

שם הקורס: "הדפסה בתלת מימד"

שם העבודה:

"טכניקת תלת מימד ככלי עזר למורה - מערך שיעור"

העבודה מוגשת ל: גב לאורה לוי

מגישות העבודה:

נסרין

וילמא

תאריך ההגשה: 10.2.2019

מערך שיעור בשפה הערבית

שם המשחק: כינויי הרמז בשפה הערבית

מיועד לכיתות: ג+ד

משך המשחק: 30-45 דק

כלים ומצרכים:

- קובייה (6 צדדים) שעל כל צד כתוב אחד מכינויי הרמז שהם חמישה כינויים בשפה הערבית וצד אחד נשאר ריק (הקובייה עושים באמצעות טכניקת התלת מימד).
- שטיח גדול של משחק סולמות ונחשים על הרצפה
- קובייה עם המספרים
- שני חיילים (של ערכת המשחק)

גישת החינוך שמתייחסת אליה : הגישה הראשונה שבה ההדפסה בתלת מימד ככלי עזר למורה

מטרות המשחק:

- ליישם את נושא כינויי הרמז שנלמד בכיתה.
- ליהנות מלמידה תוך כדי משחק.
- להכיר את השימוש הנכון לכל אחד מכינויי הרמז.

איך משחקים? (הוראות המשחק)

- מחלקים את התלמידים לשתי קבוצות שוות.
- ממנים חייל מכל קבוצה (אפשר גם להשתמש בחיילי המשחק במקום התלמידים – ההחלטה תלויה במורה) שמייצג את הקבוצה שלו על השטיח.
- מעמידים את התלמידים בכל קבוצה בתור כדי שייצא לכל תלמיד בקבוצה לשחק בתור שלו.

- נותנים לתלמיד הראשון מהקבוצה הראשונה קוביית כינויי הרמז ומבקשים ממנו לזרוק אותה על הרצפה.
- הצד שמופיע לתלמיד בקובייה כלפי מעלה עם כינוי הרמז, מחייב את התלמיד להשתמש/ לשים את הכינוי שיצא לו בתוך משפט עם השמירה על כללי הדקדוק הנכונים.
- אם התלמיד מצליח לשים את הכינוי במשפט בצורה נכונה, הוא זורק את קוביית המספרים והמספר שמופיע לו מתקדם לפיו החייל של קבוצתו על השטיח.
- כשמסיים את התלמיד מהקבוצה הראשונה התור שלו מעביר את הקוביות לתלמיד שמולו מהקבוצה השנייה וכן הלאה ממשיכים...
- הקבוצה שמצליחה לסיים את כל השלבים על השטיח היא הקבוצה המנצחת.
- קבוצה שמופיע לה צד לבן בקוביית כינויי הרמז (צד ריק) כלפי מעלה מפסידה את התור שלה לקבוצה השנייה...

  **משחקים ונהנים**