ثانوية: .....
الفئة المستهدفـــة : السنة الثالثة إعدادي
المجـــــــال : السكاني
المـــــــكون : التعبير والإنشاء
المـــــوضـــوع : التخيل والإبداع: الاكتساب. ص: 159

الحصيص الزمني : ساعة
الوسائل الديداكتيكية : الكتاب المدرسي ـ السبورة
❖ الكفايات المتوخاة:
- الكفاية التواصلية: القدرة على توظيف أشكال التعبير الملائمة للسياق العام.
- الكفاية المنهجية : التمكن من آليات وتقنيات إنتاج نصوص قصصية وحكايات عجيبة

المراحل	المدخلات التقنية	المخرجات الديداكتيكية	التقويم
تقويم تشخيصي	عرّف السيرة الذاتية والغيرية، وحدد خصائص كل منهما.	ـ تداول الأجوبة الشفهية، وتقويم الخاطئ منها وتعزيز الصحيح	ـ اختبار مكتسبات المتعلمين.
القراءة والفهم	ـ قراءة مضمون النص قراءة متأنية، مع طرح أسئلة تستهدف فهم مضمونه : -عم يتحدث النص؟ ـ حدد حدثه الرئيس. ـ ما الشخصية التي يتحدث عنها النص الثاني؟ ـ حدد حدثه الرئيس. ـ مطالبة المتعلمين باستخراج القيم المتضمنة في النص.	**أولا: فهم نص الانطلاق:** **1-الإيضاح اللغوي:** ـ جلب: جنى – الدرر: جمع درة، لؤلؤة. ـ يتهافت : يزدحم. – الصاغة : الذين يصنعون الحلي من المعادن. ـ بهرنا : غلبنا ضوؤه. – لاحت : ظهرت – رسومها : معالمها ـ الجرم : النجم – بلورية : البلور، جوهر أبيض شفاف. ـ زاغ : مال – أشلاء : أجزاء – أبدد: أصرفه – هباء : غبار – هلع : خوف – الهلاك : الموت. **2- ملخص أحداث القصتين:** ـ النص 1: سفر السندباد إلى القمر رفقة جماعة من الرواد لجلب نوع من الحجرالثمين، وبعد إرسائهم في قاعدة فضائية للاستراحة، تحرك الجرم فهرع بعض الرواد إلى المركبة ونجوا، وصار الآخرون أشلاء تحلق في الفضاء بعد أن زاغ النجم. ـ النص 2: ركوب السندباد البحرَ للتجارة رفقة جماعة من التجار، ونزولهم ذات يوم في جزيرة صغيرة للاستراحة من عناء السفر. لكن إشعال النار على ظهرها، جعلها تتحرك، ليفر الركاب إلى السفينة ويقلعوا مبتعدين، ويشرف السندباد على الهلاك لولا تعلقه بخشبة كبيرة ودفع الريح له إلى الشاطئ. **3 – رسالة النصين:** حب المغامرة والاستطلاع – عدم المجازفة والمخاطرة بالنفس فيما لا تعلَم عواقبه.	ـ تقديم شروحات مطابقة للسياق.
الوصف والتحليل	مساعدة المتعلمين على استيعاب المهارة والإحاطة بالآليات والأساليب الموظفة فيها، بالأسئلة الديدكتيكية الآتية: ـ ما الحدث الذي تدور عليه كل من الحكايتين؟ ـ من شخصيات كل حكاية؟ وإلى أي عالم تنتمي؟ ـ ما المكان الذي جرت فيه أحداثهما؟ ـ ما الزمن الذي أطَّرهما؟ ـ بم ابتدأت كل حكاية؟ وما نوع نهايتها؟	**ثانيا: الوصف والتحليل:** ـ بين أيدينا قصتان من عالم المغامرات والخيال العجيب؛ القصة الأولى من الخيال العلمي، والقصة الثانية من الحكاية الشعبية. **-عناصر مهارة التخيل من خلال النصين:** **1 – الحدث العجيب :** - النص الحكائي يتميز بأحداث ووقائع غريبة. - يتدرج الحدث في القصص الخيالية وفق الترتيب الآتي : الوضعية الاستهلالية ------ الرحلة -------- وقوع حدث -------- النهاية **2 – الشخصيات:** - في القصة الأولى: سندباد، جماعة من الرواد. - في القصة الثانية: سندباد، جماعة من التجار.	¤ تمكن المتعلمين من استنتاج موارد المهارة. ¤ استيعاب المتعلمين الجيد للمهارة.

	- بأي ضمير رويت كل من القصتين؟ - ما الهدف من سرد الحكايتين؟ - فيم يكمن الطابع العجيب فيهما؟	**3 – الزمان والمكان:** - توحي القصة الأولى بحدث يجري في الماضي، بينما توحي القصة الثانية بحدث يجري في المستقبل. - المكان في القصة الأولى : الفضاء، وفي الثانية: البحر. **4 – السرد:** - رويت القصتان بضمير المتكلم، المشارك في الأحداث(بطل القصة)	
التركيب	¤ مطالبة المتعلمين بصياغة استنتاج يعرِّف مهارة" إنشاء قصة عجيبة أو من الخيال العلمي "، والآليات الموظّفة فيها. **ثالثا: الاستنتاج:** **1- التعريف بالمهارة:** *الحكاية العجيبة هي مجموعة من الأحداث المركبة والمتسلسلة وفق منطق يطغى عليه العجيب والغريب من الأحداث والشخصيات والأزمنة والأمكنة. وتنقسم إلى قسمين: - الحكاية الخرافية أو الأسطورية مثل حكايات"ألف ليلة وليلة" أو حكايات "كليلة ودمنة" - قصص الخيال العلمي مثل " الطوفان الأزرق" للبقالي، و"إكسير الحياة" لمحمد عزيز الحبابي. **2- خطوات المهارة:** -الخطوة الأولى : تحديد الأحداث اقترح أحداثا لحكايتك وتدرج فيها عبر المراحل التالية: 1 - حالة البداية : اختر بداية لحكايتك واجعل هذه البداية هادئة؛ فلا تبدأ بأحداث متوترة منذ البداية، ولتكن هذه المرحلة فرصة لوصف المكان وتحديد الزمان وتقديم الشخصيات. 2 - عمليات التحول: في هذه المرحلة اجعل الأحداث تنطلق وتتطور، ولتحقيق ذلك تتبع ما يلي: -اقترح الحدث المحرك : أي أنك ستقترح سببا يؤدي إلى حدوث العقدة أو التوتر او المشكلة. - حدد العقدة : صف الورطة أو المشكلة التي وقعت فيها شخصية أو شخصيات الحكاية أو القصة. - اقترح الحل : اجعل الشخصيات تتوصل إلى حل ، واحرص على أن يكون الحل ذكيا ومجديا. 3 - حالة النهاية : كما بدأت حكايتك هادئة، احرص على إنهائها هادئة أيضا. فبعد التوصل إلى الحل، تعود الأحداث إلى ما كانت عليه سابقا. ملحوظة: في قصص الخيال العلمي، بإمكانك خلخلة الترتيب السابق؛ حيث يمكنك البدء بأحداث متوترة منذ البداية، وبعدها تسترجع أحداث البداية. كما يمكنك البدء من النهاية وتخصص باقي فقرات القصة لاسترجاع الأحداث السابقة. - الخطوة الثانية : تحديد الشخصيات اختر شخصيات خيالية / أسطورية / خارقة، واجعلها تتصارع مع شخصيات عادية من الواقع. - الخطوة الثالثة : تحديد الزمان والمكان اجعل أحداث حكايتك تدور في زمن ومكان عجيبين وغريبين (صف هذه العجائبية في المكان والزمان) - الخطوة الرابعة : صياغة الحكاية صغ كل ما سبق على شكل حكاية أو قصة مستوفية لكل الخطوات السابقة.	- قدرة المتعلم على استخلاص خطوات المهارة.