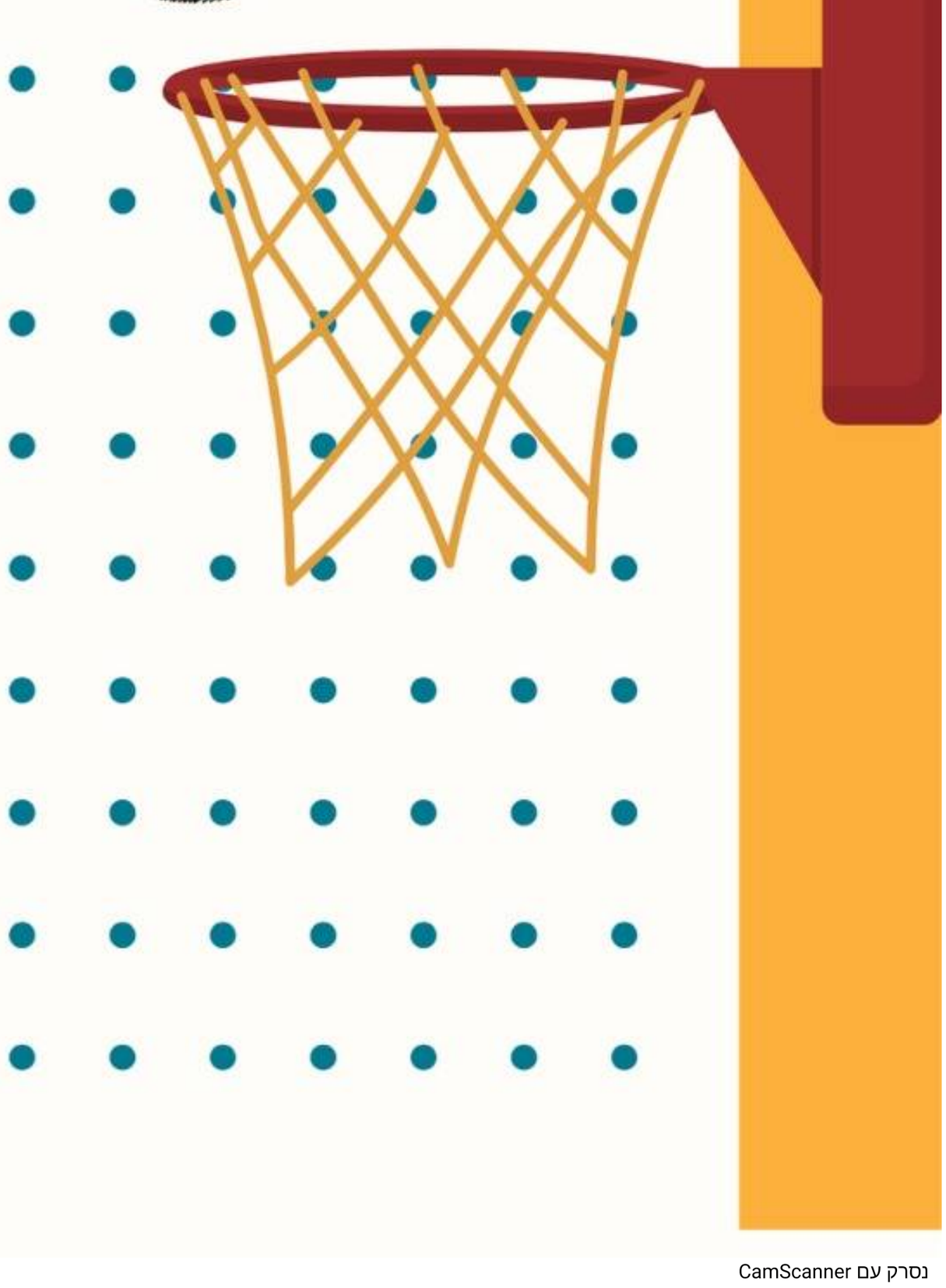
مجال الرياضة والصحة

مهارات الرياضات الإلكترونية

المرحلة الأبتدائية

برامج الأنشطة الطلابية



נסרק עם CamScanner

نواتج التعلم

1. **التفاعـل** مـع ألعـاب إلكترونيـة حركيـة تحاكـي التمريـن البدنـي، ويُظهـر انخراطًـا مسـتمرًا فـي التمريـن مـع الحفـاظ عـلى تحكـم بصـري حركـي جيـد.
2. **إظهـار** قـدرة مميـزة عـلى التحكـم بحركاتـه والتفكيـر السـريع أثنـاء لعـب الألعـاب الإلكترونيـة الرياضيـة، ممـا يـدل عـلى امتلاكـه لموهبـة تجمـع بيـن التفكيـر الذهنـي والمهـارة الحركيـة.
3. **المشـاركة** فـي ألعـاب إلكترونيـة تتطلـب حركـة بدنيـة، ويُظهـر تحسـنًا فـي التنسـيق بيـن حـركات جسـمه مـع تطـور مهاراتـه البدنيـة.
4. **اختيـار** لعبـة إلكترونيـة ذات طابـع حركـي أو ذهنـي، ويُظهـر تحكمًـا جيـدًا بيـن حركتـه وتفكيـره أثنـاء اللعـب، مـع التزامـه بالزمـن المحـدد للنشـاط.
5. **الالتـزام** بقواعـد الألعـاب الإلكترونيـة التفاعليـة، ويُظهـر احترامًـا للوقـت والتعليمـات، ويتحمـل مسـؤولية أدائـه وسـلوكه أثنـاء اللعـب.

أساليب التقويم:

1. التقويم العملي:

يقيـم هـذا الأسـلوب قـدرة الطالـب على تنفيـذ مهـام أو مشـاريع محـددة داخـل اللعبـة. يُطلـب مـن الطالـب مـثلاً بنـاء ملعـب كـرة قـدم افتراضـي، أوتصميـم حلبـة سـباق، أو إنشـاء ملعـب خـاص برياضـة إلكترونيـة معينـة باسـتخدام أدوات اللعبـة.

كيفية التطبيق:

- تحدد مهمة واضحة مثلاً: «بناء ملعب كرة قدم يحتوي على الملعب، المدرجات، والأضواء».
- يراقـب المعلـم أداء الطالـب أثنـاء التنفيـذ: كيـف يسـتخدم الأدوات؟ هـل يتبـع الخطـوات بدقـة؟ هـل يظهـر التنظيـم والابتـكار؟
- يتم التركيز على تطبيق المهارات الفنية، والتخطيط، وتنظيم العمل.

مثال:

- طالـب يبنـي ملعـب كـرة قـدم. يُلاحـظ المعلـم دقـة البنـاء، والاهتمـام بالتفاصيـل، وقـدرة الطالـب عـلى التنسـيق مـع زملائـه.

2. الاختبارات القصيرة أو الأسئلة الشفهية:

يمكن تقييم معرفة الطلاب ومفاهيمهم المتعلقة باللعبة، والمهارات الفنية عبر أسئلة مباشرة.

كيفية التطبيق:

- بعد إنجاز مهمة معينة، يطرح المعلم أسئلة شفوية أو كتابية مثل:
  - «ما الأدوات التي استخدمتها في البناء؟»
  - «كيف قمت بتنظيم فريق العمل داخل اللعبة؟»
  - «ما الإستراتيجية التي اتبعتها لإتمام المهمة؟»

נסרק עם CamScanner

مدة التنفيذ	360 دقيقة.	بما يعادل ثمان حصص نشاط، موزعة على أربع أسابيع. مع إمكانية تكراره لمجموعات أخرى.

مكان التنفيذ

1. **قاعة التعلم الرقمي / معمل الحاسب، لأنه:**
   - مزود بأجهزة كمبيوتر أو شاشات عرض، وأجهزة تحكم مبسطة.
   - يوفر بيئة هادئة وآمنة لممارسة الألعاب الإلكترونية.
   - يمكن للمعلم متابعة أداء كل طالب بسهولة.
2. **قاعة التدريس الذكية:**
   - صف دراسي مزود بشاشة ذكية أو جهاز عرض، لعرض محتوى اللعبة وتعليمات المعلم.
   - ترتيب المقاعد يسمح بالتعاون بين الطلاب، مثل :ترتيب المجموعات.
3. **مركز التعلم الإلكتروني أو المكتبة المدرسية:**
   - يمكن أن يكون مكانًا بديلًا به أجهزة حاسوب متاحة.
   - يوفر جوًا هادئًا يساعد على التركيز.

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

أدوات التنفيذ

1. **الأجهزة التقنية:**
   - أجهزة كمبيوتر أو أجهزة لوحية (Tablet) تدعم Minecraft: Education Edition.
   - أجهزة تحكم إضافية (إذا كانت متوفرة ومناسبة).
   - سماعات رأس-اختياري-؛لضمان تركيز الطالب أثناء اللعب.
   - جهاز عرض (Projector) أو شاشة ذكية لعرض اللعبة على الطلاب.
2. **البرمجيات والتطبيقات:**
   - نسخة محدثة من Minecraft: Education Edition مثبتة على جميع الأجهزة.
   - حسابات دخول لكل طالب (Microsoft Education Account).
   - أدوات إدارة الصف داخل اللعبة (مثل: Classroom Mode for Minecraft).
2. **أجهزة العرض (شاشات / بروجكتر):**

شاشة كبيرة أو جهاز بروجكتر لعرض اللعبة أمام جميع الأطفال؛ لتوضيح طريقة اللعب قبل التجربة الفردية.

3. **المواد الورقية:**
   - بطاقات تعليمية حول مهام البناء داخل اللعبة.
   - أوراق عمل (Work Sheets) توضح المهام المطلوبة من الطلاب.
   - بطاقات تقويم أداء الطلاب.
   - بطاقات تقييم ذاتي وتقييم الأقران.
2. **الإنترنت**
   - اتصال إنترنت قوي ومستقر لدعم اللعب الجماعي بين الطلاب.
   - وصول إلى المنصة الرسمية لتحديثات اللعبة،أو تحميل العوالم التعليمية الجاهزة.
2. **مصادر تعليمية**
   - دليل المعلم الخاص بـ Minecraft: Education Edition.
   - مواقع إلكترونية توفر أفكارًا جاهزة لأنشطة Minecraft التعليمية.

נסרק עם CamScanner

صور رقم (1) لعبة ماين كرفت

إجراءات التنفيذ (المحتوى)

وصف المحتوى

Minecraft: Education Edition هـي نسـخة تعليميـة مـن لعبـة (مايـن كرافـت) الشـهيرة، طُـوِّرت خصيصًـا لتوفيـر بيئـة تعلـم تفاعليـة وآمنـة للـطلاب داخـل الصفـوف الدراسـية. تجمـع اللعبـة بيـن البنـاء الإبداعـي والتعلـم العملـي، حيـث يسـتطيع الـطلاب بنـاء عوالـم افتراضيـة تمثـل مفاهيـم دراسـية مختلفـة، مـن الرياضيـات والعلـوم إلى التاريـخ والفنـون ، وتتيـح اللعبـة للـطلاب اسـتخدام مهـارات التفكيـر النقـدي، والتعـاون، وحـل المشـكلات مـن خلال تنفيـذ مهـام وتحديـات تتطلـب تخطيطًـا وتنفيـذًا منظمًـا.

محتوى تعليمي:

أولاً: التعريف بلعبة Minecraft: Education Edition

التعريف باللعبة:

Minecraft: Education Edition هـي نسـخة مخصصـة مـن لعبـة Minecraft صُممـت خصيصًـا لدعـم التعليـم فـي الصفـوف الدراسـية، عبـر بيئـة افتراضيـة ثلاثيـة الأبعـاد تتيـح للـطلاب التعلـم بالاكتشـاف والتفاعـل الإبداعـي.

נסרק עם CamScanner

الهدف من اللعبة:

- تنمية الإبداع والتفكير النقدي.
- تطوير مهارات حل المشكلات.
- تعزيز مهارات البرمجة والمنطق الرقمي.
- تنمية روح العمل الجماعي والتعاون.
- تشجيع التعلم الذاتي والاكتشاف.

طريقة التحكم:

- التحرك إلى لأمام: الضغط على زر W
- التحرك إلى الخلف: الضغط على زر S
- التحرك إلى اليسار: الضغط على زر A.
- التحرك إلى اليمين: الضغط على زر D
- القفز: الضغط على مفتاح المسطرة (Space).
- الركض: الضغط مرتان على زر W.
- النظر حولك: تحريك الماوس.
- كسر أو استخدام عنصر: زر الفأرة الأيسر.
- وضع أو بناء عنصر: زر الفأرة الأيمن.
- فتح قائمة المهام: الضغط على E.
- فتح الدردشة أو كتابة الأوامر: الضغط على T.
- فتح لوحة البرمجة (Code Builder): الضغط على C.

المهارات التي يكتسبها الطالب:

- التفكير الإبداعي: بناء وتصميم عوالم وأشياء جديدة بحرية.
- حل المشكلات: إيجاد حلول لتحديات ومهام مختلفة داخل اللعبة.
- البرمجة والمنطق الرقمي: تعلم أساسيات البرمجة، باستخدام أدوات داخل اللعبة.
- التعاون والعمل الجماعي: تنفيذ مشاريع مشتركة مع زملائه.
- التخطيط والتنظيم: تنظيم الموارد وتصميم إستراتيجيات اللعب.
- التعلم الذاتي: استكشاف البيئات وتجربة الأفكار دون توجيه مباشر.
- التركيز والانتباه: إتمام المهام بدقة ضمن وقت محدد أو قيود معينة.
- التواصل الفعّال: استخدام الدردشة والتفاعل مع اللاعبين الآخرين بطريقة إيجابية.

القواعد الأساسية:

- احترم جميع اللاعبين وكن متعاونًا معهم أثناء اللعب.
- لا تستخدم الغش أو أي برامج غير مصرح بها.
- التزم بالتعليمات والقوانين التي يحددها المعلم أو المشرف.
- لا تشارك معلوماتك الشخصية داخل اللعبة.
- حافظ على موارد اللعبة ولا تهدرها أو تدمرها دون سبب.
- لا تتجاوز حدود المناطق المسموح بها في الخريطة.

נסרק עם CamScanner

- استخدم الدردشة بطريقة محترمة، ولا ترسل رسائل مسيئة أو غير مناسبة.
- احفظ تقدمك بانتظام؛ لتجنب فقدان البيانات.
- أبلغ المعلم أو المشرف عن أي مشكلات تقنية أو سلوك غير لائق.
- شارك بفعالية في الأنشطة وحاول تقديم أفكارك بصورة بناءة.

ثانيًا: مهارات لعبة Minecraft: Education Edition

1. مهارات التحكم والسيطرة:

- التناسق بين العين واليد: تحريك الشخصية بدقة، باستخدام لوحة المفاتيح والفأرة أو وحدة التحكم.
- التحكم في الاتجاهات: إدارة حركة اللاعب في بيئة ثلاثية الأبعاد، صعودًا ونزولاً، واستدارة.
- الدقة في تنفيذ الأوامر: تنفيذ مهام مثل الحفر، البناء، ووضع العناصر في مواقع محددة بدقة.

2. مهارات التوازن والاستقرار:

- الحفاظ على توازن الشخصية أثناء عبور الجسور، أو المشي على الحواف.
- تقدير المسافات والفراغات بدقة، لتجنب السقوط أو الوقوع في الفجوات.

3. مهارات التفاعل السريع:

- اتخاذ قرارات حركية سريعة عند مواجهة الأخطار مثل: هجوم مخلوقات أو سقوط مفاجئ.
- تنفيذ ردود فعل سريعة عند التنقل أو الهروب.

4. مهارات التحكم في الأداة:

- استخدام الأدوات مثل الفأس، أوالمجرفة، أوالقوس بدقة ووعي.
- تغيير الأداة المناسبة للمهمة المطلوبة في الوقت المناسب.

5. مهارات التآزر العضلي العصبي

- تنمية الدقة الحركية من خلال الضغط على عدة أزرار في وقت واحد، مثل: القفز أثناء الحفر أو الجري.
- تحسين مرونة الأصابع عند الكتابة السريعة للأوامر البرمجية داخل اللعبة.

ثالثًا: قواعد السلامة في لعبة Minecraft: Education Edition

1. سلامة الأجهزة والمعدات:

- التأكد من تثبيت جهاز الألعاب والشاشة أو البروجكتر بشكل آمن بعيدًا عن متناول الطلاب 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،التي قد تسبب تعثر الطلاب.

נסרק עם CamScanner

2. سلامة الطلاب أثناء اللعب:
   - التأكد من جلوس جميع الطلاب في أماكنهم أثناء مشاهدة زملائهم وهم يلعبون، وعدم الاقتراب من الشاشة أو منصة الألعاب.
   - تحديد عدد معين من الطلاب أمام الجهاز (لا يزيد عن 2-4 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 للطلاب أو لمن حوله.
   - التأكد من أن مساحة اللعب خالية من العوائق التي قد تعرقل حركة الطلاب أو تسبب تعثرهم.
4. سلامة النظر والصحة العامة:
   - عدم ترك الطلاب يحدقون في الشاشة 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.

נסרק עם CamScanner

إجراءات التنفيذ (المحتوى):

المفاهيم الضمنية المستخدمة

أولًا: المعارف.

- التعرف إلى بيئة اللعبة: العوالم، والموارد، والأدوات.
- فهم أساسيات البناء والتصميم الهندسي داخل اللعبة.
- إدراك مفهوم البرمجة البسيطة (Block Coding باستخدام Code Builder).
- التعرف إلى مفاهيم الاستدامة مثل الزراعة وإدارة الموارد.
- التعرف إلى مفاهيم الجغرافيا أو العلوم أو الرياضيات من خلال المهام التعليمية المخصصة داخل اللعبة.
- معرفة خطوات حل المشكلات والتفكير التصميمي (Design Thinking).

ثانيًا: المهارات.

- تنمية مهارات التفكير الإبداعي والتصميم المعماري.
- ممارسة مهارات حل المشكلات واتخاذ القرار.
- تطوير مهارات البرمجة البسيطة، باستخدام الأوامر البصرية.
- تنمية مهارات التعاون الجماعي والتواصل داخل الفريق.
- تحسين مهارات التخطيط والتنظيم وبناء المشاريع.
- القدرة على استخدام أدوات تكنولوجية رقمية بطريقة آمنة وفعّالة.

ثالثًا: القيم.

- تعزيز روح التعاون والعمل الجماعي والمشاركة الفعالة.
- تنمية حسّ المسؤولية، والانضباط الذاتي أثناء أداء المهام.
- التشجيع على الابتكار والإبداع في إيجاد الحلول.
- تعزيز مفهوم التعلم الممتع، من خلال اللعب الهادف.
- احترام أفكار الآخرين وتقبّل التعددية في الحلول.
- غرس قيمة الصبر والمثابرة؛ لتحقيق الأهداف داخل اللعبة.

التهيئة:

- الترحيب بالطلاب وتحفيزهم على المشاركة في النشاط.
- طرح أسئلة تمهيدية لاسترجاع خبراتهم السابقة في Minecraft أو الألعاب المشابهة.
- توضيح أهداف الحصة (التعاون – الإبداع – مهارات حل المشكلات).

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- ترحيب المعلم بالطلاب وتشجيعهم على المشاركة الفعالة في النشاط.
- يطرح المعلم أسئلة تمهيدية لاسترجاع خبرات الطلاب السابقة في لعبة Minecraft أو الألعاب المشابهة.
- يوضح المعلم هدف النشاط وهو بناء مشروع جماعي، لتنمية مهارات التعاون والإبداع وتعزيز التفكير المنطقي.

נסרק עם CamScanner

- يقدم المعلم شرحًا مبسطًا للمهارات والقيم المستهدفة، مثل: العمل الجماعي وحل المشكلات، والتفكير الإبداعي واحترام أدوار الفريق
- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات صغيرة، ويوضح المهام المخصصة لكل مجموعة داخل اللعبة.

المهارات الأساسية للعبة:

التفكير الإبداعي:

- تصميم وبناء هياكل وأفكار جديدة داخل عالم اللعبة.

حل المشكلات:

- استخدام الموارد المتاحة لصنع أدوات، أو إيجاد حلول لتحديات اللعبة.

التخطيط والتنظيم:

- ترتيب الموارد وبناء مشاريع وفق خطوات محددة ومنظمة.

البرمجة المبسطة:

- استخدام أوامر البرمجة (Code Builder) لتطوير مهارات البرمجة الأساسية.

التعاون والعمل الجماعي:

- العمل ضمن فرق لبناء مشروعات مشتركة، أو تحقيق أهداف محددة في اللعبة.

إدارة الموارد:

- جمع واستخدام الموارد المتنوعة بطريقة ذكية لضمان استمرارية اللعب.

التفكير المنطقي:

- ربط الأسباب بالنتائج لفهم كيفية تفاعل العناصر المختلفة داخل اللعبة.

المهارات التكنولوجية:

- التعامل مع بيئة رقمية ثلاثية الأبعاد، واستخدام أدوات التحكم والبرمجة البسيطة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم

- البدء بمقدمة تعريفية عن اللعبة وأهدافها التعليمية.
- شرح طريقة التحكم في اللعبة (الحركة، والبناء، وجمع الموارد، crafting).
- توضيح القواعد الأساسية للعب الفردي أو الجماعي.
- عرض مثال عملي (مشروع مبسط) لشرح كيفية استخدام الأدوات والموارد.
- تكليف الطلاب ببناء مشروع مبسط يركز على مهارة محددة، مثل: بناء منزل أو مزرعة.
- متابعة تقدم الطلاب وتقديم دعم فني وتربوي عند الحاجة.
- تنظيم أنشطة جماعية لتعزيز مهارات التعاون والعمل كفريق.
- تقييم ما أنجزه الطلاب من الأعمال بناءً على معايير محددة، مثل: الإبداع، والتخطيط، وحل المشكلات.
- تشجيع الطلاب على التفكير النقدي وتطوير أفكارهم لمشاريع مستقبلية.

נסרק עם CamScanner

طريقة اللعب:

البدء في اللعبة:

- يسجل الطالب دخول إلى Minecraft: Education Edition باستخدام حساب المدرسة.
- اختيار وضع اللعبة المناسب:
- وضع الإبداع (Creative Mode): للبناء بحرية دون الحاجة لجمع الموارد.
- وضع البقاء (Survival Mode): يتطلب جمع الموارد، وصنع الأدوات، والحفاظ على الطاقة والغذاء

التحكم في الشخصية:

- الحركة: باستخدام أزرار لوحة المفاتيح (W, A, S, D) للتحرك في جميع الاتجاهات.
- القفز: باستخدام زر المسافة (Space).
- الحفر/الكسر: الضغط على زر الفأرة الأيسر.
- البناء/الاستخدام: الضغط على زر الفأرة الأيمن.
- فتح قائمة الجرد (Inventory): بالضغط على زر (E) لمشاهدة وتجميع الموارد.

جمع الموارد (Resources Collection):

- استكشاف البيئة لجمع الخشب، أوالحجارة، أوالحديد، أوالفحم، وغيرها من المواد.
- استخدام الأدوات (كالفأس، أوالمعول، أوالمجرفة) لتسريع عملية الجمع.

الصناعة (Crafting):

- تحويل المواد الخام إلى أدوات أو أشياء مفيدة، مثل: صناعة باب أو سرير أو أدوات زراعية.
- يمكن استخدام طاولة العمل (Crafting Table) لصنع أدوات معقدة.

البناء (Building):

- وضع الكتل (Blocks) لإنشاء مبانٍ، أوجسور، أومزارع، أوآبار.
- التفكير في التصميم والشكل والوظيفة للمشروع الذي ينفذه الطالب.

البرمجة (Code Builder):

- فتح أداة البرمجة داخل اللعبة لكتابة أكواد برمجية مبسطة، باستخدام لغات مثل MakeCode أو Python.
- يمكن برمجة شخصية المساعد (Agent)، لأداء مهام مثل البناء أو الحفر.

تنفيذ المهمات التعليمية:

- يتلقى الطالب مهامًا محددة من المعلم مثل: «بناء مدينة خضراء»، أو «تصميم تجربة علمية».
- يُطلب من الطالب التخطيط، وجمع الموارد، والبناء، ثم تقديم المشروع للمعلم.
- اللعب الجماعي (Multiplayer):
- يمكن للطلاب التعاون في بناء مشاريع مشتركة في العالم الافتراضي نفسه.
- يتعلم الطالب من خلال هذا التعاون مهارات العمل الجماعي والتواصل.

المحافظة على الأمان الرقمي:

- احترام قواعد اللعب الجماعي، كالالتزام بمهام الفريق، وعدم تدمير أعمال الآخرين.
- استخدام خاصية الدردشة بشكل مسؤول للتواصل مع الزملاء والمعلم.

الإجراءات التي ينفذها المعلم

- تعريف الطلاب ببيئة اللعبة ووضعيات اللعب (الإبداعي والبقاء).
- شرح أدوات التحكم الأساسية (الحركة، والقفز، والحفر، والبناء).

נסרק עם CamScanner

- توجيه الطلاب لتجربة الحركات الأساسية داخل اللعبة.
- توضيح طريقة جمع الموارد واستخدامها لصناعة الأدوات.
- تدريب الطلاب على إنشاء مبنى مبسط باستخدام الموارد المتاحة.
- تعريف الطلاب بأداة البرمجة المبسطة (Code Builder) واستخدامها الأساسي.
- متابعة أداء الطلاب وتصحيح الأخطاء أثناء التطبيق.
- مراجعة وتقييم ما تعلمه الطلاب في نهاية النشاط.

التطبيق العملي:

- تكليف الطلاب بتنفيذ مهمة محددة داخل اللعبة مثل جمع موارد معينة أو بناء مبنى بسيط.
- متابعة تنفيذ الطلاب للمهام خطوة بخطوة مع تقديم الدعم والتوجيه.
- تشجيع الطلاب على استخدام المهارات الأساسية التي تعلموها (الحفر، والبناء، والصناعة).
- التأكد من التزام الطلاب بقواعد اللعب والتعاون أثناء العمل الجماعي.
- إتاحة وقت كافٍ للطلاب لاستكشاف اللعبة وتطبيق المهارات بأنفسهم.
- طرح أسئلة إرشادية لتحفيز التفكير وحل المشكلات أثناء التطبيق.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- توضيح طريقة اللعب والخطوات الأساسية داخل اللعبة.
- عرض مثال عملي داخل اللعبة أمام الطلاب.
- تقسيم الطلاب إلى مجموعات أو تكليفهم بالعمل الفردي حسب النشاط.
- تشجيع الطلاب على تطبيق المهارات الأساسية (الحركة، والجمع، والبناء).
- تصحيح الأخطاء وتوضيح الطرق المثلى لإنجاز المهام.
- تنظيم مناقشة ختامية لمراجعة ما تعلمه الطلاب وتبادل الخبرات بينهم.

التقييم والختام:

- مراجعة المهارات التي تعلمها الطلاب خلال النشاط.
- طرح أسئلة شفوية أو قصيرة؛ للتأكد من فهمهم لطريقة اللعب والمهارات المكتسبة.
- استخدام بطاقات تقييم بسيطة لمراقبة أداء الطلاب أثناء اللعب
- تقديم ملاحظات بناءة لكل طالب أو مجموعة؛ لتعزيز نقاط القوة وتحسين الضعف.
- تشجيع الطلاب على مشاركة تجاربهم وأفكارهم حول النشاط.
- تلخيص الدرس وتحديد المهارات التي يمكن تطويرها في الحصص القادمة.
- توجيه الطلاب إلى الاستمرار في ممارسة اللعبة بصورة مسؤولة وآمنة خارج الصف.

الإجراءات التي ينفذهاالمعلم:

- تعريف الطلاب بأساسيات طريقة اللعب وأدوات التحكم.
- عرض خطوات اللعب عمليًا باستخدام جهاز عرض أو شاشة كبيرة.
- تقسيم الطلاب إلى مجموعات أو أفراد لتنفيذ المهام.
- متابعة الطلاب أثناء اللعب وتقديم الدعم الفني والتربوي.
- توجيه الطلاب لحل المشكلات التي تواجههم أثناء التطبيق.
- تشجيع العمل الجماعي والتعاون بين الطلاب.
- تقييم أداء الطلاب من خلال الملاحظة والأسئلة.

נסרק עם CamScanner

الأنشطة المقترحة:

نشاط تمهيدي:
عرض فيديو قصير أو صور لشخصيات اللعبة؛ لجذب انتباه الطلاب 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 مبسطة قبل اللعب، مثل: القفز الخفيف أو مد الذراعين؛ للمحافظة على نشاط الجسم.

لعبة جماعية دون أجهزة:
محاكاة السباق في ساحة الصف (الطلاب 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.

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، مثلاً: التعاون، واللعب النظيف، والتحكم في الأجهزة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- طرح أسئلة بسيطة لتحفيز تفكير الطلاب، واستثارة معارفهم السابقة عن الألعاب الإلكترونية.
- توضيح القيم والمهارات التي سيُركّز عليها خلال النشاط، مثل : التعاون، واللعب النظيف.
- توزيع الأجهزة أو أدوات اللعب بطريقة منظمة، مع شرح مبسط لكيفية استخدامها.
- التأكد من جاهزية البيئة التعليمية من حيث الجلوس، والأجهزة، والاتصال؛ لبدء النشاط بسلاسة.

المرحلة الثانية: الشرح والتوجيه (7دقائق)

- شرح أدوات التحكم الأساسية في اللعبة كأزرار الحركة، والأزرار 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.

נסרק עם CamScanner

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- استخدام وسائل تعليمية مثل: عرض الصور، أو الفيديوهات القصيرة؛ لتوضيح طريقة اللعب.
- التأكد من فهم الطلاب عن طريق طرح أسئلة تفاعلية وسهلة.
- التأكيد على أهمية اللعب النظيف، واحترام الآخرين أثناء 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 بصورةفورية وبطريقة مشجعة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- تشجيع التعاون بين الطلاب داخل الفريق؛ لتحقيق أهداف اللعبة.
- تصحيح الأخطاء بسلاسة وبطريقة إيجابية لتعزيز التعلم.
- توجيه الطلاب لاستخدام إستراتيجيات اللعب التي شُرحت مسبقًا.

المرحلة الرابعة: النشاط البدني (5 دقائق)

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

الإجراءات التي ينفذها 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.

الإجراءات التي ينفذها المعلم

- توجيه أسئلة تساعد الطلاب على التفكير في إستراتيجيات 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 حُلّلت، لتعزيز التفكير النقدي.
- تعزيز القيم السلوكية مثل: الصبر، والاحترام، واللعب النظيف من خلال النقاش.

المرحلة السادسة: النشاط الرقمي (5 دقائق)

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

נסרק עם CamScanner

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- توجيه الطلاب لاستخدام الأجهزة اللوحية أو الحواسيب - إذا توفرت - بطريقة آمنة ومناسبة لأعمارهم.
- 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 بصورة آمنة ومسؤولة.

المرحلة السابعة: التقييم والختام (3 دقائق)

- يجمع المعلم الطلاب لمراجعة النشاط وما تم إنجازه خلاله.
- يشجع الطلاب على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم تجاه اللعب، والمهام المنفذة.
- يقدم ملاحظات تشجيعية؛ تبرز نقاط القوة وتقترح تحسينات مستقبلية.
- يربط المعلم التعلم بالقيم المهمة مثل: التعاون والعمل الجماعي والاحترام.
- يحفز الطلاب على الاستمرار في التعلم والمشاركة في الأنشطة القادمة.
- يوضح المعلم فكرة عن النشاط التالي أو الواجبات المنزلية؛ لتعزيز التعلم خارج الحصة.

الإجراءات التي ينفذها المعلم:

- يطرح أسئلة مفتوحة تحفز الطلاب على التعبير عن آرائهم وتجاربهم أثناء اللعب.
- يستمع المعلم لآراء الطلاب ويشجعهم على مشاركة النجاحات والتحديات التي واجهوها.
- يقدم تغذية راجعة إيجابية تبرز ما قاموا به بصورة جيدة، وتشير إلى نقاط يمكن تحسينها
- يربط بين محتوى النشاط والقيم والمهارات المستهدفة، مثل: التعاون والعمل الجماعي والاحترام.

נסרק עם CamScanner

الأنشطة الختامية

مناقشة جماعية قصيرة.
يجمع المعلم الطلاب في حلقة نقاش، ويشجعهم على التحدث عن تجربتهم في النشاط. ويُطلب من كل طالب مشاركة فكرة أو شيء جديد تعلمه أو استمتع به أثناء اللعب. هذه المناقشة تساعد على تعزيز التواصل والقدرة على التعبير عن الذات.

مشاركة أبرز الإنجازات.
يتيح المعلم فرصة للطلاب لعرض إنجازاتهم، أو المشاريع التي نفذوهاداخل اللعبة، مثل بناء معين، أو إنجاز تحدي معين. هذا يعزز ثقة الطلاب بأنفسهم، ويشجعهم على تقديم أفضل ما لديهم.

إجراء مسابقات وتحديات بسيطة.
ينظم المعلم مسابقات أو تحديات خفيفة ذات علاقة بالنشاط، مثل: سباق صغير أو حل لغز داخل اللعبة. هذه الأنشطة ترفع الحماس وتحفز روح المنافسة الصحية بين الطلاب.

تقديم الشكر والتحفيز.
يعبر المعلم عن تقديره لجهود الطلاب ومشاركتهم، ويوجه كلمات تشجيعية تعزز لديهم الرغبة في التعلم والمشاركة مستقبلاً. يمكن أن يشمل ذلك توزيع شهادات أو بطاقات تقدير بسيطة.

توزيع مهام أو واجبات منزلية.
يوجه المعلم الطلاب إلى بعض المهام أو الأنشطة التي يمكنهم القيام بها في المنزل؛ لتعزيز المهارات والقيم التي تم التركيز عليها، مثل التفكير في كيفية التعاون مع الأصدقاء، أو إعداد مشروع بسيط يتعلق باللعبة.

تشجيع تطبيق التعلم في الحياة اليومية.
يحث المعلم الطلاب على التفكير في كيفية استخدام ما تعلموه خلال النشاط في مواقف حياتية حقيقية، مثل: العمل ضمن فريق، أو حل المشكلات بهدوء وصبر.

الإجراءات التي ينفذها المعلم

- يجمع المعلم الطلاب في حلقة نقاش هادئة لمراجعة التجربة التي مروا بها خلال النشاط.
- يطرح أسئلة مفتوحة تشجع الطلاب على التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم حول النشاط واللعبة.
- يستمع المعلم بتركيز إلى آراء الطلاب ويعزز مشاركتهم بالتشجيع والتحفيز.
- يشجع الطلاب على مشاركة إنجازاتهم، وأبرز ما تعلموه أو استمتعوا به.
- ينظم المعلم مسابقات أو تحديات مبسطة؛ لتعزيز روح التنافس الصحي وزيادة التفاعل.
- يقدم المعلم كلمات شكر وتحفيز تعزز الثقة بالنفس، والرغبة في التعلم المستمر.
- يوزع المعلم مهام أو واجبات منزلية مرتبطة بما تعلمه الطلاب؛ لتقوية المهارات والقيم.
- يحث المعلم الطلاب على التفكير في تطبيق ما تعلموه في مواقف حياتية عملية.
- يختتم المعلم الجلسة بتوجيه كلمة تحفيزية تحث الطلاب على الاستعداد للنشاطات القادمة.

נסרק עם CamScanner

أدوات التقويم:

التقويم الذاتي:

هـو أحـد أهـم أدوات التعلـم والتطويـر الشـخصي، حيـث يمنـح الطالـب الفرصـة؛ ليكـون مشـاركًا فعّـالًا فـي عمليـة تقييـم أدائـه، بـدلًا مـن الاعتمـاد فقـط على تقييـم المعلـم أو الاختبـارات التقليديـة. فـي لعبـة Minecraft: Education Edition

كيفية تطبيق التقويم الذاتي في نشاط الرياضات الإلكترونية:

المجال	العنصر المقوّم	كيفية تطبيق التقويم الذاتي	مثال أو أداة مساعدة	دائمًا	غالبًا	أحيانًا	نادرًا	لا ينطبق
المعارف	فهم الهدف من المهمة داخل اللعبة.	بطاقة تقويم ذاتي.	تساعد الطالب على التفكير في الغرض من النشاط وربط المفهوم باللعبة.					
	تمييز العناصر المستخدمة (كتل – أدوات – مواد).	أسئلة شفوية/ اختيار من متعدد.	يمكن للمعلم طرح أسئلة بعد النشاط؛ للتحقق من إدراك المفاهيم.					
	الربط بين ما تعلمته في الدرس وما بنيته في اللعبة.	خريطة مفاهيم/ رسوم توضيحية.	يُطلب من الطالب رسم أو وصف كيف ارتبط المشروع بمحتوى دراسي.					
المهارات	التخطيط قبل البناء.	ملف إنجاز رقمي.	يحفظ فيه الطالب لقطات وصورَ تخطيط المشروع داخل اللعبة.					
	استخدام أدوات Minecraft بطريقة صحيحة.	ملاحظة مباشرة + قائمة مراجعة.	المعلم يراقب أداء الطالب أثناء النشاط، ويستخدم قائمة للتحقق من المهارات.					
	حل المشكلات أثناء تنفيذ المهمة.	نقاش بعد النشاط (Reflection).	يشارك الطالب في حديث جماعي حول التحديات التي واجهها، وكيف حلّها؟					

נסרק עם CamScanner

المجال	العنصر المقوّم	كيفية تطبيق التقويم الذاتي	مثال أو أداة مساعدة	دائمًا	غالبًا	أحيانًا	نادرًا	لا ينطبق
المهارات	التعاون مع زملائي في بناء المشروع.	بطاقة تقويم الأقران.	يقيّم كل طالب زميله بناءً على معايير التعاون والمشاركة.					
	الالتزام بالقواعد والتعليمات.	سجل متابعة سلوكية.	يدوّن فيه المعلم ملاحظاته اليومية حول التزام الطالب بالتعليمات.					
	احترام أفكار الآخرين.	رسم تعبيري.	يكتب أو يرسم الطالب ما يشعر به تجاه احترام الآراء المختلفة.					

ملاحظات المعلم

נסרק עם CamScanner

الملحوظات:

تُعد الرياضات الإلكترونية نشاطًا ترفيهيًا وتعليميًا مناسبًا لطلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية، حيث تنمي مهارات التفكير السريع والعمل الجماعي. ومن أبرز الألعاب المناسبة: Minecraft التي تعزز الإبداع وحل المشكلات، وMario Kart التي تطور التركيز ورد الفعل السريع، وFIFA التي تعلم قواعد اللعب النظيف والتخطيط. تسهم هذه الألعاب في تعزيز التفاعل الاجتماعي، والتحفيز الذهني لدى الطلاب بطريقة ممتعة وآمنة.

נסרק עם CamScanner