📖 خريطة ذهنية: كلمة

اللغة العربية — الدعم المكثف

المستوى: **3**	المسار: **1**	الحصة: **6/10**
الأستاذ(ة):	اليوم: **14**	المجموعة: .....

🔔 افتتاح الحصة

- تدبير السلوك: تطبيقات استعمال الألواح.
- قراءة الصورة: لوحة القرية.
- مرحبا بكم، سننطلق في حصة اللغة العربية.
- سلوك اليوم
- تطبيق السلوكات المتعلقة باستعمال الألواح
- أمثلة: بطاقات الكلمات، اللوحة، الكراسة، مَسْجِدٌ، جَبَلٌ، كَلْبٌ، فَلّاحٌ
- في منزلي قمت بما يلي:
- 1- أقرأ الكلمات (النشاطان 1 من الصفحتين الصفحة 18 و19) بدقة وسرعة؛
- 2- أكمل الجمل على كراستي(النشاط 2 الصفحة 18)؛

📘 أنشطة قرائية

- قراءة مقاطع.
- قراءة كلمات من ثلاثة مقاطع.
- قراءة جمل.
- أمثلة: مَسْجِدٌ، مَحْمودٌ، مَوْقِدٌ، مَدْخولٌ، مَحْصولٌ، مَنْزِلٌ، مَجْلِسٌ، مَشْروبٌ، مَهْبِطٌ، مَسْؤولٌ
- قراءات فردية جهرية، مع التصحيح.
- قراءات فردية جهرية مع تصحيح الأخطاء.
- قراءات فردية مع التصحيح، كل متعلم يقرأ سطرا.



🧩 أنشطة كتابية

- إكمال جمل وقراءتها ونقلها على الدفاتر.
- أمثلة: اَلْفَلّاحُ، يَعْصِرُ، أَلِيفَةٌ
- على الكراسات، ننجزالنشاط رقم 03 بالكلمات المناسبة في ثنائيات. الثنائي الفائز من يجد الجمل الثلاث الصحيحة
- قراءات فردية جهرية للجمل مع تصحيح الاخطاء

🏁 اختتام الحصة

- لعبة تيك تاك توك.
- تحديد الواجب المنزلي.
- سير اللعبة:
- - على غرار اللعبة المشهورة x/o:
- - يعد الأستاذ 9 خانات، ويختار بطاقات لكلمتين متقاربين: مثلا: ذئب/ بئر، ويشرح التعليمة: سألعب أنا وزميلكم .....، لعبة تيك/ تاك أو X/ O، بكلمتي: ذئب وبئر؛ على كل لاعب أن ينطق بالكلمة ويضعها في خانة من الخانات التسع، اللاعب الرابح هو الذي يستطيع ملء 3 خانات أفقية أو عمودية أو قطرية بنفس الكلمة؛
- - يكرر الأستاذ اللعبة مع متعلمين، إلى حين انهاء الكلمات المقترحة للحصة؛
- - يوجه الأستاذ المتعلمين إلى أن اللعبة، يمكن أن تستهدف مقاطع بدلا من الكلمات، كما أنها يمكن أن تستهدف تركيب كلمات تتكون من

🎯 أهداف الحصة (نسبة التحكم المستهدفة: 80%)

قراءة سلسلة من الكلمات والجمل بدقة وطلاقة. • إكمال جمل وقراءتها، ونقلها.

🧰 الوسائل التعليمية

هذه هي العدة التي سنحتاجها في حصة اليوم.

بطاقات الكلمات | لوحة المقاطع والحروف | اللوحة | الكراسة