بطاقة تحدي ستيم

تصميم بطاقات مسابقة التخمين الذكي

أحل المسالة: أخمن ثم أتحقق — الرياضيات — الصف الأول الابتدائي

المجموعة: الأعضاء:

ستقام مسابقة بسيطة في الفصل بمناسبة أسبوع المهارات، ويحتاج المعلم إلى بطاقات مسائل شيقة عن العشرات والآحاد ليستخدمها زملاؤكم في المسابقة باستخدام استراتيجية أخمن ثم أتحقق

المهمة: صمم فريقك مجموعة من 4 بطاقات مسائل مرتبطة بأشياء من بيئتكم (مثل التمر أو أقلام التلوين أو الحصى)، كل بطاقة تحتوي على عدد من العشرات والآحاد مع رسم بسيط، ويجب أن تكون قابلة للحل بالتخمين والتحقق

الشروط

- كل بطاقة تحتوي على عدد واحد فقط من رقمين (عشرات وآحاد)
- يجب أن يكون التعبير واضحًا ومرتبطًا بشيء حقيقي من البيئة
- لا يتجاوز العدد في أي بطاقة 99
- يجب إرفاق الحل الصحيح خلف كل بطاقة

الأدوات

بطاقات كرتونية صغيرة · أقلام تلوين · مكعبات تعليمية للتجربة · مسطرة

مراحل التصميم الهندسي

اسأل	ما نوع المسائل التي تجعل زملاءنا يستمتعون بالتخمين والتحقق؟
تخيّل	فكر مع فريقك في أشياء محببة لديكم يمكن استخدامها في المسائل مثل النخيل أو الكرات
خطّط	اختر 4 أعداد مختلفة من العشرات والآحاد وارسم خطة لكل بطاقة قبل الكتابة النهائية
نفّذ	اكتب المسألة وارسم الشكل المناسب على كل بطاقة، واكتب الحل خلفها بوضوح
حسّن	جرّب البطاقات مع فريق آخر واطلب رأيهم، ثم عدّل ما يحتاج إلى توضيح أكثر

سلّم التقدير

المعيار	متميز	جيد	بحاجة لدعم
دقة العدد (عشرات وآحاد)	جميع البطاقات صحيحة ومطابقة للعدد المطلوب	معظم البطاقات صحيحة مع خطأ بسيط واحد	توجد أخطاء متعددة في تمثيل العشرات والآحاد
وضوح الربط بالبيئة	كل بطاقة مرتبطة بعنصر واقعي واضح ومناسب	معظم البطاقات مرتبطة بعناصر واقعية	الربط بالبيئة غير واضح في أغلب البطاقات
العمل الجماعي	تعاون جميع أفراد الفريق بفاعلية في كل خطوة	تعاون معظم الأفراد مع قلة مشاركة لبعضهم	اعتمد العمل على فرد واحد أو اثنين فقط
جودة العرض والتنفيذ	البطاقات مرتبة وملونة وواضحة الخط والرسم	البطاقات مقبولة مع بعض الملاحظات البسيطة	البطاقات غير مرتبة أو يصعب قراءتها