

المجال
القياسي

يقدر التجديد

المعيار التربوي

٥



المستوى السادس



تقويم

تنفيذ

تحضير

احك لنا

مهارة القصص غير المنتهي



استراتيجية التنفيذ

لعبة يقوم بها المعلم مع الطلاب حيث يبدأ المعلم بحكاية قصة من خياله، ولا يكملها، ويطلب من الطالب الأول أن يكمل حكايتها من الحدث الذي توقف فيه هو بشرط أن يغير في الأحداث ومجراها بطريقة غير متوقعة، ثم وفي ذروة الأحداث يقطع المعلم ويطلب من الطالب الثاني أن يفعل مثل ما فعل الطالب الأول، وهكذا حتى يشارك جميع الطلاب.



فكرة النشاط

- ١ - إكمال حكاية القصة من النقطة التي انتهت منها القاص.
- ٢ - تحويل مسار الأحداث إلى ذروة أحداث جديدة.



محتوى النشاط

- ١ . يشرح المعلم لطلابه الفكرة في البداية ويعطيهم مثالاً عليها.
- ٢ . يختار المعلم أكثر الطلاب إبداعاً للبدء ثم ينوع بين الطلاب لإبقاء ذروة الأحداث مثيرة.
- ٣ . يتناقش معهم المعلم بعد اللعبة في المجالات الأخرى التي يمكن تطبيق مكونات الإبداع والتجديد فيها (الطلاقة والمرونة والأصالة).



إرشادات التنفيذ

ساعة واحدة



مدة النشاط

1. نسبة المشاركين في البرنامج بالنسبة إلى عدد الطلاب.
2. النجاح في الإبقاء على القصة حية حتى مشاركة آخر طالب.
3. استخدام الطلاب لمهارات التفكير الإبداعي المتعلمة في المحاضرة في النشاط السابق مثل تمتعهم بالمرونة عند لوي مسار أحداث القصة، وبالطلاقة في ابتكار أفكار كثيرة، وبالأصالة في إبداعية هذه الأفكار وتميزها.



مؤشرات نجاح البرنامج

١. أن يخرج الطالب من هذا النشاط قادرا على ممارسة مهارات التفكير الإبداعي والتجديد.
٢. أن ينتقد الطالب السامة والتقليدية في المجالات الحياتية العامة من حوله.



مؤشرات اكتساب المعيار

اكتب خمسة من المجالات الحياتية العامة التي قتلتها السامة والبعد عن التجديد. واختر واحدا منها تقدر على أن تساهم في محيط تأثيرك في تغيير ذلك فيه.



النشاط الموجه للطلاب