



إعادة التدوير الإسرائيلي

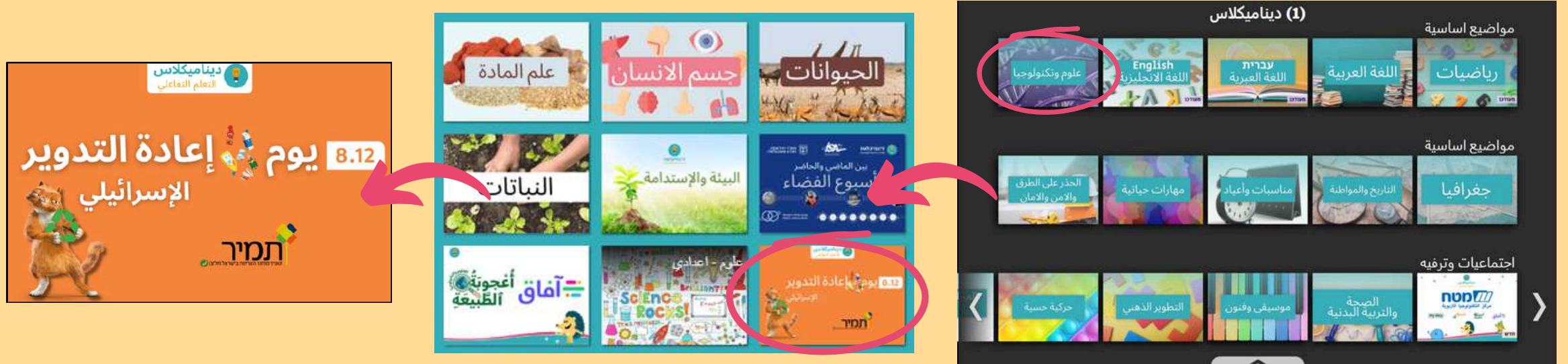


يوم 8.12



عملية التشغيل

قم باختيار مجلد "علوم وتكنولوجيا" من السطر العلوي للقائمة الرئيسية. ثم اضغط قائمة "إعادة التدوير":



بعد الدخول ستجد قائمة بالعديد من الفعاليات



رابط بمجموعة المحتويات الكاملة موجود في موقع ديناميكلاس.



العرض التفاعلي - كيف نعيد التدوير بشكل صحيح؟

عرض تفاعلي حول إعادة تدوير العبوات وفرزها.
العرض مصحوب بالسرد الصوتي، ويوصى بعرضه مسبقاً إستعداداً للأنشطة التي تليه.



كيف نعيد التدوير بشكل

الخطوة الأولى في عملية إعادة التدوير تبدأ في المنزل. علينا القيام بجمع وفرز المخلفات من سلة النفايات وإلقائها في الصناديق المميزة بنفس نوعها.



العرض التفاعلي - الدورة الحياتية للمخلفات المدورة

العرض التفاعلي حول عملية تدوير العبوات، بدء من إلقاء العبوة في الحاوية الملائمة حتى إنتاج المنتج الجديد. العرض مصحوب بالسرود الصوتي، ويوصى بعرضه مسبقاً استعداداً للأنشطة التي تليه.



تبدأ الرحلة عند قدوم شاحنة النفايات. تقوم بأخذ النفايات الى مراكز المعالجة المخصصة لها. الشاحنة التي تقوم بأخذ الحاويات البرتقالية تقوم بأخذ النفايات الى أحد ثلاثة مراكز أساسية لفرزها ومعالجتها. تلك المراكز موجودة في العفولة وريشون لتسيون وإيلات.

الدورة الحياتية للمخلفات

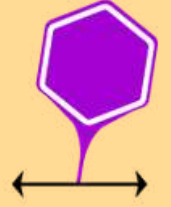
||

>



جدول زمني - تحلل التعبئة

لعبة مكوّنة من مجموعة واحدة إلى أربع مجموعات، أمام كل مجموعة تظهر قائمة عناصر، ويجب ترتيبها على المحور بحسب التسلسل الصحيح. يمكن اختيار إظهار الخطأ بشكل فوري، أو بعد الانتهاء من ترتيب العناصر جميعها. يمكنكم أيضاً اختيار كمية العناصر المطلوب ترتيبها.



سباق الدرّاجات - مشكلة النفايات

فَعّالية معدة لمجموعتين. كلتاها يتنافسان من خلال التسابق والدوس على الدواسات التي تمكن سائقي الدراجة من التقدّم. خلال السباق تظهر لكلا الفريقين أسئلة "صحيح وخطأ". إجابة صحيحة تمنحك الفرصة لمواصلة التقدم والخاطئة تعيقك لمدة ثلاث ثوان. لإنهاء السباق عليك الإجابة عن أكبر قدر ممكن من الأسئلة بشكل صحيح.



مسابقة إعادة التدوير والنفايات

مسابقة تحد بين مجموعتين للوصول إلى الكنز. على كل مجموعة الإجابة عن سؤال مع ثلاثة احتمالات، والتي تظهر بعد الوقوف على درجة من الجسر، يمكن تقسيم الأسئلة إلى مواضيع، على كل مجموعة الإجابة عن الأسئلة بشكل صحيح وبسرعة. الإجابة الصحيحة تمنحك التقدم بدرجة على الجسر، والإجابة الخاطئة تسقط الجسر.



ما هي المنتجات التي يمكن إنتاجها من عملية إعادة التدوير البلاستيك؟

أكياس رقيقة. أكياس صلبة، أكياس قابلة لإعادة الاستخدام.

الدلاء، وكابلات، الاتصالات، الأغشية البلاستيكية.

شجرة قيقب نادرة تنمو فقط في كندا

آلة تسجيل القود المعاد تدويرها، والمصنوعة في الأصل من علب تعليب

آلة قديمة صنعت منذ أكثر من 350 عامًا

كيف يمكنك فصل الأجزاء المختلفة التي تصنع منها علب الحليب في عملية إعادة التدوير؟

ونضعها في الفرن على درجة حرارة 1300 درجة

باستخدام برميل ضخم مملوء بالماء، حيث يتحول الورق المقوى إلى عجينة

من خلال الطحن المحوري في آلة خاصة

ماذا نرى في الصورة؟

التطور الإسرائيلي من العام الماضي: نفايات صديقة للبيئة

مسرعات الاحتراق لأفران التدفئة في مصانع إعادة التدوير

رقائق بلاستيكية من العبوات التي تم غسلها وتفكيكها في عملية إعادة التدوير



تصنيف أنواع النفايات - فعّالية الفرز

يجب عليك فرز العبوات والنفايات ووضعها في الحاوية المناسبة لها. اللعبة مخصصة ل-1 إلى 4 فرق الموجودة في الزوايا الأربع للأرضية. يمكنكم لعب لعبة تنافسية أو اللعب بالدور. أمام كل مجموعة تظهر منتجات عليكم فرزها إلى الحاويات الملائمة لها. الإجابة الصحيحة تمنح المجموعة تقدماً، والإجابة غير الصحيحة تعيقها. سيتم تكرار السؤال الذي تمت الإجابة عليه بشكل غير صحيح مع عرض الإجابة غير الصحيحة على أنها ملغاة. يمكن معرفة مراتب الفرق بالنظر إلى وسط الشاشة في كل حين.



ما الذي يمكن إلقاءه بالحاوية

- فعّالية بحث ممتعة. حيث يتعين عليك أن تدوس على المنتجات التي يمكن إلقاءها في حاوية مهملات معينة. عليك إيجاد واختيار المنتجات وفقا للنشاط والمهمة المقدمة. لبدء الإجابة ، انقر فوق المهمة المعروضة. يمكن إختيار وقت للفعّالية.
- في نهاية كل مهمة ، سيتم عرض الإجابات الصحيحة والخاطئة، وعند نهاية الفعّالية سيتم عرض النتائج.



من المخلفات إلى المنتج

في هذه اللعبة ، عليك مطابقة العبوة للمنتج الجديد الذي يمكن الحصول عليه منها بعد عملية إعادة التدوير. اللعبة مخصصة ل- 1 إلى 4 فرق الموجودة في الزوايا الأربع للأرضية. تقوم كل فرقة بدورها بقلب زوج واحد من بطاقات اللعب - تطابق زوج البطاقات يمنح الفرقة نقطة. يمكن اللعب باللعبة على أنها لعبة ذاكرة (بطاقات مخفية) أو اللعب بها على أنها لعبة ملائمة (بطاقات مكشوفة).



مسابقة المعلومات – إعادة التدوير

اللعبة مخصصة ل- 1 إلى 4 فرق .
في كل مرحلة يتم عرض سؤال وإعطاء وقت للقراءة ، وبعد ذلك يتم منح حق الإجابة فقط للمجموعة التي ضغطت على مفتاح الإجابة أو لا (لكل مجموعة لها مفتاح خاص بها) ، سيتم تأخير الفرقة التي تضغط على مفتاح الإجابة قبل إنتهاء وقت القراءة.
تحصل المجموعة التي يحق لها الإجابة على وقت محدد للإجابة على السؤال - الإجابة الصحيحة ستكسب المجموعة نقطة ، والإجابة غير الصحيحة ستكسب باقي المجموعات نقطة.

تحمير

أين ترمي مخلفات الكرتون؟

الحاوية الخضراء

الحاوية الأرجوانية

الحاوية البرتقالية

أي من العبوات التالية توضع في الحاوية البرتقالية؟

كلّ الإجابات صحيحة

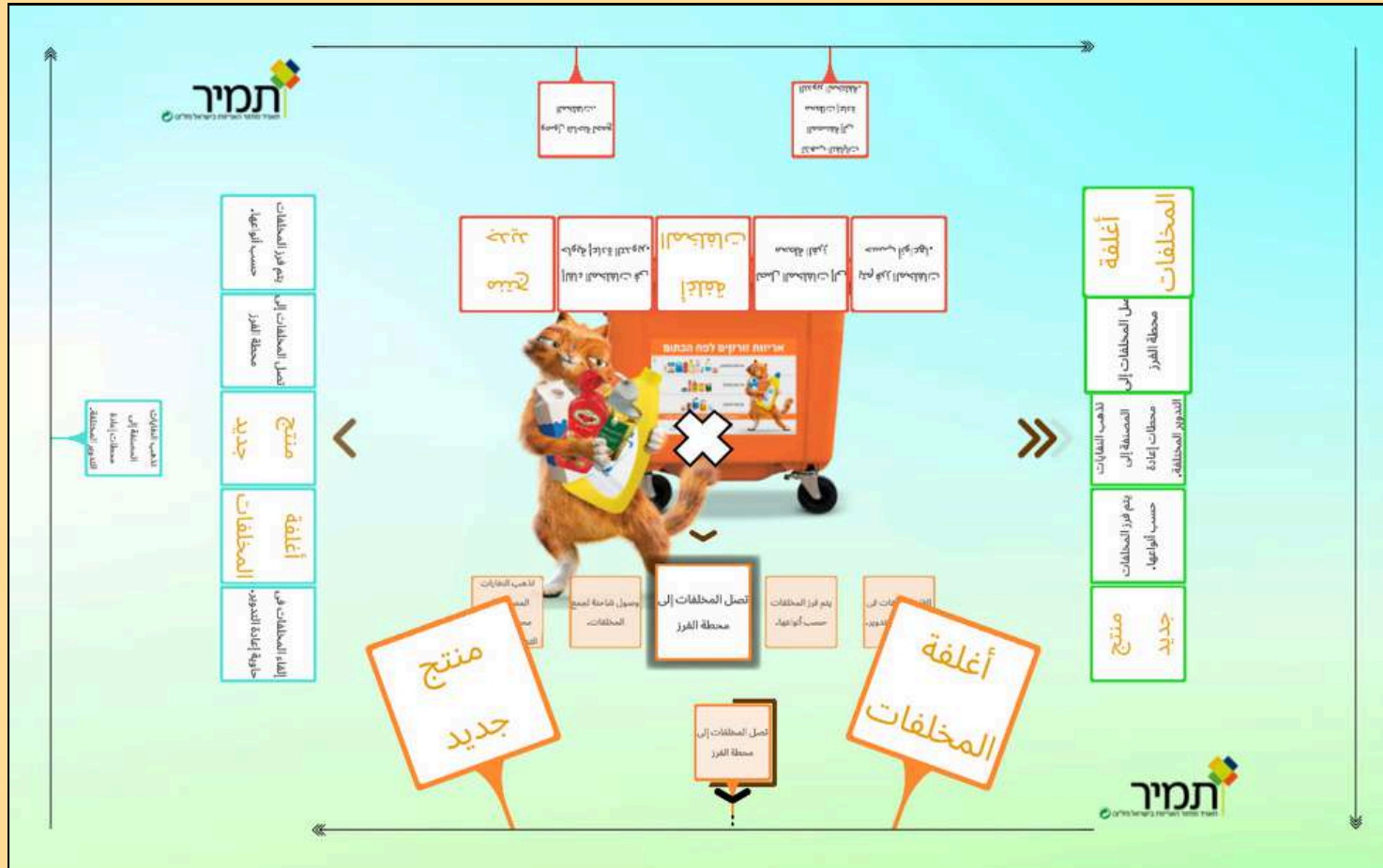
عبوات معدنية

ديناميكلاس

التعلم التفاعلي

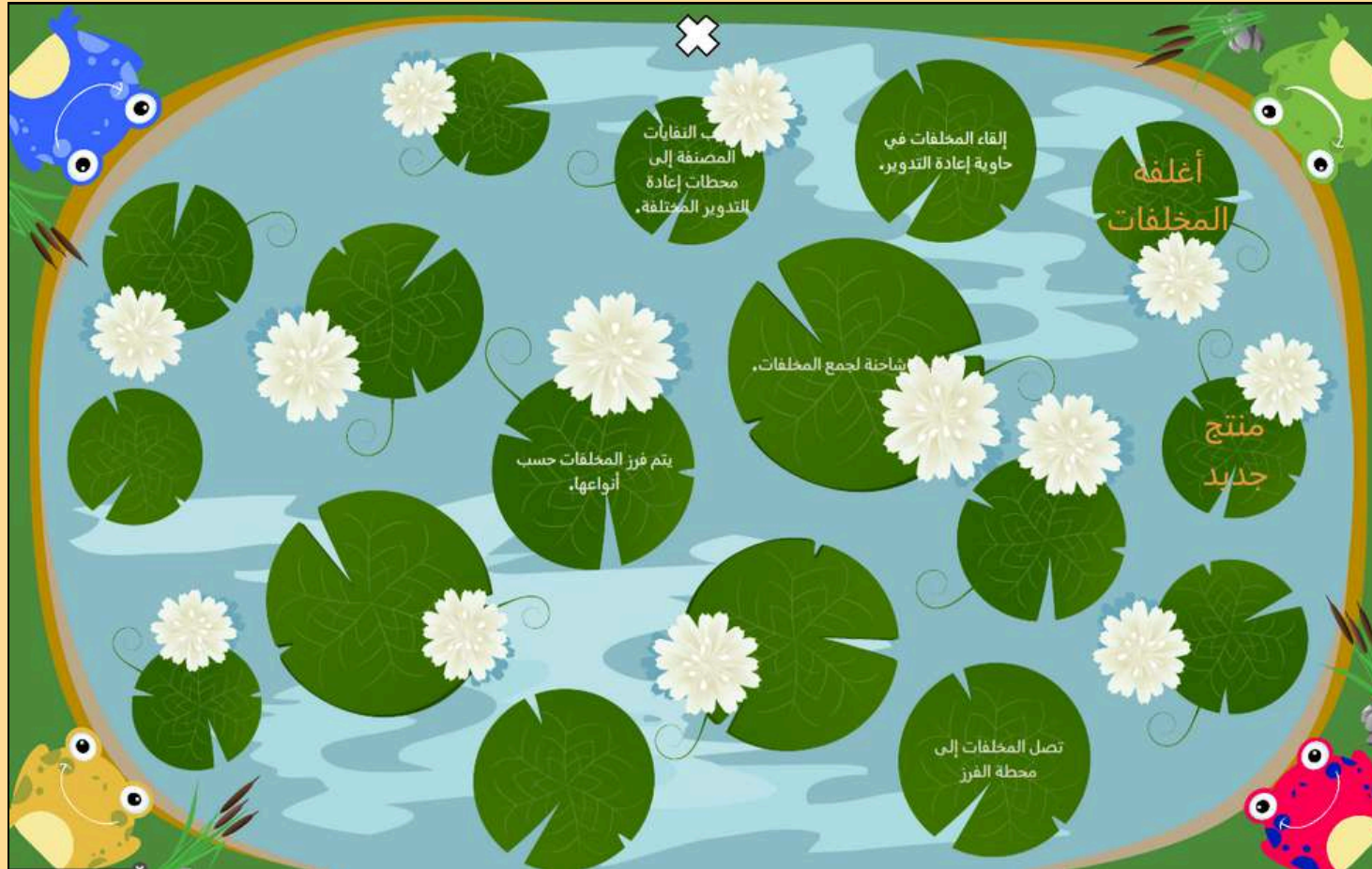
عملية إعادة التدوير

اللعبة مكوّنة من 1-4 مجموعات، أمام كل مجموعة تظهر قائمة عناصر ويجب عليها ترتيبها على المحور بحسب التسلسل الصحيح. يمكن اختيار إظهار الخطأ بشكل فوري أو بعد الانتهاء من ترتيب جميع العناصر. بالإضافة يمكنكم اختيار كمّيّة العناصر المطلوب ترتيبها. (1/3/5 عناصر).



مراحل عملية التدوير

اللعبة مخصصة لـ 1 إلى 4 فرق الموجودة في الزوايا الأربع للأرضية. يتعين على كل مشترك من كل مجموعة القفز من مكان إلى آخر وفقاً للترتيب الصحيح لمراحل عملية إعادة التدوير - من العبوة الأصلية وصولاً إلى المنتج الجديد. يجب على المشارك التالي استعادة الترتيب الذي تم إجراؤه بواسطة المشارك السابق. يؤدي وجود خطأ في الترتيب المحدد إلى استبعاد المجموعة.



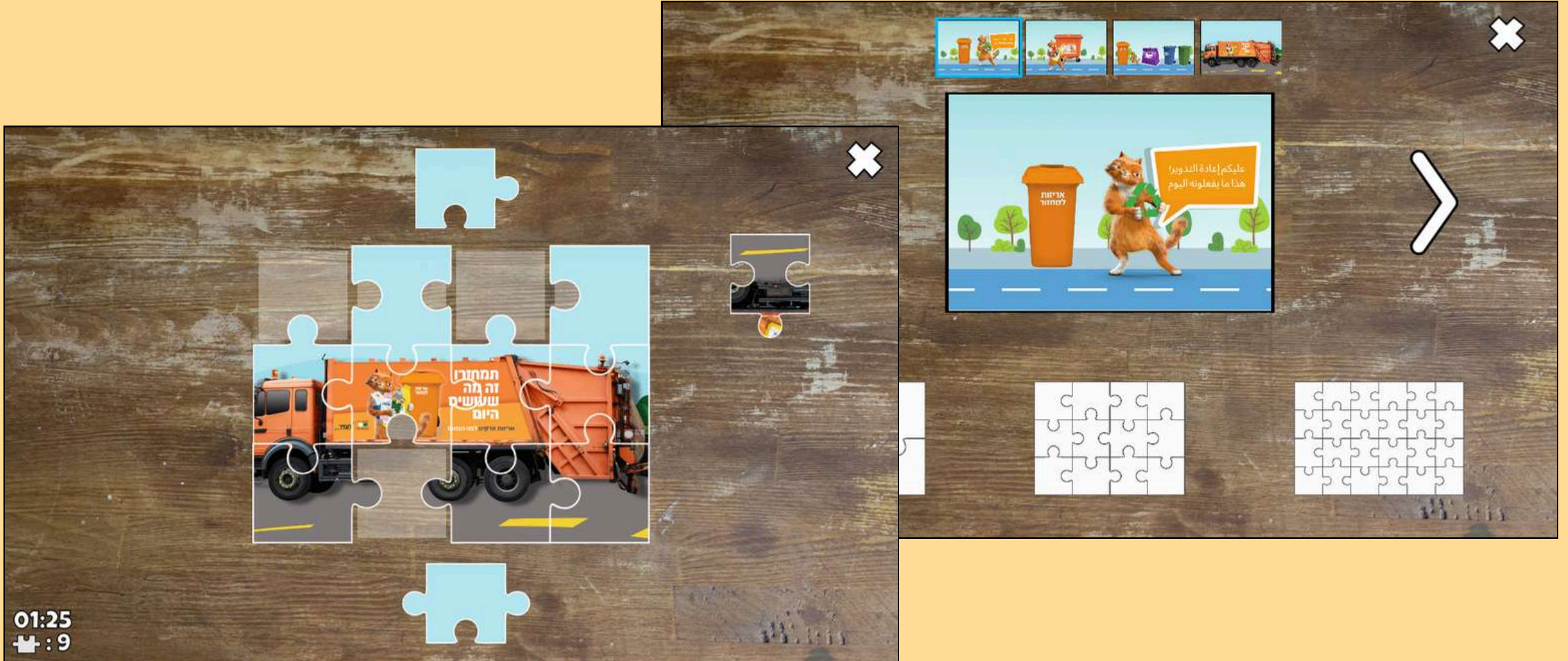
إعادة التدوير - تلوين

في هذا النشاط ، يمكنك رسم وتلوين صور متعلقة بإعادة التدوير أو الرسم بحرية على المساحة التفاعلية. يمكنك اختيار أدوات رسم مختلفة ، وحذف وحفظ الصور في قاعدة البيانات.



بازل إعادة التدوير

تحتوي اللعبة على ألعاب تركيب وصور مختلفة للاختيار من بينها. بعد اختيار الصورة المناسبة ، يجب عليك اختيار عدد القطع التي سيتم تقسيم الصورة إليها. يتم إجراء جميع البازل عن طريق تحديد الجزء المطلوب ثم تحديد المكان الذي يجب وضع الجزء فيه.



مسابقة حول البيئة والإستدامة

لعبة مصممة لمجموعات حتى أربعة فرق.

هدف كل مجموعة هو احتلال أكبر مساحة ممكنة من خلال الإجابة على الأسئلة. تختار كل مجموعة بدورها المنطقة التي تريد احتلالها وتتلقى سؤالاً - الإجابة الصحيحة ستلون المنطقة بلون المجموعة. أثناء اللعبة يمكنك عرض النتائج بالضغط على علامة الاستفهام في أسفل الأرضية.



نحافظ على البيئة - دائرة حوار

اللعبة مخصصة إلى 10 مشاركين على الأكثر. يقف كل مشارك في المكان المخصص له ، عند نقر السهم ستظهر بطاقة للمشارك فيها موضوع معين من خلاله يتمكن المشارك من إبداء رأيه وفتح باب النقاش حوله، في نهاية المناقشة ، انقر السهم لفتح بطاقة جديدة.



مفاهيم في البيئة - لعبة ذاكرة

في هذه اللعبة عليك أن تطابق المصطلحات مع تعريفاتها .
اللعبة مخصصة ل- 1 إلى 4 فرق الموجودة في الزوايا الأربع للأرضية .
تقوم كل فرقة بدورها بقلب زوج واحد من بطاقات اللعب - تطابق زوج البطاقات يمنح الفرقة نقطة.
يمكن اللعب باللعبة على أنها لعبة ذاكرة (بطاقات مخفية) أو اللعب بها على أنها لعبة ملاءمة (بطاقات مكشوفة).



توصياتنا

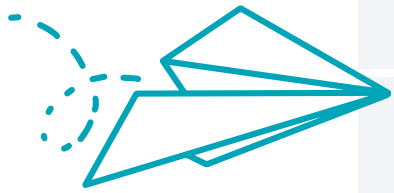
للاستفادة بالشكل الأكبر من جهاز
ديناميكلاس، وفرنا لكم عدّة نصائح:

- ✦ جهّزوا برنامجًا ثابتًا في غرفة ديناميكلاس وخصّصوا وقتًا محددًا لكلّ صفّ (مرفق نموذج في الصفحة القادمة).
- ✦ انضموا إلى مجموعة **الواتس آب** المدرسيّة لديناميكلاس، لتحصلوا على كلّ الحثّنات للمضامين الجديدة بشكل دائم والحصول على دعم واستجابة فوريّة في كلّ توجه.
- ✦ قم بالتحضير مسبقًا - باستخدام **بورتال المحتوى** الخاصّ بنا، حيث يمكنك تصفّح المحتوى الموجود في النظام، وتحرير المحتوى الموجود وضبط بنية نظامك التفاعليّ.
- ✦ يمكنكم في البورتال انتاج **محتوى بملاءمة ذاتيّة** بسرعة وسهولة، تأهيل تلاميذ لإنتاج فعّاليّات مثيرة واستعمالها في التقييم البديل.
- ✦ في البورتال تجدون **أفلامًا إرشاديّة ومرشد**، فيها شرح عن استعمال النظام وإنتاج المحتوى.



برنامج ساعات ديناميكلاس

الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس	الجمعة	السبت
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						



إمكانية إنتاج محتوى بملاءمة ذاتية

يتيح نظام ديناميكلاس لأي مستخدم إنشاء مجموعة متنوعة من المحتوى المخصص بسهولة وبملاءمة ذاتية من أي جهاز كمبيوتر أو هاتف محمول أو تابلت

مجموعة متنوعة من القوالب المفتوحة لتحرير المحتوى بملاءمة ذاتية - يمكنك تحرير وضبط وظائف النشاط (آليات التنشيط، وخيارات الاستجابة، وعدد الأسئلة والأجوبة المحتملة...) بالإضافة إلى تحرير جميع مركبات الجرافيك والتصميم.

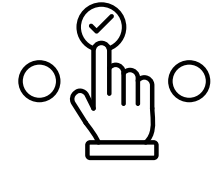
إنشاء معروضات
إكساب تفاعلية تدمج
بين النصوص والصور
ومقاطع الفيديو
والاستبيانات



1 إضافة سؤال



2 إضافة إجابات



3

نتعلم من خلال الحركة

ما هي عاصمة فرنسا

باريس روما لندن

اضغط للدخول إلى البورتال



هل تحتاج إلى تجديد؟



شاهدوا الفيلم لاستعمال
محتوى البورتال



شاهدوا الفيلم حول
تشغيل النظام

هل ترغبون في إرشاد شخصيٍّ لمؤسستكم؟

طواقمنا في خدمتكم
يمكنكم التواصل معنا للحصول على الإرشاد



هاتف



whatsapp





وصف القوالب



وصف القوالب

عرض تقديمي

عرض تقديمي تفاعلي مصحوب بـ صور، كلمات، مقاطع فيديو وأسئلة استبانة وغيرها، مصحوبة بالسرد القصصي. يفضل استعمال العرض التقديمي التفاعلي كمقدمة لباقي الفعاليات والألعاب بموضوع معين.



مسابقة الأسئلة

مسابقة حتى أربع مجموعات. أسئلة متنوعة مع ثلاثة خيارات، والتي ستظهر للمتسابق الذي يضغط أولاً على الزر. يوجد وقت محدد للإجابة، الإجابة الصحيحة تمنح اللاعب نقطة والإجابة الخاطئة تمنح باقي المشتركين نقطة. عليكم العثور على الإجابة الصحيحة وجمع أكبر عدد من النقاط قبل انتهاء الوقت المحدد للمسابقة.



حقيقة أم جراءة

فعالية ممتعة لعدد يصل إلى عشرة مشتركين. يقف كل مشترك في المكان المخصص له، ينتقل السهم من شخص إلى آخر، ويُعرض سؤال أو موضوع للمناقشة حوله، في نهاية المناقشة، اضغط على السهم للانتقال إلى الشخص التالي وعرض سؤال آخر.



ذاكرة

لعبة مكوّنة من مجموعة واحدة إلى أربع مجموعات، كل مجموعة عليها الوقوف في جهتها المحددة، على اللاعب أن يقلب بطاقتين في كل جولة من أجل العثور على أزواج ملائمة. قبل بدأ اللعبة يجب الاختيار ما إذا كنت تريد البطاقات مكشوفة أم مستترة وهل سيتم دوراً آخر للفريق الذي نجح في العثور على زوج من البطاقات.



وصف القوالب

فعالية الإستراتيجية

لعبة مكونة من مجموعة واحدة حتى أربع مجموعات، كل مجموعة تقف في زاوية معينة ولها رمز ولون معين. على كل مجموعة اختيار مساحة لاحتلالها. عليهم الإجابة عن أسئلة مع ثلاثة احتمالات، الأسئلة مقسمة إلى أربعة مستويات صعوبة بحسب حجم المساحة المحتلة، يمكن تعيين وقت اللعب، الإجابة الصحيحة تمكن المجموعة من احتلال المنطقة، والخاطئة تنقل الدور إلى الفريق الآخر.



معالج الكلمات

تعلم العديد من اللغات بطريقة ممتعة وشائقة. في كل مرحلة سيُعرض تلميح لكلمة معينة، وعلى المشاركين معرفة وتهجئة الكلمة بشكل صحيح من خلال اختيار الحروف المناسبة. تظهر الحروف عشوائياً على جوانب المساحة، ويجب إدخالها في مواضعها الصحيحة. يمكنك الحصول على تلميح من خلال النقر على المصباح أو عرض وصف السؤال من خلال النقر على علامة الاستفهام. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك تعلم الحروف والتهجئة الصحيحة في صفحة البداية.



تصنيف

مسابقة من مجموعة واحدة حتى أربع مجموعات. على كل مجموعة فرز وتصنيف معطيات ووضعها بالفئة الملائمة لها، على اللاعبين العثور والضغط على الإجابة الصحيحة، حتى يتمكنوا من إنهاء جميع المراحل والفوز بالمركز الأول. إجابة خاطئة ستعيق التقدم. يمكن اللعب بشكل تنافسي أو بالدور.



خطر في الغابة

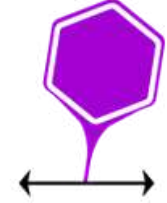
مسابقة تحد بين مجموعتين للوصول إلى الكنز. على كل مجموعة الإجابة عن سؤال مع ثلاثة احتمالات، والتي تظهر بعد الوقوف على درجة من الجسر، يمكن تقسيم الأسئلة إلى مواضيع، على كل مجموعة الإجابة عن الأسئلة بشكل صحيح وبسرعة. الإجابة الصحيحة تمنحك التقدم بدرجة على الجسر، والإجابة الخاطئة تسقط الجسر.



وصف القوالب

محور الزمن والترتيب

لعبة مكونة من مجموعة واحدة إلى أربع مجموعات، أمام كل مجموعة تظهر قائمة عناصر، ويجب ترتيبها على المحور بحسب التسلسل الصحيح. يمكن اختيار إظهار الخطأ بشكل فوري، أو بعد الانتهاء من ترتيب العناصر جميعها. يمكنكم أيضًا اختيار كمية العناصر المطلوب ترتيبها.



مسابقة النينجا

في كل جولة يوجد سؤال ووقت محدد للبحث عن الإجابات، علينا البحث عن الإجابات الصحيحة ثم الضغط عليها. يمكن للإجابة أن تكون نصًا أو صورة متحركة في الخلفية. بعد انتهاء الوقت المحدد تظهر الإجابات الصحيحة، وتحدد بالأخضر والخاطئة بالأحمر والإجابة الصحيحة التي لم تحدد بالبرتقالي، يمكن تحديد وقت الإجابة لكل تمرين.



أحرف مبعثرة

في مركز الفعالية يوجد أحرف مبعثرة تختبئ فيها الكلمات الظاهرة في المجمع-على المشاركين معرفة الكلمات من المجمع وتحديد الحرف الأول والأخير. يمكن اختيار الكلمات من الأعمدة العمودية أو الأفقية فقط، أو رفع مستوى صعوبة الفعالية وإيجاد الكلمات التي على شكل انحرافي. الضغط على علامة السؤال في أسفل الشاشة تعطي رمزًا لمعرفة الكلمة.



صفع الذبابة

في كل جولة يوجد سؤال، ثم تظهر خيارات عديدة ثابتة بشكل صور أو كلمات. علينا البحث عن الإجابات الصحيحة ثم الضغط عليها. يمكن اللعب بوقت أو بدون وقت محدد. بعد كل جولة تحدد الإجابة الصحيحة بالأخضر والخاطئة بالأحمر والإجابة الصحيحة التي لم تحدد بالبرتقالي، بعد انتهاء التمارين جميعها تظهر لوحة نتائج.



وصف القوالب

سباق الدراجات

فعالية معدة لمجموعتين. كلتاهما يتنافسان من خلال التسابق والدوس على الدواسات التي تمكن سائقي الدراجة من التقدم. خلال السباق تظهر لكلا الفريقين أسئلة "صحيح وخطأ". إجابة صحيحة تمنحك الفرصة لمواصلة التقدم والخاطئة تعيقك لمدة ثلاث ثوان. لإنهاء السباق عليك الإجابة عن أكبر قدر ممكن من الأسئلة بشكل صحيح.



سلسلة المتواليات

فعالية معدة لمجموعة واحدة حتى أربع مجموعات، كل مجموعة تقف في المكان المحدد خارج الأرضية، على اللاعبين القفز بين أوراق الإجابات حسب الترتيب، والذي يكون محددًا مسبقًا وعلينا بناء قصة أو ترتيب معين من خلاله. الإجابة الصحيحة تبقى اللاعب في اللعبة والخاطئة تنهي دور اللاعب من الجولة.



يازل

تتضمن الفعالية من صورة واحدة حتى سبع صور مختلفة للتركيب. بالسطر العلوي نختار الصورة التي نريد تركيبها. وأسفل الشاشة نختار عدد القطع التي نريد تركيبها. يمكن زيادة مستوى الصعوبة عن طريق اختيار عدد أكبر من قطع التركيب. علينا البحث عن القطع الملائمة، ووضعها بالمكان المناسب لها.



الرسام

بإمكانكم إنشاء صور ورسومات بتنسيق شخصي. بإمكانكم الاختيار بين الصور والرسومات أعلى الشاشة لكي نقوم بتلوينها. كذلك يمكنكم حفظ الرسومات لمتابعة العمل عليها لاحقًا.



وصف القوالب

ساكورا

لعبة حركية ممتعة حيث تظهر أجسامًا على الأرضية التفاعلية، هذه الأجسام ممكن تحريكها في الخلفية، كذلك يمكن إضافة أصوات لها وموسيقى للخلفية.



منسق الموسيقى

لعبة موسيقية والتي يمكن من خلالها دمج حتى تسع معزوفات، أصوات وأغان وألحان موسيقية. بإمكانك تحديد درجة وقوة الصوت، لكل صوت أو أداة عزف يمكن إضافة صورة خلفية.



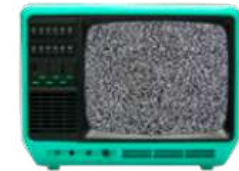
ألبوم صور

عرض صور مصحوبة بالسرد، ويوصى به لتحضير أنشطة وفعاليات متنوعة بمواضيع مختلفة. يتم التنقل بين الصفحات، التحكم في الصوت وإنهاء النشاط بمساعدة القائمة الموجودة أسفل الصفحة.



صالة التلفاز

في هذه الفعالية يمكنكم إدخال العديد من مقاطع اليوتيوب التعليمية والترفيهية وعرضها من خلال الأرضية التفاعلية. على المقطع أن لا تطول مدته عن خمس عشرة دقيقة. كل ما عليك فعله هو إدخال الروابط المطلوبة إلى إشارات التلفاز.





ديناميكلاس
التعلم التفاعلي

طاقم ديناميكلاس يترمني لكم سنة دراسية موفقة

نحن في خدمتكم



www.dynamicclass.com



[03-5344443](tel:03-5344443)



info@dynamicclass.com



[whatsapp](https://www.whatsapp.com)



تابعونا في وسائل التواصل: