**....نموذج تحضير وحدة تعليميّة في التّربية اللّغوية الْعربيّة....**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *נושא2.jpg* | *موضوع الدّرس* | *لغة عربية-فهم مسموع.* |
| *תיאור: http://matrix.edugov.org.il/icons/pituach.jpg* | *اسم المعلم/ مصمم الوحدة* | *أزهار عمري* |
| *שכבה2.jpg* | *الفئة العمريّة* | *الصف الرابع* |
| *משך2.jpg* | *مدّة الدّرس* | *90دقيقة* |
| *מטרות2.jpg* | *أهداف مضمونية  (أطر مضمونية ومعالم رئيسية)* | *اهداف إدراكية :*  *1.أن يذكر الطالب توقعاته من القصة( من خلال العنوان لعبة في التمهيد).*  *2.أن يستنتج الطالب الاختلاف ما بين القط وصاحبه.*  *3.أن يستخرج الطالب الإجابة الصحيحة من الخيارات المعطاة.*  *4.أن يصنف الطالب الجمل المعطاة إلى صحيحة وغير صحيحة.*  *5.أن يعيد الطالب ترتيب أحداث القصة.*  *6.أن يبدي الطالب رأيه من تصرف القط.*  *أهداف وجدانية:*  *1.أن يستشعر الطالب بأهمية التعاون .*  *أهداف إجتماعية :*  *1.أن يشارك الطالب بفاعلية خلال الدرس.*  *أهداف نفس حركية :*  *1.أن يستخدم الطالب اللوح التفاعلي للإجابة على الاسئلة.*  *2.أن يقرأ الطالب السؤال الذي يوجه إليه بصوتٍ عالٍ.* |
| *מושגים2* | *مصطلحات أساسية، وثروة لغويّة* |  |
| *רציונל2.jpg* | *الهدف (القيمة المضافة) من استعمال الحوسبة* | *1.وعي الطلاب للقرن 21 وما جرى عليه من تطورات .*  *2.تغيير الروتين اليومي المعتادون عليه الطلاب.*  *3.جذب انتباه الطلاب بدرجة اكبر من المعتاد.* |
| *מיומנות2.jpg* | *مهارات القرن الـ21* | 1. *استخدام الحاسوب خلال الدروس هذا يؤدي إلى إكساب الطالب مهارات الحوسبة تتلاءم مع القرن 21 والتطور .* 2. *مهارات اجتماعية حياتية :تفاعل وتواصل +مشاركة.* 3. *استعمال معلومات من نصوص رقمية من خلال الدخول إلى مواقع في الشبكة العنكبوتية.* |
| *עזרים2.jpg* | *وسائل تكنولوجية مساعدة:* | *حاسوب ،لوح تفاعلي.* |
| *מעבדת2.jpg* | *مختبر حاسوب* | *لا حاجة لاستخدام مختبر الحاسوب لان الدرس مُعد للتشغيل عن طريق العاكس ،نخلص الى القول بان الدرس بحاجة فقط الى حاسوب للمعلم ولوح تفاعلي ولا حاجة للتوجه إلى مختبر الحاسوب.* |
| *היענות2.jpg* | *الاستجابة للاختلاف والتمايز* | *بالطبع هنالك ملاحظة وتركيز على الاختلافات والفروق ما بين الطلاب من خلال استخدامي لأساليب مختلفة ومتفاوتة في المستويات مراعية في ذلك الاختلافات ما بين الطلاب.* |

*مجرى الدّرس*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *מהלך2.jpg* | *سير الدّرس* | *وصف الفعّاليّة* | *رابط*  *مهمّة محوسبة* | *الزّمن משך2.jpg* |
| *פתיחה2.jpg* | *اِفتتاحيّة؛ تمهيد:*  *بعد السلام والسؤال عن الاحوال أقوم بالخطوات التالية:*  *1.عرض لعبة السمكة ومن خلال الأسئلة يتم التوصل إلى توقعات الطلاب من الدرس.*  *3.و المرحلة الأخيرة من خلال اطلاع الطلاب على عنوان الدرس و استدراجهم من خلال طرح السؤال التالي:*  *هل القط يرتدي جزمه.*  *.* | *1.في البداية يتم عرض التعليمات اللعبة من خلال شريحة بوربوينت.*  *2.الضغط على السمكة والدخول إلى اللعبة.*  *3.وفي نهاية التمهيد يتم عرض عنوان الدرس و المناقشة حول العنوان من خلال طرح سؤال :*  *هل القط يرتدي جزمه؟* | [*رابط*](tmheed.pptx) | *7دقائق.* |
| *גוף השעור2 صلب الدرس* | *המשגה2.jpg شرح*  *(فهم وتطبيق المصطلحات):*  *وتكون هذه المرحلة من خلال البدء بعرض القصة ويتطلب ذلك عرض القصة من خلال عارضة بوربوينت..* | *الفعاليات في هذا القسم ستتم بواسطة الخطوات التالية :*  *1.عرض القصة .*  *2.المناقشة حول القصة..* | [*رابط*](ard.pptx) | *25دقيقة* |
| *יישום2.jpg تطبيق وتدريب:*  *(فردي / جماعي)*  *في هذه المرحلة سيتم الدمج ما بين كل من التطبيق الفردي والتطبيق الجماعي بحيث أقوم بالخطوات التالية:*  *1.توزيع أوراق العمل.*  *2.حل أوراق العمل كل طالب لوحده.*  *3.عرض عارضة بوربوينت.*  *4.اختيار طالب للإجابة على السؤال ..*  *5.يقوم الطالب بالإجابة على السؤال.*  *5.يدور نقاش حول الإجابة من قبل التلاميذ.* | *كما ذكرت سابقا سأنتهج منهج الجماعي والفردي في انٍ واحد بحيث سأقوم فيما يلي:*  *1.حل ورقة العمل بشكل فردي.*  *2.عرض عارضة بوربوينت.*  *3.اختيار طالب للإجابة على السؤال ..*  *3.يقوم الطالب بالإجابة على السؤال.*  *4.يدور نقاش حول الإجابة من قبل التلاميذ* | [*رابط*](ttbeeq.pptx) | *45*  *دقيقة.* |
| *סיכום3* | *تلخيص وإجمال* | *ويكون هذا التلخيص من خلال عارضة يكتب عليها هذا التلخيص.* | [*رابط*](ejmal.pptx) | *7دقائق.* |
| *שיעורי2.jpg* | *وظيفة بيتيّة*  *\_\_\_\_\_\_\_\_.* | *.\_\_\_\_\_\_\_\_* | *\_\_\_\_\_* | *\_* |
| *העשרה2.jpg* | *إثراء معلوماتي :*  *موقع إنترنت فيه قصص وحكايات .* | *معاينة مقاطع لقصص وحكايات.* | *[الرابط](http://www.youtube.com/watch?v=hlB-Ly2lV_4)* | *4دقائق* |