

المجال : عالم الفضاء والبحار

الأهداف : يكون المتعلم (ة) في نهاية الدرس قادرا على: - ضبط النص بالشكل التام - فهمه واستثمار معجمه - استثمار البنيات الصرفية والتركيبية والإملائية المروجة فيه .
الوسائل: كتاب المتعلم- سبورة - صور- وثائق مصورة.
صيغ العمل: عمل فردي - عمل تفاعلي في مجموعات.

الحصة الأولى: الفهم والشكل (انظر الصفحة 218 من الكتاب المدرسي)

المراحل	تدبير الأنشطة التعليمية														
وضعية الانطلاق	يحفز الأستاذ (ة) المتعلمين و المتعلمات للدخول في موضوع الدرس انطلاقا من طرح أسئلة تتعلق بالظواهر اللغوية المدرسة خلال الأسبوع الجاري وذلك لتقويم مكتسباتهم ومعارفهم السابقة. بعد التذكير بالدروس السابقة ، يكتب الأستاذ (ة) النص المقرر على السبورة.														
إنجاز التطبيقات	<p>النص للألعاب الإلكترونية فوائد عديدة كما لها الكثير من الأضرار، فمن فوائدها أنها تنمي الذكاء، وتزيد من الأداء الفكري، والقدرة على حل المشكلات، واكتساب المهارات والتركيز ، وتساعد على حسن اتخاذ القرارات بشكل أفضل وأسرع ، كما تعلم اللغة سواء أكانت اللغة العربية أم لغة أجنبية، كما تسهم في تكوين صداقات من شتى بقاع العالم، لكن الإكثار من هذه الألعاب يتسبب في مضر كثيرة يجب أن نتجنبها، منها الإصابة بالكسل ، والتشجيع على العنف، وآلام في المفاصل، بالإضافة إلى أخطرها وهو الإدمان ، فتضيع بذلك مراجعة الدروس ، وممارسة الأنشطة الرياضية اللازمة للصحة.</p> <p>موقع موضوع كوم بتصرف</p> <p>*يستدرج الأستاذ (ة) المتعلمات والمتعلمين إلى فهم النص مستعينا بالأسئلة التالية: ① آتي بضد الكلمات التالية :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>الكلمة</th> <th>القدرة</th> <th>اكتساب</th> <th>مضار</th> <th>الكسل</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ضدها</td> <td>العجز</td> <td>فقدان-ضياع -خسران</td> <td>منافع</td> <td>الجد والاجتهاد</td> </tr> </tbody> </table> <p>② أضع باختصار في كل إطار ما يناسبه:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>مضار الألعاب الإلكترونية</th> <th>فوائد الألعاب الإلكترونية</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>الإصابة بالكسل -التشجيع على العنف، -آلام في المفاصل- الإدمان - إهمال مراجعة الدروس وممارسة الأنشطة الرياضية .</td> <td>تنمي الذكاء - القدرة على حل المشكلات -اكتساب المهارات والتركيز ، تعلم اللغات -اكتساب صداقات .</td> </tr> </tbody> </table> <p>③ أقتراح عنوانا مناسباً بديلاً لعنوان النص:.....(فوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية) ④ أذكر ما يجب علي فعله حتى أتجنب أضرار الألعاب الإلكترونية: (تجنب ألعاب العنف والاقتران على ألعاب الذكاء- عدم إهمال الواجبات المنزلية - اكتساب المهارات والتركيز ...)</p> <p>⑥ اشكل ما تحته خط بالنص :</p>	الكلمة	القدرة	اكتساب	مضار	الكسل	ضدها	العجز	فقدان-ضياع -خسران	منافع	الجد والاجتهاد	مضار الألعاب الإلكترونية	فوائد الألعاب الإلكترونية	الإصابة بالكسل -التشجيع على العنف، -آلام في المفاصل- الإدمان - إهمال مراجعة الدروس وممارسة الأنشطة الرياضية .	تنمي الذكاء - القدرة على حل المشكلات -اكتساب المهارات والتركيز ، تعلم اللغات -اكتساب صداقات .
الكلمة	القدرة	اكتساب	مضار	الكسل											
ضدها	العجز	فقدان-ضياع -خسران	منافع	الجد والاجتهاد											
مضار الألعاب الإلكترونية	فوائد الألعاب الإلكترونية														
الإصابة بالكسل -التشجيع على العنف، -آلام في المفاصل- الإدمان - إهمال مراجعة الدروس وممارسة الأنشطة الرياضية .	تنمي الذكاء - القدرة على حل المشكلات -اكتساب المهارات والتركيز ، تعلم اللغات -اكتساب صداقات .														

لِللَّعَابِ الْإِلِكْتُرُونِيَّةِ فَوَائِدٌ عَدِيدَةٌ كَمَا لَهَا الْكَثِيرُ مِنَ الْأَضْرَارِ ، فَمِنْ
فَوَائِدِهَا أَنَّهَا تُنَمِّي الذِّكَاةَ وَتَزِيدُ مِنَ الْأَدَاءِ الْفِكْرِيِّ ، وَالْقُدْرَةِ عَلَى حَلِّ
الْمُشْكَلَاتِ ، وَاِكْتِسَابِ الْمَهَارَاتِ وَالتَّرْكِيزِ.

يكلف الأستاذ(ة) بعض المتعلمات والمتعلمين بالتناوب على شكل الفقرة المقترحة بلون مغاير
*يتابع الأستاذ(ة) وبقية المتعلمات والمتعلمين إنجازات أصدقائهم، ويتدخلون لتصحيح الأخطاء،

ويكون التصحيح أولاً فردياً حيث يصحح المتعلم(ة) خطأه بنفسه، وإذا تعذر الأمر عليه يتدخل
زملاؤه بإشارة من الأستاذ(ة)؛ مع التذكير بالقاعدة الضابطة كلما لزم الأمر ذلك.

الإنجاز

التصحيح