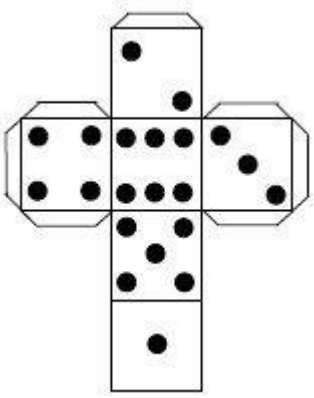
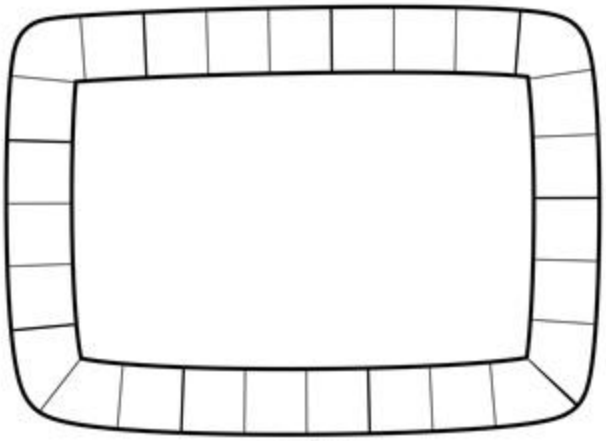
حول العالم في 46 يوم! ((المستوى 2)

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 ان يستخدموا 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	8 – 10 سنوات
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 / أطلس ،أو المعرفة المسبقة للوالدين) ، الورق ، أقلام الرصاص ، الورق المقوى ، المقص والألوان 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 : i) سوف يقوم المتعلمون بعمل نرد ii) سيصنع المتعلمون اللوحة التي هي خريطة العالم مع الدول الثماني المختارة

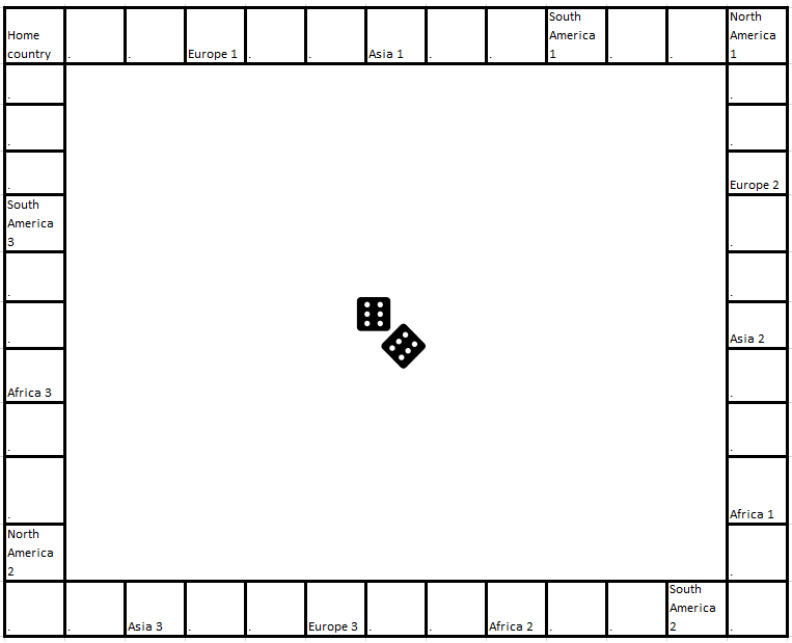
	iii) سيقوم المتعلمون بعمل بطاقات أسئلة لكل دولة مختارة iv) سيقوم المتعلمون بتصميم أيقونات لكل لاعب v) سيفكر المتعلمون في الاسم ويكتبون ورقة قواعد اللعبة -سيقوم المتعلمون بتصميم النرد للعبة بناءً على فهمهم للمكعب . تصميم النرد : مكعب هو شكل صلب ثلاثي الأبعاد يحده ستة وجوه مربعة ،مع ثلاثة منها تتقاطع في كل ركن . يمكن للمتعلمين تحديد مكعبات أخرى مثل مكعبات الثلج ومكعبات السكر وما إلى ذلك. يمكن للمتعلمين قص ورقة بالشكل التالي وطويها ولصقها لتصميم النرد الخاص بهم 	20دقيقة
2	-سيختار المتعلمون 8 دول. يرجى الرجوع إلى الخريطة المرفقة للمساعدة في الخيارات. 1. *نصيحة: يمكن للمتعلمين اختيار البلدان التي هم على دراية بها أولديهم فضول حولها. في حالة عدم وجود مواد مرجعية ، يمكنهم اختيار المدن أو البلدان التي يعرفها أفراد العائلة* -سيطور المتعلمون السبورة بـ 27 مساحة مصممة بشكل بيضاوي أو مستطيل (يرجى استخدام الصورة أدناه كمرجع)	30دقيقة ساعة واحدة



أول مكان في البيضاوي سيكون الوطن (نقطة البداية)

سيشغل كل بلد من البلدان المختارة مساحة واحدة يليها مساحتين فارغتين ثم البلد التالي، وهكذا دواليك.

انظرإلى الشكل التالي كمثال ، ولكن تأكد من أن لديك فقط حوالي 8-9 دول و 27 فتحة في المجموع:



تلميح: يمكن للمتعلمين كتابة اسم كل بلد وتصميم بقعة كل بلد كعلم الدولة المختارة ذات الصلة أو أي رمز يمثل البلد .

نصيحة: يمكن وضع البلدان بناءً على موقعها الفعلي على الخريطة

نصيحة: إذا اختار المتعلمون ، يمكنهم جعل المساحات الفارغة أي ميزة طبيعية مثل المحيطات والجبال وما

		إلى ذلك .
3	10 دقائق 40دقيقة 40دقيقة	-سيختار المتعلمون 3 فئات لكل من الدول التي يتطلعون إليها (مثل العاصمة ، اللغة الوطنية ، الطعام المفضل ، الأغنية الشهيرة ، كيف نقول مرحبًا وما إلى ذلك) سيبحث المتعلّمون الآن عن إجابات هذه الأسئلة لجميع البلدان التسعة التي اختاروها في موسوعة ، وكتب دراساتهم الاجتماعية، google أو من خلال المقابلات مع الآباء وأفراد الأسرة *نصيحة: إذا كانت الموارد غير متاحة ، يُرجى تغيير البلدان إلى مدن أو مواقع في بلدك الأصلي حيث يستطيع أفراد العائلة 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	-سيقوم المتعلمون الآن بتصميم أيقونات اللعبة الأربعة - يمكن أن تكون هذه مركبات مختلفة (صاروخ ، سفينة ، غواصة ، سيارة إلخ) أو شخصيات تشبه أفراد العائلة (الأب ، الأم ، أخي ، إلخ) مع حامل صغير من الورق المقوى لمساعدة الرموز علي عدم السقوط . فكر في اسم لعبتك اللوحية واكتب هذا في أعلى ورقة القواعد اكتب ورقة القواعد أول لاعب يبدأ برمي النرد لنقل الأيقونة الخاصة بهم من مساحة المنزل على اللوحة ، سيتعين عليه / عليها الإجابة عن جميع الأسئلة المتعلقة بجميع البلدان التي يمرون بها . إذا كانوا قادرين على الإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح (على سبيل المثال 3 من أصل 3 أو 6 من أصل 6) ، فسوف يتحركون إلى الأمام وإذا حصلوا على نصفهم أو أكثر بشكل صحيح (على سبيل المثال 2 من أصل 3 أو 3 من 6) تحريك نصف الحركات وإذا حصلوا على أقل من النصف الصحيح فلن يتحركوا

	35دقيقة	على الإطلاق (1 من 3 أو 2 من 6) كل من يصل إلى النهاية أولاً ، يفوز باللعبة -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	20 دقيقة 50 دقيقة 20 دقيقة	- 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) - 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 نرد للعب
التعلم السابق المطلوب	-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 البلدان والمدن بناءً على فهمهم للعبة.