

التقويم البنائي

أنشطة مشروع حملة توعوية للحفاظ على الحدائق العامة..

ورقة عمل (1): "أنا مراقب بيئي"

الهدف: تنمية مهارة الملاحظة وروح المسؤولية لدى المشاركين.

التعليمات: قم بزيارة أقرب حديقة عامة، وقم بتعبئة الجدول التالي بناءً على ما تراه:

ملاحظاتك الخاصة	الحالة (ممتاز / يحتاج تحسين)	العنصر
		نظافة الممرات والمساحات الخضراء
		حالة سلال النفايات (متوفرة/كافية)
		سلامة المقاعد والألعاب
		سلوك الزوار تجاه النباتات

• تحدي الحلول: اختر مشكلة واحدة رأيته، واقتراح حلاً مبتكراً وغير مكلف لعلاجها.

○ الحل المقترح:

ورقة عمل (3): "خريطة السلوكيات (صح أم خطأ؟)"

الهدف: تمييز السلوكيات الإيجابية والسلبية داخل الحدائق.

التعليمات: صنف السلوكيات التالية بوضع علامة (\$\checkmark\$) للسلوك الصحيح وعلامة (\$\times\$) للسلوك الخاطئ، مع ذكر السبب:

1. استخدام الفحم للشواء مباشرة على العشب الأخضر () .

○ السبب:

2. جمع النفايات الخاصة بك ووضعها في الحاوية المخصصة () .

○ السبب:

3. قطف الزهور البرية لتزيين المنزل () .

○ السبب:

4. إبلاغ الجهات المختصة عند رؤية صنوبر مياه مكسور () .

○ السبب:

ورقة عمل (2): "مُصمم الحملة المبدع"

الهدف: إشراك المشاركين في صناعة المحتوى الإعلامي للحملة.

النشاط: أمامك مساحة فارغة (تخليها لوحة إعلانية عند مدخل الحديقة)، صمم بوستراً توعوياً يتضمن ما يلي:

1. شعار جذاب (مثال: حديقتنا حياتنا).
2. رسمة أو رمز يعبر عن الحفاظ على البيئة.
3. رسالة قصيرة تحث الناس على عدم رمي النفايات.

مساحة التصميم:

[.....]

[.....]



التقويم البنائي

أنشطة مشروع : تراث و عطاء

"ورقة عمل (1): "الباحث التراثي الصغير

توثيق الذاكرة الشعبية وربط الأبناء بالأجداد :الهدف

قم بإجراء مقابلة قصيرة مع (جدك، جديتك، أو أحد كبار السن) حول لعبتهم المفضلة في الماضي، ودون :التعليمات
المعلومات التالية

- اسم اللعبة الشعبية
- (مثلاً: أحجار ، حبل، كرات قماش) :الأدوات المستخدمة
- عدد اللاعبين : عدد اللاعبين
- طريقة اللعب (باختصار)

.....

.....

- نصيحة من الجد/الجدة لممارسي هذه اللعبة اليوم

.....

ورقة عمل (3): "مهندس الألعاب (ابتكار)

إعادة تدوير البيئة لصنع ألعاب تراثية :الهدف

النشاط: قديماً، كان الأطفال يصنعون ألعابهم من موارد البيئة البسيطة

التحدي: فكر في أدوات متوفرة في منزلك أو مدرستك الآن (علب فارغة، خيوط، أغشية زجاجات) واقترح طريقة لصناعة لعبة شعبية منها

- اسم اللعبة المطورة
- الأدوات المستخدمة
- ارسم شكلاً تخيلياً للعبة بعد صنعها

[]

[مساحة للرسم]

[]

"ورقة عمل (2): "خريطة الألعاب والذكاء

تصنيف الألعاب حسب المهارة المكتسبة :الهدف

التعليمات: صنف الألعاب الشعبية التالية في الجدول أدناه حسب المهارة الأساسية التي تنميها

(طاق طاق، شدة الحبل، المريحانة، الحروي، المصاقيل/التيلة، الحجلة)



الألعاب تعتمد على القوة البدنية	الألعاب تعتمد على السرعة والنباهة	الألعاب تعتمد على الدقة والتركيز
.....		
.....		



•

- سؤال ذكاء: لماذا برأيك كانت الألعاب الشعبية تمارس في جماعات وليس بشكل فردي؟

.....



تدوين الملاحظات ..

العمل الفردى



استراتيجية الاستقصاء



التقويم البنائي

الطريقة	كيف أوظف هذه الطريقة؟
☐ البحث	
☐ المقابلات	أسأل الأشخاص لأتعرف على:
☐ الملاحظات	أشاهد وأدوّن الملاحظات لأفهم:

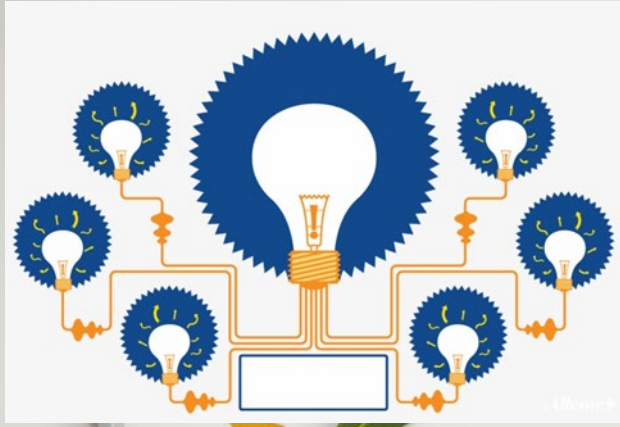
التوثيق : ورقي و الكتروني

التقويم البنائي

لنتجه لمجموعاتنا

هيا نطبق
استراتيجية
العمل التعاوني





التقويم البنائي

تشكيل مجموعات التعلم (الفرق)

عمل الفريق



خطة عمل الفريق

- سنتحدث كفريق حول ملاحظتنا لنحدد الأسئلة العلمية الرئيسة التي نريد البحث عنها.
- سنختار مقًا نقاط التركيز وكيفية جمع المعلومات
- سنتفق على ما يلي:
- الأسئلة العلمية التي نرغب في الاجابة عنها.
- من سيتولى جمع المعلومات.
- كيفية قيام كل عضو في الفريق بجمع هذه المعلومات.

التقويم البنائي

تشكيل مجموعات التعلم (الفرق)



ما الذي قمنا بالاتفاق عليه؟

الموضوع

أسئلة الفريق الرئيسة

كيف سيتم جمع
البيانات، ومن سيقوم
بذلك؟
(بحث، مقابلة، ملاحظة،
وغيرها)

💡 مثال: ستقوم عائشة بإجراء المقابلة، وستجري مريم البحث عبر الإنترنت.

التوثيق : ورقي و الكتروني

التقويم البنائي

المشكلة التي نريد حلها (عمل الفريق)

عمل الفريق

المشكلة التي نريد حلها

سنقرأ السيناريو مرة أخرى وننظر في جميع المعلومات التي توصلنا إليها.
بعد ذلك، سنختار كفريق واحد المشكلة الرئيسة التي نريد حلها.

المشكلة التي نريد حلها:

المشكلة التي نريد حلها:

"تعرض بعض الحقائق العامة في مجتمعنا للإهمال وتراجع المظهر الجمالي والبيئي، نتيجة لضعف الوعي بآداب التعامل مع المرافق العامة وانتشار سلوكيات سلبية مثل إلقاء النفايات أو إتلاف النباتات، مما يهدد استدامة هذه المساحات الخضراء ويحرم المجتمع من بيئة صحية وجميلة، ونحن نبحث عن طرق إبداعية لتحويل هذه السلوكيات إلى أفعال إيجابية ومسؤولة."

مثال: يستخدم الناس الأجهزة الرقمية أكثر ويكتبون باليد أقل. كيف يمكننا تشجيع الناس على ممارسة مهارات الكتابة اليدوية؟

التوثيق : ورقي و إلكتروني

التقويم البنائي

المشكلة التي نريد حلها (عمل الفريق)

لماذا تُعدّ هذه المشكلة مهمة؟

"تُعدّ هذه المشكلة مهمة لأن الحقائق العامة هي قلب مجتمعنا النابض؛ فالحفاظ عليها يعني حماية بيئتنا من التلوث، وضمان مكان صحي وجميل لنا وللأجيال القادمة، كما أنها تعكس هويتنا الإماراتية التي تحتنا على العطاء والمسؤولية تجاه كل شبر في وطننا."

مثال: من المهمّ حلّ هذه المشكلة لأنّ الكتابة اليدوية ما زالت مهارة أساسية في المدرسة وفي الحياة اليومية. فالخطّ الجيد يساعد الأشخاص على الكتابة بوضوح بحيث يتمكّن الآخرون من قراءة أعمالهم، كما يُسهم في التعلّم وتحسين الذاكرة والإملاء.

ينسخ كل طالب بيان المشكلة النهائي في ملفه الخاص.

التوثيق : ورقي و الكتروني

التقويم البنائي

المشكلة التي نريد حلها (عمل الفريق)

عمل الفريق



المشكلة التي نريد حلها

سنقرأ السيناريو مرة أخرى وننظر في جميع المعلومات التي توصلنا إليها.
بعد ذلك، سنختار كفريق واحد المشكلة الرئيسة التي نريد حلها.

المشكلة التي نريد حلها:

"تكمن المشكلة في تراجع ممارسة الألعاب الشعبية الإماراتية بين طلبة المدرسة نتيجة الانجذاب للألعاب الرقمية وضعف المعرفة بالتراث، مما أدى إلى ضعف التواصل الاجتماعي والارتباط بالهوية الوطنية؛ لذا نحن بحاجة إلى ابتكار مبادرة تعيد هذه الألعاب إلى حياتنا اليومية بأسلوب مشوق يجمع بين أصالة الماضي وحيوية الحاضر."

مثال: يستخدم الناس الأجهزة الرقمية أكثر ويكتبون باليد أقل. كيف يمكننا تشجيع الناس على ممارسة مهارات الكتابة اليدوية؟



التوثيق : ورقي و الكتروني

التقويم البنائي

المشكلة التي نريد حلها (عمل الفريق)

لماذا تُعدّ هذه المشكلة مهمة؟

تُعدّ هذه المشكلة مهمة لأن الألعاب الشعبية هي جسر يربطنا بجذورنا وقيم أجدادنا. إحيائها يحمي هويتنا الوطنية من الذوبان في الألعاب الرقمية، ويعيد إلى ساحاتنا المدرسية روح التعاون والنشاط البدني، ويجعلنا جديراً بحمل أمانة التراث ونقلها للأجيال القادمة بكل فخر.

مثال: من المهمّ حلّ هذه المشكلة لأنّ الكتابة اليدوية ما زالت مهارة أساسية في المدرسة وفي الحياة اليومية. فالخطّ الجيد يساعد الأشخاص على الكتابة بوضوح بحيث يتمكّن الآخرون من قراءة أعمالهم، كما يُسهم في التعلّم وتحسين الذاكرة والإملاء.

ينسخ كل طالب بيان المشكلة النهائي في ملفه الخاص.

التوثيق : ورقي و الكتروني

التقييم الختامي



التقييم الذاتي

• هل استطعت تحديد المشكلة؟ (نعم / لا)

• هل تعاونت مع زملائي في المجموعة؟ (نعم / لا)