**شرح مشروع الكتابة المستقلة (15 درجة)**

**الكتابة المستقلة:** هي الكتابة الفردية التي يبادر بها الطفل ويقوم بها بشكل مستقل.

أمثلة: وسيلة تشجع الطفل على كتابة كلمات معينه او كلمات خاصة بالوحدة حسب نموذج امامه (مفتاح) مثل ( نشاط بر وبحر الذي عرضته الاستاذة في المحاضرة) او مثل (ان يوثق نتائج تجربة في ركن الاكتشاف مثل تجربة يطفو يغوص التي عرضتها الاستاذة في المحاضرة) صور الامثلة موجودة في الصفحات التالية.

المطلوب في المشروع: تقدم كل مجموعة

1. **تخطيط 4 أنشطة للكتابة المستقلة في 4 اركان مختلفة ويراعى التالي :**

* جميع الأنشطة الكتابية تكون معها وسائل حسية .
* يرفق مع الوسيلة او التجربة نشاط كتابي مرفق يحث الطفل على كتابة كلمات مع وجود مفتاح للكتابة او نموذج للطفل مثل (توثيق تجربة ركن الاكتشاف مع احضار أدوات التجربة، او وسيلة خاصة بالوحدة مع نشاط كتابة كلمات خاصة بالوحدة، يمكن أيضا عمل نشاط متعلق بأسماء الأطفال).
* تكون الأنشطة في 4 اركان مختلفة بحيث تكون مناسبة لطبيعة لكل ركن.
* يراعي التجديد والابتكار في الفكرة وعدم تكرار امثلة الاستاذة.
* مراعاة ان لا يطلب من الطفل كتابة كلمات دون وجود مفتاح.
* ارفاق استمارة تحضير لكل نشاط تحتوي على(الاهداف – الوحدة المقترحة- الركن- ادوات النشاط- طريقة تقديم النشاط بشكل واضح - و ارفاق صور للتوضيح)
* يجب ارفاق المفتاح + النموذج الذي سيكتب عليه الطفل . ( يوجد امثلة لانشطة الكتابة المستقلة في الصفحات التالية)

1. **توظيف التقنية في تعلم الكتابة الوظيفية باللغة العربية:**

-تختار المجموعة (تطبيق- برنامج- موقع الكتروني) مناسب للأطفال وباللغة العربية، ويمكن توظيف اللعبة الموجودة في التطبيق او البرنامج في تعلم الكتابة الوظيفية.

- يمنع تكرار التطبيقات او المواقع بين المجموعات.

- تختار المجموعة الركن المناسب للبرنامج او التطبيق (يمكن وضعه في أي ركن من الأركان التي تم اختيارها في الأنشطة السابقة ويسمح بالتكرار في الركن فقط عند توظيف التقنية)

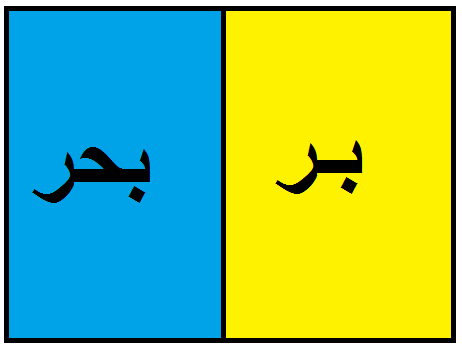
- تقوم المجموعة بعرض التطبيق او البرنامج او الموقع عن طريق الايباد او الكمبيوتر المحمول وليس عن طريق الجوال.

- تجهز المجموعة نشاط كتابي مناسب للتطبيق او البرنامج الذي تم اختياره بحيث يحقق نفس الشروط السابقة من توفر مفتاح ونموذج للكتابة.

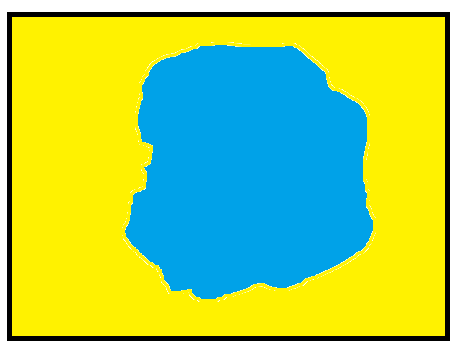
يوجد امثلة في الصفحات التالية

بطاقة مفتاح الكتابة

والمطلوب من الطفل ان يكتب في بقية الخرائط كلمة بر على اللون الاصفر وكلمة بحر على اللون الازرق







**ركن البحث والاكتشاف**

**يسجل الطفل نتائج التجربة ويكتب يطفو او يغوص**

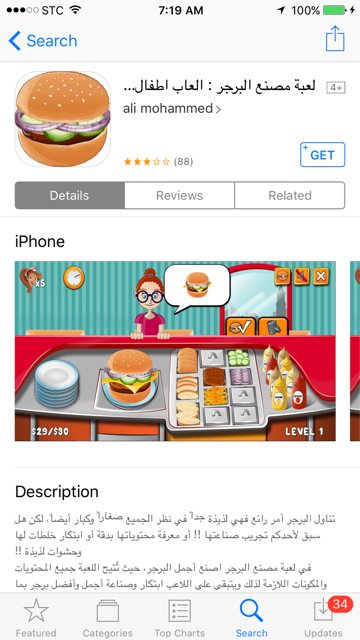
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **يغوص** | **يطفو** |  |
|  |  | [Image result for ‫مفتاح‬‎](http://www.google.com.sa/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjps9Ca48rQAhXMnBoKHW9iBRAQjRwIBw&url=http://www.i2clipart.com/clipart-grey-shaded-key-512x512-c038&psig=AFQjCNGqGknuBCA09NiTbRRG9e3QLGeMoA&ust=1480399245698823)  مفتاح |
|  |  | كرة http://www.fercy.com/Upload/PicFiles/20101027212124035.jpg |
|  |  | قلم[http://img.al-wlid.com/imgcache/303563.jpg](http://www.google.com.sa/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=images&cd=&cad=rja&docid=yg3NUUBlNWlzUM&tbnid=cyjOlxkPA7mmCM:&ved=&url=http://forum.al-wlid.com/t378804.html&ei=DANoUYDSHJH5sgaN-4CoDg&psig=AFQjCNFDyrf4eZGkRHOijdUbuaH1Gz-_OQ&ust=1365857420726656) |

**تطبيق لعبة البرجر**

**يصنع الطفل ساندوتش البرجر الخاص به عن طريق اللعبة**

**وبعدها**

**يقوم الطفل بنشاط كتابي بحيث يرتب بالصور او البطاقات طبقات البرجر الذي صنعه و يكتب بجانب كل طبقة اسمها بمساعدة المفتاح (خبز- جبن- خس – لحم ...)**



**تطبيق العلامات التجارية**

**بعد ان يلعب الطفل باللعبة ويكتب العلامات التجارية**

**تقوم المعلمة بعمل لعبة مشابهه بحيث يكتب الطفل بجانب كل علامة تجارية اسمها بمساعدة المفتاح**

