

إرشادات خاصة بالمنتجات

«يتعين عليّ تمثيل مسرحية! في الرياضيات».

- طالب صف سابع

يوضح هذا الفصل الأنماط المختلفة للمنتجات الواردة في القوائم، إضافة إلى الإرشادات والتوقعات المتعلقة بكل واحد منها. من المهم أن يفهم الطلاب تمامًا التوقعات والمنتج المكتمل عندما يختارون القيام به. عندما يشرح المعلم هذه التوقعات قبل بدء الطلاب العمل على المنتج، وعندما يوفر لهم المعلومات مسبقًا، فسوف يقلل الإحباطات والاحتجاجات.

عقد الدولار الواحد

«إنّ عقد الدولار الواحد (\$1 Contract) كفيّل بإعفائي من الرحلات المسائية

لشراء مواد لمنتجات طفلي».

- معلمة صف سادس ووالدة طالب في المرحلة المتوسطة.

عقد الدولار	
<p>..... لم أُصرف أكثر من دولار واحد على</p>	
<p>.....</p>	
<p>التاريخ</p>	<p>توقيع الطالب</p>
<p>لم يصرف طفلي، ، أكثر من دولار واحد على المنتج الذي عمله.</p>	
<p>.....</p>	
<p>التاريخ</p>	<p>توقيع ولي الأمر</p>

الشكل (1.3) عقد الدولار الواحد

يجب الاهتمام بنفقات صنع المنتجات الواردة في أي قائمة. ولأن الموارد المتوافرة للطلاب تتباين داخل غرفة الصف، فينبغي عدم تقييم الطلاب بحسب كمية الموارد التي يستطيعون شراءها لجعل المنتج يبدو أفضل. لقد صمّمت هذه القوائم لتوحيد الموارد المتوافرة للطلاب، فالمواد المطلوبة لمعظم المنتجات لا تكلف أكثر من دولار واحد، ويمكن أن تكون موجودة ضمن مخزون غرفة الصف. أما إذا كان المنتج يتطلب شراء الطالب للمواد، فهناك عقد الدولار الواحد الذي يستخدم ضمن معايير المنتج. إن هذا جانب مهم في شرح المنتج؛ أولاً، لأنّ تحديد المبلغ الذي يمكن للطلاب أن ينفقه، يمكن المعلم من توفير موارد متساوية للطلاب جميعاً. ثانياً، هذه الممارسة في الحقيقة تشجع على إيجاد منتج أكثر إبداعاً، فعندما تحدد كمية المواد التي يستطيع الطلاب شراءها، فإنهم سيضطرون إلى استخدام مواد من البيت بطرائق جديدة ومبتكرة. شكل 1:3 يظهر نموذجاً للعقد المستخدم لمرات عدّة في إعداد منتجات مختلفة.

المنتجات

يشتمل الجدول 1.3 على قائمة بالمنتجات المستخدمة في هذا الكتاب، إلى جانب عدد من الأفكار الخاصة بمنتجات أُخرى قد يختار الطلاب إنتاجها ضمن نشاط الاختيار الحر. وقد اختيرت هذه المنتجات؛ لمرونتها في تلبية أساليب التعلم المختلفة، ولأنها منتجات يستخدمها المعلمون أصلاً في فصولهم. وقد صنفت على أساس أساليب التعلم: البصرية، والحركية، والسمعية، وقد صممت كل قائمة بحيث تشمل منتجات من أساليب التعلم هذه كلها. من الطبيعي أن بعض المنتجات قد تمثل أكثر من أسلوب تعلم واحد اعتماداً على كيفية تقديمها أو تطبيقها. بعض هذه المنتجات مذكورة في القوائم أكثر من غيرها، لكن الطلاب يستطيعون اختيار المنتجات الأقل شيوعاً بصفتها بدائل حرّة.

جدول 3: 1

المنتجات

بصرية	حركية	سمعية
قصيدة * acrostic	لعبة لوح	كتاب أطفال
إعلان	عرض لوحة إخبارية	دعاية/إعلان
غلاف كتاب	لعبة للفصل	برنامج مسابقات
مطوية/نشرة	دعاية/إعلان	مقابلة
عرض لوحة إعلانات	بطاقات تركيز	تقرير إخباري
شريط كرتوني/هزلي	مخطط/نموذج مقطعي	عرض شفهي لمنتج مُنجز
كتاب أطفال	مجسم	لقطة مسرحية
درس للفصل - مكتوب فقط	كتاب مطوي	عرض تقديمي (يوربوينت) -
ملصق	كتاب اختبار مطوي	متحدث (خطيب)
كولاج	منحوتات معلقة متحركة	دمية
مخطط/نموذج مقطعي	نموذج	أغنية/لحن
كلمات متقاطعة	جدارية	خطاب
جدول بيانات	معرض لمتحف	درس يقدمه الطالب
لوحة	لقطة مسرحية	فيديو
مقالة	مكعب لمنتج	عرض تقديمي لتمثيل شخصيات
كتاب أحاجي مطوي	دمية	
رسم بياني	لوح اختبار	
رواية مصورة	تجربة علمية	
بطاقة تهنئة	تمثال	
بطاقة تعليمات	درس يقدمه الطالب	
مفكرة/يوميات	جدول زمني ثلاثي الأبعاد	
رسالة	كأس (جائزة)	
خريطة	فيديو	
خريطة العقل		
مقال من صحيفة		
فقرة		

(يتبع)

تكلمة / جدول 1:3

بصرية	حركية	سمعية
رسم بياني دائري		
ملصق		
عرض تقديمي (بوربوينت) -		
منفصل		
استبانة		
اختبار قصير		
بطاقة مقادير		
دفتر قص ولصق		
قصة		
ملخص		
مسح		
لعبة اختيار الإجابة الصحيحة		
(ثلاث حقائق وخطأ واحد)		
بطاقات مبادلة		
مخطط فين - Venn		
فيديو		
الويب كويست WebQuest		
أو الرحلات المعرفية على الويب		
لوح زجاج النافذة (لوح مقسم إلى		
4 أو 6 إطارات)		
صحيفة عمل		

إحباطات المنتج

من أشد الإحباطات التي ترافق استخدام هذه المنتجات المختلفة الموجودة في القوائم، الأسئلة التي لا تتوقف عن المنتجات نفسها، إذ يمكن أن ينغمس الطلاب في المنتجات والمعايير المتعلقة بإنتاجها، لدرجة لا تجعلهم يشددون على المحتوى المعروض.

هذا الأمر صحيح عند تقديم القوائم للصف، فقد يقضي الطلاب وقتاً طويلاً في طرح الأسئلة على المعلم عن المنتجات الواردة في القوائم. عندما يحدث ذلك، فإن تقديم القائمة الذي يستغرق من عشر إلى خمس عشرة دقيقة قد يتحول إلى نقاش يمتد زهاء خمس وأربعين إلى خمسين دقيقة عن التوقعات الخاصة بالمنتج. لتسهيل تقديم منتجات القائمة، قد يلجأ المعلم إلى عرض أمثلة عن منتجات الطلاب من العام الماضي، وعلى الرغم من أن هذا قد يكون مفيداً، لكنه قد يؤدي إلى مزيد من الإحباط للمعلم والطلاب؛ فبعض الطلاب قد يشعرون أنهم لا يستطيعون إنتاج منتج جميل وكبير ومميز، أو عندما يعرض عليهم نموذج ما، فإنهم قد يفسرون ذلك أن المعلم يريد شيئاً مطابقاً تماماً لما عرضه أمام الصف. لتفادي هذا الوضع، فإني اقترح عند استخدام الأمثلة أن يُعرض على الطلاب نموذج (فارغ) يبين كيفية إنتاج الهيكل الخارجي للمنتج، فإذا كان الموضوع يتعلق بلوح الزجاج النافذة، فيمكن أن نعرض على الطلاب قطعة ورق فارغة مقسمة إلى ستة إطارات. بعدها، يستطيع الطلاب أن يأخذوا هيكل المنتج وينسبوه لأنفسهم، وهم يضعون نسخة لوح الزجاج الخاصة بهم مستخدمين معلوماتهم.

إرشادات المنتج

لذلك، يمكن معالجة معظم الإحباطات المرافقة للمنتجات من خلال استخدام إرشادات للمنتج، مقننة ومحددة مسبقاً للتشارك فيها مع الطلاب قبل إنتاج أي منتجات.

تصمم إرشادات المنتج هذه بطريقة عامة، ولكن محددة، بحيث تُطبّق في أي وقت من السنة يختار فيه الطلاب منتجاً بعينه. الأثر الجانبي المفيد لاستخدام مجموعة الإرشادات للمنتج هو الشعور بالأمان الذي يحدثه هذا الاستخدام، فكثيراً ما يتردد الطلاب في محاولة تجربة شيء جديد؛ لأن القيام بذلك يتطلب المخاطرة. وقد جرت العادة أن الطلاب عندما يختارون منتجاً، فإنهم يطرحون أسئلة عن كيفية القيام بذلك، ويأملون أن يتذكروا التفاصيل كلها ويفهموها، ثم يسلمونها، وقد يفاجؤون عندما يعاد المنتج إليهم ثانية، ويدركون أنه غير مكتمل، أو كان على غير المتوقع. وكما تتخيلون، قد لا يرغب الطلاب بالمخاطرة لعمل شيء جديدة في المرة اللاحقة، بل إنهم في الأغلب يفضلون القيام بما يعرفون وينجحون في

ذلك. من خلال استخدام الإرشادات الخاصة بالمنتج، يشعر الطلاب بالأمان في إنجاز خياراتهم قبل البدء في العمل على منتجات جديدة، وإن لم يشعروا بهذا الأمان، فإنهم يركنون إلى البقاء داخل منطقة الراحة الخاصة بهم.

إن إرشادات المنتج الخاصة بمنتجات القوائم الواردة في هذا الكتاب، وكذلك بعض أبدال الخيار الحرّ، معروضة في صيغة بطاقات سهلة القراءة (انظر شكل 2:3). (لقد حذف الإرشادات الخاصة ببعض المنتجات، مثل الملخصات؛ لأنه عادة ما تكون لدى المعلمين معاييرهم الخاصة لهذه المنتجات). بعد الانتهاء من اختيار المنتجات و/ أو القوائم، توجد خيارات عدّة للتشارك في هذه المعلومات، ولكن لا توجد في واقع الأمر طريقة واحدة مباشرة للتشارك مع طلابك في معلومات إرشادات المنتج، فالأمر بمجمله يعتمد على قدراتهم واحتياجاتهم. قد يختار بعض المعلمين عمل نسخ من صفحات إرشادات المنتج وتوزيعها على الطلاب في بداية العام المدرسي؛ ليتسنى حصول كلّ طالب على نسخة في أثناء العمل على المنتج. وهناك بديل آخر، إذ يمكن إعداد مجموعات قليلة من هذه الإرشادات لغرفة الصف، وتثبيت كلّ بطاقة إرشادات على بطاقة مؤشر منفصلة مع ثقب طرف كلّ بطاقة، ثم وضع البطاقات كلّها في حلقة معدنية، بعد ذلك يمكن وضع هذه الحلقات في موقع مركزي، حيث يستطيع الطلاب استعارتها للعمل على المنتج ثم إعادتها إلى مكانها بعد ذلك.

يسمح هذا النظام بإضافة منتجات جديدة عند عرضها، ويفضل بعض المعلمين تقديم إرشادات المنتج في أثناء بحث الطلاب عن المنتجات في قوائم، وفي هذه الحالة يمكن تكبير الإرشادات من القائمة موضوع النقاش وتعليقها على لوحة الإعلانات؛ لتسهيل الرجوع إليها في أثناء النشاط الصفّي. وقد يفضل بعض المعلمين طباعة الإرشادات على ظهر القائمة، وفي الأحوال كلّها ومهما كانت الطريقة التي يختارها المعلمون لتشارك المعلومات مع طلابهم، فإنهم يوفرون على أنفسهم كثيرًا من الوقت والإحباطات، من خلال توفير إرشادات المنتج؛ لتيسير عودة الطلاب إليها (يكفي أن يقول المعلم للطلاب. «راجع الإرشادات الخاصة بالمنتج، أعتقد أنّ ذلك سيجيب عن سؤالك».

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

لعبة لوح Board Game	إعلان Advertisement	الأحرف الأولى من كلمات قصيدة أو بيت شعر *Acrostic
<ul style="list-style-type: none"> • أربعة موضوعات أفكار لعب على الأقل. • 20 مربعًا ملونًا على الأقل. • خمس عشرة بطاقة على الأقل. • وضع عنوان بالفكرة على السبورة. • وضع مجموعة قوانين كاملة للعبة. • أن يكون بحجم حافظة ملفات على الأقل. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون من قياس 11×8.5 إنشًا على الأقل. • يجب إضافة شعار. • يجب إضافة صورة ملونة للماد أو الخدمة. • ضع السعر، إن لزم الأمر. • يمكن تصميمه على الحاسوب. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون من قياس 11×8.5 إنشًا. • يجب أن يكون مكتوبًا أو مطبوعًا على نحو أنيق . • يستهدف كلمة مكتوبة على الجانب الأيسر السفلي من الورقة. • يجب أن تبدأ كل عبارة وصفية بحرف من الكلمة المستهدفة. • يجب ربط كل عبارة وصفية بالكلمة المستهدفة.
عرض لوح إعلانات Bulletin Board Display	مطوية / كتيب Brochure / Pamphlet	غلاف كتاب Book Cover
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يوائم المساحة المحددة على اللوح أو الحائط. • يجب أن يشمل خمسة تفاصيل على الأقل. • يجب أن يحمل عنوانًا. • يجب أن يشمل خمسة عناصر مختلفة على الأقل (مثل الملصقات، أوراق، أسئلة). • يجب أن يشتمل على عنصر تفاعلي واحد على الأقل؛ لجذب القارئ. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون من قياس 11×8.5 إنشًا. • يجب أن يكون التصميم من ثلاث طيات، مع وضع العنوان والصورة على الطية الأمامية. • يجب أن يشمل صورًا ونصًا مكتوبًا. • يجب أن تكون المعلومات في صيغة فقرات مع تضمين خمس حقائق على الأقل. • يمكن تصميمه على الحاسوب. 	<ul style="list-style-type: none"> • الغلاف الأمامي - العنوان، المؤلف والصورة. • داخل صفحة الغلاف الأولى - فقرة تلخص الكتاب. • لمحة عن حياة المؤلف مع ثلاثة تفاصيل على الأقل. • الغلاف الخارجي - الخلفي تعليقاتك عن الكتاب. • المخطط - العنوان، المؤلف.

* القصيدة المطرزة: قصيدة أو مجموعة من الأبيات ذات ترتيب خاص إذا جمعت حروف معينة منها فإنها تكون كلمة أو عبارة، مثل
 Winter bunnies as white as the snow
 Inside their little hopless homes
 Never leaving one piece of food behind
 Tearing through the snow to get to their farm
 Everyday the polar bear lays and sleeps inside their caves
 Roaring and snoring one million times for peace and quiet

الشكل (2,3) تعليمات المنتج/تتمة

<p>لعبة صف Class Game</p>	<p>كتاب أطفال Children's Book</p>	<p>رسم متحرك / شريط هزلي Cartoon/ Comic Strip</p>
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تسمح اللعبة بمشاركة طلاب الصف كلهم. • يجب أن تضم قوانين قليلة سهلة الفهم. • يمكن إجراء تغييرات على اللعبة الحالية. • يجب أن تحتوي على أسئلة متعددة. • يجب أن تقدم أجوبة مفتاحية قبل بدء اللعبة. • يجب أن يوافق عليها المعلم قبل بدء اللعبة. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون له غلاف، مع عنوان الكتاب، واسم الطالب المؤلف. • يجب أن يتألف من عشر صفحات على الأقل. • يجب أن تحتوي كل صفحة على رسم مرافق للقصة. • يجب أن يكون مكتوبًا أو مطبوعًا بطريقة أنيقة. • يمكن تصميمه على الحاسوب. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون من مقياس 11 × 8.5 إنشًا. • يجب أن يضم ستّ خلايا على الأقل. • يجب أن يحتوي على حوار منطقي. • يجب أن يكون ملونًا.
<p>مجموعة Collection</p>	<p>لصق (كولاج) Collage</p>	<p>حصة درس / كتابي فقط Class Lesson—Written Only</p>
<ul style="list-style-type: none"> • يضم عددًا من المواد المذكورة في المهمة. • المواد كلها يجب أن توائم المساحة المخصصة من المعلم. • يجب إحضار المواد كلها إلى الصف في صندوق أو حقيبة. • عدم تضمين أشياء حية! 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون بقياس 11 × 8.5 إنشًا. • يجب قصّ الصورة بطريقة صحيحة من المجلات أو الصحف (لا يجوز تضمين رسوم من الحاسوب أو الإنترنت). • ضع الدرجات التجارية كما تطلب المهمة. 	<p>(ملحوظة: لحصة الدرس التي يجري تقديمها، استخدم مقياس التقدير المتدرج للدرس المقدم من الطالب).</p> <ul style="list-style-type: none"> • أصلي. لا يكتفي بمجرد طباعة أو نسخ نشاط ما كما هو. • يذكر الأهداف التي ستُدرّس. • يشتمل على سؤال تحضيرية واحد على الأقل. • يعرض المعلومات بطريقة واضحة. • يضم المعلومات المهمة كلها.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

		<ul style="list-style-type: none"> يشمل طريقة لجعل الطلاب يمارسون المحتوى. يشتمل على لفرز أو طريقة تقييم.
<p>نموذج / رسم بياني واضح Cross-Cut Diagram/Model</p>	<p>بطاقات تركيز Concentration Cards</p>	<p>إعلان تجاري Commercial/Infomercial</p>
<ul style="list-style-type: none"> يجب أن يشمل مقياسًا لإظهار الدرجة بين النموذج/الرسم البياني والمادة الحقيقية. يجب أن يشمل تفاصيل لكل طبقة. عند إعداد رسم بياني، يجب أيضًا تلبية الإرشادات المتعلقة بإعداد الملصق. عند إعداد نموذج، يجب أيضًا تلبية الإرشادات الخاصة بإعداد النموذج 	<ul style="list-style-type: none"> 20 بطاقة فهرسة على الأقل (عشر مجموعات متماثلة). يمكن استخدام الصور والكلمات. يجب وضع المعلومات على وجه واحد لكل بطاقة. يضم جوابًا مفتاحيًا يظهر التشابه. يجب تسليم البطاقات كلها في حقيبة. 	<ul style="list-style-type: none"> يجب أن تكون مدته دقيقة إلى دقيقتين. يجب تسليم النص قبل عرض الإعلان. يمكن عرضه للجمهور حيًا أو مسجلًا. يجب أن يشتمل على بعض أنواع الملابس. يمكن أن يضم أكثر من شخص.
<p>نموذج/رسم بياني واضح Diorama</p>	<p>جدول بيانات Data Table</p>	<p>لغز الكلمات المتقاطعة Crossword Puzzle</p>
<ul style="list-style-type: none"> يجب أن تكون من مقياس 8×5×4 إنشًا. يجب أن يكون قائمًا بذاته. يجب أن يغطي الفراغ الداخلي كله بصور ومعلومات ذات صلة. يجب كتابة الاسم في الخلف. يجب إرفاق بطاقة عنوان/معلومات. توقيع عقد الدولار الواحد. 	<ul style="list-style-type: none"> يضم الجدول بيانات وحدات، وعناوين، وأوصافًا صحيحة. يجب تسجيل البيانات بطريقة أنيقة، وأن تكون سهلة القراءة. إذا ما عملت يدويًا، يجب أن تكون الخطوط مستقيمة ومرتبطة. 	<ul style="list-style-type: none"> يجب تضمين عشرين كلمة أو عبارة مهمة. يورد الإشارات الصحيحة يشمل لفرزًا ومفتاح جواب. يمكن تصميمه على الحاسوب.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

التجربة / كتاب قلاب Flipbook	المقالة Essay	الرسم Drawing
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون بمقياس 8.5 × 11 إنشاً على الأقل ومطوياً من المنتصف. • يجب أن تكون المعلومات أو الآراء كلها مدعومة بالحقائق. • يجب أن تصمم بعدد الثنيات الصحيح في الأعلى. • اللون اختياري. • الاسم مكتوب في الخلف. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون مكتوبة أو مطبوعة بطريقة أنيقة. • يجب أن تتناول الموضوع المحدد بالتفصيل. • يجب أن تتألف من ثلاث فقرات على الأقل. • يجب أن تضم مصادر أو فهرسة (بيلوغرافيا) عند اللزوم. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون من مقياس 8.5×11 إنشاً على الأقل. • يجب أن يظهر المطلوب في بيان المهمة. • يجب أن يشتمل على لون. • يجب أن يرسم يدوياً بطريقة دقيقة. • يجب أن يحمل عنواناً. • الاسم مكتوب على الغلاف.
الرسم البياني Graph	عرض لعبة Game Show	كتاب أنغاز مطوي Folded Quiz Book
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يحمل عنواناً. • يجب عنوانة المحاور بوحدات. • يجب تمثيل البيانات كلها بوضوح. • يمكن تصميمه على الحاسوب. • إذا حُمِل يدوياً، فيجب أن يكون على ورقة رسم بياني. 	<ul style="list-style-type: none"> • يحتاج إلى راعٍ أو منظم. • يجب أن يشمل متسابقين اثنين على الأقل. • يجب أن يتألف من جولة أساسية وأخرى اختيارية. • الأسئلة مرتبطة بالمحتوى. • يمكن استخدام الدعائم، لكن هذا ليس إجبارياً. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون بمقياس 8.5 × 11 إنشاً على الأقل، مطوياً إلى نصفين. • يجب أن يضم عشرة أسئلة على الأقل. • مصمم بعدد من الحواشي المقصودة في الأعلى. • الأسئلة مكتوبة أو مطبوعة بدقة على الحواشي العليا. • الأسئلة مكتوبة أو مطبوعة داخل كل حاشية. • اللون اختياري • الاسم مكتوب على صفحة الغلاف الخلفي

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

بطاقة تعليمات Instruction Card	بطاقة تهنئة Greeting Card	رواية مرسومة Graphic Novel
<ul style="list-style-type: none"> • يجب ألا تكون أكبر من 8×5 إنشاً • يجب أن تُعدّ على ورقة صلبة. • مكتوبة أو مطبوعة بدقة. • تستخدم رسوماً ملونة. • تضم التعليمات المذكورة في المهمة. 	<ul style="list-style-type: none"> • الواجهة - صورة ملونة، والكلمات اختيارية. • الصفحة الداخلية الأمامية - ملاحظة شخصية مرتبطة بموضوع. • الداخل الخلفي - التهانى أو الأقوال يجب أن تلبى معيار المنتج. • الغلاف الخلفي - الشعار، الناشر، السعر. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون ملونة. • يجب أن تروي قصة . • يجب أن تتكوّن من عشر صفحات على الأقل. • يمكن تصميمها على الحاسوب.
الرسالة Letter	يومية /مفكرة Journal/Diary	المقابلة Interview
<ul style="list-style-type: none"> • مكتوبة أو مطبوعة بطريقة أنيقة. • تستخدم نمط الخط الصحيح. • تتكون من ثلاث فقرات على الأقل. • يجب أن تراعي نوع الرسالة المذكورة في القائمة (رسالة صداقة، أو رسالة إقناع، أو رسالة تثقيفية). 	<ul style="list-style-type: none"> • مكتوبة أو مطبوعة بصورة أنيقة. • يجب أن تشمل عددًا مناسبًا من الإدخالات. • يجب أن تشمل تاريخًا عند اللزوم. • يجب أن تكتب بلسان المتكلم. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تضم ثمانية أسئلة على الأقل عن موضوع الدراسة. • يجب أن يكون الشخص المختار للمقابلة (خبيرًا) ومؤهلًا لإعطاء أجوبة. • يجب كتابة الأسئلة والأجوبة بطريقة أنيقة.

الشكل (2,3) تعليمات المنتج/تنمة

موبايل* Mobile	خريطة العقل Mind Map	الخريطة Map
<ul style="list-style-type: none"> • أضف عشر معلومات، على الأقل، ذات علاقة. • أضف ألواناً وصوراً لثلاث طبقات من المعلومات. • أن يعلّق بطريقة متوازنة. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون بمقياس 8,5 × 11 إنشاً على الأقل. • تستخدم ورقاً غير مخطط. • أن تشمل على فكرة رئيسية. • أن تراعى قاعدة «ليس أكثر من أربعة - ليست أكثر من أربع كلمات». • أن تكون مكتوبة بطريقة أنيقة أو تصمم باستخدام الحاسوب. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون بمقياس 8,5 × 11 إنشاً • تضم معلومات دقيقة. • تضم عشرة مواقع ذات علاقة على الأقل. • تضم بوصلة، ومقياساً ومفتاحاً وقائمة مصطلحات.
عرض متحف Museum Exhibit	جدارية Mural	نموذج Model
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يحمل عنواناً للمعرض. • يجب أن يضم خمس قطع فنية على الأقل. • يجب إعطاء اسم لكل قطعة فنية على بطاقة مكتوبة. • يجب أن يطابق المعرض المساحة المخصصة. • يجب توقيع عقد الدولار الواحد. • يجب ألا يضم العرض معروضات ثمينة. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون من مقياس 22×54 إنشاً. • يجب أن تضم خمس معلومات مهمة على الأقل. • يجب أن تضم صوراً ملونة. • الكلمات اختيارية، ولكن يجب إضافة عنوان. • يجب كتابة الاسم على الخلف على نحو دائم. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون من مقياس 8×12 إنشاً. • يجب تسمية بعض أجزاء النموذج. • يجب أن يشمل بطاقة عنوان. • يجب كتابة الاسم على النموذج بصورة دائمة. • يجب أن يكون متوازناً قدر الإمكان.

* الموبايل أو النحت المتحرك ، نوع من أنواع النحت نشأ في القرن العشرين، وهو تركيبات أو معلقات من أشكال مختلفة غالباً ما تكون معلقة في السطح، وتتأرجح مع أخف هبة هواء- المترجم.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

الفقرة Paragraph	مقالة صحفية Newspaper Article	تقرير إخباري News Report
<ul style="list-style-type: none"> • مكتوبة أو مطبوعة بطريقة أنيقة. • يجب أن تضم ثلاث جمل، أو تفاصيل وجملة ختامية. • يجب أن تكون سليمة من حيث المفردات والقواعد. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون غنية بالمعلومات. • يجب أن تلتزم الصيغة الصحفية المعتادة. • يجب أن تشمل صورة مع شرح يدعم المقالة. • يجب أن يكون طولها ثلاث فقرات على الأقل. • يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بطريقة أنيقة. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يجيب عن: من، وماذا، وأين، ومتى، ولماذا، وكيف. • يجب تسليم نص التقرير مع المشروع (أو قبل ذلك إذا كان العرض حياً). • يجب أن يكون حياً أو مسجلاً.
الملصق Poster	مسرحية / قصة هزلية Play/Skit	الرسم البياني الدائري Pie Graph
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون من مقياس لوح ملصق نموذجي. • يضم خمس معلومات مهمة على الأقل. • يجب أن يحمل عنواناً. • يجب أن يضم كلمات وصوراً. • الاسم مكتوب في الخلف. • إضافة فهرس (بيلوغرافيا) عند اللزوم. 	<ul style="list-style-type: none"> • مدتها من أربع إلى ست دقائق. • يجب تسليم النص قبل عرض المسرحية. • يجب أن يعرض لجمهور أو يسجل لعروض مقبلة. • يجب أن يضم بعض الركائز أو بعض الأزياء. • يمكن أن يضم أكثر من شخص. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يحمل عنواناً. • يجب أن يحمل اسمًا لكل منطقة أو رمزًا ملونًا مع مفتاح. • يجب أن يضم نسبًا مئوية لكل منطقة من الرسم. • يجب أن تعطي حسابات عند الضرورة لإعداد الرسم البياني الدائري. • يجب أن يرسم يدويًا بطريقة دقيقة أو باستخدام الحاسوب.

الشكل (2,3) تعليمات المنتج/تتمة

مُكعَّب منتج Product Cube	عرض تقديمي (بوربوينت) / منفرد PowerPoint—Stand Alone	عرض تقديمي (بوربوينت) / متحدث PowerPoint—Speaker
<ul style="list-style-type: none"> • ملء جوانب المُكعَّب الستة بالمعلومات. • يجب أن يكون مطبوعًا أو مكتوبًا بطريقة أنيقة. • يجب طباعة الاسم في أسفل أحد الجوانب. • يجب أن يرفع للتقدير مباشرة. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يضم عشر شرائح معلومات وشريحة عنوان، على الأقل، مع اسم الطالب. • ليس أكثر من عشر كلمات للصفحة. • يجب أن تكون الشرائح ملونة وليس أكثر من رسم بياني لكل صفحة. • وليس أكثر من رسم بياني لكل صفحة. • الصور المتحركة اختيارية ولكن يجب ألا تكون على حساب المعلومات المعروضة. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يضم عشر شرائح معلومات وشريحة عنوان، على الأقل، مع اسم الطالب. • ليس أكثر من كلمتين لكل صفحة. • يجب أن تكون الشرائح ملونة وليس أكثر من رسم بياني لكل صفحة. • الصور المتحركة اختيارية ولكن يجب ألا يكون على حساب المعلومات. • يجب توقيت التقديم مترافقًا مع الكلام.
اللفز Quiz	استبانة Questionnaire	دمية Puppet
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون -على الأقل- نصف طول الصفحة. • يجب أن يكون مكتوبًا أو مطبوعًا بطريقة أنيقة. • يجب أن يتناول الموضوع المحدد بالتفصيل. • يجب أن يضم خمسة أسئلة، على الأقل، منها سؤال جوابه قصير. • يجب أن يضم رسمًا بيانيًا واحدًا على الأقل. • يجب تسليم مفتاح إجابات مع اللفز. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بطريقة أنيقة. • يجب أن تشمل على عشرة أسئلة، على الأقل، مع أجوبة محتملة، وجواب واحد، على الأقل، يتطلب إجابة مكتوبة. • يجب أن تساعد الاستبانة على جمع معلومات عن موضوع الدرس. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تصنع الدمية يدويًا بضم متحرك. • يجب تسليم قائمة بالمواد اللازمة لصنع الدمية. • يجب توقيع عقد الدولار الواحد. • إذا استخدمت في عرض الدمى، يجب أن تلبى معيار المسرحية.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

دفتر قص ولصق Scrapbook	بطاقة المقادير Recipe Card	لوح الأنغاز Quiz Board
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يحمل غلاف الدفتر عنوانًا له معنى مع اسم الطالب. • يجب أن يضم خمس صفحات موضوعات على الأقل. • يجب أن يكون في كل صفحة صورة واحدة، على الأقل، ذات معنى. • يجب أن يوضع شرح للصور كلها. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بطريقة أنيقة على ورقة أو بطاقة فهرسة. • يجب أن تضم قائمة بالمقادير مع مقاييسها. • يجب أن تضم خطوات مرقمة تشرح كيفية عمل المقادير. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يشمل خمسة أسئلة على الأقل. • يجب أن يشمل خمسة أجوبة على الأقل. • يجب أن يستخدم نظامًا مع أضواء. • يجب ألا يكون أطول من ملصق. • يمكن استخدام أضواء الأعياد. • يجب توقيع عقد الدولار الواحد.
خطاب Speech	أغنية / لحن Song/Rap	تمثال Sculpture
<ul style="list-style-type: none"> • أن يمتد لدقيقتين على الأقل. • ألا يُقرأ من ورقة مكتوبة. • عدم استخدام أيّ بطاقات. • يجب تسليم الخطاب قبل إلقائه. • الصوت يجب أن يكون واضحًا وعاليًا، وسهل الفهم. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تحمل الكلمات معنى. • يمكن تقديمها لجمهور أو تسجيلها. • يجب تسليم الكلمات مكتوبة قبل التقديم أو مع أغنية مسجلة. • يجب أن يكون طولها دقيقتين على الأقل. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب ألا يزيد طوله على 24 إنشًا. • يجب أن يستخدم مواد أعيد تدويرها. • يجب أن يصنع من عدد المواد المذكورة في المهمة. • يجب تسليم عقد الدولار الواحد مع التمثال عند اللزوم. • يجب كتابة اسم الصانع على القاعدة أو أسفل التمثال.

الشكل (2,3) تعليمات المنتج/تنمة

جدول زمني ثلاثي الأبعاد Three-Dimensional Timeline	مسح Survey	قصة Story
<ul style="list-style-type: none"> • يجب ألا يكون أكبر من لوح الملصق العادي. • يجب أن يكون مقسمًا إلى وحدات زمنية متساوية. • يجب أن يضم عشرة تواريخ مهمة وجملتين، على الأقل، تشرحان أهمية كل واحد من التواريخ. • يجب أن يرفق معها غرض مثبت بإحكام بجانب كل تاريخ ليمثل ذلك التاريخ. • يجب أن يكون قادرًا على تفسير كيف أن كل غرض يمثل كل تاريخ. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يشمل خمسة أسئلة، على الأقل، لها علاقة بالموضوع. • يجب أن يشمل مستجيبيًا راشدًا واحدًا، على الأقل، شرط أن لا يكون معلّمك. • على المستجيب أن يوقع المسح. • يجب كتابة المعلومات والاستنتاجات المستخلصة من المسح أو عرضها بيانيًا. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تشمل عناصر القصة الجيدة جميعها (المكان، والشخصيات، والحبكة، وتطور الحدث، والحلّ) • يجب أن يكون طولها مناسبًا؛ ليسمح بتضمين عناصر القصة. • يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بطريقة أنيقة.
الاجائزة أو الكأس Trophy	بطاقات مبادلة Trading Cards	ثلاث حقائق وخطأ واحد* Three Facts and a Fib
<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون بطول ستة إنشات على الأقل. • يجب أن تكون لها قاعدة مع اسم الشخص الحاصل على الجائزة مطبوع عليها. • يجب أن يكون أعلى الجائزة مناسبًا ويمثلها. • يجب أن يطبع الاسم على القاعدة. • يجب أن يكون التصميم أصليًا (لا تستخدم جائزة من البيت). 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب تضمين عشر بطاقات على الأقل. • يجب أن تكون كل بطاقة من مقياس 3 × 5 • يجب أن تحمل كل بطاقة صورة ملونة. • ضع ثلاث حقائق، على الأقل، على موضوع البطاقة. • يجب أن تحمل البطاقات معلومات على كلا الوجهين. • يجب تسليم البطاقات في حقيبة محمولة. 	<ul style="list-style-type: none"> • يمكن كتابتها أو طباعتها أو إعدادها باستخدام العرض التقديمي (بوربوينت) • يجب أن تحتوي على أربع عبارات تمامًا: ثلاث عبارات صحيحة وواحدة خطأ. • يجب ألا تكون العبارة الخطأ صريحة. • يمكن إضافة فقرة قصيرة تشرح لماذا الخطأ غير صحيح.

* يضع الطلاب في هذا النشاط أربعة احتمالات لجواب سؤال ما ، وتكون ثلاثة أجوبة منها صحيحة وجواب واحد خطأ. (الترجم).

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

الويب كويست WebQuest	صوت وصورة (فيديو) Video	مخطط فن Venn Diagram
<ul style="list-style-type: none"> • يجب البحث في ثلاثة مواقع إنترنت عالية الجودة. • يجب ربط المواقع في الوثيقة. • يمكن تسليم المواد على صورة (بوربوينت) أو (وورد). • يجب أن تشمل ثلاثة أسئلة، على الأقل، لكل موقع. • يجب أن تتعلق بالموضوع. 	<ul style="list-style-type: none"> • استخدم نظام VHS و DVD أو فلاش. • سلم خطة مكتوبة مع المشروع. • على الطلاب أن يرتبوا طريقة خاصة بهم لتسجيل الفيديو أو إعطاء المعلم مهلة ثلاثة أيام، على الأقل، لإعداد التسجيل. • يجب أن يشمل معلومات مهمة عن المشروع. • يجب كتابة اسم على بطاقة الفيديو. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون مقياسه 11×8.5 إنشاً. • يجب أن تعبر الأشكال عن موضوع، وأن ترسم على نحو جميل. • يجب وجود عنوان للمخطط ولكل جزء منه. • يجب أن توجد ستة أشياء على الأقل في كل جزء من الشكل. • يجب كتابة الاسم على الخلف.
تقديم الشخص You Be the Person Presentation	ورقة عمل Worksheet	لوح زجاج النافذة Windowpane
<ul style="list-style-type: none"> • العب دور الشخص. • غطّ خمس حقائق مهمة على الأقل عن ذلك الشخص. • أن تكون مدة الدور من 3-5 دقائق. • يجب تسليم النص قبل تقديم المعلومات. • يجب أن تقدّم لجمهور مع امتلاكه للقدرة على الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بالدور. • يجب أن يتكئ على مسند أو يرتدي لباساً معيناً. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن تكون من مقياس 11×8.5 إنشاً. • يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بخط جميل. • يجب أن تشمل موضوعاً معيناً أو سؤالاً بالتفصيل. • يجب أن تضم رسماً بيانياً واحداً على الأقل. • يجب تسليم مفتاح الجواب مع ورقة العمل. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجب أن يكون من مقياس 11×8.5 إنشاً. • يجب أن يضم ستة مربعات على الأقل. • يجب أن يضم كل مربع صورة وكلمات مطبوعة أو مكتوبة بخط جميل. • يجب أن تكون الصور إبداعية ومنطقية. • يجب طباعة الاسم على الجانب الأيمن من زاوية اليمين لواجهة الإطار.