

بطاقة تعريف اللعبة

- اسم اللعبة: سباق الأنماط الذكية (Pattern Race Adventure)
- الفئة العمرية: الصف الثالث الابتدائي (8 - 9 سنوات)
- الهدف التعليمي: اكتشاف قاعدة النمط العددي (تزايد أو تناقص)، وتوسيعه وتحديد الأعداد المفقودة.
- الأدوات المطلوبة: الشاشة التفاعلية (أو منصة مدرستي)، لوحة المنة التفاعلية، بطاقات لوحات المرور الرقمية.

سيناريو وخطوات اللعبة التفاعلية (من البداية للنهاية)

1. المرحلة الأولى: انطلاق المحرك (التهيئة والتحديات الأولى): الزمن: 5 دقائق.

- الفكرة: ظهور سيارة سباق رقمية على الشاشة التفاعلية أمام لوحات مرور تحمل السرعات (40)، (60)، (80).
- التفاعل: يطلب المعلم من الطلاب مساعدتها للوصول للخط النهائي.
- الحوار التفاعلي: "يا أبطال، السيارة تحتاج للسرعة التالية للوصول للهدف، ما السرعة القادمة؟ وكيف عرفتم؟"
- النتيجة: يكتشف الطلاب أن السرعة تزيد بمقدار 20 في كل مرة (+20)، فتحصل السيارة على دفعة سرعة وتصل للمرحلة التالية.

2. المرحلة الثانية: خريطة الطريق (النمجة باستخدام لوحة المنة): الزمن: 10 دقائق.

- الفكرة: الانتقال إلى شاشة "لوحة المنة التفاعلية" الملونة.
- التفاعل:
- 1. يضغط الطالب على أرقام محددة على الشاشة (مثلاً: 5، 10، 15، 20) لتفتق ألواناً مبهجة.
- 2. قاعدة القفز للأمام (الجمع): يكتشف الطالب أننا ننتقل بـ (+5) في كل قفزة.
- 3. قاعدة القفز للخلف (الطرح): تجرّب الشاشة نمطاً عكسياً (50، 40، 30)، ويسأل المعلم: "هل الأعداد تزيد أم تنقص؟"، فيستنتج الطلاب أن القاعدة هي (-10).

3. المرحلة الثالثة: محطات الوقود والتحديات (التطبيق المباشر): الزمن: 12 دقيقة.

تظهر للطلاب مسارات ألعاب إلكترونية وتحتاج إلى فتح "تشفير الرقم المفقود:"

- تحدي قراءة الصفحات: قرأ أحمد اليوم الأول 3 صفحات، واليوم الثاني 6 صفحات، واليوم الثالث 9 صفحات.. كم سيقرا في اليوم الرابع؟ (القاعدة: +3، الرقم المفقود: 12).
- تحدي الألعاب الإلكترونية: نمط على الشاشة 125، 130، [؟]، 140. يضغط الطالب على الرقم الصحيح (135) لتجاوز العقبة في اللعبة.

4. المرحلة الرابعة: الخط النهائي وحاسبة النقاط (التقويم والتفكير العالي): الزمن: 8 دقائق.

- تحدي المحترفين (تفكير عليا): اكتشف الخطأ في النمط التالي: 10، 20، 35، 40. يحدد الطلاب أن الرقم 35 خاطئ والصحيح هو 30 لأن قاعدة النمط (+10).