لعبة ماجيك اي

المجموعة المستهدفة: الطلاب المهاجرون الذين يحتاجون إلى التعلم أو حفظ المفردات) مناسبة للطلاب الذين لا يقرؤون.(	
الوقت اللازم **30/40دقيقة**	**طريقة** ماجيك اي هي لعبة لتحسين أو حفظ المفردات) لغة شفهية(
معلومات أساسية عن جلسة التدريس: · استخدام أنواع مختلفة من الأدوات التربوية لتعليم المهاجرين · تطوير نوع جديد من المواد لاستخدامها أثناء التدريس *الكفاءة المهنية* · القدرة على التعرف على الحواجز والصعوبات في التعلم) من وجهة نظر ثقافية ولغوية(· معرفة أنواع مختلفة من الأساليب حول كيفية تعليم غير الناطقين بها *مهارات الاتصال واللغة) جزء من الحسابات الاجتماعية والشخصية .(* · معرفة تدريس المفردات المهنية · القدرة على التفاعل مع المهاجرين · معرفة أدوات الاتصال المختلفة	
نتائج التعلم: · سيتعلم الطالب مفردات محددة · سيتعلم الطالب العمل في مجموعة · سيتعلم الطالب انتظار دوره *التماسك بين الثقافات والتماسك الاجتماعي) الكفاءة الاجتماعية (* · القدرة على تعزيز التفاهم المتبادل · القدرة على تطوير بناء المجموعة والانتماء	
وصف قصير للدرس: • سيتعلم الطلاب المفردات في الموضوع الذي يختاره المعلمون	

هذا العمل مرخص بموجب رخصة المشاع الإبداعي - المشاركة بالمثل 4.0 دولي.

لا يشكل دعم المفوضية الأوروبية لإنتاج هذا المنشور مصادقة على المحتويات التي تعكس آراء المؤلفين فقط ، ولا يمكن تحميل المفوضية المسؤولية عن أي استخدام للمعلومات الواردة فيه.

Co-funded by the European Union

- يمكن استخدام اللعبة لجزء من المجموعة ، أثناء تعليم شيء آخر للآخرين ، أو مع طلاب أسرع ، أثناء انتظارهم ، كنشاط استراحة أو كتكرار.

المعدات اللازمة:

- بطاقات مغلفة ذات وجهين) على جانب واحد :صورة ، على الجانب الخلفي :نمط محايد(
- يمكن تعديل مستوى الصعوبة وفقًا لمستوى مهارات الطلاب) عدد البطاقات ، صعوبة المفردات(
- يعتمد مقدار الألعاب على عدد الطلاب ، إذا كانت هناك مجموعة كبيرة ، فمن الأفضل تحضير عدة ألعاب وتقسيم المجموعة إلى مجموعات أصغر
- سطح مستو لكل مجموعة

كيف تستعمل:

- شرح الفكرة والقواعد للطلاب

المباراة الاولى

- ضع بعض البطاقات) على سبيل المثال (10 :على مكتب متصل أو على الأرض) مرئية لجميع اللاعبين.(
- قم بتسمية كل بطاقة واطلب من الطلاب تكرارها مرتين أو ثلاث مرات.
- اقلب البطاقات.
- يعرض أحد اللاعبين بطاقة واحدة ، ويجب على اللاعب التالي تسميتها دون رؤية الصورة
- إذا كانت الإجابة صحيحة ، يسجل اللاعب نقطة واحدة ويقلب البطاقة .بدوره ، يعرض اللاعب بطاقة ويطلب من اللاعب التالي تسمية البطاقة.
- قم بتغيير البطاقات وابدأ المراحل المختلفة من اللعبة مرة أخرى.
- لعب 2 ، 3 جولات...

المباراة الثانية

- تعطي كومة _ ل البطاقات ، المفردات يجب جاهز يكون معروف بواسطة طلاب
- يأخذ لاعب واحد بطاقة ويجب أن يسميها.
- إذا كانت الإجابة صحيحة ، يحتفظ اللاعب بالبطاقة .إذا كانت الإجابة خاطئة ، يعيدها تحت الكومة ، يأخذ اللاعب التالي بطاقة ويجب عليه تسمية البطاقة.
- الفائز هو اللاعب صاحب أكبر عدد من البطاقات.
- يمكنك اللعب في فرق) فريقان يلعبان ضد كل فريق(

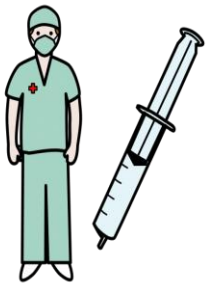
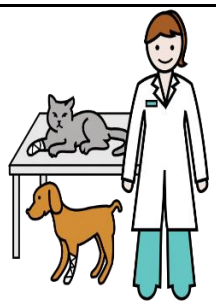
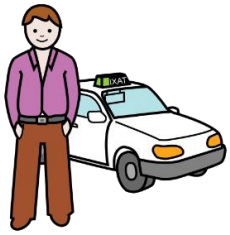
معلومات إضافية

على سبيل المثال : الوظائف

هذا العمل مرخص بموجب رخصة المشاع الإبداعي - المشاركة بالمثل 4.0 دولي.

لا يشكل دعم المفوضية الأوروبية لإنتاج هذا المنشور مصادقة على المحتويات التي تعكس آراء المؤلفين فقط ، ولا يمكن تحميل المفوضية المسؤولية عن أي استخدام للمعلومات الواردة فيه.

Co-funded by the European Union

ل يخلق البطاقات

https://arasaac.org/pictograms/search

هذا العمل مرخص بموجب رخصة المشاع الإبداعي - المشاركة بالمثل 4.0 دولي.

لا يشكل دعم المفوضية الأوروبية لإنتاج هذا المنشور مصادقة على المحتويات التي تعكس آراء المؤلفين فقط ، ولا يمكن تحميل المفوضية المسؤولية عن أي استخدام للمعلومات الواردة فيه.

Co-funded by the European Union