الموضوع | الاستخدام المفرط للانترنت والألعاب الالكترونية

العنوان:

لعبتي الجميلة

قسم البرنامج:

المهاري

الهدف السلوكي المعرفي:

أن يستنتج الطفل مضار الاستخدام المفرط للأجهزة اللوحية.

الهدف السلوكي الحسي والحركي:

أن يصمم الطفل لعبته الخاصة.

الهدف السلوكي الوجداني

أن يشارك الطفل ألعابه مع أفراد عائلته.

القيم المكتسبة من البرنامج للطفل:

المحبة ،التعاون

الخبرات المكتسبة للطفل (المادة العلمية):

الاستخدام المفرط للأجهزة الالكترونية يسبب مشاكل في العيون وآلام في الرقبة والعمود الفقري.

المهارات المعززة:

التفكير الابداعي القص و التشكيل تحسين المهارات الحركية الدقيقة

الأسلوب والاستراتيجية المتبعة:

تعلم نشط

الأدوات المستخدمة:

مقصات، كرتون، أقلام رصاص، ورق ملون، لاصق ـ ايفا ـ ألوان فلوماستر ،خيطان صوفية أو قنب، محايات ،برايات

هدف القسم:

أن يصمم الطفل لعبته الخاصة

طريقة التنفيذ:

لعبتي الجميلة

أحمد طفل في الصف الخامس يحب عائلتهُ كثيراً أهداه عمَّه الذي يعيش خارج القطر في إحدى زيارته جهازاً لوحياً.

كان أحمد يحب أن يقضي وقته وهو يلعب الألعاب الالكترونية .

وفي يوم الجمعة اعتادت العائلة أن تقضي وقتها في بيت الجد جهَّز أحمد نفسه ووضع جهازه اللوحي في الحقيبة مزوداً إياه بالشاحن خوفاً من أن ينفذ الشحن فلا يستطيع مواصلة اللعب .

وصل أحمد إلى بيت جده واختار له زاوية قريبة من مقبس الكهرباء وصل الشاحن وبدأ باللعب، حضر جميع أفراد العائلة وبدأ صخب العائلة يعلو شيئاً فشيئاً، فهذا يلعب على الهاتف والآخر يشاهد التلفاز وذاك ينادي والدته لتحضر له شيئاً ليأكله، لكن أحمد لم يكترث لذلك وبقي يلعب ويلعب.

وفي المساء جمع الجد أحفاده وأحضر ألبوم الصور وبدأوا بمشاهده الصور الموجودة في هذا الألبوم فهذه صورة لوالده وتلك صورة لعمه خالد وأخرى جمعت أفراد العائلة وبينما هم يقلبون الصور لفتت صورة نظر أحمد فقد كانت لطفل يركب سيارة مصنوعة من بعض ألواح الخشب وإطارات من علب معدنية.

سأل أحمد وجده متعجباً فأجاب الجد: أنها صورة لعمك غسان مع سيارته التي صنعها بنفسه وكما تعلم يا أحمد في الماضي لم يكن يوجد أجهزه لوحية ولا هواتف محمولة فقد كانت الأطفال يصنعون ألعابهم بأنفسهم ويستمتعون باللعب فيها ويقضون وقتاً جميلاً ممتعاً ، ولكن الآن الكثير من الأطفال يملكون أجهزة لوحية يقضون وقتهم وهم ينظرون إليها وكما تعلمون يا صغاري فهذه الأجهزة مضرة جداً بالصحة فهي تسبب الكثير من الأمراض مثل أمراض العمود الفقري وآلام الرقبة بسبب كثرة الجلوس إليها وطول المدة وكذلك فهي تسبب أذى كبيراً للعيون كجفاف العين والهالات السوداء بسبب الأشعة التي تصدر منها وقد كنت أراقبكم وأنتم تلعبون بها لذلك أرجو منكم تنظيم وقتكم وعدم إطالة استخدام هذه الأجهزة والآن حان وقت ذهابكم إلى بيوتكم ولكن أعدكم في المرات القادمة أن نصنع مع بعضنا لعبة خاصة لكل واحد منكم تغنيكم عن الجلوس إلى أجهزتكم اللوحية وتمكنكم من قضاء وقت ممتع.

ودع الجميع جدهم وهم يرتقبون مرور الأيام بسرعة ليعاودوا الاجتماع في منزل الجد وصنع ألعابهم الخاصة.

طريقة النشاط: تقوم المربية بتوزيع الأدوات اللازمة على الأطفال بعد إجراء حوار معهم عن القصة ثم يقوم كل طفل بلف قطعة من الكرتون مستطيلة على شكل اسطوانة يقوم بإدخال الخيط ولصقه من إحدى الجهات ثم يقوم بأي طرف الاسطوانة من الجهة التي لصق فيها الخيط ثم يلصقه بعدها يقوم بقص الأطراف ولصقها ثم يقوم بقص اللسان ولصقه وكذلك العيون ثم يقوم بعمل شكل ذبابة ويلصقه في الطرف الآخر من الخيط وهكذا تصبح اللعبة جاهزة وهي بشكل ضفدع .

طريقة اللعب على طفل محاولة إدخال الذبابة في فم الضفدع.

التقويم المرحلي:

١ـ متى كانت تجتمع عائلة أحمد؟

٢ـ ماذا يسبب الاستخدام المفرط للهاتف المحمول؟

٣ـ ماذا طلب الجد من أحفاده؟

٤ـ اذكر الخطوات التي اتبعتها لتشكيل لعبتك؟

أسئلة البحث العلمي والإسناد:

ما المشاكل الصحية التي يسببها استخدام الأجهزة الالكترونية؟

التقويم النهائي:

اذا اجتمعت مع أفراد عائلتك وطلب أحد أقاربك مشاركتك اللعب هل توافق؟

هل تستطيع تصميم لعبة بشكل آخر غير شكل الضفدع بنفس المواد الموجودة؟