

دليل
المعلم

وزارة التربية
Ministry of Education
State of Kuwait | دولة الكويت



المستكشف الرقمي 2

الصف الثاني
الفصل الدراسي الأول



المرحلة الابتدائية

دليل المعلم

الصف الثاني

الإشراف العام

أ/ منى سالم عوض سالم

المراجعة الفنية واللغوية

د. حنان عيسى رمضان خسروه

د. يوسف منصور الخليفة

أ. بدور عباس حسين بوعباس

تأليف

أ. بدور عباس حسين بوعباس

أ. أماني علي حسين الشطي

أ. دلال فرحان عبيد العنزي

أ. زينب عبدالله غلوم غضنفري

المراجعة العلمية

أ. فاطمة نجم جاسم الهولي

أ. عبدالرحمن محمد مال الله الجزاف

إخراج

أ. بدور عباس حسين بوعباس

أ. أماني علي حسين الشطي

أ. زينب عبدالله غلوم غضنفري

المقدمة

عزيزي المعلم

في ضوء التطور المتسارع في مجالات التكنولوجيا الرقمية، وتوجه وزارة التربية نحو بناء منظومة تعليمية رقمية متكاملة، يأتي هذا الدليل ليكون مرجعاً تربوياً وعملياً للمعلمين في الصف الثاني الابتدائي، يرشدكم 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 وبمبسطة، 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 تمكن 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 يُسهّم هذا الدليل في دعم المعلمين والمعلمات في رحلتهم التعليمية، ويكون رفيقاً لهم في تقديم تعليم تكنولوجي ملهم، يرسّخ حب المعرفة، ويبني جيلاً واعياً ومبدعاً، قادراً على التفاعل مع أدوات العصر بمهارة ومسؤولية.

الأهداف العامة لمادة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

1. 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.
2. 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.
3. دعم التعلم القائم على التكنولوجيا: تعزيز بناء بيئات تعليمية تفاعلية قائمة على التكنولوجيا، مما يتيح للمتعلمين الفرصة للابتكار، والاستكشاف، والتعلم الذاتي.
4. 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.
5. 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.
6. دعم الابتكار والإبداع: تشجيع المتعلمين على استخدام التكنولوجيا في تطوير حلول مبتكرة لمشكلات واقعية، مما يساعد على بناء بيئة تعليمية محفزة على الإبداع.
7. 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.
8. توفير فرص تعلم شاملة: ضمان وصول جميع المتعلمين إلى التكنولوجيا الرقمية والموارد التعليمية بغض النظر عن خلفياتهم الاجتماعية أو الاقتصادية، بما يساهم في تحقيق العدالة والشمولية في التعليم.

الاستراتيجيات التعليمية

عزيزي المعلم

في ظل التطور السريع لتكنولوجيا المعلومات وتغير مهارات العصر، بات من الضروري اعتماد استراتيجيات تعليمية تصمم لتلبية احتياجات الفئة العمرية لتعلمي الصف الثاني وتسهم في بناء بيئة تعليمية محفزة وداعمة.

يقدم 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 الفعالة 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 يهيئهم لمواجهة تحديات المستقبل بثقة وكفاءة.

تعريف الاستراتيجيات التعليمية

هي مجموعة من الوسائل والطرق المخطط لها مسبقاً والتي يدمجها المعلم في بنية الدرس بهدف تنشيط عمليات التفكير والتفاعل لدى المتعلمين، وتطوير مهاراتهم المعرفية والمهارية والاجتماعية. وتنبتق 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 المصغرة.
- **الإبداع (Creativity):** القدرة على توليد أفكار وحلول جديدة. يُمكن التعلم باللعب والمشروعات القصصية 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

1. إستراتيجية التعلم التعاوني

- **التعريف:** هي خطة منهجية يتعاون فيها المتعلمون ضمن مجموعات صغيرة (3-4 أفراد) لتحقيق مهمة تعليمية مشتركة؛ حيث يتولى كل فرد دوراً محدداً (مثل: قائد، كاتب، مراجع، عارض) ويُشجّع على التفاعل الإيجابي وتبادل الأفكار والمسؤوليات.
- **الأهداف:**

- تنمية مهارة فريق العمل team work والمسؤولية المشتركة.
- تعزيز القدرة على التواصل الشفهي والكتابي.
- تحفيز الشعور بالمسؤولية المشتركة نحو إنجاز المهمة.
- بناء الثقة بالنفس من خلال الإنجاز الجماعي.

● إجراءات التطبيق:

1. تقسيم طلاب الصف إلى فرق، بحيث يضم كل فريق من 3-4 متعلمين.
2. شرح المهمة بوضوح وتحديد الأدوار (كاتب-مراجع-عارض).
3. متابعة عمل الفرق وتقديم الدعم والتوجيه.
4. عرض نتائج كل فريق ومناقشتها مع الصف.

2. 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:

1. تعزيز روح الاستقصاء والفضول.
 2. تنمية مهارة التفكير النقدي من خلال تحليل النتائج.
 3. تشجيع المتعلمين على المبادرة والتجريب.
- إجراءات التطبيق:
1. تحديد المحتوى أو الأداة المراد استكشافها.
 2. عرض العنصر دون شرح مفصل.
 3. تقسيم المتعلمين إلى مجموعات سواء (ثنائية، ثلاثية، رباعية... إلخ)
 4. تزويدهم بموارد (مثل أوراق عمل أو أسئلة استرشادية) تحفّزهم على تجربة الأيقونات والأدوات.
 5. إتاحة وقت كافٍ للتجربة الفردية أو الجماعية، وتدوين الملاحظات.
 6. عقد نقاش صفّي لاستعراض ما اكتشفوه وتوحيد المفاهيم.

3. 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 المرحية.

• الأهداف:

1. زيادة الحماس والتركيز لدى المتعلمين أثناء الدرس.
2. ترسيخ المفاهيم الذهنية عبر الممارسة التطبيقية.
3. تنمية مهارة الابتكار والتفكير الإبداعي في حل التحديات.
4. تعزيز روح المنافسة الإيجابية والتعاون بين المتعلمين.

• إجراءات التطبيق:

1. تصميم اللعبة أو التحدي: تحديد الهدف التعليمي (مثلاً: إدراج صورة وتقسيمها).
2. توضيح القواعد والمهام: شرح كيفية اللعب والمعايير الزمنية.
3. تقسيم المتعلمين إلى فرق: تكوين مجموعات متوازنة تنافس بعضها البعض.
4. بدء التحدي: يباشر كل فريق تنفيذ المهمة ضمن الوقت المحدد.
5. التقييم الفوري: إحتساب النقاط أو إعلان الفريق الفائز بناءً على جودة الإنجاز وسرعته.
6. التغذية الراجعة والمراجعة: مناقشة الأخطاء وتقديم الإرشادات لتثبيت المفاهيم.

4. 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:

1. تعزيز مهارات استراتيجيات التعلم القصصي عبر ارتباط الدرس بالسرد القصصي.
2. تسهيل إسترجاع المعلومات وتثبيتها في الذاكرة طويلة الأمد.
3. تحفيز الخيال والإبداع من خلال تصور مشاهد وأحداث القصة.
4. ربط المفاهيم التقنية بسيناريوهات واقعية تعكس إحتياجات المتعلم.

- إجراءات التطبيق:

1. إختيار الشخصية أو السيناريو: تحديد بطل القصة (مثل "سارة" أو "حمد") والموقف التقني الذي سيواجهه.
2. كتابة أو سرد القصة: تقديم تفاصيل المشكلة والحلول بأسلوب جذاب مع تضمين الحوار والوصف.
3. إستخلاص المفهوم: ربط أحداث القصة بالخطوات التقنية.
4. نشاط تطبيق عملي: يطبق المتعلمون خطوات حلّ المشكلة التقنية المستوحاة من القصة على أجهزتهم.
5. نقاش ختامي: مناقشة الدروس المستفادة وكيفية تعميمها على مهام أخرى.

5. استراتيجية النقاش والحوار

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

• الأهداف:

1. تنمية مهارات التعبير الشفهي والاستماع الفعّال.
2. تعزيز التفكير النقدي من خلال تحليل وجهات النظر المختلفة.
3. بناء الثقة بالنفس لدى المتعلمين عبر مشاركتهم آرائهم.
4. تطوير القدرة على احترام اختلاف وجهات النظر والحوار البناء.

• إجراءات التطبيق:

1. اختيار الموضوع أو السؤال المحفّز: يحدد المعلم فكرة أو سيناريو.
2. توزيع التوجيهات: شرح القواعد.
3. تقسيم الصف: إمّا في مجموعات صغيرة أو نقاش صفّي كامل حسب حجم الموضوع.
4. قيادة النقاش: يطرح المعلم سؤالاً مفتوحاً، ويشجع المتعلمين على التفاعل عبر أسئلة متابعة (لماذا؟ كيف؟).
5. التلخيص والتوصيات: يجمع المعلم الأفكار الرئيسية ويكتبها على السبورة، ثم يناقش مع المتعلمين كيفية تعميمها أو تطبيقها.
6. التغذية الراجعة: يشارك المعلم والمتعلمون ملاحظاتهم على أسلوب النقاش ومخرجاته، مع اقتراح تحسينات.

- المثال من المنهج: في درس «أنا والأنترنت» ، يُطرح نقاش حول: "ما المعلومات الشخصية التي نشاركها على الحاسوب، وكيف نقرر ما نشاركه وما نحفظ به سرياً؟" يتبادل المتعلّمون الآراء، ثم يلخصون معاً قواعد حفظ الخصوصية عند استخدام البريد الإلكتروني أو الحسابات الإلكترونية.

6. استراتيجية التعلم المعزز بالتقنيات الرقمية

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

• الأهداف:

1. زيادة دافعية المتعلمين وتحفيزهم عبر استخدام أدوات التقنية الحديثة.
2. تنمية الثقافة الرقمية ومهارة التعامل مع المنصات والتطبيقات.
3. تقديم تغذية راجعة فورية تمكّن المتعلمين من تصحيح أخطائهم ذاتياً.
4. دعم الفروق الفردية بتوفير محتوى تفاعلي يناسب جميع مستويات المتعلمين.

• إجراءات التطبيق:

1. اختيار الأداة الرقمية الملائمة: كموقع WordWall ومنصة Quizizz أو Kahoot! تدعم اللغة العربية.
2. إعداد المحتوى التفاعلي: تصميم أسئلة قصيرة أو بطاقات تحدٍ مرتبطة بأهداف الدرس.
3. مشاركة الرابط أو رمز QR : توزيع الرابط/الرمز على المتعلمين للدخول عبر أجهزتهم.
4. تنفيذ النشاط: ينفذ المتعلمون الأنشطة والتمارين المطلوبة، بينما يعرض المعلم نتائج عملهم.
5. مناقشة النتائج والتغذية الراجعة: عرض الإجابات الصحيحة والخاطئة وتصحيح المفاهيم فوراً.
6. تقييم الأداء الفردي والجماعي: استخدام تقرير المنصة لتحليل الأداء وتحديد نقاط القوة والضعف والفرصة المتاحة لتحسين أداء المتعلم.

7. 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:

1. تحفيز حرية التعبير وتشجيع التفكير الابداعي.
2. تنمية مهارة توليد الأفكار المتنوعة والمتعددة.
3. بناء الثقة بالنفس لدى المتعلمين في طرح آرائهم دون خوف من الخطأ.
4. تمهيد الطريق نحو اختيار أفضل الحلول لاحقاً.

• إجراءات تطبيقها:

1. تحديد الموضوع أو المشكلة بوضوح: يطرح المعلم السؤال.
2. شرح قواعد العصف الذهني : التأكيد على عدم نقد أو تقييم أي فكرة خلال مرحلة الجمع، وتسجيل كل الاقتراحات.
3. جمع الأفكار بسرعة: يطلب المعلم من المتعلمين كتابة أو قول أفكارهم بسرعة دون توقف.
4. تسجيل جميع الاقتراحات: يسجل المعلم أو أحد المتعلمين الأفكار على السبورة أو على لوحة ورقية.
5. فرز الأفكار بعد الانتهاء: بعد نهاية الوقت المخصص، يقوم المعلم والمتعلمون بتجميع الأفكار المتشابهة وتصنيفها.
6. المناقشة والتحليل: يناقش الصف الأفكار المختارة ويفسّرون مزايا كلاً منها و تحديد كيفية تطبيقها.

8. استراتيجية التعلم القائم على المشاريع المصغرة

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

• الأهداف:

1. ربط المفاهيم النظرية بالتطبيق العملي لتعميق الفهم.
2. تنمية مهارات التخطيط والتنظيم لدى المتعلمين.
3. تعزيز روح المبادرة والمسؤولية الفردية والجماعية.
4. صقل مهارات التفكير النقدي والإبداعي خلال تنفيذ المشروع.
5. تطبيق مهارات التواصل عبر العرض والمناقشة.

• إجراءات تطبيقها:

1. تحديد مخرجات المشروع: مثل إعداد تقرير مصغر يضم عنواناً وفقرة وصورة.
2. عرض القالب الإرشادي: يوضح خطوات المشروع (اختيار الموضوع-جمع المعلومات-كتابة المسودة-إدراج الصور-التنسيق-العرض).
3. تقسيم الصف إلى مجموعات تضم أعداد محددة سواء (ثنائي أو ثلاثي أو رباعي): مع توزيع أدوار داخل كل فريق (مخطط-كاتب-منسق-عارض).
4. تخطيط المشروع: يضع المتعلمون خطة عمل مبسطة لكل مرحلة مع جدول زمني.
5. تنفيذ المشروع عملياً: يعمل كل فريق على المستند، يدرجون النصوص والصور ويطبقون التنسيق.
6. العرض والتغذية الراجعة: يقدم كل فريق نتاجه أمام الصف، ويتلقى ملاحظات المعلم وزملائه.
7. التقييم الذاتي وتقييم الأقران: يقيم المتعلمون عملهم وعمل الآخرين وفق معايير محددة.

9. استراتيجية التعلم القائم على حل المشكلات

- التعريف: هي منهجية تعليمية يتم عرض مشكلة واقعية أو محاكاة أمام المتعلمين تستدعي منهم استخدام مهارات التفكير والتخطيط والتعاون لوضع خطوات منهجية لحلها. يمر المتعلمون بمراحل تحديد المشكلة وتحليلها وإقترح الحلول وتطبيقها، مما يعزز التعلم النشط ويقرهم من مواقف الحياة الحقيقية.

• الأهداف:

1. تنمية قدرة المتعلمين على تحديد عناصر المشكلة وفهمها بوضوح.
2. صقل مهارة التفكير النقدي عبر تحليل الموقف وتقييم البدائل.
3. تعزيز مهارة التخطيط والتنظيم المنهجي لخطوات الحل.
4. ترسيخ روح التعاون وتقاسم الأدوار عند العمل الجماعي.
5. تطوير مهارة الاتصال الفعال عند مناقشة الحلول وعرضها.

• إجراءات تطبيقها:

1. عرض السيناريو أو المشكلة: يقدم المعلم مشكلة ملموسة.
2. تحديد عناصر المشكلة: يقود المعلم المتعلمين لاستيضاح ما هو الملف وأين كان محفوظاً وإمكانات استعادته.
3. تكوين مجموعات عمل: تقسيم المتعلمين إلى فرق (3-4 متعلمين) وتوزيع أدوار (محلل-منفذ-مؤثق) يجب توزيع الأدوار على عدد أعضاء الفريق.
4. اقتراح الحلول: يناقش كل فريق الخيارات الممكنة.
5. تخطيط خطوات التنفيذ: يضع كل فريق خطة زمنية وخطوات واضحة لتنفيذ الحل.
6. تطبيق الحل عملياً: يعمل المتعلمين على الحواسيب لتنفيذ الخطوات المقترحة لاستعادة الملف وحفظه باسم جديد.
7. عرض النتائج: يعرض كل فريق حله أمام الصف ويشرح الخطوات التي اتبعها.
8. المناقشة والتقييم: يقود المعلم نقاشاً حول فعالية الحلول ويقدم تغذية راجعة، ثم يلخص 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 من الانخراط بأمان وفعالية في بيئتهم الرقمية، بدءاً من فهم هويتهم الرقمية وبصمتهم الرقمية، مروراً بحماية خصوصيتهم وسلامتهم في مختبر الحاسوب، وانتهاءً بالتعرّف إلى مكّونات الحاسوب وأساليب التعامل معه.

ما سيتم تناوله في هذه الوحدة

1. أنا والإنترنت

— استكشاف مفهوم الهوية الرقمية ومكوناتها (اسم المستخدم، كلمة المرور، البريد الإلكتروني، الصورة الرمزية أو المعرّف).

2. خصوصيتي كنزي وسلامي أولاً

— قواعد حماية البيانات الشخصية: صندوق كنز المعلومات الخاصة.
— احتياطات الأمان في مختبر الحاسوب: السلوك داخل المختبر، الجلوس الصحيح أمام الشاشة، التعامل مع الجهاز بهدوء واحترام.

3. التعرف على الحاسوب

— مكّونات الحاسوب الأساسية ووظائفها (وحدة النظام-الشاشة-الفأرة-لوحة المفاتيح) وربطها بأعضاء الجسم.
— أساليب التفاعل مع الحاسوب: إمساك الفأرة بالطريقة الصحيحة، النقر المفرد والمزدوج، السحب والإفلات.

تركز هذه الوحدة على تنمية

1. الوعي الرقمي والمسؤولية الشخصية في اختيار هوية سليمة وحمايتها.
2. مهارات الخصوصية والأمان الرقمي عبر التعامل الواعي مع المعلومات وحفظها.
3. مهارات السلامة والصحة الوظيفية في بيئة مختبر الحاسوب (الوضعية الصحيحة للجلوس – السلوك الهادئ).
4. المهارات التقنية الأساسية للتفاعل مع مكونات الحاسوب وتنفيذ أوامر بسيطة.
5. الثقافة الرقمية وقدرة المتعلمين على التمييز بين المعلومات الملائمة وغير الآمنة.

مخرجات التعلم المتوقعة

بنهاية الوحدة يكون المتعلمون قادرين على:

1. تمييز مفهوم الهوية الرقمية والهوية الشخصية، وبيان أوجه الاختلاف بينهما.
2. تعداد مكونات الهوية الرقمية (اسم المستخدم، كلمة المرور، البريد الإلكتروني، الصورة الرمزية).
3. تطبيق قواعد الخصوصية الرقمية بعدم مشاركة البيانات الشخصية (الاسم الكامل – العنوان – رقم الهاتف) مع أي شخص مجهول.
4. اتباع إجراءات الأمان داخل مختبر الحاسوب (الدخول بهدوء – الجلوس بطريقة صحيحة – الحفاظ على نظافة الجهاز).
5. التعرف إلى مكونات الحاسوب الأساسية (وحدة النظام – الشاشة – الفأرة – لوحة المفاتيح) وربطها بوظيفة كل عضو من أعضاء الجسم.
6. تنفيذ عمليات أساسية بالفأرة: النقر المفرد، النقر المزدوج، السحب والإفلات لاختبار التفاعل مع العناصر على الشاشة.

المفاهيم والمصطلحات الأساسية

1. الهوية الرقمية (Digital Identity)
2. الخصوصية الرقمية (Digital Privacy)
3. الأمان الرقمي (Digital Security)
4. مختبر الحاسوب (Computer Lab)
5. وحدة النظام (System Unit)
6. الشاشة (Screen/Monitor)
7. الفأرة (Mouse)
8. لوحة المفاتيح (Keyboard)
9. النقر المفرد والنقر المزدوج (Single & Double Click)
10. السحب والإفلات (Drag & Drop)

خطة الدروس: الوحدة الأولى: أنا في العالم الرقمي

عدد الحصص	الموضوع	م
حصتين دراسيتين	أنا والإنترنت: الهوية الرقمية - مكونات الهوية الرقمية	1
حصتين دراسيتين	خصوصيتي كنزي وسلامتي أولاً: معلوماتي صندوق كنزي - سلامتي في المختبر.	2
حصتين دراسيتين	التعرف على الحاسوب: رحلتي مع مكونات الحاسوب - أنا والفأرة.	3
حصة دراسية	هيا نطبق مشروع (1)	4

أنا والإنترنت: الهوية الرقمية - مكونات الهوية الرقمية

نتائج التعلم المتوقعة:

يتوقع من المتعلم أن يكون قادراً على أن:

1. يميّز بين الهوية الرقمية والهوية الشخصية.
2. يعدّد مكوّنات الهوية الرقمية (اسم المستخدم، كلمة المرور، البريد الإلكتروني، الصورة الرمزية).

مصطلحات حاسوبية أساسية

- الهوية الرقمية: (Digital Identity) المعرّف الرقمي الذي نستخدمه للدخول إلى الخدمات الإلكترونية.
- اسم المستخدم: (Username) الإسم المعرف الخاص بكل متعلم للدخول إلى الحساب.
- كلمة المرور: (Password) كلمة السرّ الذي يحمي الحساب من الدخول غير المصرّح.
- البريد الإلكتروني: (Email) عنوان يتيح تبادل الرسائل إلكترونياً.

استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم بالاستكشاف	يتيح للمتعلمين استكشاف مفهوم الهوية الرقمية والبصمة الرقمية بأنفسهم عبر صور أو سيناريوهات.
2	النقاش والحوار	فتح باب الحوار حول "لماذا لا نكتب اسمنا الحقيقي على الإنترنت؟" لجمع وجهات نظر متنوعة.

وصف الاستراتيجيات

1. التعلم بالاكتشاف (استكشاف):

- يعرض المعلم أمام الصف صورة لصفحة تسجيل دخول مزيفة (اسم مستخدم عشوائي وكلمة مرور خاطئة).
- يطلب من المجموعات الصغيرة استنتاج ماذا يقصد "بالبصمة الرقمية" ثم يشارك كل فريق اكتشافه شفويًا.

2. النقاش والحوار:

- يطرح المعلم سؤالاً مفتوحاً:
"ما المخاطر إن شاركتُ اسمي الكامل وعنواني في تعليق علني؟"

ملاحظات للمعلم

1. ملاحظات تربوية:

- ابدأ ببناء ثقة المتعلمين: اجمع أمثلة من حياتهم اليومية (مثل أسماء الألعاب أو الحسابات التي يستخدمونها).
- شجّع الجميع على المشاركة بالحديث أو الكتابة في لوحة فصلية (سبورة ذكية أو ورق لاصق).
- راقب التصورات الخاطئة وصححها فوراً (مثلاً: "لا، البصمة الرقمية ليست كلمة مرور!").

2. ملاحظات تقنية:

- تأكد من عمل جهاز العرض وتحميل الصور/الشرائح قبل الدرس.
- جهّز شبكة الإنترنت أو استخدم نسخة من غير إنترنت من المحتوى إذا كان الاتصال غير مستقر.

أوراق العمل:

التطبيق تمييز الهويتين صفحة 28:

- الهوية الشخصية: الاسم الكامل، بطاقة مدنية، جواز سفر.
- الهوية الرقمية: اسم مستخدم، كلمة مرور، عنوان بريد إلكتروني.



• التطبيق تمييز الهويتين صفحة 31:

- الهوية الشخصية: حمد عبد الله راشد.

- الهوية الرقمية: S3000000000012@moe.edu.kw.



خصوصيتي كنزي وسلامي أولاً: معلوماتي صندوق كنزي - سلامتي في المختبر.

نتائج التعلم المتوقعة

يتوقع من المتعلم أن يكون قادراً على:

1. توضيح أن المعلومات الشخصية هي "كنز ثمين" لا ينبغي مشاركتها مع الآخرين.
2. تطبيق قواعد السلامة والسلوك المنضبط داخل مختبر الحاسوب.
3. الالتزام بمسافة العين السليمة من الشاشة والوضعية الصحيحة أثناء الجلوس أمام الحاسوب.

مصطلحات حاسوبية أساسية

- المعلومات الشخصية: (Personal Data) بيانات مثل الاسم، العنوان، رقم الهاتف، التي يجب حمايتها.
- مختبر الحاسوب: (Computer Lab) المكان المخصص لاستخدام أجهزة الحاسوب تحت إشراف المعلم.
- الوضعية الصحيحة: (Ergonomic Posture) الطريقة السليمة للجلوس أمام الشاشة للحفاظ على الصحة.
- جلسة الحاسوب: (Computer Session) مدة استخدام الحاسوب في الحصة مع مراعاة قواعد الأمان.

استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	المحاكاة (Simulation)	تمثيل مواقف داخل المختبر يلتزم فيها المتعلمون بقواعد السلامة والهدوء.
2	المناقشة التوجيهية	مناقشة موجهة حول "لماذا لا نأكل أو نشرب في المختبر؟" لنجمع أسباب الحفاظ على الأجهزة صحية.

وصف الاستراتيجيات

1. المحاكاة:

- يقسم المعلم المتعلمين إلى مجموعتين، إحداهما تُظهر سلوكاً صحيحاً (هدوء، جلوس سليم، لا طعام/شراب)، والأخرى سلوكاً خاطئاً.
- يطلب من بقية الصف تحديد الأخطاء وتصحيحها.

2. المناقشة التوجيهية:

- يطرح المعلم أسئلة تحفيزية:
- 1. ما أضرار تناول الطعام أمام الحاسوب؟
- 2. كيف يؤثر الجلوس القريب جداً من الشاشة على العينين؟
- يُدير الحوار ويُسجل النقاط الصحيحة على السبورة.

ملاحظات للمعلم

1. ملاحظات تربوية:

- اجعل النشاط تفاعلياً: استخدم أدواراً تمثيلية واطلب من المتعلمين تدوين ملاحظاتهم.
- اربط الدرس بحياة المتعلمين: مثال من المنزل أو المكتبة.
- راقب مستوى الصوت داخل المختبر وشجّع على احترام زملائهم وأجهزة الحاسوب.

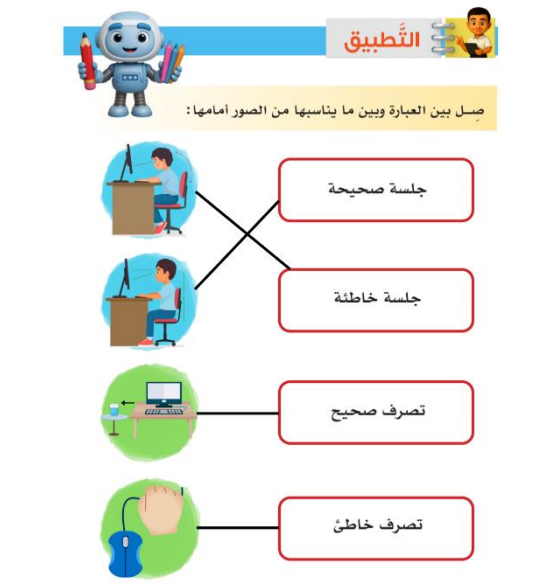
2. ملاحظات تقنية:

- اختبر إعدادات الشاشة (سطوع، تباين) قبل دخول الصف.
- جهز لوحة عرض تعرض رسم الجلسة الصحيحة أمام جهاز الحاسوب.

- التطبيق ارسـم قفلاً على كل ما لا يجب مشاركته على الإنترنت. صفحة 39:



- التطبيق صل بين العمود الأول بما يناسبه من العمود الثاني. صفحة 42:



التعرف على الحاسوب: رحلتي مع مكونات الحاسوب - أنا والفأرة.

نتائج التعلم المتوقعة

يتوقع من المتعلم أن يكون قادراً على:

1. تمييز مكونات الحاسوب الأساسية (وحدة النظام، الشاشة، الفأرة، لوحة المفاتيح).
2. بيان وظيفة كل مكون وربطها بعضو من أعضاء الجسم (العقل-العين-اليدين-الأصابع).
3. التحكم في البرامج على الحاسوب باستخدام الفأرة (نقر مفرد، نقر مزدوج، سحب وإفلات).
4. تنفيذ عمليات نقر وسحب صحيحة بالفأرة لفتح ملف أو نقل عنصر.

مصطلحات حاسوبية أساسية

- وحدة النظام (System Unit): وتشبه عقل الإنسان الذي يفكر ويقرر ويتحكم في جميع الأجزاء.
- الشاشة (Screen/Monitor): وهي مثل العين نشاهد من خلالها الألعاب والصور والبرامج.
- الفأرة (Mouse): تشبه يدنا التي تمسك الأشياء وتشير إليها.
- لوحة المفاتيح (Keyboard): تشبه الأصابع التي نستخدمها في كتابة الحروف والأرقام والرموز.
- نقر مفرد (Single Click): الضغط مرة واحدة لاختيار العنصر.
- نقر مزدوج (Double Click): الضغط مرتين متتاليتين لفتح العنصر.
- سحب وإفلات (Drag & Drop): الضغط مطوئاً وسحب العنصر إلى مكان جديد ثم إفلاته.

استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم التعاوني (تبادل الأدوار)	يتعاون المتعلمين في أزواج لاستكشاف وظائف كل مكون وتعليم بعضهم البعض.
2	التعلم بالاكشاف (محطات)	يتجول المتعلمون بين محطات (وحدة النظام-الشاشة-الفأرة-لوحة المفاتيح)، ويُجيبون عن أسئلة في كل محطة.

وصف الاستراتيجيات

1. التعلم التعاوني (تبادل الأدوار):

- يشكّل المعلم أزواجاً ويعطي كل متعلم بطاقة بها اسم مكون ووظيفته.
- يتبادل المتعلمون شرح الوظيفة لبعضهم ثم يعرضون للصف ما تعلموه.

2. التعلم بالاكشاف (محطات):

- يُنشئ المعلم أربع "محطات" حول الفصل فيها رسومات لكل مكون مع سؤال (مثلاً: ما اسم هذا الجزء؟ ما وظيفته؟).
- ينتقل المتعلمون في مجموعات صغيرة ويُدَوّنون الإجابات ثم يلتقون لمشاركة النتائج.

ملاحظات للمعلم

1. ملاحظات تربوية:

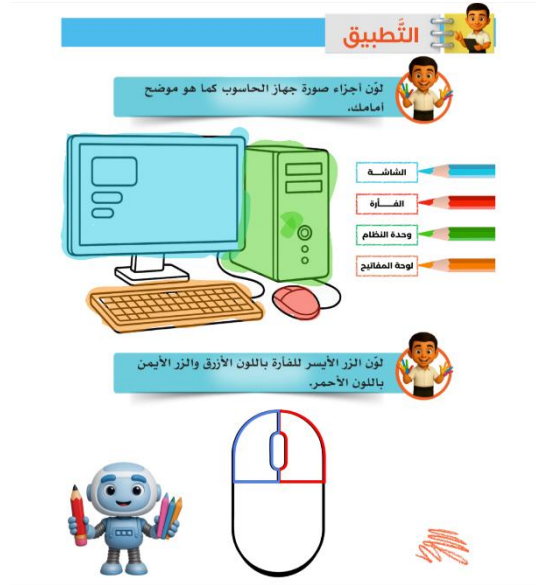
- وفّر لكل متعلم فرصة لمس مكون الحاسوب الحقيقي إذا أمكن، لتعميق الارتباط الحسي.
- اربط مكونات الحاسوب بوظائف الجسم لتسهيل الحفظ (مثلاً: "الفأرة كاليد لأنها تمسك وتنقر").
- حفّز المتعلمين البطيئين عبر دعم الزملاء في مجموعاتهم وتشجيعهم على الشرح.

2. ملاحظات تقنية:

- تأكد من عمل جميع أجهزة الحاسوب وأجزائها (لوحة المفاتيح ، الفأرة) - تنظيف الأسطح - عدم تعارض الأسلاك.
- جهّز جهاز عرض لعرض صور عالية الوضوح للمكونات في حال عدم توفر أجهزة حقيقية.
- اختبر البرامج البسيطة (فتح ملف/نقل أيقونة) قبل الدرس لتجنّب العطل.

أوراق العمل:

- التطبيق. صفحة 50:



- التطبيق. صفحة 51:



هيا نطبق المشروع (1)

يركز المشروع على:

1. تعزيز المفاهيم الأساسية:

- فهم معنى الهوية الرقمية وأهميتها.
- التعرف على أجزاء الحاسوب مثل الفأرة والشاشة.
- تعلم قواعد السلامة في مختبر الحاسوب.

2. دمج التعلم باللعب:

يقدم أنشطة وألعاب تعليمية مثل:

- لعبة التركيب والتوصيل: اختيار صور تمثل الهوية الشخصية وربطها بمكانها الصحيح.
- لعبة الاستكشاف والتوصيل: ربط الحواس المختلفة بأجزاء الحاسوب وتلوينها.

3. تصميم مخصص للأطفال:

- أسلوب توجيه مباشر (عزيزي المتعلم) بلغة قريبة من الطفل.
- إدراج شخصيات محلية مثل (حمد) و(سارة) لربط المفاهيم بالحياة اليومية.
- استخدام صور ورسومات ملونة ومساحات للأنشطة العملية، مما يشجع التفاعل والمشاركة.

4. هدف تربوي شامل:

المشروع يسعى إلى بناء وعي رقمي مبكر لدى الطفل، مع تعريفه على أساسيات التعامل مع الحاسوب بشكل آمن، وتشجيعه على التعلم الذاتي عبر الأنشطة.

نتائج التعلم:

يتوقع من المتعلم أن يكون قادراً على أن:

1. شرح مفهوم الهوية الرقمية وأهميته في حياتنا اليومية.
2. التعرف على أجزاء الحاسوب الأساسية مثل الفأرة والشاشة ودورها.
3. توضيح قواعد السلامة عند استخدام الحاسوب والعمل في المختبر.
4. تطبيق المفاهيم من خلال الأنشطة مثل ألعاب التركيب والتوصيل.
5. تمييز الحواس وربطها بوظائف أجزاء الحاسوب من خلال أنشطة تفاعلية.
6. المشاركة الفعالة في التعلم التعاوني عبر الألعاب والمشاريع.
7. تنمية حب التعلم الرقمي المبكر بطريقة ممتعة وآمنة.
8. تعزيز السلوك الآمن والمسؤول عند التعامل مع الأجهزة الرقمية.
9. تنمية مهارات التفكير المنطقي وحل المشكلات في مواقف عملية بسيطة.

استراتيجيات تعليمية مقترحة :

- 1- التعلم باللعب (Game-Based Learning) استخدام ألعاب تعليمية مثل لعبة التركيب والتوصيل ولعبة الاستكشاف لجعل المفاهيم مثل الهوية الرقمية وأجزاء الحاسوب ممتعة وسهلة الفهم.
- 2- التعلم التعاوني (Cooperative Learning) تقسيم المتعلمين إلى مجموعات صغيرة لحل الأنشطة معاً، مثل ربط الصور بالحواس أو ترتيب أجزاء الحاسوب.
- 3- التعلم بالمشاريع (Project-Based Learning) إشراك الأطفال في مشروع صغير مثل إعداد لوحة تُظهر الهوية الرقمية أو أجزاء الحاسوب باستخدام الرسومات والألوان.

ملاحظات للمعلم

1. ملاحظات تربوية

- الأسلوب موجه للأطفال بشكل مبسط ويخاطبهم مباشرة، مما يجذب اهتمامهم.
- الأنشطة متنوعة (تركيب، توصيل، تلوين) وتشجع مشاركة المتعلم وتناسب أنماط تعلم مختلفة.
- المحتوى يدمج قيم السلامة والوعي الرقمي بشكل مناسب لعمر الطفل.

- الأنشطة مرتبة بتسلسل منطقي يبدأ بالتعريف وينتهي بالتطبيق العملي.
- صياغة التعليمات تشجع المتعلم على الاستقلالية والتعلم الذاتي.

2. ملاحظات تقنية:

- تصميم الصفحات بسيط وواضح مع مساحات بيضاء مريحة للقراءة والكتابة.
- استخدام رسومات وأيقونات عالية الدقة تناسب الطفل وتجذب الانتباه.
- تجهيز نسخة رقمية بأنشطة تفاعلية (مثل السحب والإفلات والتلوين الرقمي).
- اعتماد خط عربي واضح وكبير الحجم ليسهل على الأطفال القراءة.
- جعل التصميم مناسب للطباعة على مقاس A4 مع ترك مساحة للأنشطة اليدوية.

أوراق العمل:

– حل مشروع (1)

– حل مشروع (2)

يمكن للمعلم عمل مشروع من اعداده الخاص

مشروع (1)

التطبيق

نُسخة التركيب والتوصيل

لنلعب مع لعبة التركيب والتوصيل.

أمامك مجموعة من الصور، اختر الصور التي تنتمي للهوية الشخصية وصلها بالمكان الصحيح لها.

الشجاع

حمد عبد الله

سارة عبد الله

مشروع (2)

التطبيق

نُسخة الاستكشاف والتوصيل

أمامك مجموعة من الصور، اكتشف أي حاسة من الحواس تمثل جزءاً من الحاسوب، ولونهم بنفس اللون.

الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية

وصف الوحدة

تهدف هذه الوحدة إلى تعريف المتعلم ببرنامج الرسام كأداة رقمية أساسية لتنمية مهاراته الفنية والتقنية، من خلال أنشطة تفاعلية ممتعة تناسب المرحلة العمرية الأولى.

تعتمد الوحدة على ربط المفاهيم التقنية بالتطبيق العملي بأسلوب مبسط، وتقديم تعليمات واضحة ومباشرة تخاطب الطفل بلغة قريبة منه، مما يشجع على حب التعلم الرقمي والإبداع.

ما سيتم تناوله في هذه الوحدة

- مقدمة عن برنامج الرسام: التعرف على البرنامج وأهميته في الرسم والتلوين
- فتح برنامج الرسام.
- مناطق نافذة الرسام: التعرف على شريط القوائم والأدوات ومنطقة الرسم
- الحفظ والفتح: تعلم خطوات حفظ اللوحة باسم وفتحها للتعديل
- شريط الألوان وأداة القلم: التدريب على اختيار الألوان واستخدام القلم في الرسم
- أداة الخط ورسم الأشكال: تعلم رسم خطوط مستقيمة وأشكال هندسية باستخدام الأدوات
- أداة الممحاة والفرشاة: تدريب الطفل على تعديل اللوحة وتغيير أشكال الفرش
- أداة الملء بالألوان: تسريع التلوين باستخدام أداة الملء
- هيا نطبق المشروع (2)
- تنفيذ مشروع نهائي يجمع كل المهارات السابقة في مستند واحد.
- عرض المشروع أمام المتعلمين ومناقشة الأدوات المستخدمة وأفضل الممارسات.

تركز هذه الوحدة على تنمية:

1. المهارات التقنية الأساسية:

- التعرف على مكونات نافذة برنامج الرسام ووظائفها.
- استخدام أدوات الرسم المختلفة (القلم، الفرشاة، الممحاة، الملء، الأشكال الهندسية).

- إتقان خطوات الحفظ والفتح، مما يعزز التنظيم الرقمي.

2. المهارات الفنية والإبداعية:

- تنمية الحس الفني من خلال اختيار الألوان والتنسيق بينها.
- تشجيع الطفل على التعبير عن نفسه برسم لوحات رقمية متنوعة.
- تطوير القدرة على الابتكار وإضافة لمسات شخصية على الرسومات.

3. التفكير المنطقي وحل المشكلات:

- استخدام الأدوات المناسبة لتصحيح الأخطاء أو تعديل الرسومات.
- ربط كل أداة بوظيفتها، مما يعزز التفكير التحليلي لدى الطفل.

4. الاستقلالية في التعلم الرقمي:

- اتباع خطوات واضحة ومبسطة تمكن المتعلم من العمل بمفرده.
- تعزيز الثقة في التعامل مع الحاسوب واكتشاف إمكانياته.

5. القيم والسلوكيات الرقمية:

- تعليم التنظيم عبر الحفظ والترتيب.
- تعزيز الصبر والدقة أثناء الرسم والتلوين.

مخرجات التعلم المتوقعة:

بنهاية الوحدة يكون المتعلم قادر على:

1. أن يميز مكونات نافذة برنامج الرسام ووظائفها الأساسية.
2. أن يستخدم أدوات الرسم مثل القلم والفرشاة والخط والأشكال الهندسية في إنشاء رسومات بسيطة.
3. أن يطبق خطوات الحفظ والفتح لحفظ لوحاته الرقمية واسترجاعها للتعديل.
4. أن يوظف أداة الملء بالألوان والممحاة بطريقة صحيحة أثناء العمل على الرسومات.
5. أن يختار الألوان وينسقها باستخدام شريط الألوان لإنتاج لوحة جمالية.
6. أن يطور المتعلم قدرته على الإبداع الفني من خلال استخدام الأدوات الرقمية المتاحة.
7. أن يكتسب مهارات تنظيم العمل الرقمي مثل تسمية الملفات وترتيبها.
8. أن يطبق التعليمات بدقة واستقلالية مع الالتزام بالترتيب المنطقي للخطوات.
9. أن يعبر عن نفسه بلوحات رقمية مبتكرة ويعرض أعماله بثقة.

المفاهيم والمصطلحات الأساسية

1. برنامج الرسام: برنامج بسيط للرسم والتلوين على الحاسوب
2. نافذة الرسام: الشاشة الرئيسية للبرنامج التي تحتوي على مناطق العمل والأدوات
3. شريط القوائم: قائمة تحتوي على أوامر البرنامج مثل ملف وتحرير
4. شريط الأدوات: شريط يضم أدوات الرسم والتعديل مثل القلم والممحاة
5. شريط أدوات الوصول السريع: شريط يوفر أوامر سريعة مثل الحفظ والتراجع
6. شريط الألوان: مجموعة ألوان لاختيار اللون الأمامي والخلفي للرسم
7. القلم: أداة للرسم الحرد داخل البرنامج
8. الخط: أداة لرسم خطوط مستقيمة مع اختيار سماكة
9. الأشكال: أدوات لرسم أشكال هندسية مثل المربع والدائرة
10. الممحاة: أداة لمسح أجزاء من الرسمة أو تعديلها
11. الفرشاة: أداة للرسم بخطوط وأشكال مختلفة

12. أداة الملء بالألوان: أداة لتعبئة شكل مغلق بلون محدد

13. الحفظ: تخزين الرسمة باسم محدد للرجوع إليها لاحقًا

14. الفتح: استرجاع ملف محفوظ لعرضه أو تعديله

خطة الدروس: الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية

م	الموضوع	عدد الحصص
1	برنامج الرسام: فتح برنامج الرسام – مميزات برنامج الرسام.	حصة دراسية
2	برنامج الرسام: مناطق نافذة الرسام.	حصة دراسية
3	برنامج الرسام: حفظ اللوحة – فتح اللوحة.	حصة دراسية
4	برنامج الرسام: شريط الألوان – أداة القلم.	حصة دراسية
5	برنامج الرسام: أداة الممحاة – أداة الفرشاة – تغيير أدوات الفرشاة	حصة دراسية
6	برنامج الرسام: أداة الخط-رسم الأشكال (رسم مستطيل – رسم شكل بيضاوي)	حصة دراسية
7	برنامج الرسام: أداة تعبئة الألوان	حصة دراسية
8	هيا نطبق المشروع (2)	حصة دراسية

عنوان الدرس:

فتح برنامج الرسام – مميزات برنامج الرسام

نتائج التعلم

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على أن:

- 1- يميز بين الرسم الرقمي باستخدام برنامج الرسام والرسم التقليدي باستخدام الألوان اليدوية.
- 2- يتعرف على خطوات فتح برنامج الرسام.
- 3- يفتح برنامج الرسام ويختار الأيقونة الصحيحة.
- 4- يتعرف على مميزات برنامج الرسام .
- 5- يعبر عن إبداعه الشخصي من خلال الرسم والتلوين.

– مصطلحات حاسوبية أساسية (تعريفات مختصرة):

- 1- برنامج الرسام: تطبيق بسيط في نظام ويندوز يُستخدم للرسم والتلوين وإنشاء لوحات رقمية.
- 2- أيقونة البرنامج: صورة صغيرة تمثل برنامجًا محددًا، بالنقر عليها يتم تشغيل البرنامج.
- 3- الرسم الرقمي: عملية إنشاء رسومات أو أشكال باستخدام برامج الحاسوب بدل الأدوات التقليدية.
- 4- الألوان الزاهية: مجموعة الألوان داخل برنامج الرسام التي يختارها المتعلم لتلوين أشكاله.

– استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم باللعب	استخدام نشاط تفاعلي ممتع مثل "ارسم بيتك الجميل" لتشجيع التلاميذ على الرسم والتلوين.
2	العصف الذهني المصور	عرض صور مختلفة (بيت – شجرة – شمس) ومناقشة المتعلمين حول أي الرسومات يمكنهم إنجازها في برنامج الرسام.
3	التعلم التعاوني	تقسيم المتعلمين إلى مجموعات صغيرة، كل مجموعة ترسم لوحة ثم تعرضها لبقية الصف.

1. ملاحظات تربوية

- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين عند اختيار مستوى الرسمة (بعضهم يرسم بيت بسيط، وآخر قد يضيف تفاصيل إضافية).
- تشجيع المتعلمين على استخدام الألوان بحرية للتعبير عن شخصياتهم وإبداعهم دون تقييد.
- تعزيز الثقة بالنفس من خلال الثناء على كل لوحة حتى لو كانت بسيطة جدًا.
- ربط النشاط بواقع الطفل (مثال: بيت يشبه بيته، شجرة في الحديقة القريبة).
- تعزيز قيم المشاركة والتعاون عند عرض الأعمال على الزملاء ومناقشتها.
- توفير بيئة صفية مشجعة على الاستكشاف والتجربة بعيدًا عن الخوف من الخطأ.

2. ملاحظات تقنية

- الاهتمام بتوضيح أماكن الأدوات (المحاة، الفرشاة، التراجع) باستخدام صور عالية الدقة.
- توفير تعليمات مصورة خطوة بخطوة للطلاب لضمان سهولة الفهم.
- التأكد من وجود أجهزة حاسوب مجهزة ببرنامج الرسم بأحدث إصدار.
- استخدام لوحات رقمية أو شاشات عرض لتوضيح استخدام الأدوات أمام الطلاب.
- التأكيد على حفظ الملفات قبل وبعد التعديلات لتعليم مهارات التنظيم الرقمي.

أوراق العمل:

حل التطبيق (ورقة عمل 1) ص 61

عنوان الدرس:

مناطق نافذة الرسام

نتائج التعلم

– يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على أن:

- 1- فتح برنامج الرسام من قائمة جميع التطبيقات.
- 2- يتعرف على مكونات نافذة برنامج الرسام (شريط الأدوات – شريط القوائم – منطقة الرسم – شريط أدوات الوصول السريع).
- 3- يميز بين منطقة الرسم ومناطق الأدوات.
- 4- يربط بين كل منطقة واسمها المناسب داخل نافذة البرنامج.
- 5- يعبر عن فهمه من خلال تنفيذ نشاط عملي على البرنامج.

– مصطلحات حاسوبية أساسية (تعريفات مختصرة):

- 1- برنامج الرسام: تطبيق بسيط موجود في نظام التشغيل يُستخدم لإنشاء رسومات وأشكال رقمية.
- 2- نافذة البرنامج: الإطار الذي يظهر عند فتح البرنامج ويحتوي على الأدوات ومكان الرسم.
- 3- شريط الأدوات: مجموعة الأزرار والأيقونات التي تساعد المستخدم في تنفيذ أوامر مختلفة مثل الرسم والمسح والتلوين.
- 4- شريط القوائم: يحتوي على أوامر رئيسية مثل (ملف، تحرير، عرض) لإدارة العمل داخل البرنامج.
- 5- منطقة الرسم: المساحة البيضاء في نافذة البرنامج التي يُنقذ فيها المستخدم رسوماته.
- 6- شريط أدوات الوصول السريع: شريط صغير يوفر أزرارًا لأكثر الأوامر استخدامًا مثل الحفظ أو التراجع بسرعة.
- 7- الأيقونة: صورة صغيرة تمثل برنامجًا أو أداة، وبالنقر عليها يتم فتحه أو تشغيله.

– استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم باللعب	نشاط مطابقة بين أسماء الأدوات وأماكنها في النافذة بطريقة مشوقة.
2	التعلم بالإكتشاف	ترك المتعلمين يستكشفون بالضغط على الأدوات لمعرفة وظائفها.
3	التعلم التعاوني	تقسيم الطلاب إلى مجموعات، كل مجموعة تحدد منطقة معينة وتشرحها للصف.

ملاحظات للمعلم:

1. ملاحظات تربوية

- استخدام أسلوب مبسط وشيق مع الطلاب عند تعريفهم بمكونات النافذة.
- مراعاة الفروق الفردية بحيث يتم الشرح ببطء مع التكرار للمتعلمين الأضعف.
- تشجيع المتعلم على التفاعل أثناء المطابقة بين الأسماء والمناطق.
- تحفيز الطالب على المشاركة الشفهية أثناء العرض (أين توجد الألوان؟ أين سنرسم؟).
- الثناء على الإجابات الصحيحة لتعزيز الدافعية.

2. ملاحظات تقنية

- التأكد من جاهزية الأجهزة وبرنامج الرسام مفتوح على الشاشة قبل بدء النشاط.
- عرض النافذة على شاشة العرض الكبيرة ليتضح للطلاب جميع الأجزاء.
- توضيح وظيفة كل منطقة بشكل عملي (رسم خط بسيط – اختيار لون – فتح القائمة).
- التأكد من أن كل طالب يتابع على جهازه الخطوات نفسها.
- تخصيص وقت قصير للتطبيق الفردي على الأجهزة بعد الشرح.

أوراق العمل:

حل التطبيق (ورقة عمل 1)

حفظ اللوحة – فتح اللوحة

نتائج التعلم

– يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على أن:

- 1- يحفظ لوحته الرقمية باستخدام أمر "حفظ باسم" داخل برنامج الرسام.
- 2- يحدد اسمًا مناسبًا للملف ويختار موقع الحفظ الصحيح.
- 3- يفتح اللوحة المحفوظة من جديد لإضافة تعديلات أو لمسات جديدة.
- 4- يستخدم أداة الحفظ من شريط أدوات الوصول السريع.
- 5- يميز بين أوامر "حفظ باسم" و "فتح" داخل قائمة ملف.

– مصطلحات حاسوبية أساسية (تعريفات مختصرة):

1. حفظ باسم: أمر من قائمة ملف يُستخدم لتخزين العمل باسم ومكان محددين داخل الحاسوب.
2. فتح: أمر من قائمة ملف يُستخدم لعرض ملف محفوظ مسبقًا لإعادة التعديل عليه.
3. شريط أدوات الوصول السريع: شريط صغير يحتوي على أوامر شائعة الاستخدام مثل الحفظ والتراجع.
4. ملف: وحدة لتخزين البيانات في الحاسوب يمكن أن تحتوي على نصوص أو صور أو رسومات.
5. اسم الملف: الكلمة أو العبارة التي يختارها المستخدم لتمييز عمله عند الحفظ.
6. موقع الحفظ: المكان داخل الحاسوب (مثل سطح المكتب أو المستندات) الذي يختاره المستخدم لتخزين ملفه.

– استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم باللعب	نشاط تفاعلي: ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة عند اختيار أمر الحفظ أو الفتح.
2	التعلم بالإكتشاف	ترك الطالب يكتشف الفرق بين "حفظ باسم" و "فتح" من قائمة ملف.
3	التعلم العملي	تكليف المتعلمين بتنفيذ خطوات الحفظ ثم إعادة فتح الملف بأنفسهم.

ملاحظات للمعلم:

1. ملاحظات تربوية

- تعزيز أهمية تنظيم الملفات وتسمية الأعمال بأسماء واضحة.
- تشجيع المتعلمين على الاحتفاظ بأعمالهم لمشاركتها مع الأهل والزملاء.
- مراعاة الفروق الفردية عند متابعة خطوات الحفظ والفتح، والتكرار عند الحاجة.
- تنمية الشعور بالفخر لدى الطالب من خلال عرض عمله المحفوظ على الآخرين.
- التركيز على الجانب القيمي: المحافظة على العمل وحفظ الجهد المبذول فيه.

2. ملاحظات تقنية

- التأكد من أن جميع الأجهزة متصلة وتعمل بشكل صحيح.
- توضيح خطوات الحفظ والفتح عملياً على شاشة العرض قبل تكليف الطلاب بالتنفيذ.
- تدريب الطلاب على كتابة أسماء ملفاتهم باستخدام لوحة المفاتيح.
- التأكد من أن كل طالب يعرف مكان مجلده أو موقع الحفظ على الحاسوب.
- متابعة الطلاب أثناء تنفيذ عملية الحفظ والفتح للتأكد من صحة التطبيق.

أوراق العمل:

حل التطبيق (ورقة عمل 1) ص 70

حل التطبيق (ورقة عمل 2) ص 72

عنوان الدرس:

شريط الألوان – أداة القلم

نتائج التعلم

– يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على أن:

- 1- يفتح برنامج الرسم ويصل إلى شريط الألوان.
- 2- يميز بين اللون الأمامي (الرسم بالزر الأيسر للفأرة) واللون الخلفي (الرسم بالزر الأيمن للفأرة).
- 3- يختار لونًا مناسبًا لتلوين الشكل أو الخلفية.
- 4- يستخدم أداة القلم لرسم خطوط وأشكال حرة داخل منطقة الرسم.
- 5- يرسم أرقامًا أو أشكالًا بسيطة باستخدام أداة القلم والألوان المختلفة.
- 6- يحفظ عمله باسم مناسب على سطح المكتب.

– مصطلحات حاسوبية أساسية (تعريفات مختصرة):

1. شريط الألوان: مجموعة من الألوان في نافذة الرسم يمكن للمتعلم الاختيار منها.
2. اللون الأمامي: اللون المستخدم للرسم عند الضغط على الزر الأيسر للفأرة.
3. اللون الخلفي: اللون المستخدم للرسم عند الضغط على الزر الأيمن للفأرة.
4. أداة القلم: أداة داخل برنامج الرسم تُستخدم للرسم بالخطوط وأشكال مختلفة.
5. المؤشر: السهم الصغير على الشاشة الذي يدل على مكان تنفيذ الأوامر.
6. السحب والإفلات: الضغط المستمر على زر الفأرة مع تحريكها لرسم خطوط أو أشكال.
7. ملف محفوظ: العمل الرقمي الذي يتم تخزينه باسم ومكان محدد داخل الحاسوب.

– استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم باللعب	نشاط "اختر اللون الصحيح" لتلوين شكل معين.
2	التعلم بالإكتشاف	ترك المتعلم يجرب بنفسه اختيار الألوان المختلفة لمعرفة تأثيرها.
3	التعلم التعاوني	عمل مجموعات صغيرة، كل مجموعة ترسم شكلًا بلون محدد وتعرضه.

ملاحظات للمعلم:

1. ملاحظات تربوية

- مراعاة الفروق الفردية عند استخدام الفأرة واختيار الألوان.
- تشجيع المتعلمين على الإبداع من خلال اختيار ألوانهم المفضلة.
- ربط الألوان بالمفاهيم اليومية (السماء زرقاء – الشجرة خضراء – الشمس صفراء).
- تعزيز المهارات الحسابية بربط النشاط برسم الأرقام.
- تشجيع روح المشاركة من خلال عرض رسومات التلاميذ أمام زملائهم.

2. ملاحظات تقنية

- التأكد من عمل الفأرة بشكل جيد (الزر الأيسر والزر الأيمن).
- توضيح عملي للفرق بين اختيار اللون الأمامي واللون الخلفي.
- متابعة المتعلمين أثناء استخدام أداة القلم والتأكد من ضبط المؤشر.
- تعليم الطلاب كيفية السحب والإفلات للرسم الحر.
- التأكيد على خطوات الحفظ وتسمية الملفات بشكل صحيح.

أوراق العمل:

حل التطبيق (ورقة عمل 1) ص 76

عنوان الدرس:

أداة الممحاة – أداة الفرش

نتائج التعلم

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على أن:

1. يتعرف على أداة الممحاة في برنامج الرسام ووظيفتها.
2. يستخدم أداة الممحاة لمسح أجزاء غير مرغوبة من اللوحة.
3. يختار الحجم المناسب لأداة الممحاة حسب الحاجة.
4. يتعرف على أداة الفرشاة وأنواعها المختلفة.
5. يستخدم الفرشاة لإضافة تفاصيل ورسومات بأشكال متنوعة.
6. يوظف أداة التراجع لتصحيح أثناء العمل على الرسومات.

– مصطلحات حاسوبية أساسية (تعريفات مختصرة):

1. أداة الممحاة: أداة تُستخدم لمسح أجزاء محددة من الرسمة داخل برنامج الرسام.
2. أداة الفرشاة: أداة للرسم الحرة إضافة تفاصيل باستخدام أشكال فرش متنوعة.
3. شريط الألوان: لوحة لاختيار الألوان الأمامية والخلفية للرسم.
4. أداة التراجع: أداة لإلغاء آخر خطوة تم تنفيذها في الرسم أو التلوين.
5. شريط أدوات الوصول السريع: شريط يحتوي على أوامر أساسية مثل الحفظ والتراجع.

– استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم بالممارسة	يتعلم المتعلم من خلال التطبيق العملي المباشر، حيث يستخدم أدوات الممحاة والفرشاة والتراجع لتنفيذ مهام بسيطة على برنامج الرسام.
2	التعلم التعاوني	يُقسم المتعلمون إلى مجموعات صغيرة للعمل على لوحات مشتركة، ما يعزز التعاون وتبادل الأفكار حول استخدام الأدوات.
3	التعلم بالمشكلات	يُعرض على المتعلم رسمة تحتوي على أخطاء أو تفاصيل ناقصة، ويُطلب منه استخدام الأدوات المناسبة لإصلاحها وإكمالها.

1. ملاحظات تربوية

- استخدام لغة بسيطة وودية (عزيزي الفنان الصغير) لجذب اهتمام الطالب وتشجيعه.
- إدراج أنشطة تطبيقية مثل مسح أجزاء من الرسمة وإعادة تعديلها لترسيخ التعلم العملي.
- توفير فرص لتجريب الأدوات بحرية لزيادة ثقة الطالب بمهاراته الرقمية.
- تشجيع العمل التعاوني عبر أنشطة مجموعات لمراجعة الأعمال وتصحيح الأخطاء.
- تعزيز التفكير النقدي من خلال مواقف تطلب اختيار الأداة المناسبة لكل مهمة.

2. ملاحظات تقنية

- الاهتمام بتوضيح أماكن الأدوات (المحاة، الفرشاة، التراجع) باستخدام صور عالية الدقة.
- توفير تعليمات مصورة خطوة بخطوة للطلاب لضمان سهولة الفهم.
- التأكد من وجود أجهزة حاسوب مجهزة ببرنامج الرسم بأحدث إصدار.
- استخدام لوحات رقمية أو شاشات عرض لتوضيح استخدام الأدوات أمام الطلاب.
- التأكيد على حفظ الملفات قبل وبعد التعديلات لتعليم مهارات التنظيم الرقمي.

أوراق العمل:

حل التطبيق (ورقة عمل 1) 84

حل التطبيق (ورقة عمل 2) 86

عنوان الدرس:

أداة خط – رسم الأشكال

نتائج التعلم

يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على أن:

1. يتعرف على أداة الخط في برنامج الرسام ووظيفتها.
2. يستخدم أداة الخط لرسم خطوط مستقيمة بدقة.
3. يختار سماكة مناسبة للخط من أداة الحجم.
4. يتعرف على أدوات الأشكال الهندسية داخل البرنامج.
5. يرسم أشكالاً هندسية متنوعة مثل المستطيل والدائرة.
6. يستخدم مفتاح Shift لرسم مربعات ودوائر متناسقة.
7. يلون الأشكال الهندسية باستخدام شريط الألوان.

– مصطلحات حاسوبية أساسية (تعريفات مختصرة):

1. أداة الخط: أداة تُستخدم لرسم خطوط مستقيمة داخل برنامج الرسام.
2. أداة الحجم: أداة لتحديد سماكة الخط أو حجم الأشكال.
3. مجموعة الأشكال: قائمة تحتوي على أدوات لرسم أشكال هندسية مثل المستطيل والدائرة.
4. مفتاح Shift: مفتاح يُستخدم للحصول على أشكال دقيقة مثل المربع والدائرة المتناسقة.
5. شريط الألوان: لوحة لاختيار ألوان الإطار والداخل للأشكال.

- استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم بالممارسة	يطبق المتعلم خطوات استخدام أداة الخط ورسم الأشكال بنفسه عبر أنشطة عملية داخل برنامج الرسام.
2	التعلم التوجيهي	يوضح المعلم خطوات استخدام الأدوات خطوة بخطوة مع عرض مرئي لتسهيل الفهم قبل التطبيق العملي.
3	التعلم بالمشكلات	يقدم المعلم للطلاب رسمة تحتوي على تحديات (مثل أشكال ناقصة أو خطوط غير متناسقة) ويطلب منهم حلها باستخدام الأدوات المناسبة.

1. ملاحظات تربوية

- استخدام أسلوب مبسط وودود لجذب اهتمام الطالب وتشجيعه على التجريب.
- التركيز على التعلم بالممارسة من خلال أنشطة تطبيقية واضحة وموجهة.
- تشجيع الطالب على التفكير المنطقي في اختيار الأدوات المناسبة لكل مهمة.
- تعزيز التعاون بين الطلاب عبر أنشطة جماعية لرسم أشكال وتصميم لوحات.
- تشجيع الإبداع من خلال منح مساحة للطلاب ليختار الألوان ويبتكر لوحاته.

2. ملاحظات تقنية

- توفير صور واضحة وشرح مصور لكل خطوة لاستخدام أدوات الخط والأشكال.
- تجهيز الحواسيب ببرنامج الرسام والتأكد من عمل الأدوات بشكل صحيح.
- تدريب الطلاب على استخدام مفتاح (Shift) لإتقان رسم الأشكال المتناسقة.
- استخدام لوحات عرض رقمية أو شاشات تفاعلية لتوضيح خطوات الدرس عملياً.
- التأكيد على أهمية حفظ الملفات والعمل المنظم أثناء التنفيذ.

- أوراق العمل:

حل التطبيق (ورقة عمل 1) 94

حل التطبيق (ورقة عمل 1) 99

1. نتائج التعلم

- يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على أن:
 1. يتعرف على أداة الملء بالألوان في برنامج الرسام ووظيفتها.
 2. يستخدم أداة الملء لتعبئة الأشكال المغلقة بالألوان بسرعة ودقة.
 3. يميز الأشكال المغلقة وغير المغلقة عند التلوين.
 4. يختار الألوان المناسبة من شريط الألوان ويطبقها على الرسومات.
 5. ينفذ رسمة بسيطة ويطبق عليها التلوين باستخدام أداة الملء.
 6. يكتسب الثقة في استخدام الأدوات الرقمية لإضافة لمسات جمالية على الرسومات.
- 2. مصطلحات حاسوبية أساسية (تعريفات مختصرة):
 1. أداة الملء بالألوان: أداة تُستخدم لتعبئة الأشكال المغلقة بلون محدد بسرعة.
 2. الأشكال المغلقة: أشكال مرسومة بخطوط متصلة يمكن تلوينها بالكامل.
 3. الأشكال غير المغلقة: أشكال تحتوي على فراغات ولا يمكن تلوينها بأداة الملء بشكل صحيح.
 4. شريط الألوان: لوحة لاختيار ألوان التعبئة أو الإطار.
 5. المؤشر: السهم أو الأداة التي تتحرك على الشاشة لتحديد مكان العمل أو التلوين.

3- استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	استراتيجية "ارسم ولون قصتك"	يُطلب من كل متعلم أن يرسم شكلًا بسيطًا يمثل جزءًا من قصة قصيرة من خياله، ثم يستخدم أداة الملء بالألوان لإضفاء الحيوية على القصة.
2	التعلم بالاكشاف الموجه	بدلاً من شرح الأداة مباشرة، يُطرح سؤال: "لماذا لا نستطيع تلوين بعض الأشكال؟" ويُطلب من الطلاب تجربة الأداة واستنتاج أهمية إغلاق الأشكال قبل التلوين.
3	التعلم باللعب التفاعلي	تصميم نشاط ممتع حيث يقدم المعلم رسومات جاهزة بأشكال مغلقة وغير مغلقة، ويُطلب من الطلاب التنافس لمعرفة أي الرسومات يمكن تلوينها باستخدام أداة الملء بشكل صحيح.

1- ملاحظات تربوية

- التركيز على تنمية الفضول والاكتشاف الذاتي عبر مواقف عملية تجعل الطالب يستنتج بنفسه سبب نجاح أو فشل التلوين.
- استخدام أسلوب القصة المصورة لجعل الدرس ممتعًا وقريبًا من خبرات الطفل اليومية.
- تعزيز مهارة حل المشكلات من خلال تحديات صغيرة مثل تعديل رسمة غير مغلقة لتصبح قابلة للتلوين.
- تشجيع المتعلم على التعبير الفني باستخدام الألوان كوسيلة للتواصل البصري.
- تحفيز العمل الفردي والجماعي معًا، بحيث يطبق الطالب ما تعلمه ثم يشارك إنجازاته مع أقرانه.

2- ملاحظات تقنية

- توفير ملفات جاهزة بأشكال مختلفة (مغلقة وغير مغلقة) لتسهيل التجريب العملي.
- استخدام ألواح ذكية أو شاشات لمس كبيرة لتوضيح خطوات استخدام أداة الملء.
- تجهيز أجهزة الحاسوب بخيارات ألوان متنوعة لإبراز الجانب الإبداعي للطلاب.
- التأكيد على تدريب الطالب على استخدام المؤشر بدقة لتحديد مناطق التلوين.
- إدراج أدوات الرسم الأخرى (كالخطوط والممحاة) لدعم فهم الطالب لتكامل الأدوات الرقمية.
- أوراق العمل:

حل التطبيق (ورقة عمل 1) 104

عنوان الدرس:

هيا نطبق المشروع (2)

نتائج التعلم

- يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على أن:
 - 1- يفتح برنامج الرسام ويبدأ مشروعًا تطبيقيًا جديدًا.
 - 2- يرسم أشكالًا متنوعة (مثل إشارة المرور أو قارب جميل) مستخدمًا الأدوات والألوان المناسبة.
 - 3- يختار الألوان الصحيحة لإبراز الرسمة (مثل ألوان إشارة المرور).
 - 4- يلون الأشكال المختلفة وفقًا لتفضيلاته الشخصية.
 - 5- يحفظ المشروع باسمه على سطح المكتب.
 - 6- يعبر عن إبداعه من خلال لوحة رقمية لموضوع من موضوعات حياته اليومية (مثل: رحلة إلى الحديقة، البحر والأسماك، كعكة عيد ميلاد، يوم المعلم، العيد الوطني).

– مصطلحات حاسوبية أساسية (تعريفات مختصرة):

1. مشروع: عمل رقمي متكامل ينفذه المتعلم باستخدام برنامج الرسام.
2. برنامج الرسام: تطبيق يُستخدم لإنشاء الرسومات وتلوينها رقميًا.
3. أداة التلوين: أداة تسمح بملء الأشكال بالألوان المختارة.
4. شريط الألوان: لوحة تحتوي على ألوان متعددة يمكن للطالب الاختيار منها.
5. ملف محفوظ: نتيجة المشروع بعد تخزينه على جهاز الحاسوب باسم محدد.
6. موضوع اللوحة: الفكرة أو القصة التي يختارها الطالب للتعبير عنها من خلال الرسم (مثل: يوم المرور أو العيد الوطني).

– استراتيجيات تعليمية مقترحة

م	الاستراتيجية	وصف موجز
1	التعلم بالمشروع	تنفيذ مشروع تطبيقي مثل "رسم إشارة المرور" أو "قارب في البحر".
2	التعلم باللعب	مسابقة بين المجموعات: من يرسم ويُلَوِّن إشارة المرور بشكل صحيح أسرع.
3	التعلم التعاوني	قسيم الصف إلى مجموعات، كل مجموعة تنفذ مشروعًا من الموضوعات المقترحة.

1. ملاحظات تربوية

- تشجيع المتعلم على اختيار موضوع يناسب اهتماماته ويعبر عن بيئته.
- تعزيز الربط بين ما يتعلمه في الصف وحياته الواقعية (مثل إشارة المرور، العيد الوطني).
- 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.

2. ملاحظات تقنية

- التأكد من جاهزية الأجهزة وتثبيت برنامج الرسم.
- عرض خطوات حفظ الملفات عملياً حتى يتقنها المتعلمون.
- تدريب الطلاب على اختيار الألوان الصحيحة (مثل الأحمر – الأصفر – الأخضر لإشارة المرور).
- متابعة الطلاب أثناء التنفيذ للتأكد من صحة استخدام الأدوات.
- تخصيص وقت كافٍ للتنفيذ العملي ثم العرض والمناقشة.

أوراق العمل:

تنفيذ المشروع (ص110، ص111، ص112، ص113، ص114)

خطوات إعداد الدرس :

1. 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.

2. تحديد الأهداف ونواتج التعلم بوضوح:

- صيغ 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.

3. التخطيط الذهني للدرس:

- تخيل تسلسل الحصة في ذهنك: التمهيد، العرض، التطبيق، التقويم.
- فكّر في أسلوب جذب انتباه المتعلمين (قصة قصيرة، صورة، سؤال تحفيزي).

4. كتابة الخطة التفصيلية:

- سجّل خطوات الدرس بشكل مرتب ومرقم:
- 1. التمهيد (دقيقة 1-3): مثال: سأطرح سؤالاً مفتوحاً عن تجربتهم مع..
- 2. العرض (دقائق 5-10): أشرح المفهوم عبر رسم بياني/بطاقة تعليمية
- 3. التطبيق (دقائق 7-10): نشاط جماعي: بناء جملة باستخدام الكلمة الجديدة
- 4. التقويم (دقائق 3-5): اختبار شفهي/ورقة عمل قصيرة
- ضَع بجانب كل خطوة الوقت المخصّص لها والأدوات المطلوبة.

5. تحضير الوسائل والأدوات:

- جهّز البطاقات، المجسمات، الملصقات، والألعاب التعليمية التي تخدم أهداف الدرس.
- تأكّد من عمل الأجهزة (كمبيوتر، سبورة ذكية) وتجهيزها قبل بدء الحصة.

6. ضبط البيئة الصفية:

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

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

7. مراجعة سريعة قبل الحصة:

– راجع الأهداف والخطوات والأدوات مرة أخيرة.

– فكر في بدائل سريعة (نشاط إضافي أو سؤال تحفيزي) إذا استغرق نشاط أكثر 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:

1. غياب تحديد الأهداف بوضوح:
عند إعداد الدرس دون صياغة أهداف سلوكية واضحة ومحددة، يصعب على المعلم والمتعلمين تقييم مدى تحقيق المطلوب، كما يفقد الدرس اتجاهه والربط المنطقي بين مضمونه وأنشطته.
2. 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.
3. 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.
4. الإكثار من الشرح النظري دون تطبيق عملي:
التركيز على نقل المعلومات وحشو المحتوى النظري دون تصميم أنشطة تطبيقية أو تفاعلية يجعل الدرس جافاً ويقلل فرص الاستيعاب.
5. 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.
6. غياب التخطيط الزمني الدقيق:
عدم توزيع الوقت بين عرض المفهوم والتطبيق والمناقشة والتقييم يؤدي إلى تجاوز أحد هذه المراحل أو اختصارها بشكل مبالغ فيه، فيفقد الدرس توازنه.
7. إهمال تصميم أسئلة التقييم 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.
8. 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.

9. الاعتماد الكلي على الأسلوب التقليدي (التلقين):

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

10. الإهمال في تحضير خطة بديلة:

عدم وجود "خطة ب (Plan B) " عند تعطل الوسائل الرقمية أو تغيير جدول الحصّة 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 خطته 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 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 تقنية المعلومات للصف الأول في مدارس دولة الكويت، حيث يقدم إطاراً متكاملًا للتخطيط والتنفيذ والتقويم، مع التركيز على توظيف استراتيجيات تعليمية حديثة تناسب مع طبيعة المادة وخصائص المتعلمين في هذه المرحلة العمرية.

استراتيجية تعليمية

متنوعة ومتكاملة لتدريس مادة تقنية المعلومات 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 تقنية المعلومات 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".