باولو توريسان

أهلاً WORLD

أنشطة و ألعاب تفاعلية
في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها

لجميع المستويات
يمكن تطبيقها على لغات أخرى

Pedro & João editores

إعداد مركز أهلًا
لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها

Copyright © 2024 Paolo Torresan

Todos os direitos garantidos. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos do autor

---

Paolo Torresan

أنشطة تفاعلية لصفوف اللغة العربية. São Carlos: Pedro & João Editores, 2024. 107p. 21 x 29,7 cm.

ISBN: 978-65-265-1225-8 [Digital]

1. Didática lúdica. 2. Ensino da língua árabe. 3. Linguística aplicada

CDD – 410

Capa: Paolo Torresan. Email: paolotorresan@id.uff.br
Título: أنشطة تفاعلية لصفوف اللغة العربية (teaching Arabic as a FL through Interactive games and activities; Atividades e jogos interativos para o ensino do Arabe come língua estrangeira)
Tradução ao árabe: Ahlan School
Ficha Catalográfica: Hélio Márcio Pajeú – CRB - 8-8828
Editores: Pedro Amaro de Moura Brito & João Rodrigo de Moura Brito

Conselho Científico da Pedro & João Editores:
Augusto Ponzio (Bari/Itália); João Wanderley Geraldi (Unicamp/Brasil); Hélio Márcio Pajeú (UFPE/Brasil); Maria Isabel de Moura (UFSCar/Brasil); Maria da Piedade Resende da Costa (UFSCar/Brasil); Valdemir Miotello (UFSCar/Brasil); Ana Cláudia Bortolozzi (UNESP/Bauru/ Brasil); Mariangela Lima de Almeida (UFES/Brasil); José Kuiava (UNIOESTE/Brasil); Marisol Barenco de Mello (UFF/Brasil); Camila Caracelli Scherma (UFFS/Brasil); Luís Fernando Soares Zuin (USP/Brasil); Ana Patrícia da Silva (UERJ/Brasil).

Pedro & João Editores
www.pedroejoaoeditores.com.br
13568-878 – São Carlos – SP
2024

مقدمة

يتعلم الطفل طريق اللعب. ومن خلال اللعب، فإن الأطفال يطبقون المعايير الاجتماعية، ويتعلمون سلسلة من الحركات، ويستكشفون المساحات، وينظمون العواطف، ويخلقون مخططاً ذهنياً لحركات الخصم المحتملة.

يحدث تفاعل متبادل مفيد بين المعرفة والخبرة عندما يلعب المرء: تُوضع المعرفة موضع التطبيق، وفي الوقت نفسه، تُكتسب من خلال الخبرة معارف جديدة (SPERHACKE, HOPPE, MEIRELLES, 2016). وباختصار، تجري حلقة فعالة، مما يعزز الدوافع (ROVATTI, ZOLETTO, 2005).

كل لعبة هي مجال من الإحتمالات. قواعد كل لعبة تحدد محيطاً يمارس فيه اللاعبون مجموعة واسعة من التحركات (HUIZINGA, 20015). ويحل الذكاء محل الإجابات التلقائية المقدمة في الحياة اليومية، وتبحث اللعبة عن بدائل تعتمد على الخيال. بسبب بُعدها الإستراتيجي ("إذا فعلت هذا، إذن...") فهي تلعب دور رياضة إستثنائية للعقل.

وفي الأوساط التعليمية، بدلاً من التركيز فقط على استيعاب موضوع الدراسة، يصب تركيز اهتمام الجهات الفاعلة أيضاً على المهمة أو التكليف. وهذا يعني أن التعلم عن طريق الحفظ والتذكر تحل محله عمليات تعاونية تهدف إلى وضع المعرفة موضع التطبيق العملي. وما دام الجو العام هادئًا، فإن الأخطاء لا تهم. فوفقاً للموقف التحقيقي والاستكشافي النموذجي للاعبين، فإن ارتكاب بعض الأخطاء هو حدث طبيعي تماماً.

وفي صف اللغة، تسمح الألعاب اللغوية للشخص باستيعاب مكونات لغوية (وبصفة رئيسية قواعد ومفردات) من خلال استخدام اللغة. السياق التواصلي الذي تلعب فيه لعبة ما هو أكثر إشراكًا وانفعالية (كامون، روتكا، 2004)، ونتيجة لذلك يكون أكثر فعالية بالنسبة للاحتفاظ بالمعلومات (IMMORDINO-YANG، 2016) من التعلم التلقيني.

قيام علاقة إيجابية بين المشاركين (تتسم بالتعاون، وليس بالرغبة في السيطرة، ستورك، ٢٠٠٢) توفر بيئة مثالية لتطوير الكفاءة التواصلية. (SILVA, 2008). في بيئة غير تنافسية، يؤدي لعب لعبة إلى توليد حالات عاطفية، مثل المفاجأة والشعور بالانتماء، مما يعزز معنى تجربة التعلم (SPORNS, TONONI, EDELMAN, 2000; JENSEN, 2005; LUNA, RENNINGER, 2015).

"منطقة التطوير القريبة"، وهو مفهوم معروف جيدًا في فن التعليم (VYGOTSKIJ، 1980) الذي يشير إلى عملية التعلم التي يتوسط فيها الآخرون (DONN, LANTOLF, 1986). يتفاعل اللاعبين مع بعضهم البعض بطرق مختلفة: عن طريق

تقديم الدعم اللغوي لبعضهم البعض، وعن طريق شرح قواعد اللعبة لبعضهم البعض، وعن طريق تقرير أي خطوة يجب اتخاذها وما إلى ذلك.

وعلى الرغم من ارتباط اللعب بالطفولة، فإنه يمكن أيضاً أن يثبت أنه تجربة هامة للمراهقين والكبار. ومع ذلك، في هذه الحالة يجب أن تكون اللعبة قائمة على أساس مصالح المتعلمين، بحيث لا ينظر إليها على أنها تافهة (PACIOTTI, 2018).

عند إدخال أي لعبة في الفصل يجب على المعلم أن يتأكد:

- أن تكون مهارات الطلاب متحدية بشكل فعال وأن يشارك فيها جميع الطلاب، ولا يشعر أحد بأنه من المستبعد أن تكون التعليمات والأهداف واضحة أن أي المنافسة بين الفرق تتوازن بالتعاون بين أعضاء الفريق الواحد؛

أن يشعر الجميع بالأمان والحماية

وينبغي تفضيل الألعاب التي لها تركيب مفتوح (أي التي لا تتطلب من المشاركين تقديم أجوبة محددة مسبقًا) لأنها تسمح للمتعلم بمعالجة المهمة وفقا لمستوى كفاءتها الخاصة. ((PRODROMOU, 1992; CAON, 2016a, 2016b)).

والألعاب التي تعرض في هذه المجموعة، التي صممها بصفة رئيسية باولو توريسان وطبقها بعض معلمي مدرسة أهلًا في الصفوف الدراسية باللغة العربية، تهدف إلى تعزيز نوع من عملية "التمثيل" في عالم تدريس اللغة العربية كلغة أجنبية. وفي الواقع ، حتى مع البدء بالتمارين الميكانيكية أكثر ، من الممكن إيجاد فرص للتبادل اللغوي والتسلية والتحدّي.

يمكن تعديل أو دمج العديد من الأنشطة وفقاً للسياق الذي يعمل فيه المعلمون (.(ISLAM, MARES, 2003)

وعلاوة على ذلك، لا يمكن للطلاب أن يتمتعوا بلعبة إلا إذا كانت المعلمة نفسها تتخذ موقفًا إيجابيًّا تجاه الأنشطة اللغوية عمومًا. إذا لم يكن المعلم مهتمًّا بلعب أو إدخال بعض الألعاب إلى الصف، فمن الصعب جدًّا أن تكون الألعاب فعالة: "يجب أن يكون المرء، قبل أن يكون معلّمًا تربويًّا، شخصاً تربويًّا" ((SPERHAKE, HOPE, MERILLIS 2016)

ريو دي جانيرو، January 23, 2023

باولو توريسان

جامعة الإتحادية Fluminense

ريو دي جانيرو

البيبليوغرافيا

CAON, F., *Pleasure in Language Learning. A Methodological Challenge*, Guerra, Perugia, 2006a.

CAON, F. (ed.), *Insegnare italiano nella classe ad abilità differenziate*, Guerra, Perugia, 2006b.

CAON, F.; RUTKA, S., *La lingua in gioco*, Guerra, Perugia, 2004.

DUNN, W. E.; LANTOLF, J. P., "Vygotsky's Zone of Proximal Development and Krashen's i+1: Incommensurable Constructs; Incommensurable Theories", *Language Learning*, 48, 3, 1998, pp. 411-442.

HUIZINGA, J., *Homo Ludens. O jogo come elemento da cultura*, Perspectiva, São Paulo, 2001[5].

IMMORDINO-YANG, M. H., *Neuroscienze affettive ed educazione*, Cortina, Milano, 2016.

ISLAM, C.; MARES, C., "Adapting Classroom Materials", in B. TOMLINSON (ed.). *Developing Materials for Language Teachers*, Continuum, London, 2003, pp. 86-100.

JENSEN, E., *Teaching with the Brain in Mind*, ASCD, Alexandria, 2005.

LUNA, T.; RENNINGER, L. A., *Surprise: Embrace the Unpredictable and Engineer the Unexpected*, Penguin, London, 2015.

PACIOTTI, E., "Il gioco è una cosa seria. Educazione agli adulti: dalla progettazione all'insegnamento", *Bollettino Itals*, 16, 72, 2018 <www.itals.it>.

PRODROMOU, L., *Mixed Ability Classes*, MacMillan, Oxford, 1992.

ROVATTI, P. A., ZOLETTO, D., *La scuola dei giochi*, Bompiani, Milano, 2005.

SILVA, H., *Le jeu en la classe de langue*, CLE, Paris, 2008.

SPERHACKE, S.; HOPPE, L.; MEIRELLES, M., *Metodologia ativas. Ludificação de conteúdo e uso de jogos em sala de aula*, Cirkul, Porto Alegre, 2016.

SPORNS, O.; TONONI, G.; EDELMAN, G. "Connectivity and Complexity: The Relationship between Neuroanatomy and Brain Dynamics", *Neural Network*, 13, 8-9, 2000, pp. 902-922.

STORCH, N., "Patterns of Interaction in ESL Pair Work", *Language Learning*, 52, 1, 2002, pp. 119-158.

VYGOTSKIJ, L. S., *Il processo cognitivo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1980.

Introduction. The importance of play in the language classroom

A child learns by playing. Through play, they apply social norms, learn a series of movements, explore space, regulate emotions, and create a mental scheme of possible opponent moves.

A mutually beneficial interaction between knowledge and experience occurs when one plays: knowledge is put into practice and, at the same time, through experience, new knowledge is acquired (SPERHACKE, HOPPE, MEIRELLES, 2016). In short, a virtuous circle takes place, which boosts motivation (ROVATTI, ZOLETTO, 2005).

Every game is a field of possibilities. The rules of each game define a perimeter within which the players practice a wide range of moves (HUIZINGA, 20015). Intelligence supersedes the automatic answers provided in everyday life, and seeks out alternatives, relying on the imagination. Because of its strategic dimension ("If I do this, then..."), play assumes the role of an extraordinary gym for the mind.

In educational settings, instead of being concerned only with assimilating the subject of study, the focus of players' attention is also concentrated on the task. This means that solitary rote learning is replaced by cooperative processes, aimed at putting knowledge into practice. As long as the atmosphere is relaxed, mistakes don't matter: according to the investigative and exploratory attitude typical of players, making some mistakes is a completely natural occurrence.

In the language classroom, linguistic games allow one to assimilate language components (primarily grammar and vocabulary) through language use. The communicative context in which a game is played is emotionally more engaging (CAON, RUTKA, 2004), and as a result is more effective for retention (IMMORDINO-YANG, 2016) than rote learning.

A positive relationship among participants (characterized by collaboration, and not by the will to dominate, STORCH, 2002) provides an optimal environment for the development of communicative competence (SILVA, 2008). In a non-competitive environment, playing a game engenders emotional states, such as surprise and a feeling of belonging, that enhance the meaningfulness of the learning experience (SPORNS, TONONI, EDELMAN, 2000; JENSEN, 2005; LUNA, RENNINGER, 2015).

The "Zone of Proximal Development", a well-known concept in pedagogy (VYGOTSKIJ, 1980) which refers to the process of learning mediated by the others (DUNN, LANTOLF, 1986), is stimulated in any game that involves social interaction. Players interact with each other in various ways: by offering

linguistic support to each other, by explaining the rules of the game to each other, by deciding which move to take and so on.

Although associated with childhood, play can also prove to be an important experience for adolescents and adults. However, in this case a game must be calibrated on the basis of the learners' interests, so that it is not perceived as trivial (PACIOTTI, 2018).

In introducing any game in the classroom, the teacher must make sure

- that the students' skills are effectively challenged
- that all students participate and no one feels left out
- that the instructions and objectives are clear
- that any competition between teams is balanced by collaboration between members of the same team
- that everyone feels safe and protected

Games that have an open structure (i.e. which do not require participants to provide predefined answers) should be preferred as they allow the learner to tackle the task according to her own level of competence (PRODROMOU, 1992; CAON, 2016a, 2016b).

The games presented in this collection, conceived mainly by Paolo Torresan and applied to Arabic classrooms by some Ahlan School teachers, are aimed to fostering a sort of "gamification" process into the Teaching Arabic as a FL world. Indeed, even starting with the more mechanical exercises, it's possible to devise opportunities for linguistic exchange, fun and challenge.

Many activities can be modified or integrated according to the context in which teachers work (ISLAM, MARES, 2003).

Moreover, students can only enjoy a game so long as the teacher herself has a positive attitude towards playful activities in general. In the event that the teacher is not interested to play or introduces some games into the classroom unwillingly, it is very difficult for the games to be effective: "Before being a ludic teacher, one must be a ludic person" (SPERHACKE, HOPPE, MEIRELLES 2016).

Rio de Janeiro, January 23, 2023

Paolo Torresan
Universidade Federal Fluminense
Rio de Janeiro

Bibliography

CAON, F., *Pleasure in Language Learning. A Methodological Challenge*, Guerra, Perugia, 2006a.

CAON, F. (ed.), *Insegnare italiano nella classe ad abilità differenziate*, Guerra, Perugia, 2006b.

CAON, F.; RUTKA, S., *La lingua in gioco*, Guerra, Perugia, 2004.

DUNN, W. E.; LANTOLF, J. P., "Vygotsky's Zone of Proximal Development and Krashen's i+1: Incommensurable Constructs; Incommensurable Theories", *Language Learning*, 48, 3, 1998, pp. 411-442.

HUIZINGA, J., *Homo Ludens. O jogo come elemento da cultura*, Perspectiva, São Paulo, 2001[5].

IMMORDINO-YANG, M. H., *Neuroscienze affettive ed educazione*, Cortina, Milano, 2016.

ISLAM, C.; MARES, C., "Adapting Classroom Materials", in B. TOMLINSON (ed.). *Developing Materials for Language Teachers*, Continuum, London, 2003, pp. 86-100.

JENSEN, E., *Teaching with the Brain in Mind*, ASCD, Alexandria, 2005.

LUNA, T.; RENNINGER, L. A., *Surprise: Embrace the Unpredictable and Engineer the Unexpected*, Penguin, London, 2015.

PACIOTTI, E., "Il gioco è una cosa seria. Educazione agli adulti: dalla progettazione all'insegnamento", *Bollettino Itals*, 16, 72, 2018 <www.itals.it>.

PRODROMOU, L., *Mixed Ability Classes*, MacMillan, Oxford, 1992.

ROVATTI, P. A., ZOLETTO, D., *La scuola dei giochi*, Bompiani, Milano, 2005.

SILVA, H., *Le jeu en la classe de langue*, CLE, Paris, 2008.

SPERHACKE, S.; HOPPE, L.; MEIRELLES, M., *Metodologia ativas. Ludificação de conteúdo e uso de jogos em sala de aula*, Cirkul, Porto Alegre, 2016.

SPORNS, O.; TONONI, G.; EDELMAN, G. "Connectivity and Complexity: The Relationship between Neuroanatomy and Brain Dynamics", *Neural Network*, 13, 8-9, 2000, pp. 902-922.

STORCH, N., "Patterns of Interaction in ESL Pair Work", *Language Learning*, 52, 1, 2002, pp. 119-158.

VYGOTSKIJ, L. S., *Il processo cognitivo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1980.

Introdução. A importância do jogo na aula de línguas

A criança aprende brincando. Através do jogo, ela aplica as normas sociais, aprende uma série de movimentos, explora o espaço, regula as emoções e cria um esquema mental sobre as possíveis jogadas do adversário.

Na brincadeira, ocorre uma influência recíproca entre o conhecimento e a experiência: ao brincar, coloca-se em prática o conhecimento existente, ao mesmo tempo que se adquirem novos conhecimentos (SPERHACKE, HOPPE, MEIRELLES, 2016). Isso gera um círculo virtuoso, que sustenta a motivação (ROVATTI, ZOLETTO, 2005).

O jogo é também o território das possibilidades. As regras que caracterizam uma atividade lúdica estabelecem o perímetro dentro do qual os jogadores praticam uma vasta gama de movimentos (HUIZINGA, 2015). A inteligência se eleva acima das respostas automáticas que fornece no cotidiano e se lança em busca de alternativas, apoiando-se na imaginação. Devido à sua dimensão estratégica ("se eu fizer isto, então..."), cada jogo é um extraordinário campo de treino para a mente.

Na educação, o foco da atenção é deslocado para a tarefa e não tanto para a matéria. Isso significa que se dá menos importância à aprendizagem puramente mnemónica; em vez disso, prevalece um contexto cooperativo em que se aprende colocando em prática os conhecimentos. Se o ambiente é sereno, o erro não preocupa os participantes: aqueles que têm a atitude exploratória própria do jogo interpretam o erro como um fato natural.

Na aprendizagem das línguas, em particular, o jogo permite assimilar os componentes de uma língua (principalmente a gramática e o vocabulário) utilizando a mesma língua. Enquanto um exercício tradicional pode gerar uma retenção superficial da informação, os jogos geram um contexto comunicativo mais envolvente (CAON, RUTKA, 2004) e, por conseguinte, mais eficaz para a memorização dos conteúdos (IMMORDINO-YANG, 2016). A interação, especialmente quando a relação entre os participantes é caracterizada pela colaboração (e não pelo desejo de dominar, STORCH, 2002), torna-se um espaço privilegiado no qual a competência comunicativa pode crescer (SILVA, 2008). Em um contexto não competitivo, o jogo pode gerar estados emocionais positivos, como a surpresa e o sentimento de companheirismo, que, por sua vez, permitem que os participantes percebam a experiência como significativa (SPORNS, TONONI, EDELMAN, 2000; JENSEN, 2005; LUNA, RENNINGER, 2015).

A "Zona de Desenvolvimento Proximal", um conceito bem conhecido em pedagogia (VYGOTSKIJ, 1980), que se refere à possibilidade de aprender através da mediação de outros (DUNN, LANTOLF, 1986), é solicitada

em qualquer jogo que envolva uma troca. Os jogadores interagem uns com os outros de várias formas: oferecendo apoio linguístico uns aos outros, explicando as regras do jogo, decidindo as jogadas a efetuar etc.

Embora idealmente relacionado com a infância, o jogo pode também revelar-se uma experiência importante para adolescentes e adultos. Deve, no entanto, neste caso, ser calibrado de acordo com os interesses dos alunos, para que não seja percebido como trivial (PACIOTTI, 2018).

Em geral, ao aplicar um jogo na sala de aula, o professor deve garantir que:

- as competências dos alunos sejam efetivamente testadas;
- todos os alunos participem e não apenas alguns;
- as instruções e os objetivos sejam claros;
- qualquer competição entre equipes seja equilibrada pela cooperação entre os membros do grupo;
- todos se sintam seguros e protegidos.

Deve ser dada preferência a jogos que tenham uma estrutura aberta (ou seja, que não exijam que os participantes forneçam respostas predefinidas), pois permitem que o aluno enfrente a tarefa tirando partido das suas competências (PRODROMOU, 1992; CAON, 2016a, 2016b).

Os jogos incluídos nesta coleção, em sua maioria concebidos por Paolo Torresan, foram adaptados para enriquecer o ensino do árabe na escola Ahlan, com o propósito de proporcionar uma abordagem mais lúdica. Em outras palavras, eles buscam criar oportunidades de interação, diversão e desafio, mesmo a partir de exercícios mais tradicionais. O ponto relevante é que muitas atividades podem ser adaptadas ou modificadas de acordo com o contexto em que os professores estão trabalhando em sala de aula (ISLAM, MARES, 2003).

O propósito é que os alunos desfrutem da experiência do jogo, o que somente é possível se o professor mantiver uma atitude positiva em relação ao mesmo. Se não estiver disposto a participar e a conduzir as atividades lúdicas com entusiasmo, é pouco provável que elas obtenham sucesso. Como dizem SPERHACKE, HOPPE e MEIRELLES (2016), "Antes de se tornar um professor lúdico, é necessário ser uma pessoa lúdica".

Rio de Janeiro, 23 de janeiro de 2023

Paolo Torresan
Universidade Federal Fluminense
Rio de Janeiro

ألأردني ألكاتب رَوح ألي اهداء
نَاجي جَمال

Thanks to Jutta Zangl for some ideas
Os nossos agradecimentos a Jutta Zangl por algumas ideias

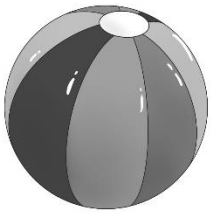
Thanks to Laura De Barba for her drawings
Os nossos agradecimentos a Laura De Barba pelos desenhos

The activities were developed by Paolo Torresan and revised, adapted and translated by the Ahlan school teachers
As atividades foram desenvolvidas por Paolo Torresan, e depois revistas, adaptadas e traduzidas pelos professores da Escola Ahlan

This publication was made possible thanks to the support of the Fluminense Federal University
Esta publicação foi possível graças ao apoio da Universidade Federal Fluminense

تمرير الكرة

مبتديء أول



الأدوات المطلوبة: كرة

الهدف: مراجعة الأبجدية

الخطوات:

1. يُحضر المعلم كرة إلى الفصل أو يصنع واحدة من الورق
2. يرمي المعلم الكرة لأحد الطلاب وينطق الحرف الأول من الأبجدية (أ).
3. الطالب الذي يستلم الكرة يقوم برميها إلى طالب آخر وينطق الحرف الثاني من الأبجدية (ب).

ويتواصل النشاط حتى الوصول إلى الحرف الأخير من الأبجدية .

ملاحظة:

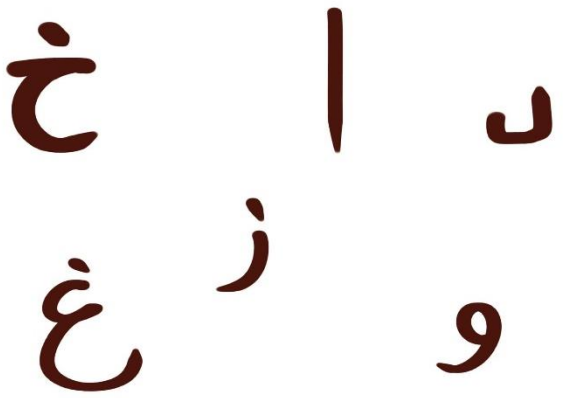
في حالة كان في الإمكان القيام بجولة ثانية, وهذه المرة تكون بوتيرة أسرع, لجعل النشاط أكثر تحديًا, بعد فترة معينة من دوران كرة الأبجدية بين الطلاب, بإمكان المعلم رمي كرة ثانية تشير إلى الأرقام (المعلم نفسه يرمي الكرة وينطق كلمة (١), الطالب الذى يستقبل الكرة يقوم بإلقائها إلى طالب آخر وينطق كلمة (٢)، وهكذا).

لعبة الحروف

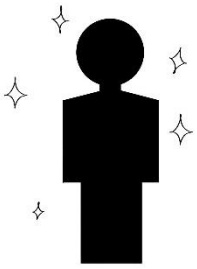
الهدف: مراجعة الأبجدية 2

الخطوات:

1. يعلن المعلم على أن من يرغب, كل في دوره، أن يقول الحرف الأول من الأبجدية
2. -ثم يأتي طالب آخر, دون اتباع أي ترتيب, عليه أن يقول الحرف الثاني من الأبجدية, وهكذا حتى نهاية الحروف الأبجدية.
3. في حالة نطق طالبين نفس الحرف, يتوجب عليهم أن يبدأوا من جديد, من الحرف الأول.



تهجئة أسماء شخصيات مشهورة

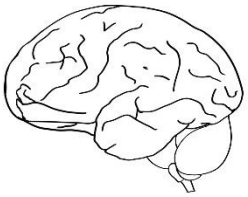


الهدف: الكتابة

الخطوات:

1. يدعو المعلم الطلبة لكتابة أسماء 4 شخصيات مشهورة.
2. يطلب المعلم منهم أن يشكلوا في مجموعات, كل مجموعة تضم اثنين من الطلاب, وأن يواجه كل طالب زميله الآخر.
3. يقوم الاثنان بتهجئة أسماء الشخصيات التي اختاراها، كل منهما للآخر, ويتحقق كل منهما من أن زميله يكتبها بشكل صحيح.

ذاكرة بشرية



الهدف: النطق

الخطوات:

1. يتم إخراج ثلاثة طلاب من حجرة الدراسة.
2. الطلاب الباقون في الفصل يقوم كل اثنين منهم بإختيار نفس الفعل (مثال مارجيت وسولانج يختاران الفعل "يذهب"، جوليانا وهو تشنج يختاران الفعل "يصعد"، سيمون وإجور يختاران "يُسلم", إلخ).
3. يتم إدخال الطلاب الذين هم خارج الفصل. ويجب على هؤلاء الطلبة محاولة تخمين الفعل, كل في دوره, مجموعة الطلاب الذين لديهم نفس الفعل، على سبيل المثال, واحد منهم ممكن أن يختار الطالبين مارجريت وسيمون, اللذين سيتعين عليهما نطق الفعلين اللذين يشتركان فيهما ("يذهب" و"يسلم"), ويأتي الدور على الطالب الثاني الذي دخل الفصل, وهكذا.
4. عندما يكتشف أحد هؤلاء الثلاثة اثنين من الطلاب اللذين يشتركان في نفس الفعل, فإنه يكسب نقطة. يفوز الطالب الذي يسجل أكبر عدد من النقاط.

ما هو السؤال؟

الأدوات: أوراق

الهدف: القواعد (الاستفهام)

الخطوات:

1. توزع الأوراق المطلوبة على الطلبة, واحدة لكل منهم. ومن ثم.
2. يدعوهم إلى الوقوف والدوران في الفصل, في نقطة معينة, يطلب منهم أن يكونوا ثنائيات
3. طالب يقرأ على الآخر ما هو مكتوب باللون الأسود على الورقة, والذي يمثل الإجابة على السؤال, على زميله صياغة السؤال الذي يحدد أن هذه هي الإجابة, يتحقق الآخر مما إذا كانت الجملة صحيحة, (مستعينا بالمفتاح / المفاتيح المذكورة أدناه)
4. بمجرد انتهاء التفاعل يتبادلان الأوراق, ويشكلون ثنائياً جديدًا مع زميل جديد.

-347912324

(ما هو رقم هاتفك؟)

-ماريو روستو.

(ما اسمك؟)

16

(كم عمرك؟)

-القراءة.

(ما هوايتك؟)

أو (ماذا تفعل في وقت فراغك؟)

- 17 يوليو 1980

(ما هو تاريخ ميلادك؟)

- في نيترون.

(أين تسكن ؟)

- أنا سويسرية.

(من أين أنت؟)

- أدرس الجغرافيا.

(ماذا تدرس؟)

- قهوة بالحليب من فضلك.

(ماذا تحب أن تشرب؟)

- لا, لا أعمل.

(هل تعمل؟)

- يومي المفضل هو الثلاثاء.

(ما هو اليوم المفضل لك من أيام الأسبوع؟)

- يوم الجمعة.

(ما هو اليوم الذي تأخذ فيه درس اللغة العربية؟)

- حسن علي.

(ما اسم المدرس؟)

- القراءة, الاستماع إلى الموسيقى.

(ماذا تفضل أن تفعل في وقت فراغك ؟)

- نعم لدي روتويلر.

(هل تملك كلبًا؟)

- أنا محام.

(ماذا تعمل؟)

- أفضل المكرونة.

(ما الأكلة التي تفضلها؟)

- بخير شكرا.

(كيف حالك؟)

- بخير, شكرا، وأنت؟

(كيف حالك؟)

- لا ليس لدي فيسبوك.

(هل لديك فيسبوك؟)

- لا ليس هناك درس.

(هل هناك درس يوم الجمعة؟)

- لا, أتحدث فقط القليل من اللغة الإيطالية.

(هل تتحدث الإنجليزية؟)

- ينتهي في الساعة 9:30

(متى ينتهي الدرس؟)

- 25 ديسمبر.

(متى يكون عيد الميلاد؟)

(ما هو تاريخ عيد ميلادك؟)

- الكلب.

(ما هو حيوانك المفضل؟)

- فيروز.

(من هي المغنية العربية التي تعرفها؟)

- أفضل السمك.

(هل تفضل اللحم أم السمك؟)

- لدي أخت واحدة.

(كم أخت لديك؟)

- لا نحن إيطاليين.

(هل أنتم .....؟)

- لا, أنا ولدت في سان باولو.

(هل ولدت في .....؟)

- الألمانية والإنجليزية.

(كم لغة تتحدث؟)

مراجعة تصريف الأفعال

الأدوات: السبورة والقلم

الهدف: القواعد (الفعل المضارع)

الخطوات:

1. يقسم المعلم الفصل إلى فريقين.
2. تصطف الفرقتان أمام السبورة، يقوم بتحديد فعل لكل مجموعة متساو في الصعوبة ويعلن الوقت والطريقة التي يجب تصريفه فيها (على سبيل مثال للمجموعة أ يحدد الفعل يستيقظ، بينما للمجموعة ب يحدد الفعل يفهم, سيكون على الفرقتين تصريف الأفعال في زمن المضارع)
3. الطالب الأول من كل فريق يكتب على السبورة تصريف الفعل المعني مع الضمير أنا.
4. بعد ذلك يمرر القلم إلى الطالب الثاني, الذي يصرف الفعل مع الضمير أنت, أو يقوم بتصحيح أي خطأ محتمل قد قام به زميله الأول وهكذا.
5. وعلى الفريق الذي ينتهي من تصريف الفعل مع كل الضمائر أولا, يقول stop
6. عندها على أعضاء الفريق الآخر التوقف عن الكتابة.
7. يفوز الفريق الذي يكتب أكثر عدد من الصيغ الصحيحة.

مراجعة المفردات الأولية

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الطلبة الوقوف في صف.
2. يطلب من كل طالب القيام بخطوة إلى الأمام إذا كان محتوى الجمل التي سيقولها المعلم صحيحة بالنسبة له /لها؛ وإلا فإنه يظل واقفا في مكانه, الجمل التي يبتكرها المعلم يجب أن تستخدم مفردات معروفة سابقا للطلبة.

مثال:

* عندي كلب.

* لي أخت.

* أقود السيارة.

* أعرف السباحة.

* أحب البطيخ.

* أستيقظ قبل الساعة السابعة.

حفلة كوكتيل

الأدوات: السبورة

الهدف: محادثة (السؤال)

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الطلبة التعبير عن أسئلة يمكن توجيهها إلى شخص يقابلونه لأول مرة ويرغبون في التعرف عليه، يكتب المعلم الاسئلة على السبورة في عامود؛ مثال:
   - ما اسمك؟
   - كم عمرك؟
   - من أين أتيت؟
   - هل أنت عازب؟
   - ما هي هوايتك؟

2. يطلب المعلم من الطلبة أن يشكلوا مجموعات، وأن يكون للمجموعات اعداد متساوية. على سبيل المثال, بالنسبة للطالب أ من المجموعة 1 زملاؤه ب, ج, د, عليهم الخروج بإجابات خيالية للأسئلة المكتوبة على السبورة (إجابة واحدة لكل منهم), هي:
   - ميشيل.
   - 24
   - هولندي.
   - نعم أنا عازب.
   - ألعب التنس.
3. تتفكك المجموعات، ويطلب من كل طالب التجول في الفصل، يقابل زملاء جدد (طلبة من المجموعات الأخرى) وتطرح عليهم الأسئلة المكتوبة على السبورة، لصياغة الإجابات على أساس البيانات المتعلقة بهويتهم الجديدة.
4. بمجرد انتهاء التبادل, يلتقي كل منهم بأشخاص جدد

سوق الجمعة

مبتديء 2

الأدوات: مقتنيات قديمة

الهدف: قواعد ومفردات ومحادثة

الخطوات:

1. يُحضر الأستاذ عددًا من المقتنيات القديمة مثل أشرطة الكاسيت، جهاز مسجل، راديو قديم، هاتف قديم.
2. يقوم بتقسيم الطلاب إلى مجموعتين، مجموعة تقوم بدور البائعين، يقسم المقتنيات عليهم ليبيعوها وكأنهم في السوق، والمجموعة الأخرى تقوم بدور الزبائن.
3. تقوم المجموعة الثانية بالمرور على البائعين واختيار المقتنيات والسؤال عن سعرها مستخدمين "بكم؟"، ويجيب البائعون بالأسعار، وتدور بينهم مفاوضات على السعر.

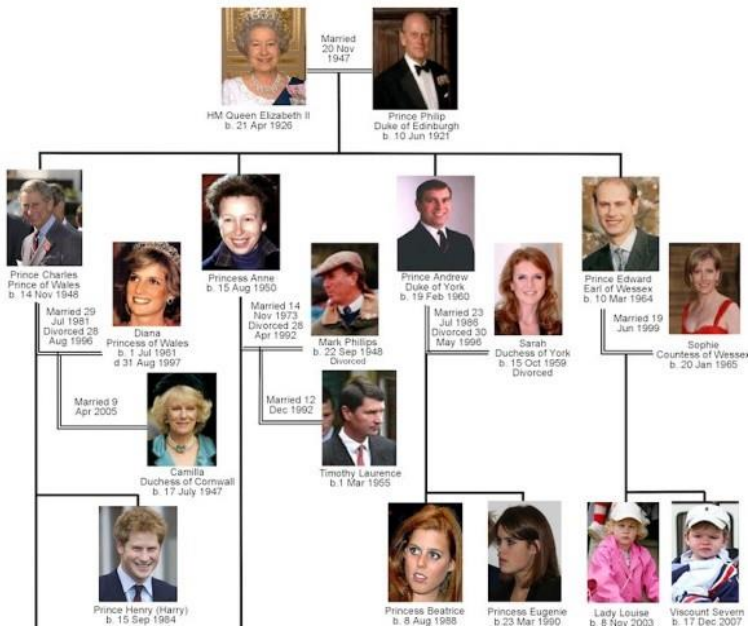
شجرة العائلة

الأدوات: أوراق مطبوعة

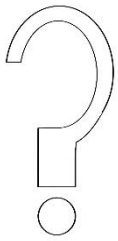
الهدف: مفردات

الخطوات:

1. يقوم الأستاذ بطباعة ورقة بها شجرة العائلة الملكية البريطانية.
2. يطبع معها أوراق في كل ورقة صورتان من صور العائلة.
3. يوزع الأوراق على الطلاب ويطلب منهم أن يكتبوا في جمل العلاقة بين كل اثنين من العائلة.
4. في نهاية التمرين يطلب من كل طالب أن يرسم شجرة عائلته مثل شجرة العائلة الملكية.



من أكون؟



الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يقوم الأستاذ باختيار مجموعة من أربعة طلاب، يمثّل كل طالب منهم فصلاً من فصول السنة.
2. يقوم كل طالب بتكوين جمل عن نفسه تساعد الطلاب على أن يعرفوا أي فصل يمثل، مثل:

- يبدأ الطلاب دراستهم مع بدايتي.
- يلبس الناس في ملابس ثقيلة.
- يذهب الناس إلى البحر.
- الجو عندي معتدل والأشجار متفتحة.

3. يقوم الطلاب بتخمين الفصل الذي يمثله كل طالب.

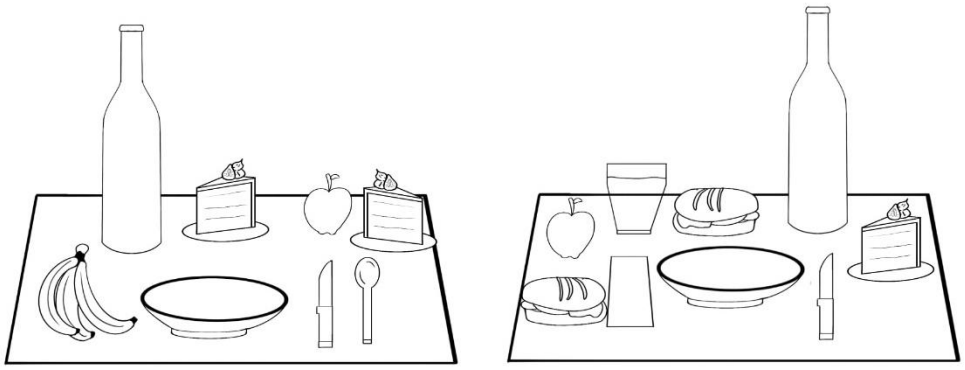
أوجد الاختلافات

الأدوات: (أوراق مطبوعة)

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يشكل المعلم مجموعات, كل مجموعة من اثنين من الطلاب.
2. يتعاون الاثنان كل منهما بدوره في وصف الاختلاف بين المائدة (أ) والمائدة (ب).



أوجد الاختلافات 2

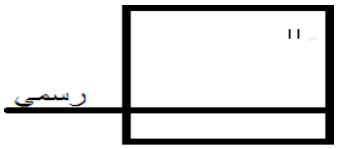
الأدوات: (السبورة وأوراق)

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يقسم المعلم السبورة إلى قسمين بخط رأسي.
2. على الجانب الأيسر يقوم بكتابة اسماء تعبر عن اشياء: كمنزل, باب, بالون, سقف, شجرة, طفل, كرة.
3. يكتب على الجانب الأيمن كلمات تدل على الاتجاهات وظروف المكان التي بواسطتها يكون من السهل الإشارة إلى موقع شيء ما في المكان؛ مثل: في المنتصف, على اليمين, على الشمال, إلى الأعلى, إلى الأسفل, تحت, فوق, أمام... إلخ.
4. يسلّم كل طالب الورقةَ عمو ًديا، ويضع خ أف ًقيا في المنتصف بحيث يقسم الورقة إلى طا

   جزئين: جزء في الأعلى مكتوب أعلاه "رسمي"، وجزء في الأسفل مكتوب أعلاه "رسم زميلي".



رسم زميلي

5. في الجزء الأعلى يرسم الطالب الأشياء / الشخصيات التي تعبر عنها الأسماء التي كتبها المعلم في الجانب الأيسر من السبورة، يجب على الطالب ألا يجعل زميله يرى الرسم الخاص به.

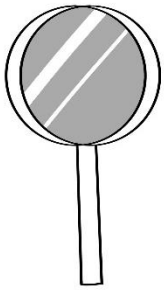
6. يجب على كل طالب في الفريق المكون من اثنين أن يكتشف كيف رتب زميله العناصر.

7. يقوم الاثنان بتوجيه الأسئلة لبعضهما مستخدمين كلمات ظرف مكان مثال: هل البيت في منتصف الورقة؟ هل الشجرة فوق البيت؟... إلخ.

8. على أساس الإجابات التي قدمها له زميله, يحاول كل منهما إعادة إنتاج رسم الآخر.

9. يفوز من يخمن كيفية وضع العناصر في رسم زميله.

أوجد الاختلاف



الأدوات: (أوراق)

الهدف: (محادثة والمفردات)

الخطوات:

- يشكل المعلم مجموعات من ثلاثة طلاب, يطلب من كل واحدا منهم أن يتخيل ما كان يراه من نافذة منزله عندما كان صغيرا وأن يرسمه, ولا يسمح لزميليه الاخرين أن يطلعا على رسمه, بدوره يصف أحد الطلاب ما رسمه للطالبين الآخرين واللذين يجب أن يحاولا رسم الذي وصفه زميلهما, والذي يقترب رسمه من الرسم الأصلى لزميلهم هو من يفوز.

التفضيل

الأدوات: أوراق مطبوعة

الهدف: القواعد

الخطوات:

1. يعمل الطلاب في مجموعات ثنائية، يحدد الأستاذ من في كل مجموعة يكون الطالب (أ) والطالب (ب)، يوزع عليهم مجموعة من الأوراق تحمل كل ورقة صورتين أو أكثر ومعلومات عن كل صورة، ويكتب عددًا من الصفات على السبورة مثل (طويل، عال، قديم، مزدحم)، ويقوم أحد الطالبين في المجموعة بالتناوب بتكوين جملة تقارن بين الصور التي في كل ورقة باستخدام التفصيل، ويقوم الطالب الثاني بالتحقق من صحة الإجابة.
2. يحصل الطالب على نقطة لكل إجابة صحيحة.

قديم (أ يجيب, ب يتحقق)
أبو الهول
(حوالي 2558 ق.م)
البارثينوي
(447 ق.م)
معبد الأقصر
(1543 ق.م)
طويل (ب يجيب, أ يتحقق)

نهر النيل

(6993 كم)

نهر الدانوب

(2850 كم)

نهر الأمازون

(6992 كم)

مزدحم (أ يجيب, ب يتحقق)

القاهرة

(حوالي 13 مليون نسمة)

نيويورك

(حوالي 11 مليون نسمة)

طوكيو

(حوالي 15 مليون نسمة)

عال (ب يجيب, أ يتحقق)

مئذنة مسجد السلطان حسن

(84 م)

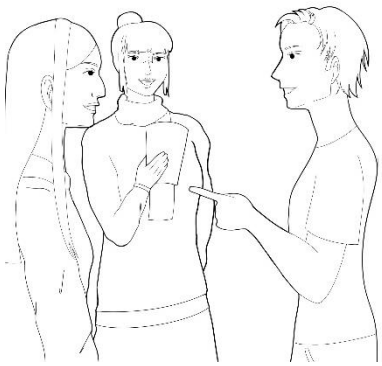
ساعة بيج بن (لندن)

(96 م)

بوذا العظيم ليشان (الصين)

(71 م)

الماضي



الهدف: القواعد

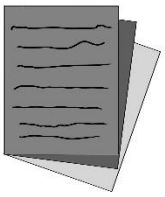
الخطوات:

1. يكتب كل طالب علي الورقة الخاصة به ثلاثة أحداث قام بها الأسبوع الماضي، علي سبيل المثال:

- لقد ذهبت لركوب الدراجات.
- التقيت بأصدقائي.
- قمت بنزهة طويلة.

2. يقوم المعلم بجمع الأوراق من كل الطلبة ويقوم بقراءة الأحداث الثلاثة التي كتبت علي كل ورقة, ثم سيكون على الفصل تخمين من هو الطالب الذي تشير إليه هذه الأحداث الثلاثة.

مقابلة متكررة



الهدف: القواعد (الضمائر)

يقوم الأستاذ بإعداد بطاقات، في كل بطاقة جملة تحتوي على ضمير كالأمثلة التالية، يعطي كل طالب بطاقة، يقف الطلاب ويقابل كل طالب زميله، يقرأ الطالب الجملة وبدلاً من الضمير الذي بين قوسين يسعل، وعلى الطالب الآخر أن يخمن الضمير المخفي.

أمثلة للبطاقات:

- اليوم أركب الحافلة, أذهب إلي منزل أختي، لم أر(ها) منذ فترة طويلة.
- جياني طبيب يحب المرضى ويعامل (هم) بالكثير من الاحترام والاهتمام.
- يحصل الأطفال على إجازة الصيف بعد الامتحان، ويمكنـ (هم) الذهاب إلى شاطئ البحر.
- وظيفة في مصر؟ من السهل الحصول عليـ (ها) هذه الأيام.
- أنا أحب الخبز السوري، وعادةً أشتري (هـ) من السوبر ماركت.
- أحب دراسة القواعد، ويمكنـ (ني) أن أدرسها كل مساء.
- هذا الحذاء يؤلمني، لن ألبسـ (هـ) مرة أخرى.

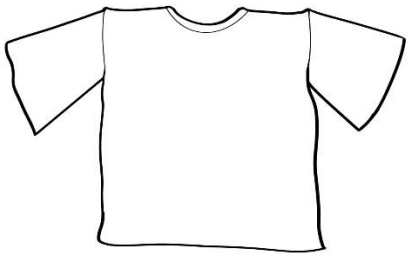
وصف الملابس

مبتديء 3

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يقسم الأستاذ الطلاب إلى مجموعات ثنائية، يقوم كل طالب بوصف ملابس زميله في المجموعة لبقية الطلاب، (مثل: يلبس قميصا بُنيا، وحذاء أسود، وبنطلونًا أزرق) مع ذكر معلومة كاذبة.
2. يطلب الأستاذ من الطلاب أن يعرفوا هذه المعلومة الكاذبة ويصححونها.



مقدمة من مشاهدة فيديو

الأدوات: (فيديو)

الهدف: استماع

الخطوات:

1. قبل عرض الفيديو في تسلسل يوقف الفيديو على صور لمشاهد ويضع على كل صورة أسئلة.
2. يقسم الفصل إلى مجموعات صغيرة (3 أو 4 أشخاص).
3. يعرض صور لمشاهد ويمنح وقتا لكي يضع الطلبة افتراضاتهم كتابةً.
4. يجعل المعلم المجموعات تتشارك الافتراضات معًا.
5. في النهاية يعرض المعلم التسلسل كاملا.

مثال:

مشهد 1

أين نحن ؟
ما هو المبني الذي
يظهر في الخلف؟

مشهد 2

ما نوع الرياضة التي يمارسها فيديريكو؟
كم مرة يمارس الرياضة في الأسبوع؟

مشهد 3

لماذا تسأل لاورا هذا السؤال؟
برأيك بماذا يجيب فيديريكو؟

مشهد 4

هل يحب فديريكو الطبخ؟
هل تحب لاورا الطبخ؟

مشهد 5

كم عدد الأسئلة في هذا
الاختبار النفسي؟
كم الساعة الآن؟

مشهد 6

كم ساعة في اليوم يتصفح فيديريكو
الإنترنت من 2-3 ,4-5 ,6-7؟
برأيك ماذا طلب فيديريكو أن يشرب.
قهوة, بيرة أم عصير برتقال؟

قصة قصيرة جدا

الأدوات: (السبورة)

الهدف: الكتابة الإبداعية

الخطوات:

1. يختار كل طالب تسلسلا من ثلاثة أرقام من رقم 1 إلى 10 (مثال 10 و7 و3)
2. يطلب المعلم من الفصل أن يذكر 10 أسماء باللغة العربية, يقوم المعلم بكتابة الكلمات عموديًا على السبورة ويرقمها من 1-10

مثال:

1- طفل
2- بحر.
3- بيت.
4- سيارة.
5- نجمة.
6- سماء.
7- ماء.
8- رجل.
9- طريق.
10- هدية.

3. يجب على كل طالب أن يكتب نصا قصيرا (مثل قصة قصيرة جدًا) بواسطة الكلمات التي توافق الأرقام الثلاثة التي اختارها (في حالتنا هذه 3- بيت,7- ماء و10 هدية).

ملاحظة:

إذا كانوا يعرفون بالفعل الكتابة باللغة العربية يمكننا وضع كلمات أكثر صعوبة (إذا أردنا ممارسة مفردات جديدة).

مثال: نهر, ثعبان, ورقة نبات, قطة, قميص, عطر, جوارب, ممحاة، خاتم, قلم.

جمل قصيرة

الهدف: كتابة إبداعية 2

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الطلبة أن يذكروا أسماء عشرة شخصيات حقيقية أو خيالية أيضا.

مثال:

أشياء أو مشاعر.

قزم / شاعر /
ساحر / نجار /
ملكة / حورية
ساحرة / ممثل

2. يطلب المعلم منهم أن يذكروا خمسة

مثال:

الأشياء الخمسة لكل شخصية مبينا السبب في

حجر / جبنة /

/ بيانو /
ماء / حب

3. يطلب المعلم من الطلبة اختيار أي من هذه جملة أو عدة جمل.

التأليف المتكرر

الأدوات: (فيديو)

الهدف: الاستماع

الخطوات:

1. يعمل الطلبة في مجموعات من ثلاثة, يتم ترقيمهم من واحد إلى ثلاثة.
2. يشاهدون مقطع فيديو, مرتين على الأقل, مع تدوين الملاحظات كل مرة.
3. كل مجموعة تتشاور عندما تستمع, تستطيع توجيه أسئلة إلى المعلم (غير مسموح بأكثر من سؤالين لكل مجموعة).
4. تستمع المجموعة مرة ثالثة.
5. كل طالب يقوم بإنشاء رسم تخطيطي يحلل فيه محتويات النص.
6. يناقش المخطط مع رفاقه.
7. يستمع الفريق للمرة الرابعة.
8. كمجموعة, يقدم الطلبة ملخصا شفهيًا لما سمعوه: يبدأ رقم 1. عندما يصفق المعلم (بعد 20 ثانية) يمرر الدور للطالب الثاني، وبعد ال20 ثانية التالية يمرر الدور للطالب الثالث.
9. يشاهدون الفيديو للمرة الخامسة، هذه المرة يبدأ رقم 2 في تقديم الملخص الشفهي وهكذا.

خمن الفعل

الأدوات: (بطاقات)

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يعطي المعلم لكل اثنين من الطلاب بطاقات مدون عليها فعل قد تم تعلمه مسبقا.
2. كل زوج من الطلبة يتنقل في الفصل ويلتقي من وقت لآخر بالأزواج الأخرى، يحاول الاثنان نطق الفعل بتحريك شفتيه دون إصدار أي صوت, بينما يحاول الزوج الآخر من الطلبة تخمين الفعل.
3. يفوز الزوج الذي ينجح في تخمين أفعال أكثر خلال فترة زمنية يحددها المعلم (حسب حجم الفصل).

ترديد أسماء الزملاء

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يشير المعلم بإصبعه إلى طالب ويذكر اسمه هو، ويتبعه باسم الطالب (مثال: مريم, بينيدتا)
2. يكرر الشخص المشار إليه اسمه هو ويضيف اسم شخص آخر, ويشير إليه بإصبعه (بينيدتا, ألدريا)، ويتابعون هكذا إلى أن يتم ترديد جميع الأسماء.
3. يتم تكرار الجولة الثانية بنفس الترتيب, مع إضافة البلد (مريم من بلجيكا, بيندتا من إيطاليا)، [يمكن أن يتم تكرار الجولة الثالثة مع إضافة المهنة (مريم من بلجيكا، معلّمة، بيندتا من إيطاليا، صحفية) وهكذا]

ربط الكلمات بالصور

الأدوات: (رسومات على أوراق)

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يوزع المعلم على كل مجموعة صغيرة من المجموعات التي تم تقسيم الفصل إليها رسما، الرسم يكون غنيًا بالعناصر ويرافقه كلمات, تشير إلى الصور.
2. مهمة كل مجموعة هي مطابقة ما لا يقل عن 10 كلمات مع العناصر المعنية في خلال وقت معين (مثال 5 دقائق)
3. في النهاية تتناقش الفرق فيما بينها على الكلمات التي تم مطابقتها

- شجرة
- طائر
- عصا
- نبات
- كلاب
- قبعة
- ربطة عنق
- إطار العجلة
- خوذة
- حقيبة
- علامات عبور المشاة
- إشارة
- باب
- ركة صغيرة

الحيوان المجهول

الهدف: مفردات ومحادثة

الخطوات:

1. كل طالب اسم حيوان على ورقة ويعلقها على ظهر زميله دون أن يعرف الزميل ما في الورقة، يقوم كل واحد ويدور على زملائه ويسألهم أسئلة مثل:

هل أنا فعل؟ هل أنا أسم؟ هل أنا فاعل ؟ ؟ا

ماذا افعل؟ متى حدثت؟

ماذا أحب أن أفعل؟

هل أنا أسم؟ وإذا كنت أسما؟ فماذا أكون؟

2. نتوالى الاسئلة بحيث يكون هناك عدة اسئلة تطرح من قبل الطلاب.

خط الزمن

متوسط 1

الأدوات: السبورة

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يرسم المعلم على السبورة خط الزمن.

---

2. يطلب من الطلاب رسم خط مماثل.
3. يطلب منهم الإشارة على خط الزمن إلى بعض الذكريات مما يلي:

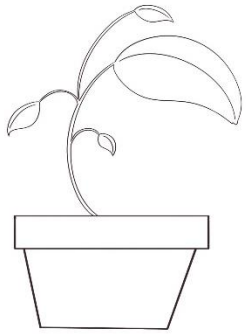
- مدرس/ مد رسة مهم/ مهمة بالنسبة لهم.
- رحلة.
- نزهة مهمة.
- فيلم.
- نجاح.
- تعليم حصل عليه.
- حيوان أليف.
- أول حب.

سيرة ذاتية لشيء

الهدف: الكتابة الإبداعية

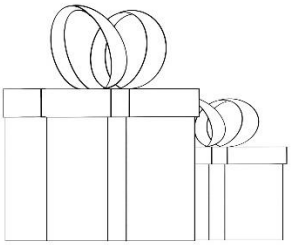
الخطوات:

يدعو الطلاب إلى التقاط صورة لشيء ما؛ نبات, كتاب, ثوب.. إلخ، شيء ما موجود في منازلهم.
يكتبون وصفا باستخدام الضمير أنا, كما لو أن الشيء يحكي/ يصف نفسه.
انظر هذا المثال:



أنا اسمي نادر, لقبي سينجونيوم, أنا شاب,عمري شهور قليلة, منذ شهر مضى أخذوني من الأرض التي كنت أعيش فيها (أسفل شجرة) ووضعوني داخل أصيص, تحت نبات آخر, أطول كثيرا, داخل شقة, بعد يومين أخذوا من الأرض التي كنت أعيش فيها كل نباتات السينجونيوم, أنا الوحيد الذي نجا! أحب الضوء, يسقونني مرة واحدة في الأسبوع, أنمو بسرعة, لدي أوراق نبات ممدودة على شكل قلب, في المساء أغير غالبًا الاتجاه، هذا الأسبوع أنجبت ابنة لونها بالكامل أخضر فاتح, والتي هي في هذا الوقت كبيرة بالفعل، سعيدة بمعرفتكم!

قائمة الهدايا



الأدوات: (السبورة)

الهدف: الكتابة

الخطوات:

- يكتب المعلم على السبورة 12 هدية حصل عليها خلال حياته، انظر إلى هذا المثال:

1- خيط من النحاس, في المدرسة الابتدائية, هدية من زميلي رمزي.
2- نموذج طائرة, هدية من أمي نادية.
4- سيف من البلاستيك, هدية من أختي مها.
5- قميص, هدية من صديقي حازم.
6- سترة واقية (جاكيت) هدية من أحمد.
7- نعجة, هدية من بعض رعاة الأغنام والتي استضفناهم في منزلنا.
8- مجموعة روايات, هدية من أبي.
9- ألبوم طوابع, هدية من أختي مها.
10- نموذج لأثاث من القرن الثامن عشر هدية من رنا صديقة أختي.
11- منشفة بحر, هدية من صديقي علي.
12- لعبة "الاحتكارات" هدية من أختي.

- يقرأ كل طالب قائمته على واحد أو اثنين من زملائه.

- في النهاية يقدم كل منهم هدية من الاثنتي عشرة هدية إلى زملائهم.

خصائص شخصية

الأدوات: أوراق

الهدف: كتابة ومحادثة

الخطوات:

1. يسلّم المعلم الرسم التخطيطي التالي إلى الطلبة.

يرتدي ملابس أنيقة لكن ....

هو طيب القلب لكن ....

هي لطيفة لكن.....

هو مبدع /ة لكن.....

هو مرتّب /ة لكن ....

2. يكون المعلم مجموعات من ثلاثة طلبة.

3. يطلب منهم تكملة الجمل:

4. يكتبون اسم شخصية تتوافق معها الصفة المحددة في الجملة, ويضيفون إليها تفصيلة جديدة (مثال: "هو يرتدي ملابس أنيقة لكنه لا يطابق الألوان" أو "هي ترتدي ملابس أنيقة لكنها تستخدم ملابس ليست على الموضة").

5. يتبادلون المعلومات حول الأشخاص الذين كتبوا أسماءهم في الرسم التخطيطي.

ربط مع تكرار

الأدوات: (أوراق مطبوعة لنص ومجموعة صور)

الهدف: القراءة

الخطوات:

1. يسلم المعلم إلى الطلبة النص التالي مع الصور المرتبطة بالأعمال اليومية للفرد، يطلب من كل طالب قراءة النص وكتابة الأعمال في الفراغات المجاورة للصور.

النص: يوم عادي لأحمد, جزائري .

عادة ما أستيقظ في الساعة السادسة صباحا أغسل وجهي, أرتدي ملابسي وأتناول الإفطار, أركب الحافلة في الساعة 8:30 وأبدأ العمل في الساعة 9 . في الساعة 12:30 ظهرا أتناول طبقا سريعًا وأستأنف العمل في الساعة 14:00، في الساعة٧١:٠٠ أغادر العمل، أركب الحافلة وأصل إلى المنزل الساعة 17:30 حيث أتناول الطعام، في الساعة 18:30 ألتقي بأصدقائي ونركض في الحديقة، بعد العشاء، أتصفح الإنترنت قليلا, أقرأ كتابًا، وفي حوالي الساعة 11 مساء أنام .

2. يدعو المعلم الطلاب لمناقشة نتيجة عملهم في أزواج .

3. دعو المعلم زوجين من الطلاب لتغيير النص في مكانين (كما يحلو لهما) و قراءة النص الجديد للثنائي الاخر , الذي سيتعين عليهما تخمين التغييرات التي حدثت

دومينو المرادفات: المهن

الأدوات: بطاقات

الهدف: قراءة

الخطوات:

1. يقوم المعلم بقص البطاقات في الصفحة التالية وتوزيعها على كل طالب .
2. يتم تنظيم الطلاب حول طاولة.
3. يقرأ الطالب الأول الاسم المشار إليه على بطاقته ويضع البطاقة على الطاولة ليراها الجميع .
4. الطالب صاحب البطاقة المكتوب عليها الاسم المطابق للرسم الموجد في بطاقة زميله يضع البطاقة الخاصة به بجوار الأخرى ويقرأ المهنة المكتوبة عليها .
5. يستمر النشاط حتى يضع الجميع بطاقاتهم على الطاولة.

ميكانيكي / رسم لمهندس / مهندس / رسم لفلاح / فلاح / رسم لمعلم / معلم / رسم لطبيبة / طبيب/ رسم لضابط شرطة / ضابط شرطة / رسم لسائق / سائق / رسم لمغنية / مغني / رسم لأمين الصندوق / أمين الصندوق / رسم لنادل / نادل / رسم لصحفي / صحفي / رسم لخباز/ خباز/ رسم لميكانيكي.

عاداتي وعادات زملائي

الأدوات: أوراق مطبوعة

الهدف: محادثة وكتابة

الخطوات:

1. يقوم المعلم بطباعة الصفحة التالية وتوزيع نسخة على كل طالب .
2. على الطلاب اتّباع التعليمات الآتية:

- تكملة الجمل, باستخدام ظرف التكرار المناسب .
- يستجوبون زملاءهم لمقابلة شخص لديه نفس العادة .
- في النهاية, يكتبون جملاً يربطون فيها أنفسهم بزملائهم الذين لديهم نفس العادات.

أنت وأصدقاؤك

(1) قم بتكملة الجمل باختيار كلمة واحدة فقط:

-دائما (مثال: أذهب دائما إلى البحر).

-غالبًا (مثال: غالبًا ما أذهب إلى البحر).

-أحيانًا (مثال: أحيانًا أذهب إلى البحر).

أبدًا (مثال: لا أذهب أبدًا إلى البحر).

----------أتناول ---------- إفطارا كبيرا.

زميل لديه نفس الإجابة----------:

----------ألتقي ---------- بالأصدقاء في عطلة نهاية الأسبوع.

زميل لديه نفس الإجابة.....:

----------أقرأ ---------- القصص المصورة.

زميل لديه نفس الإجابة.....:

----------أذهب ---------- إلى المسبح.

زميل لديه نفس الإجابة.....:

---------- أقوم ---------- بواجباتي يوم الأحد.

زميل لديه نفس الإجابة .....:

----------أستيقظ ---------- متأخرا عندما أكون في إجازة.

زميل لديه نفس الإجابة.....:

----------أكل ---------- اللحوم.

زميل لديه نفس الإجابة.....:

----------أمارس ---------- الرياضة.

زميل لديه نفس الإجابة.....:

---------- ~~أطبخ~~----------

زميل لديه نفس الإجابة.....:

(2) اكتب في المساحة الموجودة في الأسفل زميل لديه نفس إجابتك.

(3) اكتب جملا عن نفسك وعن زملائك.

مثال: أنا وديبجو لا نطبخ أبدًا.

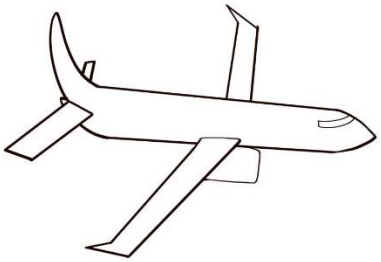
وصف رحلة

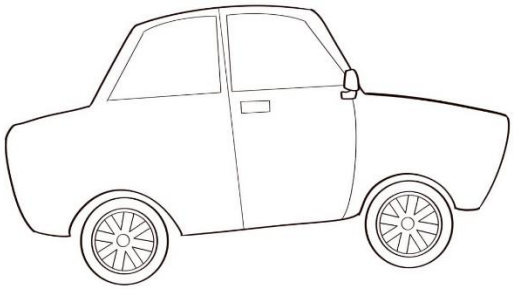
متوسط 2

الهدف: قواعد ومحادثة

الخطوات:

يطلب الأستاذ من كل طالب أن يتذكر رحلة قام بها، ويحكي ماذا فعل في هذه الرحلة.





قصة وقت من اليوم بثلاث طرق مختلفة

الهدف: محادثة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الطلبة العمل في مجموعات من ثلاثة طلبة.
2. عليهم اختيار بعض الأحداث التي تدور في وقت من اليوم (مثال الإفطار في الصباح). 3.

يستعدون للعرض:

أ – طالب هو الراوي, الذي يروي الأحداث المختلفة باللغة العربية.

ب – الثاني يقوم بتقليد الأحداث.

ت – الثالث يقوم بتحويل النص إلى إشارة افتراضية.

إعلان بيع شيء شخصي

الهدف: كتابة ومحادثة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من كل طالب أن يختار شيئا شخصيًا ويتخيل أنه يعرضه للبيع.

2. على الطالب أن يكتب شعار الإعلان متبعًا المخطط التالي: 3 صفات + هذا / ه ..... هو أفضل / هي أفضل ..... موجود + فعل أمر.

مثال: متين, عصري, ملون، هذا هو أفضل قميص موجود. قم بشرائه.

3. يعرض الطالب على زملائه إعلانه التجاري (إذا تم تخصيص النشاط كواجب منزلي, يستطيع الطالب أن يسجله في فيديو ويرسله إلى كل زملائه في الفصل عبر الواتس آب.

مراجعة الكلمات

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يشكل المعلم الطلبة في أزواج
2. يكتب الطالب على ظهر الآخر كلمة تعلمها في الدرس السابق، على الآخر تخمين ما هي الكلمة.
3. تتغير الأزواج وتتغير أيضا الكلمات (يتم بهذه الطريقة عمل مراجعة شاملة).

مراجعة المصطلحات

الهدف: محادثة

الخطوات:

1. يرتب الطلاب أنفسهم في دائرة, يوجد كرسي واحد أقل من عدد الطلاب، يقف طالب واحد في منتصف الدائرة.
2. يذكر الطالب صفة شخصية, مثال "أنا أتحدث اللغة الإنجليزية".
3. يجب على الطلبة الذين يتقاسمون نفس الصفة, الوقوف وتبادل الأماكن، الطالب الذي كان في المنتصف يحاول أن يشغل المكان الفارغ، الطالب الذي يظل واقفا, عليه صياغة جملة (مثال: أنا إنجليزيا, أو "أنا أحب كرة القدم", أو "أستخدم الإنترنت", أو "أنا نباتي"... إلخ) ويستمر النشاط.

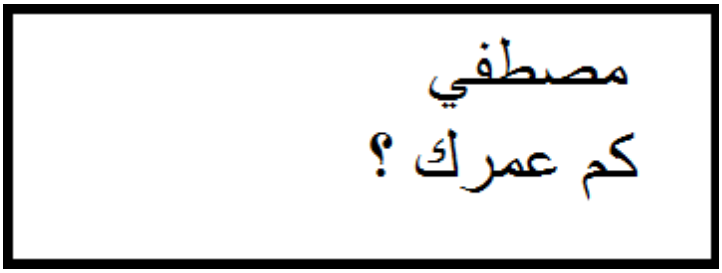
لعبة أسئلة وأجوبة

الأدوات: بطاقات

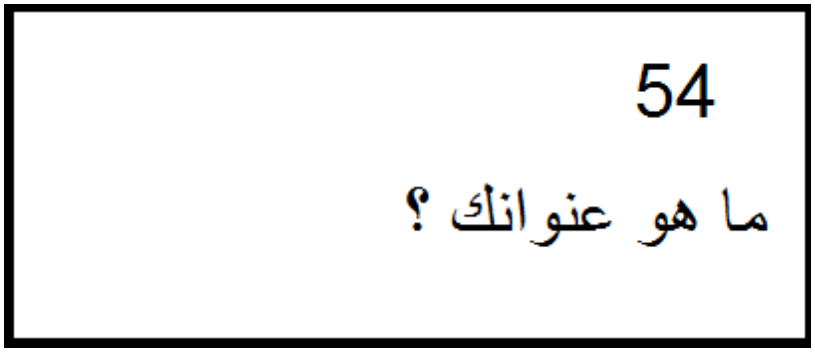
الهدف: الكتابة

الخطوات:

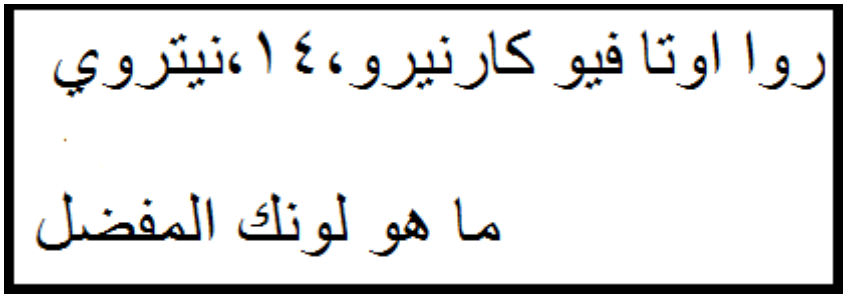
1. يعد المعلم بطاقات مكتوب عليها بعض الأسئلة والأجوبة، تحوي البطاقة الأولى الإجابة (مثال "مصطفى") على سؤال سيلقيه المعلم في لحظة ثانية, مثال "ما اسمك؟", والذي لن يكون مكتوبا على أي بطاقة، تحت الكلمة المكتوبة للتو (في حالتنا هذه مصطفى) يكتب سؤالا لا يتناسب معه (مثال "كم عمرك").



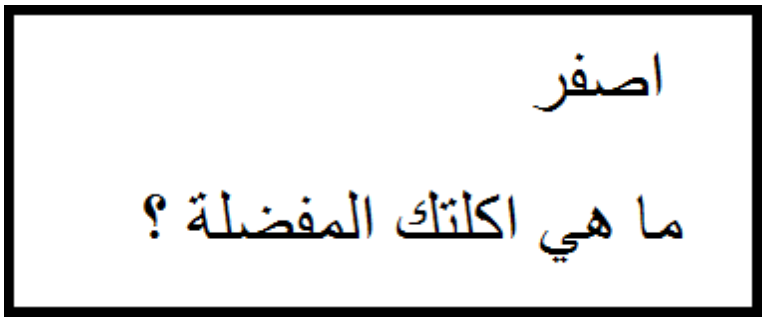
2. تحتوي البطاقة الثانية على إجابة السؤال المكتوب في البطاقة السابقة (مثال "54"), بالإضافة إلى سؤال جديد (مثال "ما هو عنوانك؟").



3. سيتم ملء البطاقة الثالثة بنفس المنطق.



وهكذا البطاقة الرابعة.



5. يستمر على هذا النحو, وينفذ عددًا من البطاقات يساوي عدد الطلاب الموجودين في الفصل.

6. يصيغ المعلم السؤال الذي توجد إجابته في البطاقة الأولى "ما اسمك"؟ الطالب الذي يحمل البطاقة المكتوب عليها الإجابة على ذلك السؤال ("مصطفي") يقوم بقراءتها، هذا الطالب بدوره سيقرأ على زملائه السؤال المكتوب على بطاقته ("كم عمرك").

7. الطالب, الذي يحمل البطاقة الثانية يقرأ الإجابة المقابلة، ثم يلقي السؤال أدناه على زملائه وهكذا.

ارتجالات مصغرة

الأدوات: السبورة

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الفصل أن يقول تعبيرا مألوفا له باللغة العربية, مثل:

"كم الساعة"

"لا أعلم"

"2 فلافل من فضلك"

"في الساعة الثامنة"

"غال جدًا"

"سلام عليكم"

2. يطلب المعلم من الطلاب الوقوف في دائرة.

3. يدخل متطوع منهم في المنتصف وينطق أحد التعبيرات المكتوبة على السبورة، طالب آخر يدخل في المنتصف ويبدأ حوارا صغيرا يبدأ بهذا التعبير.

4. في النهاية, يبقى المتطوع الثاني في المشهد, يقوم بنطق تعبيرٍ آخر مكتوب على السبورة، يدخل إلى المشهد الثالث متطوع ثالث أيضا الذي يبدأ حوارا جديدًا.

يستمر السير بهذه الطريقة حتي تتم ممارسة كل التعبيرات المكتوبة على السبورة.

الدمية

الأدوات: (دمية قماشية)

الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يحضر المعلم دمية من القماش.
2. يرتب المعلم الطلاب في دائرة, يُظهر الدمية ويقوم بالأداء عمليًا على الدمية, على سبيل المثال: يلقي التحية عليها (ويقول: "أحييها").
3. يمرر المعلم الدمية إلى الطالب الذي هو على يمينه: الطالب مدعو ليقوم بحركة أخرى للدمية ويصف الحركة (مثال "أداعبها" أو"أشد شعرها" أو "أصافحها").
4. عندما تنتهي الجولة, يعلن المعلم أنه سيقوم بنفس الحركة, التي قام بها للدمية, للزميل الذي على يمينه (مثال: يحيي الزميل) ويصف الإيماءة "أحيي أنجريد".
5. يجب على الطالب بدوره عمل الإيماءة التي قام بها للدمية لزميله الذي على يمينه (مثال: يداعبه أو يشد شعره) ويصف ما قام به, وهكذا.

أسئلة وأجوبة

الهدف: القراءة

الخطوات:

1. يسلم المعلم للطلبة نص قراءة.
2. يعلن لهم أنه سيصوغ أسئلة للفهم؛ وترقيمها (السؤال الأول, السؤال الثاني... إلخ) وإجابة الأسئلة ستكون من فهم النص.

لعب الأدوار

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الطلبة أن يتشكلوا في مجموعات من اثنين, على كل مجموعة أن تقرر من هو أ ومن هو ب.
2. يطلب المعلم من الطلبة الوقوف والسير في الفصل، الطلاب الذين يحملون اسم لمهنة طبيب مثلا
3. يسير الطلاب الذين يحملون اسم مريض في الفصل
4. بعد دقيقة يطلب المعلم من كل طالب أن يقابل شريكه الأصلي وأن يؤديا معًا مشهدًا قصيرا

- الذي يجسد محادثة بين الطبيب والمريض هو المشهد الثاني / مضيف في طائرة مع الشخص.
- الذي هو راكب.

5. بعد نهاية لعب الأدوار, يشكل الطلبة ثنائيات جديدة منهم، في كل ثنائي منهم يجب أن يقرروا من هو أ ومن هو ب.
6. الذين يمثلون أ يسيرون في الفصل مجسدين شخصية موظف فندق، والذين يمثلون ب يجسدون شخصية الزبون.
7. بعد دقيقة يطلب المعلم من كل طالب أن يقابل شريكه وأن يقوما معًا بتأدية مشهد صغير.

- الذي يجسد روح ثعبان هو مرشد يريد أن يروج لبرنامج سياحي.
- الذي يجسد روح حوت هو سائح أجنبي، بعد أداء الأدوار, يشكل الطلبة مجموعات جديدة ويلزم عليهم تحديد من هو أ ومن هو ب.

8. الطلبة أ يسيرون في الفصل مجسدين روح جمل، الطلبة ب يسيرون في الفصل مجسدين روح الفأر.
9. بعد دقيقة يطلب المعلم من كل طالب أن يقابل شريكه الأصلي وأن يؤديا مشهدًا صغيرا.

- الذي يجسد روح جمل هو بائع تذاكر في محطة أتوبيسات.
- الذي يجسد روح فأر هو سائح.

اختراع أسماء

متوسط 3

الهدف: المفردات

الخطوات:

1.يطلب المعلم من الطلبة المقسمين إلى أزواج, ابتكار اسم لـ

- فيلم مغامرات.
- أغنية عاطفية.
- كتاب شِعر
.
- كتاب لغة عربية للأجانب.
- مطعم جديد.
- عطر.
- حزب سياسي.

2. يتم قراءة كل الأفكار، وكل الفرق تصوت على الأفكار الأفضل من بين كل الأفكار التي تم التعبير عنها من الفرق الأخرى.

ترتيب الأعمال

الأدوات: أوراق مطبوعة

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يسلم المعلم للطلبة ورقة مبين عليها المهن الآتية (أو يملي أسماء المهن, والطلاب يقومون بكتابتها)

			عاملة نظافة /ة
			ضابط
			بيبي سيتر
			فلاح / ة
			صحفي
			محاسب
			بائع / ة
			مساعدة / ة لكبار السن
			عالم / ة النفس

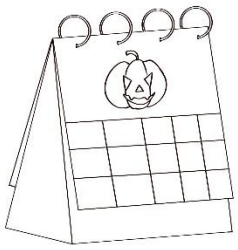
2. في العمود الأول يعطي الطلاب درجة من 1 إلى 9 للمهنة التي يفضلون القيام بها عن الأخرى.

3. ثم يطلب المعلم منهم استكمال العمود الثاني بإعطاء درجة من 1-9 للمهنة وفقا للراتب الذي يتم دفعه لكل مهنة في بلادهم.

4. بعد ذلك يطلب المعلم منهم استكمال العمود الثالث بإعطاء درجة من 1 - 9 للمهنة, آخذين في الاعتبار الأهمية التي تتمتع بها كل مهنة منها فيما يتعلق بسير العمل في المجتمع.

في النهاية يتشاركون النتائج في مجموعات صغيرة، ويشرح كل طالب لماذا يفضل هذه المهنة لزملائه.

أيام الأسبوع وشهور السنة



الهدف: المفردات

الخطوات:

1. يقوم المعلم بتشكيل أزواج من الطلبة.
2. يطلب من كل اثنين أن يقوما بمراجعة أيام الأسبوع: الطالب الأول يبدأ باليوم الأول والثاني باليوم الثاني وهكذا.
3. ثم يطلب من الطلاب أن يراجعوا شهور السنة, الطالب الأول يبدأ بالشهر الأول من السنة والثاني بالشهر الثاني وهكذا.
4. يستمر هذا النشاط, من خلال مراجعة المجموعات معًا مصطلحات أكثر انفتاحا مثل الألوان, المهن, تتم هذه الأنشطة في وقت الفراغ.

الدراما الجماعية

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يخترع المعلم سيناريو مونولوج (نقدم في الأسفل السيناريو الخاص بنا بعنوان "حفلة موسيقية").
2. يتدرب المعلم على حفظ مونولوج: يستعد لتفسيره مصحوبًا ببعض الإشارات.
3. يقدم المعلم المونولوج في الفصل جملة بعد جملة, مرافقا إياه ببعض الإشارات, بعد كل جملة يكرر الطلبة في إنشاد جماعي, ويقومون بأداء الإشارة التي قام بها المعلم.

* الحفلة الموسيقية

- قبل تمثيل المشهد يضع المعلم ساعة يد في جيبه وبطاقتين تشبهان تذاكر حفلة موسيقية (تتظاهر الشخصية الرئيسية بالخروج من المنزل) (يغلق الباب), (يتظاهر بأنه ينادي زميله في السكن)

- **أحمد! أحمد!**

(يتوجه ناحية الزميل الذي يظهر في ذات الوقت من النافذة)

- نسيت ساعة اليد.. هي على المائدة بين جهاز التلفاز والكمبيوتر.

(يتظاهر بالتقاط الساعة التي يعطيها له الزميل من الأعلى)

- شكرا.. سلام (ينظر في الساعة) ماذا؟ الساعة السابعة! (يتظاهر كثيرا بالقلق) الحفلة الموسيقية للمغني (يخترع اسم مغن) في الساعة العاشرة.. أتصل على مصطفى.

(يتظاهر بالاتصال على مصطفى) يوه!.. مصطفي لا يجيب!

(يتظاهر بكثير من الاضطراب) فكرة! سوف آخذ الأوتوبيس. (يذهب إلى لافتة الأوتوبيس, يمثلها أمامه) من القاهرة إلى الإسكندرية (يتظاهر بتفقد الرسائل بأصبعه) الساعة السابعة ودقيقة (يرسم علامة الساعة بطريقة تمكن الجميع من رؤيتها).. (ينظر بعيدًا ويتظاهر بالرضا لوصول الأوتوبيس) (يتظاهر بأن الأوتوبيس لم يتوقف) (يصرخ يائسا) توقف! توقف! (الأوتوبيس لا يتوقف) (يحاول الاتصال على مصطفى) مصطفى, أجب! (مصطفى لا يجيب).

- فكرة: الأوتوستوب (يتظاهر بعمل إشارة الأوتوستوب) (يتظاهر بأن الكثير من السيارات تمر إلى أن تقف واحدة) مساء الخير! هل أنت ذاهب إلى الإسكندرية؟ لا؟ (نظرة خيبة أمل) (خسارة). (يستمر في عمل إشارة الأتوستوب).

(يتظاهر برؤية مصطفى) مصطفى! مصطفى! (هو سعيد: مصطفي قادم) مصطفي! (يتظاهر بالحديث مع مصطفي من خلال نافذة السيارة التي اقتربت للتو) الحفلة الموسيقية! الحفلة الموسيقية لـ (يقول الاسم) ماذا؟ التذاكر؟ ليست معي! التذاكر معك أنت (يتظاهر في الوقت نفسه بتفقد جيوبه وبالصدفة يجد التذاكر) آه, ها هي التذاكر!

النهاية

الرسم في ثنائيات

الهدف: الكتابة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الطلبة العمل في ثنائيات, كل ثنائي منهم يجهز ورقة.
2. يدعو المعلم الطلبة أن يقرروا من الذي يرسم أولا منهم.
3. الطالب الذي يبدأ أولا, يرسم شيئا أو شخصا على الورقة, ثم يأتي دور زميله الذي ينفذ رسما ثانيًا مرتبطا بالرسم الأول, وهكذا يستمر على التوالي إلى أن يكتمل الرسم.
4. يمرر الرسم إلى الثنائيين الآخرين من الطلبة: يكتب كل ثنائي في عامود أسماء ثلاثة عناصر موجودة في الرسم (مثل بيت, سيارة, إلخ).
5. إذن الثنائي الاول يكتب ثلاثة أسماء, الثاني يكتب ثلاثة أسماء أخرى وهكذا.
6. يعود الرسم إلى الثنائي الذي بدآ, واللذين بناء على الكلمات التي قدمها زملاؤهم يخترعان قصة تبدأ من الرسم.
7. يروي كل ثنائي القصة الخاصة بهما للثنائي الاخر ويُظهران في الوقت نفسه العناصر الموجودة في رسمهما، في النهاية يتبادل الثنائيات الرسومات فقط.
8. الزوج الذي استلم الرسم يروي القصة التي عرضت (موصوفة من الزوج السابق) إلى زوج آخر.
9. في النهاية يتبادل الثنائيات الرسومات فقط، ويلتقي كل منهما بثنائي جديد ويصفان الرسم الذي تم استلامه للتو.
10. ويستمر النشاط حتى نهاية الدرس.

قصة رائعة

الهدف: الكتابة الإبداعية

الخطوات:

1. يقسم المعلم السبورة إلى ثلاثة أعمدة، ويجعل الطلبة يُملون عليه أسماء حيوانات ويقوم بكتابتها على السبورة, كل اسم تحت الآخر (العمود الأول) ويفعل المثل مع الصفات (العمود الثاني), ثم الأماكن (العمود الثالث). شاهد المثال كما في الصورة.

2. يطلب المعلم من الطلبة أن يشكلوا مجموعات من ثلاثة طلبة.

3. كل ثلاثة طلبة يختارون اسم حيوان (مثل كلب), وصفة (مثل خجول) واسم مكان (مثل سوبر ماركت), من بين تلك الكلمات التي كتبت على السبورة، الكلمات التي تم اختيارها تشكل عنوان قصة رائعة والتي يجب أن يتخيلها الطلبة الثلاثة (مثل: كلب خجول في السوبر الماركت) وبالتالي كتابتها.

وصف خيالي

الأدوات: بطاقات

الهدف: الكتابة والمحادثة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من كل طالب أن يكتب على بطاقة اسم, عمر, بلد المنشأ, عمل, رقم تليفون, هواية, صفة. مثال:

- فيروسكا
- 18
- روسيا
- ممرضة
- السفر
- مرحة

2. على ورقة أخرى صغيرة, عليهم كتابة وصف للشخصية مع استخدام ضمير المتكلم, مستخدمين جميع الخصائص، مثال:

أنا اسمي فيروسكا، عمري 18 عامًا أنا روسية, أعمل ممرضة, أحب السفر، وأنا مرحة.

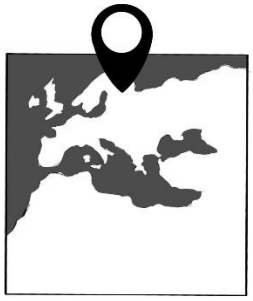
3. يتأكد الطلاب مع المعلم من صحة الوصف.

4. يطلب المعلم من الطلاب الوقوف, كل طالب يقابل زميل، يقدم الطالب للآخر الورقة التي تحتوي على المعلومات التخطيطية, على زميله أن يشرح عرضا شفهيًا باسم الشخصية الموصوفة مستخدما ضمير المتكلم، يتحقق الآخر من صحة الوصف ويتأكد من النص الخاص به.

5. في النهاية يتبادل الاثنان المخططات ويقابل كل منهما زميلاً جديدًا.

- يكرر النشاط.

البلد الغامض



الأدوات: ملصقات

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يكتب المعلم على ملصقات أسماء بلاد مختلفة (مثل إيطاليا على ملصق, البرازيل على ملصق آخر).
2. يضع على جبين كل طالب ملصقا مختلفًا.
3. يتنقل الطلبة في أرجاء الفرقة, يطرحون أسئلة على بعضهم البعض لمعرفة البلد المكتوب في الملصق المعلق على جبينهم، الطالب الذي يتم توجيه السؤال إليه يستطيع الإجابة فقط بنعم أو لا.

وضع افتراضات أثناء القراءة (1) متقدم 1

الهدف: الاستماع والمحادثة

الخطوات:

1. يقرأ المعلم بصوت عال الفقرة الأولى من أحد النصوص الذي بمقدوره أن يثير اهتمام التلاميذ (نص روائي -على سبيل المثال- من ما هو بين أيديهم: في هذه الحالة يقوم التلاميذ بغلق الكتاب).
2. يطلب المعلم من الطلبة أن يشكلوا ثنائيات وأن يكتبوا سؤالين يتعلقان بالشخصية الرئيسية على أساس ما قرأوه أواستمعو إليه.
3. يطلب المعلم أن تتقابل الثنائيات بشكل ثنائي وأن يتشاركا الأسئلة التي قاما بكتابتها، ليس عليهم بالضرورة أن يحاولوا الإجابة.
4. يقرأ المعلم الفقرة الثانية والتي من الممكن أن تعطي الإجابة على بعض الأسئلة التي كونها الطلبة في النقطة الثانية.
5. الطلبة مطالبون بالتعبير عن أسئلة جديدة (كما في النقطة الثانية) تتعلق دائما بما استمعوا إليه في الحال, وبالنقاش مع أزواج أخرى (كما في النقطة الثالثة).
6. يقرأ المعلم الفقرة الثالثة.
7. تكرر نفس الطريقة مع الفقرات التالية.

وضع افتراضات أثناء القراءة (2)

الأدوات: أوراق

الهدف: استماع ومفردات

الخطوات:

1. يشكل المعلم مجموعات من ثلاثة / أربعة أشخاص, يوزع على كل مجموعة ورقة فارغة, ويسند إلى أحدهم مهمة أمين المجموعة, الأمين فقط هو من يمكنه الإمساك بالقلم والكتابة على الورقة.
2. يطلب من كل فريق أن يضع له اسما, يكتب أسماء الفرق على السبورة, يخبر الفرق بأنه سيقرأ قصة بصوت عال, وأنه من آن لآخر سيتوقف عن القراءة وعلى الطلبة أن يتوقعوا ما هي الكلمة التي تأتي مباشرة بعد ذلك.
3. كل فرقة تحصل على 30 ثانية لكي يتفقوا على الكلمة, بمجرد انتهاء الـ30 ثانية, يكتب المعلم على السبورة الإجابات التي أعتطها الفرق ويعطي 10 نقاط للمجموعة التي 4.توقعت الكلمة.

   يتابع المعلم القراءة متوقفا عند نقاط أخرى.
5. عندما ينتهي المعلم من القراءة يضع التصنيف المؤقت ويطلق التحدي الثاني, يبلغهم بأنه سيقرأ القصة من جديد متوقفا عن القراءة عند نقاط مختلفة عن السابقة, وفي هذه الحالة عليهم أن يتوقعوا الكلمة التي تأتي بعد ذلك, وفي نهاية القراءة يضع التصنيف الثاني.
6. يجمع المعلم نقاط التصنيف الأول مع الثاني ويعلن من هو الفريق الفائز.

مثال:

(*) النقطة التي يتوقف عندها القارئ عن القراءة الأولى لكي يحصل على توقعات الطلبة.

(#) النقطة التي يتوقف عندها القارئ خلال القراءة الثانية للحصول على توقعات الطلبة.

الجميلة المجهولة

ذات مساء, بينما كنت مسافرا في مدينة أجنبية و* بعيدة, كان اليوم الأخير الذي # سأقضيه في روسيا، وبينما كنت أنتظر* القطار والذي كان سيقلني إلى# إيطاليا، وكنت أتناول العشاء في * مطعم# محطة القطار, لاحت على طاولة بعيدة قليلا من *ي #امرأة جميلة شابة بمفردها. "يا للأسف!" فكرت بأنني لن أراها مرة أخرى في #حياتي, بعد قليل سيعيدني قطار مظلم نائم نحو السماء الدافئة في إيطاليا, وأبدًا لن أرى مجددا العيون * الجميلة, والجبين الهادئ لهذه المرأة, والتي كنت سأحبها لو كنا تقابلنا سابقا، وصلت إلى مكاني في عربة النوم, رتبت الفراش وخلدت إلى النوم, وفي اليوم * التالي, بينما كنت في طريقي إلى مطعم العربة مع مسافرين آخرين رأيت ب# اندهاش الجميلة التي لا أعرفها في أحد العربات بمفردها، ثم لمحتها للحظة عندما كنت أغير القطار، ولكنها غابت عن نظري وسط الزحام ولم يكن في استطاعتي أن أتبعها.

بنك الحظ

الأدوات:(قطع شطرنج ونرد وجدول)

الهدف: قراءة ومحادثة

الخطوات:

- يعطي المعلم لكل طالب بيدقًا (قطعًا من الشطرنج), يرمي كل طالب بالتناوب قطعة نرد, ينفذ الطالب الأمر المتوقع في الجدول, حسب العدد الذي يخرج (في الشكل التالي).

يفوز من يصل أولا إلى النهاية.

البداية	١.شخص مهم لي	٢.شئ أريد أن أتعلمه	٣.شئ أجيد عمله	jolly ٤. ارجع الي الوراء الي الخانة ١	٥.أغنية لها ذكري خاصة	٦.شخص معجبا به	jolly ٧.كل زميل يتخيل مهنه أستطيع أنا القيام بها أتقدم بواحد	٨.ذكري من المدرسة	٩.أنا واللغة العربية
١٠.هدية حصلت عليها	١١.تقدير حصلت عليه	١٢.شيئا صعب	١٣.أكلة أحبها	١٤.فصل السنة المفضل	١٥.jolly أتقدم ب٥	١٦.شخصا تعرفت عليه قريبا	١٧.لونا لايعجبني	١٨.فيلم أو مسلسل تلفزيوني	١٩.الشارع الذي أسكن فية
٢٠.هواية	٢١.لحظة حلوة من يوم أمس	٢٢.حيوان	jolly ٢٣ .أكرر أسماء زملائي وأتقدم ب٣	٢٤.لعبة أطفال	٢٥.مدينة أريد زيارتها	٢٦.آخر عملية شراء قمت بها	jolly ٢٧.كل زميل يقول لك هدية يتخير أن يقدمها وأتقدم ب٣	٢٨.أرجع الي الوراء خانتين	٢٩.تاريخ مهم
٣٠.مكان مميز	٣١.عطلة	٣٢.برجي الفلكي	٣٣.كلمة باللغة العربية تعجبني سماعها	٣٤.وسيلة النقل المفضلة	٣٥. أعود الي الخانة ٣٠	٣٦.الوقت المفضل في اليوم	٣٧.شيئ يشعرني بالأسترخاء	٣٨.أول ما يقوم به المعلم في بداية الدرس	٣٩. النهاية

مراجعة معجمية

الهدف: المفردات والمحادثة

الخطوات:

- يطلب المعلم من الطلبة إكمال القائمة التالية:

1- 5 أشياء تعمل بالتيار الكهربائي.

2- 3 أشياء تطير.

3- 4 أشياء لونها أبيض.

4- 3 أفعال تدل على الحركة.

5- 4 أعمال تتم في الصباح.

6- 2 أحوال متعلقة بعملية القراءة.

7- 5 أشياء توجد في الثلاجة.

8- 5 أشياء تساعد على تكوين صداقة.

9- 4 أماكن العطلات.

10- 5 أشياء تؤكل نيئة (بدون طبخ).

11- 3 أماكن تدرس فيها.

12- 4 صفات بإمكانها التعبير عن كلمة "حياة".

13- 5 أشياء سريعة.

14- 3 أشياء مخيفة.

15- 3 أشياء مصنوعة من الورق.

- في النهاية يقارن الطلبة أفكارهم.

قصة خيالية كارتونية

الهدف: استماع ومحادثة

الخطوات:

1. يحكي المعلم قصة خرافية للفصل, مثل قصة "ذات الرداء الأحمر" أو إحدى قصص ألف ليلة وليلة.

2. يقسم المعلم الطلاب إلى عدد مجموعات مساو لعدد شخصيات/ عناصر القصة, مثال: في قصة ذات الرداء الأحمر:

- الأم.
- ذات الرداء الأحمر.
- الغابة.
- الذئب.
- الجدة.
- الصياد.

3. يسند المعلم لكل مجموعة شخصية, ويطلب من أعضاء المجموعة الخروج بصوت / جملة تعبر عنها الشخصية (مثال: الأم تقول "لا تتأخري يا ذات الرداء الأحمر").

4. عندما يستعد الجميع, يسرد المعلم القصة, كل مرة يذكر فيها المعلم الشخصية المقابلة, على المجموعة إصدار الصوت/ صياغة الجملة المقابلة لشخصيتها (سيعمل على وجود تكرار معين للمصطلحات من أجل تشجيع روح الدعابة).

الأسرتان

متقدم 2

الهدف: كتابة ومحادثة

الخطوات:

1. يكتب المعلم على ورقة وصفا لأسرته الحقيقية (أو لمجموعة أصدقائه) ووصفًا لأسرته الخيالية (أو لمجموعة أصدقائه الخياليين). لاحظ المثال:

الأسرة (أ)

حارب والدي خلال الحرب العالمية الثانية، كانت والدتي دائما مزارعة، عمرها 92عاما, تربي أرانب, لي أخوان, وثلاث أخوات، كلهم أكبر مني، واحد مزارع, الآخر يصمم المشاريع، أختي الكبيرة تعمل مد رسة, الثانية تعمل جزارة, الثالثة تعمل في سوبرماركت، عاش في منزلي أشخاص مختلفون من خارج الأسرة: فنان, روائي، ورجل دين.

- فرد من الأسرة هو أيضا كلب، في الماضي كان لدينا خروف.

الأسرة (ب)

عمل والدي في مصنع، أمي كانت دائما ربة منزل، لي أختان؛ أخت أكبر مني سنا, والأخرى أصغر، الأخت الكبرى تعمل في الخارج، وتهتم بالموضة، الأخت الصغرى حاليًا لا تعمل.

- والدتي عندها خمسة كلاب.

- الآن مع أمي خنزير صيني قزم، وهو يتبول في كل مكان، أمي لا تتحمله, لكنها لا تعترض, حتى لا تتشاجر طول الوقت مع عمتي.

2. يقرأ الوصفين على الصف دون أن يبلغهم أي منهما الذي يتوافق مع الحقيقة.
3. يدعو الطلبة للتشاور في مجموعات من ثلاثة ليقرروا ما هو الوصف الذي يتوافق مع الحقيقة.
4. يقوم بجمع الفرضيات ويقدم الحل.
5. يطلب من الطلبة أن يكتبوا مثل هذين الوصفين، وأن يقرأوهما على أعضاء مجموعتهم, والذين عليهم أن يقرروا ما هو الوصف الذي يوافق الحقيقة وما هو الخيالي.

الأشخاص المهمين

الأدوات: السبورة

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يرسم المعلم على السبورة دائرة ويكتب في داخلها "الأشخاص الذين أثّروا في حياتي"، ثم يرسم أشعة مختلفة على الخارج ويكتب في نهايتها أسماء الأشخاص الذين كان لهم تأثير كبير في حياته، يصف هؤلاء الأشخاص للفصل.
2. يطلب من الطلبة أن يفعلوا الشيء نفسه, ثم يتبادلون الأفكار في مجموعات من ثلاثة طلاب.

قصة تحتوي على كذبة

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الطلبة العمل في مجموعات من ثلاث.
2. كل منهم عليه أن يتخيل موقفًا عاشه في اليوم السابق وعليه أن يحكيه للاثنين الآخرين، ويُدخل فيه كذبة.
3. على الاثنين الآخرين أن يخمنوا ما هي الكذبة.

جمل نموذجية

الهدف: الكتابة

الخطوات:

- يطلب المعلم من الطلبة تشكيل مجموعات صغيرة، في كل مجموعة يعمل الطلبة معًا، يكتبون جملا من خمس إلى عشر كلمات لكل من المواقف المذكورة أدناه (آخر اثنين يتم تحديدهما من الطلبة أنفسهم)

أ – يشكو الراكب من ارتفاع أجرة التاكسي.

ب- زبون يقوم بحجز غرفة في الفندق.

ج – سائح يطلب معلومات عن الشارع.

د- الزبون في مطعم يطلب قائمة الطعام.

هـ - يطلب السائح عمل تخفيض على سعر الهدية التذكارية.

و.....

.....

.....

ز.....

.....

.....

قصة خرافية

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يحكي المعلم للفصل قصة خرافية
2. في نفس الدرس (أو في الدرس التالي) يبلغ المعلم الطلبة أن يعملوا في مجموعات من ثلاثة. على كل مجموعة الاستعداد لسرد القصة على المجموعات الأخرى, كل في دوره, ويُدخلون على القصة الأصلية ثلاث أكاذيب.
3. على المجموعات الأخرى العثور على الاختلافات، تتقابل المجموعات اثنين اثنين بالتناوب،
4. تفوز المجموعة التي تجد أكبر عدد من الاختلافات.

أجزاء من قصة خرافية

الأدوات: السبورة

الهدف: الكتابة

الخطوات:

1. يكتب المعلم على السبورة أربعة افتتاحات لقصة رائعة:

- كانت الساعة 8 صباحا.
- يفتح أحمد الباب.
- القمر يكون بد را.
- منذ زمن بعيد.

(بديلا عن ذلك, ممكن أن يطلب المعلم من الطلبة تخيل الافتتاحات ويقدمونها إليه، والذي يقوم بكتابتها على السبورة) - يكتب المعلم على السبورة 4 افتتاحات لقصة رائعة.

2. يطلب من الطلبة, المقسمين إلى مجموعات, تطوير قصة وتجسيد كل الافتتاحات, وإعطاء الحياة لنص متجانس ومتناسق.

إعادة إنشاء الدردشة

الأدوات: أوراق مطبوعة

الهدف: الكتابة

الخطوات:

1. يشارك المعلم مع الفصل طباعة الكلمات الأخيرة بدردشة (عبر سكايب, واتساب) ويعلن من هم الأشخاص المعنيون، مثال:

.. لا أعلم, هي من جنوب أفريقيا.

.. آه.

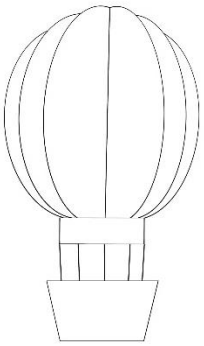
2. يطلب من الطلبة العمل في مجموعات من ثلاثة: يجب عليهم تخيل النص السابق والتوسع فيه.

3. يطلب المعلم من الجميع قراءة ما كتبوه, في النهاية يعرض عليهم الدردشة كاملة, ويشرح أي مصطلحات غير مألوفة.

المنطاد

متقدم 3

الأدوات: السبورة



الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يكتب المعلم على السبورة السؤال الآتي: عندما كنت صغيرا, ماذا كنت تتخيل أنك ستصبح عندما تكبر؟ ويضرب المعلم مثالا بنفسه: "عندما كنت صغيرا كنت أريد أن أصبح ", يقوم المعلم بجمع الإجابات من الطلبة ويكتبها على السبورة عموديًا, وفي حالة تشابهت إجابة طالبين, يطلب من أحدهما اختيار مهنة أخرى غيرها حتى لا تتكرر المهن.
2. دون تعليق، يرسم المعلم على السبورة منطادًا يطير فوق الصحراء (والتي يكفي أن يعبّر عنها برسم نبات صبار).
3. يرسم المعلم على المنطاد الكثير من السافرين بنفس عدد الطلاب، في أقصي الجانب الأيمن يرسم المحيط وفي وسطه جزيرة مليئة بالنخيل, في النهاية يرسم طيورا في السماء ويرسم ثقبًا في المنطاد.
4. يشرح المعلم للطلبة أن عليهم تخيّل مزاولة المهنة التي عبّروا عنها.
5. يشكلون مع بعضهم البعض فريقًا من الأصدقاء هم في عطلة على المنطاد, والآن المنطاد يفقد الارتفاع, على وشك الهبوط في الصحراء، وإذا تم ترك اثنين من أعضاء الطاقم في الصحراء, يستطيع المنطاد أن يرتفع عن الأرض مرة أخرى وأن يصل

إلى الجزيرة.

6. ولكي يقرروا من الذي بمقدوره الذهاب إلى الجزيرة, سيجب على كل طالب أن يمعن التفكير ومن ثم يكتب على الأقل خمسة أشياء تجعل من وجوده على الجزيرة ضروريًا لكي يظل أصدقاؤه على قيد الحياة.
7. يقدم المعلم جملة على سبيل المثال, إذا كانت ميول أحد الطلاب أن يصبح بطلا رياضيًا, يمكن أن يكتب: "وجودي على الجزيرة مهم لأني يمكنني أن أتسلق النخيل وأجمع ثمار جوز الهند لكي نتناولها طازجة كل صباح".
8. أولاً يشير المعلم إلى بداية الجملة التي كتبها كمثال: "وجودي مهم في الجزيرة لأن " والتي تصلح كمثال لكل نص, ثانيًا يشير إلى الأفعال التي تدل على أفعال المضارع الشرطي ويدعو الطلاب إلى استعمال نفس زمن الأفعال لكي يعبروا عن الأعمال الفرضية التي بمقدورهم أن يقوموا بأدائها لصالح زملائهم الذين تفرقوا على الجزيرة, يخصص المعلم وقتا محددًا لكتابة هذا التعبير عشرين دقيقة مثلا, بعد انتهاء عملية الكتابة يقوم كل طالب بدوره بقراءة ما كتبه بصوت عال.
9. الانتقال إلى التصويت النهائي: يمكن لكل طالب التعبير عن ثلاثة تفضيلات كحد أقصى (برفع اليد) لصالح الذين عبروا عن الأسباب الأكثر إقناعا, من يحصل على أقل الأصوات يبقى في الصحراء.

الإنشاء الجماعي لقصة

الأدوات: السبورة وأوراق

الهدف: الكتابة والقراءة

الخطوات:

1. يرسم المعلم على السبورة النموذج التالي:

2. يسأل المعلم الطلبة: عن ماذا يعبر هذا الشكل؟ يكتب أول ثلاثة افتراضات على السبورة (مثل باب, قطعة نرد, ناطحة سحاب).
3. يقسم الطلاب إلى مجموعات من اثنين.. كل مجموعة منهم تجهز ورقة, يجب على كل مجموعة أن ترسم على الورقة هذا النموذج 6 مرات, ويقوموا بابتكار رسومات مميزة تبدأ من النموذج مضيفين إليه خطوطا, منحنيات, أشياء.
4. تمرر كل مجموعة الورقة بما تم رسمه إلى مجموعة أخرى.
5. انطلاقا من الرسومات التي استلمتها, تقوم المجموعة بتأليف قصة صغيرة.
6. يقدم المعلم المساعدة في أثناء إعداد القصة.
7. تتقابل المجموعات اثنين اثنين, لقراءة القصص المفصلة لبعضهم البعض.

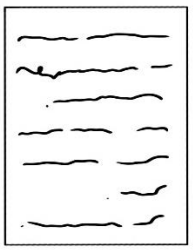
تكملة نص

الأدوات: أوراق مطبوعة

الهدف: الكتابة

الخطوات:

1. يسلم المعلم الطلبة الشكل التالي لتكملته.



2. كل طالب منهم يكمل بطريقته و بعد ذلك يواجه زميله.

الكتابة الإبداعية

الأدوات: (كتاب)

الهدف: الكتابة

الخطوات:

1. يأخذ الطالب كتابًا, يفتحه على صفحة 11, يقرأ السطر الحادي عشر (أو جزء واحد فقط) يصلح أن يكون عنوانًا لقصة إبداعية.
2. لكي يتم صياغة العنوان جيدًا, بعد أن يعيد الطالب قراءة الجزء الذي اختاره بعناية, كل طالب يقرأه على زميله والذي يمكنه أن يقدم مقترحات إضافية للتعديل.

الجانب الإيجابي لمشكلة ما

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الفصل أن يتخيل خمسة حالات تمثل مشكلة (مثل صعوبة في إيجاد عمل).
2. يقسم الفصل لمجموعات من4 طلبة, ويخصص 15 دقيقة.
3. الطلبة عليهم أن يتخيلوا أكبر عدد من الجوانب الإيجابية لكل مشكلة.

لعب الأدوار مع الاختلافات

الأدوات: صور

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يعرض المعلم على الشاشة صورة للنادل في مطعم.
2. يكون مجموعات بعدد الأشخاص الذين يمثلون الشخصيات في الصورة.
3. يجب على كل مجموعة إعداد أداء الأدوار في عدة صور لسيناريو متماثل إلى حد ما، ولكن موقف النادل يتغير, الذي يجب أن يعبر عن مشاعر مختلفة من وقت لآخر, مثل:

- مرتبك.
- غاضب.
- متعب.
- يائس.
- مثير.
- مرح.
- متوعد.

4. في كل مرة تتغير الأدوار التي يلعبها الطلبة: يتم أخذ دور النادل من بَل طلاب مختلفين (يمكنهم الاتفاق مسبقا على الموقف الذي سيشخصه كل منهم).
5. بعد تجربة جميع الأدوار, تختار المجموعة الدور الممتع وتمثله أمام المجموعات الأخرى.

اتصال على ثقافة جديدة

الأدوات: مخطط مطبوع

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يشرح المعلم للطلبة أنه عند زيارة بلد أجنبي, تغمرك أنواع مختلفة من الأحاسيس، يطلب المعلم من الفصل التفكير في إقامتهم في البلد الأجنبي وإكمال المخطط التالي بأكبر عدد ممكن من الأحاسيس.

الروائح	الصور	الاصوات

2. يتقابل الطلبة في مجموعات من ثلاثة أشخاص، ويتكلمون مع بعضهم البعض عن هذه الأحاسيس.

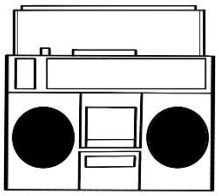
الشخصية الغامضة

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يعمل الطلبة في مجموعات من اثنين، يختارون شخصية مشهورة من بين الشخصيات العربية غير المألوفة، يدرسون خصائصها, يمكنهم الحصول على المعلومات من ويكيبيديا, من المتوقع أن يستخدموا لغتهم الأصلية (أو لغة مشتركة).
2. نستطيع إعطاء الأسماء أيضا قبل يومين.. مثل ابن بطوطة (ماركو بولو العرب).
3. كل ثنائي من الطلبة يكتب بشكل موسع قائمة من 6 دلائل.
4. يقدم كل ثنائي دليلا واحدًا في كل مرة لثنائي آخر, الذي يجب عليه أن يخمن من هي الشخصية المشهورة, إذا ما خمنت المجموعة من هو الشخص من أول دليل فإنها تسجل ست نقاط: من الدليل الثاني 5 نقاط وهكذا.
5. عندما ينتهي النشاط بين مجموعتين يتواصل التحدي بين المجموعات الأخرى, يفوز الذي يحصل على نقاط أكثر.

المحطة الإذاعية



الهدف: الكتابة

الخطوات:

1. يعلن المعلم أن على كل طالب أن يتخيل أنه مذيع في الإذاعة، وأنه يبث على محطة برنامج معين (أخبار إذاعية, كتاب صوتي, أغنية, مقابلة مع خبير, وإعلان... إلخ).

2. يمنح كل طالب وقتا لكتابة الرسالة التي يبثها المذيع على المحطة.

3. في نهاية الاستعداد, يعلن المعلم أنه يتظاهر بالاستماع إلى الراديو ويستخدم المفتاح لتغيير المحطة, ثم ينتقل إلى المحطة التالية, ويعود أحيانا إلى المحطة السابقة... إلخ، وعند تغيير المحطة يقوم بتحريك ذراعه مشيرا إلى طالب معين, يتم إعطاء الكلمة له.

(يقرأ النص الخاص به)، عندما يحرك المعلم ذراعه, سيتدخل طالب آخر, وهكذا، يستطيع المعلم بالذراع الآخر أن يشير أيضا إلى درجات الصوت.

تحقيق بين الثقافات

الأدوات: أوراق مطبوعة

الهدف: المحادثة

الخطوات:

1. يقوم المعلم بإعداد استبيان ينقسم إلى عمودين: في بلدي, في بلاد زملائي.

ما هي الرقصة الشعبية؟

---

* ما هي الحلوي التي يتم تناولها في يوم العيد؟

---

* في أي وقت تفتح المحلات التجارية خلال الأسبوع؟

في أي وقت يتناول الناس العشاء؟

في أي سن يتزوجون؟

كم يستمر الحفل؟

- ما هو لون فستان العروس؟

ما هو الشيء الذي تأكله سريعًا, في الحانة؟

عندما تتم دعوتك إلى منزل شخص ما, هل تحضر شيئا معك؟

هل هناك تمييز ضد الأشخاص القادمين من دول أجنبية؟

هل هناك تمييز بين الأشخاص الذين يعيشون في مناطق مختلفة من نفس البلد؟

هل هناك حدث يهتم به البلد أكثر؟

في أي سن يستطيع الشخص قيادة السيارة؟

ما هو الشيء الذي يوجد في كثير من البيوت؟

ما هو رقم الحظ؟

ما هو لون الحداد؟

هل يوجد عيد مخصص للأطفال؟

---

2. يطلب المعلم من الطلاب مناقشة الإجابات الواردة في الاستبيان في مجموعات صغيرة.

يجب تدوين إجابات الزملاء في العمود المكتوب فيه, "في بلاد زملائي".

نـهاية دورة

الأدوات: أوراق

الـهدف: الكتابة

الـخطوات:

1. يطلب المعلم من كل طالب ترك ورقة على المنضدة مكتوب عليها اسمه.
2. يطلب من كل طالب للوقوف والتجول في الفصل: سيتعين عليه ترك رسالة وداع على ورقة زميله (كبديل للورقة يمكن للمعلم توزيع ملصقات: في هذه الحالة يتم لصق رسائل وداع على ظهر أولئك الذين هي مخصصة لهم).

أمثال مأثورة

الهدف: الكتابة

الخطوات:

1. يطلب المعلم من الطلبة ذوي الجنسيات المختلفة كتابة مثل مأثور على السبورة من ثقافتهم بلغتهم الأصلية وشرح معناه لزملائهم.

2. عند الانتهاء من القائمة, يكتب المعلم بجوار كل مثل ترجمة باللغة العربية بمساعدة الفصل.

3. يدعو المعلم كل طالب لكتابة مثل مأثور باللغة العربية, بجواره الشرح، ونشر النص على لوحة جدارية افتراضية مشتركة.

حقائق وآراء

الأدوات: سبورة وأوراق

الهدف: الكتابة والمحادثة

الخطوات:

1. يرسم المعلم على السبورة جدولاً بعدد أعمدة مساو لعدد الجنسيات الموجودة في الفصل، ثم يضيف عامودًا خاصا بالثقافة العربية.

الثقافة الإيطالية, الثقافة الإسبانية, الثقافة الألمانية, الثقافة الأمريكية, الثقافة العربية.

2. يشكل المعلم الطلاب إلى مجموعات من ثلاثة أشخاص، يطلب من كل مجموعة كتابة قائمة بالخصائص المميزة لمختلف الثقافات, بما في ذلك الثقافة العربية.

3. يحصل المعلم على الخصائص من المجموعات ويكتبها على السبورة (يتجنب كتابة ما هو متكرر).

4. يدعو المعلم الطلبة لتحديد خصائص لثقافتهم التي تمثل حقائق (هي صحيحة) ووضع بين قوسين الخصائص التي تمثل الآراء (هي قوالب نمطية).

صور في تسلسل بارز

الهدف: الكتابة

الخطوات:

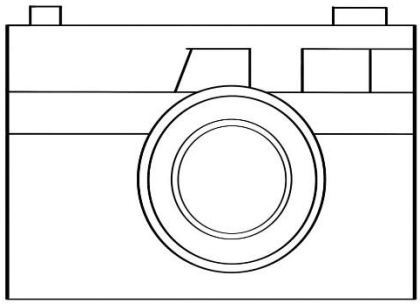
1. بمجرد أن يفهم الطلاب النص يقوم المعلم بتشكيلهم إلى مجموعات صغيرة.

2. في كل مجموعة يكون أحدهم هو المخرج والآخرون هم الممثلون، يجب على الممثلين الاتفاق وإعادة إنتاج -بواسطة التمثيل الصامت- سلسلة من المشاهد المتعلقة بالنص الذي تم استيعابه.

3. يوجه المخرج الأوضاع ويلتقط الصور.

4. تقوم المجموعة بتثبيت الصورة في عرض تقديمي وتكتب تعليقا تحت كل صورة.

5. في النهاية يعرض العمل على الفصل.



الخاتمة

في الختام يمكننا القول أنَّ هذا الكتاب يؤكد على أهمية اللعب و الأنشطة التفاعلية ليس في حياة الأطفال فحسب و إنما في حياة المراهقين والكبار لترسيخ معارفهم و تطوير مهاراتهم و علاقاتهم الشخصية مع المحيطين بهم ، بالإضافة إلى تحقيق مهارات الفهم و التعبير. من الممكن ملاحظته أن هذه الألعاب التعليمية تساعد المعلم و تجعله مُلماً بالمواد التي يحتاجها عند إداء مهمته. ويجب علينا أن نسعى دائماً لتطبيق هذه الأنشطة بغرض تحسين طرق تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها . نسأل الله تعالى أن يكون هذا الكتاب منفعة و خيراً للجميع.

سلمى ناصر زيدان

Posfácio

Concluindo, podemos dizer que este livro enfatiza a importância das atividades lúdicas e interativas não só na vida das crianças, mas também na vida dos adolescentes e adultos para consolidar seus conhecimentos, desenvolver suas habilidades e relacionamentos pessoais com aqueles que os rodeiam, além de adquirir habilidades de compreensão e expressão. Pode-se notar que esses jogos educativos auxiliam o professor e o familiarizam com os materiais de que necessita na execução de sua tarefa. Devemos sempre esforçar-nos por implementar estas actividades com o objectivo de melhorar os métodos de ensino da língua árabe a falantes não nativos. Pedimos a Deus Todo-Poderoso que este livro seja benéfico e bom para todos.

Salma Naser Zedan

Conclusion

In conclusion, we can say that this book emphasizes the importance of playing games and interactive activities, not only in the lives of children, but also in the lives of teenagers and adults, to consolidate their knowledge and develop their skills and personal relationships with those around them. This is in addition to their achieving comprehension and improving their ability to express themselves. It can be also noted that these educational games help the teachers and make them familiar with the materials they need while performing their tasks. We must always strive to implement these activities with the aim of improving the methods of teaching Arabic to non-native speakers. We ask God that this book will be beneficial for everyone.

Salma Naser Zedan