أوراق عمل السيناريو الثالث: تراث وعطاء - التعلم والتقييم القائم على المشاريع

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج الإماراتية
موقع المناهج ⇦ المناهج الإماراتية ⇦ الصف الخامس ⇦ لغة عربية ⇦ الفصل الثاني ⇦ ملفات متنوعة ⇦ الملف
تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-01-05 13:16:56
المزيد من مادة لغة عربية:	ملفات ا كتب للمعلم ا كتب للطالب ا اختبارات الكترونية ا اختبارات ا حلول ا عروض بوربوينت ا أوراق عمل منهج انجليزي ا ملخصات وتقارير ا مذكرات وبنوك ا الامتحان النهائي ا للمدرس

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الخامس					
صفحة المناهج الإماراتية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

المزيد من الملفات بحسب الصف الخامس والمادة لغة عربية في الفصل الثاني	
1	أوراق عمل السيناريو الثاني: الملجأ الأخضر مدرستنا - التعلم والتقييم القائم على المشاريع
2	أوراق عمل السيناريو الأول: الحفاظ على الحدائق - التعلم والتقييم القائم على المشاريع
3	النموذج التطبيقي السيناريو الرابع لمشروع يوم العطاء المدرسي - التعلم والتقييم القائم على المشاريع
4	النموذج التطبيقي السيناريو الثالث لمشروع تراث وعطاء - التعلم والتقييم القائم على المشاريع
5	النموذج التطبيقي السيناريو الثاني لمشروع الملجأ الأخضر مدرستنا صديقة للبيئة والحيوان

:

"ورقة عمل (1): "الباحث التراثي الصغير

الهدف: توثيق الذاكرة الشعبية وربط الأبناء بالأجداد.

التعليمات: قم بإجراء مقابلة قصيرة مع (جدك، جدتك، أو أحد كبار السن) حول لعبتهم المفضلة في الماضي، ودون المعلومات التالية:

- **اسم اللعبة الشعبية:** .....
- **الأدوات المستخدمة:** ..... (مثلاً: أحجار، حبل، كرات قماش)
- **عدد اللاعبين:** .....
- طريقة اللعب (باختصار):

.....

.....

- نصيحة من الجد/الجدة لممارسي هذه اللعبة اليوم:

.....

"ورقة عمل (2): "خريطة الألعاب والذكاء

الهدف: تصنيف الألعاب حسب المهارة المكتسبة.

التعليمات: صنف الألعاب الشعبية التالية في الجدول أدناه حسب المهارة الأساسية التي تنميها:

(طاق طاق طاقية، شد الحبل، المريحانة، الدحروي، المصاقيل/التيلة، الحجلة)

ألعاب تعتمد على الدقة والتركيز	ألعاب تعتمد على السرعة والنباهة	ألعاب تعتمد على القوة البدنية
.....	.....	.....
.....	.....	.....

- سؤال ذكاء: لماذا برأيك كانت الألعاب الشعبية تُمارس في جماعات وليس بشكل فردي؟

.....

"ورقة عمل (3): "مهندس الألعاب (ابتكار)

الهدف: إعادة تدوير البيئة لصنع ألعاب تراثية.

النشاط: قديماً، كان الأطفال يصنعون ألعابهم من موارد البيئة البسيطة.

التحدي: فكّر في أدوات متوفرة في منزلك أو مدرستك الآن (علب فارغة، خيوط، أغطية زجاجات) واقترح طريقة لصناعة لعبة شعبية منها.

- **اسم اللعبة المطورة:** .....
- **الأدوات المستخدمة:** .....
- **ارسم شكلاً تخيلياً للعبة بعد صنعها:**

[ ]

[(مساحة للرسم)]

[ ]

almanahj.com/ae
2026 2025
موقع المناهج الإماراتية