**صورة تحتوي على نص, الخط, الرسومات, التصميم

تم إنشاء الوصف تلقائياً**

**الإدارة العامة للتعليم**

**مكتب التعليم**

**مدرسة**

**استمارة تنفيذ استراتيجية تعليمية – التعلم المبني على اللعب**

|  |
| --- |
|  |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | اسم الاستراتيجية التعليمية | | | المعلم | | تاريخ التنفيذ | العام الدراسي | | التعلم المبني على اللعب | | | **{teacherName}** | | **{executionDate}** | **{schoolYear}** | | المادة الدراسية | | | **موضوع الدرس** | | **الصف** | **الفصل** | | {subject} | | | **{lesson}** | | **{grade}** | **{class}** | | الوسائل والأدوات التعليمية | | |  | | | | | {#tools}{book} الكتاب {worksheets} أوراق عمل {smartboard} السبورة الذكية {presentations} العروض التقديمية {other}{/tools} أخرى | | | | | | | | تكوين المجموعات التعليمية | | |  | | | | | عدد الطلاب ({studentCount}) | | | | | | | | آلية توزيع الطلاب | | **{#distribution}{random} عشوائي {mixedLevels}مستويات متباينة{sharedInterests}{/distribution} اهتمامات مشتركة** | | | | | | تحديد أدوار الأعضاء داخل المجموعة | | | | **{#roles}{leader}قائد {recorder} مقرر {observer}متابع {coordinator}منسق {speaker}{/roles}متحدث** | | | | استراتيجية تعليمية توظف اللعب الحر أو المنظم لتعليم الطلاب، حيث يُعد اللعب وسيلة للتفكير، وحل المشكلات، وبناء المعارف، وتنمية المهارات الاجتماعية واللغوية والمعرفية. | | | | | | | | الأهداف التعليمية التي تسعى الاستراتيجية لتحقيقها | | | | | | | | {#goals}{index} | **{name}{/goals}** | | | | | | | خطوات التنفيذ: | | | | | | | | 1. تحديد الأهداف التعليمية: | | | | | | | | * ما المفاهيم أو المهارات التي تريد أن يكتسبها الطلاب من خلال اللعب؟ * يجب أن تكون الأهداف واضحة ومناسبة لعمر الطالب. | | | | | | | | 1. اختيار نوع اللعب المناسب: | | | | | | | | * هل هو لعب حركي، تعليمي، تخيلي، رقمي، فردي أو جماعي؟ * يجب أن يتناسب مع طبيعة المحتوى وقدرات الطلاب. | | | | | | | | 3- تصميم أو تجهيز اللعبة: | | | | | | | | * إعداد الوسائل والأدوات المطلوبة. * تنظيم قواعد اللعبة وخطواتها. * التأكد من أن النشاط آمن ومناسب للبيئة الصفية. | | | | | | | | 4- تهيئة بيئة التعلم: | | | | | | | | * ترتيب الفصل أو المكان ليتناسب مع نوع النشاط. * إزالة العوائق التي قد تحد من حركة أو تفاعل الطلاب. * شرح فكرة اللعبة، الهدف منها، وكيفية اللعب. * التأكد من فهم الجميع قبل البدء. | | | | | | | | 5- تنفيذ اللعبة: | | | | | | | | * البدء بالنشاط مع مراقبة وتوجيه بسيط من المعلم. * ترك مساحة للتجربة، المشاركة، والاستكشاف. | | | | | | | | 6- المناقشة بعد اللعب: | | | | | | | | * طرح أسئلة مثل: "ماذا تعلمنا؟" – "ما الذي كان ممتعًا أو صعبًا؟" * ربط النشاط بالهدف التعليمي بطريقة واضحة. | | | | | | | | 7- التقييم والمتابعة: | | | | | | | | * تقييم سلوك الطالب وتفاعله ومشاركته. * ملاحظة مدى تحقيق الأهداف التعليمية من خلال اللعبة. * توثيق الملاحظات لتطوير النشاط مستقبلاً. | | | | | | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | تقييم تنفيذ الاستراتيجية | | | | | تقييم تحقيق الأهداف التعليمية | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم مستوى الدافعية والمشاركة | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم مستوى الاستقلالية في التعلم | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم استخدام مصادر التعلم بفعالية | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم مهارات إدارة الوقت والتنظيم | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم التفكير النقدي وحل المشكلات | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم جودة المخرجات والتقارير النهائية | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم التغذية الراجعة والتقييم الذاتي | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | |

|  |
| --- |
| الصعوبات التي واجهها المعلم أثناء التنفيذ: |
| * صعوبة ضبط الصف أثناء اللعب. * الوقت الطويل نسبياً مقارنة بالشرح التقليدي. * نقص الأدوات أو المساحات المناسبة. * صعوبة ربط بعض الأهداف التعليمية باللعب. * نظرة بعض أولياء الأمور أن "اللعب مضيعة للوقت". |
| التعديلات المقترحة لتحسين الاستراتيجية: |
| * + وضع قواعد واضحة للعب داخل الصف.   + استخدام اللعب كجزء مكمل وليس بديل كامل عن باقي الاستراتيجيات.   + تدريب المعلمين على تصميم ألعاب تعليمية فعالة.   + توعية أولياء الأمور بأهمية اللعب في التعلم.   + دمج الألعاب الرقمية أو ألعاب الورق في الفصول ذات الموارد المحدودة. |
| الملاحظات والتوصيات |
| * يجب أن تكون الأنشطة ذات هدف تعليمي واضح. * مراعاة مستوى النمو العقلي والحركي للطلاب. * إعطاء فرصة للطفل للاختيار والإبداع. * تنويع أساليب اللعب حسب الدروس (لغوية – رياضية – علمية...). * تسجيل ملاحظات سلوكية وتعليمية أثناء اللعب لدعم التقييم. |
| المرفقات |
| {#attachments}{studentActivitiesPhotos} صور لأنشطة الطلاب {worksheets} أوراق عمل {studentAssessments}تقييمات الطلاب {other}{/attachments}.......................... |

|  |  |
| --- | --- |
| اسم المعلم | مدير المدرسة |
| {tracherName} | **{principalName}** |