كويت جديدة
NEWKUWAIT
Edu-reem

وزارة التربية
MINISTRY OF EDUCATION

ألعابي ما بين و

المعرفة الورقية

الإلكترونية

معلمة التربية الإسلامية
ريم العنزي
مدرسة أمية بنت قيس م . بنات

هذه نبذة من عالم الألعاب التعليمية
بالنسختين الورقية والالكترونية

لك الإبحار في ذلك العالم
ولي نشر المفيد الممتع

معلمة التربية الإسلامية

ريم العنزي

مدرسة أمية بنت قيس م . بنات

رحلة أسئلتي:

فكرة مقتبسة من استراتيجية kwl

تشجع الطلبة على تدوين الأسئلة التي تتبادر إلى ذهنهم أثناء شرح الدرس بدون مقاطعة للمعلم أثناء شرحه.

وعلى المعلم جمع هذه الأوراق في نهاية الحصة والإجابة على هذه التساؤلات إن لم يجد المتعلم الجواب لسؤاله طيلة الحصة .

رحلة أسئلتي
بداية الدرس أتسال عن .
وسط الدرس أتسال عن :
نهاية الدرس تعلمت .

رحلة أسئلتي أثناء الدرس

بداية الدرس أتسال عن .

وسط الدرس أتسال عن :

نهاية الدرس تعلمت .

رحلة أسئلتي أثناء الدرس

بداية الدرس أتسال عن .

وسط الدرس أتسال عن :

نهاية الدرس تعلمت .

رحلة أسئلتي أثناء الدرس

بداية الدرس أتسال عن .

وسط الدرس أتسال عن :

نهاية الدرس تعلمت .

رحلة أسئلتي أثناء الدرس

بداية الدرس أتسال عن .

وسط الدرس أتسال عن :

نهاية الدرس تعلمت .

Jenga

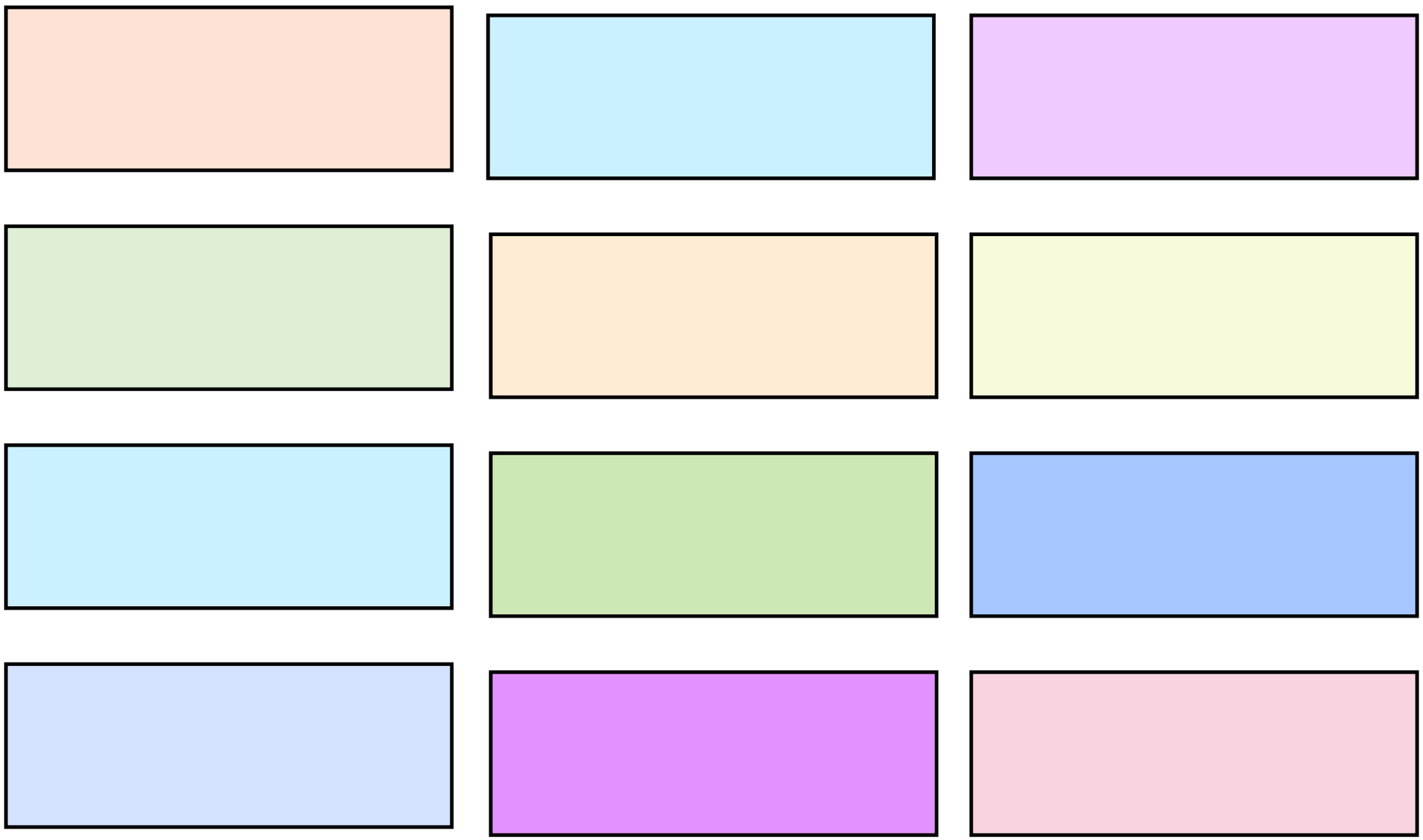
لعبة تربوية تعليمية باستخدام لعبةجينقا اليدوية أو الالكترونية باستخدام تطبيق

الكيفية :

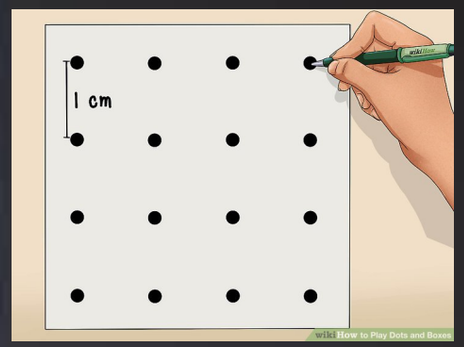
- اختيار متعلم من كل مجموعة
- يطرح سؤال على المتعلم الممثل لمجموعته بعد سحبه للقطعة إن أصابت إجابته استمر إن لم يجيب يخرج من المنافسة إلى أن تفوز مجموعة واحدة
- في حال سحب المتعلم القطعة و سقط البرج تخرج المجموعة من المنافسة

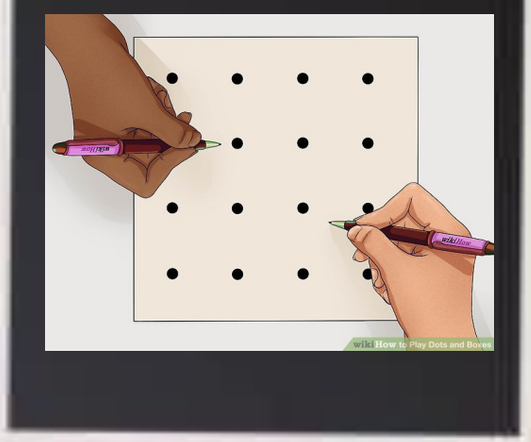
Jenga

باستخدام لعبة jenga أو تطبيق لعبة jenga بالايباد اسحب وأجب عن السؤال
المصاحب كي تربح 🤩 وفي حال سقط البرج تكون أنت الخاسر 😔



Edu-reem



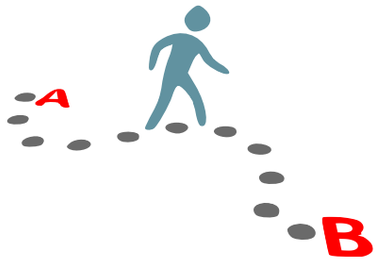


النقاط والمربعات

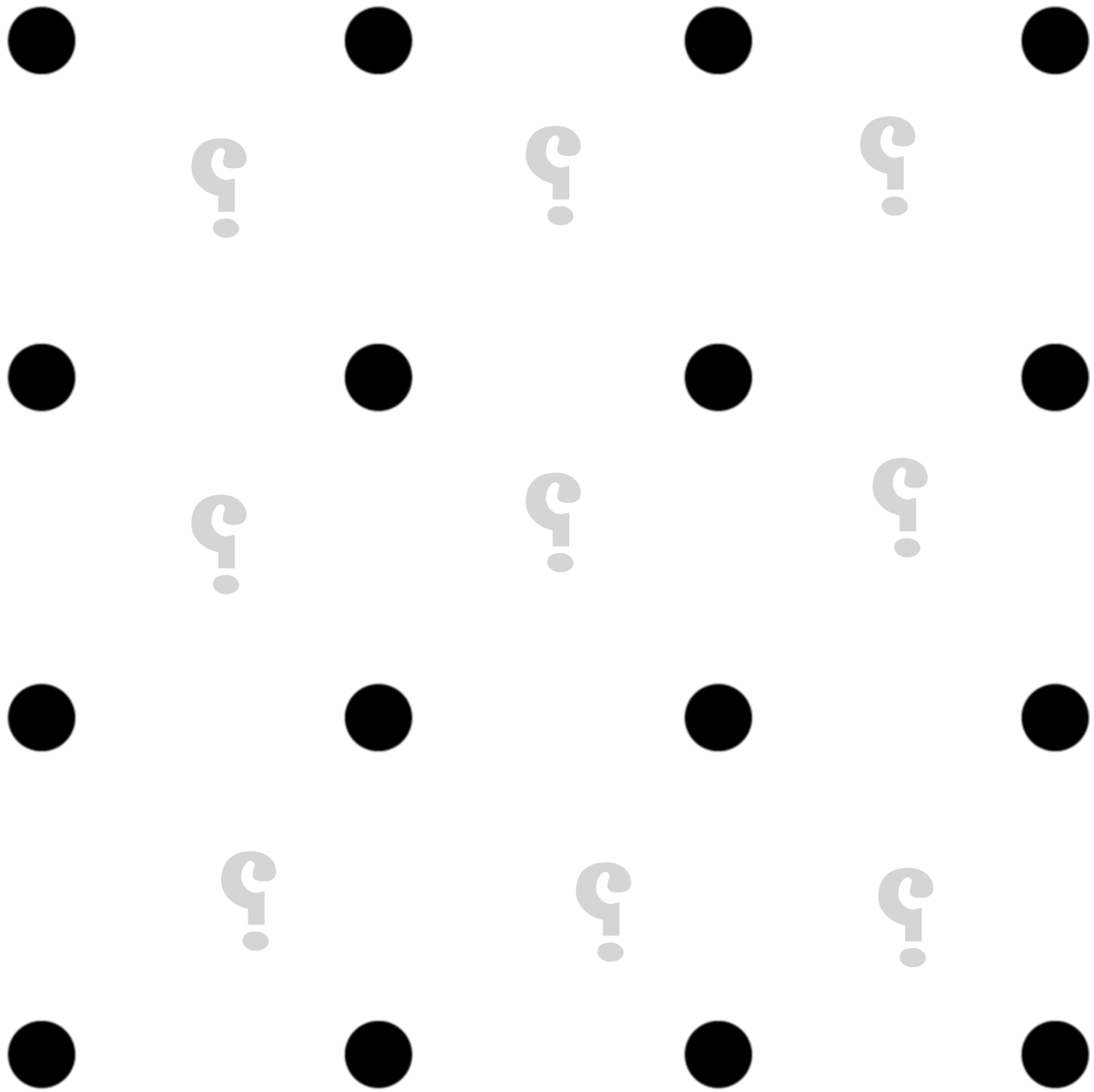
لعبة تربوية تعليمية باستخدام لعبة توصيل النقاط لتكوين مربعات حول السؤال الذي يود الإجابة عليه أو التطبيق التالي

الكيفية :

- هي لعبة بين المجموعات أكثر مجموعة تكون مربعات وتجيب على الأسئلة التي تكون داخل المربعات قبل انتهاء التوقيت هي الفائزة .



صل النقاط حول السؤال الذي تود الإجابة عليه لتكون مربعاً ثم جاوب على السؤال :



Edu-reem

Tic-tac-

لعبة تربوية تعليمية باستخدام لعبة X O إما بالرسم على السبورة أو بالتطبيق

- الكيفية :
  - هي لعبة بين ٢ من المتعلمين كل متعلم يمثل مجموعته
  - بداية يطرح المعلم سؤال سرعة المتعلم الأسرع هو من يبدأ في اللعبة .
  - يختار المتعلم الاسرع السؤال الذي يود الإجابة عليه وإن اكمل ثلاث اجابات صحيحة في مستوى افقي او راسي او مائل يكون الرابح

اختر السؤال الذي تود الإجابة عليه وان أصبت إجابة ثلاث أسئلة بمستوى واحد تكون أنت الرابح :

Edu-reem

سبينر

- لعبة تربوية تعليمية باستخدام لعبة السبينر او تطبيق السبينر

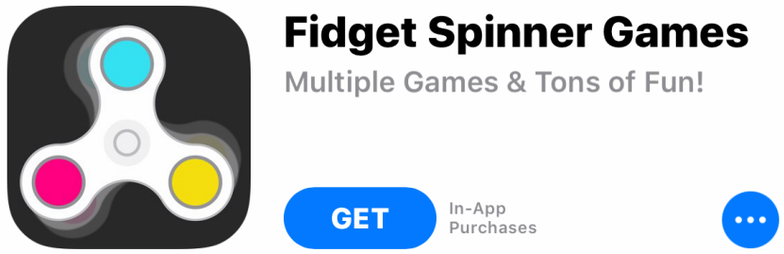
الكيفية :

يطبع المعلم دائرة مقسمة على عدد الأسئلة المطروحة

يختار المعلم من كل مجموعة متعلم يمثلها .

يختار كل متعلم لونه المناسب بالسبينر

- يقوم المعلم بتحريك السبينر وعندما تقف يكون لكل متعلم سؤال بحسب اللون الذي وقف عنده



Fidget Spinner Games

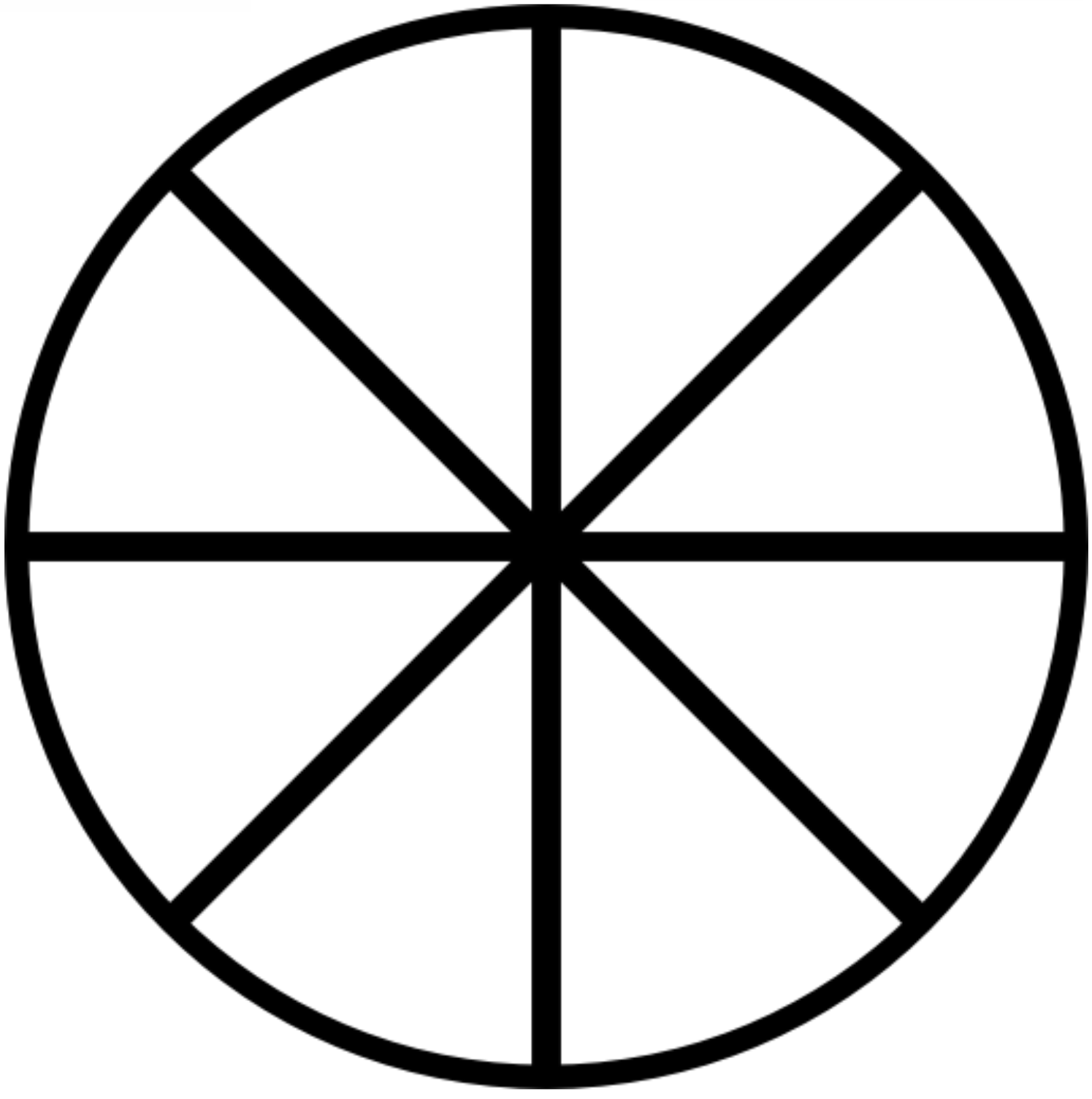
Multiple Games & Tons of Fun!

GET In-App Purchases

من خلال لعبة السبينر أو تطبيق السبينر اختر لونك المناسب

وانتظر حتى يقف على اللون على السؤال ثم أجب عليه :

الرابح من يجمع نقاط أكثر



Edu-reem

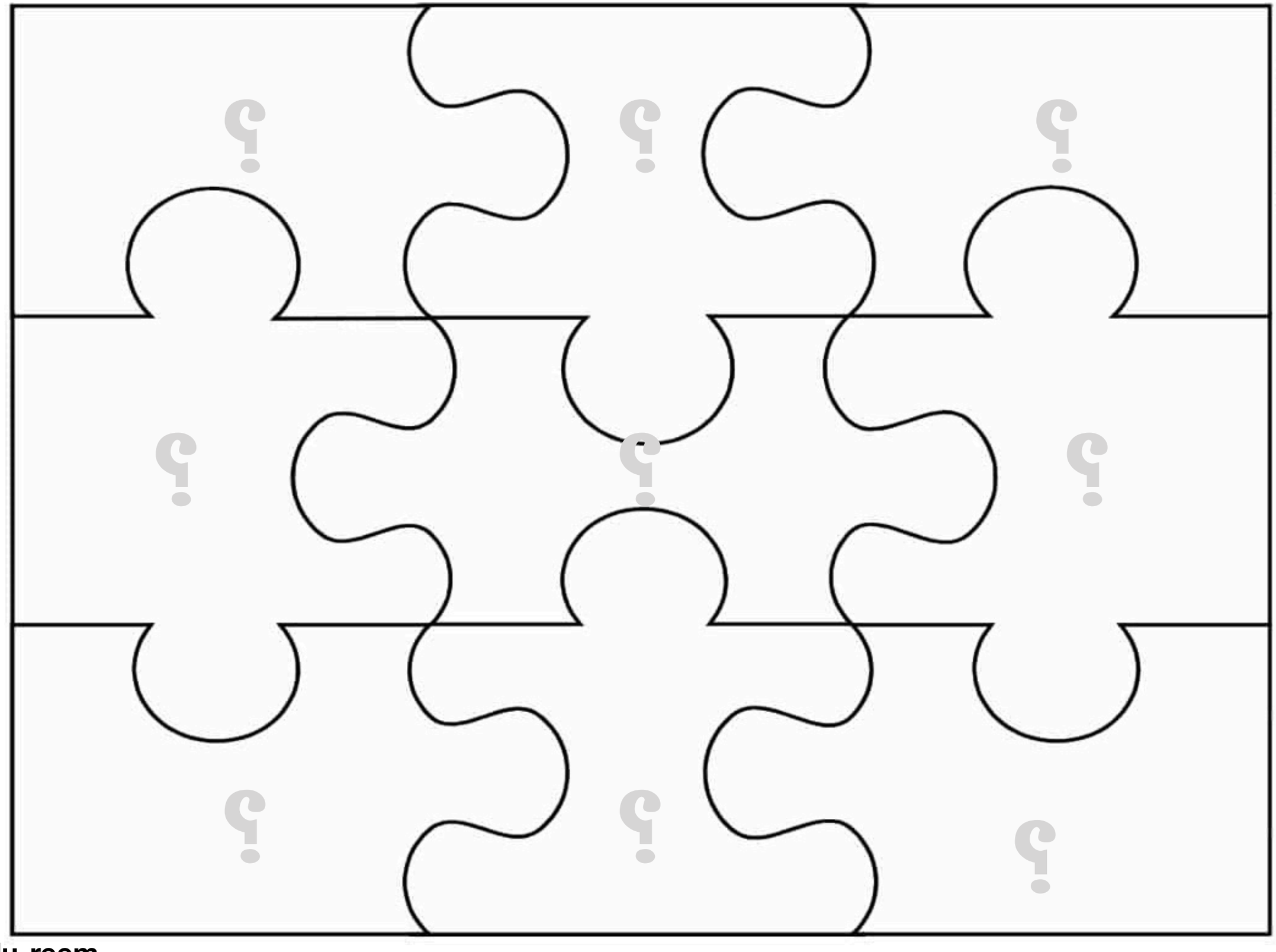
قطع البازل

- لعبة تربوية تعليمية باستخدام لعبة البازل أو تطبيق البازل

الكيفية :

- يقوم المعلم بكتابة الأسئلة على قطع البازل وعرض البازل على السبورة باستخدام الداتاشو .
- يوزع المعلم أوراق ملونة لكل مجموعة لون
- يضع المعلم التوقيت المناسب للعبة ويختار متعلم واحد من المجموعة هو المسؤول عن تركيب الاجابات على قطع البازل .
- المجموعة الاكثر إجابة على الاسئلة ويكون لونها هو الأكثر على البازل هي الفائزة

كتابة الأسئلة في قطع البازل وعرضها على السبورة وكل مجموعة لها سؤال وبتوقيت المنبه لأسرع مجموعة تجيب عن السؤال وتكمل قطع البازل



Edu-reem

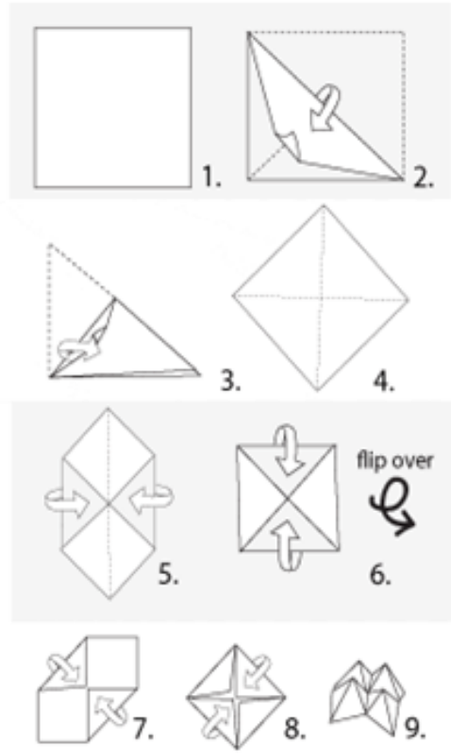
اوريغامي كويز

- لعبة تربوية تعليمية باستخدام اللعبة الورقية
- Origami quz

الكيفية :

- يقوم المعلم بكتابة الأسئلة على ورق الاوريغامي
- يقوم باختيار متعلم من كل مجموعة يمثل مجموعته
- يطلب من المتعلم اختيار رقم ثم يقوم بفتح وغلق الاوريغامي بعدد مرات الرقم
- ثم يختار اللون الذي يقف عنده الرقم ويقوم بفتح وغلق الاوريغامي بعدد أحرف اللون الذي اختاره
- ثم يظهر له إما سؤال يجيب عليه أو جائزة

Origami Quz 🤩



To Generate Kindness:

اطلب متعلم من كل مجموعة

: 1. اختر رقمًا

2. افتح وأغلق الأسئلة على بعدد مرات الرقم الذي اخترته

3. اختر لونًا افتح وأغلق

4. قم بتوليد المولد عدد المرات لتهجئة اللون الذي تم اختياره

. 5 واقرأ السؤال الظاهر في جهة اللون الذي اخترته