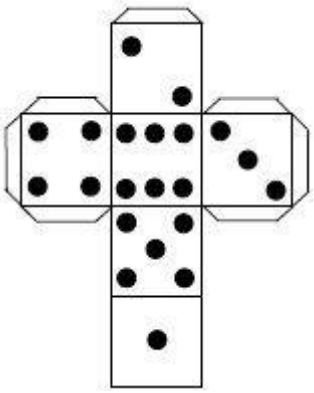
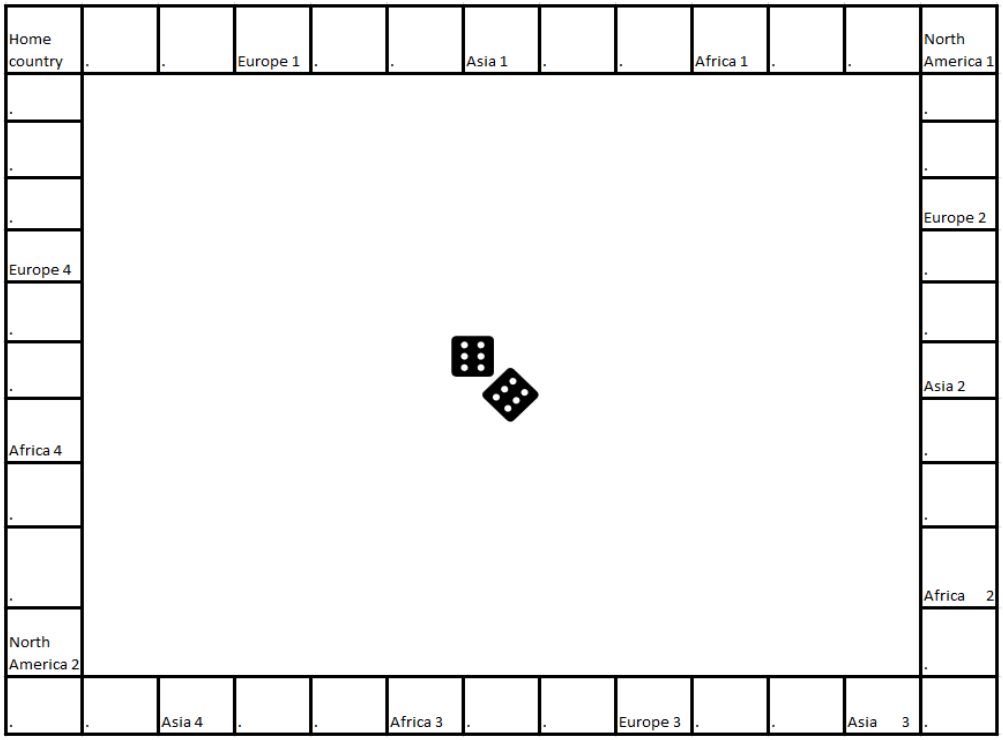
حول العالم في 46 يوم! (المستوى 3)

وصف المحتوى:	سيطبق المتعلمون معرفتهم الجغرافية حول دول العالم ويصممون لعبة لوحية خاصة بهم. في حالة عدم توفر المواد المرجعية ، بدلاً من البلدان - يمكن للمتعلمين استخدام المدن أو الأماكن ذات الصلة في بلدهم والتي يمكن لأفراد العائلة توفير المعلومات لها.
السؤال التحفيزي	ما مدى سرعة سباق خصومك حول العالم؟
الفئة العمرية:	11-14سنة
المواد	• العلوم الاجتماعية • الفنون • التصميم والإبداع
إجمالي الوقت المطلوب:	6 ساعات للتطوير (يمكن تقسيمها حسب الرغبة) وساعة واحدة للعب والمراجعة
إشراف ودعم أولياء الأمور	دعم متوسط من قبل الآباء / الأوصياء
المواد والادوات :	المواد المرجعية موقع جوجل موسوعة / الأطلس أو معرفة الأبوين) ، الورق ، أقلام الرصاص ، الورق المقوى ، المقص والألوان من المستحسن وجود لعبة لوحية للرجوع إليها

جلسة	زمن	وصف خطوات النشاط
1	30دقيقة 10 دقائق	اطلب من المتعلم إعادة سرد لعبته المفضلة (لعبة لوحية أو لعبة بدنية) ومناقشة ما يحبونه في اللعبة. على المتعلمين أن يصفوا • قواعد اللعبة • اهداف اللعبة سيفهم المتعلمون أساس وخطوات تطوير اللعبة كما هو موضح أدناه . أساس اللعبة هو أنه بسبب كارثة بيئية ، يجب على اللاعبين مغادرة وطنهم والسفر حول العالم والعودة بأسرع ما يمكن تتضمن الخطوات التي سيتبعها المتعلمون :

	20دقيقة	i. سوف يقوم المتعلمون بعمل نرد ii. سيجعل المتعلمون اللوحة التي هي خريطة للعالم مع 14 دولة مختارة ذات صلة iii. سيقوم المتعلمون بعمل بطاقات أسئلة لكل دولة مختارة iv. سيقوم المتعلمون بتصميم أيقونات لكل لاعب v. سيفكر المتعلمون في الاسم ويكتبون ورقة قواعد اللعبة سيقوم المتعلمون بتصميم النرد للعبة بناءً على فهمهم للمكعب . إدخال: المكعب هو شكل صلب ثلاثي الأبعاد يحده ستة وجوه مربعة ، مع ثلاثة منها تتقاطع في كل ركن. يمكن للمتعلمين تحديد مكعبات أخرى مثل مكعبات الثلج ومكعبات السكر وما إلى ذلك. يمكن للأطفال تصميم ورسم ما يلي لعمل النرد الخاص بهم ، وسيتم طي الخطوط ولصقها معًا على شكل مكعب 
2	10-15 دقيقة ساعة واحدة	-سيختار المتعلمون ويدرجون 14 دولة (3 من القارات الأربع في آسيا وأوروبا وأفريقيا وأمريكا الجنوبية) و (دولة واحدة من كل من أمريكا الشمالية وأستراليا) - يرجى الرجوع إلى الخريطة المرفقة للمساعدة في الاختيارات نصيحة: يمكن للمتعلمين اختيار البلدان المألوفة لديهم أو التي لديهم فضول لمعرفة أكثر عنها -سيقوم المتعلمون بتطوير اللوحة بإطار مقسم إلى 46 فتحة (يرجى استخدام الصورة أدناه كمرجع) أول مكان في البيضاوي سيكون الوطن (نقطة البداية) سيشغل كل بلد من البلدان المختارة مساحة واحدة بمساحتين فارغتين بينهما ، أي الفراغ 1 ، الفراغ 2 ، البلد 1 ، الفراغ 3 ، الفراغ 4 ، البلد 2.



تلميح: يمكن للمتعلمين كتابة اسم كل بلد وتصميم بقعة كل بلد كعلم الدولة المختارة ذات الصلة أو يشبه شيء يرتبطون به مع البلد .

نصيحة: يمكن وضع البلدان بناءً على موقعها الفعلي على الخريطة

نصيحة: إذا اختار المتعلمون ، يمكنهم جعل المساحات الفارغةتحتوى علي ميزة طبيعية مثل المحيطات والجبال وما إلى ذلك.

		 مصدر: http://ontheworldmap.com/world-map-1750.jpg
3	10 دقائق 40دقيقة 40دقيقة	-سيختار المتعلمون 3 فئات لكل دولة يتطلعون إليها (مثل العاصمة واللغة الرسمية والرئيس والمطبخ الشعبي ومواقع التراث الوطني والأعلام الوطنية وما إلى ذلك) سيبحث المتعلمون الآن عن إجابات هذه الأسئلة لجميع البلدان الـ 18 التي اختاروها في موسوعة أو على موقع بحث google أو كتبهم الدراسية للدراسات الاجتماعية أو من خلال المقابلات مع الآباء وأفراد الأسرة *نصيحة: إذا كانت الموارد غير متاحة ، يُرجى تغيير البلدان إلى المدن أو المواقع التي يستطيع أفراد العائلة من خلالها الإجابة عن جميع الأسئلة ذات الصلة* سيقوم المتعلمون بتصميم بطاقات إجابات لكل دولة مع إجابات ذات صلة بناءً على مواد البحث. اكتب إجابات ذات صلة بأي صور مختارة على بطاقات الإجابات

4	45دقيقة 10 دقائق 35دقيقة	-سيقوم المتعلمون الآن بتصميم أيقونات اللعبة الأربعة باستخدام الورق أو المواد الأخرى ، أو يمكنهم استخدام الألعاب الصغيرة الموجودة أو العناصر الصغيرة الأخرى - أمثلة: مركبات مختلفة (صاروخ ، سفينة ، غواصة ، سيارة إلخ) أو شخصيات تشبه أفراد العائلة (الأب ، الأم ، أخي وما إلى ذلك) مع حامل صغير من الورق المقوى لمساعدة الرموز على الوقوف. سيضع اللاعبون رمزهم في فتحة المنزل / نقطة البداية وينقلونه إلى أسفل اللوحة بعد تدوير النرد فكر في اسم لعبتك اللوحية واكتب هذا في أعلى ورقة القواعد اكتب ورقة القواعد سيقوم جميع اللاعبون بتدوير النرد ثم الإجابة على جميع الأسئلة للبلدان بين مكان وجود الأيقونة والمكان المقصود للانتقال إليه. إذا كانوا قادرين على الإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح ، فسوف يتحركون إلى الأمام ، وإذا حصلوا على نصفها بشكل صحيح ، فسوف يتحركون نصف الحركات وإذا حصلوا على أقل من النصف الصحيح فلن يتحركوا على الإطلاق. -سيكتب المتعلمون ورقة قواعد اللعبة التي يصممونها مستوحاة من النموذج أدناه للاعبين الآخرين -يجب أن يتضمن قالب ورقة القاعدة ما يلي : 1. اسم اللعبة، 2. هدف اللعبة، 3. قواعد اللعبة، 4. عدد اللاعبين 5. الرموز
5	20دقيقة 50دقيقة	- سيقوم المتعلمون بتصميم ورقة ملاحظات على اللعبة للاعبين (يجب أن يشمل ذلك: سهولة فهم القواعد ، وضوح تصميم اللعبة ، صور البطاقات - اللوحة - الرموز ، المرح في لعب اللعبة)

	20دقيقة	- ستلعب العائلة اللعبة معًا ثم يقوم المتعلمون بجمع الملاحظات والتفكير في تطوير اللعبة
معايير التقييم:		-وضوح التعليمات وورقة القواعد. اللعبة سهلة الفهم واللعب -المعرفة المكتسبة في كل من البلدان ، وتخطيط الخريطة والكوارث الطبيعية -اللعبة جذابة وممتعة للعب

مخرجات التعلم:	- الناس والأماكن والبيئة -دراسة تأثير النظم المادية ، مثل المناخ والطقس والمواسم والموارد الطبيعية ، مثل الأرض والمياه ، على السكان والهجرة -استكشاف الثقافة والسياسة والهويات الوطنية لمختلف البلدان -تصميم زهر او نرد ومكعب
المعلومات والمعرفة السابقة	- المعرفة الأساسية لتخطيط الخريطة -القدرة على البحث وفهم المعلومات حول مختلف البلدان / الكوارث الطبيعية:
وحي - الهام -	لا شيء
أنشطة اثرائية إضافية	يمكن للمتعلمين إضافة المزيد من القواعد على سبيل المثال: يمكن للمتعلمين إضافة بطاقات فرصة. سيشمل ذلك تصميم 4 بطاقات كوارث ذات كوارث بيئية مختلفة ، واعتمادًا على شدة الكارثة ، سيعود اللاعبون من 1 إلى 3 مساحات (على سبيل المثال ، تسونامي يعيدهم إلى 3 مساحات - العاصفة تعيد مسافة واحدة). يجب أن يكون هناك 4 بطاقات كارثة في كل من مجموعات بطاقات الفرصة (إجمالي 4 * 5 بطاقات كارثة). سيقوم الطلاب بالبحث في الكوارث البيئية وشدتها لتصميم البطاقات ذات الصلة. سيقوم الطلاب بتصميم البطاقات وقطعها لوضع 4 على كل فئة من فئات الفرص الخمس :