

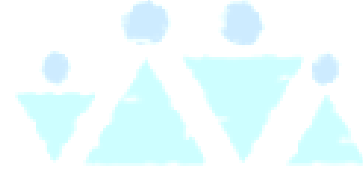


المجال الفرعي 4.1.1	التطور المعرفي/المعرفة العامة
المرحلة العمرية: مع نهاية الشهر السادس	
المعيار 4.1.1	يظهر الأطفال إدراكًا بصريًا وسمعيًا مناسبًا للمرحلة العمرية
المؤشر	المقياس
الإدراك البصري والسمعي	يدير رأسه نحو صوت قريب منه
	يتمكن من رؤية الوجوه إلى مدى يصل 60 سم
	يظهر بعض الاهتمام بالأصوات ويتوقف عن مص الرضاعة من أجل الإصغاء إلى الأصوات
	يستجيب بمرح لصورته بالمرآة
	ييدي سعادة عند رؤية أمه أو زجاجة الحليب
	يتابع بصريًا جسمًا متحركًا صعودًا ونزولًا أو من جانب إلى آخر يدور أمامه
	يحدق بالأطفال الآخرين الذين يلعبون بالقرب منه
	يحب أن ينظر إلى صور في كتاب ما
	يستجيب عند مناداة اسمه
	التخيل المكاني
العمليات الحسية	يركل الغطاء بقدمه إذا علقت به
	يتحسس بأصابعه الأشياء
	يلمس الطعام بيديه
	يستخدم شيئًا آخر أو شخصًا كأداة (مثال: يعبر عن رغبته في أن يحمل للوصول إلى الأشياء، يستخدم مكعبًا لكبس الأزرار في لعبة)
المجال الفرعي 4.3.1	العمليات المعرفية
المعيار 4.2.1	يظهر الأطفال عمليات معرفية مناسبة
المؤشر	المقياس
التذكر والفهم	ييدي ردة فعل لاختفاء وجه شخص
	يقلد ما يراه
	يبحث عن الأشياء التي تتدحرج أمامه وتختفي
	يتمكن من العثور على جسم مخبأ ومغطى
المجال الفرعي 4.3.1	المنطق
المعيار 4.2.1	يظهر الأطفال تفكيرًا منطقيًا
المؤشر	المقياس
الاستدلال الكمي	لا ينطبق على هذه المرحلة العمرية
	حل المشكلات





يستخدم تعبيرات وجهه ليعبر عن رفضه للطعام	
يزيل المعيقات من أمامه والتي تحول بينه وبين الأشياء التي يرغب بالوصول إليها	
يحاول الوصول إلى لعبة أو شيء تدحرج بعيدًا عنه	
لا ينطبق على هذه المرحلة	التفكير الناقد
يستمتع بالاستماع إلى الموسيقى من قرص مدمج CD أو المذياع	الابتكار والابداع
يستمتع بالألوان والأشكال	
يربط بين الضرب بالملعقة على الطاولة وإصدار الصوت	الاستقراء والتعليل
يربط بين رمي الألعاب والحصول على انتباه الآخرين	
يربط بين تدفق الحليب ورفع زجاجة الحليب	





المجال الفرعي 4.1.1	التطور المعرفي/المعرفة العامة
المرحلة العمرية: مع نهاية العام الأول	
المؤشر	المقياس
الإدراك البصري والسمعي	يتمكن من تحديد مصادر الصوت والحركة بسرعة
	يثابر للوصول إلى الألعاب وإلى ما بلغت نظره
	يشير إلى أشياء محددة في كتاب
	يتعرف إلى أفراد العائلة بالصور
يفقد بعض الحركات	
التخيل المكاني	يستكشف البيئة بوجود مقدمة الرعاية
	يستكشف العلاقات المكانية مثال: يحاول أن يكور جسده داخل الصناديق والأنفاق ويحبو تحت الطاولة
	يطور معرفته بجسده والحيز الذي يلائمه
العمليات الحسية	يلمس نفسه عندما يشعر بألم
	يلتقط الهاتف اللعبة ويقول ألو
	يستخدم حواسه الخمسة لاختبار الأشياء المختلفة وتفاصيلها
المجال الفرعي 4.3.1	العمليات المعرفية
المعيار 4.2.1	يظهر الأطفال عمليات معرفية مناسبة
المؤشر	المقياس
التذكر والفهم	يبحث عن شيء معين ضمن مجموعة من الأشياء
	يلعب لعبة التعرف على أجزاء الجسم
	يمسك لعبته ويعطيها زجاجة حليب
	يستمتع بوضع أشياء في صندوق وإفراغه
	ينتقي حبات عنب من صحن فاكهة متنوعة
	يربت على ظهر اللعبة تماما كما يربت عليه
	يضع حلقات خشبية على حامل عمود بالترتيب
المجال الفرعي 4.3.1	المنطق
المعيار 4.2.1	يظهر الأطفال تفكيرًا منطقيًا
المؤشر	المقياس





يأخذ مكعبات من مقدمة الرعاية ويضعها في صندوق	الاستدلال الكمي
يدرك مفهوم "أكثر" عندما يتعلق بالطعام واللعب	
يستخدم الإيماءات لطلب المزيد	
يكرر بعض السلوكيات للحصول على شيء معين	حل المشكلات
يأكل المعكرونة بأصابعه عندما لا يستطيع أكلها بالملعقة	
يحاول حمل صندوقاً كبيراً عندما لا يستطيع جره	
يطور المحاولة والخطأ في حل المشكلات بطريقة عشوائية	
لا ينطبق على هذه المرحلة	التفكير الناقد
يظهر اهتماماً بالتكنولوجيا (مثال: يتجه نحو صوت الهاتف النقال)	الابتكار والابداع
يستمتع بالإيقاع والأغاني والأناشيد	
يتوقف عن اللعب عندما يتعرض لمثير جذاب	الاستقراء والتعليل
يمسك بيد الحنفية يفتحها ويغلقها ليرى الماء وهو ينساب ويتوقف	



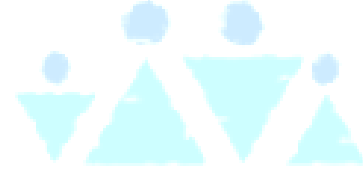


التطور المعرفي/المعرفة العامة	المجال الفرعي 4.1.1
المرحلة العمرية: مع نهاية العام الثاني	
المقاييس	المؤشر
ينظر إلى الآخرين أثناء لعبه لفترة قصيرة ثم يستمر باللعب	الإدراك البصري والسمعي
يلعب ألعاب مطابقة الصور	
يتعرف على الأشياء والأشخاص مشيرًا لها عندما يطلب منه ذلك	
يشير إلى الأشياء في الكتب المصورة ويسمّيها	
يشير إلى نفسه بالاسم ويتعرف على صورته بالمرآة	
يشير إلى أجزاء الجسم عندما يطلب منه ذلك	التخيل المكاني
يميز القريب والبعيد	
يحاول وضع شيء في مكانه أو الفراغ المعد له	
يتعرف على الحواس الخمس ويميز بينها	العمليات الحسية
العمليات المعرفية	المجال الفرعي 4.3.1
يظهر الأطفال عمليات معرفية مناسبة	المعيار 4.2.1
المقاييس	المؤشر
يبدأ باستخدام وسائل التكنولوجيا المتاحة في بيئته فيلمس شاشة الهاتف النقال	التذكر والفهم
يطلب إعادة قراءة القصة منتظرًا ردة فعل من يقرأ القصة	
يحرك قطعة من أحجية بأوضاع متعددة حتى تأخذ مكانها الصحيح	
يصنف حسب خاصية واحدة مثل "اللون" فيضع المكعبات الزرقاء بجانب بعضها	
المنطق	المجال الفرعي 4.3.1
يظهر الأطفال تفكيرًا منطقيًا	المعيار 4.2.1
المقاييس	المؤشر
يقلد العد الآلي مستخدمًا أسماء بعض الأعداد	الاستدلال الكمي
يسحب وسادة نحوه للحصول على اللعبة التي على الوسادة	حل المشكلات
يستخدم عصا ليخرج الكرة من مكان ضيق	





يبحث في عدة أماكن عن لعبة لا يراها	
يجرب استخدام أشياء متعددة لحل مشكلة ما قبل طلب المساعدة	
يربط بين السلوك وعواقبه	التفكير الناقد
يطبق علاقات السبب والنتيجة	
يستمتع باللعب بالأدوات التقنية والتكنولوجية	الابتكار والابداع
يستمتع بالنظر إلى كتب الأطفال حول الموسيقى والرقص والفنون البصرية	
يلاحظ ويتلاعب بالأشياء والأحداث ليحجب عن أسئلة بسيطة عن العالم من حوله	الاستقراء والتعليل





المجال الفرعي 4.1.1	التطور المعرفي/المعرفة العامة
المرحلة العمرية: مع نهاية العام الثالث	
المؤشر	المقياس
الإدراك البصري والسمعي	يضع السيارات الصغيرة في صندوق خاص عليه صورة سيارة والطائرة في صندوق عليه صورة طائرة
	يتحدث مع نفسه أثناء اللعب
التخيل المكاني	يتخيل أنه يحمل بيديه شيئاً ليطعم اللعبة
	يتخيل نفسه وكأنه يملأ أنبوب ماء ليطفئ حريقاً
	يختبر العلاقات المكانية، فوق/تحت، داخل/خارج
العمليات الحسية	يستفسر عن نوع الطعام عندما يشم رائحته
المجال الفرعي 4.3.1	العمليات المعرفية
المعيار 4.2.1	المعيار 4.2.1
المؤشر	المقياس
التذكر والفهم	ينفذ تعليمات بسيطة مكونة من خطوتين
	يعطي شيئاً واحداً عندما يطلب منه ذلك
	يحفظ بعض الأناشيد ويرددها
	يعد آلياً من 1-5
	يعرف اسمه إذا سئل عنه
	يميز الأشكال الرئيسة دون تسميتها
	يدرك بعض المفاهيم مثل خفيف وثقيل/ كبير وصغير
	يتعرف على بعض أسماء الألوان الرئيسة
	يصنف نفسه والآخرين حسب الجنس
	المنطق
المعيار 4.2.1	المعيار 4.2.1
المؤشر	المقياس
الاستدلال الكمي	
	يقلد العد بالأناشيد والأغاني (مثال: خمس بطات راحوا يسبحوا...)
	يلاحظ بعض الكميات، مثال " يرى مكعبين فيقول مكعبين"





يحدد الكميات ويقارن فيما بينها "كل، بعض، أقل، أكثر..".	
ينظر إلى داخل حذائه عندما لا يتمكن من إدخال قدمه	حل المشكلات
يستخدم الملاعقة عند اللعب بالرمل في حال عدم وجود مجرفة	
يجلس على الأرض ليتمكن من ربط حذائه	
يطلب شريطًا لاصقًا إذا تمزقت ورقته	
يطرح أسئلة ويحصل على إجابات من خلال الاستكشاف الفعال	
يكثر من طرح أسئلة مثل لماذا؟ أين؟ متى؟	التفكير الناقد
يضع تنبؤات حول ما يمكن أن يحدث بناءً على خبراته السابقة	
يبنى أبنية وجسورًا وغيرها من الأشياء بالمكعبات	الابتكار والابداع
يشغل مسجلات أو CD قرص مدمج للاستماع أو لتسجيل قصة بمساعدة البالغين	
يشغل الألعاب الميكانيكية أن كانت مناسبة لعمر الثلاث سنوات	
يلاحظ ويستجيب للأعمال الفنية التي يقوم بها الآخرون أو التي من ثقافات الأخرى	
يقلد الحركات بعد التدريب أو مشاهدة أداء الآخرين أثناء اللعب والغناء والرقص	
يظهر اهتمامًا بمشاهدة الموسيقى والرقص أو الأداء المسرحي من قبل الآخرين	
يستطيع استنتاج مغادرة أحد الوالدين للمنزل من مشاهدة ملابسهم	الاستقراء والتعليل





المجال الفرعي 4.1.1	التطور المعرفي/المعرفة العامة
المرحلة العمرية: مع نهاية العام الرابع	
المؤشر	المقياس
الإدراك البصري والسمعي	يصغي بحماس لسرد القصص
	يستمتع بمشاهدة التلفاز
التخيل المكاني	يدرك مفهوم المكان فيما يتعلق بالأشياء التي يتعامل معها ويرتب أدوات الصف حسب أماكنها.
	يستخدم أدوات لاكتشاف البيئة من حوله (مثل: الميزان والمكبر وغيرها)
العمليات الحسية	يجمع الأشياء بناء على ملمسها
	يستخدم أدوات غير معيارية ليكتشف البيئة (مثل: مكعبات أوراق وغيرها)
	يشارك في تجارب بسيطة يوفرها البالغون ويصف ما يلاحظه (مثل: خلط التراب بالماء لعمل الطين)
المجال الفرعي 4.3.1	العمليات المعرفية
المعيار 4.2.1	يظهر الأطفال عمليات معرفية مناسبة
المؤشر	المقياس
التذكر والفهم	ينفذ تعليمات من ثلاث خطوات
	يصنف ويصنف الأشياء حسب خاصية معينة
	يكون سلسلة من عددين إلى ثلاثة أعداد
	يسمي بعض الألوان بشكل صحيح
	يسترجع أجزاءً من القصة
	يطور بعض مفاهيم التضاد مثل (كبير-صغير)
	يطور مفاهيم بسيطة حول الزمن (الأمس- الغد)
	يميز بين مفهومي متشابه ومختلف
	يعرف عمره
	يميز شكل الأعداد وهو يعد
	يشارك بالأغاني
	يطور مفاهيم بسيطة حول الذاكرة المكانية (خلف - أمام)
المجال الفرعي 4.3.1	المنطق
المعيار 4.2.1	يظهر الأطفال تفكيرًا منطقيًا
المؤشر	المقياس





الاستدلال الكمي	يقارن بين كميات مادية ليحدد أيهما أكثر (مثال: كل، بعض، أقل، أكثر، لا شيء وغيرها) يسمي بعض الأعداد يميز كمية العدد يطبق مفهوم العد والأعداد في حياته اليومية يعد واحد لواحد حتى العدد 5 دون مساعدة يدرك أن الكمية لا تتأثر بترتيب العدد يستخدم الأرقام ليخمن كمية عدد حقيقية
حل المشكلات	يحاول حل المشكلات بطريقته الخاصة وبأكثر من طريقة يطلب المساعدة من طفل آخر أو من مقدمة الرعاية عندما تقتضي الحاجة يحسن أفعاله بناء على المعلومات والخبرات الجديدة (مثال: يغير من هيكل البرج عندما يستمر بالسقوط)
التفكير الناقد	يربط بين موقف ومتطلباته يتعرف العلاقة بين متغيرين يسأل أسئلة علمية بسيطة يستخدم مفردات تظهر معرفته ببعض المبادئ العلمية ليشرح سبب حدوث الأشياء (مثال: يغرق ويطفو يذوب ويتجمد وغيرها)
الابتكار والابداع	يرسم شكل إنسان مكون من رأس وجسم وأرجل وأصابع يستخدم الرمل لعمل أشياء مختلفة يستخدم أشياء لانتاج شيء جديد يرسم ما يفكر فيه وليس ما يراه يشارك في أنواع مختلفة من الفنون موجودة في بيئته يستخدم مفردات صحيحة لتميز الأدوات التكنولوجية (مثال: كاميرا، حاسوب، طابعة، تلفاز) يصف القصص والصور والأصوات التي اختبرها مستخدمًا التكنولوجيا (مثال: موسيقى على مشغل الأقراص المدمجة CD، برامج على التلفاز، قصص تسمع على وسائل التكنولوجيا)





الاستقراء والتعليل	ينتبه لأربعة تفاصيل في المتوسط لصورة معينة
	يربط بين الفصول وملابسها المناسبة





المجال الفرعي 4.1.1	التطور المعرفي/المعرفة العامة
المرحلة العمرية: مع نهاية العام الخامس	
المؤشر	المقياس
الإدراك البصري والسمعي	يطرح الأسئلة والاستفسارات حول القصة التي يسمعها
	يشارك في الحديث مع الآخرين
	يدرك تسلسل الأحداث (الحدث الأول ثم الثاني فالثالث)
	يستعمل جملاً مركبة (لأنه الحليب بارد ماما سخنته على النار)
التخيل المكاني	يظهر اهتماماً بأدوات الجغرافيا مثال: الخريطة، البوصلة...
	يستخدم الكلمات التي تدل على الاتجاه والموقع، ليس بالضرورة أن يكون ذلك صحيحاً
	يتعرف مكان سكنه عند الوصول إلى محيط البناية التي يسكن فيها
	يصف بيته الذي يسكنه
العمليات الحسية	يعبر عن شعوره بالحر وبالبرد
	يستخدم أدوات معيارية ليكتشف البيئة (مثال: المكبرات والمغناطيسات وغيرها)
	يستخدم أدوات بسيطة لجمع البيانات
المجال الفرعي 4.3.1	العمليات المعرفية
المعيار 4.2.1	يظهر الأطفال عمليات معرفية مناسبة
المؤشر	المقياس
التذكر والفهم	يتعرف ويوضح الخصائص الفيزيائية للمواد وأنواعها
	يستكشف بيئات تعيش فيها الحيوانات والنباتات
	يتعرف حاجة الكائنات الحية للماء والغذاء والهواء
	يتعرف بعض الرموز والألوان التي لها معان خاصة في المجتمع
	يطبق بعض القيم الاجتماعية مثل: احترام الكبر سنًا
	يطبق مهارات حسابية متنوعة مثل استخدام العلاقات الرياضية في جداول أو رسومات بيانية
	يوثق الملاحظات والمشاهدات
	يكون أنماطًا أكثر تعقيدًا من الأشكال والألوان والأرقام





يميز ويصف الأشكال الهندسية	
يكون أشكالاً هندسية باستعمال المحسوسات	
يصف الأشياء ويصنفها حسب خاصية واحدة	
يميز الأشياء المتشابهة والمختلفة في مجموعتين	
يذكر ترتيبه بين إخوته	
يعدد أفراد أسرته	
يتعرف دور كل فرد في الأسرة	
يتعرف طبيعة المهن	
يتعرف الاحتياجات الرئيسية للإنسان	
يرتب قصة ضمن تسلسل زمني صحيح	
يصف الروتين اليومي للروضة	
يستخدم مفردات تتعلق بالزمن	
يمثل العدد بمجموعة أشياء أو بالرسم	
يقرأ ويكتب الأعداد من 1-10	
المجال الفرعي	4.3.1
المعيار	4.2.1
يظهر الأطفال تفكيرًا منطقيًا	
المقياس	المؤشر
يقارن عدد عناصر مجموعتين باستخدام المفاهيم أكثر وأقل	الاستدلال الكمي
يجمع كعملية جمع أو إضافة أشياء	
ي طرح كعملية فصل أشياء	
يعد أليا من 1-20 وأكثر	
يعد بالواحدات حتى 10	
يعرف مفهوم النصف	
يعرف العدد السابق واللاحق للأعداد من 1-5	
يستخدم المحسوسات والألعاب والنقود في الأنشطة اليومية	
يستخدم الشواهد والأدلة في حل القضايا والمسائل المطروحة	حل المشكلات
يعمل ضمن مجموعة لإيجاد الحلول	
يدرك إمكانية وجود مشكلات أو تحديات (مثال: صعوبة عمل الأحجية)	
يتعرف على الأشياء من حوله عن طريق التشكيك والتساؤل	التفكير الناقد
يتنبأ بما يمكن أن يحدث لاحقًا في قصة جديدة يسمعا للمرة الأولى	
يجمع المعلومات حول الأشياء	
يستخدم مهارات عددية أساسية في تعلم العلوم	الابتكار والابداع





يكون نماذج وأشكالا هندسية جديدة بتجميع أشكال هندسية معطاة	
يكون مجسمات جديدة بتجميع مجسمات صغيرة معطاة كالمكعبات التركيبية	
يعلق على الأعمال الفنية لغيره من الأطفال وي طرح أسئلة بسيطة حول التقنيات المستخدمة ويلاحظ التفاصيل	
يحدد الطرق التي تساعد بها التكنولوجيا الناس لتحقيق مهام محددة (مثال: الكرسي المدولب يساعد خالد على الانتقال من مكان إلى آخر، البريد الإلكتروني يمكنك من التواصل مع أصدقائك ممن يعيشون في أماكن أخرى)	
يحدد طرقًا بديلة لعمل الأشياء باستخدام التكنولوجيا أو بدونها (مثال: يمكن استخدام الأيدي أو جلاية الصحن لتنظيف الجلي، يمكنك التنقل مشيًا أو بالسيارة)	
يسأل البالغين عن الحياة قبل استخدام التكنولوجيا	
يستخدم الحاسوب لاختيار ونقر الفارة للولوج إلى صفحات الإنترنت والبرمجيات المناسبة لعمر الأطفال	
يستخدم وسائل التكنولوجيا للحصول على ما يستهويه من ألعاب وأغاني وغيرها مثال: يفتح اليوتيوب لسماع الأغاني، والتطبيقات للألعاب	
يستطيع إضافة تفاصيل أخرى للقصة ولنهاية القصة	
يستنتج أن النباتات والحيوانات تعيش في بيئات مختلفة	الاستقراء والتعليل
يستنتج أن الحيوانات تحتاج إلى ماء وغذاء ومأوى لتعيش	
يستنتج أوجه الشبه والاختلاف في مظهر وسلوك حيوانات مختلفة	
يقترح صفات لنبات معين تقربه من حيوان معين	
يعطي تفسيرات معقولة دون مساعدة	

