إرشادات للمعلّم* لتدريس العرض الحاسوبيّ لوحدة "أعطني الناي وغنّ"

جمهور الهدف: الصفّ السابع.

مدّة الفعّاليّة: ساعتان تعليميّتان

الوحدة يمكن أن تكون وحدة تدريب أو تلخيص لموضوع الفاعل والمفعول به

الفكرة المركزيّة من الوحدة: على التلاميذ محاولة الإجابة عن الأسئلة التي تتعلّق بموضوعي الفاعل والمفعول به من خلال لعبة.

سياق اللعبة:

تتكوّن الوحدة من لعبتين تحوي كلّ لعبة على أربع كراسي، وفي كلِّ كرسيّ يطلب من التلاميذ الإجابة عن سؤال واحدٍ. كلّ سؤال يتطرق لمقطوعة من مقطوعات قصيدة "أعطني الناي وغن". إجابة صحيحة تعطي للتلميذ "كرسي إجابي" في حين يقرر المعلم متى ينتقل التلميذ للسؤال التالي.

من يجيب عن الأربعة أسئلة بشكل صحيح في اللعبتين يكون الفائز الأكبر.

العارضة الأولى: أعطني الناي وغنّ

في هذه العارضة نعرض اسم اللعبة والقصيدة التي اختيرت.

العارضة الثانية: أهلًا بكم

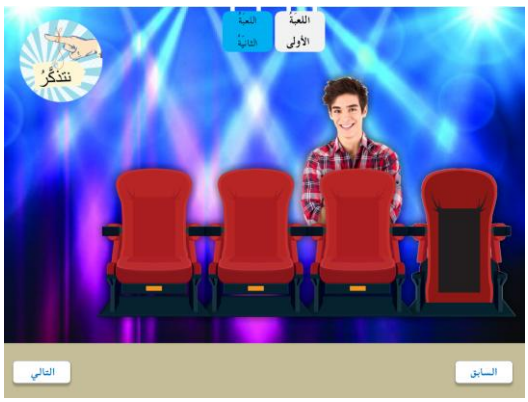
نستمع إلى القصيدة قبل أن نبدأ بالحلّ.

العارضة الثالثة:

نقرأ القصيدة

العارضة الرابعة:

في هذه العارضة لعبتين تتكون كل واحدة من أربع كراسي. بعد الإجابة عن الأسئلة الأربعة ينتقل التلميذ إلى اللعبة الثانية. عند النقر على "نتذكر" في اللعبة الأولى يظهر تفسير للفاعل مع أمثلة، وفي اللعبة الثانية يظهر تفسير للمفعول به مع أمثلة.



اقتراحات:

* يمكن العمل في الوحدة بشكل فرديّ أو مجموعات.

* يستطيع التلاميذ اختيار قصائد أخرى وكتابة أسئلة في موضوع الفاعل والمفعول به وتحدي زملاءهم فيها.