دليل المعلم

وزارة التربية
Ministry of Education
State of Kuwait | دولـة الكويت

المستكشف الرقمي 1.2

الصـف الأول

الفصل الدراسي الثاني

المرحلة الابتدائية

دليل المعلم
الصف الأول

الاشراف العام

أ/ منى سـالم عـوض سـالم

المراجعة الفنية واللغوية

د. حنان عيسى رمضان خسروه

د. يوسف منصور الخليفي

أ. بدور عباس حسين بوعباس

تأليف

أ. بدور عباس حسين بوعباس

أ. أماني علي حسين الشطي

أ. شيماء فائق حسين القطان

أ. هناء دغش بويتل المطيري

أ.حصة محمد شبيب العجمي

المراجعة العلمية

أ. عمار إبراهيم عبدالله الأمير

أ. سيد محمد حسن الهاشمي

إخـــراج

أ. بدور عباس حسين بوعباس

أ. أماني علي حسين الشطي

المقـدمة

عزيزي المعلم

في ضوء التطور المتسارع في مجالات التكنولوجيا الرقمية، وتوجه وزارة التربية نحو بناء منظومة تعليمية رقمية متكاملة، يأتي هذا الدليل ليكون مرجعًا تربويًا وعمليًا للمعلمين في الصف الأول الابتدائي، يرشدهم في تنفيذ دروس مادة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بأسلوب متدرج، يناسب خصائص الفئة العمرية، ويرتكز على الأهداف العامة للمادة.

يهدف هذا الدليل إلى دعم المعلم في بناء بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على الاستكشاف والابتكار، وتوظيف الأدوات الرقمية في مواقف تعليمية متنوعة، بما يعزز من مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى المتعلمين. كما يرسّخ مفاهيم المواطنة الرقمية، والسلوك المسؤول، ويشجع على الإبداع والتعاون العالمي.

تتجلى أهمية استخدام الاستراتيجيات التعليمية الحديثة في هذا السياق، مثل: التعلم القائم على المشاريع، والتعلم باللعب، والعصف الذهني، وغيرها، لما لها من أثر إيجابي في تحفيز المتعلمين على المشاركة الفعالة، وبناء المفاهيم بصورة مشوقة ومبسطة، تراعي احتياجاتهم واهتماماتهم في هذه المرحلة الحساسة من النمو المعرفي والسلوكي.

كما يُعد رصد الملاحظات التربوية أثناء تنفيذ الدرس خطوة محورية لضمان نجاح العملية التعليمية، حيث تساعد المعلم على تقويم فهم المتعلمين، وتحليل أنماط التفاعل، وتكييف أساليب العرض بما يتناسب مع الفروق الفردية.

وفي المقابل، فإن الملاحظات التقنية المرتبطة باستخدام الأجهزة والبرمجيات أثناء الدرس تمكّن المعلم من ضبط البيئة الرقمية، وتفادي أي خلل أو انقطاع قد يؤثر على جودة التعلم، بالإضافة إلى تعزيز كفاءة استخدام البرمجيات والأدوات التعليمية الرقمية بصورة آمنة وفعالة.

نأمل أن يُسهم هذا الدليل في دعم المعلمين والمعلمات في رحلتهم التعليمية، ويكون رفيقًا لهم في تقديم تعليم تكنولوجي ملهم، يرسخ حب المعرفة، ويبني جيلًا واعيًا ومبدعًا، قادرًا على التفاعل مع أدوات العصر بمهارة ومسؤولية.

الأهداف العامة لمادة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

١.تعزيز المعرفة التكنولوجية: تزويد المتعلمين بالمعرفة والمهارات الأساسية في مجالات التكنولوجيا الرقمية وعلوم الحاسب الآلي، بما يُمكنهم من استخدام الأدوات الرقمية بفعالية في حياتهم اليومية.
٢.تنمية التفكير الحاسوبي وحل المشكلات: تطوير قدرات المتعلمين على التفكير النقدي والتحليلي باستخدام التكنولوجيا في تحليل البيانات، والتوصل إلى حلول للمشكلات المعقدة بطرق إبداعية ومستدامة.
٣.دعم التعلم القائم على التكنولوجيا: تعزيز بناء بيئات تعليمية تفاعلية قائمة على التكنولوجيا، مما يتيح للمتعلمين الفرصة للابتكار، والاستكشاف، والتعلم الذاتي.
٤.تعزيز المواطنة الرقمية: تنمية وعي المتعلمين بأهمية السلوك الرقمي المسؤول، بما في ذلك إدارة الهوية الرقمية، حماية الخصوصية، وتعزيز المشاركة الأخلاقية والمستدامة في المجتمع الرقمي.
٥.تنمية مهارات التعاون: تمكين المتعلمين من استخدام التكنولوجيا للتواصل والتعاون مع أقرانهم، بهدف توسيع آفاقهم والتعرف على وجهات نظر مختلفة والمساهمة في حل التحديات العالمية التي يواجهونها.
٦.دعم الابتكار والإبداع: تشجيع المتعلمين على استخدام التكنولوجيا في تطوير حلول مبتكرة لمشكلات واقعية، مما يساعد على بناء بيئة تعليمية محفزة على الإبداع.
٧.ضمان التميز التعليمي: استخدام أدوات تكنولوجية متقدمة وتصميم إستراتيجيات تعليمية فعالة تركز على تلبية احتياجات المتعلمين المتنوعة وتطوير تعليم عالي الجودة في مجال علوم الحاسب الآلي.
٨.توفير فرص تعلم شاملة: ضمان وصول جميع المتعلمين إلى التكنولوجيا الرقمية والموارد التعليمية بغض النظر عن خلفياتهم الاجتماعية أو الاقتصادية، بما يسهم في تحقيق العدالة والشمولية في التعليم.

الاستراتيجيات التعليمية

عزيزي المعلم

في ظل التطوّر السريع لتكنولوجيا المعلومات وتغيّر مهارات العصر، بات من الضروري اعتماد استراتيجيات تعليمية تصمم لتلبية احتياجات الفئة العمرية لمتعلمي الصف الأول وتسهم في بناء بيئة تعلمية محفّزة وداعمة.

يقدّم هذا الدليل مجموعة من الاستراتيجيات المبتكرة التي تجمع بين الشرح المباشر والأنشطة التفاعلية والعمل التعاوني والاكتشاف والمشروعات الصغيرة والنقاشات الرقمية، وذلك لتفعيل دور المتعلم وتحفيز مشاركته الفعّالة في كل درس.

وتسعى هذه الاستراتيجيات إلى تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين لدى المتعلمين، مثل التفكير النقدي والإبداعي والتواصل الفعال والتعاون والثقافة الرقمية والمرونة، مما يهيّئهم لمواجهة تحديات المستقبل بثقة وكفاءة.

تعريف الاستراتيجيات التعليمية

هي مجموعة من الوسائل والطرق المُخطط لها مسبقاً والتي يدمجها المعلم في بنية الدرس بهدف تنشيط عمليات التفكير والتفاعل لدى المتعلمين، وتطوير مهاراتهم المعرفية والمهارية والاجتماعية. وتنبثق هذه الاستراتيجيات من تحليل احتياجات المتعلمين وسياق التعلم، وتُقاس فعاليتها من خلال مدى تحقيق الأهداف المقررة وتقدم المتعلمين في مهارات القرن الحادي والعشرين.

مهارات القرن الحادي والعشرين ودورها في الاستراتيجيات التعليمية

الاستراتيجيات التعليمية هي خطط منهجية يضعها المعلم لتنظيم عملية التعلم وتوجيهها نحو تحقيق الأهداف التربوية. تلعب مهارات القرن الحادي والعشرين دوراً محورياً في تعزيز فعالية هذه الخطط، من خلال توفير القدرات الأساسية التي يحتاجها المتعلم لتطبيق الاستراتيجيات بنجاح:

- التعاون Collaboration: القدرة على العمل مع الآخرين لتحقيق هدف مشترك.

تدعم الاستراتيجيات المعتمدة على فرق العمل والتفاعل الجماعي، مثل التعلم التعاوني وحل المشكلات الجماعي.

- التفكير النقدي Critical Thinking: القدرة على تحليل المعلومات وتقييم الحلول.

تعدُّ عماد استراتيجيات الاكتشاف وحل المشكلات والمشروعات المصغّرة.

- الإبداع Creativity : القدرة على توليد أفكار وحلول جديدة.

يُمكّن التعلم باللعب والمشروعات والقصصية والخريطة الذهنية من تنمية هذه القدرة.

- التواصل Communication : القدرة على نقل الأفكار بوضوح شفهيّاً وكتابياً.

يحسن تطبيق استراتيجيات النقاش والحوار والتعلم التعاوني من جودة التواصل في الفصل.

صور وأشكال الاستراتيجيات التعليمية

١ .إستراتيجية التعلم التعاوني

•التعريف:

هي خطة منهجية يتعاون فيها المتعلّمون ضمن مجموعات صغيرة (٣–٤ متعلمين) لتحقيق مهمة تعليمية مشتركة؛ حيث يتولى كل فرد دوراً محدداً (مثل: قائد، كاتب، مراجع، عارض) ويُشجّع على التفاعل الإيجابي وتبادل الأفكار والمسؤوليات.

•الأهداف:

١- تنمية مهارة فريق العمل teamwork والمسؤولية المشتركة.

٢- تعزيز القدرة على التواصل الشفهي والكتابي.

٣- تحفيز الشعور بالمسؤولية المشتركة نحو إنجاز المهمة.

٤- بناء الثقة بالنفس من خلال الإنجاز الجماعي.

•إجراءات التطبيق:

١.تقسيم طلاب الصف إلى فرق، بحيث يضم كل فريق من ٣–٤ متعلمين.

٢.شرح المهمة بوضوح وتحديد الأدوار (كاتب–مراجع–عارض).

٣.متابعة عمل الفرق وتقديم الدعم والتوجيه.

٤.عرض نتائج كل فريق ومناقشتها مع الصف.

٢.استراتيجية التعلم بالاكتشاف

•التعريف:

هي طريقة تعليمية يتيح فيها المعلم للمتعلمين استكشاف المفاهيم والأدوات بأنفسهم قبل تقديم الشرح التفصيلي، مما يعزز استقلالية التعلم ويثير الفضول العلمي لديهم.

•الأهداف:

١.تعزيز روح الاستقصاء والفضول.

٢.تنمية مهارة التفكير النقدي من خلال تحليل النتائج.

٣.تشجيع المتعلمين على المبادرة والتجريب.

•إجراءات التطبيق:

١.تحديد المحتوى أو الأداة المراد استكشافها.

٢.عرض العنصر دون شرح مفصل.

٣.تقسيم المتعلمين إلى مجموعات سواء (ثنائية ،ثلاثية ،رباعية ...إلخ)

٤.تزويدهم بموارد (مثل أوراق عمل أو أسئلة استرشادية) تحفّزهم على تجربة الأيقونات والأدوات.

٥.إتاحة وقت كافٍ للتجربة الفردية أو الجماعية، وتدوين الملاحظات.

٦.عقد نقاش صفّي لاستعراض ما اكتشفوه وتوحيد المفاهيم.

٣.استراتيجية التعلم باللعب

•التعريف:

هي منهجية تربط بين التعلم والعناصر الترفيهية والتحديات المحفزة، عبر استخدام الألعاب والأنشطة التنافسية داخل الدرس، بهدف رفع دافعية المتعلمين وتمكينهم من اكتساب المفاهيم والمهارات من خلال الممارسة المرحة.

•الأهداف:

١.زيادة الحماس والتركيز لدى المتعلمين أثناء الدرس.

٢.ترسيخ المفاهيم الذهنية عبر الممارسة التطبيقية.

٣.تنمية مهارة الابتكار والتفكير الإبداعي في حل التحديات.

٤.تعزيز روح المنافسة الإيجابية والتعاون بين المتعلمين.

•إجراءات التطبيق:

١.تصميم اللعبة أو التحدي: تحديد الهدف التعليمي (مثلاً: إدراج صورة وتقسيمها).

٢.توضيح القواعد والمهام: شرح كيفية اللعب والمعايير الزمنية.

٣.تقسيم المتعلمين إلى فرق: تكوين مجموعات متوازنة تنافس بعضها البعض.

٤.بدء التحدي: يباشر كل فريق تنفيذ المهمة ضمن الوقت المحدد.

٥.التقييم الفوري: احتساب النقاط أو إعلان الفريق الفائز بناءً على جودة الإنجاز وسرعته.

٦.التغذية الراجعة والمراجعة: مناقشة الأخطاء وتقديم الإرشادات لتثبيت المفاهيم.

٤.استراتيجية التعلم القصصي

•التعريف:

هي منهجية تعليمية تعتمد على سرد قصة تربط المفاهيم العلمية أو التقنية بحياة المتعلمين أو بشخصيات محبوبة لديهم، بهدف جعل المحتوى أكثر قرباً وذاكرةً وأسهل فهماً.

•الأهداف:

١.تعزيز مهارات استراتيجيات التعلم القصصي عبر ارتباط الدرس بالسرد القصصي.

٢.تسهيل إسترجاع المعلومات وتثبيتها في الذاكرة طويلة الأمد.

٣.تحفيز الخيال والإبداع من خلال تصور مشاهد وأحداث القصة.

٤.ربط المفاهيم التقنية بسيناريوهات واقعية تعكس احتياجات المتعلّم.

•إجراءات التطبيق:

١.اختيار الشخصية أو السيناريو: تحديد بطل القصة (مثل "سارة" أو "حمد") والموقف التقني الذي سيواجهه.

٢.كتابة أو سرد القصة: تقديم تفاصيل المشكلة والحلول بأسلوب جذاب مع تضمين الحوار والوصف.

٣.استخلاص المفهوم: ربط أحداث القصة بالخطوات التقنية.

٤.نشاط تطبيق عملي: يطبق المتعلّمون خطوات حلّ المشكلة التقنية المستوحاة من القصة على أجهزتهم.

٥.نقاش ختامي: مناقشة الدروس المستفادة وكيفية تعميمها على مهام أخرى.

٥.استراتيجية النقاش والحوار

•التعريف:

هي منهجية تعليمية تُتيح للمتعلمين تبادل الأفكار والآراء حول موضوعٍ أو مشكلةٍ معينة في بيئة تعليمية تتميز بالحرية الفكريّة والاحترام المتبادل، حيث يقود المعلم النقاش بتوجيه الأسئلة التحفيزية وتلخيص الأفكار الأساسية.

•الأهداف:

١.تنمية مهارات التعبير الشفهي والاستماع الفعّال.

٢.تعزيز التفكير النقدي من خلال تحليل وجهات النظر المختلفة.

٣.بناء الثقة بالنفس لدى المتعلمين عبر مشاركتهم آرائهم.

٤.تطوير القدرة على احترام اختلاف وجهات النظر والحوار البناء.

•إجراءات التطبيق:

١.اختيار الموضوع أو السؤال المحفّز: يحدد المعلم فكرة أو سيناريو.

٢.توزيع التوجيهات: شرح القواعد.

٣.تقسيم الصفّ: إمّا في مجموعات صغيرة أو نقاش صفّي كامل حسب حجم الموضوع.

٤.قيادة النقاش: يطرح المعلم سؤالاً مفتوحاً، ويشجع المتعلمين على التفاعل عبر أسئلة متابعة (لماذا؟ كيف؟).

٥.التلخيص والتوصيات: يجمع المعلم الأفكار الرئيسية ويكتبها على السبورة، ثم يناقش مع المتعلمين كيفية تعميمها أو تطبيقها.

٦.التغذية الراجعة: يشارك المعلم والمتعلمون ملاحظاتهم على أسلوب النقاش ومخرجاته، مع اقتراح تحسينات.

٦.استراتيجية التعلم المعزز بالتقنيات الرقمية

•التعريف:

هي منهجية دمج الوسائط والتطبيقات والأنظمة الرقمية التفاعلية داخل الدرس لتقديم المحتوى بطرق مشوقة، ولتوفير بيئة تعلمية ديناميكية تمكّن المتعلمين من التفاعل الفوري والحصول على تغذية راجعة سلسة.

•الأهداف:

١.زيادة دافعية المتعلمين وتحفيزهم عبر استخدام أدوات التقنية الحديثة.

٢.تنمية الثقافة الرقمية ومهارة التعامل مع المنصات والتطبيقات.

٣.تقديم تغذية راجعة فورية تمكّن المتعلمين من تصحيح أخطائهم ذاتياً.

٤.دعم الفروق الفردية بتوفير محتوى تفاعلي يناسب جميع مستويات المتعلمين.

•إجراءات التطبيق:

١.اختيار الأداة الرقمية الملائمة: كموقع WordWallومنصة Quizizzأو Kahoot!تدعم اللغة العربية.

٢.إعداد المحتوى التفاعلي: تصميم أسئلة قصيرة أو بطاقات تحدٍ مرتبطة بأهداف الدرس.

٣.مشاركة الرابط أو رمز QR: توزيع الرابط/الرمز على المتعلمين للدخول عبر أجهزتهم.

٤.تنفيذ النشاط: ينفذ المتعلمون الأنشطة والتمارين المطلوبة، بينما يعرض المعلم نتائج عملهم.

٥.مناقشة النتائج والتغذية الراجعة: عرض الإجابات الصحيحة والخاطئة وتصحيح المفاهيم فوراً.

٦.تقييم الأداء الفردي والجماعي: استخدام تقرير المنصة لتحليل الأداء وتحديد نقاط القوة والضعف والفرصة المتاحة لتحسين أداء المتعلم.

٧.استراتيجية العصف الذهني

•التعريف:

هي تقنية جماعية تشجع المتعلمين على إنتاج أكبر عدد من الأفكار والحلول الإبداعية حول موضوع أو مشكلة ما، بهدف توسيع آفاق التفكير وتنشيط الخيال لدى المتعلمين قبل الانتقال إلى مرحلة الفرز والتحليل.

•الأهداف:

١.تحفيز حرية التعبير وتشجيع التفكير الابداعي.

٢.تنمية مهارة توليد الأفكار المتنوعة والمتعددة.

٣.بناء الثقة بالنفس لدى المتعلمين في طرح آرائهم دون خوف من الخطأ.

٤.تمهيد الطريق نحو إختيار أفضل الحلول لاحقاً.

•إجراءات تطبيقها:

١.تحديد الموضوع أو المشكلة بوضوح: يطرح المعلم السؤال.

٢.شرح قواعد العصف الذهني : التأكيد على عدم نقد أو تقييم أي فكرة خلال مرحلة الجمع، وتسجيل كل الاقتراحات.

٣.جمع الأفكار بسرعة: يطلب المعلم من المتعلمين كتابة أو قول أفكارهم بسرعة دون توقف.

٤.تسجيل جميع الاقتراحات: يسجل المعلم أو أحد المتعلمين الأفكار على السبورة أو على لوحة ورقية.

٥.فرز الأفكار بعد الانتهاء: بعد نهاية الوقت المخصص، يقوم المعلم والمتعلمون بتجميع الأفكار المتشابهة وتصنيفها.

٦.المناقشة والتحليل: يناقش الصف الأفكار المختارة ويفسّرون مزايا كلاً منها و تحديد كيفية تطبيقها.

٨.استراتيجية التعلم القائم على المشاريع المصغّرة

•التعريف:

هي منهجية تعليمية تكلف المتعلمين بمهمة تطبيقية بسيطة متكاملة تدمج عدة مهارات ومعارف؛ يمرّون فيها بمراحل واضحة (التخطيط–التنفيذ–العرض–التقييم)، بهدف ربط التعلم النظري بالتطبيق العملي وتعزيز التعلم المستقل والجماعي.

•الأهداف:

١.ربط المفاهيم النظرية بالتطبيق العملي لتعميق الفهم.

٢.تنمية مهارات التخطيط والتنظيم لدى المتعلمين.

٣.تعزيز روح المبادرة والمسؤولية الفردية والجماعية.

٤.صقل مهارات التفكير النقدي والإبداعي خلال تنفيذ المشروع.

٥.تطبيق مهارات التواصل عبر العرض والمناقشة.

•إجراءات تطبيقها:

١.تحديد مخرجات المشروع: مثل إعداد تقرير مصغر يضم عنواناً وفقرة وصورة.

٢.عرض القالب الإرشادي: يوضح خطوات المشروع (اختيار الموضوع–جمع المعلومات–كتابة المسودة–إدراج الصور–التنسيق–العرض).

٣.تقسيم الصفّ إلى مجموعات تضم أعداد محددة سواء (ثنائي أو ثلاثي أو رباعي) : مع توزيع أدوار داخل كل فريق (مخطط–كاتب–منسق–عارض).

٤.تخطيط المشروع: يضع المتعلمون خطة عمل مبسطة لكل مرحلة مع جدول زمني.

٥.تنفيذ المشروع عملياً: يعمل كل فريق على المستند، يدرجون النصوص والصور ويطبقون التنسيق.

٦.العرض والتغذية الراجعة: يقدم كل فريق نتاجه أمام الصف، ويتلقى ملاحظات المعلم وزملائه.

٧.التقييم الذاتي وتقييم الأقران: يقيم المتعلمون عملهم وعمل الآخرين وفق معايير محددة.

٩.استراتيجية التعلم القائم على حل المشكلات

•التعريف:

هي منهجية تعليمية يتم عرض مشكلة واقعية أو محاكاة أمام المتعلمين تستدعي منهم إستخدام مهارات التفكير والتخطيط والتعاون لوضع خطوات منهجية لحلها. يمرّ المتعلمون بمراحل تحديد المشكلة وتحليلها وإقتراح الحلول وتطبيقها، مما يعزز التعلم النشط ويقربهم من مواقف الحياة الحقيقية.

•الأهداف:

١.تنمية قدرة المتعلمين على تحديد عناصر المشكلة وفهمها بوضوح.

٢.صقل مهارة التفكير النقدي عبر تحليل الموقف وتقييم البدائل.

٣.تعزيز مهارة التخطيط والتنظيم المنهجي لخطوات الحل.

٤.ترسيخ روح التعاون وتقاسم الأدوار عند العمل الجماعي.

٥.تطوير مهارة الاتصال الفعّال عند مناقشة الحلول وعرضها.

•إجراءات تطبيقها:

١.عرض السيناريو أو المشكلة: يقدّم المعلم مشكلة ملموسة.

٢.تحديد عناصر المشكلة: يقود المعلم المتعلمين لاستيضاح ما هو الملف وأين كان محفوظاً وإمكانيات استعادته.

٣.تكوين مجموعات عمل: تقسيم المتعلمين إلى فرق (٣–٤ متعلمين) وتوزيع أدوار (محلل–منفذ–موثّق) يجب توزيع الأدوار على عدد أعضاء الفريق

٤.اقتراح الحلول: يناقش كل فريق الخيارات الممكنة.

٥.تخطيط خطوات التنفيذ: يضع كل فريق خطة زمنية وخطوات واضحة لتنفيذ الحل.

٦.تطبيق الحل عملياً: يعمل المتعلمين على الحاسوب لتنفيذ الخطوات المقترحة لاستعادة الملف وحفظه باسم جديد.

٧.عرض النتائج: يعرض كل فريق حله أمام الصف ويشرح الخطوات التي اتبعها.

٨.المناقشة والتقييم: يقود المعلم نقاشاً حول فعالية الحلول ويقدّم تغذية راجعة، ثم يلخّص أفضل الممارسات.

نصائح مهمة للمعلم عند تطبيق الاستراتيجيات:

امزج بين الاستراتيجيات المختلفة في الدرس الواحد لتحقيق أفضل النتائج.

راع مستوى المتعلمين واختر الاستراتيجية المناسبة لقدراتهم.

استخدم التقنيات المتاحة لتعزيز فعالية الاستراتيجيات المختارة.

اطلب تغذية راجعة من المتعلمين لتطوير استراتيجياتك باستمرار.

الوحدة الأولى: العالم الرقمي

وصف الوحدة

تركّز هذه الوحدة على تمكين متعلمي الصف الأول الابتدائي من استخدام الحاسوب داخل مختبر الحاسوب بطريقة صحيحة وآمنة، من خلال التعرّف على الأيقونات على سطح المكتب وفتحها باستخدام الفأرة، والتعامل مع النوافذ والتحكم بها، إضافة إلى استخدام لوحة المفاتيح في كتابة الحروف والأرقام داخل برنامج المفكرة.

كما تتناول الوحدة تدريب المتعلّم على استخدام مفاتيح لوحة المفاتيح المختلفة، والتبديل بين اللغات، وتنسيق النصوص البسيطة، مع الالتزام بقواعد السلامة والسلوك الصحيح أثناء العمل على الحاسوب.

تركّز هذه الوحدة على تنمية

- المهارات التقنية الأساسية للتعامل مع الحاسوب.
- مهارات التحكم بالفأرة ولوحة المفاتيح بدقة.
- مهارات استخدام الأيقونات وفتح البرامج.
- مهارات التحكم في النوافذ والتكبير والتصغير والإغلاق.
- مهارات الكتابة باستخدام لوحة المفاتيح ودمج الحروف والأرقام.
- مهارات استخدام برنامج المفكرة في الكتابة وتنسيق النص.
- مهارات السلامة والصحة الوظيفية داخل مختبر الحاسوب.
- الانتباه والتركيز أثناء استخدام الأجهزة الرقمية.
- السلوك المسؤول عند استخدام الحاسوب.

مخرجات التعلّم المتوقعة

بنهاية الوحدة يكون المتعلّم قادرًا على:

- التعرّف على الأيقونات على سطح المكتب.
- استخدام الفأرة للتأشير والاختيار وفتح الأيقونات.
- التمييز بين النقر المفرد والنقر المزدوج.
- التعرّف إلى مكوّنات النافذة وأزرار التحكم بها.
- تكبير وتصغير وإغلاق النوافذ وإظهارها من شريط المهام.
- التعرّف على مفاتيح لوحة المفاتيح واستخدامها بشكل صحيح.
- التحويل بين اللغة العربية والإنجليزية أثناء الكتابة.
- كتابة الحروف الإنجليزية الصغيرة والكبيرة باستخدام المفاتيح المناسبة.
- كتابة الأرقام الإنجليزية والتأكد من لغة الكتابة قبل البدء.
- تشغيل برنامج المفكرة والتعرّف على واجهته ومكوّناته.
- كتابة الحروف والأرقام داخل المفكرة وتنسيق النصوص البسيطة.
- استخدام مفاتيح Enter و Space و Backspace أثناء الكتابة.
- الالتزام بقواعد السلامة والسلوك الصحيح داخل مختبر الحاسوب.

المفاهيم والمصطلحات الأساسية

- الأيقونة
- النقر المفرد والنقر المزدوج
- النافذة
- شريط المهام
- زر التكبير والتصغير والإغلاق
- مفاتيح Shift و Alt و Caps Lock
- الحروف الصغيرة والحروف الكبيرة
- الأرقام الإنجليزية
- برنامج المفكرة
- منطقة الكتابة

الدرس الأول: مراجعة ما سبق دراسته – التعامل مع النوافذ

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على:

١.التعرّف على الأيقونة على سطح المكتب.

٢.التأشير على الأيقونة باستخدام الفأرة.

٣.اختيار الأيقونة بالضغط على الزر الأيسر للفأرة.

٤.فتح الأيقونة باستخدام الضغط المزدوج أو مفتاح الإدخال Enter .

٥.التمييز بين المفاتيح المستخدمة في الكتابة مثل: Space – Enter – Backspace.

٦.تطبيق خطوات التعامل مع الأيقونات بشكل عملي على جهاز الحاسوب.

مصطلحات حاسوبية Key Word

مفتاح المسافة - Space
نافذة - Windows

مفتاح الادخال - Enter
مفتاح الحذف - backspace

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

١- استراتيجية العرض

– يفتح المعلم شاشة الحاسوب أمام المتعلمين.
– يوضح خطوات: التأشير - الاختيار - الفتح .
– يعطي مثالًا عمليًا: فتح أيقونة (الكمبيوتر).

٢- استراتيجية التعلّم بالاستكشاف

– يعرض المعلم بطاقات لأيقونات مطبوعة.
– يطلب من المتعلم:
- أين مؤشر الفأرة؟
- دلّني على الأيقونة.
- افتح الأيقونة (يمثلها بحركتين).

٣- استراتيجية العمل التعاوني

– يجلس كل متعلمين أمام جهاز واحد.
– الأول يقوم بالتأشير، الثاني يقوم بالنقر (عمل جماعي).
– يتبادلون الأدوار.

أوراق العمل :

STUDENT

- **يطبق المعلم المطلوب في ورقة العمل أمام المتعلمين خطوة بخطوة:**
  - التأشير
  - التحديد
  - الفتح باستخدام مفتاح الادخال أو الضغط المزدوج
- **يوزع المعلم ورقة فيها رسمة الفأرة و يلون المتعلم الزر الأيسر باللون الأحمر**

ملاحظات تربوية للمعلم:

– ابدأ الدرس بقصة حمد الموجودة في الكتاب لجذب انتباه الطلاب وتشويقهم أو أي قصة مشابهة.
– عزّز المتعلمين بالمديح أو الملصقات عند نجاحهم في اختيار أو فتح الأيقونة.
– طبّق المهارة أمام المتعلمين أولاً، ثم دعهم يطبقون جماعيًا، ثم فرديًا.
– استخدم بطاقات ورقية كبيرة للأيقونات قبل الانتقال للأجهزة ليسهل عليهم الفهم.
– امنح وقتًا إضافيًا للمتعلمين الذين يواجهون صعوبة في التحكم بالفأرة.
– شجّع المتعلم عند الخطأ، وطمئنه بأن التجربة أهم من النتيجة.

ملاحظات تقنية للمعلم:

– وجّه المتعلمين لتحريك الفأرة ببطء وثبّت يد المتعلم على الطاولة قبل البدء.
– ركّز انتباه المتعلم على متابعة مؤشر الفأرة على الشاشة قبل أي نقرة.
– درّب المتعلم على الفرق بين النقر مرة واحدة لاختيار الأيقونة، والنقر المزدوج لفتحها.
– ساعد المتعلم على إمساك الفأرة بالطريقة الصحيحة باستخدام إصبع السبابة على الزر الأيسر.
– كبّر الأيقونات على سطح المكتب لضمان رؤية واضحة للمتعلمين الصغار.
– استخدم مفاتيح Space وEnter وBackspace داخل الأنشطة لتطبيقها أمام المتعلمين

الدرس الثاني: التحكم بالنوافذ

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على:

- التعرّف على مكوّنات النافذة (شريط العنوان – شريط المعلومات – أزرار التكبير والتصغير والإغلاق).
- استخدام زر التكبير لجعل النافذة تملأ الشاشة.
- استخدام زر التصغير لإرسال النافذة إلى شريط المهام.
- استخدام زر الإغلاق لإغلاق النافذة بعد الانتهاء.
- فتح نافذة برنامج من خلال الضغط على أيقونته.
- إظهار نافذة مصغّرة من شريط المهام.
- تطبيق خطوات التكبير والتصغير والإغلاق عمليًا على جهاز الحاسوب.

مصطلحات حاسوبية Key Word

شريط العنوان Title Bar
زر التصغير Minimize

زر التكبير Maximize
زر الإغلاق Close

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١) استراتيجية العرض

– يفتح المعلم نافذة أمام المتعلمين.

– يوضح مكوّنات النافذة وأسماء الأزرار.

– يطبق أمامهم: تكبير – تصغير – إغلاق.

٢) استراتيجية التعلّم بالاستكشاف

– يعرض المعلم بطاقات لأزرار النافذة.

– يطلب من المتعلم:

أين زر التكبير؟ - أين زر الإغلاق؟ - أين شريط العنوان؟

٣) استراتيجية العمل التعاوني

– يجلس كل متعلمين أمام جهاز واحد.

– الأول يكبّر النافذة، الثاني يصغّرها.

– يتبادلون الأدوار.

أوراق العمل :

- **يطبّق المعلم خطوات التحكم بالنوافذ أمام المتعلمين: التكبير – التصغير – الإغلاق – إظهار النافذة من شريط المهام**
- **يوزّع ورقة فيها صور الأزرار ويطلب من المتعلم وصل كل زر بوظيفته.**
- **يطبق المتعلم عمليًا على جهاز الحاسوب:فتح نافذة – تكبيرها – تصغيرها – إظهارها – إغلاقها.**

ملاحظات تربوية للمعلم:

-ابدأ الدرس بقصة بسيطة: عندما فتح المتعلم الحاسوب ظهرت لعبة، كيف نكبرها أو نغلقها؟

– عزّز المتعلم عند نجاحه في اختيار الزر المناسب.

– قدّم تدريبًا تدريجيًا: عرض – تطبيق جماعي – تطبيق فردي

– راعِ الفروق الفردية، فالمهارة تتطلب دقة في النقر.

– ذكّر المتعلم بالتعامل مع الحاسوب بحذر وإبعاد السوائل عنه كما ورد في الدرس.

ملاحظات تقنية للمعلم:

-وجّه المتعلم لاستخدام زر التكبير والتصغير بدون تكرار النقر العشوائي.

– ركّز على تعليم المتعلم التمييز بين الرموز الثلاثة (تكبير ☐ – تصغير _ – X اغلاق)

- ساعد المتعلم على إظهار النافذة المصغّرة من شريط المهام.

– استخدم نوافذ بواجهات كبيرة وواضحة ليسهل على المتعلم التعرّف على المكوّنات.

الدرس الثالث: تشغيل برنامج المفكرة وواجهة البرنامج

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على:

– تشغيل برنامج المفكرة من قائمة (ابدأ).

– التمييز بين الإصدار الحالي والإصدار السابق لبرنامج المفكرة .

– التعرّف على واجهة برنامج المفكرة ومكوّناتها: العنوان، شريط القوائم، أدوات التنسيق، منطقة الكتابة

– اختيار المنطقة الصحيحة داخل المفكرة عند تنفيذ المهام .

– تحديد البرنامج الصحيح المستخدم في كتابة الحروف والأرقام والرموز .

مصطلحات حاسوبية Key Word

المفكرة Notepad	زر البدء Start Button
أدوات التنسيق Formatting Tools	منطقة الكتابة Writing Area

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١) استراتيجية (التعلم النشط)

– يعرض المعلم مسارات مختلفة على الشاشة لتشغيل البرامج.
– يطلب من المتعلم اختيار المسار الصحيح لتشغيل المفكرة:
ابدأ -الكل - المفكرة

٢) استراتيجية (حل المشكلات)

– يعرض المعلم صورة واجهة المفكرة ويزيل التسميات.
– يطلب من المتعلم تحديد منطقة الكتابة وشريط القوائم وأدوات التنسيق .
– يضع المتعلم رقم المنطقة الصحيحة تحت اسمها

٣) استراتيجية (التعلم بالحوار)

– يعرض المعلم رمزين: المفكرة – الرسام .
– يطرح مواقف:
أريد كتابة الحروف – أريد رسم صورة
– يختار المتعلم البرنامج الأنسب.

أوراق العمل :

- – يختار المتعلم البرنامج الصحيح لكتابة الحروف
– يضع المتعلم الرقم المناسب تحت منطقة الكتابة وشريط القوائم
- – يشغّل المتعلم برنامج المفكرة عمليًا باتباع الخطوات
– يشير المتعلم إلى أدوات التنسيق والعنوان ومنطقة الكتابة داخل المفكرة.

ملاحظات تربوية للمعلم:

– عزّز المتعلم عند نجاحه في تنفيذ خطوات تشغيل البرنامج دون مساعدة.

– استخدم أسلوب الحوار (ماذا تعلمت؟).

– امنح وقتًا كافيًا للمتعلمين الذين يحتاجون تكرار الخطوات.

– اربط ما يتعلمه المتعلم بالدروس القادمة (الكتابة – التنسيق).

ملاحظات تقنية للمعلم:

– درّب المتعلم على التعرف على رمز المفكرة في الإصدارين لتجنب الارتباك.

– استخدم شاشة عرض كبيرة لشرح خطوات التشغيل خطوة بخطوة.

– وضّح الفرق بين الكتابة داخل المفكرة وبين الرسم داخل الرسام.

– ركّز على تحديد مكان منطقة الكتابة لأنها الأساس لكل الأنشطة اللاحقة.

الدرس الرابع: التعرف على لوحة المفاتيح ١

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على:

– التعرّف على بعض مفاتيح لوحة المفاتيح(Shift – Alt – Caps Lock)

-التحويل بين اللغة العربية والإنجليزية باستخدام المفاتيح (Alt + Shift)

--كتابة أحرف إنجليزية صغيرة small letters

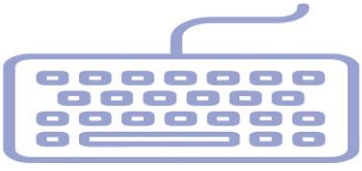
-كتابة أحرف إنجليزية كبيرة capital letters باستخدام مفتاح Shift

-تثبيت الأحرف الكبيرة باستخدام مفتاح Caps Lock

-استخدام لوحة المفاتيح بشكل صحيح أثناء الكتابة.

مصطلحات حاسوبية Key Word

مفتاح Shift



لوحة المفاتيح Keyboard

مفتاح Alt

مفتاح Caps Lock

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١) استراتيجية الاستكشاف الموجّه

– يعرض المعلم لوحة مفاتيح كبيرة أو إلكترونية أمام المتعلمين.

– يطلب من المتعلم تحديد المفاتيح (Shift – Alt – Caps Lock)

–.يوجه المتعلم لتجربة كل مفتاح وملاحظة التغيير في الحروف

٢) استراتيجية التعلم التعاوني

– يقسم المعلم الصف إلى محطات:

محطة ١: كتابة حرف صغير ثم كبير باستخدام Shift

محطة ٢: تجربة التحويل بين العربية والإنجليزية(Alt + Shift)

محطة ٣: تفعيل Caps Lock وكتابة الحروف الناتجة.

– ينتقل المتعلم بين المحطات بالتتابع.

٣) استراتيجية حل المشكلات

– يعطي المعلم المتعلم جمل قصيرة مطبوعة بحروف خاطئة (مثال: حروف كبيرة بدل صغيرة أو لغة مختلفة).

– يطلب من المتعلم تحديد المشكلة: لغة؟ أم حجم حرف؟

– ثم يطلب منه استخدام المفتاح المناسب لحلها.

أوراق العمل :

- يعرض المعلم عددا من الأحرف أمام المتعلمين و بيده مثلا نسخا من مفتاح caps lock بحيث يضع المتعلم صورة المفتاح بجانب الحرف الكبير.
- يعرض المعلم مفتاح Alt و يطلب من المتعلمين التعرف على المفتاح الاخر لتغيير اللغة .

ملاحظات تربوية للمعلم:

– استخدم أمثلة قريبة من المتعلم مثل كتابة اسمه بالعربية ثم الإنجليزية كما ورد في الدرس .

– عزّز المتعلم عند نجاحه في كتابة الحروف الكبيرة والصغيرة بشكل صحيح.

– أعطِ المتعلمين وقتًا كافيًا لأن مهارة لوحة المفاتيح تحتاج تدريبًا متكررًا.

– اربط المفاتيح بالصور الملونة الموجودة في الكتاب لزيادة التذكر.

ملاحظات تقنية للمعلم:

– وجّه المتعلم لاستعمال مفتاح Shift فقط عند الرغبة في كتابة حرف كبير مؤقت.

– علّم المتعلم التحقق من ضوء مؤشر Caps Lock قبل الكتابة.

– أرشد المتعلم للتأكد من لغة الكتابة قبل بدء الطباعة.

– طبّق التحويل بين اللغات أمام المتعلمين أكثر من مرة.

الدرس الخامس: التعرف على لوحة المفاتيح٢

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على:

– التعرّف على أماكن الأرقام في لوحة المفاتيح.

– كتابة الأرقام باللغة الإنجليزية بعد التأكد من لغة الكتابة.

– كتابة الحرف الإنجليزي الصغير small letter والحرف الكبير capital letter

–استخدام مفتاح Shift لكتابة الحروف الكبيرة.

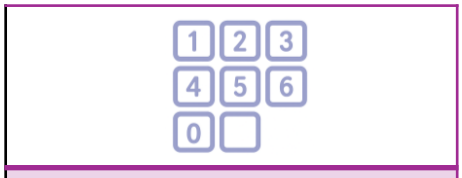
– دمج الحروف والأرقام الإنجليزية معًا أثناء الكتابة.

– التحقق من لغة الكتابة قبل البدء بالطباعة.

– استخدام مفاتيح الأرقام بطريقة صحيحة.

مصطلحات حاسوبية Key Word

لغة الكتابة Input Language



الأرقام Numbers

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١) استراتيجية (التعلم النشط)

– يخفي المعلم على لوحة مفاتيح كبيرة بعض الأرقام بحجبها بملصقات.

– يطلب من المتعلم اكتشاف مكان الأرقام المفقودة من خلال الكتابة على الشاشة.

– بمجرد ظهور الرقم الصحيح، تكشف البطاقة عن المفتاح الحقيقي.

٢) استراتيجية (النقاش و الحوار)

– يكتب المعلم على الشاشة مزيجًا مثل: Bb ٢ ، يطلب من المتعلم تحديد:

- كيف كتب الرقم؟
- كيف كتب الحرف الصغير؟
- كيف كتب الحرف الكبير؟ ثم يكرر المتعلم العملية باستخدام لوحة المفاتيح أمامه.

٣) استراتيجية (الاكتشاف)

– يغير المعلم لغة الكتابة دون إخبار المتعلمين.

– يطلب منهم كتابة الحرف b مثلاً.

– إذا ظهر حرف (لا) بدلاً من b، يكتشف المتعلم أن اللغة خاطئة.

– يعيد المتعلم ضبط اللغة إلى الإنجليزية حتى يكتب الحرف الصحيح.

هذه الاستراتيجية تربط المتعلم مباشرة بفكرة "تأكد من لغة الكتابة قبل البدء".

أوراق العمل :

- **يصل المتعلم بين الحرف و اللغة المستخدمة في كتابته**

ملاحظات تربوية للمعلم:

– عزّز المتعلم عند قدرته على دمج الأرقام مع الحروف بشكل صحيح.

– استخدم تدريبات بسيطة ومتكررة لأن مهارة لوحة المفاتيح تحتاج تكرارًا.

– راعِ الفروق الفردية، بعض المتعلمين يحتاج وقتًا أطول لمعرفة أماكن الأرقام.

– ابدأ دائمًا بأمثلة قريبة من واقع المتعلم مثل كتابة عمره أو رقم مقعده.

ملاحظات تقنية للمعلم:

– وجّه المتعلم للتأكد من لغة الكتابة قبل كتابة أي رقم.

– درّب المتعلم على كتابة الحرف الصغير ثم الكبير باستخدام .Shift

–استخدم أمثلة قصيرة تجمع بين الرقم والحرف لسهولة التدريب.

– وضّح للمتعلم مكان الأرقام العلوية ومتى يستخدمها.

الدرس السادس: كتابة النص – تنسيق النص

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على:

– كتابة الكلمات والحروف والأرقام في برنامج المفكرة.

– استخدام مفتاح **Enter** للانتقال إلى سطر جديد أثناء الكتابة.

– كتابة كلمة داخل منطقة الكتابة بشكل صحيح.

– تغيير حجم الخط واختيار تنسيقات النص (غامق – مائل – عناوين).

– استخدام أداة **مسح التنسيق** لإعادة النص إلى وضعه الأصلي.

– تنفيذ مهمة كتابة كلمة وتنسيقها بخط كبير.

مصطلحات حاسوبية Key Word

مفتاح الإدخال Enter	غامق Bold
مائل Italic	عناوين Headings

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١) استراتيجية (التجربة و التطبيق)

يطلب المعلم من المتعلّم كتابة كلمة أو جملة قصيرة داخل مربع النص.
يوجّه المعلم المتعلّم للضغط على مفتاح **Enter** في لوحة المفاتيح.
يلاحظ المتعلّم انتقال المؤشر إلى سطر جديد أسفل السطر السابق.
يناقش المعلم مع المتعلّمين فائدة النزول إلى سطر جديد عند كتابة نصوص متعددة أو مرتبة.

٢) استراتيجية (التجريب)

يطلب المعلم من المتعلّم كتابة كلمة أو جملة قصيرة داخل مربع النص.
يوجّه المعلم المتعلّم لتحديد النص المكتوب باستخدام الفأرة.
يشرح المعلم أدوات تنسيق النص، ويطبّق المتعلّم تنسيقات مختلفة مثل:

الخط الغامق.
الخط المائل.
تنسيق العنوان.

يلاحظ المتعلّم التغيّر في شكل النص بعد تطبيق التنسيقات.
يناقش المعلم مع المتعلّمين أهمية تنسيق النص لإبرازه بشكل أوضح.

٣) استراتيجية (الاكتشاف)

يطلب المعلم من المتعلّم اختيار أداة **العناوين** من أدوات التنسيق.
يكتب المتعلّم جملة قصيرة باستخدام تنسيق العنوان.
يلاحظ المتعلّم كِبَر حجم الخط مقارنة بالنص العادي.
يوضّح المعلم أن العناوين تُستخدم لتمييز الأفكار الرئيسية داخل الشريحة أو المستند.
يربط المعلم استخدام العناوين بتنظيم المحتوى وسهولة قراءته.

أوراق العمل :

– يكتب المتعلم كلمة "كويت" بخط كبير حسب المهمة المطلوبة.

ملاحظات تربوية للمعلم:

– عزّز المتعلم عند نجاحه في كتابة كلمة أو سطر بشكل صحيح.

– شجّع المتعلم على التجربة وعدم الخوف من استخدام أدوات التنسيق.

– استخدم جملًا وكلمات مرتبطة بحياة المتعلم لزيادة التفاعل.

– راعِ الفروق الفردية بين المتعلمين في مهارات الكتابة والتنسيق.

ملاحظات تقنية للمعلم:

– درّب المتعلم على استخدام مفتاح Enterبدقة أثناء كتابة النصوص.

– ذكّر المتعلم بالتأكد من لغة الكتابة قبل البدء.

– استخدم شاشة عرض لشرح أدوات التنسيق بوضوح قبل التطبيق العملي.

– ركّز على تدريب المتعلم على تحديد منطقة الكتابة داخل البرنامج.

الدرس السابع: المشروع ١

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على:

– استخدام أدوات تنسيق النص في برنامج المفكّرة.

– التمييز بين النص الغامق والمائل والعناوين.

– اختيار أداة التنسيق المناسبة حسب نوع النص.

– إدخال نص بسيط باستخدام لوحة المفاتيح.

– استخدام مفتاح **Enter**ل لانتقال إلى سطر جديد.

– استخدام مفاتيح **Shift + Alt** لتغيير لغة الكتابة.

– تنسيق كلمة واحدة بعدة طرق مختلفة.

– تنفيذ مشروع بسيط يجمع بين أكثر من أداة تنسيق.

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١) استراتيجية (المشاهده و الاكتشاف)
يعرض المعلم نفس الكلمة منسّقة مرة بخط عادي ومرة بخط غامق أو مائل.
يلاحظ المتعلم الفرق ويستنتج وظيفة كل أداة تنسيق.

٢) استراتيجية (العصف الذهني)
يعرض المعلم كلمات بأهداف مختلفة (عنوان – كلمة مهمة – نص عادي).
يختار المتعلم أداة التنسيق المناسبة لكل كلمة مع توضيح السبب.

٣) استراتيجية (التجريب)
تجربة جميع أدوات التنسيق بنفسه.
يساعد ذلك المتعلم على التعلم بالاكتشاف دون حفظ مباشر.

٤) استراتيجية (الاكتشاف) ،
يكلف المعلم المتعلم بتنسيق كلمة واحدة بثلاث طرق مختلفة.
يعزز ذلك فهم المتعلم لتأثير التنسيق على شكل النص.

النشاط التطبيقي:

- يصل المتعلم بين أداة التنسيق ووظيفتها.
- ينسق المتعلم كلمة واحدة باستخدام أداة الغامق.
- ينسق المتعلم كلمة أخرى باستخدام أداة المائل.
- يكتب المتعلم عنوانًا باستخدام أداة العناوين.
- يستخدم المتعلم مفتاح Enter للانتقال إلى سطر جديد.
- يغير المتعلم لغة الكتابة ثم يكتب كلمة جديدة.

ملاحظات تربوية للمعلم:

– عزّز المتعلم عند استخدامه الأداة الصحيحة.

– استخدم كلمات قريبة من حياة المتعلم (اسمه – وطنه).

– راعِ الفروق الفردية في سرعة الكتابة.

– اجعل النشاط ممتعًا وليس مجرد كتابة.

ملاحظات تقنية للمعلم:

– تأكد من عرض أدوات التنسيق بوضوح على الشاشة.

– درّب المتعلم على اختيار الأداة قبل الكتابة.

– وضّح الفرق بين التنسيق قبل الكتابة وبعدها.

– شجّع المتعلم على تجربة الأدوات دون خوف من الخطأ.

الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية – برنامج الرسام

وصف الوحدة

تركّز هذه الوحدة على تنمية مهارات المتعلم في استخدام برنامج الرسام بوصفه أداة رقمية للتعبير والرسم، من خلال التعرف على واجهة البرنامج، ومناطقه الأساسية، وأدوات الرسم والتلوين المختلفة، واستخدامها بشكل صحيح وآمن. كما تهدف الوحدة إلى تمكين المتعلم من الانتقال من التعرف إلى التطبيق العملي ثم تنفيذ مشاريع بسيطة توظّف الأدوات الرقمية في إنتاج رسومات إبداعية، مع تعزيز مهارات التنسيق، الاختيار، والدقة أثناء العمل على الحاسوب.

تركّز هذه الوحدة على تنمية

– مهارات استخدام **الأدوات الرقمية للرسم** داخل برنامج الرسام.

– مهارة التمييز بين **مناطق نافذة البرنامج** ووظيفة كل منطقة.

– مهارات التحكم بالفأرة أثناء الرسم والتلوين.

– مهارات اختيار الأداة المناسبة لكل مهمة (قلم، خط، فرشاة، ممحاة).

– مهارات اختيار الألوان المناسبة واستخدام شريط الألوان.

– مهارات التعبير عن الإبداع الشخصي من خلال الرسم الرقمي.

– مهارات التنظيم والدقة أثناء تنفيذ المهام والمشاريع.

– مهارات العمل الفردي والجماعي أثناء الأنشطة التطبيقية.

مخرجات التعلّم المتوقعة

بنهاية الوحدة يكون المتعلّم قادرًا على:

– تشغيل برنامج الرسام من قائمة جميع التطبيقات.
– التعرف على **مناطق نافذة برنامج الرسام** وتسميتها بشكل صحيح.
– التمييز بين منطقة الرسم ومناطق الأدوات.
– استخدام أداة القلم لرسم خطوط وأشكال حرة.
– استخدام أداة الخط لرسم خطوط مستقيمة بدقة.
– اختيار سمك الخط المناسب من أداة الحجم.
– استخدام شريط الألوان لاختيار اللون الأمامي والخلفي.
– استخدام أداة الفرشاة بأنواعها المختلفة لإضافة تفاصيل للرسم.
– استخدام أداة الممحاة لمسح الأجزاء غير المرغوبة.
– استخدام أداة التراجع لتصحيح الأخطاء أثناء العمل.
– التمييز بين الرسم الرقمي والرسم التقليدي.
– تنفيذ مشاريع رسم بسيطة (مثل: إشارة المرور، القارب).
– تلوين الرسومات بالألوان المناسبة وفقًا للفكرة المعروضة.
– حفظ اللوحة بمساعدة المعلم بعد الانتهاء من الرسم.

المفاهيم والمصطلحات الأساسية

– برنامج الرسام Paint
–أيقونة البرنامج Program Icon
–نافذة البرنامج Program Window
–شريط الأدوات Toolbar
–شريط القوائم Menu Bar
–منطقة الرسم Drawing Area
–شريط الألوان Color Palette

–اللون الأمامي Foreground Color
–اللون الخلفي Background Color
–أداة القلم Pencil Tool
–أداة الخط Line Tool
–أداة الفرشاة Brush Tool
–أداة الممحاة Eraser Tool
–أداة التراجع Undo
–سمك الخط Line Thickness

الدرس الأول: تشغيل برنامج الرسام – مميزات برنامج الرسام

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادراً على :

1- التعرف على الهدف من برنامج الرسام وايقونة البرنامج.
2- التعرف على خطوات تشغيل برنامج الرسام .
3- التعرف على مميزات برنامج الرسام .
4- التمييز بين الرسم الرقمي باستخدام برنامج الرسام والرسم التقليدي باستخدام الألوان اليدوية .
5- التعبير عن إبداعه الشخصي من خلال الرسم والتلوين .

مصطلحات حاسوبية Key Word

برنامج الرسام	**تطبيق بسيط في نظام ويندوز يستخدم للرسم والتلوين وإنشاء لوحات رقمية .**
الرسم الرقمي	**عملية إنشاء رسومات أو أشكال باستخدام برامج الحاسوب بدل أدوات الرسم التقليدية**
أيقونة البرنامج	**صورة صغيرة تمثل برنامجاً أو تطبيقاً على الحاسوب ويستخدم للوصول إليه بسرعه والتعرف علية بسهولة , بالنقر عليها يتم تشغيل البرنامج .**

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

1- استراتيجية التعلم باللعب

- يعرض المعلم أمام المتعلمين أدوات تستخدم في الرسم والتلوين (دفتر التلوين – أقلام خشبية – ألوان مائية) ثم يطرح عليهم الأسئلة التالية :
- ما الهدف من استخدام هذه الأدوات ؟
- هل نستطيع الرسم باستخدام جهاز الحاسوب ؟
- وبعد الاستماع الى إجابات المتعلمين , يعرض المعلم برنامج الرسام والهدف من استخدامه ثم يوضح لهم خطوات تشغيل برنامج الرسام بشكل عملي .

2- استراتيجية العصف الذهني المصور

- يعرض المعلم أمام المتعلمين صور مختلفة (بيت – شجرة – شمس) ومناقشة المتعلمين حول أي الرسومات التي يمكنهم إنجازها في برنامج الرسام .

3- استراتيجية التحدي باللعب

- يختار المعلم مجموعة من المتعلمين (ثلاث أو أربع متعلمين).
- يجلس كل متعلم على جهاز الحاسوب.
- يشغل المتعلم برنامج الرسام وذلك خلال فتره زمنيه معينه (دقيقه واحدة).

أوراق العمل :

- **يطبق المعلم ورقة العمل امام المتعلمين :**

1- تشغيل برنامج الرسام

- الضغط على زر البدأ
- تظهر قائمة كل التطبيقات
- اختيار برنامج الرسام

2- يوزع المعلم ورقة فيها شكل أيقونة برنامج الرسام ويطلب منهم تلوين الشكل مثل الأيقونة الموجودة في يمين الصفحة.

نصائح تربوية:

- شجع المتعلمين على استخدام الألوان بحرية للتعبير عن شخصياتهم وإبداعهم دون تقييد.
- طبق مهارة تشغيل برنامج الرسام امام المتعلمين أكثر من مره ثم اطلب من أحد المتعلمين تشغيل برنامج الرسام بشكل فردي باستخدام جهاز الحاسوب الخاص بالمعلم .
- طبق مهارة تنظيم ونقل الملفات الى داخل المجلد باستخدام السحب والافلات امام المتعلمين ثم اطلب من أحد المتعلمين تكرار نفس الخطوات باستخدام جهاز الحاسوب الخاص بالمعلم .
- وفر بيئة صفية مشجعة على الاستكشاف والتجربة بعيداً عن الخوف من الخطأ.
- عزز المتعلمين بالمديح أو الحصول على نقاط (في وضع المجموعات) .
- امنح المتعلمين وقتاً كافياً للإجابة على أسئلة ورقة العمل .

نصائح تقنية:

- تأكد من تشغيل أجهزة الحاسوب مسبقاً لتقليل زمن الانتظار .
- اطبع ورقة العمل المخصصة للدرس بعدد المتعلمين .
- وفر أدوات الرسم والتلوين لكل مجموعة ليسهل حل النشاط الصفي.
- كبر حجم شاشة العرض لتكون أيقونة برنامج الرسام واضحة للمتعلمين .
- ركز انتباه المتعلمين على الضغط على الزر الايسر لتشغيل برنامج الرسام.

الدرس الثاني : مناطق نافذة برنامج الرسام

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادراً على :

1- تشغيل برنامج الرسام من قائمة جميع التطبيقات.
2- التعرف على مناطق نافذة برنامج الرسام (شريط الأدوات – شريط القوائم – منطقة الرسم – شريط أدوات الوصول السريع – أداة حفظ اللوحة – أداة إغلاق البرنامج) .
3- التمييز بين منطقة الرسم ومناطق الأدوات .
4- الربط بين اسم كل منطقة واسمها المناسب داخل نافذة البرنامج.

مصطلحات حاسوبية Key Word

يحتوي على أوامر رئيسية مثل (ملف – تحرير – عرض) لإدارة العمل داخل البرنامج .	**مجموعة الأزرار والأيقونات التي تساعد المستخدم في تنفيذ أوامر مختلفة مثل الرسم والمسح والتلوين .**
شريط القوائم	**شريط الأدوات**
شريط صغير يوفر أزراراً لأكثر الأوامر استخداماً مثل الحفظ أو التراجع السريع	**المساحة البيضاء في نافذة البرنامج التي ينفذ فيها المستخدم رسوماته**
شريط أدوات الوصول السريع	**منطقة الرسم**

STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

1- استراتيجية العرض

- يعرض المعلم أمام المتعلمين نافذة برنامج الرسام ليوضح لهم مناطق نافذة البرنامج ووظيفة كل أداة .

2- استراتيجية التعلم باللعب

- يعرض المعلم أمام المتعلمين نافذة برنامج الرسام ليطبق معهم نشاط مطابقة بين أسماء الأدوات وأماكنها في النافذة بطريقة ممتعه ومشوقة .

3- استراتيجية التعلم التعاوني

- يوزع المعلم صورة لنافذة برنامج الرسام.
- يطلب من كل مجموعة اختيار منطقة وتلوينها مع ذكر اسمها ووظيفتها أمام المجموعات الأخرى.

STUDENT

أوراق العمل :

- **يوزع المعلم ورقة العمل على كل مجموعة ثم يطلب منهم حل ورقه العمل حيث يصل كل منطقة بالاسم المناسب بها :**

نصائح تربوية:

- استخدم أسلوب مبسط وشيق مع المتعلمين عند تعريفهم بمناطق نافذة البرنامج .
- مراعاة الفروق الفردية بحيث يتم الشرح ببطء مع التكرار للمتعلمين الأضعف.
- شجع المتعلم على التفاعل أثناء المطابقة بين الأسماء والمناطق.
- حفز المتعلم على المشاركة الشفهية أثناء العرض (أين توجد الألوان ؟ أين نرسم ؟).
- عزز المتعلمين بالمديح أو الحصول على نقاط (في وضع المجموعات) .

نصائح تقنية:

- تأكد من تشغيل برنامج الرسام في أجهزة الحاسوب مسبقاً قبل بدء النشاط .
- اطبع صوره واضحة ومكبرة لنافذة برنامج الرسام بعدد المجموعات .
- اطبع ورقة العمل المخصصة لدرس بعدد المجموعات .
- وفر أقلام وممحاة لكل مجموعة ليسهل حل ورقة العمل.
- كبر حجم شاشة العرض لتكون نافذة برنامج الرسام واضحة للمتعلمين .

الدرس الثالث : شريط الألوان – أداة القلم

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادراً على :

1- التعرف على شريط الأدوات .
2- التمييز بين اللون الأمامي (الرسم بالزر الأيسر للفأرة) واللون الخلفي (الرسم بالزر الأيمن للفأرة).
3- اختيار لون مناسب لتلوين الشكل أو الخلفية .
4- استخدام أداة القلم لرسم خطوط واشكال حرة في منطقة الرسم .
5- رسم ارقام واشكال بسيطة باستخدام أداة القلم والألوان المختلفة .
6- رسم خطوط مستقيمة باستخدام أداة القلم مع مفتاح shift .

مصطلحات حاسوبية Key Word

مجموعة من الألوان في نافذة الرسام يمكن للمتعلم الاختيار منها .	**أداة في برنامج الرسام تستخدم للرسم الحر بخطوط واشكال مختلفة .**
شريط الألوان	**أداة القلم**
اللون المستخدم للرسم عند الضغط على الزر الأيسر للفأرة .	**اللون المستخدم للرسم عند الضغط على الزر الأيمن للفأرة .**
اللون الأمامي	**اللون الخلفي**
السهم الصغير على الشاشة والذي يدل على مكان تنفيذ الأوامر	**الضغط المستمر على زر الفأرة مع تحريكها لرسم خطوط واشكال**
المؤشر	**السحب والإفلات**

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

1- استراتيجية العصف الذهني المصور

- يعرض المعلم أمام المتعلمين صورتين لنفس الرسمة (مثلاً شجرة – زهرة – سيارة) احداهما ملونه بألوان جميله والأخرى بالأبيض والأسود , ثم يطرح عليهم الأسئلة التالية :
- أي الصورتين أجمل ؟ (يستمع لإجابات المتعلمين)
- لماذا اخترت هذه الصورة ؟
- هل يمكن تلوين الاشكال في برنامج الرسام ؟

2- استراتيجية العرض

- يعرض المعلم أمام المتعلمين أداة القلم ليرسم من خلاله اشكال وأرقام بطريقة ممتعه ومشوقة .
- يوضح المعلم بأنه يمكن رسم خط مستقيم باستخدام أداة القلم مع المفتاح العالي (Shift).

3- استراتيجية التعلم التعاوني

- يطلب المعلم من كل مجموعة التعاون فيما بينهم لرسم شكل باستخدام أداة القلم وتلوينه من خلال شريط الألوان وذلك بالتطبيق العملي من خلال جهاز الحاسوب .

أوراق العمل :

- **يوزع المعلم ورقة العمل(1) على كل مجموعة ثم يطلب منهم حل ورقه العمل حيث يصل كل لون بالاسم المناسب بها :**

أوراق العمل :

STUDENT

- **يطلب المعلم من المتعلمين حل ورقة العمل (2) :** .

١.افتح برنامج الرسّام.
٢.اختر أداة القلم.
٣.استخدم ألوانًا مختلفة لرسم الأرقام التالية:
- الرقم ١ (مثلاً باللون الأخضر.)
- الرقم ٢ (مثلاً باللون الأحمر).
- الرقم ٣ (مثلاً باللون الأزرق).

٤.تأكّد أن كل رقم بلون مختلف كما هو موضح في المثال.
٥.أغلق البرنامج عند الانتهاء.

ADVICE

نصائح تربوية:

- مراعاة الفروق الفردية عند استخدام الفأرة واختيار الألوان .
- شجع المتعلمين على الإبداع من خلال اختيار ألوانهم المفضلة .
- ربط الألوان بالمفاهيم اليومية (السماء زرقاء- الشجرة خضراء – الشمس صفراء).
- شجع روح المشاركة من خلال عرض رسومات المتعلمين أمام زملائهم .
- عزز المتعلمين بالمديح أو الحصول على نقاط (في وضع المجموعات) .

TECH

نصائح تقنية:

- تأكد من تشغيل أجهزة الحاسوب مسبقاً لتقليل زمن الانتظار .
- تأكد من عمل الفأرة بشكل جيد (الزر الأيسر والزر الأيمن).
- وضح بالتطبيق العملي للفرق بين اختيار اللون الأمامي واللون الخلفي.
- اطبع ورقة العمل(1) المخصصة لدرس بعدد المجموعات .
- اطبع ورقة العمل(2) المخصصة لدرس بعدد المتعلمين .
- وفر أقلام وممحاة لكل مجموعة ليسهل حل ورقة العمل.
- علم المتعلمين كيفية السحب والإفلات للرسم الحر .

الدرس الرابع : أداة الفرشاة– أداة الممحاة

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادراً على :

1- التعرف على أداة الممحاة في برنامج الرسام ووظيفتها.
2- استخدام أداة الممحاة لمسح أجزاء غير مرغوبة من اللوحة .
3- اختيار الحجم المناسب لأداة الممحاة حسب الحاجة.
4- التعرف على أداة الفرشاة وأنواعها المختلفة.
5- التمييز بين أنواع الفرش المختلفة .
6- استخدام الفرشاة لإضافة تفاصيل ورسومات بأشكال متنوعة.
7- استخدام أداة التراجع للتصحيح أثناء العمل على الرسومات .

مصطلحات حاسوبية Key Word

أداة تستخدم لمسح أجزاء محددة من الرسمة داخل برنامج الرسام .
أداة الممحاة
أداة لإلغاء أخر خطوة تم تنفيذها في الرسم أو التلوين .
أداة التراجع

أداة للرسم الحر وإضافة تفاصيل باستخدام أشكال فرش متنوعة .
أداة الفرشاة

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

1- استراتيجية حل المشكلات

- يعرض المعلم أمام المتعلمين رسمة تحتوي على أخطاء ويطلب منهم استخدام الأدوات المناسبة لإصلاحها .
- يعرض المعلم أداة الممحاة لمسح أجزاء غير مرغوب بها من الرسمة بشكل عملي أمام المتعلمين .

2- استراتيجية العرض

- يعرض المعلم أمام المتعلمين أداة الفرشاة وأنواعها المختلفة ليرسم من خلالها اشكال ورسومات متنوعة بطريقة ممتعه ومشوقة .

3- استراتيجية التعلم بالاكتشاف

- يطلب المعلم من المتعلمين استخدام برنامج الرسام للتطبيق المباشر ، حيث يتم استخدام أدوات الممحاة والفرشاة والتراجع لتنفيذ مهام بسيطة على برنامج الرسام.

أوراق العمل :

STUDENT

- **يطلب المعلم من المتعلمين حل ورقة العمل (١) :**

1.افتح برنامج الرسّام.

٢. باستخدام أداة الفرشاة وبأشكال مختلفة:

- ارسم كيكة بشكل مستطيل.
- أضف شمعة أعلى الكيكة.
- ارسم عينين مبتسمتين وفمًا للكيكة.
- لوّن قاعدة الكيكة بخطوط مائلة ملوّنة.

٣. إذا قمت بخطوة غير صحيحة، استخدم أداة التراجع للرجوع عنها.

نصائح تربوية:

- استخدام لغة بسيطة وودية (الفنان الصغير) لجذب انتباه المتعلم وتشجيعه.
- امنح المتعلم فرصة لتجربة الأدوات بحرية لزيادة ثقة المتعلم بمهاراته الرقمية .
- عزز المتعلمين بالمديح أو الحصول على نقاط (في وضع المجموعات) .
- عزز التفكير النقدي من خلال مواقف تطلب اختيار الأداة المناسبة لكل مهمة .

نصائح تقنية:

- تأكد من تشغيل أجهزة الحاسوب مسبقاً لتقليل زمن الانتظار .
- استخدام صور عالية الدقة لتوضيح أماكن الأدوات (الممحاة – الفرشاة – التراجع) .
- وفر تعليمات مصورة خطوة بخطوة للمتعلمين لضمان سهولة الفهم .

الدرس الخامس : أداة الخط

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادراً على :

1- التعرف على أداة الخط في برنامج الرسام ووظيفتها.
2- استخدام أداة الخط لرسم خطوط مستقيمة بدقة.
3- اختيار سمك مناسب للخط من أداة الحجم.
4- التميز بين أداة القلم وأداة الخط .

مصطلحات حاسوبية Key Word

أداة تستخدم لرسم خطوط مستقيمة في برنامج الرسام .	**أداة لتحديد سمك الخط .**
أداة الخط	**أداة الحجم**

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

1- استراتيجية العرض

- يعرض المعلم أمام المتعلمين خطوات رسم خطوط مستقيمة باستخدام أداة الخط وذلك من خلال التطبيق العملي باستخدام برنامج الرسام .

2- استراتيجية التعلم بالاستكشاف الموجه

- يعرض المعلم أمام المتعلمين مجموعة من الخطوط (عددها اثنين) الأول خط متعرج رسم باستخدام أداة القلم والثاني خط مستقيم رسم باستخدام أداة الخط ليستكشف المتعلم الفرق عند رسم الخطوط باستخدام أداة القلم وأداة الخط.

3- استراتيجية التعلم بالعب

- يختار المعلم مجموعة من المتعلمين (ثلاث أو أربع متعلمين).
- يجلس كل متعلم على جهاز الحاسوب.
- يرسم المتعلم خط مستقيم بألوان مختلفة باستخدام أداة الخط وشريط الألوان(دقيقه واحدة).

أوراق العمل :

- **يطلب المعلم من المتعلمين حل ورقة العمل (1) :**

١.افتح برنامج الرسّام.

استخدام أداة الخط:

٢. ارسم شكل العلم الموضح امامك في ورقة العمل .

٣.بعد الانتهاء من الرسم، أغلق البرنامج.

نصائح تربوية:

- استخدم أسلوب مبسط وودود لجذب اهتمام المتعلم وتشجيعه .
- عزز المتعلمين بالمديح أو الحصول على نقاط (في وضع المجموعات) .
- شجع المتعلم على التفكير المنطقي في اختيار الأدوات المناسبة لكل مهمة .
- امنح المتعلمين وقتاً كافياً للتطبيق العملي والاجابة على أسئلة ورقة العمل .
- شجع الابداع من خلال منح مساحة للمتعلم ليختار الألوان ويبتكر لوحاته.

نصائح تقنية:

- تأكد من تشغيل أجهزة الحاسوب مسبقاً لتقليل زمن الانتظار .
- استخدام صور عالية الدقة لتوضيح أماكن الأدوات (الخط – الحجم).
- وفر تعليمات مصورة خطوة بخطوة للمتعلمين لضمان سهولة الفهم .
- استخدم الشاشات التفاعلية لتوضيح خطوات الدرس عملياً.

الدرس السادس : هيا نطبق المشروع (2)

نواتج التعلم:

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادراً على :

1- تشغيل برنامج الرسام .
2- رسم أشكالاً متنوعة (مثل إشارة مرور أو قارب جميل) مستخدماً الأدوات والألوان المناسبة .
3- اختيار الألوان الصحيحة لإبراز الرسمة (مثل إشارة المرور).
4- تلوين الأشكال المختلفة وفقاً لتفضيلاته الشخصية .
5- حفظ اللوحة بمساعدة معلمه .

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١- استراتيجية التعلم باللعب

- يطلب المعلم من كل مجموعة حل ورقة المشروع (1) حيث يصل كل كلمة بالأداة المناسبة لها في برنامج الرسام .

٢- استراتيجية التعلم التعاوني

- يقسم المعلم المتعلمين الى مجموعات ثم يطلب من كل مجموعة حل ورقة مشروع (4) حيث تستخدم المجموعة الألوان الموجودة امامهم في تلوين الاشكال في ورقة المشروع . (عمل جماعي).

٣- استراتيجية التدريب العملي الفردي

- يجلس كل متعلم على جهاز الحاسوب الخاص فيه.
- يشغل المتعلم برنامج الرسام .
- يحل المتعلم ورقة المشروع التي تم اختيارها (رسمة القارب – رسمة إشارة المرور).

أوراق العمل :

STUDENT

- **يوزع المعلم ورقة المشروع (1) على كل مجموعة ويطلب منهم وصل الكلمة بالأداة المناسبة لها :**

- **يطلب المعلم من المتعلمين حل ورقة المشروع (2) :**

١.افتح برنامج الرسّام.

٢. ارسم إشارة المرور ثم لوّنها بالألوان الصحيحة:

- ارسم مستطيلاً أسود طويلًا.
- داخل المستطيل ارسم ثلاث دوائر فوق بعضها.
- لوّن الدائرة العليا بالأخضر.
- لوّن الدائرة الوسطى بالأصفر.
- لوّن الدائرة السفلى بالأحمر.

٣. استعن بمعلمك أو معلمتك لمساعدتك في حفظ اللوحة.

٤. بعد الانتهاء، أغلق البرنامج

أوراق العمل :

STUDENT

- **يطلب المعلم من المتعلمين حل ورقة المشروع (3) :**

١.افتح برنامج الرسّام.

٢. ارسم قاربًا جميلًا في البحر، ثم لوّنه بالألوان المناسبة:

- ارسم الشمس في السماء.
- أضف غيومًا حول الشمس.
- ارسم أمواج البحر أسفل القارب.
- لوّن القارب والشراع بألوان جميلة.

٣. استعن بمعلمك أو معلمتك لمساعدتك في حفظ اللوحة.

٤. بعد الانتهاء، أغلق البرنامج.

- **يوزع المعلم ورقة المشروع (4) على كل مجموعة ويطلب منهم تلوين الاشكال المختلفة بألوانهم المفضلة :**

نصائح تربوية:

- تشجيع المتعلم على اختيار موضوع يناسب اهتماماته .
- تعزيز الربط بين ما يتعلمه في الصف وحياته الواقعية (إشارة المرور).
- تنمية مهارات التنظيم من خلال التوجيه إلى تسمية الملفات بشكل واضح عند الحفظ.
- تحفيز الخيال والإبداع مع احترام اختلافات المتعلمين في مستوى الرسم .
- تعزيز قيم التعاون من خلال مشاركة المشاريع داخل الصف .
- امنح المتعلمين وقتاً كافياً لتطبيق العملي للمشروع .

نصائح تقنية:

- تأكد من تشغيل أجهزة الحاسوب مسبقاً لتقليل زمن الانتظار .
- ساعد المتعلم في حفظ اللوحة باسمه عند الانتهاء من رسمها .
- درب المتعلمين على اختيار الألوان الصحيحة (مثل الأحمر – الأصفر – الأخضر لإشارة المرور).
- تابع المتعلمين أثناء التطبيق للتأكد من صحة استخدام الأدوات .
- اطبع ورقة المشروع (1) والمشروع (4) بعدد المجموعات .
- وفر ألوان واقلام للمجموعات لحل المشروع (1) والمشروع (4).

خطوات إعداد الدرس:

الاطلاع الدقيق على محتوى الدرس:

- اقرأ الدرس من الكتاب المدرسي، أو دليل المعلم، أو أي مرجع داعم.

- ركّز على المفاهيم الأساسية والكلمات المفتاحية التي سيحتاجها المتعلمون الصغار.

تحديد الأهداف ونواتج التعلم بوضوح:

- صِغ أهدافاً بسيطة وقابلة للقياس: معرفية («يفهم المتعلم مفهوم...») ومهارية («يستخدم المتعلم مهارة...») وسلوكية («يتعاون المتعلم مع زملائه في...»).

- اجعل الأهداف مناسبة للفئة العمرية للصف الأول، وارتبط بها عند اختيار الأنشطة.

التخطيط الذهني للدرس:

- تخيل تسلسل الحصة في ذهنك: التمهيد، العرض، التطبيق، التقويم.

- فكّر في أسلوب جذب انتباه المتعلمين (قصة قصيرة، صورة، سؤال تحفيزي).

كتابة الخطة التفصيلية:

سجّل خطوات الدرس بشكل مرتب ومرقم:

- التمهيد (دقيقة ١–٣) :مثال: سأطرح سؤالاً مفتوحاً عن تجربتهم مع..

- العرض (دقائق ٥–١٠) :أشرح المفهوم عبر رسم بياني/بطاقة تعليمية

- التطبيق (دقائق ٧–١٠) :نشاط جماعي: بناء جملة باستخدام الكلمة الجديدة

- التقويم (دقائق ٣–٥) :اختبار شفهي/ورقة عمل قصيرة

- ضَع بجانب كل خطوة الوقت المخصّص لها والأدوات المطلوبة.

تحضير الوسائل والأدوات:

جهّز البطاقات، المجسمات، الملصقات، والألعاب التعليمية التي تخدم أهداف الدرس.

تأكّد من عمل الأجهزة (كمبيوتر، سبورة ذكية) وتجهيزها قبل بدء الحصة.

تابع / خطوات إعداد الدرس :

ضبط البيئة الصفية:

- رتّب المقاعد بشكل يدعم التفاعل (دوائر، مجموعات صغيرة).

- أضف لمسات بصرية بسيطة (ملصق عنوان الدرس، ألوان مبهجة).

مراجعة سريعة قبل الحصة:

- راجع الأهداف والخطوات والأدوات مرة أخيرة.

- فكر في بدائل سريعة (نشاط إضافي أو سؤال تحفيزي) إذا استغرق نشاط أقل من الوقت المخصص.

- بهذا الترتيب يضمن معلم المرحلة الابتدائية تنفيذ الدرس بسلاسة وفاعلية، مع مراعاة احتياجات المتعلمين الصغار واهتماماتهم.

أخطاء شائعة يقع فيها المعلم عند إعداد الدرس:

١.غياب تحديد الأهداف بوضوح:

عند إعداد الدرس دون صياغة أهداف سلوكية واضحة ومحددة، يصعب على المعلم والمتعلمين تقييم مدى تحقيق المطلوب، كما يفقد الدرس اتّجاهه والربط المنطقي بين مضمونه وأنشطته.

٢.عدم مراعاة الفروق الفردية:

تحضير درس "واحد يناسب الجميع" دون توزيع أنشطة أو مستويات متفاوتة يصيب بعض المتعلمين بالإحباط ويبقي المتفوقين من دون تحدٍ كافٍ.

٣.التمهيد الضعيف أو المفقود:

إهمال بداية الدرس بتمهيد يربط المحتوى بالخبرات السابقة لدى المتعلمين يؤدي إلى ضعف الدافعية وصعوبة ربط المعلومات الجديدة بما تعرفوه سابقاً.

٤.الإكثار من الشرح النظري دون تطبيق عملي:

التركيز على نقل المعلومات وحشو المحتوى النظري دون تصميم أنشطة تطبيقية أو تفاعلية يجعل الدرس جافاً ويقلّل فرص الاستيعاب.

٥.عدم تحضير الوسائل التعليمية والمواد بوقت كافٍ:

الاعتماد على الشرح الشفهي فقط أو إعداد الوسائل (عروض، صور، أوراق عمل) في آخر لحظة يعرقل سير الدرس ويشتت تركيز المتعلمين.

٦.غياب التخطيط الزمني الدقيق:

عدم توزيع الوقت بين عرض المفهوم والتطبيق والمناقشة والتقويم يؤدي إلى تجاوز أحد هذه المراحل أو اختصارها بشكل مبالغ فيه، فيفقد الدرس توازنه.

٧.إهمال تصميم أسئلة التقويم التكويني:

غياب فقرات أو أسئلة قصيرة لقياس مدى فهم المتعلمين أثناء سير الدرس يجعل المعلم يغفل عن الأخطاء أو الصعوبات التي يواجهها المتعلمين في الوقت المناسب.

٨.التمسك الصارم بالخطة دون مرونة:

رفض تعديل الخطة أو الأنشطة عند مواجهتك لموقف طارئ (مثل تأخر دخول متعلم أو خلل تقني) يجعل الدرس يفقد ديناميكيته ويعرقل تقدّم المتعلمين.

تابع/ أخطاء شائعة يقع فيها المعلم عند إعداد الدرس:

٩.الاعتماد الكلي على الأسلوب التقليدي (التلقين):

استخدام المحاضرة الطويلة فقط دون تنويع الاستراتيجيات (تعاوني، قصصي، تعلُّم باللعب...) يحدّ من تفاعل المتعلمين ويؤثر على دافعيتهم.

١٠.الإهمال في تحضير خطة بديلة:

عدم وجود "خطة ب" Plan B عند تعطل الوسائل الرقمية أو تغيير جدول الحصة المفاجئ يجعل المعلم يفقد السيطرة على إدارة الدرس.

تجنب هذه الأخطاء يعزّز فعالية التحضير ويزيد من فرص تحقيق أهداف الدرس، ويضمن تقديم تجربة تعليمية غنية ومحفّزة للمتعلمين.

التقويم التربوي:

تعريف التقويم التربوي:

التقويم التربوي هو العملية المنظمة التي يجمع فيها المعلم بيانات ومعلومات عن أداء المتعلمين، ويحللها ويستخدم نتائجها لتحسين عملية التعلم والتعليم واتخاذ القرارات التربوية المناسبة.

يهدف التقويم إلى قياس مدى تحقيق المتعلمين لأهداف الدرس والوحدة التعليمية، والكشف عن نقاط القوة والضعف لديهم، وتوجيه المعلم في ضبط خططه واستراتيجياته.

أنواع التقويم حسب الفترة الزمنية:

أ. التقويم القبلي (التشخيصي):

- يُجرى قبل بدء الدرس أو الوحدة.
- يهدف إلى تحديد المعارف والمهارات السابقة لدى المتعلمين، واحتياجاتهم التعليمية، والصعوبات المتوقعة.

ب. التقويم التكويني (الاستمراري):

- يتم أثناء تنفيذ الدرس أو الوحدة.
- يركز على متابعة تقدم المتعلمين بشكل دوري، وتصحيح المسار التعليمي فوراً.
- يتضمن: الأسئلة الشفوية، الواجبات القصيرة، الملاحظة الصفية، واختبارات التحصيل السريعة.

ج. التقويم الختامي (النهائي/المرحلي):

- يُجرى بعد انتهاء الدرس أو الوحدة.
- يقيس مدى تحقق أهداف التعلم، ويُستخدم لإصدار درجات أو قرار انتقال المتعلمين إلى المستوى التالي.
- يشمل الاختبارات التحريرية، المشروعات الختامية، والعروض التقديمية.

أنواع التقويم للفروقات الفردية لدى المتعلمين:

أ. التقويم المعياري Norm-Referenced Assessment

- يقارن أداء المتعلم بمستوى زملائه ضمن مجموعة مرجعية.
- يُستخدم لتحديد من هم المتفوقون أو المحتاجون للدعم.

ب. التقويم المعياري المرجعي Criterion-Referenced Assessment

- يقيس مدى تحقق المتعلم لمعايير أو معارف محددة دون مقارنة بأقرانه.
- يحدد ما إذا كان المتعلم قد أتقن الأهداف المحددة سلفاً.

ج. التقويم التكيفي Adaptive Assessment

- يتكيف محتواه وصعوبته مع مستوى المتعلم الفعلي أثناء الاختبار.
- يتيح تشخيصاً دقيقاً للفروق الفردية ويساعد في توجيه الدعم المناسب.

الخاتمة

يمثل هذا الدليل مرجعاً شاملاً لمعلمي مادة الحاسوب للصف الأول في مدارس دولة الكويت، حيث يقدم إطاراً متكاملاً للتخطيط والتنفيذ والتقويم، مع التركيز على توظيف استراتيجيات تعليمية حديثة تتناسب مع طبيعة المادة وخصائص المتعلمين في هذه المرحلة العمرية.

- استراتيجية تعليمية

متنوعة ومتكاملة لتدريس مادة الحاسوب بطرق فعالة وجذابة.

- نشاط تعليمي

مصمم خصيصاً لتناسب متعلمي الصف الأول وتعزز مهاراتهم التقنية.

- أسلوب تقويم

لقياس نواتج التعلم بطرق متنوعة تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.

ومن الجدير بالذكر أن نجاح تدريس مادة الحاسوب لا يعتمد فقط على محتوى المنهج وطرق التدريس، بل يتوقف بشكل كبير على شخصية المعلم وقدرته على التفاعل مع المتعلمين وإثارة دافعيتهم نحو التعلم. لذا نوصي المعلمين بالاستمرار في تطوير مهاراتهم المهنية ومواكبة المستجدات في مجال تكنولوجيا التعليم.

"إن الهدف الأسمى من تدريس تقنية المعلومات في المراحل المبكرة ليس فقط إكساب المتعلمين المهارات التقنية، بل تنمية قدراتهم على التفكير المنطقي والإبداعي، وإعدادهم للتعامل بكفاءة مع متطلبات العصر الرقمي."