

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: 13:16:56 2026-01-05

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات احلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي | للمدرس

المزيد من مادة
لغة عربية:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الخامس



الرياضيات



اللغة الانجليزية



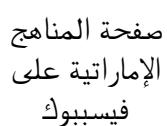
اللغة العربية



ال التربية الاسلامية



المواد على Telegram



صفحة المناهج
الإماراتية على
فيسبوك

المزيد من الملفات بحسب الصف الخامس والمادة لغة عربية في الفصل الثاني

أوراق عمل السيناريو الثاني: الملجأ الأخضر مدرستنا - التعلم والتقييم القائم على المشاريع

1

أوراق عمل السيناريو الأول: الحفاظ على الحدائق - التعلم والتقييم القائم على المشاريع

2

النموذج التطبيقي السيناريو الرابع لمشروع يوم العطاء المدرسي - التعلم والتقييم القائم على المشاريع

3

النموذج التطبيقي السيناريو الثالث لمشروع تراث وعطاء - التعلم والتقييم القائم على المشاريع

4

النموذج التطبيقي السيناريو الثاني لمشروع الملجأ الأخضر مدرستنا صديقة للبيئة والحيوان

5

"ورقة عمل (1): "الباحث التراثي الصغير"

توثيق الذاكرة الشعبية وربط الأبناء بالأجداد: **الهدف**.

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

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

نصيحة من الجد/الجدة لممارسي هذه اللعبة اليوم •

"ورقة عمل (2): "خريطة الألعاب والذكاء"

تصنيف الألعاب حسب المهارة المكتسبة: **الهدف**.

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

(طاقة طافية، شد الحبل، المريحانة، الدحروي، المصاقيل/النتيل، الحجلة)

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

سؤال ذكاء: لماذا برأيك كانت الألعاب الشعبية تمارس في جماعات وليس بشكل فردي؟ •

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

إعادة تدوير البيئة لصنع ألعاب تراثية: **الهدف**

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

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

- : اسم اللعبة المطورة
- : الأدوات المستخدمة
- : رسم شكلًا تخيليًّا للعبة بعد صنعها

[]

[مساحة للرسم)

[]

