دليل المعلم إلى الألعاب ـ لبنان

برنامج أتوق إلى التعلم

can't wait to

LEARN


NATIONALE
POSTCODE
LOTERIJ


Google.org


IKEA Foundation


USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE


Humanitarian
Education
Accelerator


UKaid
from the British people


UNHCR
The UN Refugee Agency


unicef


Funded by
European Union
Civil Protection and
Humanitarian Aid


Lebanese Republic


CISCO
Funded by the
Cisco Foundation


BUTTERFLY WORKS


WAR
child

برنامج أتوق إلى التعلم - جدول المحتويات

مقدمة

ما هو برنامج "أتوق إلى التعلم" ولماذا تستخدم الألعاب للتعلم؟

يتضمن برنامج أتوق إلى التعلم ألعابًا تعليمية وسهلة على الفهم مصممة خصيصًا للأطفال. وقد جرى تصميم هذه الألعاب المسلية بالشراكة مع وزارة التعليم والتعليم العالي لضمان أن يكون البرنامج مرتبطًا مباشرة بأهداف المنهاج الوطني. وجميع هذه الألعاب مصممة خصيصًا باستخدام برنامج مفتوح المصدر. كما إن الرسومات المستخدمة في البرنامج في كل بلد هي مألوفة لدى الأطفال حيث تم التشاور معهم مباشرةً حول ما يرغبون في رؤيته في الألعاب خلال المراحل الأولى من عملية التصميم.

يتضمن برنامج أتوق إلى التعلم ألعابًا تعليمية وسهلة على الفهم مصممة خصيصًا للأطفال. وقد جرى تصميم هذه الألعاب المسلية بالشراكة مع وزارة التعليم والتعليم العالي لضمان أن يكون البرنامج مرتبطًا مباشرة بأهداف المنهاج الوطني. وجميع هذه الألعاب مصممة خصيصًا باستخدام برنامج مفتوح المصدر. كما إن الرسومات المستخدمة في البرنامج في كل بلد هي مألوفة لدى الأطفال حيث تم التشاور معهم مباشرةً حول ما يرغبون في رؤيته في الألعاب خلال المراحل الأولى من عملية التصميم.

ويتم توفير جميع التعليمات بالصوت والصورة، لتمكين الأطفال الذين لا يستطيعون القراءة أو الكتابة من الاستماع ومشاهدة مقاطع الفيديو التعليمية قدر ما يشاؤون. وعندما يبدأ الأطفال اللعب في برنامج أتوق إلى التعلم، سيكونون قادرين على التقدم في اللعبة حسب السرعة التي تناسبهم. وبعد الانتهاء من سلسلة من التدريبات، يقوم البرنامج تلقائيًا بفتح تدريبات جديدة بمستوى أعلى، مما يتيح للأطفال اكتساب مهارات وكفاءات جديدة بشكل تدريجي، وهي ذاتها التي يتم تغطيتها في الفصول المدرسية العادية.

وتسمح الألعاب للأطفال بمعرفة دقة إجاباتهم على الفور. كما تمكنهم من الرجوع إلى مقاطع الفيديو التعليمية لغايات المراجعة والممارسة كلما احتاجوا إلى ذلك. ويتم إيلاء قدر كبير من الاهتمام للجوانب التعليمية والتحفيزية للألعاب من خلال إشراك خبراء التعليم والألعاب في عملية تصميم الألعاب.

وتحتوي الألعاب على نظام ثابت يعمل على التقاط البيانات المفيدة لأغراض إجراء مزيد من البحوث لقياس فعالية الألعاب. وتعتبر البحوث على قدر كبير من الأهمية لمتابعة التقدم الذي يحرزه الأطفال وتقديم دليل واضح على أن البرنامج قادر على توفير تجربة تعلم على درجة عالية من الكفاءة والفعالية. على سبيل المثال، تُظهر الأبحاث الأولية أن الأطفال الذين يبدؤون بمستويات منخفضة لديهم القدرة على إحراز تقدم كبير بعد ممارسة الألعاب. كما يمكن أيضًا مشاركة بيانات تقدم الأطفال من نظام بوابة الإدارة الالكترونية مع الأطفال والشركاء المنفذين والمعلمين وأولياء الأمور.

توفر الدراسات البحثية الإضافية معلومات حول أداء البرنامج في سياق كل بلد لمحددة ومعلومات قيمة لغايات إدخال التحسينات في المستقبل للتوسع في تطبيق البرنامج في نهاية المطاف.

معلومات حول هذا الدليل

تم تصميم هذا الدليل للمعلمين، وكذلك للمسؤولين وفرق تكنولوجيا المعلومات. ومع ذلك، تستهدف غالبية التوجيهات والإرشادات الواردة في الدليل المعلمين بالدرجة الأولى لمساعدتهم على استخدام الجهاز اللوحي والألعاب في الفصول الدراسية.
ستجد في هذا الدليل معلومات حول كيفية:

- **استخدام مختلف وظائف الجهاز اللوحي**
- **استخدام الألعاب وعالم اللعبة**
- **التعامل مع المشكلات الصغيرة التي قد تظهر عند استخدام الأجهزة اللوحية**

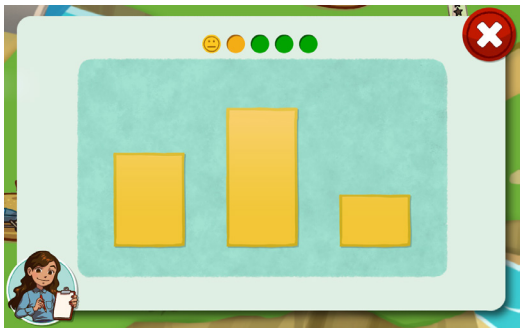
جميع المعلومات الواردة في هذا الدليل متسلسلة زمنيًا ومتدرجة وتلخص جميع الخطوات بما في ذلك تشغيل الجهاز اللوحي وإنشاء الحسابات وتشغيل الألعاب.

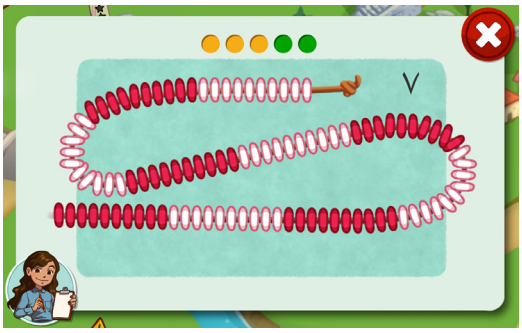
الارتباط بالمنهاج الدراسي

أهداف الرياضيات - التوصيل مع الصورة

أ. التعرف على الأعداد وكتابتها (حتى العدد 50)
ب. التعرف على الأشكال وفرزها
ت. الجمع حتى العدد 99 دون حمل
ث. الجمع شفهيًا باستخدام عناصر ملموسة إلى أقل من 99
ج. الجمع إلى20/10
ح. الضرب حتى جدول10
خ. مقارنة طول وعرض واتساع الأشياء المألوفة
د. العد من 1 إلى10

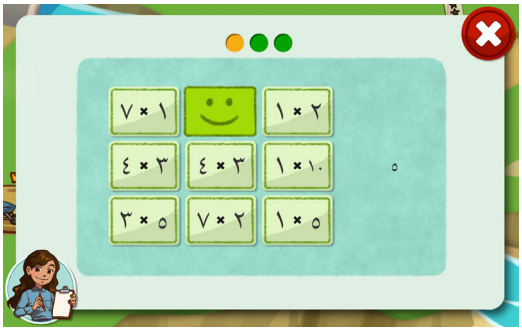
أ


ب

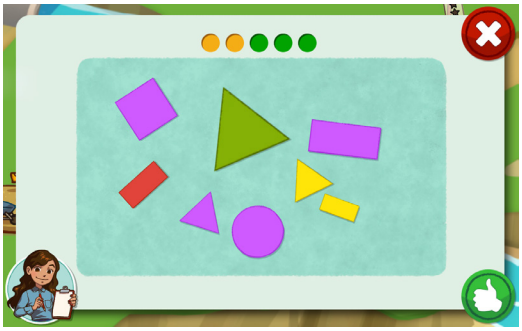


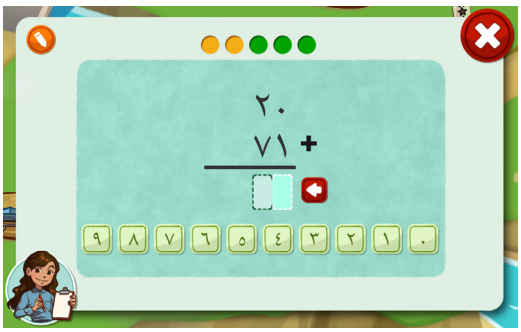
ت

ث

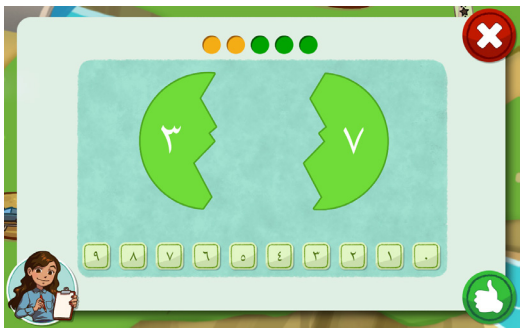


ج


ح



خ



د

قائمة الألعاب الصغيرة

أمثلة إضافية على ألعاب الرياضيات المرتبطة بأهداف الصفوف من 1 إلى 3

الاختيار من متعدد - الكمية، تطابق الأشياء مع العدد

الاختيار من متعدد - أعلى/ أقل من عدد معين

الاختيار من متعدد - الكمية، عد البيض

الاختيار من متعدد - الكمية، عد الأصابع

ملء مربع البيض بكمية معينة

الخرز، عد عدد معين من الخرز

الخرز، مسألة بخطوتين: إضافة/ طرح 1

الخرز، مسألة بخطوتين: إضافة عددين

ترتيب الأعداد على حبل الغسيل

الإضافة: عدد الأشخاص الذين يستقلون الحافلة

الطرح: عدد الأشخاص الذين ينزلون من الحافلة

مسألة جمع أفقية

مسألة طرح أفقية

مسألة ضرب أفقية

الجمع الأفقي مع المضاعفة

الجمع، روابط الأعداد حتى10: "أصدقاء العشرة"

سحب وعد البيض

مسألة جمع عمودية

مسألة طرح عمودية

جمع الأشياء، الاختيار من متعدد

طرح الأشياء، الاختيار من متعدد

ضرب الأشياء، الاختيار من متعدد

الضرب: صفوف من الأشياء/ الجمع المتكرر

التسلسل: النقر وسحب العدد المفقود

مسألة جمع أفقي: 3 في لعبة صف

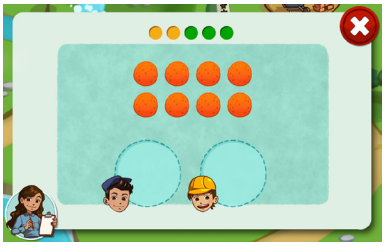
مقدمة إلى الكسور: نصفي وأرباع الدائرة

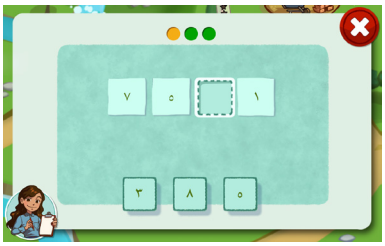
مقارنة أطوال الأشياء

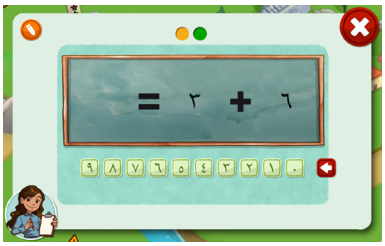
تشكيل العدد: كتابة الأعداد، والتتبع

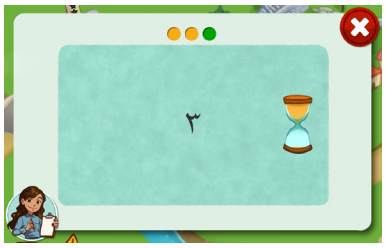
تشكيل الرقم: كتابة الأعداد، النسخ

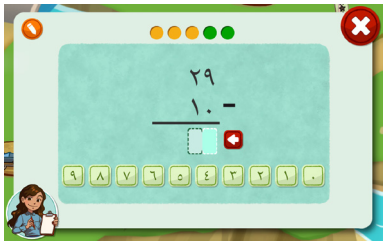
تشكيل الأرقام: كتابة الأعداد، من الصوت فقط

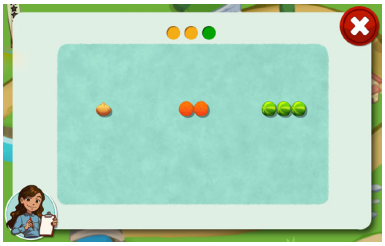








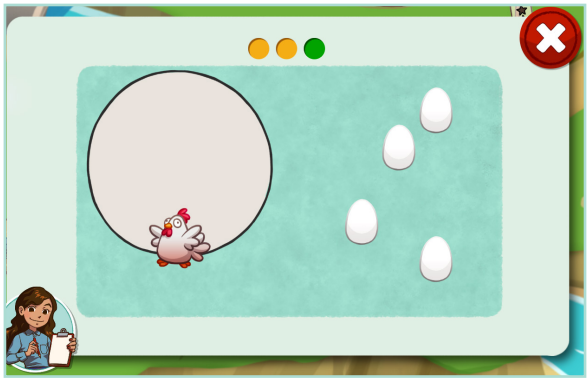


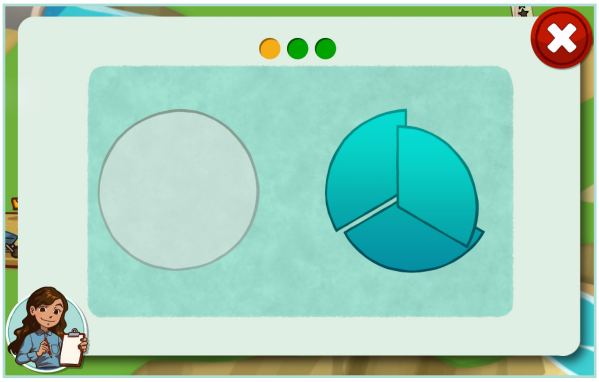


إنجازات برنامج أتوق إلى التعلم

- أجريت سبع دراسات بحثية في ثلاثة من البلدان الأربعة التي ينفذ فيها برنامج "أتوق إلى التعلم" حاليًا. وخلال فترة لم تتجاوز الستة أشهر في السودان، برهن البرنامج على قدرته في تحسين نتائج القراءة والحساب والرفاهية النفسية الاجتماعية بين الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 7-9 سنوات، وهو ما يزيد بشكل ملحوظ عن الأطفال الذين يدرسون في مدارس التعليم غير الرسمي الذي توفره الدولة.

- أما في لبنان، فقد تحسن أداء الأطفال بشكل كبير في الرياضيات وتقدير الذات، وتراجعت الأعراض النفسية السلبية لديهم. وقد تحدث الأطفال والميسرون وأولياء الأمور كيف أثرت المشاركة في برنامج "أتوق إلى التعلم" بشكل إيجابي على ثقتهم بأنفسهم وفخرهم وعلاقاتهم الاجتماعية. تم تنفيذ البرنامج بنجاح في جميع أنحاء البلاد من قبل عدد من المنظمات الشريكة، وأظهر إمكانية التوسع فيه مستقبلًا.

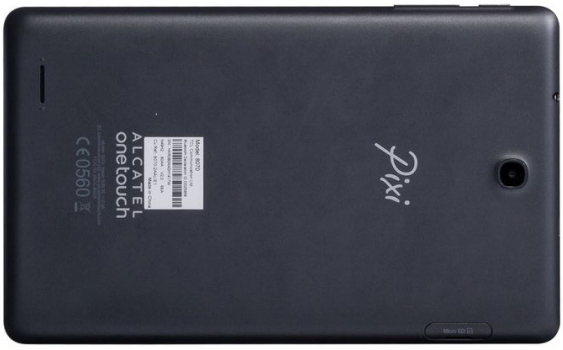




الشروع البدء باستخدام الجهاز اللوحي

شاشة إدارة الجهاز اللوحي هي الشاشة الخضراء التي يوجد في أعلاها حيوانات. وتعمل هذه الشاشة على "قفل" جميع الوظائف الأخرى للجهاز اللوحي بحيث لا يكون متاحًا أمام الأطفال إلا الدخول إلى ألعاب الرياضيات أو الصوتيات ولا شيء غير ذلك.

شاشة إدارة الجهاز اللوحي



ظهر الجهاز اللوحي

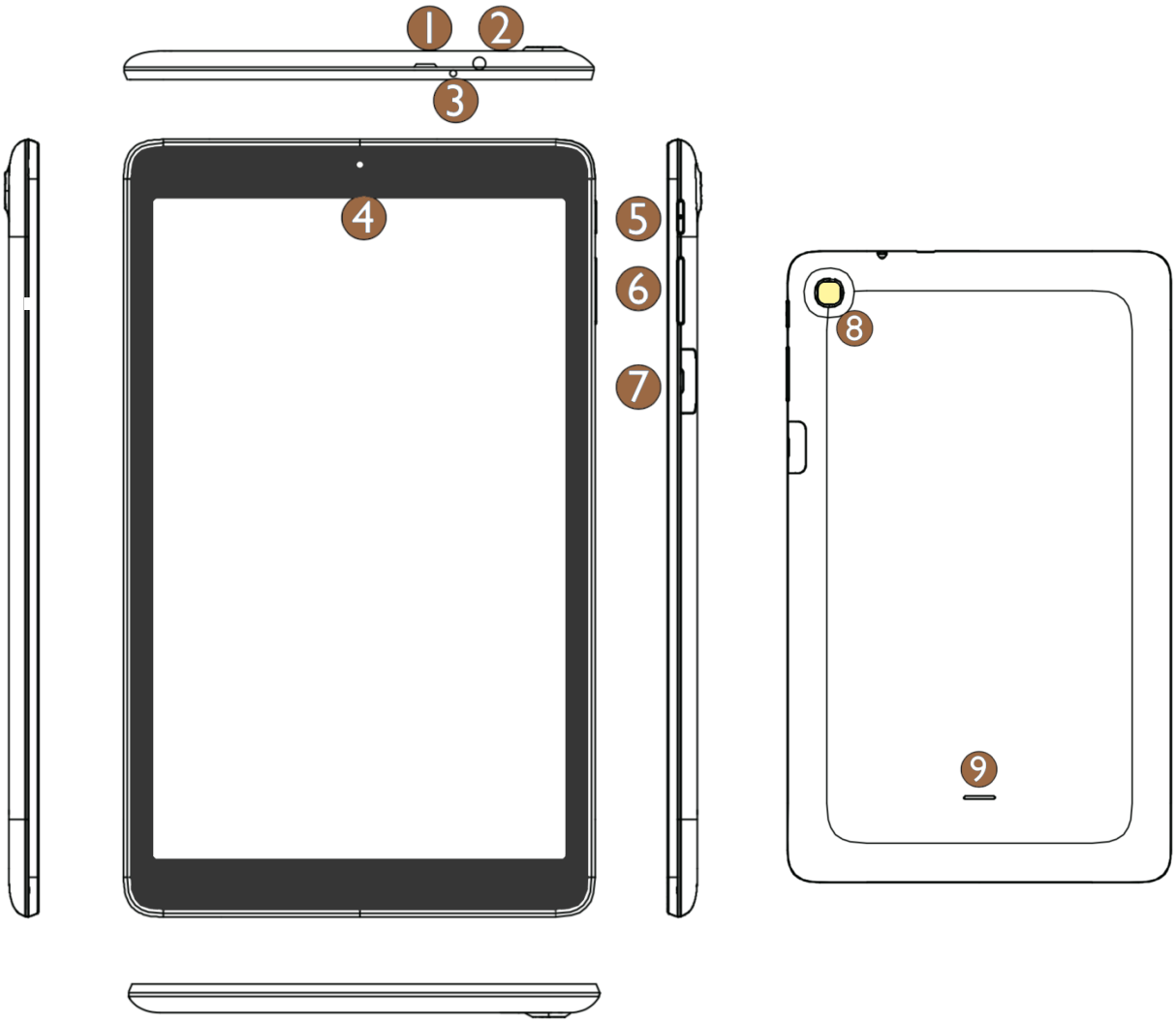
قائمة المستلزمات

الجهاز اللوحي يجب أن تكون بطاقة الـ SD موجود في الجهاز اللوحي	
سماعات الرأس	
الشاحن تأكد من شحن الجهاز اللوحي بما فيه الكفاية. وفي حال لم يكن مشحونًا، فينبغي بتوصيله بمصدر للطاقة لإعادة شحنه.	

من المهم أن تتبع كل خطوة محددة في هذا الدليل، حتى لو كنت معتادًا على استخدام الأجهزة اللوحية الأخرى. خذ وقتك واتبع كل خطوة بعناية.

الجهاز

ALCATEL PIXI 3 8079



الرقم	الوظيفة
1	منفذ وصلة BSU-orciM/ منفذ الشحن
2	منفذ وصلة سماعة الرأس
3	الميكروفون
4	الكاميرا الأمامية
5	زر إيقاف/ تشغيل الجهاز
6	زر التحكم بمستوى الصوت
7	مدخل بطاقة الذاكرة
8	الكاميرا الخلفية
9	السماعة الخارجية

حماية الجهاز اللوحي والمعدات

عند استخدام الأجهزة اللوحية، قد نواجه مشكلات مع البرمجيات (الألعاب أو التطبيقات على الجهاز اللوحي). كما قد تواجهنا أيضًا مواقف تتعطل فيها الأجهزة ذاتها (الجهاز اللوحي والمعدات نفسها) أو تتلف. ولتجنب هذا الأمر، يتعين علينا النظر في كيفية حماية الأجهزة اللوحية.

من المهم جدًا إيصال هذه النصائح أيضًا للأطفال.

الانتباه للسّلك الكهربائي:

- احرص على استخدام الأسلاك بعناية وحذر.
- احرص على توصيل أسلاك بالكمبيوتر اللوحي بالطريقة الصحيحة ولا تدخلها بقوة.
- احرص على عدم شد السلك بقوة حتى لا تنقطع الأسلاك الداخلية.

العناية بالبطارية

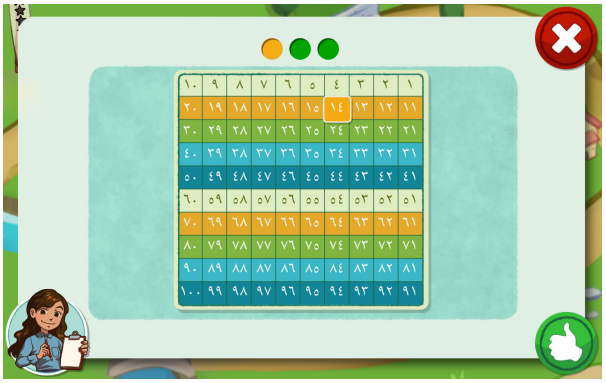
- احرص على شحن الجهاز اللوحي قبل نفاد البطارية.
- تتوقف الألعاب تلقائيًا عن العمل عندما تكون نسبة الشحن 10% حتى لا تنفد البطارية بشكل كامل. وعندما تصل نسبة الشحن إلى 10%، فينبغي شحن الجهاز بالكامل، وليس جزئيًا.
- احرص على إيقاف تشغيل مصدر الطاقة إذا كانت الأجهزة والمعدات ساخنة للغاية.

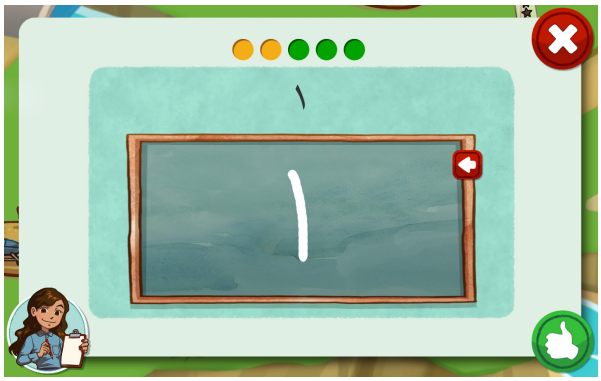
العناية بسماعات الرأس:

- احرص على توصيل سلك سماعات الرأس بالطريقة الصحيحة.
- احرص على توصيل السلك بلطف.
- احرص على عدم حفظ سماعات الرأس والأسلاك بطريقة غير منظمة لضمان عدم تشابك الأسلاك مع بعضها بعضًا.

مسك الجهاز اللوحي واستخدامه بعناية:

- أخبر الأطفال أنه يجب عليهم دائمًا حمل الجهاز اللوحي والجلوس بشكل معقول.
- يجب أن يكون الأطفال جالسين دائمًا عند استخدام الجهاز اللوحي وعدم المشي وهو بحوزتهم حتى لا يسقط على الأرض.
- يجب عدم وضع الجهاز على الأرض أبدًا لتفادي أن يقع تحت أقدام أحدهم.





الإجراءات الأساسية لاستخدام الجهاز اللوحي

شحن البطارية

قم بتوصيل الشاحن المرفق **بمأخذ للتيار الكهربي** ومن جهة منفذ الـ **MICRO-USB** الموجود أعلى الجهاز اللوحي. وسيبدأ الجهاز اللوحي بالشحن، حيث يجب الانتظار حتى شحن البطارية بالكامل لأن ذلك من شأنه إطالة عمر البطارية.

زر التشغيل/ إيقاف التشغيل

لتشغيل الجهاز، **اضغط على زر التشغيل/ إيقاف التشغيل حتى تضيء الشاشة**. وبمجرد تحميل نظام التشغيل، ستظهر **"شاشة إدارة الجهاز اللوحي"** (الشاشة *1*) ذات الخلفية الخضراء التي تظهر فيها صور حيوانات و**أيقونات لعبتين**. كل ما عليك فعله هو النقر على "رفيق" لتشغيل لعبة الصوتيات/ القراءة أو "ريم" لتشغيل لعبة الرياضيات.

لإيقاف تشغيل الجهاز، اضغط باستمرار على زر التشغيل/ إيقاف التشغيل إلى أن **تظهر رسالة** إيقاف تشغيل الجهاز على الشاشة، **واضغط عليها** بعد ذلك (انظر الشاشة *1*).

عندما يصل مستوى الشحن في البطارية إلى *10* %، ستتوقف اللعبة عن العمل وسيتعين إعادة شحن الجهاز بالكامل.

تشغيل وضع "السكون"

يقصد بوضع السكون هو أن يكون الجهاز اللوحي قيد التشغيل ولكن الشاشة تنطفئ لتوفير الطاقة.

وضع السكون: **اضغط على زر التشغيل/ إيقاف التشغيل بشكل خفيف** وستنتقل الشاشة إلى وضع "السكون" لتوفير الطاقة.

للخروج من وضع السكون: **اضغط على زر التشغيل/ الإيقاف مجددًا بشكل خفيف**، وستضيئ الشاشة مرة أخرى وستكون جاهزة للاستخدام.

إجبار إيقاف/ إعادة التشغيل يدويًا

في حالة تعطل اللعبة أو توقف الشاشة عن الاستجابة، **فيمكنك إجبار الجهاز اللوحي على إيقاف التشغيل** عن طريق **الضغط على زر التشغيل/ إيقاف التشغيل باستمرار** حتى يتم إيقاف تشغيل الجهاز اللوحي تمامًا. انتظر لمدة *03* ثانية، ثم **أعد تشغيله مرة أخرى**. وسيقوم الجهاز تلقائيًا بإعادة ضبط نفسه.

رفع/ خفض مستوى الصوت/ ضبط مستوى الصوت (توصيل سماعة الرأس)

يمكنك **ضبط** مستوى **الصوت** باستخدام **زر رفع/ خفض** الصوت الموجود على **جانب الجهاز اللوحي**. وسيؤدي الضغط إلى الزر الطويل في الأعلى إلى رفع الصوت، بينما يؤدي الضغط على الجزء السفلي من الزر إلى خفض الصوت. يخرج الصوت من السماعة في الجزء الخلفي من الجهاز اللوحي عندما تكون سماعات الرأس غير موصولة بالجهاز.

شاشة إدارة الجهاز اللوحي

عند تشغيل شاشة التحكّم بالجهاز اللّوحي، ستظهر **شاشة إدارة الجهاز اللوحي الافتراضية. المس أيقونة اللعبة** لبدء اللعبة المطلوبة.

العناية بالجهاز اللوحي

من المهم للغاية **العناية بالأجهزة اللوحية** وجميع المعدات. ويجب العناية بالأجهزة اللوحية في جميع الأوقات، من أجل حماية الشاشة من الكسر.

احرص دائمًا على حماية الأجهزة اللوحية والأجهزة من:

- **الشمس**
- **الماء**
- **الغبار**

عند شحن الأجهزة اللوحية، تأكد من توصيلها بشكل جيد ومن **شحنها حتى تصبح البطارية ممتلئة**.

الجهاز اللوحي حساس، لذا تأكد من أن المتعلمين على دراية بكيفية العناية بسماعات الرأس والأجهزة اللوحية، حيث يمكن أن تتقطع الأسلاك أيضًا إذا لم يتم التعامل معها بحذر.

إيقاف تشغيل الجهاز

عند إيقاف تشغيل الجهاز، تأكد من الانتقال إلى شاشة إدارة الجهاز إلى اليسار. استمر في الضغط على زر التشغيل/ إيقاف التشغيل الموجود على جانب الكمبيوتر اللوحي حتى ترى المستطيل ثم اضغط على "إيقاف التشغيل".

ذلك ما كل عليك القيام به عند الانتهاء من استخدام الجهاز اللوحي لهذا اليوم وتريد توصيله بمصدر الطاقة.

الشاشة 1

صندوق الشحن

يتم تخزين الأجهزة اللوحية في صندوق شحن متنقل يمكن إغلاقه عند نقل الأجهزة اللوحية من وإلى مواقع مختلفة. وبالإضافة إلى استخدامه لتخزين الأجهزة، يتم استخدام هذا الصندوق أيضًا لشحن الأجهزة اللوحية وتوصيلها بأي كمبيوتر باستخدام وصلة من نوع *B*.

بالإضافة إلى ذلك، هناك بطاقة واجهة شبكة يمكن توصيلها بالإنترنت لتحميل البيانات إلى نظام الإدارة.

أطفال يلعبون الألعاب وبعض الصور من صفوف برنامج أتوق إلى التعلم

أتوق إلى التعلم

لعبة الرياضيات

عالم الألعاب والألعاب الصغيرة

تتكون اللعبة من قسمين رئيسيين هما **عالم اللعب** شامل وسلسلة من **الألعاب الصغيرة**.

- يتكون **عالم اللعبة** من خريطة متحركة (على اليمين) يوجد فيها 10 حفر يمكن البناء فيها.

كل حفرة لها شخصية مرتبطة بها يتم عرضها بجانب الحفرة الخاصة بها. والهدف هو مساعدة الشخصيات على تحقيق أحلامهم ومساعدتهم في بناء منازلهم/ مشاريعهم.

يمكن للطفل مساعدة الشخصيات من خلال لعب الألعاب الصغيرة وكسب النجوم.

سليم مزارع | **فادي** سائق | **ميرا** خبازة | **تيم** عامل بناء | **ليلى** معلمة

أمل طبيبة | **وسام** فنان | **سميه** كوافيرة | **زياد** ميكانيكي | **إبراهيم** حارس

بينما يكسب الأطفال المكافآت من خلال حصد النجوم، تنمو الأعمال والمباني. ويكتمل عمل كل شخصية على 7 مراحل. وتظهر المراحل السبعة لبناء مدرسة أعلاه ومزرعة أدناه.

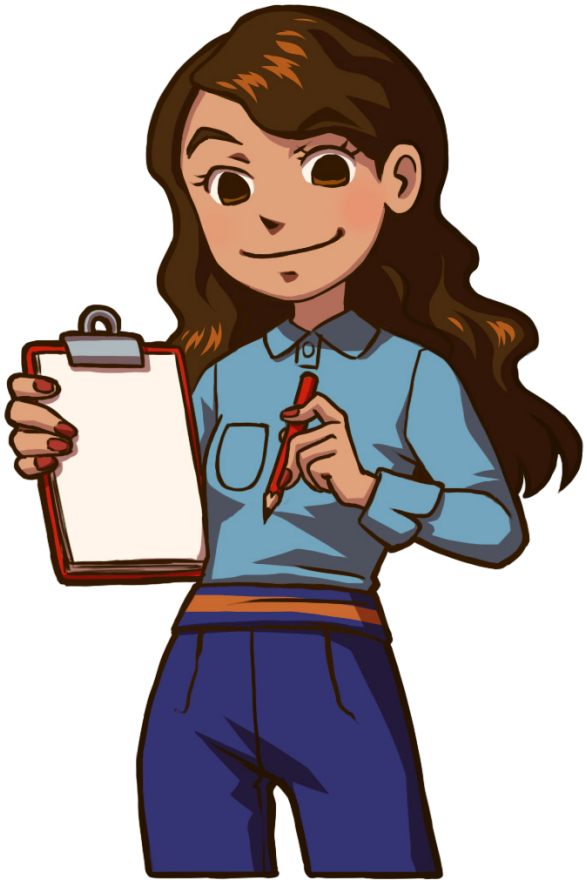
أعلاه هو عالم اللعبة قبل أن يتم بناء أي شيء وأدناه هو عالم اللعبة بعد الانتهاء من المباني.

عالم اللعبة والألعاب الصغيرة

الألعاب الصغيرة هي ألعاب يتم فيها تعلم أهداف الرياضيات المحددة والتدرب عليها. وتتناول كل لعبة صغيرة هدفًا تعليميًا محددًا من منهج الرياضيات في لبنان. ويعتمد مستوى التقدم خلال اللعبة على الأداء في الألعاب الصغيرة: يحدد عدد الإجابات الصحيحة ما إذا كان يمكن للأطفال المتابعة نحو هدف تعلم أكثر صعوبة. وهذا يضمن أن يعمل الأطفال دائمًا عند مستواهم الخاص، ووفقًا لسرعتهم الخاصة.

ريم؛ دليل اللعبة

في عالم اللعبة، تقدم ريم مقدمة قصيرة حول اللعبة وتعرف الطفل بالشخصية الأولى في عالم اللعبة. عندما يبدأ الطفل اللعبة للمرة الأولى، سيتم الترحيب به من قبل دليل اللعبة ريم. وستقدم ريم شرحًا موجزًا عن كيفية البدء وما هو المتوقع من الطفل. توجد أيقونة دليل اللعبة دائمًا في الركن الأيسر السفلي من الشاشة ويمكن الاستعانة بالدليل لغرضين:



1. **في عالم اللعبة، يؤدي النقر فوق أيقونة الدليل إلى إعادة الطفل إلى الموقع النشط حيث يمكنه اللعب أكثر.**
2. **في صفحات الألعاب الصغيرة، فإن النقر على أيقونة الدليل سيجعلها تكرر التعليمات إذا كان المتعلم بحاجة إلى سماعها مرة أخرى.**

توضح الصورة أدناه المستوى الأول من عالم اللعبة (الشاشة *1*).

تسمى المواقع التي تعرض النجوم العائمة (مثل الحفرة الرملية أدناه) **المواقع النشطة.**
تُظهر لك المواقع النشطة المكان الذي ينبغي الضغط عليه لتشغيل مقطع فيديو والألعاب الصغيرة.

إذا لم تتمكن من رؤية موقع نشط على شاشتك، فيمكنك العثور عليه من خلال النقر على زر دليل اللعبة (ريم) في الركن الأيسر السفلي، حيث سينقلك ذلك مباشرة إلى الموقع النشط.
اضغط على الموقع أو الشخصية لبدء اللعبة الصغيرة.

الشاشة *1*

بمجرد النقر على الموقع أو الشخصية، ستدخل إلى صفحة اللعبة الصغيرة (الشاشة 2). هنا سترى مقاطع فيديو تعليمية وستبدأ بلعب الألعاب الصغيرة.

تشرح مقاطع الفيديو التعليمية مفهومًا معينًا من مفاهيم الرياضيات.

يتم تقديم الألعاب المصغرة بتعليمات صوتية تشرح كيفية لعب اللعبة الصغيرة.

اضغط على أيقونة دليل اللعبة "ريم" في صفحة اللعبة الصغيرة لتكرار التعليمات.

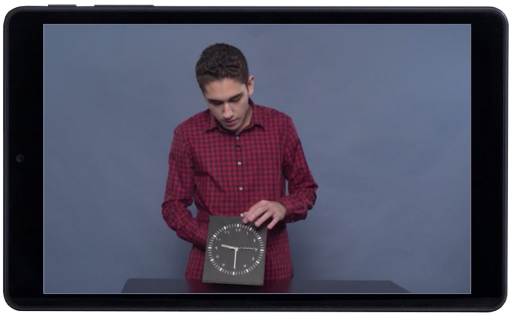
الشاشة *2*

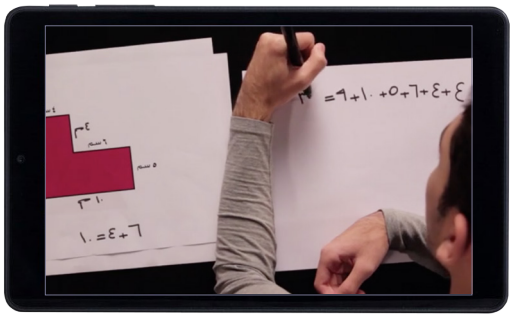
مشاهدة مقاطع الفيديو التعليمية والرجوع إليها

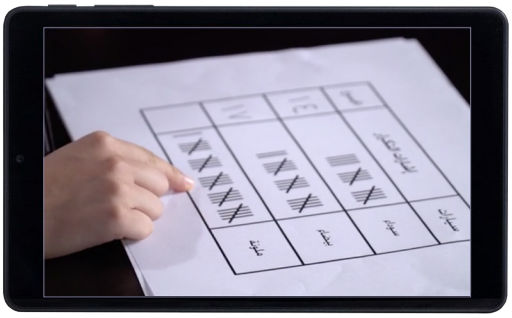
أثناء اللعب، سيقابل الأطفال مقاطع الفيديو التعليمية (الشاشة 3). ويتم عرض مقاطع الفيديو هذه قبل سلسلة من الألعاب الصغيرة حيث يمكنهم تطبيق المفاهيم التي تعلموها في مقاطع الفيديو. ويمكن للطفل دائمًا معاودة تشغيل مقاطع الفيديو مرة أخرى في مرحلة لاحقة. ويوجد زر فيديو في الواجهة (يمين) تظهر عند النقر عليه شاشة الفيديو حيث يمكنهم تحديد موقع الفيديو ومشاهدته مرة أخرى متى شاءوا. ويمكن للأطفال مشاهدة مقاطع الفيديو فقط من الموضوعات/ المفاهيم التي قابلوها بالفعل أثناء لعب الألعاب الصغيرة.

لا يمكن إيقاف مقاطع الفيديو بمجرد أن تبدأ من داخل اللعبة.

الشاشة 3







كيفية عمل الرّموز والتنقل في عالم اللعبة

أيقونات اللعبة الصغيرة

ريم جين لتكرار التعليمات

اضغط على هذا لتأكيد الاختيار

اضغط على هذا للمحاولة مرة أخرى

تشير هذه الأيقونة إلى إجابة صحيحة في اللعبة الصغيرة

تظهر هذه الأيقونة في الجزء العلوي من الشاشة عندما تكون الإجابة غير صحيحة في اللعبة الصغيرة

ضغط على هذا للخروج من اللعبة الصغيرة

اضغط لإدخال إجابة

تستخدم هذه لتشغيل لوحة "التمارين" وإيقافها في بعض ألعاب مسائل الرياضيات

اضغط على زر العدد لسحبه وإسقاطه...

... في واحدة من هذه المربعات المنقطة ...

... وهذا سيظهر أعدادًا أخرى في اللعبة نفسها

ملفات الفيديو وعالم اللعبة

اضغط على هذا لرؤية عالم اللعبة بالكامل

اضغط على هذا الزر لتشغيل مقطع الفيديو

يشير هذا الزر إلى قسم الفيديو. هنا يمكنك العثور على جميع مقاطع الفيديو غير المفتوحة.

الأيقونات العامة في اللعبة

هذا يحذف حسابات الطلاب ويضعها في سلة المهملات.

يحذف زر "الحذف" رقمًا قد تكون قد كتبته بشكل غير صحيح.

يظهر هذا الشعار تقدم الطفل في عالم اللعبة العام مع كسب النجوم.

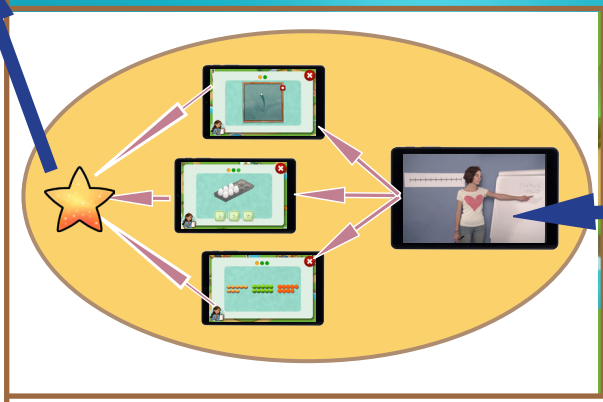
تظهر هذه الأيقونة بعد كل لعبة صغيرة. سيتعين على الطفل لعب العديد من الألعاب "لملء" النجمة بالكامل. وإذا اكتملت النجمة، فستظهر على سلسلة النجوم في جميع أنحاء عالم اللعبة.

هذا زر الخروج من اللعبة

يعيدك هذا الزر صفحة إلى الوراء

أتوق إلى التعلم: نظرة عامة على اللعبة

سيبدأ الأطفال المشاركين في برنامج "أتوق إلى التعلم" "بعالم اللعبة". وهذا مجال يساعد الأطفال فيه الشخصيات على بناء المنازل والمشاريع. ولا يتضمن هذا الجزء من البرنامج أي ألعاب أو تعليمات لتعلم الرياضيات، وإنما مساحة للحركة وكسب المكافآت في ألعاب الرياضيات الصغيرة. ويجب على الأطفال العثور على منطقة المبنى ذات الوميض الذهبي (الموقع النشط) والنقر عليها. وسينقلك هذا بعد ذلك إلى "مستوى التعلم" في اللعبة حيث سيجدون مقاطع الفيديو الخاصة بأنشطة الرياضيات والمقاطع التعليمية الخاصة بها.الفيديو ومشاهدته مرة أخرى متى شاءوا. ويمكن للأطفال مشاهدة مقاطع الفيديو فقط من الموضوعات/ المفاهيم التي قابلوها بالفعل أثناء لعب الألعاب الصغيرة.



مقاطع الفيديو والألعاب ومكافآت النجوم

عندما يدخل الأطفال إلى "مستوى التعلم"، سيتم عرض مقطع فيديو تعليمي، يقدمه أطفال، حول مفهوم رياضيات معين. سيقودهم هذا المستوى بعد ذلك من خلال سلسلة من ألعاب الرياضيات المختلفة حول المفهوم المطروح في الفيديو.

مكافآت النجوم

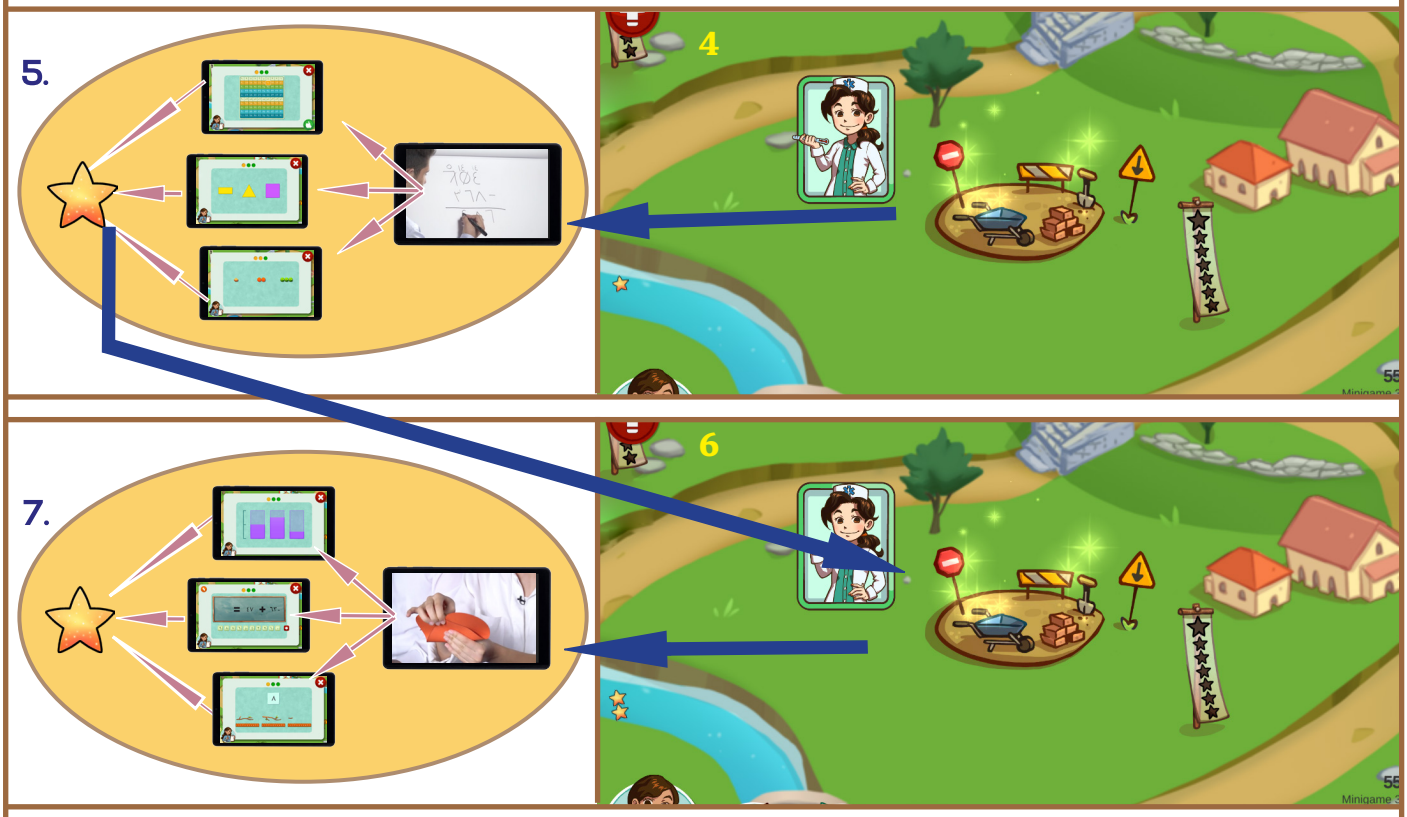
عندما يحقق الأطفال نتائج جيدة في الألعاب، سيتم مكافأتهم بالنجوم. وسيتم "ملء" النجوم تدريجيا.

يملأ الأطفال نجمة واحدة بلعب العديد من الألعاب الصغيرة. بمجرد ملؤها تمامًا، سيرون هذا النجم النهائي في شعار النجوم في عالم اللعبة. وسيحصل المبنى أيضًا على ترقية. في المجموع، هناك 7 نجوم لكل مبنى وسبع مراحل لكل مبنى.

عندما يكمل الأطفال جميع الألعاب والأنشطة على مستوى ما، يتم إعادتهم تلقائيًا إلى عالم اللعبة حيث تتم إضافة مكافآت النجوم إلى المبنى/ المشروع الذي بدأوا منه. تسمح لهم النجوم بالإضافة إلى مبانيهم وتنمية أعمالهم المختلفة.

ثم تبدأ العملية بأكملها مرة أخرى

يُعاد الأطفال بعد ذلك إلى عالم اللعبة حيث ستجعل اللعبة تلقائيًا المبنى/ مشروع نفسه أو أخرى مختلفة هو "الموقع النشط" حيث يكررون العملية بأكملها مرة أخرى. ويعمل الأطفال وفقًا لسرعتهم ومستواهم بالمواءمة مع منهج الرياضيات في لبنان. ويمكنهم **إعادة الاطلاع على مقاطع الفيديو** وقتما يحتاجون إليها إذا تعثروا في اللعب.



يستمر عالم اللعبة في البناء والزيادة بقدر لعب الأطفال وزيادة تمكنهم. في النهاية، بعد تعلم المنهاج بأكمله، سيبدو عالم اللعبة هكذا.

استخدام لعبة الرياضيات

بدء اللعبة

افتح الجهاز اللوحي وسترى شاشة إدارة الجهاز حيث ستجد أيقونات لعبة برنامج أتوق إلى التعلم.

تظهر أدناه "ريم" **أيقونة اللعبة** التي ستفتح بمجرد النقر عليها لعبة الرياضيات:

ابحث عن واضغط/ انقر على أيقونة اللعبة. ستبدأ اللعبة الآن في التحميل.

شاشة إدارة الجهاز

أيقونة لعبة الرياضيات

ستبدأ اللعبة الآن في التحميل وستظهر "شاشة البداية" أدناه (الشاشة 1).

الشاشة 1

قد يستغرق تحميل اللعبة بعض الوقت. بمجرد تحميل اللعبة، سترى الشاشة أدناه (الشاشة 2). انقر على زر **التأكيد** "الإبهام الأخضر" للمتابعة.

الشاشة 2

سترى الآن الشاشة أدناه (الشاشة 3)، وهي الصفحة التي ستستخدمها لغرضين:

1.تسجيل الدخول إلى حساب الطالب

أو

2.إنشاء مستخدم جديد أو تعديل مستخدم موجود

عندما يتم تزويدك بجميع الأرقام التعريفية للطلاب من مسؤول المشروع، يمكنك البدء في إنشاء حسابات طلابك. إذا أردت إنشاء مستخدم جديد أو تعديل/ حذف المعلومات، فيجب عليك الدخول إلى "شاشة المعلم". وللوصول إلى شاشة المعلم، **اضغط على النقطة الموجودة في الزاوية العلوية اليسرى من الشاشة الموضحة أدناه، حيث وضع عليها علامة كزر مخفي.** يرجى ملاحظة أن الزر سيكون **مخفيًا** ولن ترى مكان الضغط عليه في اللعبة. اضغط باستمرار على الركن الأيسر العلوي من الشاشة باستمرار (الشاشة 3) لمدة ثلاث ثوانٍ تقريبًا وستظهر صفحة إنشاء المستخدم (الشاشة 4).

الشاشة 3

الشاشة 4

الجهاز اللوحي - كيفية التنقل في حساب المعلم

ستظهر الشاشة 5 (أدناه) عندما تضغط على الزاوية اليسرى العليا. وستطلب منك هذه الشاشة إدخال "كلمة السر للدخول". هذا هو الرقم الذي يسمح لك دائمًا بالدخول إلى شاشة المعلم. وهذا الرقم ثابت دائما. ولا ينبغي **إدخال هذا الرقم أمام الأطفال**، ومن المهم أن يكون المعلم وحده هو من يعرف كلمة السر وأن لا يعطيها لأي شخص. والغاية من ذلك هو عدم السماح للأطفال من الوصول إلى شاشة المعلم وإنشاء حسابات أو تعديلها.

كلمة السر هي 2985

الشاشة 5

الشاشة 6

إنشاء حساب جديد

لإنشاء حساب جديد للطفل المشارك، يجب أن يكون لديك الرقم التعريفي الخاص بالطفل. يتم إنشاء الأرقام التعريفية في بوابة الإدارة وسيتم توفيرها لك من قبل أحد موظفي المشروع.

لن تتمكن من إنشاء حساب بدون الرقم التعريفي الخاص بالطفل. وإذا لم يكن الرقم لديك، فسيتعين إنشاء الرقم بواسطة مسؤول المشروع. ويجب أن يكون المسؤول قادرًا على إنشاء مستخدم جديد من خلال بوابة الإدارة وإيصال الرقم التعريفي الخاص بالطفل إليك.
عند إنشاء حساب جديد على الجهاز اللوحي، يلزمك ملء:

1. **.الرقم التعريفي للطالب: الأرقام التعريفية الافتراضية (للتدريب فقط) هي *10000001*، أو *20000002*، إلخ.**
2. **.اسم الطالب.**

الشاشة 7

بمجرد إدخال الرقم التعريفي الخاص بالطالب واسم الطالب، سيُطلب منك تحديد النقطة التي سيبدأ منها الطفل في اللعبة (الشاشة 8). سيكون أمامك ثلاثة خيارات مختلفة:

1. **البدء من البداية.**
2. **وضع ألعاب تحديد المستوى.**
3. **وضعهم يدويًا.**

سيقوم **جميع اللاعبين الجدد**، إما بإجراء **"وضع ألعاب تحديد المستوى" أو "البدء من البداية"**. إذا كان أحد الأطفال يستخدم ألعاب برنامج أتوق إلى التعلم ولسبب ما (توقف الحساب عن العمل أو فقد أو تلف الأجهزة اللوحية) كان عليه البدء في استخدام جهاز لوحي آخر، فسيحتاجون إلى **"وضعهم يدويًا"**، حتى لا يضطرون إلى البدء من بداية الصف الأول مرة أخرى على الجهاز اللوحي الجديد. يتم شرح آلية "الوضع اليدوي" في الصفحة التالية.

الشاشة 8

الوضع اليدوي (الخيار 2 - فقط في الحالات الخاصة)

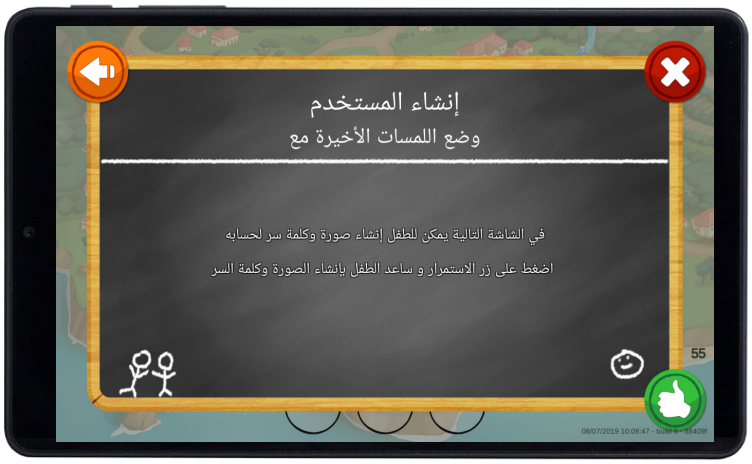
يمكنك وضع الأطفال مباشرةً في اللعبة في حالة فقد أو تلف الجهاز اللوحي وكان الطفل بحاجة إلى الشروع في اللعب على جهاز لوحي جديد. يتيح لك هذا الخيار وضع الطفل في المستوى نفسه الذي وصل إليه على الجهاز اللوحي السابق. عندما تضع الطفل يدويًا، يمكنك الاختيار من بين العديد من المستويات المختلفة. تمثل هذه المستويات "مستويات التعلم"، والتي تشكل بنية اللعبة. يلعب الطفل جميع الألعاب الصغيرة في مستوى معين، ثم ينتقل إلى المستوى التالي. يحدث هذا بشكل طبيعي خلال اللعبة، لذلك لن يلاحظ الطفل القفز من مستوى إلى آخر.

لاستعادة مستوى التقدم الحالي للطالب، يمكن لموظف تكنولوجيا المعلومات/ مسؤول المشروع أن يبحث عن مستوى تعلم الطفل في بوابة الإدارة باستخدام الرقم التعريفي للطالب والمكون من 8 أرقام. وبعد ذلك تقوم بإنشاء حساب طالب جديد في اللعبة باستخدام الرقم التعريفي نفسه للطالب، واختر الخيار 3 (وضعهم يدويًا) وأدخل المستوى الذي وصل إليه الطفل (الشاشة 9). يُطلق على المستوى الذي وصل إليه الطفل من قبل اسم "نقطة المجرى".

الشاشة 9

وضع اللمسات الأخيرة على حساب المتعلّم

نادرًا ما يتعين عليك استخدام خيار "وضعها يدويًا"، ولكن الخيارات 1 أو 2، تبدأ من البداية أو إجراء اختبار تحديد المستوى. بعد اختيار "البدء من البداية"، سترى الشاشة 01، اضغط على الزر الأخضر للمتابعة.



الشاشة 10

لقد حان الوقت لإضافة أيقونة (الفاكهة) سيتعرف عليها الطفل عند تسجيل الدخول وكلمة السر الخاصة به (مجموعة من الحيوانات). يجب أن تضغط على الفاكهة أولًا (الشاشة 11)، ثم اضغط على "تأكيد" لإنشاء كلمة السر.

حاول، إن أمكن، التأكد من أن الأطفال الذين يستخدمون الجهاز اللوحي نفسه لا يختارون رمز الفاكهة نفسه. قد يكون هذا مربكًا عندما يحاولون تسجيل الدخول إلى حساباتهم.

يمكن للأطفال اختيار كلمة السر الخاصة بهم والتي يجب عليهم تذكرها. تظهر الشاشة *21* الحيوانات. ويجب أن يختاروا مجموعة من ثلاثة، ثم اضغط على زر الإبهام الأخضر، زر "تأكيد".

الشاشة 11

الشاشة 12

تسجيل الدخول للمتعلّمين

عندما يريد الطفل الدخول إلى التطبيق، سيتعين عليه الضغط على أيقونة الفاكهة/ الأيقونة التي يوجد اسمه تحتها، كما هو موضح في صفحة تسجيل الدخول (الشاشة *31*) أدناه. وسيتعين عليهم إدخال كلمة السر الخاصة بهم عن طريق الضغط على أيقونات الحيوانات. بعد أن تملأ الرموز الموجودة هناك والضغط على زر التأكيد، سيتم تسجيل دخولهم في اللعبة الخاصة بهم من البداية (الدرس *1*) إذا كانت هذه هي المرة الأولى التي يلعبون فيها أو سينتقلون تلقائيًا إلى حيث انتهوا من اللعبة في السابق إذا كانوا قد لعبوا من قبل.

الشاشة 13

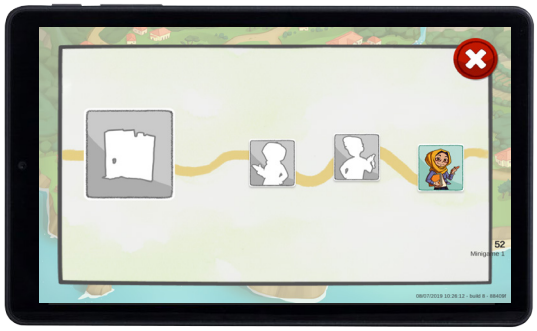
اختبار تحديد المستوى

لقد تم تصميم اختبار تحديد المستوى (والذي يمكن إخضاع الأطفال له قبل أن يبدؤا في اللعبة) لوضعهم في المستوى المناسب لهم. إذا لم يكن الطفل قد تلقى أي تعليم رسمي من قبل، فمن الأفضل أن يبدأ تعليمه في المستوى الأول من الألعاب. ومع ذلك، إذا كان الأطفال قد حصلوا على بعض التعليم من قبل، فمن الجيد إجراء اختبار تحديد المستوى لمعرفة ما إذا كان يمكنهم البدء في مستوى أعلى.

يمنح اختبار تحديد المستوى الأطفال سلسلة من الأسئلة المتساوية. وعندما يصل الطفل إلى المستوى الذي يبدأ فيه ارتكاب الأخطاء أو يواجه صعوبة، ستبدأ اللعبة تلقائيًا بتعليم الطفل في هذه المرحلة. ويجب أن يتم اختبار تحديد المستوى مرة واحدة فقط.

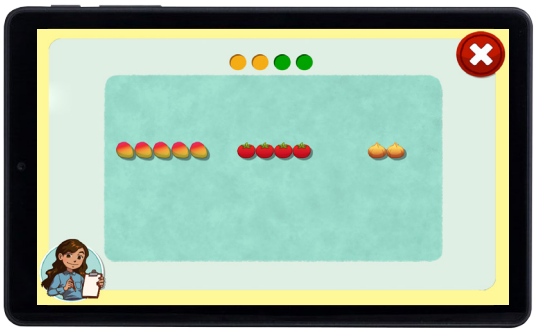
يؤدي تحديد الخيار الأوسط إلى إنشاء حساب يبدأ باختبار تحديد المستوى.

الشاشة 1



الشاشة 2

يجب أن تمر العملية نفسها حالها حال الخيارين الآخرين لإنشاء الحساب. عند تسجيل الدخول إلى الحساب الجديد لأول مرة، سيقودك أولًا إلى الأسئلة التدريبية ثم الاختبار الفعلي (الشاشتان 2 و 3).



الشاشة 3

الشاشة 4

تعديل حساب المتعلّم

في بعض الأحيان، قد تحتاج إلى تعديل حساب الطفل. وقد تحتاج إلى **تغيير الاسم** الموجود في الحساب إذا تم كتابته بشكل غير صحيح، وقد تحتاج إلى ت**غيير كلمة السر الخاصة بالطفل** إذا نسيها أو قد تحتاج إلى **حذف حساب بالكامل** (إذا ترك الطفل البرنامج واحتاج طفل جديد لبدء استخدام هذا الجهاز اللوحي).

لتعديل الحساب، انتقل إلى أيقونة حساب الطفل الذي ينبغي تعديله واضغط باستمرار على الأيقونة/ الصورة حتى يظهر الرمز البرتقالي الصغير على الجهة اليمنى، كما هو مبين في الشاشة 1 أدناه. سيؤدي النقر على الرمز مرة أخرى إلى توجيهك إلى صفحة الإعدادات، حيث يمكنك تغيير كلمة السر و/أو الصورة الخاصة بالطفل.

الشاشة 1

سيتم نقلك بعد ذلك إلى صفحة "تحرير المستخدم" - كلمة السر للدخول، الشاشة 2. هنا يجب إدخال كلمة السر مرة أخرى. تذكر أن كلمة السر **الافتراضية هي *2985***، تمامًا مثلما أدخلناها من قبل **في شاشة المعلم. ثم اضغط على الإبهام الأخضر للتأكيد.**

الشاشة 2

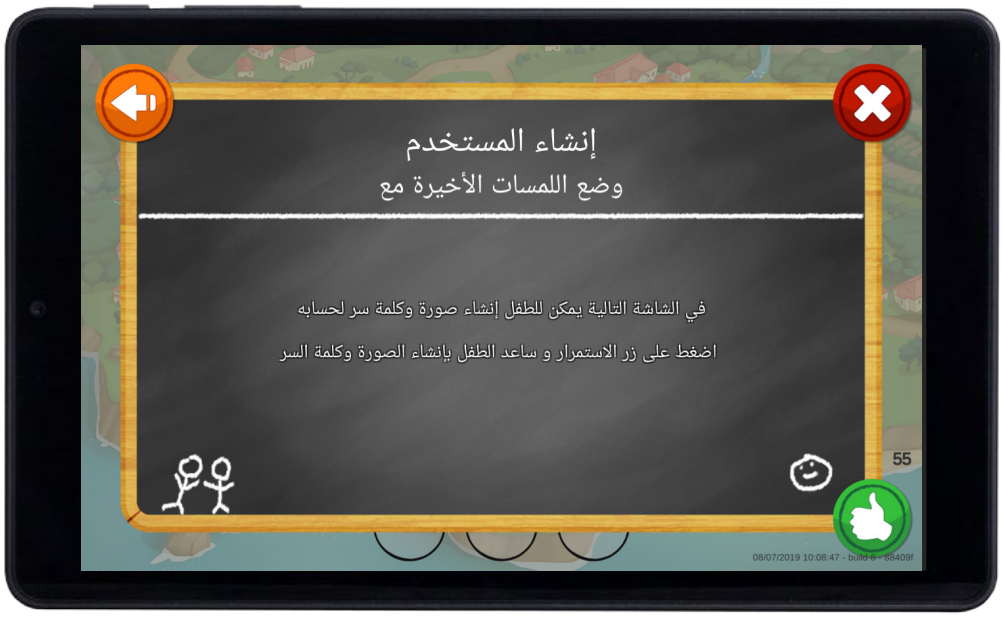
بمجرد تأكيد كلمة السر، سيتم نقلك إلى صفحة "أدخل بيانات الطالب"، الشاشة 3. هنا يمكنك اختيار تصحيح اسم الطفل، أو يمكنك حذف الحساب بالكامل عن طريق الضغط على الأيقونة الحمراء التي يوجد فيها السهم وسلة، على يسار اسم الطالب ورقمه. **إذا قمت بحذف الحساب، فلن تتمكن من استرداده إلا إذا قمت بإنشائه مرة أخرى من الصفر، لذا ينبغي اللجوء إلى عملية حذف الحساب فقط إذا كنت بحاجة فعلًا إلى حذفه.**

إذا كنت **بحاجة إلى تغيير كلمة السر فقط**، فلا تفعل أي شيء على هذه الصفحة، **فكل ما عليك فعله هو الضغط على زر التأكيد الأخضر لينقلك إلى الشاشة التالية.**

الشاشة 3

بمجرد التأكيد، سيتم نقلك إلى صفحة "وضع اللمسات الأخيرة مع"، الشاشة رقم 4. تخبرك هذه الشاشة أنه يمكنك الآن إشراك الطفل إذا كنت تريد أن يختار كلمة سر جديدة بأنفسهم.

ما عليك سوى الضغط على زر التأكيد الأخضر لينقلك إلى الشاشة التالية.



الشاشة 4

(الشاشة 5) **لتعديل كلمة** السر، اضغط على أيقونة الفاكهة الصحيح للاعب الذي تقوم بتغيير كلمة السر الخاصة به (الشاشة 5) ثم اضغط على تأكيد.

سيتم نقلك إلى الشاشة 6 أدناه. استخدم زر الحذف الأحمر لإزالة الحيوانات الثلاثة الموجودة هناك واكتب كلمة سر من ثلاثة حيوانات جديدة. ثم اضغط على "تأكيد" وقم بتسجيل الدخول إلى الحساب باستخدام كلمة السر الجديدة.

الشاشة 5

الشاشة 6

كل ما عليك القيام به للبدء باللعب هو النقر على أيقونة الفاكهة الخاصة بالطالب (الشاشة 7) وأدخل كلمة السر المكونة من الحيوانات الصحيحة لهذا اللاعب.

الشاشة 7

أنت الآن جاهز لبدء اللعب!

سوف تدخل الآن شاشة التحميل (الشاشة 8). يرجى الانتظار بعض الوقت لبدء اللعبة.

الشاشة 8

برنامج أتوق إلى التعلم

لعبة الصوتيات/ القراءة

استخدام لعبة الصوتيات/ القراءة

بدء اللعبة

افتح الجهاز اللوحي وسترى "شاشة إدارة الجهاز" حيث ستجد أيقونات لعبة برنامج أتوق إلى التعلم.

يوجد أدناه **أيقونة اللعبة** "رفيق" الذي سيشغل لعبة الصوتيات/ القراءة:

ابحث عن واضغط/ انقر على أيقونة اللعبة. ستبدأ اللعبة الآن في التحميل.

شاشة إدارة الجهاز

أيقونة لعبة الصوتيات/ القراءة

ستبدأ اللعبة الآن في التحميل وستظهر "شاشة البداية" أدناه (الشاشة 1).

الشاشة 1

قد يستغرق تحميل اللعبة بعض الوقت. بمجرد تحميل اللعبة، سترى الشاشة أدناه (الشاشة 2). انقر على زر **التأكيد** "الإبهام الأخضر" للمتابعة.

الشاشة 2

سترى الآن الشاشة أدناه (الشاشة 3)، وهي الصفحة التي ستستخدمها لغرضين:

1.تسجيل الدخول إلى حساب الطالب

أو

2.إنشاء مستخدم جديد أو تعديل مستخدم موجود

يمكنك استخدام هذه الصفحة (مع تسجيل الدخول إلى كلمة السر والزر المخفي) بنفس الطريقة تمامًا كما تفعل في لعبة الرياضيات (راجع الصفحة 62 من هذا الدليل إذا كنت بحاجة إلى تذكير).

ستظهر الشاشة 4 أدناه، بعد إدخال كلمة السر لإظهار عالم اللعبة الجديد للعبة الصوتيات/ القراءة.

خلال الصفحات الثماني التالية، ستكون هناك مقدمة للشخصيات والمشاهد والألعاب الجديدة.

الشاشة 3

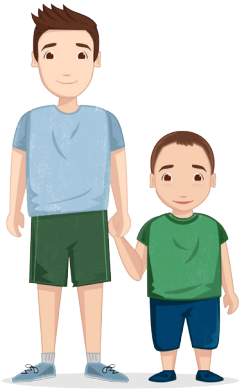
الشاشة 4

العم مكرم
السائق

الجدة أمل

الجد سامي

المعلمة فرح



فراس مع أخيه
الأصغر رامي

الأخت الكبرى خلود

الأم سلمى

الأب هشام

الصديق نزار

ابنة الخالة ليلى

الخالة زهرا

الأخت الأصغر رنا

الكوافيرة ياسمين

الراعي رياض

صاحبة المتجر منى

صاحب المتجر أنيس

عالم اللعبة - الشخصيات والمشاهد

امثلما هو الحال مع لعبة الرياضيات، تتكون لعبة الصوتيات/ القراءة من 3 أقسام رئيسية، **عالم لعبة** شامل وسلسلة من **مقاطع الفيديو** و**الألعاب الصغيرة**. ويتكون ع**الم اللعبة** من خريطة متحركة تحتوي على **15 شخصية، لكل واحدة منها قصة أو حكاية وتقوم بما يلي:**

- تعمل الأم على تحضير وليمة للحفلة.
- يستطيع الأب إصلاح أي شيء ويحب مساعدة الناس في المجتمع.
- تروي الجدة القصص وتقدّم النصائح وتطلع الناس على تجاربها.
- يعمل الجد مزارعًا ويتمتع بصحة جيدة ويحب الزراعة والحصاد.
- تعود الأخت الكبرى إلى المنزل أثناء الإجازة من الدراسة لرؤية جميع أفراد أسرتها.
- تحب الأخت الصغيرة صنع الأشياء والرقص.
- يحب الإخوة اللعب ومساعدة إخوتهم.
- يعمل العم سائق سيارة تكسي ويحب موسيقى الـ "دي جي" في وقت فراغه.
- لدى الكوافيرة طفل صغير وتدير صالونًا.
- تحب الخالة الاستقلالية وتحب الاعتناء بالزهور وتزيين الأشياء.
- تتمتع بنت الخالة ليلى بخيال كبير، وتحب اللعب ورواية القصص ولا تخاف من الفشل أبدًا.
- يدير الجار محل بقالة ويحب لعب الطاولة مع الجد.
- يمتلك راعي الغنم العديد من الحيوانات، وهو مرتاح جدًا إذ يعيش حياة لا يوجد فيها مسؤوليات رعاية.
- يقود الصديق فريقًا لكرة القدم، ويحب المنافسة ويتفاخر بذلك بطريقة مضحكة.
- المعلمة صبورة وودودة للغاية، حيث تمتاز حصصها بأنها ممتعة وتأخذ الأطفال في رحلات.

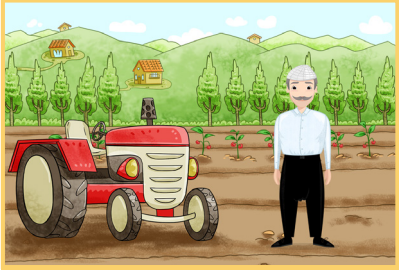
الشخصيات - لكل منها سلسلة خاصة بها تتكون من 8 مشاهد سردية.

أدناه هو المشهد الأول لكل شخصية. تعرض الصفحة الموجودة على اليمين جميع المشاهد والقصص الثماني لرياض، الراعي.


الأم – المشهد الأول


الأب – المشهد الأول


الجدة – المشهد الأول


الجد – المشهد الأول


الأخوة – المشهد الأول


الأخت الصغرى – المشهد الأول


الأخت الكبرى – المشهد الأول


العم – المشهد الأول


الخالة – المشهد الأول


ابنة الخالة – المشهد الأول


المعلمة – المشهد الأول


صديق اللعب – المشهد الأول


صاحب المتجر – المشهد الأول


الكوافيرة – المشهد الأول


الراعي – المشهد الأول

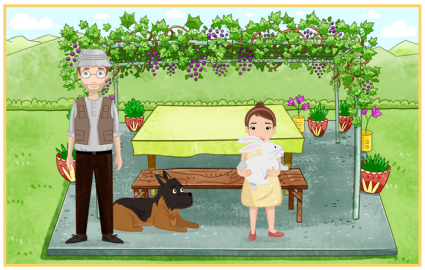
هذا رياض، أفضل صديق للأب. يمتلك قطيع أغنام، وبقرة ومجموعة من الأرانب. يحب رياض إمضاء الوقت في الخارج مع الحيوانات التي ترعى في الحقول. كما يمتلك كلب جميل وذكي يدعى سوسو يساعده في الحفاظ على قطيع الأغنام معًا.

اليوم جميل، والشمس مشرقة والطيور تزقزق. في هذا الأثناء، يأخذ رياض قسطا من الراحة بينما يقوم الكلب سوسو بالانتباه للأغنام. يعرف رياض أن كلبه سينبهه عندما يحدث خطب ما، لذلك يأخذ قيلولة صغيرة.

يقوم رياض بقص صوف الأغنام باستخدام مقص خاص، حيث سيساعده صديقه المقرب هشام اليوم في هذه المهمة. سيبيع رياض الصوف لبعض الأشخاص الذين يعرفهم والذين يستطيعون صنع الفرشات وأغطية السرير من هذا الصوف. وستكون الأغنام سعيدة أيضًا، لأنها كانت تعاني من الحر بعض الشيء.

سيذهب رياض اليوم إلى المدرسة لتعليم الأطفال عن الطبيعة، وقد أحضر معه نعجة وحملًا صغيرًا. يرغب الأطفال بسماع قصص رياض عن حياة الأغنام، وبالطبع يود جميعهم احتضان الحمل الصغير.

يحلب رياض الأغنام بمساعدة فراس، حيث سيعطي الحليب لأم فراس حتى تتمكن من صنع الجبن. يعلم رياض فراس الطريقة الأسهل والأسرع لحلب الأغنام، بحيث تظل الأغنام مسترخية وترعى العشب بينما يقوم فراس بعمله على أكمل وجه.



يقف رياض على مصطبة البيت. لقد وعد رنا بإعطائها أرنبًا واليوم هو موعد تسليم الأرنب. سيبقى الأرنب على المصطبة، حيث تشعر رنا بالسعادة لأن الأرنب جميل وملمسه ناعم للغاية.

خلال رعيه للأغنام في الخارج، شاهد رياض مجموعة من الأطفال الذين يلعبون الغميضة. وفي تلك اللحظة، عادت له بعض الذكريات عندما كان في هذا السن، حيث اعتاد الخروج مع والده وصديقه هشام. كانوا يلعبون أيضا الغميضة بين الخراف.

سيذهب رياض إلى الحفلة، وسيأخذ كلبه سوسو معه. وقد سرح رياض شعره ولبس ربطة عنق لطيفة لهذه المناسبة. كما قام بتعليم الكلب كيف سيسلم على خلود لتهنأتها. فكل ما على رياض قوله للكلب هو "مد يدك".

عالم اللعبة

يحتوي عالم لعبة الصوتيات/ القراءة على **15 شخصية** على الخريطة متواجدة أمام مواقعهم/ منازلهم. لكل **شخصية 8 مشاهد** يتضمن كل مشهد قصة مسموعة قصيرة (120 مشهدًا في المجموع).

نظام المكافآت للعبة الصوتيات/ القراءة عبارة عن إكليل من الزهور فيه 6 أزهار. مقابل كل لعبة صغيرة يربحها اللاعب (ومشاهدة الفيديو)، يحصل اللاعب على كمية من الماء تنسكب في الإكليل. وبمجرد امتلاء عداد المياه، تظهر زهرة. ويجب أن تتفتح الزهور الست لإكمال الإكليل في موقع واحد.

يمكن للاعبين اللعب في أي مكان. ومع ذلك، بمجرد اكتمال إكليل إحدى الشخصيات لمستوى التعلم (انظر الصفحة 58)، يصبح هذا الموقع غير نشط حتى يتم الوصول إلى المستوى التالي.

الخلفيّة الأولى في اللّعبة

- جميع المواقع "مفتوحة". يمكن تحديد المواقع المفتوحة بواسطة إكليل الزهور المتحرك.
- انقر على أي شخصية لفتح الموقع.
- يتم إدخال اللاعب إلى المشهد بحيث يستمع إلى المقطع الصوتي الخاص بهذا المشهد.
- عند الانتهاء من القصة، انقر فوق أي مكان في المشهد لبدء تشغيل مقطع فيديو/ لعبة صغيرة.
- بعد اكتمال اللعبة الصغيرة، يتم إغلاق الشاشة تلقائيًا، أو يمكنك الضغط على علامة X الحمراء.
- يُعاد اللاعب إلى عالم اللعبة ويمكنه اختيار لعب اللعبة الصغيرة التالية في الموقع نفسه أو الانتقال إلى شخصية أخرى لسماع قصتها واللعب هناك.
- بمجرد جمع كل الزهور في الموقع، لم يعد من الممكن لعب ألعاب صغيرة في هذا الموقع. عندما يحاول اللاعبون الضغط على الشاشة لبدء اللعبة الصغيرة، يظهر دليل اللعبة "رفيق"، ويخبرهم أن الآخرين بحاجة إلى المساعدة.
- يتعين على اللاعب الانتقال إلى مشهد جديد لسماع قصة جديدة وبدء تشغيل مقاطع الفيديو والألعاب.
- يُظهر الإكليل المتحرك للاعبين المواقع التي لا يزال يتعين جمع الزهور منها. تظهر المواقع غير النشطة إكليلا من زهور ست غير متحرك.
- يتم تخزين قصص الشخصيات (غير المفتوحة) التي تم عرضها في **المساحة الشخصية**، والتي يمكن العثور عليها عن طريق الضغط على الزر الذي يوجد فيه دول طلاء وكتاب (الصفحة المقابلة).
- بعد جمع كل الزهور في المواقع الـ 15، تصبح جميع المواقع نشطة مرة أخرى وأكاليل الزهور فارغة لبدء الجولة الجديدة وتتكرر الدورة الموضحة أعلاه.

المساحة الشخصية

المساحة الشخصية لها عدد من الأغراض

زر رف الكتب: يعرض جميع الكتب والأغاني والقصائد غير المفتوحة التي صادفها اللاعب في اللعبة. يتم عرض عناوين الكتب. يشير لون الكتاب إلى نوعه.

- **البرتقالي** - أصوات الحروف الثمانية الأولى
- **أزرق** - أصوات الحروف الثمانية التالية
- **الأخضر** - أصوات الحروف الثمانية التالية
- **الأرجواني** - أصوات الحروف الأربعة الأخيرة
- **الوردي** - كتب الجمل مع المواضيع
- **الأصفر** - كتب للتسلية والكتب المرتبطة بأهداف التعلم للصفين الثاني والثالث
- **الكتب الزرقاء** (في النهاية) - الأغاني والقصائد

زر الفيديو: يخزن جميع مقاطع فيديو التعليمات غير المفتوحة من اللعبة. يمكن للأطفال الاطلاع على أي من مقاطع الفيديو التي شاهدوها بالفعل إذا لزم الأمر أو رغبوا بذلك.

زر المفكرة: هذا هو المكان الذي يمكن للأطفال الكتابة فيه بحرية. يحصل الأطفال على صفحة واحدة في اليوم للكتابة. وليس عليهم أن يكتبوا شيئًا كل يوم إذا كانوا لا يريدون ذلك.

زر دلو الطلاء: هذا هو المكان الذي يمكن للأطفال الرسم فيه بحرية. يحصل الأطفال على قطعة قماش واحدة كل يوم. وليس عليهم الرسم يوميًا إذا كانوا لا يريدون ذلك.

في الصورة أعلاه مشهد لقصة، حيث قام الجد سامي بزيارة صديقه أنيس في متجره للعب الطاولة.

تشير هذه القصة إلى تعلم الأطفال حول الحيوانات من جميع أنحاء العالم بمساعدة معلمتهم فرح.

الألعاب الصغيرة

الألعاب الصغيرة هي ألعاب يتم فيها تعليم الأطفال حروف وأصوات معينة وتركيب وتفكيك الكلمات والإملاء والقراءة والنحو وعلامات الترقيم والمفردات.

تتناول كل لعبة صغيرة صفة تعلم محددة ثم تتطلب مراجعة/ ممارسة جميع عمليات التعلم السابقة.

تعد هذه المراجعة المستمرة مهمة للغاية للأطفال ليتمكنوا من تعزيز تعلم الصوتيات لديهم.

يعتمد التقدم خلال اللعبة على الأداء في الألعاب الصغيرة: يحدد عدد الإجابات الصحيحة ما إذا كان يمكن للأطفال المواصلة إلى مستويات ومراحل أعلى في تعلم الصوتيات.

وهذا يضمن أن يعمل الأطفال دائمًا على مستواهم الخاص ووفقًا لسرعتهم الخاصة.

دليل اللعبة "رفيق"

عندما يبدأ المتعلم اللعبة للمرة الأولى، سيتم الترحيب به من قبل دليل اللعبة "رفيق". وسيقدم رفيق شرحًا موجزًا عن كيفية البدء وما هو متوقع من المتعلم. توجد أيقونة دليل اللعبة دائمًا في الركن الأيسر السفلي من الشاشة.

1. **في عالم اللعبة، سيخبرك رفيق عندما يكون إكليل الزهور ممتلئًا أنك بحاجة إلى الذهاب إلى مشهد شخصية جديدة ومختلفة لمواصلة اللعب أكثر.**
2. **في صفحات الألعاب الصغيرة، سيؤدي النقر على رفيق على جعله يكرر التعليمات إذا كان المتعلم بحاجة إلى سماعها مرة أخرى.**

أتوق إلى التعلم - لعبة الصوتيات/ القراءة: ما هي الأشياء التي سيتم تعلمها؟

تشكل القدرة على القراءة بطلاقة وبشكل مفهوم (والكتابة في النهاية) هدف أي برنامج لتعليم الصوتيات/ القراءة. لذا، ومع أخذ ذلك في الاعتبار، سننظر إلى "تسعة مكونات للتعليم الفعال للقراءة" المدعومة بالبحوث باعتبارها نظرة عامة على ما ستراه في اللعبة.

يجب على المتعلمين:

سماع صوت/ كلمة قبل التمكن من نطقها.

قراءة صوت/ كلمة قبل التمكن من كتابتها.

معرفة صوت/ كلمة قبل التمكن من فهم معناها.

تسعة مكونات للتعليم الفعال القراءة

1.الوعي الصّوتي هو التّركيز على المقاطع الصّوتيّة (الصّوتيّات) بالاضافة الى الوعي بالحروف وطرق جمعها لتشكّل معنى واضح وصحيح.

- أساس تعلم نظام الكتابة الأبجدية.
- تعليمات واضحة في تحديد الصوت، والمطابقة، والتفكيك والتركيب.
- مرتبط بالعلاقة بين الصوت والحرف.

2.النظام الأبجدي: الصوتيات وتفكيك الأصوات

- معرفة العلاقة بين الحرف والصوت.
- عندما يصادف القراء الجيدون كلمات غير معروفة، يقومون بتفكيكها ومن ثم إعطائها معنى.
- لا يعتمد القراء الجيدون في المقام الأول على السياق لتحديد الكلمات الجديدة.

3.القراءة التلقائية للنصوص بطلاقة

- يجب على القراء الجدد تطبيق مهاراتهم في تفكيك الكلمات لقراءة النصوص بطلاقة وتلقائية.
- من المرجح أن يفهم القراء ممن لديهم المستوى الكافي من الطلاقة ما يقرؤون.
- القراءة على مستويات مهمة لإعطاء الأطفال تدريبات تناسب مستواهم الخاص مما يمكّنهم من امتلاك المستوى الكافي من الطلاقة أكثر إمكانية.

4.المفردات

- معرفة معاني الكلمة أمر بالغ الأهمية لفهم القراءة.
- تمكن القراءة الواسعة من اكتساب المعرفة بالمفردات.
- يتم اكتساب معاني الكلمات الجديدة من خلال قراءة أو سماع الكتب.

5.فهم النص

- الغرض النهائي من تعلم القراءة هو الفهم.
- يتطلب الفهم معرفة جيدة بالمفردات ومعارف أساسية كبيرة.
- حتى قبل أن يقرأ المتعلمون لأنفسهم، يمكن لهذه المعارف الأساسية الحيوية أن تساهم في إطلاع المتعلمين على فضاء واسع ومتنوع من النصوص الواقعية والخيالية.

6.التعبير من خلال الكتابة

- ممارسة القراءة والكتابة تبني مهارات تكوين الحروف والتهجئة وكتابة الجمل.
- إعطاء تعليمات صريحة حول التعبير أمر في غاية الأهمية.
- يتضمن التعبير امتلاك القدرة على توليد وتنظيم الأفكار، وإعداد مسودة، ومشاركة الأفكار والحصول على الملاحظات والمراجعة، والتحرير، والتدقيق، والنشر.

7.التهجئة والكتابة باليد

- تتحسن القدرة على التعبير كتابيًا عبر التهجئة والكتابة الواضحة.
- يتعلم الطلاب الإملاء والكتابة باليد بسهولة أكبر إذا تم تدريس تلك المهارات بشكل واضح وإذا تم تطبيقها في سياق مهام متكررة وهادفة.
- يعد استخدام الكلمات والكتابة بخط اليد وعلامات الترقيم واستخدام الحروف الكبيرة والتهجئة أمورًا ضرورية لامتلاك القدرة على التعبير كتابيًا ويجب تدريسها جنبًا إلى جنب مع استراتيجيات الإنشاء.

8.تحفيز الأطفال على القراءة وتطوير قدرتهم على القراءة/ الكتابة

- يجب أن يخلق التعليم الناجح الحماس والاهتمام بالقراءة.
- تشير مراجعات لأبحاث إلى أن الأطفال الذين يتم تشجيعهم على الاستمتاع بالكتب من خلال قراءتها (بشكل مكثف)، من المرجح أن يصبحوا قراءً جيدين أكثر من الأطفال الذين لا يتمتعون بالقراءة.

9.الفحص والتقييم المستمر لتعزيز التعليمات

كيف تعمل لعبة الصوتيات/ القراءة

تعليم الصوتيات هو إفهام المتعلمين أن الكلمات تتكون من حروف. وهذه الحروف تمثل أصواتا مختلفة.

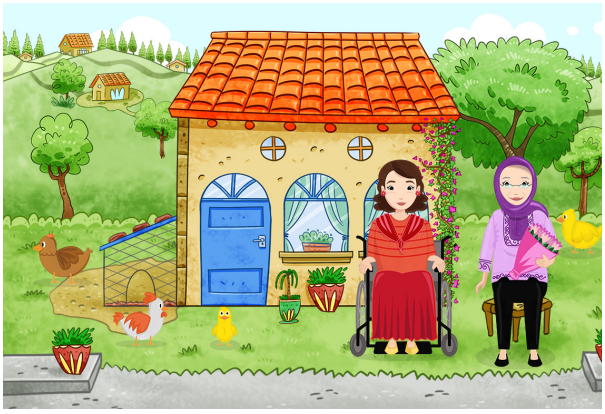
تعلم الصوتيات الطلاب كيفية استخدام هذه العلاقات لقراءة وتهجئة الكلمات.

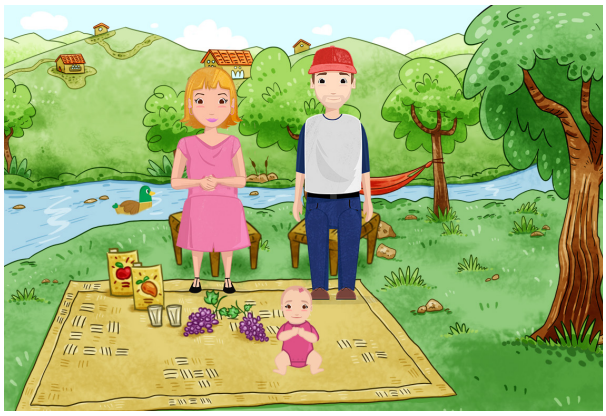
يعتبر الفهم بأن الكلمات تتكون من سلاسل من الأصوات الفردية (أصوات) لبنة أساسية لتعلم كيفية تفكيك الكلمات الفردية.

تنقسم لعبة الصوتيات/ القراءة في برنامج أتوق إلى التعلم إلى مراحل تعلم سيتم شرحها على الصفحات الثماني التالية.

ستعرض الصفحتان التاليتان ترتيب عملية التدريس خلال مراحل الصف الأول وتوضح كيف يتم عرض أصوات حروف العلة الطويلة والقصيرة وأشكال الحروف.

بعد ذلك، سيتم عرض محتوى الصف الثاني والثالث (علامات الترقيم وقواعد اللغة والهجاء) بالترتيب والتفصيل.





القراءة والتهجئة - تشكيل/ تفكيك الكلمات

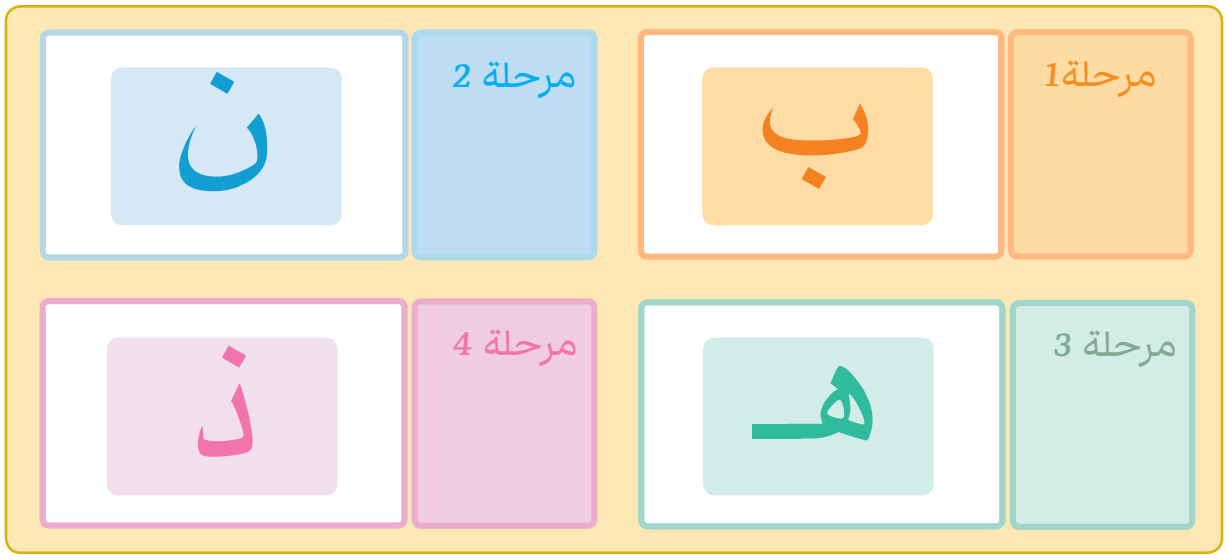
يحتاج متعلمو الصوتيات إلى تعليمات ونماذج واضحة يصاحبها الكثير من الفرص للتدرب على فصل الكلمات **(تفكيك)** من ناحية الأصوات ثم إعادة تجميع هذه الأصوات معًا لتشكيل كلمات **(تركيب)**.

تساعد الصوتيات المتعلمين على **تفكيك** الكلمات لغايات التهجئة **وتركيب** الأصوات معًا للقراءة. ويعتبر تفكيك الكلمات إلى أصوات ثم تركيب الأصوات في كلمات من المهارات الهامة للغاية التي تساعد المتعلمين على تهجئة وقراءة كلمات غير مألوفة أو جديدة كليًا.

الصف الأول هو عندما نبدأ في تدريس الصوتيات، حيث يتم تقديم الحروف والأصوات، ويبدأ تفكيك وتركيب الكلمات والحروف بسرعة كبيرة **(تركيب من 2 إلى 3 أصوات)**.

يتضمن **الصفان الثاني والثالث** تدريبات أكثر على تكرار الأصوات حيث تصبح الكلمات أطول، **(بحد أقصى 4 أصوات للصف الثاني وخمس أصوات فأكثر في الصف الثالث)**.
بالنسبة للقواعد والإملاء، يصبح المثنى والجمع نقطة تركيز مهمة بقدر أهمية تصريف الأفعال والصفات وحروف الجر وعلامات الترقيم. كما يتم التطرق إلى أمور أكثر صعوبة مثل التاء المربوطة والهمزة والتنوين والشدة.

فيما يلي بعض الأمثلة على بطاقات الحروف من المراحل الأربع الأولى في الصف الأول:



الصف الأول - الصوتيات/ القراءة - ترتيب تعليمات الفيديو

تسلسل التدريس: يتم تقديم كل حرف في مقطعي فيديو، "أ" و"ب".

تتناول المرحلة البرتقالية أول ثمانية أحرف. ويتناول مقطع الفيديو "أ" الحالات الثلاث الطويلة والقصيرة لتحريك كل حرف والسكون كذلك. يظهر مقطع الفيديو "ب" شكل حرف، وكيف يكتب في مواضع مختلفة من الكلمة. يبين المثال أدناه كل الأمور التي تغطيها مقاطع الفيديو "أ" و"ب" بخصوص حرف الباء "**ب**".

الصف الأول – المرحلة البرتقالية

فيديو 1-أ
حرف صامت.1

ب

بَ	بُ	بِ	با	بو	بي	بْ

فيديو 1-ب
شكل الحرف في الكلمة.1

ب

بـ	ـبـ	ـب

الصف الأول – المرحلة الزرقاء كما هي الحال مع المرحلة البرتقالية مع الأحرف الثمانية التالية	الصف الأول – المرحلة الخضراء كما هي الحال مع المرحلة الزرقاء مع الأحرف الثمانية التالية	الصف الأول – المرحلة الوردية كما هي الحال مع المرحلة الخضراء مع الأحرف الثمانية التالية

الحروف - تسلسل عملية تناول الحروف

ب ر د ل ز ا و ي

ن ت س ش م ج ح خ

ه ق ك ف ع غ ص ض

ذ ط ظ ث

مرحلة1

	فيديو 1									فيديو 2		
ba	ب	بَ	بُ	بِ	با	بو	بي	بْ		ـب	ـبـ	بـ
dal	د	دَ	دُ	دِ	دا	دو	دي	دْ		ـد	ـدـ	دـ
zāy	ز	زَ	زُ	زِ	زا	زو	زي	زْ		ـز	ـزـ	زـ
waw	و	وَ	وُ	وِ	وا	وو	وي	وْ		ـو	ـوـ	وـ
ra	ر	رَ	رُ	رِ	را	رو	ري	رْ		ـر	ـرـ	رـ
lam	ل	لَ	لُ	لِ	لا	لو	لي	لْ		ـل	ـلـ	لـ
alef	أ	أَ	أُ	إِ	آ	أو	إي	أْ		ـا	ـا	ا
ya	ي	يَ	يُ	يِ	يا	يو	يي	يْ		ـي	ـيـ	يـ

مرحلة 2

	فيديو 1									فيديو 2		
noon	ن	نَ	نِ	نُ	نـ	نو	ني	نْ		ـن	ـنـ	نـ
sin	س	سَ	سِ	سُ	سا	سو	سي	سْ		ـس	ـسـ	سـ
mim	م	مَ	مِ	مُ	ما	مو	مي	مْ		ـم	ـمـ	مـ
hha	ح	حَ	حِ	حُ	حا	حو	حي	حْ		ـح	ـحـ	حـ
taa	ت	تَ	تِ	تُ	تا	تو	تي	تْ		ـت	ـتـ	تـ
shin	ش	شَ	شِ	شُ	شا	شو	شي	شْ		ـش	ـشـ	شـ
jeem	ج	جَ	جِ	جُ	جا	جو	جي	جْ		ـج	ـجـ	جـ
kha	خ	خَ	خِ	خُ	خا	خو	خي	خْ		ـخ	ـخـ	خـ

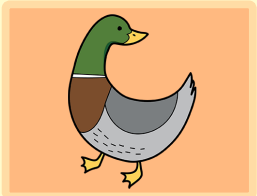
مرحلة 3

	فيديو 1									فيديو 2		
hha	هـ	هَـ	هُـ	هِـ	ها	هو	هي	هْـ		هـ	ـهـ	ـه
kaf	ك	كَ	كُ	كِ	كا	كو	كي	كْ		كـ	ـكـ	ـك
ain	ع	عَ	عُ	عِ	عا	عو	عي	عْ		عـ	ـعـ	ـع
ssad	ص	صَ	صُ	صِ	صا	صو	صي	صْ		صـ	ـصـ	ـص
qaf	ق	قَ	قُ	قِ	قا	قو	قي	قْ		قـ	ـقـ	ـق
faa	ف	فَ	فُ	فِ	فا	فو	في	فْ		فـ	ـفـ	ـف
ghain	غ	غَ	غُ	غِ	غا	غو	غي	غْ		غـ	ـغـ	ـغ
dhad	ض	ضَ	ضُ	ضِ	ضا	ضو	ضي	ضْ		ضـ	ـضـ	ـض

مرحلة 4

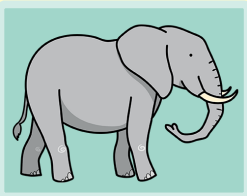
	فيديو 1									فيديو 2		
dhal	ذ	ذَ	ذُ	ذِ	ذا	ذو	ذي	ذْ		ذـ	ـذـ	ـذ
dha	ظ	ظَ	ظُ	ظِ	ظا	ظو	ظي	ظْ		ظـ	ـظـ	ـظ
tta	ط	طَ	طُ	طِ	طا	طو	طي	ط		طـ	ـطـ	ـط
tha	ث	ثَ	ثُ	ثِ	ثا	ثو	ثي	ثْ		ثـ	ـثـ	ـث

أمثلة

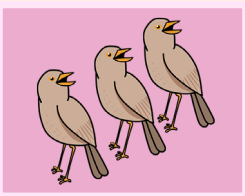


بَطَّة

نَحْلَة



فيل



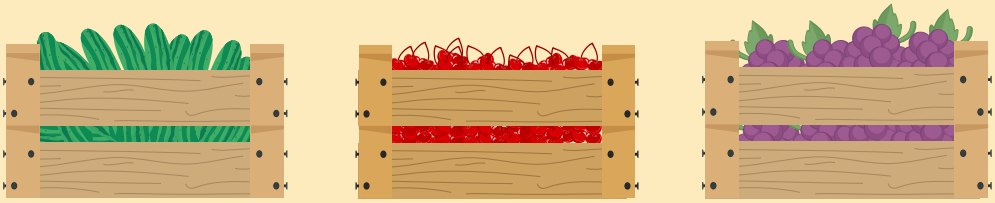
طُيور

الصف الثاني – تسلسل الدروس

1.	Letter/word_/sentence	الحرف والكلمة والجملة
2.	Similar letter sound - t	الحروف المتشابهة لف: ط ت
3.	Paragraph/text	الفقرة والنص
4.	Similar letter sounds	الحروف المتشابهة لفظا: ث س ص
5.	Types of words	الاسم والفعل والحرف
6.	Similar letter sound - k	الحروف المتشابهة لفظا: ق ك
7.	Demonstratives - close	أسماء الإشارة للقريب
8.	Similar letter sound - th	الحروف المتشابهة لفظا: ذ ز ظ
9.	Demonstratives - far	أسماء الإشارة للبعيد
10.	Similar letter sound - sh	الحروف المتشابهة لفظا: ش ج
11.	Similar letter sound - d	الحروف المتشابهة لفظا: د ض ظ
12.	Female/male/a	المذكر والمؤنث –١
13.	Similar letter sound - g	الحروف المتشابهة لفظا: خ غ
14.	Singular/dual	المفرد والمثنّى
15.	Similar letter shape - kh	الحروف المتشابهة شكلًا: ج ح خ
16.	Plural - salem	الجمع
17.	Similar letter shape - b	الحروف المتشابهة شكلًا: ب ت ث
18.	Plural - takseer - a	جمع التكسير –١
19.	Past tense - a	الفعل الماضي –١
20.	Similar letter shape - g	الحروف المتشابهة شكلًا: ع غ
21.	Tanween	التنوين
22.	Past tense conjugations - third	تصريف الفعل الماضي مع ضمائر الغائب
23.	Ta female plural - a	التاء في آخر جمع المؤنث السالم –١
24.	Past tense conjugations - second	تصريف الفعل الماضي مع ضمائر المخاطب
25.	Ta end of verb -na	التاء في آخر الفعل –١
26.	Past tense conjugations - first	تصريف الفعل الماضي مع ضمائر المتكلم
27.	Ta end word - a	التاء في الاسم الثلاثي الساكن الوسط –١
28.	Present tense - a	الفعل المضارع
29.	Ta marbouta - a	التاء المربوطة –١
30.	Present tense conjugations - third	تصريف الفعل المضارع مع ضمائر الغائب
31.	Shadda madda	الشدة والمدة
32.	Present tense conjugations second	تصريف الفعل المضارع مع ضمائر المخاطب
33.	Hamza begin word - a	الهمزة في أول الكلمة –١
34.	Present tense conjugations - first	تصريف الفعل المضارع مع ضمائر المتكلم
35.	Fa, ba, ka word AL a	دخول ف، ك، ب الى الكلمات الّتي تبدأ ب "ال" –١
36.	Change past to present	

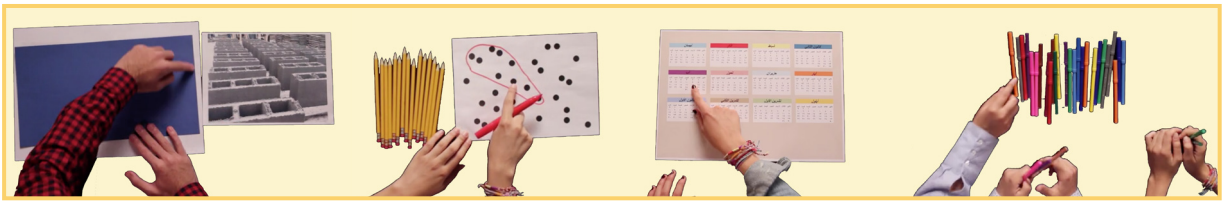
الصف الثالث – تسلسل الدروس

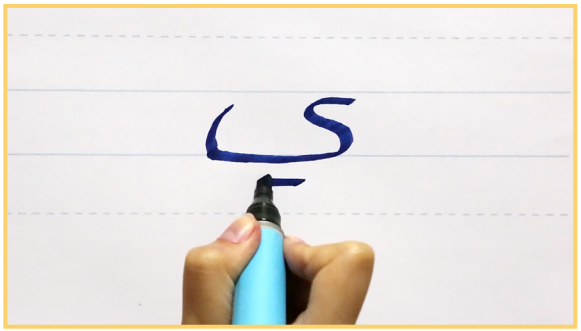
1. Female/male	المذكر والمؤنث –٢
2. Ta marbouta	التاء المربوطة –٢
3. Singular/dual/plural	المفرد والمثنى والجمع
4. Ta end word - b	التاء في الاسم الثلاثي الساكن الوسط –٢
5. Plural salem - male	جمع المذكر السالم
6. Alef farika	الألف الفارقة
7. Ta female plural - b	التاء في آخر جمع المؤنث السالم –٢
8. Plural salem female	جمع المؤنث السالم
9. Shadda	الشدة
10. Plural takseer - b	جمع التكسير–٢
11. Marifa nakira	المعرفة والنكرة
12. Madda	المدة
13. Demonstratives	أسماء الإشارة
14. Alef not pronunced	الألف الملفوظة غير المكتوبة
15. Types - nouns	اسم العلم واسم الجنس
16. Hamza begin word - b	الهمزة في أول الكلمة –٢
17. Adjectives	الصفة والموصوف
18. Al words with hamza	دخول "ال" على كلماتٍ تبدأ بهمزة
19. Ta end of verb - b	التاء في آخر الفعل –٢
20. Past tense - b	الفعل الماضي –٢
21. Tanween dam kassra	تنوين الضم والكسر
22. Past tense conjugations	تصريف الفعل الماضي
23. Tanween fatha	تنوين الفتح
24. Present tense - b	الفعل المضارع –٢



مقاطع الفيديو التعليمية

يقدم ممثلون شباب مقاطع فيديو نصية تغطي جميع الأهداف من الصفحات الأربع السابقة.





الكتب في لعبة الصوتيات/ القراءة

كتب للتسلية – 67 كتابًا للتسلية

14 " كتابا للتسلية" (مع الصوت) و53 كتابا قصصية (مع الصوت) تغطي أهداف قواعد اللغة والتهجئة

كتب تعلم الصوتيات - 84 كتابًا لتعلم الصوتيات

كتب ملونة لتعلم الصوتيات (مع الصوت) للسنة الأولى فقط. وترتبط هذه الكتب مباشرة بالأصوات التي يتم تدريسها في كل مقطع فيديو تعليمي

أمثلة PDF

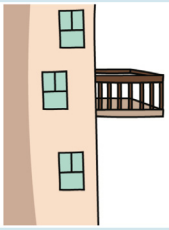
بعض الأمثلة المصممة لمقاطع الفيديو التعليمية.

صْ

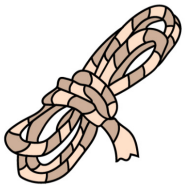
ط

با

شا



شُرْفَة



حَبْل

طَبيب

صوف

توضيح المفاهيم الصوتية

الوعي الصوتي
هي القدرة على **التركيز على الأصوات الفردية** ومعرفتها في الكلمات المنطوقة.

سماع الصوت هو
إحدى طرق تدريس القراءة عن طريق **ربط الأصوات مع الحروف** في نظام الكتابة الأبجدية.

الحركات
تكتب الأصوات الساكنة وأصوات العلة الطويلة من خلال الحروف، لكن الأصوات الساكنة وأصوات العلة القصيرة لا يمكن كتاباتها. وبدلًا من ذلك، تستخدم **تستخدم الحركات** أعلى أو أسفل الحرف. وتسمى هذه الحركات:

- **الفتحة:** هي حركة تشكيل توضع فوق الحرف وتشبه صوت الحرف "أ" كما هو الحال في كلمة (باب) وتنطق بعد نطق صوت الحرف الذي تأتي فوقه.
- **الكسرة:** هي حركة تشكيل توضع تحت الحرف وتمثل صوت الحرف "ي" كما هو الحال في كلمة (بيت) وتنطق بعد نطق صوت الحرف الذي تأتي تحته.
- **الضمة:** تشبه هذه الحركة رقم 9، وتشبه صوت الحرف "و" كما هو الحال في كلمة (نوم) وتنطق بعد نطق صوت الحرف الذي تأتي فوقه.
- **السكون:** هي حركة تشكيل إضافية لا تمثل أي صوت إضافي وتقتصر على الصوت الأصلي للحرف، وتدل على عدم وجود صوت حرف علة.
- **التنوين:** التنوين هو عبارة عن صوت "ن" يضاف إلى نهاية الكلمة في ظروف معينة، وعادة ما يعمل وظيفة "a" و "na" باللغة الإنجليزية.

فهم العلاقة
استخدام معرفة العلاقة بين الحروف و**الصوت لنطق/ قراءة الكلمات بدقة**.

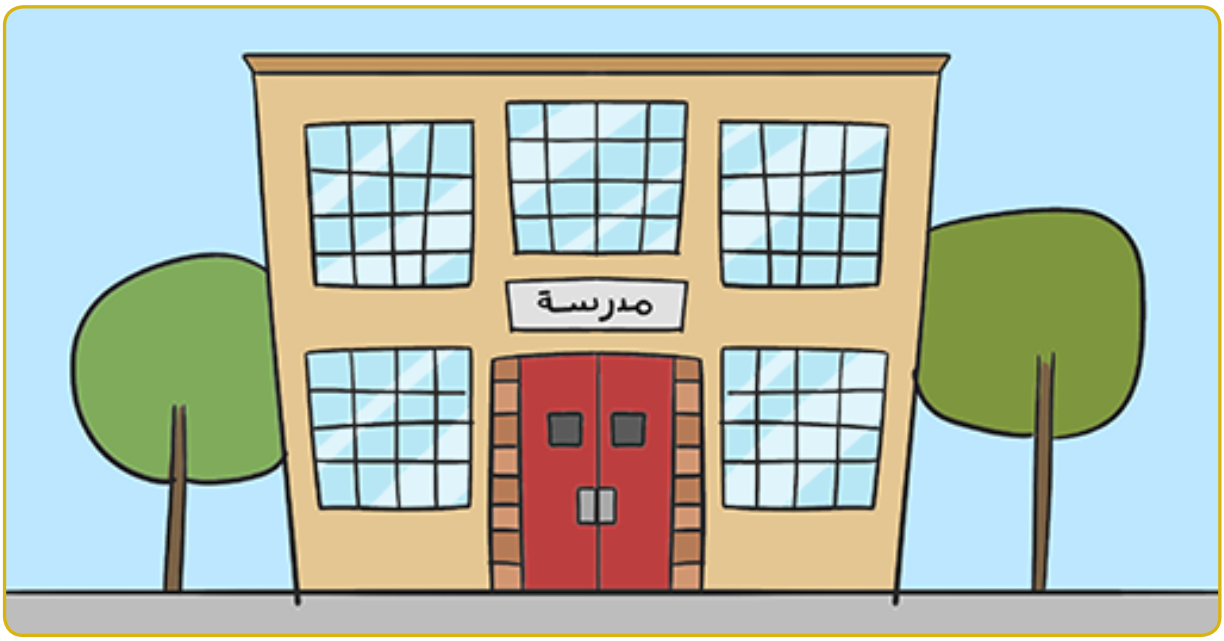
التركيب
دمج الأصوات الفردية معًا لنطق كلمة ما.

التفكيك
سماع الأصوات الفردية داخل الكلمة. ولتهجئة هذه الكلمة، يجب على الطفل تقسيمها إلى أصوات مكونها واختيار الحروف التي تمثلها.

الطلاقة
القدرة على القراءة بسرعة ودقة والتعبير بشكل مناسب. يجب أن يكون المتعلمون قادرين على القراءة بطلاقة لفهم ما يقرؤون. وعند القراءة بصوت عالٍ، يقرأ القراء الجمل بطلاقة باستخدام طبقة الصوت المناسبة.

الاستيعاب
فهم اللغة سواء كانت محكية أو مكتوبة والقدرة على الإجابة على أسئلة (تكون معقدة للغاية في كثير من الأحيان) حول قصة ما.

مستويات أسئلة قياس الاستيعاب



المستوى 1 - المعرفة: مثال:

ما هو؟

كم عدد__؟

المستوى 2 - الاستيعاب: مثال:

ما هي الفكرة الرئيسية لـ__؟

من تظن__؟

المستوى 3 - التطبيق: مثال:

كيف يمكنك استخدام __؟

ماذا كنت ستسأل؟

المستوى 4 - التحليل: مثال:

لماذا برأيك__؟

كيف تشبه __؟

المستوى 5 - التوليف أو الرّبط: مثال:

كيف يمكنك تحسين __؟

ماذا سيحدث لو__؟

المستوى 6 - التقييم: مثال:

هل توافق على__؟ لما نعم/ لا؟

ما رأيك بـ__؟

يحتوي كل مستوى تعلم على:

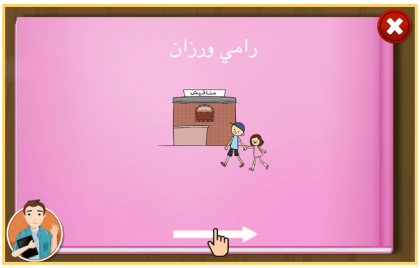
تبدأ مستويات التعلم بمقطع فيديو تعليمي يتم فيه عرض الحرف/ الصوت الجديد.
يتم شرح وعرض أمثلة على كلمات وأشكال الحروف.

يلي ذلك سلسلة من الألعاب الصغيرة تتضمن قصائد وأغاني وقصص. وتحتوي العديد من القصص على أسئلة لقياس مستوى الفهم والاستيعاب.

فيما يلي بعض الأمثلة لبعض الألعاب التي ستشاهدها.


فيديو تعليم الأصوات

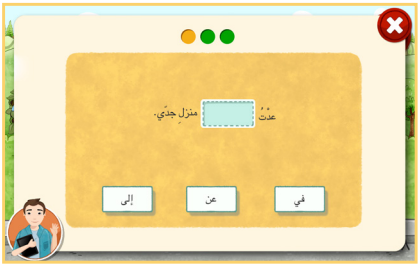

لعبة التعرف على الحروف

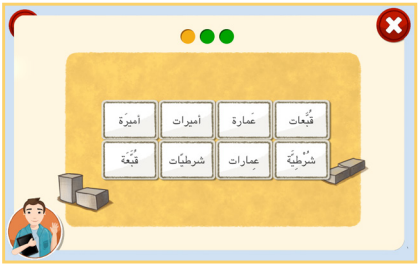


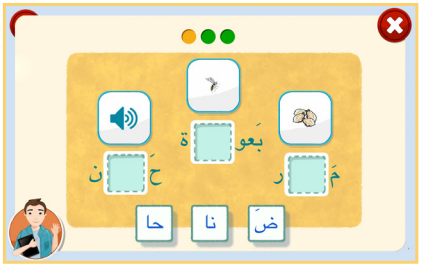
تعلم الأصوات


لعبة تركيب الأصوات


لعبة معرفة الصوت الأول

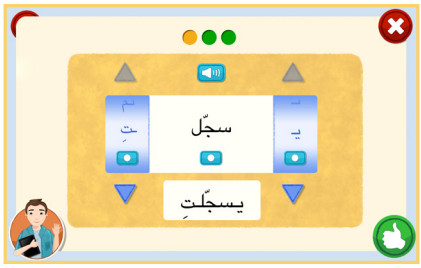

لعبة القراءة


لعبة القواعد

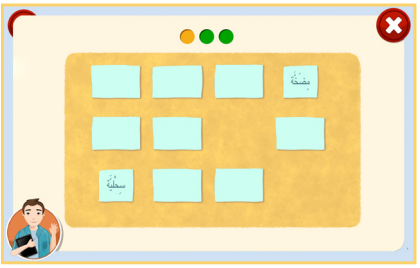

لعبة التهجئة " زر الصوت"

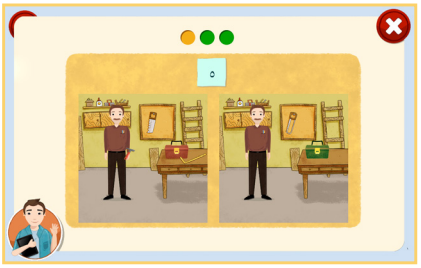

لعبة القراءة

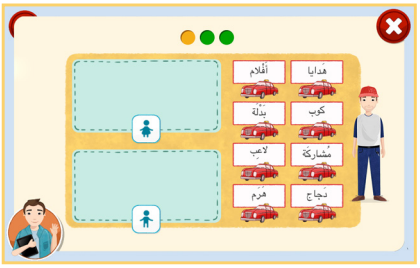

لعبة الطباعة/ التهجئة


لعبة القواعد


لعبة القراءة


لعبة مشاهدة الكلمات


لعبة معرفة الفروقات


لعبة القواعد

كيفية عمل الرّموز والتنقل في عالم اللعبة

أيقونات اللعبة الصغيرة

الطلب من رفيق تكرار التعليمات

اضغط على هذا لتأكيد الاختيار

اضغط على هذا للمحاولة مرة أخرى

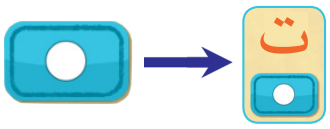
تشير هذه الأيقونة إلى إجابة صحيحة في اللعبة الصغيرة

تظهر هذه الأيقونة في الجزء العلوي من الشاشة عندما تكون الإجابة غير صحيحة في اللعبة الصغيرة

ضغط على هذا للخروج من اللعبة الصغيرة

اضغط هنا لسماع التسجيل

اضغط على أزرار الصور لإدخال الإجابة



هذا "زر صوت" يظهر أسفل الحروف، ويمكنك الضغط عليه لسماع صوت هذا الحرف

... في واحدة من هذه المربعات المنقطة ...

زر حرف للسحب والإفلات.....

ملفات الفيديو وعالم اللعبة

قسم فيديو لجميع مقاطع الفيديو غير المفتوحة

تعطي الخريطة لمحة عن الشخصيات وكل القرية

زر رف الكتب: جميع الكتب غير المفتوحة مخزنة حسب اللون

زر المفكرة: يمكن الكتابة هنا بحرية صفحة واحدة فقط في اليوم

زر دلو الطلاء: يمكن الرسم هنا بحري صفحة واحدة فقط في اليوم

زر تشغيل الفيديو

دلو الطلاء والكتاب

الأيقونات العامة في اللعبة

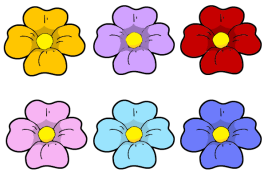
هذا يحذف حسابات الطلاب ويضعها في سلة المهملات.

يحذف زر "الحذف" رقمًا قد تكون قد كتبته بشكل غير صحيح.

هذا زر الخروج من اللعبة

يعيدك هذا الزر صفحة إلى الوراء

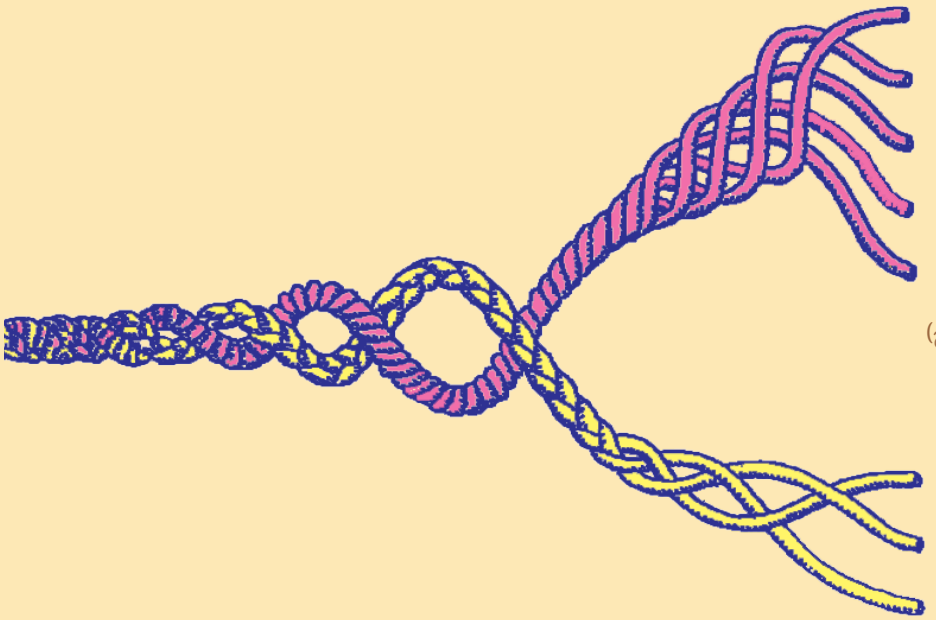
يمتلئ هذا الإكليل ليظهر مستوى التقدم الكلي في عالم اللعبة



هذه الأيقونات (الزهور) هي المكافأة. سيلعب الطفل العديد من الألعاب "لملء" إكليل الزهور بالماء. وبمجرد امتلاء إكليل الزهور، تظهر الزهرة (المكافأة) في عالم اللعبة

حبل القراءة

يوضح لنا هذا الرسم مدى تعقيد تعلم القراءة وجميع الفروع المختلفة التي يجب إتقانها قبل أن يصبح المرء قادرًا على القراءة والكتابة والتهجئة بطلاقة.



فهم اللغة

الخلفية المعرفية
(حقائق، مفاهيم...إلخ)

مفردات اللغة
(المخزون، الدقة، روابط...إلخ)

هيكل اللغة
(ترتيب الكلمات؛ المعنى)

الفهم المنطقي
(الاستدلال، الاستعارة...الخ)

المعرفة الأدبية
(مفاهيم الطباعة، الأنواع...إلخ)

التعرف على الكلمات

الوعي الصوتي
(المقاطع، الأصوات...إلخ)

معرفة العلاقة
(مفاهيم الهجاء - الأصوات)

التعرف البصري
(الكلمات المألوفة)

Scarborough, H. (2001 Connecting early language and literacy to later reading (dis)abilities: Evidence, theory and practice. In S. Newman & D. Dickinson (Eds.), Handbook of Early Literacy Research.pp. 97-110. New York, Guilford Press.

المزيد من الأمثلة على بعض الألعاب التي سترونها

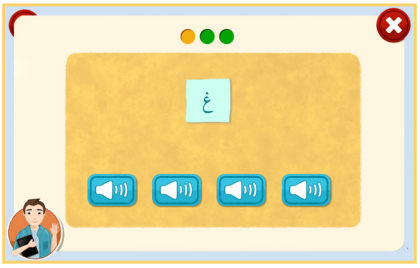
لعبة التفكيك

لعبة المفردات المرتبطة

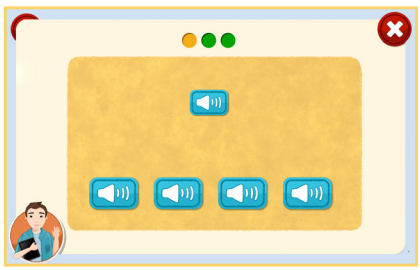
ربط الصورة مع الصوت

لعبة القراءة/ التوصيل

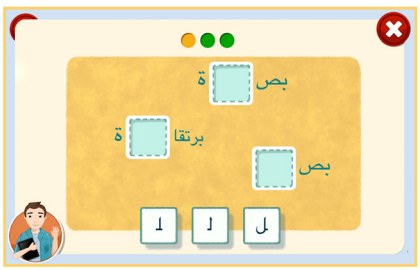
لعبة الحرف الأول



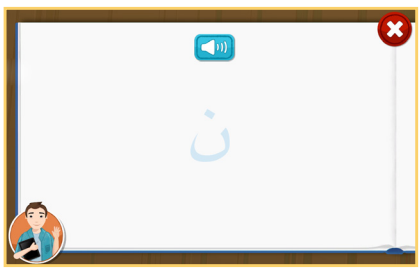
ربط الصوت مع الصورة



معرفة الحرف الأول (مقطع صوتي)



سحب وإفلات الصوت



أغنية الأصوات

استراتيجيات القراءة

مع تقدم المتعلمين في المدرسة، يُطلب منهم كتابة وقراءة وفهم النصوص الأكثر صعوبة على نحو متزايد. تعد القدرة على الكتابة والقراءة بطلاقة وفهم هذه النصوص مفتاح نجاح عملية التعلم في المستقبل. وتعتبر القراءة هي عملية تفكير تُستخدم فيها بعض الاستراتيجيات للمساعدة، غالبًا بشكل تلقائي، وذلك عند مواجهة كلمة غير معروفة أو عندما يفقد المتعلمون معنى ما يقرؤون.

يجب أن يكون لدى القراء الناجحين مجموعة متنوعة من الاستراتيجيات المختلفة للاستفادة منها ومعرفة كيفية استخدامها. ويحتاج القراء المبتدئين إلى تعليم واضح لهذه الاستراتيجيات ليصبحوا قراء أفضل.

من المهم للغاية للمتعلمين أن يكون لديهم فهم قوي للصوتيات. وتعد الارتباطات بين الصوت والحرف أمرًا مهمًا عند مصادفة كلمات غير معروفة. يقوم المتعلمون بنطق هذه الكلمات وإعطائها معنى، وهذه واحدة من 9 مكونات مهمة للقراءة الناجحة. ومع ذلك، وعلى الرغم من أهميتها، إلا أن النطق ليس الاستراتيجية الوحيدة التي يجب أن يستخدمها المتعلمون.

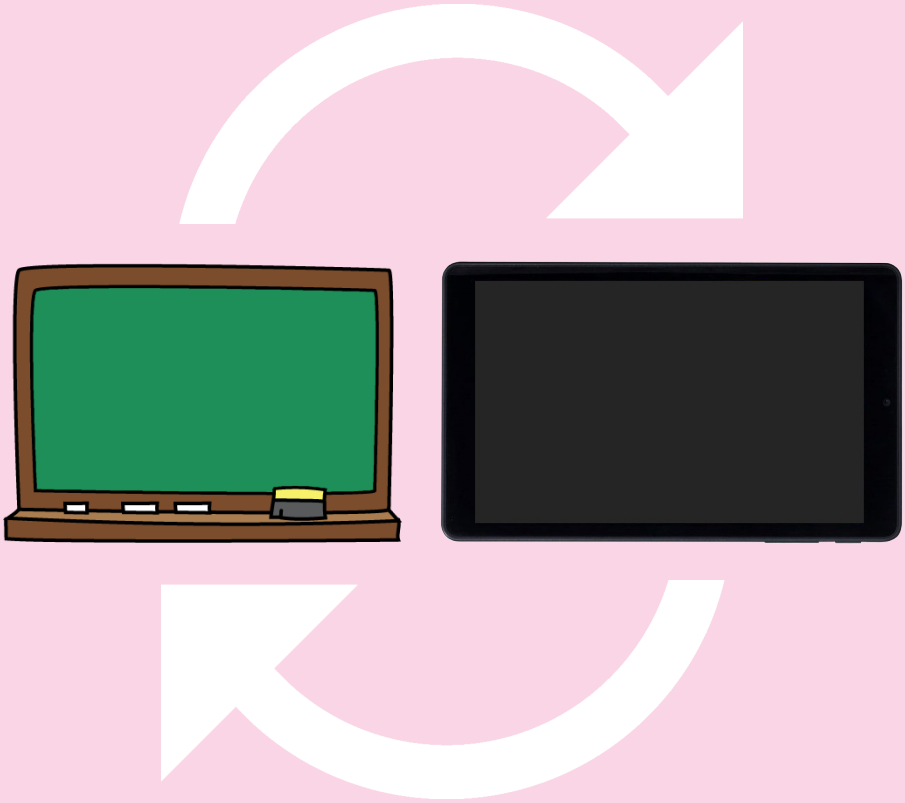
وتشمل بعض الاستراتيجيات الهامة الأخرى:

1. **تعلم الكلمات عن طريق مشاهدتها.**
2. **انظر إلى الرسوم التوضيحية للحصول على فكرة.** تكمل الصور النص وغالبًا ما توفر أدلة قيمة. وقد تم تصميم كتب القراءة المبكرة لتوفير الدعم النصي من خلال الرسوم التوضيحية.
3. **حاول قراءة الصوت الأول للكلمة.** اقرأ الجملة كاملة ولكن عندما تصل إلى الكلمة غير المألوفة، قل صوت الحرف الأول. في كثير من الأحيان يمكن أن يكون هذا مجرد الدفعة التي يحتاجها المتعلم قبل أن ينطق الكلمة.
4. **فهم المعنى كاملًا.** هذه هي استراتيجية للتحليل والفهم. ما يوفر التفكير في الفقرة أو القصة غالبًا أدلة لمعرفة تلك الكلمة المجهولة.
5. **الاستدلال على المعنى من خلال السّياق.** تتمثل واحدة من الاستراتيجيات الفعالة لاستيعاب النص محل القراءة في استخدام الكلمات الأخرى في الجملة أو الفقرة لفهم الكلمة غير المعروفة. إذا كنت تقرأ جملة وتركت فراغًا صغيرًا حيث توجد الكلمة المجهولة ثم واصلت القراءة، فقد تكون الكلمات الأخرى في الجملة مفيدة في تحديد الكلمة المجهولة.
6. **أبحث عن أجزاء مألوفة في الكلمات الطويلة.** يمكن أن يجعل البحث عن جزء يعرفه القراء بالفعل في كلمة كبيرة الأمر يبدو أقل صعوبة. ويمكن أن يساعد ذلك المتعلمين على إدراك معنى الكلمة الكاملة.
7. **اخفاء جزء من الكلمة غير المعروفة والمحاولة مجددًا.** إن تغطية نهايات الكلمات يمكن أن تساعد المتعلمين على التعرف على أجزاء من الكلمات التي قد يعرفونها أصلًا.
8. **لا تخف من العودة مجددًا إلى نقطة البداية.** عندما يواجه المتعلمون الكثير من الكلمات في جملة أو فقرة، فيمكن أن يتأثر مستوى طلاقتهم في القراءة، وذلك لأنهم يتوقفون عن النظر إلى الجملة أو الفقرة ككل ويبدؤون فقط في التركيز على الكلمات أو الأصوات الفردية. انتظر 5 ثوان وحاول مجددًا.



أتوق إلى التعلم

التعلّم الدّامِج



أتوق الى التعلّم: مقاربة التعلّم الدّامِج

التعلّم الدّامِج هو استراتيجية تعليمية معاصرة تقوم بدمج التكنولوجيا في الصفوف "التقليدية". تهدف هذه المقاربة الى خلق بيئة تعليمية تفاعلية يتمّ فيها مزج أو خلط دور المعلّم مع دور الأدوات التكنولوجية، ويقوم كلاهما بدعم العمليّة التعليمية.

ترمي هذه المقاربة الى تحفيز المتعلّمين، فهي تُدخل التكنولوجية الى غرفة الصف وتركّز على استخدام أدوات كالإنترنت، الحاسوب، الجهاز اللوحي، والمنصات الالكترونية، من دون إهمال دور المعلّم. بيّنت الأبحاث فعالية هذا النوع من التعلّم لأنه يقلّص الوقت والتكاليف اللازمة من جهة، ويساعد التلاميذ من جهة أخرى على تعلّم مهارات ومعارف جديدة وممارستها بشكلٍ ممتع. إضافة الى ذلك، تسمح التكنولوجيا في الصف بإدارة العمليات التعليمية، وقياس تقدّم المتعلّمين، تحسين التجربة التعليمية عمومًا، وتوفير بيئة تعليمية ممتعة وجذابة (أويس، *2018*).

الأداة التكنولوجية المُستخدمة في برنامج أتوق الى التعلم هي الجهاز اللوحي الذي يحتوي على لعبة الرياضيات ولعبة القراءة الخاصة بالبرنامج. تخلق هاتان اللعبتان بيئة ممتعة يلعب ويتعلّم فيها الأطفال في نفس الوقت.
المقاربة الدّامِجة التي يعتمدا البرنامج تشكّل فرصة لدعم تعلّم الأطفال من خلال مورد إضافي، وهو الألعاب.
الأطفال المشاركون في صفوف محو الأمية يستخدمون الكتب الخاصة بمحو الأمية، أمّا ألعاب أتوق الى التعلّم، فهي مورد إضافي يستفيدون منه لتطبيق المهارات والمفاهيم التي يتعلّمونها في الكتب. تجدون في الأسفل شرحًا مفصّلًا عن كيفية حصول هذه العمليّة.

دور ألعاب أتوق الى التعلّم

إنّ ألعاب أتوق الى التعلّم هي أداة داعمة في غرفة الصف. يستطيع الأطفال، بفضل النشاطات التي تقدّمها هذه الأداة، أن يطبّقوا أي هدف تعليمي ضمن برنامج محو الأمية من خلال عددٍ من النشاطات. تزيد الألعاب من مرونة خيارات التقديم المتاحة أما المعلّم بحسب المحتوى وقدرات التلاميذ. وهي تسهّل كذلك على المعلّمين أن يُدخلوا الألعاب على روتين الأطفال اليومي، فهي مرتبطة بالأهداف التعليمية الموجودة في منهج محو الأمية، الأمر الذي يجعلها موردًا داعمًا الى جانب النشاطات الصفيّة والكتب.

دور المعلّم:

1. يقرّر متى يُستخدم الجهاز اللوحي
2. يقرّر كيفية إدخال الأجهزة على روتين الصفّ اليومي
3. يحدّد الروتين كي يعرف الأطفال وقت استخدام الكتب ووقت استخدام الأجهزة

في صفوف التعلّم الدّامِج، من المتوقّع أن يتنقّل المعلّم بين التعليم التقليدي (برنامج محو الأمية) واستخدام الأجهزة (أتوق الى التعلّم) حسب احتياجات الأطفال. يسمح ذلك بالتركيز على مدى فهم الأطفال بدلًا من التركيز أسلوب التقديم. تجدون تفاصيل إضافية حول دور المعلّم في كتيّب الميسّرين.

دور الأطفال

يقود الأطفال عملية تعليمهم بنفسهم، فهم يتفاعلون ويتلقّون التغذية الراجعة من المعلّم والمتعلّمين الآخرين واللعبة نفسها. يتفاعل هنا الأطفال مع موارد تشدّهم الى التركيز لوقتٍ أطول من مجرّد الكتب أو الأوراق. بذلك، يتعلّم الأطفال من خلال الاستكشاف أيضًا. في صفوف التعلّم الدّامِج، يتمّ تشجيعهم على دفع أنفسهم بأنفسهم، فعليهم أن يتّبعوا مجموعة روتينات وأن يعلموا متى يستخدمون الكتب أو أجهزة أتوق الى التعلّم. يعني الأطفال دور الجهاز في تعليمهم، ويعرفون أنهم يستطيعون أن يطلبوا المساعدة من المعلّم كلّما احتاجوا إليها.

دور البيئة الصفّية

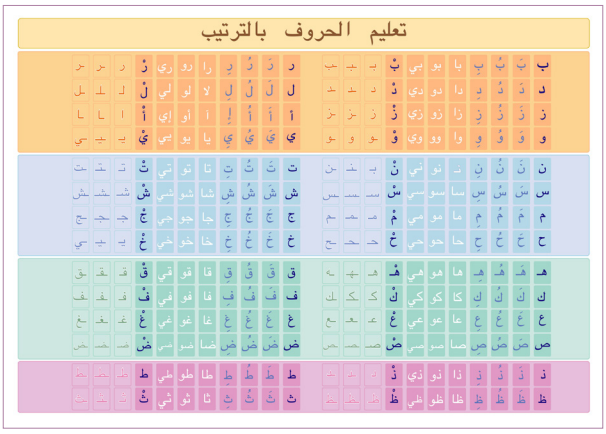
إنّ البيئة التعليمية الغنية بالمحتويات البصرية المتعلّقة بأهداف محو الأمية (جدول الضرب، الإضافة، إلخ) أو المتعلّقة بألعاب أتوق الى التعلّم (أيقونات، اتفاقية استخدام الجهاز، شخصيات اللعبة) توفّر فرصًا متعددة للتحفيز الإدراكي. قد يشكّل هذا المحتوى البصريّ جزءًا من درسٍ إبداعيٍّ كي يتعلّم الأطفال قدرات إبداعية جديدة ويستخدموها، فيشعرون بالفخر وبتملّك عملهم في الصفّ.

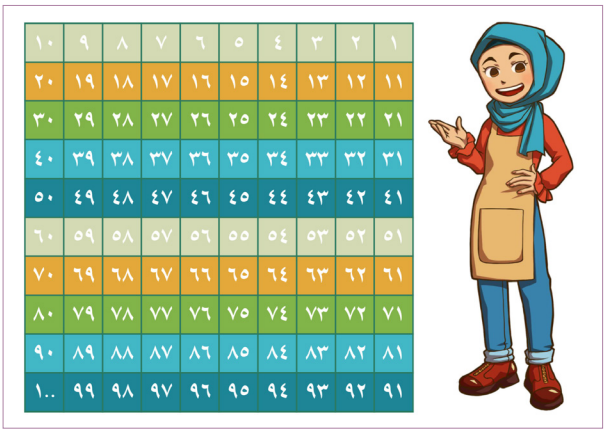
على البيئة التعليمية أن تساعد الأطفال على تطوير حسّ الانتماء وتعزيز ثقتهم بأنفسهم، خاصة إذا تم عرض عملهم على الجدار. البيئة التعليمية في الصف بحدّ ذاتها تشكل موردًا مهمًا، فتتم مثلًا مراجعة المواد البصرية على الجدران باستمرار خلال النقاشات لأنها بمثابة أداة داعمة للتعلّم.

يرتكز دور المعلّم على اتحاذ خيارات ذكية بخصوص المحتويات البصرية والأدوات وغيرها من الموارد التي يجب

استخدامها في البيئة التعليمية لدعم عملية التعلّم. يفضّل تفادي الزينة غير المتعلّقة بالأهداف التعليمية.
في ما يلي بعض الأمثلة عن المواد البصرية في صفوف أتوق الى التعلم. يمكن العثور عليها في الصفحة *01* من هذا الدليل.

يجدون أيضًا في الأسفل بعض الملصقات التي صُمّمت كمكمّلات للعبة الرياضيات والقراءة.





١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١
٢٠	١٩	١٨	١٧	١٦	١٥	١٤	١٣	١٢	١١
٣٠	٢٩	٢٨	٢٧	٢٦	٢٥	٢٤	٢٣	٢٢	٢١
٤٠	٣٩	٣٨	٣٧	٣٦	٣٥	٣٤	٣٣	٣٢	٣١
٥٠	٤٩	٤٨	٤٧	٤٦	٤٥	٤٤	٤٣	٤٢	٤١
٦٠	٥٩	٥٨	٥٧	٥٦	٥٥	٥٤	٥٣	٥٢	٥١
٧٠	٦٩	٦٨	٦٧	٦٦	٦٥	٦٤	٦٣	٦٢	٦١
٨٠	٧٩	٧٨	٧٧	٧٦	٧٥	٧٤	٧٣	٧٢	٧١
٩٠	٨٩	٨٨	٨٧	٨٦	٨٥	٨٤	٨٣	٨٢	٨١
١..	٩٩	٩٨	٩٧	٩٦	٩٥	٩٤	٩٣	٩٢	٩١

خطوات النجاح

حل المشكلات الصغيرة

أثناء استخدام الأجهزة اللوحية، قد تواجه بعض المشكلات الصغيرة. ويمكن أن تكون هذه المشاكل مرتبطة **بالأجهزة** (الجهاز اللوحي نفسه أو أي من الأشياء التي يمكن حملها، مثل الشاحن أو سماعات الرأس أو ما إلى ذلك)، أو يمكن أن ترتبط **بالبرامج** (اللعبة أو البرامج الأخرى **داخل** الجهاز اللوحي).

بعض العقبات الصغيرة التي قد تواجهها:

- **الجهاز اللوحي لا يستجيب على الإطلاق (تتوقف الشاشة عن الاستجابة)**
- **تظل شاشة "التحميل" لفترة طويلة**
- **توقف اللعبة في منتصف اللعب**

نصيحة

في ما يخص معظم المشكلات، حاول إعادة تشغيل الجهاز اللوحي عن طريق إيقاف تشغيله (أو فرض إيقاف التشغيل) ثم تشغيله مرة أخرى بعد 03 ثانية. عادةً، من خلال القيام بذلك، ستتمكن من "إعادة التشغيل" وإصلاح معظم المشكلات التي تواجهها.

إذا لم يفلح ذلك الإجراء، فقد تحتاج إلى طلب الدعم والمساعدة من الخبير الفني.

للحصول على اقتراحات إضافية حول كيفية حل المشكلات الصغيرة، أنظر ما إذا كانت المشكلة مذكورة في الجدول في الصفحة المقابلة. ويمكنك تصوير الصفحة ووضعها في مكان يمكن للجميع رؤيته بسهولة.

المشكلة	الحل
يظهر إشعار يقول أن الجهاز لا يقرأ بطاقة DS (نوع من بطاقات الذاكرة المستخدمة في الأجهزة اللوحية. وتحتوي البطاقة على جميع مقاطع الفيديو)	1. إيقاف تشغيل الجهاز اللوحي 2. إزالة بطاقة DS 3. إدخالها مرة أخرى في الجهاز اللوحي 4. تشغيل الجهاز اللوحي
تبدأ درجة حرارة الجهاز اللوحي بالارتفاع	1. لا تستخدم جهازك اللوحي أثناء توصيله بمصدر الطاقة 2. قم بإيقاف تشغيل الجهاز اللوحي وانتظر حتى تزول الحرارة 3. قم بتشغيل الجهاز، وإذا ارتفعت درجة الحرارة مرة أخرى، اتصل بالدعم الفني
كلمة السر لا تعمل	1. امسح كلمة السر التي أدخلتها 2. تأكد من الضغط على أيقونة اللاعب الصحيح 3. حاول الآن كتابة كلمة السر مرة أخرى 4. تأكد من قيامك بكتابة كلمة السر الصحيحة
الصوت لا يعمل	1. افصل سماعات الرأس ثم قم بتوصيلها مرة أخرى 2. تحقق من رفع مستوى الصوت على الجهاز اللوحي
الجهاز اللوحي لا يستجيب على الإطلاق	1. استمر في الضغط على زر التشغيل لمدة خمس عشرة ثانية "لفرض إيقاف التشغيل". وقم بتشغيل الجهاز مرة أخرى بعد 03 ثانية. وإذا لم يستجب الجهاز، فاتصل بالدعم الفني

ماذا تفعل إذا كان هناك حاجة إلى دعم فني إضافي

إذا لم تتمكن من حل مشاكل الجهاز اللوحي باتباع الحلول المقترحة، فقد تكون بحاجة إلى دعم فني إضافي. تاليًا حالات قد تحتاج فيها إلى دعم فني إضافي:

- **الشاحن لا يعمل**
- **منفذ الشحن في الجهاز اللوحي لا يعمل**
- **الصوت لا يعمل**
- **أجزاء من الجهاز اللوحي مكسورة**
- **الكاميرا لا تعمل**
- **البطارية تنفد بسرعة كبيرة**
- **تواجه مشكلات متعددة عند تسجيل الدخول إلى اللعبة**
- **تتلقى إشعارًا يفيد بأن ذاكرة الجهاز اللوحي ممتلئة**

كيفية طلب الدعم الفني

إذا كنت بحاجة إلى دعم إضافي، فيمكنك الاتصال بفريق الدعم الفني التابع لبرنامج أتوق إلى التعلم في المنطقة. وقد لا يكون الفريق قادرًا على توفير الدعم على الفور، لكنهم سيأتون في أسرع وقت ممكن. ومن أجل توفير جميع المعلومات اللازمة للخبير الفني، تأكد من اتباع التعليمات الواردة في القسم التالي.

تعبئة نموذج الملاحظات

إذا لم تكن قادرًا على حل المشكلة في الحال، فستحتاج إلى مساعدة إضافية من فريق الدعم الفني، والذي سيحتاج إلى أكبر قدر ممكن من المعلومات التفصيلية للمساعدة في حل المشكلة.

يرجى القيام بما يلي:

يجب على المعلم / الميسر أو منسق المركز ملء نموذج التقرير (الصفحة المقابلة) بمعلومات حول المشكلة التي تواجهك. حاول كتابة أكبر قدر ممكن من التفاصيل لوصف ما حدث عندما واجهتك المشكلة. مثلا: "لقد قمت بالضغط على أيقونة التطبيق، وبدأت في إدخال كلمة السر، لكني لم استطع إدخال سوى نصف كلمة السر، ثم توقف التطبيق عن العمل، وقمت بإغلاقه، وعندما فتحته مرة أخرى، لم تنحل المشكلة.

يجب على منسق المركز بعد ذلك التوقيع على النموذج ثم إرساله (مع الجهاز اللوحي) إلى موظف الارتباط التابع لبرنامج أتوق إلى التعلم الذي سيقوم بعد ذلك بنقله إلى فريق تكنولوجيا المعلومات (إذا كان موظفو تكنولوجيا المعلومات في المنطقة، فيمكنهم إصلاح المشكلة مباشرة).

سيقوم فريق تكنولوجيا المعلومات بعد ذلك بإصلاح المشكلة وأخذ نسخة من تقرير المشكلة وتوقيع النسخة الأولى لإعادته هو والجهاز اللوحي إلى موظف الارتباط.

سيؤدي اتباع هذا الإجراء إلى ضمان حل مشكلتك في أقرب وقت ممكن.

برنامج أتوق إلى التعلم
نموذج تقرير مشاكل الجهاز

تاريخ المشكلة	(اليوم/ الشهر/ السنة)	الرقم المرجعي	___/ برنامج أتوق إلى التعلم/___/ ___ (رقم المسؤول/ برنامج أتوق إلى التعلم/ رمز الشريك/ رمز الموقع)
ج. المركز	(الاسم الرسمي للشريك)	(الاسم الرسمي للموقع)	رمز المركز: 13 رمز الموقع: 01

تفاصيل الجهاز:			
د. الجهاز:		ه. الرقم التسلسلي:	
و. الموديل:		ز. الصنف:	
ح. الرقم التعريفي			

تفاصيل المشكلة:
ك. نوع المشكلة: • فاقد • مكسور • تالف • تعطل البرمجية • غير ذلك، يرجى التحديد _____
ل. وصف المشكلة:
م. الإجراء المتخذ:

تفاصيل التقرير:			
ن. تاريخ التقرير:	(اليوم/ الشهر/ السنة)	س. مقدم من قبل:	(اسم الميسر)
ع. توقيع الميسر:		ف. توقيع ميسر المركز:	

إعداد متعلمين مستقلين:

تعزيز الاستقلالية - 5 خطوات

بالنظر إلى عدد الأطفال الذين سيعملون بشكل مستقل على مستويات وأنشطة مختلفة، من المهم التحدث إليهم حول بعض الخطوات التي يجب اتخاذها لحل المشكلات التي قد تواجههم. وبدلًا من اللجوء إلى شخص بالغ عند مواجهة أي مشكلة أو عدم قدرتهم على فعل أي شيء، يجب تشجيع الأطفال على استخدام جميع الموارد المتاحة لديهم قبل أن يستسلموا أو يلجؤوا إلى المعلم.

شارك هذه الخطوات الخمس مع الأطفال لتعزيز استقلاليتهم

إذا كان الأطفال يواجهون مشكلة، فيجب تشجيعهم على اتخاذ الخطوات الأربع الأولى من الخطوات الخمس، وطلب المساعدة من شخص بالغ، الخطوة 5، بوصفه الخيار الأخير.

قد يتعين عليك إخبارهم بأن "طلب المساعدة من صديق" لا يعني أنه سيقدم المساعدة فقط دون أي شيء آخر، إذ يجب على ذلك الصديق النظر فيما إذا كان يمكنه توضيح كيفية حل المشكلة، وليس فقط الاقتصار على إعطاء الإجابة. سيكون من الجيد إعطاء بعض الأمثلة لتوضيح ما تقصده ثم اطلب من بعض الأطفال القدوم ومعرفة ما إذا كان يمكنهم شرح كيفية حل مسألة 23 + 18 (أو أمثلة أخرى) للجميع دون إخبار الإجابة فعليًا.

ينبغي التأكيد على الطلاب أن عليهم التركيز على توضيح طريقة الحل وليس الاقتصار على إعطاء الإجابة.

5 خطوات لمساعدتك على التعلم

يمكنني

أنا أشاهد الفيديو
مرة اخرى

يمكنني

أنا أحاول مجددًا
وحدي

يمكنني

أنا أطلب بعض
وسائل المساعدة

يمكنني

أنا أطلب مساعدة
من صديق

يمكنني

أنا أسأل المعلّم

برنامج أتوق إلى

1

2

5

6

9

10

خطوات لتذكير المتعلمين. ستكون هذه الصفحة بحجم ورقة A1.

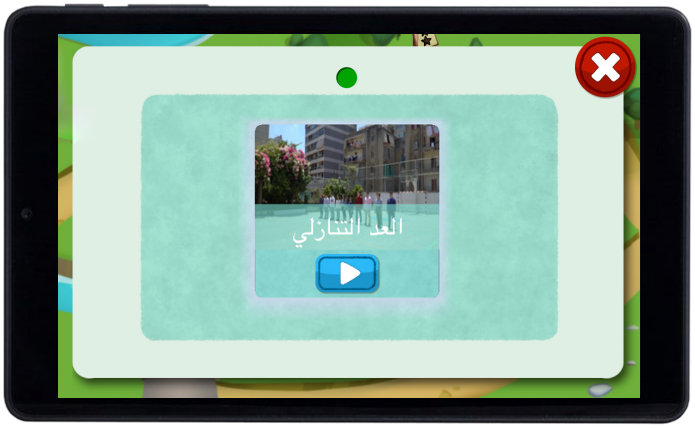
التعلم خطوة بخطوة

3

4

7

8



11

12

ملصق للأطفال للرجوع إليه عند الشروع ببرنامج أتوق إلى التعلم لأول مرة

برنامج أتوق إلى

1

2

5

6

9

10

خطوات لتذكير المتعلمين. ستكون هذه الصفحة بحجم ورقة A1.

التعلم خطوة بخطوة

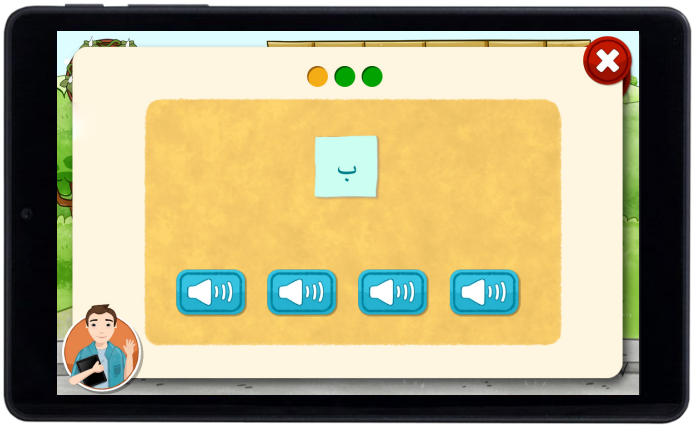
3

4

7

8

11

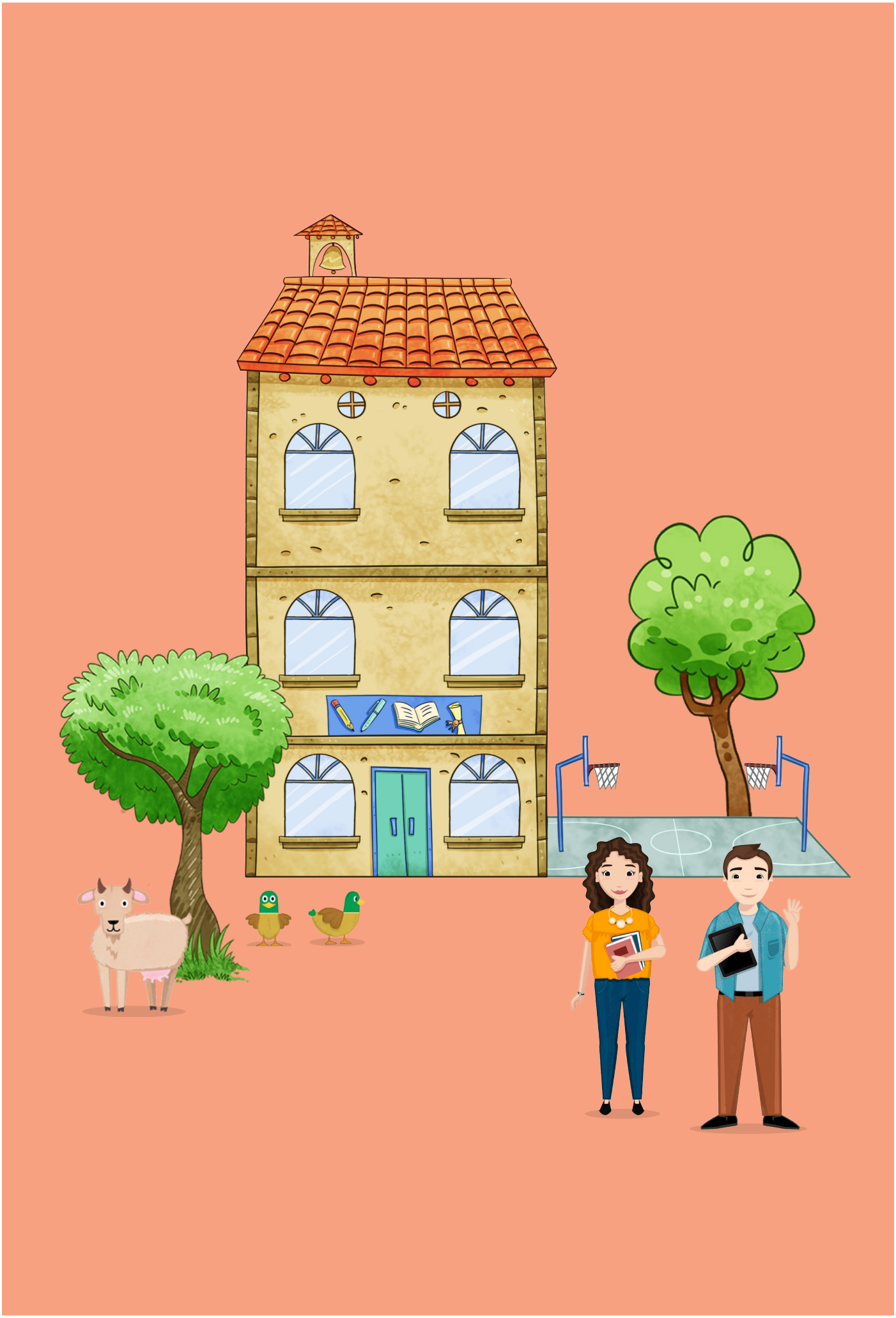


12

ملصق للأطفال للرجوع إليه عند الشروع ببرنامج أتوق إلى التعلم لأول مرة

برنامج أتوق إلى التعلم

قسم منسقي المركز



دليل استخدام نموذج رصد الغرفة الصفية:

نموذج رصد الغرفة الصفية هو أداة موحدة يستخدمها الموظفون الميدانيون لجمع بيانات نوعية وكمية حول تنفيذ برنامج أتوق إلى التعلم في الفصول الدراسية.

عملية تطويرية:

بناءً على قناعتنا بأن الملاحظات التي يسجلها المعلمون في الغرف الصفية هي أداة مهمة لتطوير التعليم والرصد والتقييم وبناء القدرات، وافق الفريق التعليمي على تطوير أداة مشتركة مسندة بالبينات ومصممة وفقًا لمعايير برنامج أتوق إلى التعلم. ونؤمن يساعد رصد الميسرين في الغرف الصفية في قياس أثر التدريبات (برنامج أتوق إلى التعلم/ تكنولوجيا المعلومات/ حماية الطفل) وغيرها من التدخلات على المعلمين، وبالتالي، على تعلم الطلاب. وقد تم تطوير أداة رصد الغرفة الصفية بالتعاون مع أعضاء الفريق لمساعدتنا في الحصول على ملاحظات مهمة وقياس أداء الميسرين في مجالات مهمة مثل كيفية استخدام المعلمين لوقت التدريس والمواد التعليمية وإشراك الطلاب واستخدام أفضل ممارسات التدريس العملية.

الغاية:

تهدف أداة الرصد هذه إلى:

- قياس معرفة الميسرين في ما يخص برنامج أتوق إلى التعلم.
- تحديد نقاط القوة ومواطن الضعف لدى الميسرين.
- دعم الميسرين على معالجة التحديات الميدانية.
- توحيد وجهات النظر التي يمكن للمراقبين من خلالها تقييم الميسرين.
- مراقبة تنفيذ الميسرين للمعايير التعليمية واستراتيجيات تدريس برنامج أتوق إلى التعلم.
- مراقبة مشاركة الطلاب وتفاعلهم.

آلية العمل:

دقيقة على الأقل في الفصل الدراسي. كما يجب أن يتم الترتيب مسبقًا للزيارة والاتفاق على تاريخ ووقت الزيارة. وبعد انتهاء زيارة الرصد إلى الغرفة الصفية، يجب أن يجتمع المُقيِّم والمعلم لمناقشة نقاط القوة ومواطن الضعف في أداء المعلم أثناء الزيارة.

خطوات رصد الأداء في الغرفة الصفية		
مرحلة 1	الاجتماع السابق للزيارة	الاجتماع السابق للزيارة هو عبارة عن محادثة عادية حيث يقوم خلالها المُقيِّم والميسر بتأكيد وقت/ تاريخ الزيارة. ويمكن أن يتم ذلك شخصيا أو عبر الهاتف. كما يجب مناقشة ما (إذا كان هناك أي شيء) يرغب الميسر في أن يركز عليه المُقيِّم أثناء الزيارة إلى الغرفة الصفية.
مرحلة 2	زيارة الغرفة الصفية	أثناء الزيارة، يملأ المُقيِّم نموذج الرصد، ويضع ملاحظات وصفية حول الدرس، بما في ذلك تصرفات المعلم والطلاب. ويرصد المُقيِّم أيضًا الممارسات الإيجابية داخل الغرفة الصفية، والمشار إليها بـ "نقاط القوة"، ومجالات التحسين، المشار إليها بـ "التحسينات".
مرحلة 3	الاجتماع اللاحق للزيارة	خلال الاجتماع اللاحق للزيارة، يوجه المُقيِّم بعض الأسئلة إلى المدرس لمساعدته على التفكير في كيفية سير الحصة أثناء الزيارة. ومن المهم للمُقيِّم أن يوجه المحادثة عبر طرح الأسئلة، وأن لا يكون هو نقطة التركيز الرئيسية بإعطاء ملاحظات فورية.

من يقوم بالزيارات؟

الموظفون الميدانيون

كم مرة يستخدم نموذج الرصد؟

يستخدم نموذج الرصد الخاص ببرنامج أتوق إلى التعلم مرتين في كل دورة (في البداية والنهاية).

المعلومات المسجلة:

يجب أن تعكس البيانات التي يتم جمعها (النوعية والكمية) التزام الميسرين بالمعايير التعليمية لبرنامج أتوق إلى التعلم (التعلم الذاتي، الإبداع في التعليم، إدارة الغرفة الصفية، خطوات التعلم المستقل، الأنشطة التحفيزية، الوسائل التعليمية داخل اللعبة، إلخ).

تحليل البيانات:

24 تحليل البيانات على مقارنة نتائج رصد الغرفة الصفية بين بداية ونهاية الدورة. وهذا يعكس التقدم الذي أحرزه الميسرون والتحديات التي يواجهونها في كل مجال بناءً على المعايير التعليمية لبرنامج أتوق إلى التعلم.

المعلومات التي سيتم مشاركتها:

يجب إطلاع الميسرين والمسؤولين الميدانيين بنتيجة الرصد حتى يتمكنوا من اكتشاف نقاط القوة ومواطن الضعف ووضع خطط عمل وفقًا لذلك. وسيتم عرض البيانات مرتين فقط في السنة (منتصف العام / نهاية العام).

من المسؤول عن ملء نموذج نموذج المتابعة والتوجيه؟

يتولى موظفو منظمة وور تشايلد أو موظفو التعليم نماذج الرصد (أدناه).

نماذج المتابعة والتوجيه

اسم المُقيِّم			
اسم/ موقع المركز			
اسم الميسر			
التاريخ:			
الساعة:			
المادة (يرجى وضع دائرة)	الرياضيات		اللغة العربية
عدد الطلاب الحاضرين	الأطفال:	البنات:	الأولاد:
عدد الأجهزة اللوحية			

1. هل يلتزم الميسر بالوقت المخصص لجلسة الجهاز اللوحي؟	نعم لا
2. هل هناك إجراءات روتينية مطبقة في الغرفة الصفية؟	نعم لا
3. هل هذه هي المرة الأولى التي يتم فيها رصد هذه الغرفة الصفية؟ إذا كانت الإجابة لا، فكم مرة تم رصدها من قبل؟	نعم لا عدد زيارات الرصد السابقة ( )

ملاحظات إضافية:

يرجى التقييم باستخدام ما يلي:

1. لا 2. نادرًا 3. أحيانًا 4. غالبًا 5. دائمًا

معايير رصد الأداء في الغرفة الصفية	التقييم (اختر التقييم المناسب)				
1. يستخدم الميسر أسلوب الخطوات الخمس لتعزيز استقلالية الطلاب	1	2	3	4	5
2. يتجول الميسر في الغرفة الصفية ويطرح أسئلة على الأطفال	1	2	3	4	5
3. يساعد الميسرون الأطفال عندما يواجهون صعوبة في فهم مفهوم أو مهارة ما	1	2	3	4	5
4. يستخدم الميسر استراتيجيات مختلفة (صور، يشرح على السبورة، يستخدم أشياء، إلخ) لتبسيط المفاهيم والمهارات المعقدة	1	2	3	4	5
5. يقوم الميسر بتزيين الفصل باستخدام أعمال الأطفال	1	2	3	4	5
6. يشجع الميسر الطلاب على تبني السلوكيات الإيجابية	1	2	3	4	5
7. يشير الميسر إلى اتفاق الغرفة الصفية ويستخدمها عند الحاجة	1	2	3	4	5
8. يقوم الميسر بحل المشكلات الفنية في الأجهزة اللوحية. يتم شحن الأجهزة اللوحية وتستخدم سماعات الرأس بشكل صحيح	1	2	3	4	5
9. يستخدم الميسر أنشطة كسر الروتين و/أو غيرها من الأنشطة التكميلية الأخرى عند الحاجة	1	2	3	4	5

ملاحظات إضافية:

دليل استخدام نموذج التوجيه في الغرفة الصفية:

نموذج التوجيه في الغرفة الصفية هو أداة يستخدمها الموظفون الميدانيون لجمع البيانات النوعية من الميسرين استنادًا إلى الملاحظات المسجلة في الغرفة الصفية ومدخلات الميسرين.

عملية تطويرية:

تتمثل إحدى خطوات عملية رصد الغرفة الصفية في الاجتماع اللاحق للزيارة يسأل خلاله المُقيِّم مجموعة من الأسئلة التأملية لمساعدته على التفكير حول كيفية سير الدرس خلال الزيارة. كما يوفر هذا الاجتماع فرصة للمُقيِّم لتبادل الملاحظات مع الميسر ومساعدته على وضع خطط عمل/ إعطاؤه توصيات. بناءً على ذلك، عملنا على تصميم أداة موحدة من شأنها أن تساعدنا في توجيه هذا الاجتماع.

توفر هذه الأداة فرصة قوية لتحسين نتائج تعلم الطلاب من خلال تعلم المعلمين. وتمكّن المُيسِّرين من التفكير في ممارستهم وما يفعلونه أثناء التدريس. وخلال مرحلة تصميم الأداة، أخذنا في الاعتبار أنه كوسيلة للتعلم المحترف، تتطلب عملية التوجيه تخطيطًا دقيقًا وتنفيذًا فعالًا، بحيث تصبح جزءًا لا يتجزأ من برنامج أتوق إلى التعلم وتكون عملية ثابتة ولا تنفذ عشوائيًا.

الغاية:

تهدف أداة التوجيه هذه إلى:

- الاستماع إلى الميسرين ومنحهم الفرصة للحديث عن التحديات والنجاحات والتوصيات.
- طرح أسئلة للمساعدة في تطوير مستوى فهم الموجه والميسر لأي موقف أو تحدٍ.
- تشجيع التفكير الذاتي، ومساعدة الميسرين على تحديد مجالات التطوير وكذلك نقاط القوة ودورهم في التأثير على عملية التنفيذ.
- إعطاء الملاحظات والتدريب على مجالات محددة إذا لزم الأمر.
- تقديم وجهات نظر مختلفة وتوفير الدعم والتشجيع.
- وضع خطة عمل قابلة للتحقيق وواقعية بالتعاون مع الميسر، ومتابعتها.
- تحديد التحديات التي يواجهها برنامج أتوق إلى التعلم ورفع مستوى جودة البرنامج.

آلية العمل		
مرحلة 1	الاجتماع الأولي	• شرح الغرض من جلسة التوجيه. • مناقشة شكل الاجتماع. • مناقشة دور الموجه والتزاماته. • مناقشة ما هو متوقع من المستفيدين ودورهم.
مرحلة 2	جلسة المتابعة والتوجيه	• تحديد الأهداف • تقديم الملاحظات • تحديد نقاط القوة والإنجازات وكذلك مجالات التطوير • استكشاف الخيارات • التدريب على مجالات محددة إذا لزم الأمر • مناقشة قضايا العمل • الاتفاق على احتياجات الدعم • وضع أهداف للإجراءات المستقبلية • إيجاد فرص للمتدربين لاكتساب الخبرة
مرحلة 3	الإجراءات التالية	• مراجعة الهدف والاتفاق عليه. • مساعدة المتدرب على تحديد الخطوات التالية. • التفكير الذاتي ومراجعة فعالية العلاقة بين الطرفين.

من يقوم بالزيارات؟

الموظفون الميدانيون

كم مرة يستخدم نموذج المتابعة والتوجيه؟

عادة ما يتم استخدام نموذج التوجيه الخاص ببرنامج أتوق إلى التعلم كل أسبوعين، ومع ذلك، يمكن أن تكون المدة أكثر أو أقل حسب الحاجة.

المعلومات المسجلة:

يجب أن تعكس البيانات النوعية التي تم جمعها واقع الميسرين (وضعهم الحالي)، والخيارات التي يمكن أن يوفروها، وخطة العمل التي سيتبعها الموجه، والأهداف التي يريد المستفيدون تحقيقها.).

المعلومات التي سيتم مشاركتها:

يتم إطلاع الميسرين ومنسقي المركز وفريق تعليم برنامج أتوق إلى التعلم بالنتيجة حتى يتسنى لجميع الأطراف المذكورة أعلاه تحديد ما تم تحقيقه في خطة العمل، والمجالات التي تم تطويرها، والخطوات المستقبلية التي يتعين اتخاذها لمعالجة التحديات وقصص النجاح التي يمكن مشاركتها مع الفريق والميسرين. وسيتم نشر البيانات في نهاية كل دورة.

ما هو نموذج المتابعة والتّوجيه؟

يستخدم الموظفون الميدانيون نموذج التوجيه للتعليق ومراجعة/ مناقشة الدرس مع الميسر/ المعلم.

نموذج التوجيه

اكتب وناقش مع الميسر/ المعلم

اسم الموقع _____ تاريخ التوجيه _____

المعلم _____ اسم الموجه _____

1. ما هي أبرز النقاط البارزة التي تم رصدها خلال الحصة في الغرفة الصفية؟

2. ما هي الاقتراحات أو الأفكار التي لديك لتحسين البيئة التعليمية؟

3. ما هي الموارد والأدوات التي تحتاجها للمساعدة في عملك/ التي تود معرفة المزيد حولها؟ (المزيد من الدعم داخل الفصل، والملاحظات، وأوراق النصائح، والروابط، والمقالات، والكتب، وما إلى ذلك)

4. إذا كان هذا اجتماع متابعة، فما هي النقاط الرئيسية من آخر زيارة للتوجيه؟ هل تم تغطية هذه النقاط؟

5. ملاحظات أخرى:

رسائل الرئيسية حول برنامج أتوق إلى التعلم للمراكز واجتماعات التوعية المجتمعية

من هي منظمة وور تشايلد هولندا؟

وور تشايلد هولندا منظمة غير حكومية دولية مستقلة ومحايدة تسعى إلى ضمان تمتع الأطفال المتأثرين بالنزاعات المسلحة بمستقبل ينعمون فيه بالسلام. وتسعى المنظمة إلى خلق تأثير دائم ومستمر. وبالتعاون مع الشركاء ومقدمي الرعاية والمجتمعات في المناطق المتأثرة بالنزاعات، تسعى وور تشايلد هولندا إلى تعزيز قدرة الأطفال المتأثرين بالنزاعات على الصمود وتحسين أوضاعهم عبر تبني أساليب مبتكرة وجذابة. ويركز نهج المنظمة في المناطق المتأثرة بالنزاعات على:

1. حماية الأطفال من سوء المعاملة والإهمال والاستغلال والعنف
2. تقديم الدعم النفسي والاجتماعي
3. .دعم بناء نظم التعليم الجيدة

تعمل منظمة وور تشايلد من أجل الإعمال الكامل لجميع الحقوق للأطفال، خاصةً المتضررين من الحروب. استجابت المنظمة بفعالية للأزمة الناجمة عن اللجوء السوري في لبنان منذ أوائل عام *2102*، حيث حرصت على تقديم الدعم النفسي والاجتماعي والحماية والتعليم للأطفال السوريين. كما يستفيد من خدمات المنظمة أعداد كبيرة من الأطفال والشباب من اللاجئين الفلسطينيين والمجتمعات المضيفة اللبنانية.

وتعمل المنظمة حثيثًا للوصول إلى أكبر عدد ممكن من الناس من خلال برامجها، وبما يشمل أولياء الأمور وغيرهم من الأشخاص البالغين المهمين في حياة الأطفال. كما تعمل المنظمة أيضًا على تعزيز قدرة المنظمات المحلية على دعم حقوق الأطفال.

تنفذ المنظمة حاليًا المشاريع التالية:

SAHA (الرياضة والمساعدات الإنسانية):

تعاونت وور تشايلد مع منظمة "رايت تو بلي" (***yalP oT thgiR***) والاتحاد الهولندي لكرة القدم (***KNVB***) لتسخير القوة الجامعة لكرة القدم لمساعدة الناس. ويهدف برنامج صحة "***AHAS***" إلى تطوير المهارات القيادية بين الشباب في لبنان لتقريب المجتمعات المختلفة من بعضها بعضًا.

برنامج "شيلد" (***Shield***): يهدف هذا البرنامج إلى تلبية احتياجات الحماية للفتيات والفتيان المراهقين المعرضين للخطر من خلال نهج متكامل لبناء قدرتهم على الصمود والتركيز على التعليم في حالات الطوارئ، و تقديم تدخلات الدعم النفسي والاجتماعي والحماية، بالإضافة إلى الإحالة إلى الخدمات المناسبة.

ستبدأ مشاريع "المستقبل لنا" و "العودة إلى المستقبل 2" لاحقًا.

ما هو برنامج أتوق إلى التعلم؟

يقوم برنامج أتوق إلى التعلم توظيف التكنولوجيا لتوفير تعليم جيد وخاصة للأطفال المتأثرين بالنزاعات. ويترجم البرنامج المناهج الوطنية إلى ألعاب تعليمية جادة يمكن للأطفال لعبها على الأجهزة اللوحية وتعلم مهارات الرياضيات والقراءة. ويرافق ذلك تقديم الدعم للمعلمين لإدماج الألعاب في الغرف الصفية.

يمتاز البرنامج بسرعته وفعاليته وقلة تكلفته، ويستخدم تقنية ألعاب مصممة خصيصًا لتوفير تعليم جيد. وقدم تطوير هذا البرنامج المسند بالبينات من قبل منظمة وور تشايلد ومجموعة من الشركاء بعد سنوات من الاختبار والبحث.

ما هي الموضوعات التي يتم تناولها في برنامج أتوق إلى التعلم؟

- مواد الرياضيات والقراءة والكتابة المرتبطة بالمنهاج الوطني.
- بالنسبة إلى الرياضيات، صممت وور تشايلد هولندا ألعابًا تعليمية تستهدف الصفوف من 1 إلى 3.
- تعلم لعبة القراءة الصوتيات (العلاقات بين الحروف/ الأصوات) المرتبطة بالموضوعات والأهداف الموجودة في المناهج الدراسية.

كيف تصمم الألعاب؟

- جميع التصاميم والرسومات مصممة خصيصا، حيث تم تصميم الألعاب بالتشاور مع الأطفال لتعكس واقعهم من حيث شكل ومظهر الشخصيات. وساعد أطفال وفنانون محليون في رسم وتصميم بيئة اللعبة.
- كما تم أيضًا إشراك أصحاب المصلحة في مجال التعليم في الدولة مثل وزارة التعليم، والمنظمات المجتمعية، فضلًا عن خبراء دوليين في مجال تطوير البرمجيات والألعاب والتصاميم في عملية التصميم والتطوير. وتقوم الألعاب على المنهاج الوطني.
- البرنامج عبارة مجموعة من الألعاب الجادة التي يمكن لعبها على الأجهزة اللوحية، بحيث تتسق مع المناهج الدراسية المعتمدة من قبل وزارة التعليم، ما يوفر فرصة للأطفال للعمل وفقًا للمستوى الابتدائي.

كيف يحسن البرنامج عملية تعلم الأطفال؟

- يتم قياس تأثير برنامج أتوق إلى التعلم على مستوى تعلم الأطفال عبر بيانات تجمع شهريًا من الأجهزة اللوحية.
- يلعب الأطفال ألعابًا حسب سرعتهم الخاصة في بيئة موجهة. ويحسن الأطفال مهاراتهم في الرياضيات والقراءة من خلال هذه الجلسات.
- أظهرت دراسات معتبرة أن الأطفال يحسنون مستوى التعلم لديهم باستخدام هذه الطريقة. كما أظهر الأطفال أيضًا زيادة في تقديرهم لذاتهم. وأظهرت دراسات تجريبية أيضًا أن مستوى التعلم لدى كل من الأولاد والبنات على قدم من المساواة.

ميزات الأجهزة اللوحية

- لكل جهاز لوحي رقم تسلسلي فريد (يوجد فيه من 3 إلى 4 حسابات للأطفال) لتتبع استخدام المتعلمين وحضورهم وأدائهم.
- يتم إعداد الأجهزة بحيث تكون مخصصة لممارسة ألعاب برنامج أتوق إلى التعلم فقط.
- الأجهزة اللوحية مخصصة حصريًا لاستخدام الأطفال في مراكز التعلم المشاركة في البرنامج.