الفصل الثالث

إرشادات خاصة بالمنتجات

«يتعيّن عليّ تمثيل مسرحية! في الرياضيات».

– طالب صف سابع

يوضح هذا الفصل الأنماط المختلفة للمنتجات الواردة في القوائم، إضافة إلى الإرشادات والتوقعات المتعلقة بكلّ واحد منها. من المهم أن يفهم الطلاب تمامًا التوقعات والمنتج المكتمل عندما يختارون القيام به. عندما يشرح المعلم هذه التوقعات قبل بدء الطلاب العمل على المنتج، وعندما يوفر لهم المعلومات مسبقًا، فسوف يقلل الإحباطات والاحتجاجات.

عقد الدولار الواحد

«إنّ عقد الدولار الواحد (\$1 Contract) كفيل بإعفائي من الرحلات المسائية لشراء مواد لمنتجات طفلي».

– معلمة صف سادس ووالدة طالب في المرحلة المتوسطة.

عقد الدولار

لم أُصرف أكثر من دولار واحد على ..... .

....

توقيع الطالب التاريخ

لم يصرف طفلي، ..... . ، أكثر من دولار واحد على المنتج الذي عمله.

....

توقيع ولي الأمر التاريخ

الشكل (1.3) عقد الدولار الواحد

يجب الاهتمام بنفقات صنع المنتجات الواردة في أيّ قائمة. ولأن الموارد المتوافرة للطلاب تتباين داخل غرفة الصف، فينبغي عدم تقييم الطلاب بحسب كمية الموارد التي يستطيعون شراءها لجعل المنتج يبدو أفضل. لقد صمِّمت هذه القوائم لتوحيد الموارد المتوافرة للطلاب، فالمواد المطلوبة لمعظم المنتجات لا تكلف أكثر من دولار واحد، ويمكن أن تكون موجودة ضمن مخزون غرفة الصف. أما إذا كان المنتج يتطلب شراء الطالب للمواد، فهناك عقد الدولار الواحد الذي يستخدم ضمن معايير المنتج. إنّ هذا جانب مهم في شرح المنتج؛ أولًا، لأنّ تحديد المبلغ الذي يمكن للطالب أن ينفقه، يمكّن المعلم من توفير موارد متساوية للطلاب جميعًا. ثانيًا، هذه الممارسة في الحقيقة تشجع على إيجاد منتج أكثر إبداعًا، فعندما تحدد كمية المواد التي يستطيع الطلاب شراءها، فإنهم سيضطرون إلى استخدام مواد من البيت بطرائق جديدة ومبتكرة. شكل 1:3 يظهر نموذجًا للعقد المستخدم لمرات عدّة في إعداد منتجات مختلفة.

المنتجات

يشتمل الجدول 1.3 على قائمة بالمنتجات المستخدمة في هذا الكتاب، إلى جانب عدد من الأفكار الخاصة بمنتجات أُخرى قد يختار الطلاب إنتاجها ضمن نشاط الاختيار الحر. وقد اختيرت هذه المنتجات؛ لمرونتها في تلبية أساليب التعلم المختلفة، ولأنها منتجات يستخدمها المعلمون أصلًا في فصولهم. وقد صنفت على أساس أساليب التعلم: البصرية، والحركية، والسمعية، وقد صمِّمت كلّ قائمة بحيث تشمل منتجات من أساليب التعلم هذه كلها. من الطبيعي أن بعض المنتجات قد تمثل أكثر من أسلوب تعلم واحد اعتمادًا على كيفية تقديمها أو تطبيقها. بعض هذه المنتجات مذكورة في القوائم أكثر من غيرها، لكن الطلاب يستطيعون اختيار المنتجات الأقل شيوعًا بصفتها بدائل حرّة.

جدول 1:3

المنتجات

سمعية	حركية	بصرية
كتاب أطفال	لعبة لوح	قصيدة * acrostic
دعاية/إعلان	عرض لوحة إخبارية	إعلان
برنامج مسابقات	لعبة للفصل	غلاف كتاب
مقابلة	دعاية/إعلان	مطوية/نشرة
تقرير إخباري	بطاقات تركيز	عرض لوحة إعلانات
عرض شفهي لمنتج مُنجَز	مخطط/نموذج مقطعي	شريط كرتوني/هزليّ
لقطة مسرحية	مجسم	كتاب أطفال
عرض تقديميّ (بوربوينت)-	كتاب مطوي	درس للفصل-مكتوب فقط
متحدث(خطيب)	كتاب اختبار مطوي	ملصق
دمية	منحوتات معلقة متحركة	كولاج
أغنية/لحن	نموذج	مخطط/نموذج مقطعي
خطاب	جدارية	كلمات متقاطعة
درس يقدمه الطالب	معرض لمتحف	جدول بيانات
فيديو	لقطة مسرحية	لوحة
عرض تقديمي لتمثيل شخصيات	مكعب لمنتج	مقالة
	دمية	كتاب أحاجيّ مطوي
	لوح اختبار	رسم بياني
	تجربة علمية	رواية مصورة
	تمثال	بطاقة تهنئة
	درس يقدمه الطالب	بطاقة تعليمات
	جدول زمني ثلاثي الأبعاد	مفكرة/يوميات
	كأس (جائزة)	رسالة
	فيديو	خريطة
		خريطة العقل
		مقال من صحيفة
		فقرة

(يتبع)

* نوع من الشعر تكوِّن فيه الأحرف الأولى من الشطر الأول عبارة كاملة

تكملة / جدول 1:3

سمعية	حركية	بصرية
		رسم بياني دائري
		ملصق
		عرض تقديميّ (بوربوينت) –
		منفصل
		استبانة
		اختبار قصير
		بطاقة مقادير
		دفتر قص ولصق
		قصة
		ملخص
		مسح
		لعبة اختيار الإجابة الصحيحة
		(ثلاث حقائق وخطأ واحد)
		بطاقات مبادلة
		مخطط فِن – Venn
		فيديو
		الويب كويست WebQuest
		أو الرحلات المعرفية على الويب
		لوح زجاج النافذة (لوح مقسم إلى
		4 أو 6 إطارات)
		صحيفة عمل

إحباطات المنتج

من أشد الإحباطات التي ترافق استخدام هذه المنتجات المختلفة الموجودة في القوائم، الأسئلةُ التي لا تتوقف عن المنتجات نفسها، إذ يمكن أن ينغمس الطلاب في المنتجات والمعايير المتعلّقة بإنتاجها، لدرجة لا تجعلهم يشدّدون على المحتوى المعروض.

هـذا الأمـر صحيح عند تقديـم القوائم للصف، فقـد يقضي الطلاب وقتًـا طويلًا في طرح الأسئلـة علـى المعلـم عن المنتجات الـواردة في القوائـم. عندما يحدث ذلك، فـإنّ تقديم القائمة الذي يستغرق من عشر إلى خمس عشرة دقيقة قد يتحول إلى نقاش يمتد زهاء خمس وأربعين إلى خمسين دقيقة عن التوقعات الخاصة بالمنتج. لتسهيل تقديم منتجات القائمة، قد يلجأ المعلم إلى عرض أمثلة عن منتجات الطلاب من العام الماضي، وعلى الرغم من أنّ هذا قد يكون مفيدًا، لكنّه قد يؤدي إلى مزيد من الإحباط للمعلم والطلاب؛ فبعض الطلاب قد يشعرون أنهم لا يستطيعون إنتاج منتج جميل وكبير ومميّز، أو عندما يعرض عليهم نموذج مـا، فإنهم قد يفسـرون ذلك أنّ المعلم يريـد شيئًا مطابقًا تمامًا لمـا عرضه أمام الصف. لتفادي هذا الوضع، فإني اقترح عند استخدام الأمثلة أن يُعرض على الطلاب نموذج (فارغ) يبيـن كيفية إنتاج الهيـكل الخارجي للمنتج، فـإذا كان الموضوع يتعلق بلـوح زجاج النافذة، فيمكـن أن نعرض على الطلاب قطعـة ورق فارغة مقسمة إلى ستة إطارات. بعدها، يستطيع الطلاب أن يأخذوا هيكل المنتج وينسبوه لأنفسهم، وهم يضعون نسخة لوح الزجاج الخاصة بهم مستخدمين معلوماتهم.

إرشادات المنتج

لذلـك، يمكـن معالجة معظـم الإحباطـات المرافقـة للمنتجات من خـلال استخدام إرشادات للمنتج، مقننة ومحددة مسبقًا للتشارك فيها مع الطلاب قبل إنتاج أيّ منتجات.

تصمم إرشادات المنتج هذه بطريقة عامة، ولكن محددة، بحيث تُطبّق في أيّ وقت من السنة يختار فيه الطلاب منتجًا بعينه. الأثرُ الجانبي المفيد لاستخدام مجموعة الإرشادات للمنتج هو الشعورُ بالأمان الذي يحدثه هذا الاستخدام، فكثيرًا ما يتردد الطلاب في محاولة تجربة شيء جديد؛ لأنّ القيام بذلك يتطلب المخاطرة. وقد جرت العادة أنّ الطلاب عندما يختارون منتجًا، فإنهم يطرحون أسئلة عن كيفية القيام بذلك، ويأملون أن يتذكروا التفاصيل كلها ويفهموها، ثم يسلِّمونه، وقد يفاجؤون عندما يعاد المنتج إليهم ثانية، ويدركون أنه غير مكتمل، أو كان على غير المتوقع. وكما تتخيلون، قد لا يرغب الطلاب بالمخاطرة لعمل شيء جديـدة في المـرة اللاحقة، بل إنهم في الأغلـب يفضلون القيام بما يعرفـون وينجحون في

ذلـك. من خـلال استخدام الإرشادات الخاصـة بالمنتج، يشعر الطـلاب بالأمان في إنجاز خياراتهـم قبـل البدء في العمـل على منتجات جديـدة، وإنْ لم يشعروا بهـذا الأمان، فإنهم يركنون إلى البقاء داخل منطقة الراحة الخاصة بهم.

إنّ إرشـادات المنتج الخاصة بمنتجات القوائـم الواردة في هذا الكتاب، وكذلك بعض أبدال الخيار الحرّ، معروضة في صيغة بطاقات سهلة القراءة (انظر شكل 2:3). (لقد حذفت الإرشـادات الخاصـة ببعض المنتجات، مثل الملخصات؛ لأنه عـادة ما تكون لدى المعلمين معاييرهم الخاصة لهذه المنتجات). بعد الانتهاء من اختيار المنتجات و/ أو القوائم، توجد خيارات عدّة للتشارك في هذه المعلومات، ولكن لا توجد في واقع الأمر طريقة واحدة مباشرة للتشـارك مـع طلابك في معلومـات إرشادات المنتـج، فالأمر بمجمله يعتمـد على قدراتهم واحتياجاتهـم. قد يختـار بعض المعلمين عمل نسخ من صفحـات إرشادات المنتج وتوزيعها على الطلاب في بداية العام المدرسيّ؛ ليتسنى حصول كلّ طالب على نسخة في أثناء العمل علـى المنتج. وهناك بديل آخر، إذ يمكن إعداد مجموعـات قليلة من هذه الإرشادات لغرفة الصـف، وتثبيت كلّ بطاقـة إرشادات على بطاقة مؤشر منفصلة مـع ثقب طرف كلّ بطاقة، ثـم وضـع البطاقات كلّهـا في حلقة معدنيـة، بعد ذلك يمكـن وضع هذه الحلقـات في موقع مركـزي، حيث يستطيع الطـلاب استعارتها للعمل علـى المنتج ثم إعادتهـا إلى مكانها بعد ذلك.

يسمـح هـذا النظام بإضافـة منتجات جديدة عنـد عرضها، ويفضل بعض المعلمين تقديـم إرشادات المنتج فـي أثناء بحث الطلاب عن المنتجات فـي قوائم، وفي هذه الحالة يمكـن تكبير الإرشادات من القائمة موضـوع النقاش وتعليقها على لوحة الإعلانات؛ لتسهيل الرجـوع إليها في أثناء النشاط الصفي. وقد يفضـل بعض المعلمين طباعة الإرشادات على ظهـر القائمـة، وفي الأحـوال كلّها ومهما كانـت الطريقة التـي يختارها المعلمـون لتشارك المعلومات مع طلابهم، فإنهم يوفرون على أنفسهم كثيرًا من الوقت والإحباطات، من خلال توفيـر إرشادات المنتج؛ لتيسير عـودة الطلاب إليها (يكفي أن يقول المعلم للطلاب. «راجع الإرشادات الخاصة بالمنتج، أعتقد أنّ ذلك سيجيب عن سؤالك».

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

الأحرف الأولى من كلمات قصيدة أو بيت شِعْر Acrostic*	إعلان Advertisement	لعبة لوح Board Game
• يجب أن يكون من مقياس 8.5 × 11 إنشًا. • يجب أن يكون مكتوبًا أو مطبوعًا على نحو أنيق . • يستهدف كلمة مكتوبة على الجانب الأيسر السفلي من الورقة. • يجب أن تبدأ كلّ عبارة وصفية بحرف من الكلمة المستهدفة. • يجب ربط كلّ عبارة وصفيّة بالكلمة المستهدفة.	• يجب أن يكون من قياس 8.5 × 11 إنشًا على الأقل. • يجب إضافة شعار. • يجب إضافة صورة ملونة للماد أو الخدمة. • ضع السعر، إنْ لزم الأمر. • يمكن تصميمه على الحاسوب.	• أربعة موضوعات أفكار لعب على الأقل. • 20 مربّعًا ملوّنًا على الأقل. • خمس عشرة بطاقة على الأقل. • وضع عنوان بالفكرة على السبورة. • وضع مجموعة قوانين كاملة للعبة. • أن يكون بحجم حافظة ملفات على الأقل.
غلاف كتاب Book Cover	**مطوية / كتيب Brochure/ Pamphlet**	**عرض لوح إعلانات Bulletin Board Display**
• الغلاف الأمامي ـ العنوان، المؤلف والصورة. • داخل صفحة الغلاف الأولى ـ فقرة تلخص الكتاب. • لمحة عن حياة المؤلف مع ثلاثة تفاصيل على الأقل. • الغلاف الخارجي ـ الخلفي تعليقاتك عن الكتاب. • المخطط ـ العنوان، المؤلف.	• يجب أن يكون من مقياس 11 × 8.5 إنشًا. • يجب أن يكون التصميم من ثلاث طيّات، مع وضع العنوان والصورة على الطّيّة الأمامية. • يجب أن يشمل صورًا ونصًّا مكتوبًا. • يجب أن تكون المعلومات في صيغة فقرات مع تضمين خمس حقائق على الأقل. • يمكن تصميمه على الحاسوب.	• يجب أن يوائم المساحة المحددة على اللوح أو الحائط. • يجب أن يشمل خمسة تفاصيل على الأقل. • يجب أن يحمل عنوانًا. • يجب أن يشمل خمسة عناصر مختلفة على الأقل (مثل الملصقات، أوراق، أسئلة). • يجب أن يشتمل على عنصر تفاعلي واحد على الأقل؛ لجذب القارئ.

* **القصيدة المطرزة:** قصيدة أو مجموعة من الأبيات ذات ترتيب خاص إذا جمعت حروف معينة منها فإنها تكوّن كلمة أو عبارة، مثل

Winter bunnies as white as the snow
Inside their little hopless homes
Never leaving one piece of food behind
Tearing through the snow to get to their farm
Everyday the polar bear lays and sleeps inside their caves
Roaring and snoring one million times for peace and quiet

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

رسم متحرك / شريط هزليّ Cartoon/ Comic Strip	كتاب أطفال Children's Book	لعبة صف Class Game
• يجب أن يكون من مقياس 8.5 × 11 إنشًا. • يجب أن يضم ستّ خلايا على الأقل. • يجب أن يحتوي على حوار منطقي. • يجب أن يكون ملوّنًا.	• يجب أن يكون له غلاف، مع عنوان الكتاب، واسم الطالب المؤلف. • يجب أن يتألف من عشر صفحات على الأقل. • يجب أن تحتوي كلّ صفحة على رسم مرافق للقصة. • يجب أن يكون مكتوبًا أو مطبوعًا بطريقة أنيقة. • يمكن تصميمه على الحاسوب.	• يجب أن تسمح اللعبة بمشاركة طلاب الصف كلّهم. • يجب أن تضم قوانين قليلة سهلة الفهم. • يمكن إجراء تغييرات على اللعبة الحالية. • يجب أن تحتوي على أسئلة متعددة. • يجب أن تقدم أجوبة مفتاحية قبل بدء اللعبة. • يجب أن يوافق عليها المعلم قبل بدء اللعبة.
حصة درس / كتابي فقط Class Lesson—Written Only	**لصق (كولاج)** Collage	**مجموعة** Collection
(ملحوظة: لحصة الدرس التي يجري تقديمها، استخدم مقياس التقدير المتدرّج للدرس المقدم من الطالب). • أصلي. لا يكتفي بمجرد طباعة أو نسخ نشاط ما كما هو. • يذكر الأهداف التي ستُدرّس. • يشتمل على سؤال تحضيري واحد على الأقل. • يعرض المعلومات بطريقة واضحة. • يضم المعلومات المهمة كلها.	• يجب أن يكون بقياس 8.5 × 11 إنشًا. • يجب قصّ الصورة بطريقة صحيحة من المجلات أو الصحف (لا يجوز تضمين رسوم من الحاسوب أو (الإنترنت). • ضع الدرجات التجارية كما تطلب المهمة.	• يضم عددًا من المواد المذكورة في المهمة. • المواد كلّها يجب أن توائم المساحة المخصصة من المعلم. • يجب إحضار المواد كلّها إلى الصف في صندوق أو حقيبة. • عدم تضمين أشياء حية!

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

• يشمل طريقة لجعل الطلاب يمارسون المحتوى. • يشتمل على لغز أو طريقة تقييم.		
إعلان تجاري **Commercial/Infomercial**	**بطاقات تركيز** **Concentration Cards**	**نموذج/ رسم بياني واضح** **Cross-Cut Diagram/Model**
• يجب أن تكون مدته دقيقة إلى دقيقتين. • يجب تسليم النص قبل عرض الإعلان. • يمكن عرضه للجمهور حيًّا أو مسجلًا. • يجب أن يشتمل على بعض أنواع الملابس. • يمكن أن يضم أكثر من شخص.	• 20 بطاقة فهرسة على الأقل (عشر مجموعات متماثلة). • يمكن استخدام الصور والكلمات. • يجب وضع المعلومات على وجه واحد لكلّ بطاقة. • يضم جوابًا مفتاحيًّا يظهر التشابه. • يجب تسليم البطاقات كلها في حقيبة.	• يجب أن يشمل مقياسًا لإظهار الدرجة بين النموذج/الرسم البياني والمادة الحقيقية. • يجب أن يشمل تفاصيل لكلّ طبقة. • عند إعداد رسم بياني، يجب أيضًا تلبية الإرشادات المتعلّقة بإعداد الملصق. • عند إعداد نموذج، يجب أيضًا تلبية الإرشادات. الخاصة بإعداد النموذج
لغز الكلمات المتقاطعة **Crossword Puzzle**	**جدول بيانات** **Data Table**	**نموذج/رسم بياني واضح** **Diorama**
• يجب تضمين عشرين كلمة أو عبارة مهمة. • يورد الإشارات الصحيحة • يشمل لغزًا ومفتاح جواب. • يمكن تصميمه على الحاسوب.	• يضم الجدول بيانات وحدات، وعناوين، وأوصافًا صحيحة. • يجب تسجيل البيانات بطريقة أنيقة، وأن تكون سهلة القراءة. • إذا ما عملت يدويًّا، يجب أن تكون الخطوط مستقيمة ومرتبة.	• يجب أن تكون من مقياس 4×5×8 إنشًا. • يجب أن يكون قائمًا بذاته. • يجب أن يغطى الفراغ الداخلي كلّه بصور ومعلومات ذات صلة. • يجب كتابة الاسم في الخلف. • يجب إرفاق بطاقة عنوان/معلومات. • توقيع عقد الدولار الواحد.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

الرسم Drawing	المقالة Essay	التجربة / كتاب قلاب Flipbook
• يجب أن يكون من مقياس 11×8.5 إنشًا على الأقل. • يجب أن يظهر المطلوب في بيان المهمة. • يجب أن يشتمل على لون. • يجب أن يرسم يدويًّا بطريقة دقيقة. • يجب أن يحمل عنوانًا. • الاسم مكتوب على الغلاف.	• يجب أن تكون مكتوبة أو مطبوعة بطريقة أنيقة. • يجب أن تتناول الموضوع المحدد بالتفصيل. • يجب أن تتألف من ثلاث فقرات على الأقل. • يجب أن تضم مصادر أو فهرسة (ببلوغرافيا) عند اللزوم.	• يجب أن يكون بمقياس 8.5 × 11 إنشًا على الأقل ومطويًّا من المنتصف. • يجب أن تكون المعلومات أو الآراء كلها مدعومة بالحقائق. • يجب أن تصمم بعدد الثنيات الصحيح في الأعلى. • اللون اختياري. • الاسم مكتوب في الخلف.
كتاب ألغاز مطوي Folded Quiz Book	**عرض لعبة** Game Show	**الرسم البياني** Graph
• يجب أن يكون بمقياس 8.5 × 11 إنشًا على الأقل، مطويًّا إلى نصفين. • يجب أن يضم عشرة أسئلة على الأقل. • مصمّم بعدد من الحواشي المقصوصة في الأعلى. • الأسئلة مكتوبة أو مطبوعة بدقة على الحواشي العليا. • الأسئلة مكتوبة أو مطبوعة داخل كل حاشية. • اللون اختياري • الاسم مكتوب على صفحة الغلاف الخلفي	• يحتاج إلى راعٍ أو منظِّم. • يجب أن يشمل متسابقين اثنين على الأقل. • يجب أن يتألف من جولة أساسية وأخرى اختيارية. • الأسئلة مرتبطة بالمحتوى. • يمكن استخدام الدعائم، لكن هذا ليس إجباريًّا.	• يجب أن يحمل عنوانًا. • يجب عنونة المحاور بوحدات. • يجب تمثيل البيانات كلّها بوضوح. • يمكن تصميمه على الحاسوب. • إذا عُمل يدويًّا، فيجب أن يكون على ورقة رسم بياني.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

رواية مرسومة Graphic Novel	بطاقة تهنئة Greeting Card	بطاقة تعليمات Instruction Card
• يجب أن تكون ملونة. • يجب أن تروي قصة . • يجب أن تتكوّن من عشر صفحات على الأقل. • يمكن تصميمها على الحاسوب.	• الواجهة – صورة ملونة، والكلمات اختيارية. • الصفحة الداخلية الأمامية – ملاحظة شخصية مرتبطة بموضوع. • الداخل الخلفي – التهاني أو الأقوال يجب أن تلبي معيار المنتج. • الغلاف الخلفي – الشعار، الناشر، السعر.	• يجب ألا تكون أكبر من 5×8 إنشًا • يجب أن تُعدّ على ورقة صلبة. • مكتوبة أو مطبوعة بدقة. • تستخدم رسومًا ملونة. • تضم التعليمات المذكورة في المهمة.
المقابلة Interview	**يومية / مفكرة** Journal/ Diary	**الرسالة** Letter
• يجب أن تضم ثمانية أسئلة على الأقل عن موضوع الدراسة. • يجب أن يكون الشخص المختار للمقابلة (خبيرًا) ومؤهلًا لإعطاء أجوبة. • يجب كتابة الأسئلة والأجوبة بطريقة أنيقة.	• مكتوبة أو مطبوعة بصورة أنيقة. • يجب أن تشمل عددًا مناسبًا من الإدخالات. • يجب أن تشمل تاريخًا عند اللزوم. • يجب أن تكتب بلسان المتكلم.	• مكتوبة أو مطبوعة بطريقة أنيقة. • تستخدم نمط الخط الصحيح. • تتكون من ثلاث فقرات على الأقل. • يجب أن تراعي نوع الرسالة المذكورة في القائمة (رسالة صداقة، أو رسالة إقناع، أو رسالة تثقيفية).

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

الخريطة Map	خريطة العقل Mind Map	موبايل * Mobile
• يجب أن تكون بمقياس 8.5 × 11 إنشًا • تضم معلومات دقيقة. • تضم عشرة مواقع ذات علاقة على الأقل. • تضم بوصلة، ومقياسًا ومفتاحًا وقائمة مصطلحات.	• يجب أن تكون بمقياس 8.5 × 11 إنشًا على الأقل. • تستخدم ورقًا غير مخطط. • أن تشمل على فكرة رئيسة. • أن تراعى قاعدة «ليس أكثر من أربعة – ليست أكثر من أربع كلمات». • أن تكون مكتوبة بطريقة أنيقة أو تصمم باستخدام الحاسوب.	• أضف عشر معلومات، على الأقل، ذات علاقة. • أضف ألوانًا وصورًا لثلاث طبقات من المعلومات. • أن يعلّق بطريقة متوازنة.
نموذج Model	**جدارية** Mural	**عرض متحف** Museum Exhibit
• يجب أن يكون من مقياس 8×8×12 إنشًا. • يجب تسمية بعض أجزاء النموذج. • يجب أن يشمل بطاقة عنوان. • يجب كتابة الاسم على النموذج بصورة دائمة. • يجب أن يكون متوازنًا قدر الإمكان.	• يجب أن تكون من مقياس 22×54 إنشًا. • يجب أن تضم خمس معلومات مهمة على الأقل. • يجب أن تضم صورًا ملونة. • الكلمات اختيارية، ولكن يجب إضافة عنوان. • يجب كتابة الاسم على الخلف على نحو دائم.	• يجب أن يحمل عنوانًا للمعرض. • يجب أن يضم خمس قطع فنية على الأقل. • يجب إعطاء اسم لكل قطعة فنية على بطاقة مكتوبة. • يجب أن يطابق المعرض المساحة المخصصة. • يجب توقيع عقد الدولار الواحد. • يجب ألا يضم العرض معروضات ثمينة.

* الموبايل أو النحت المتحرك ، نوع من أنواع النحت نشأ في القرن العشرين، وهو تركيبات أو معلقات من أشكال مختلفة غالبًا ما تكون معلقة في السطح، وتتأرجح مع أخفّ هبة هواء- المترجم.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

تقرير إخباري News Report	مقالة صحفية Newspaper Article	الفقرة Paragraph
• يجب أن يجيب عن: من، وماذا، وأين، ومتى، ولماذا، وكيف. • يجب تسليم نص التقرير مع المشروع (أو قبل ذلك إذا كان العرض حيًّا). • يجب أن يكون حيًّا أو مسجلًا.	• يجب أن تكون غنية بالمعلومات. • يجب أن تلتزم الصيغة الصحفية المعتادة. • يجب أن تشمل صورة مع شرح يدعم المقالة. • يجب أن يكون طولها ثلاث فقرات على الأقل. • يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بطريقة أنيقة.	• مكتوبة أو مطبوعة بطريقة أنيقة. • يجب أن تضم ثلاث جمل، أو تفاصيل وجملة ختامية. • يجب أن تكون سليمة من حيث المفردات والقواعد.
الرسم البياني الدائري Pie Graph	**مسرحية / قصة هزليّة** Play / Skit	**الملصق** Poster
• يجب أن يحمل عنوانًا. • يجب أن يحمل اسمًا لكلّ منطقة أو رمزًا ملونًا مع مفتاح. • يجب أن يضم نسبًا مئوية لكلّ منطقة من الرسم. • يجب أن تعطي حسابات عند الضرورة لإعداد الرسم البياني الدائري. • يجب أن يرسم يدويًّا بطريقة دقيقة أو باستخدام الحاسوب.	• مدّتها من أربع إلى ستّ دقائق. • يجب تسليم النص قبل عرض المسرحية. • يجب أن يعرض لجمهور أو يسجل لعروض مقبلة. • يجب أن يضم بعض الركائز أو بعض الأزياء. • يمكن أن يضم أكثر من شخص.	• يجب أن يكون من مقياس لوح ملصق نموذجي. • يضم خمس معلومات مهمة على الأقل. • يجب أن يحمل عنوانًا. • يجب أن يضم كلمات وصورًا. • الاسم مكتوب في الخلف. • إضافة فهرس (ببلوغرافيا) عند اللزوم.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

عرض تقديميّ (بوربوينت) / متحدث PowerPoint—Speaker	عرض تقديمي (بوربوينت) / منفرد PowerPoint—Stand Alone	مُكعَّب منتج Product Cube
• يجب أن يضم عشر شرائح معلومات وشريحة عنوان، على الأقل، مع اسم الطالب. • ليس أكثر من كلمتين لكلّ صفحة. • يجب أن تكون الشرائح ملونة وليس أكثر من رسم بياني لكلّ صفحة. • الصور المتحركة اختيارية ولكن يجب ألا يكون على حساب المعلومات. • يجب توقيت التقديم مترافقًا مع الكلام.	• يجب أن يضم عشر شرائح معلومات وشريحة عنوان، على الأقل، مع اسم الطالب. • ليس أكثر من عشر كلمات للصفحة. • يجب أن تكون الشرائح ملونة وليس أكثر من رسم بياني لكلّ صفحة. • الصور المتحركة اختيارية ولكن يجب ألا تكون على حساب المعلومات المعروضة.	• ملء جوانب المُكعَّب الستة بالمعلومات. • يجب أن يكون مطبوعًا أو مكتوبًا بطريقة أنيقة. • يجب طباعة الاسم في أسفل أحد الجوانب. • يجب أن يرفع للتقدير مباشرة.
دمية **Puppet**	**استبانة** **Questionnaire**	**اللغز** **Quiz**
• يجب أن تصنع الدمية يدويًّا بفم متحرك. • يجب تسليم قائمة بالمواد اللازمة لصنع الدمية. • يجب توقيع عقد الدولار الواحد. • إذا استخدمت في عرض الدمى، يجب أن تلبي معيار المسرحية.	• يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بطريقة أنيقة. • يجب أن تشتمل على عشرة أسئلة، على الأقل، مع أجوبة محتملة، وجواب واحد، على الأقل، يتطلب إجابة مكتوبة. • يجب أن تساعد الاستبانة على جمع معلومات عن موضوع الدرس.	• يجب أن يكون –على الأقل– نصف طول الصفحة. • يجب أن يكون مكتوبًا أو مطبوعًا بطريقة أنيقة. • يجب أن يتناول الموضوع المحدد بالتفصيل. • يجب أن يضم خمسة أسئلة، على الأقل، منها سؤال جوابه قصير. • يجب أن يضم رسمًا بيانيًّا واحدًا على الأقل. • يجب تسليم مفتاح إجابات مع اللغز.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

لوح الألغاز Quiz Board	بطاقة المقادير Recipe Card	دفتر قص ولصق Scrapbook
• يجب أن يشمل خمسة أسئلة على الأقل. • يجب أن يشمل خمسة أجوبة على الأقل. • يجب أن يستخدم نظامًا مع أضواء. • يجب ألا يكون أطول من ملصق. • يمكن استخدام أضواء الأعياد. • يجب توقيع عقد الدولار الواحد.	• يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بطريقة أنيقة على ورقة أو بطاقة فهرسة. • يجب أن تضم قائمة بالمقادير مع مقاييسها. • يجب أن تضم خطوات مرقمة تشرح كيفية عمل المقادير.	• يجب أن يحمل غلاف الدفتر عنوانًا له معنى مع اسم الطالب. • يجب أن يضم خمس صفحات موضوعات على الأقل. • يجب أن يكون في كلّ صفحة صورة واحدة، على الأقل، ذات معنى. • يجب أن يوضع شرح للصور كلها.
تمثال **Sculpture**	**أغنية / لحن** **Song/ Rap**	**خطاب** **Speech**
• يجب ألا يزيد طوله على 24 إنشًا • يجب أن يستخدم مواد أعيد تدويرها. • يجب أن يصنع من عدد المواد المذكورة في المهمة. • يجب تسليم عقد الدولار الواحد مع التمثال عند اللزوم. • يجب كتابة اسم الصانع على القاعدة أو أسفل التمثال.	• يجب أن تحمل الكلمات معنى. • يمكن تقديمها لجمهور أو تسجيلها. • يجب تسليم الكلمات مكتوبة قبل التقديم أو مع أغنية مسجلة. • يجب أن يكون طولها دقيقتين على الأقل.	• أن يمتد لدقيقتين على الأقل. • ألا يُقرأ من ورقة مكتوبة. • عدم استخدام أيّ بطاقات. • يجب تسليم الخطاب قبل إلقائه. • الصوت يجب أن يكون واضحًا وعاليًا، وسهل الفهم.

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

قصة Story	مسح Survey	جدول زمني ثلاثي الأبعاد Three-Dimensional Timeline
• يجب أن تشمل عناصر القصة الجيدة جميعها (المكان، والشخصيات، والحبكة، وتطور الحدث، والحلّ) • يجب أن يكون طولها مناسبًا؛ ليسمح بتضمين عناصر القصة. • يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بطريقة أنيقة.	• يجب أن يشمل خمسة أسئلة، على الأقل، لها علاقة بالموضوع. • يجب أن يشمل مستجيبًا راشدًا واحدًا، على الأقل، شرط أن لا يكون معلّمك. • على المستجيب أن يوقع المسح. • يجب كتابة المعلومات والاستنتاجات المستخلصة من المسح أو عرضها بيانيًّا.	• يجب ألّا يكون أكبر من لوح الملصق العادي. • يجب أن يكون مقسمًا إلى وحدات زمنية متساوية. • يجب أن يضم عشرة تواريخ مهمة وجملتين، على الأقل، تشرحان أهمية كلّ واحد من التواريخ. • يجب أن يرفق معها غرض مثبت بإحكام بجانب كلّ تاريخ ليمثل ذلك التاريخ. • يجب أن يكون قادرًا على تفسير كيف أن كلّ غرض يمثل كلّ تاريخ.
ثلاث حقائق وخطأ واحد* Three Facts and a Fib	**بطاقات مبادلة** Trading Cards	**الجائزة أو الكأس** Trophy
• يمكن كتابتها أو طباعتها أو إعدادها باستخدام العرض التقديمي (بوربوينت) • يجب أن تحتوي على أربع عبارات تمامًا: ثلاث عبارات صحيحة وواحدة خطأ. • يجب ألا تكون العبارة الخطأ صريحة. • يمكن إضافة فقرة قصيرة تشرح لماذا الخطأ غير صحيح.	• يجب تضمين عشر بطاقات على الأقل. • يجب أن تكون كلّ بطاقة من مقياس 3 × 5 • يجب أن تحمل كلّ بطاقة صورة ملونة. • ضع ثلاث حقائق، على الأقل، على موضوع البطاقة. • يجب أن تحمل البطاقات معلومات على كلا الوجهين. • يجب تسليم البطاقات في حقيبة محمولة.	• يجب أن تكون بطول ستّة إنشات على الأقل. • يجب أن تكون لها قاعدة مع اسم الشخص الحاصل على الجائزة مطبوع عليها. • يجب أن يكون أعلى الجائزة مناسبًا ويمثلها. • يجب أن يطبع الاسم على القاعدة. • يجب أن يكون التصميم أصليًّا (لا تستخدم جائزة من البيت).

* يضع الطلاب في هذا النشاط أربعة احتمالات لجواب سؤال ما ، وتكون ثلاثة أجوبة منها صحيحة وجواب واحد خطأ. (المترجم).

الشكل (2.3) تعليمات المنتج/تتمة

مخطط فن Venn Diagram	صوت وصورة (فيديو) Video	الويب كويست WebQuest
• يجب أن يكون مقياسه 8.5 × 11 إنشًا. • يجب أن تعبر الأشكال عن موضوع، وأن ترسم على نحو جميل. • يجب وجود عنوان للمخطط ولكل جزء منه. • يجب أن توجد ستة أشياء على الأقل في كل جزء من الشكل. • يجب كتابة الاسم على الخلف.	• استخدم نظام VHS و DVD أو فلاش. • سلم خطة مكتوبة مع المشروع. • على الطلاب أن يرتبوا طريقة خاصة بهم لتسجيل الفيديو أو إعطاء المعلم مهلة ثلاثة أيام، على الأقل، لإعداد التسجيل. • يجب أن يشمل معلومات مهمة عن المشروع. • يجب كتابة اسم على بطاقة الفيديو.	• يجب البحث في ثلاثة مواقع إنترنت عالية الجودة. • يجب ربط المواقع في الوثيقة. • يمكن تسليم المواد على صورة (بوربوينت) أو (وورد). • يجب أن تشمل ثلاثة أسئلة، على الأقل، لكل موقع. • يجب أن تتعلق بالموضوع.
لوح زجاج النافذة **Windowpane**	**ورقة عمل** **Worksheet**	**تقديم الشخص** **You Be the Person Presentation**
• يجب أن يكون من مقياس 8.5 × 11 إنشًا. • يجب أن يضم ستّة مربعات على الأقل. • يجب أن يضم كلّ مربع صورة وكلمات مطبوعة أو مكتوبة بخط جميل. • يجب أن تكون الصور إبداعية ومنطقية. • يجب طباعة الاسم على الجانب الأيمن من زاوية اليمين لواجهة الإطار.	• يجب أن تكون من مقياس 8.5 × 11 إنشًا. • يجب أن تكون مطبوعة أو مكتوبة بخط جميل. • يجب أن تشمل موضوعًا معيّنًا أو سؤالًا بالتفصيل. • يجب أن تضم رسمًا بيانيًّا واحدًا على الأقل. • يجب تسليم مفتاح الجواب مع ورقة العمل.	• العب دور الشخص. • غطِّ خمس حقائق مهمة على الأقل عن ذلك الشخص. • أن تكون مدة الدور من 5–3 دقائق. • يجب تسليم النص قبل تقديم المعلومات. • يجب أن تقدّم لجمهور مع امتلاكه للقدرة على الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بالدور. • يجب أن يتكئ على مسند أو يرتدي لباسًا معينًا.

PrufrockPressInc.•DifferentiatingInstructionWithMenusfortheInclusiveClassroom:Math•Grades6–8©
يسمح بتصوير هذا الشكل أو إعادة إنتاجه لاستخدامه في غرفة الصف لمرة واحدة فقط.