختامية مع الطلاب حول ما تعلموه وما يمكن تحسينه في المرات القادمة.

3. طريقة اللعب:

- اختيار شخصية من شخصيات اللعبة (مثل: ماريو، لويجي، يوشي) حسب رغبة الطفل.
- اختيار السيارة أو الدراجة المناسبة لكل لاعب.
- بدء السباق في مضمار بسيط مناسب للمبتدئين.
- استخدام أزرار التحكم الأساسية:
  1. زر التسارع (للتقدم إلى الأمام).
  2. زر التوجيه (للتحكم في اتجاه السيارة يمينًا ويسارًا).
  3. زر القفز أو استخدام الأدوات (مثل: القذائف أو السرعات الإضافية) بطريقة مبسطة.
- تشجيع الطالب على جمع العملات الذهبية أو الصناديق التي تحتوي على أدوات مساعدة أثناء السباق.
- الالتزام باللعب النظيف وعدم الاصطدام المتعمد بالآخرين.
- الوصول إلى خط النهاية مع تعزيز مهارات التعاون، الصبر، وضبط النفس.
- المعلم يقدم المساعدة والتوجيه حسب الحاجة أثناء اللعب.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- التأكد من جاهزية الأجهزة (جهاز Nintendo Switch – أذرع التحكم – شاشة العرض).
- شرح طريقة اختيار الشخصيات والمركبات لكل الطالب بطريقة مبسطة.
- توضيح وظيفة كل زر على أذرع التحكم بلغة تناسب عمر الطلاب مثلاً: «هذا الزر يجعل السيارة تتحرك للأمام».
- تحديد مضمار سهل ومناسب للعب الأطفال المبتدئين.
- تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة لضمان تجربة لعب فعالة لكل طفل.
- مراقبة أداء الطلاب أثناء اللعب، مع تقديم دعم فردي لمن يواجه صعوبة في التحكم.
- تذكير الطلاب بقواعد اللعب النظيف والهدوء أثناء انتظار الدور.
- تشجيع الطلاب باستمرار على التركيز والصبر أثناء اللعب.
- التفاعل مع الطلاب وتشجيعهم لفظيًا أثناء السباق، مثل: «أحسنت!» – «رائع، استمر!».
- التأكيد على أهمية قبول الفوز أو الخسارة بروح رياضية.
- إجراء مناقشة سريعة بعد اللعب لتبادل الانطباعات والمشاعر بين الطلاب .

4. التطبيق العملي

- تقسيم الأطفال إلى مجموعات صغيرة (ثلاثة إلى أربعة أطفال) لضمان مشاركة فعالة.
- إعطاء كل طفل فرصة للعب مدة قصيرة (من دقيقتين إلى ثلاث دقائق) حتى يشعر بالمتعة ولا يفقد التركيز.
- توجيه الأطفال حول كيفية استخدام أدوات التحكم بشكل عملي وبسيط أثناء اللعب.
- تقديم الدعم والمساعدة الفردية للأطفال الذين يواجهون صعوبة في التحكم باللعبة، مثلًا: توجيه اليد أو شرح خطوة بخطوة.
- تشجيع الأطفال على التعاون واللعب الجماعي عند تواجدهم في المجموعة نفسها مثل: تشجيع بعضهم البعض.

נסרק עם CamScanner

- مراقبة سلوك الأطفال أثناء اللعب للتأكد من التزامهم بقواعد اللعب النظيف والجلوس الصحيح.
- إتاحة الفرصة للأطفال للتعبير عن مشاعرهم وتجاربهم بعد كل جولة، سواء عن المرح أو التحديات التي واجهوها.
- استخدام الثناء والتحفيز المستمر لتعزيز السلوكيات الإيجابية وزيادة حماسهم.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- تنظيم الأطفال إلى مجموعات صغيرة لضمان مشاركة الجميع.
- شرح خطوات اللعب بطريقة بسيطة قبل بداية كل جولة.
- مراقبة استخدام الأطفال لأدوات التحكم وتصحيح الأخطاء بلطف.
- تقديم الدعم الفردي للأطفال الذين يحتاجون مساعدة تقنية أو توجيه.
- تشجيع الأطفال على اللعب النظيف والالتزام بالقواعد.
- تعزيز التعاون بين الأطفال من خلال التشجيع والتحفيز.
- التأكد من جلوس الأطفال بشكل صحيح للحفاظ على سلامتهم.
- متابعة ردود أفعال الأطفال وتوفير بيئة آمنة ومرحة.
- توثيق ملحوظات حول أداء الأطفال وسلوكهم للمراجعة لاحقًا.

5. التقييم والختام

- التأكد من انتهاء جميع الطلاب من أداء التجربة العملية للعبة.
- تقييم أداء كل الطالب باستخدام بطاقة الملاحظة المعدة مسبقًا.
- تشجيع الطلاب على التعبير عن شعورهم تجاه النشاط (شفويًا أو بالرسم البسيط).
- تقديم ملحوظات إيجابية ومحفزة لكل طالب لتعزيز ثقته بنفسه.
- إنهاء الحصة بشكر الطلاب على المشاركة الفعالة والتشويق للنشاط القادم.
- (اختياري) التقاط صورة جماعية تذكارية لتوثيق النشاط.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- جمع الطلاب والتركيز على صف واحد لمناقشة التجربة.
- طرح أسئلة بسيطة مثل:
  - ماذا أعجبكم في اللعبة؟
  - ما هي المهارة التي تعلمتموها اليوم؟
- ملاحظة سلوك الطلاب أثناء اللعب (التركيز، الالتزام بالقواعد، التعاون).
- تقديم ملحوظات إيجابية لتعزيز ثقة الأطفال بأنفسهم.
- تذكير الأطفال بقواعد السلامة أثناء اللعب داخل وخارج الصف.
- تلخيص سريع لأهم المهارات التي تم اكتسابها خلال الحصة.
- إنهاء النشاط بدعوة الأطفال للاستمرار في اللعب بشكل مسؤول وآمن.

נסרק עם CamScanner

الأنشطة الختامية

نشاط تمهيدي:
عرض فيديو قصير أو صور لشخصيات اللعبة لجذب انتباه الأطفال وتحفيزهم.

نشاط توجيهي:
شرح مبسط لطريقة اللعب وأزرار التحكم الأساسية باستخدام جهاز العرض أو اللوحة.

نشاط تطبيقي (عملي):
تجربة فعلية للعبة بالتناوب بين الطلاب ، مع تقديم توجيهات مباشرة أثناء اللعب.

نشاط بدني مساند:
تمارين إحماء بسيطة قبل اللعب، مثل: القفز الخفيف أو مد الذراعين للمحافظة على نشاط الجسم.

لعبة جماعية دون أجهزة:
محاكاة السباق في ساحة الصف (الأطفال يمشون أو يركضون ببطء كأنهم في سباق سيارات).

ورشة تعبير شفوي:
مناقشة مشاعر الأطفال بعد اللعب: من استمتع؟ ماذا أحببت في اللعبة؟ هل واجهت صعوبة؟

نشاط فني:
تلوين رسومات شخصيات Mario Kart أو تصميم سيارة خيالية على الورق.

نشاط ختامي:
تكريم الطلاب الملتزمين بالقواعد (ملصقات – نجوم تشجيعية) والتقاط صورة جماعية.

נסרק עם CamScanner

تطبيق المحتوى:

المرحلة الأولى: التهيئة (5 دقائق)

- الترحيب بالطلاب بحماس لتحفيزهم على المشاركة.
- التعريف بنشاط اليوم وأهميته في تطوير المهارات التقنية والاجتماعية.
- عرض فيديو قصير أو صور محفزة توضح اللعبة أو الرياضة الإلكترونية.
- توضيح الأهداف التعليمية والنفسية للنشاط، مثلًا: التعاون، اللعب النظيف، التحكم في الأجهزة.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- طرح أسئلة بسيطة لتحفيز تفكير الطلاب واستثارة معارفهم السابقة عن الألعاب الإلكترونية.
- توضيح القيم والمهارات التي سيتم التركيز عليها خلال النشاط، مثل: التعاون، اللعب النظيف.
- توزيع الأجهزة أو أدوات اللعب بطريقة منظمة مع شرح بسيط لكيفية استخدامها.
- التأكد من جاهزية البيئة التعليمية (الجلوس، الأجهزة، الاتصال) لبدء النشاط بسلاسة.

المرحلة الثانية: الشرح والتوجيه (7 دقائق)

- شرح أدوات التحكم الأساسية في اللعبة (أزرار الحركة، الأزرار الخاصة بالأدوات).
- توضيح قواعد اللعبة الأساسية بطريقة مبسطة ومناسبة للعمر.
- شرح كيفية اللعب الجماعي وأهمية التعاون بين اللاعبين.
- التأكد من فهم الطلاب من خلال طرح أسئلة بسيطة.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- استخدام وسائل تعليمية، مثل: عرض الصور أو الفيديوهات القصيرة لتوضيح طريقة اللعب.
- التأكد من فهم الطلاب من خلال طرح أسئلة تفاعلية وسهلة.
- تشجيع الطلاب على طرح الأسئلة والتعبير عن استفساراتهم.
- توجيه الطلاب لكيفية التعاون مع زملائهم أثناء اللعب الجماعي.
- التأكيد على أهمية اللعب النظيف واحترام الآخرين خلال النشاط.

المرحلة الثالثة: التطبيق العملي (15 دقيقة)

- تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة أو أزواج لسهولة المتابعة.
- إعطاء كل طالب أو مجموعة فرصة للعب مع توفير الدعم والتوجيه.
- متابعة أداء الطلاب ، وتصحيح الأخطاء بشكل فوري وبطريقة مشجعة.
- تحفيز الطلاب على التركيز والصبر أثناء اللعب.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- توفير فرص لكل طالب لتجربة اللعبة على الجهاز بشكل فردي أو ضمن الفريق.
- مراقبة أداء الطلاب أثناء اللعب وتقديم المساعدة الفورية عند الحاجة.
- تشجيع التعاون بين الطلاب داخل الفريق لتحقيق أهداف اللعبة.
- تصحيح الأخطاء بسلاسة وبطريقة إيجابية لتعزيز التعلم.
- توجيه الطلاب لاستخدام استراتيجيات اللعب التي تم شرحها مسبقًا.

נסרק עם CamScanner

المرحلة الرابعة: النشاط البدني (5 دقائق)

- تنفيذ تمارين إطالة بسيطة لتخفيف توتر العضلات، مثل: تحريك الرقبة، الأكتاف، اليدين.
- التوعية بأهمية الجلوس الصحيح أثناء اللعب لتجنب الإرهاق أو الإصابات.
- تشجيع الطلاب على التنفس بعمق للاسترخاء.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- تحفيز الطلاب على ممارسة النشاط البدني بانتظام بجانب الألعاب الإلكترونية.
- استخدام لغة بسيطة وأسلوب مرح لجعل التمارين ممتعة للأطفال.

المرحلة الخامسة: التحليل والمناقشة (5 دقائق)

- فتح نقاش مع الطلاب حول تجربتهم في اللعبة.
- تحليل بعض المواقف خلال اللعب (نجاحات أو تحديات).
- تعزيز مهارات التفكير النقدي، مثل: التخطيط واتخاذ القرار السريع.
- تشجيع الطلاب على التعبير عن أفكارهم وملاحظاتهم.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- توجيه أسئلة تساعد الطلاب على التفكير في استراتيجيات اللعب التي استخدموها.
- تشجيع الطلاب على التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بشكل حر وبسيط.
- توضيح أهمية التعاون والعمل الجماعي في تحقيق النجاح داخل اللعبة.
- تقديم أمثلة على مواقف لعب تم تحليلها لتعزيز التفكير النقدي.
- تعزيز القيم السلوكية مثل الصبر، الاحترام، واللعب النظيف من خلال النقاش.

المرحلة السادسة: النشاط الرقمي (5 دقائق)

- تكليف الطلاب بإعداد محتوى بسيط حول اللعبة (رسم، ملخص شفوي، أو فكرة لتحسين اللعب).
- تحفيز الطلاب على استخدام التكنولوجيا بطريقة آمنة ومسؤولة.
- مشاركة بعض الأعمال مع الفصل لتعزيز روح التعاون والابتكار.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- متابعة أداء الطلاب وتقديم المساعدة التقنية حسب الحاجة.
- تشجيع الطلاب على تقديم أفكارهم الإبداعية حول اللعبة، مثل: تصميم مسار جديد أو شخصية جديدة في اللعبة.
- تعزيز مهارات استخدام التكنولوجيا بشكل آمن ومسؤول.

المرحلة السابعة: التقييم والختام (3 دقائق)

- ملاحظة أداء الطلاب أثناء اللعب باستخدام بطاقة ملاحظة مبسطة (لتقييم المهارات الأساسية، مثل: التحكم، التعاون، الانتباه).
- طرح أسئلة ختامية بسيطة على الطلاب للتأكد من استيعاب المفاهيم الأساسية للنشاط، مثلًا: «ما هي أهم قاعدة في اللعبة؟».
- تقديم تغذية راجعة فورية وإيجابية لتعزيز ثقة الطلاب بأنفسهم.
- تلخيص ما تم تعلمه خلال النشاط بطريقة ممتعة ومبسطة.
- تعزيز القيم التي تم التركيز عليها خلال النشاط، مثل: الصبر، اللعب النظيف، التعاون).
- شكر الطلاب على المشاركة وتحفيزهم للاستعداد للنشاط القادم.

נסרק עם CamScanner

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- جمع الطلاب ومراجعة نشاط اللعب بشكل سريع.
- تشجيع المشاركة والتعبير عن الانطباعات.
- تذكير بقواعد السلامة أثناء اللعب.
- تلخيص المهارات المكتسبة وختام الحصة بشكل ودي.

الأنشطة الختامية

1. إجراء مسابقة ودية مصغرة:

- تنظيم سباق نهائي بسيط بين مجموعة من الطلاب لاختيار «أفضل لاعب متعاون» أو «أفضل التزام بالقواعد»، مع التركيز على اللعب النظيف أكثر من الفوز.
- التأكيد أن الهدف من المسابقة هو المتعة والتعلم وليس الفوز فقط.

2. عرض لقطات أو إعادة لمواقف مميزة من اللعب:

- في حال تم تسجيل بعض أجزاء النشاط، يتم عرض لقطات مميزة، مثل: لحظة تعاون أو مساعدة بين الطلاب.
- في حالة عدم توفر تسجيل، يمكن للمعلم وصف المواقف المميزة بصوت مرتفع أمام الجميع.

3. جلسة مناقشة ختامية مبسطة:

طرح أسئلة تشجيعية مثل:

- ما أكثر شيء أعجبك في اللعبة اليوم؟
- كيف ساعدت زميلك أثناء السباق؟
- ما هي القاعدة الأهم في اللعبة؟

السماح لكل طالب بالمشاركة بجملة أو كلمتين حتى لو كان خجولاً.

4. تعزيز القيم المستهدفة:

- تذكير الطلاب بأهمية التعاون، اللعب العادل، احترام القواعد، وعدم الغضب عند الخسارة.
- ضرب أمثلة واقعية من المواقف التي حدثت أثناء اللعب لتعزيز فهمهم لهذه القيم.

5. توزيع مكافآت رمزية (إن توفرت):

- تقديم ملصقات، بطاقات تشجيعية، أو «شهادات شكر» لكل طالب تقديرًا لمشاركته الفعالة.
- التأكيد أن جميع الطلاب فائزون لأنهم تعاونوا والتزموا بالقواعد.

6. التقاط صورة جماعية (اختياري):

- جمع الطلاب والتقاط صورة جماعية لتوثيق النشاط.
- شرح أهمية الاحتفاظ بالذكريات الجميلة المرتبطة بالتعلم واللعب.

7. توديع الطلاب بكلمات إيجابية:

- شكر الطلاب على مشاركتهم وحماسهم.

נסרק עם CamScanner

- تشجيعهم على ممارسة النشاط البدني في المنزل مع أسرهم.
- تحفيزهم على انتظار النشاط القادم بمزيد من الحماس.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم

- تنظيم مسابقة ودية ختامية لتطبيق المهارات المكتسبة.
- التأكيد على أهمية اللعب النظيف والتعاون خلال السباق.
- عرض مواقف أو لقطات مميزة من النشاط (عند الإمكان) لتعزيز التعلم.
- تذكير الطلاب بالقيم المكتسبة (التعاون، الصبر، اللعب العادل).
- توزيع شهادات تقدير أو ملصقات تحفيزية (إن توفرت).
- التقاط صورة جماعية مع الطلاب (اختياري).
- توديع الطلاب بكلمات تشجيعية وتحفيزية للمشاركة في أنشطة قادمة.

נסרק עם CamScanner

أدوات التقويم:

بطاقة تقييم أداء الطالب – لعبة Mario Kart 8 Deluxe

وصف الأداة:

هي أداة تقويم تعتمد على متابعة المعلم لأداء الطلاب أثناء تنفيذ النشاط غير الصفي في مهارات لعبة Mario Kart 8 Deluxe ، وذلك وفق معايير محددة تتيح تقييم المهارات السلوكية، المعرفية، والعملية للطلاب بشكل لحظي وواقعي.

شرح بنود بطاقة التقييم:

يمسك وحدة التحكم بشكل صحيح:

الهدف: التأكد من أن الطفل قادر على حمل جهاز التحكم (Joy-Con) بطريقة صحيحة وآمنة دون الضغط الزائد أو الاستخدام الخاطئ.

الملحوظة: هل يعرف الطالب مكان الأزرار؟ هل يتعامل برفق مع الجهاز؟

يتحكم بحركة السيارة بتركيز:

الهدف: التأكد من أن الطالب قادر على تحريك السيارة يمينًا ويسارًا وتجنب العقبات.

الملحوظة: هل يركز الطالب أثناء اللعب؟ هل يخرج عن المضمار كثيرًا؟ هل يُظهر تحكمًا جيدًا بالمسار؟

يستخدم الأدوات المساعدة بشكل صحيح:

الهدف: ملاحظة قدرة الطالب على التقاط واستخدام الأدوات، مثل: الصواريخ أو الفطر السريع بطريقة مناسبة أثناء السباق.

الملحوظة: هل يتذكر زر الأداة؟ هل يستخدمها في الوقت المناسب؟

يحترم دور زملائه أثناء اللعب:

الهدف: التأكد من أن الطفل لا يقاطع الآخرين، وينتظر دوره بهدوء، ويتصرف بأدب أثناء الحصة.

الملحوظة: هل يحترم دور زميله ولا يتدافع؟ هل ينتظر بهدوء حتى يحين دوره؟

يظهر سلوك اللعب بروح رياضية (يتقبل الفوز أو الخسارة):

الهدف: تعزيز مفهوم تقبل النتائج وعدم الغضب عند الخسارة، واحترام الفائز.

الملحوظة: هل يفرح للفوز بروح طيبة؟ هل يتقبل الخسارة بهدوء دون غضب أو بكاء؟

يلتزم بإرشادات الأمن والسلامة:

الهدف: التأكد من أن الطالب يطبق تعليمات المعلم، مثل: الجلوس الصحيح، عدم لمس الأسلاك أو الأجهزة دون إذن، وعدم التدافع.

الملحوظة: هل يلتزم بالتعليمات؟ هل يتجنب السلوكيات الخاطئة، مثل: الوقوف أمام الشاشة أو لمس الأجهزة؟

נסרק עם CamScanner

بطاقة تقييم أداء الطالب – لعبة Mario Kart 8 Deluxe

اسم الطالب..... الصف: ..... التاريخ / /

المجال	العنصر المقوّم	معيار الأداء	أداة التقويم	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	لا ينطبق
المعارف	التعرف على إلى عناصر اللعبة	يميز الطالب بين الشخصيات، الأدوات، المسارات	سؤال شفهي/ ملاحظة					
	فهم قواعد اللعبة الأساسية	يشرح بإيجاز كيفية اللعب وتسجيل النقاط	نشاط تفاعلي/ نقاش جماعي					
	استخدام المصطلحات التقنية البسيطة	يستخدم كلمات مثل «عقبة»، «تيربو»، «لفة»	ملاحظة لفظية أثناء اللعب					
المهارات	التحكم في أدوات التحكم	يتحكم في المقود/ الأزرار بسلاسة دون تكرار الأخطاء	ملاحظة مباشرة					
	الاستجابة للعقبات داخل السباق	يتفادى العوائق ويتفاعل مع بيئة اللعبة بمرونة	مشاهدة أثناء السباق					
	التخطيط المسبق للحركة	يختار المسارات بذكاء ويتوقع المنعطفات	تحليل الأداء أثناء السباق					

נסרק עם CamScanner

القيم	احترام الدور والمنافسين	ينتظر دوره ويتفاعل بروح رياضية	ملاحظة سلوكية						
	الالتزام بالتعليمات	يتبع إرشادات المعلم والقواعد المتفق عليها	متابعة مباشرة						
	ضبط النفس أثناء المنافسة	يتعامل مع الفوز والخسارة بهدوء واحترام	حديث بعد النشاط						

נסרק עם CamScanner

الملحوظات:

تُعد الرياضات الإلكترونية من أســرع المجالات نموًا وانتشــارًا في العالــم، حيث جذبت الملايين لمــا توفره مــن ترفيه وتفاعل وتحــدٍ. وقد أثرت بشــكل واضح فــي الأطفال مــن خلال تنمية مهــارات التفكير الســريع والتنســيق البصري الحركي، وتوجــد ألعاب إلكترونية عديدة تناســب مرحلــة الطفولة المبكرة، منهــا لعبــة Endless Alphabet، Mario Kart ، Just Dance Kids Toca Boca Series ، PBS Kids Games،Sago Mini World

נסרק עם CamScanner