"أنشطة تعليم STEAM"

"أنشطة المعلمين"

م	المحاور	المحتوى
.1	اسم المدرسة.	مدرسة جلال الدين الدسوقى.
.2	الموضوع/ عنوان الدرس.	أنواع الروافع.
.3	الصف.	المرحلة الابتدائية.
.4	التاريخ.	21 / 2 / 2018
.5	المادة الدراسية.	جميع المواد الدراسية.
.6	عنوان النشاط.	استخدامات الروافع.
.7	الهدف العام.	ربط مجالات: العلوم والتكنولوجيا والتصميم الهندسى والرياضيات.
.8	الأهداف الإجرائية.	في نهاية هذا النشاط يجب أن يكون الطالب قادر على أن: • أن يستنتج الطالب فوائد روافع النوع الثانى. • أن يطبق الطالب قانون الروافع.
.9	عناصر النشاط.	يركز هذا النشاط على ربط الطلاب مجالات العلوم والتكنولوجيا والتصميم الهندسى والرياضيات من خلال عدة أدوات تمثل روافع مختلفة.
.10	خطوات النشاط.	• يطلب من التلاميذ محاولة كسر حبة بندق بدون أداة. • يطلب من التلاميذ إعادة محاولة كسر حبة البندق باستخدام كسارة البندق. • تعرف مفهوم ذراع القوة وذراع المقاومة ونقطة الارتكاز. • استنتاج قانون الروافع وإجراء عمليات حسابية عليه.
.11	الزمن / الأدوات / تكوين المجموعات.	الزمن: 20 دقيقة. الأدوات: • كسارة بندق.

"أنشطة تعليم STEAM"

"أنشطة المعلمين"

		• بندق.
12.	تصميم شكل النشاط.	
13.	التحديات.	• كثافة الفصول.