

ألعاب تفاعلية بموضوع القياسات



أ) كم الساعة؟

http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/maths/time/index.htm

هدف اللعبة هو التمرن على الملاءمة بين الساعة الرقمية و ساعة العقارب.
في صفحة الافتتاح توجد ثلاث إمكانيات:

1. إيجاد الوقت (الساعة) **Telling the Time**

2. **AM أو PM**

3. ساعة يوم كامل (24 ساعات) **The 24 Hour Clock**

الألعاب 1 و 3 مناسبة أكثر للبلاد .

إيجاد الوقت - طريقة اللعب

1. بعد شرح قصير في اللغة الانكليزية (يمكن الاستغناء عنه) يتم الوصول إلى ساعة عقارب، عقاربها تدور بسرعة. الضغط على الكلمات **Stop the Clock** توقف عقارب الساعة.

2. يجب تسجيل الوقت الذي بينته الساعة أعلاه بطريقة الساعة الرقمية، في الخانات الفارغة. مثال:

إذا أشار العقرب الصغير على 6 والعقرب الكبير على 1 يسجل 0 5 : 0 6

3. اضغطوا على الكلمة **Check**

4. إذا كانت الإجابة صحيحة تحصلون على الموافقة **Well Done** للحصول على المهمة التالية

(إضغطوا على الكلمة **Next**)

5. إذا كانت الإجابة غير صحيحة تحصلون على ملاحظة **Try Again** واضغطوا على الكلمة **Close**

لكتابة الوقت ثانيةً. إنتبهوا! بعد عدة دورات لعب تنتقل اللعبة تلقائيًا للعبة الثانية.

ساعة اليوم الكامل (24 ساعة) - طريقة اللعب

1. للانتقال من اللعبة الأولى إلى اللعبة الثالثة، يجب إغلاق الموقع وفتحه من جديد.

2. إنتقلوا إلى الصفحة الثانية وتحصلون مرة أخرى على ساعة عقارب، عقاربها تدور بسرعة، لكن في

هذه المرة تحصلون على نافذة تشير من حين لآخر حالة الوقت: نهار (شمس) أو ليل (قمر).

3. الضغط على الكلمات **Stop the Clock** توقف عقارب الساعة .

4. يجب تسجيل الوقت الذي بينته الساعة أعلاه بطريقة الساعة الرقمية، مع الأخذ بعين الاعتبار حالة اليوم نهار أو ليل، في الخانات الفارغة. مثال: إذا أشار العقرب الصغير على 1 والعقرب الكبير على 2 وظهرت الشمس في نافذة حالة اليوم، عندها سيكون الوقت 10:13 ، لكن إذا ظهر القمر في نافذة حالة اليوم ، عندها يكون الوقت 10:01

5. إضغطوا على الكلمة **Check**

6. إذا كانت الإجابة صحيحة تحصلون على الموافقة **Well Done** وتستمرون في المهمة التالية

(إضغطوا على الكلمة **Next**)

5. إذا كانت الإجابة غير صحيحة تحصلون على ملاحظة **Try Again** واضغطوا على الكلمة **Close** لكتابة الوقت ثانيةً، إنتبهوا: بعد عدة دورات لعب تنتهي اللعبة وتظهر على الشاشة صفحة الافتتاح.

ب) قدر الزاوية

<http://www.oswego.org/ocsd-web/games/bananahunt/bhunt.html>

هدف اللعبة: تطوير إدراك حسي لكبر مقدار زاوية من 0 درجات حتى 360 درجة.

طريقة اللعب: هنالك قرد يبحث عن موز. لمساعدته يجب بناء زاوية ملائمة للمقدار المعطى.

1. ضعوا إشارة الفأرة على القرد الذي في الدائرة، حركوا شعاع الزاوية للحصول على زاوية مقدارها ملائم للمقدار المبين في الجهة اليمنى من الشاشة.

2. إضغطوا على رأس القرد (فوق كلمة Search) يعطي الحاسوب مردوداً على مدى النجاح في

تقدير مقدار الزاوية. نجاح كامل يعطي القرد 10 موزات. كل خطأ في تقدير الدرجات يقلل من عدد الموزات. خطأ أكبر من 5 درجات لا يعطي القرد أي موزة.

3. إضغطوا ثانية على رأس القرد (فوق الكلمة Next) واستمروا في اللعب.

تنتهي اللعبة بعد عدد دورات من اللعب.

