

دليل المعلم

وزارة التربية
Ministry of Education
دولة الكويت | State of Kuwait



المستكشف الرقمي 3.2

الصف الثالث
الفصل الدراسي الثاني



العام الدراسي 2025-2026
المرحلة الابتدائية
الطبعة الأولى

المقدمة

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 الثالث 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 يرسخ 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 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 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 يساهم في تحقيق العدالة والشمولية في التعليم.

الاستراتيجيات التعليمية

عزيزي المعلم

في ظل التطور السريع لتكنولوجيا المعلومات وتغيّر مهارات العصر، بات من الضروري

اعتماد استراتيجيات تعليمية تصمم لتلبية احتياجات الفئة العمرية لمتعلمي الصف

الثالث وتساهم في بناء بيئة تعليمية محفّزة 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 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

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. 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 المصغرة.
- الإبداع Creativity : القدرة على توليد أفكار وحلول جديدة.
- يُمكن 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 المتعلمون 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 المرحلة.

• 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 المتعلم.

• 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 المتعلمون خطوات حل 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 الفكرية والاحترام المتبادل، حيث يقود المعلم النقاش بتوجيه الأسئلة التحفيزية وتلخيص الأفكار الأساسية.

• الأهداف:

١. تنمية مهارات التعبير الشفهي والاستماع الفعال.
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. استراتيجيات 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 سلسلة.

• 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 WordWall ومنصة Quizizz أو 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. استراتيجة 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 ويفسرون مزايا كلاً منها و تحديد كيفية تطبيقها.

٨. استراتيجية التعلم القائم على المشاريع المصغرة

• 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 ويطبّقون 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. استراتيجيات 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 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 الفعال عند مناقشة الحلول وعرضها.

• إجراءات تطبيقها:

١. عرض السيناريو أو المشكلة: يقدم 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-مؤق) 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 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 تنمية مهارات المتعلم في الاستخدام الآمن والواعي للإنترنت، من خلال التعرّف على مفهوم البحث الآمن، والتمييز بين المواقع الآمنة وغير الآمنة، ومعرفة أهمية علامة القفل عند تصفح المواقع الإلكترونية، واستخدام الإنترنت في البحث عن المعلومات والصور بطريقة مسؤولة. كما تهدف الوحدة إلى توعية المتعلم بضرورة التأكد من نوع وامتداد الملفات قبل تحميلها، وتجنّب تحميل الملفات غير الآمنة، مع تنمية مهارات التعامل الصحيح مع نتائج البحث. وتتناول الوحدة تعريف المتعلم بمفهوم كويت رقمية والتعرّف على بعض التطبيقات الكويتية الرقمية، ودورها في تسهيل إنجاز المهام اليومية، وتعزيز وعي المتعلم بالتحول الرقمي في دولة الكويت. كما تركّز الوحدة على تنمية مهارات المتعلم في تنظيم الملفات الرقمية، من خلال التعرّف على مفهوم المجلد، وإنشاء مجلدات جديدة، والتمييز بين الملفات والمجلدات، ونقل الملفات باستخدام السحب والإفلات، وتنظيمها داخل المجلدات بشكل صحيح. وتختتم الوحدة بتنفيذ مشروع تطبيقي يوظف ما تعلّمه المتعلم من مهارات البحث الآمن، واستخدام الإنترنت، وتنظيم الملفات وإنشاء المجلدات، بما يعزّز التعلم التطبيقي والعمل المنظم.

تركّز هذه الوحدة على تنمية

- الوعي بمفهوم البحث الآمن على الإنترنت.
- مهارات التمييز بين المواقع الآمنة وغير الآمنة.
- مهارات كتابة نص واضح في خانة البحث للحصول على نتائج دقيقة.
- مهارات تحميل الصور من الإنترنت بطريقة آمنة.
- مهارات التحقق من امتداد الملفات قبل تحميلها.
- مهارات استخدام التطبيقات الكويتية الرقمية بطريقة مسؤولة.
- مهارات تنظيم الملفات الرقمية وإنشاء المجلدات.
- مهارات نقل الملفات باستخدام السحب والإفلات.
- مهارات العمل الفردي والجماعي أثناء تنفيذ الأنشطة والمشاريع.

مخرجات التعلّم المتوقعة

بنهاية الوحدة يكون المتعلّم قادرًا على:

- التعرف على مفهوم البحث الآمن على الإنترنت.
- تمييز الموقع الآمن من خلال ظهور علامة القفل بجانب عنوان الموقع.
- كتابة نص بحث واضح للحصول على نتائج دقيقة.
- اختيار الصور من نتائج البحث باستخدام خيار الصور.
- تحميل الصور بعد التأكد من امتداد الملف الآمن (.png – jpg).
- تجنّب تحميل الملفات غير الآمنة مثل .EXE.
- استخدام الإنترنت بطريقة مسؤولة وآمنة.
- التعرف على مفهوم كويت رقمية وأهمية التحول الرقمي.
- ذكر بعض التطبيقات الكويتية الرقمية.
- التمييز بين الخدمات التي يقدمها كل تطبيق.
- إنشاء مجلد جديد على سطح المكتب.
- التمييز بين المجلد والملفات.
- نقل الملفات إلى داخل المجلد باستخدام السحب والإفلات.
- تنظيم الملفات داخل المجلد بشكل صحيح.

المفاهيم والمصطلحات الأساسية

- البحث الآمن Safe Search
- الموقع الآمن Secure Website
- علامة القفل Padlock Icon
- الصور Images
- امتداد الملف File Extension
- ملف غير آمن Unsafe File
- كويت رقمية Digital Kuwait
- التطبيقات الكويتية Kuwaiti Applications
- التحول الرقمي Digital Transformation
- مجلد Folder
- ملف File

الدرس الأول: كويت رقمية



نواتج التعلم:



يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادرًا على:

– التعرف على مفهوم كويت رقمية وأهمية التحول الرقمي.

– ذكر بعض التطبيقات الكويتية الرقمية (سهل – هويتي – المكتبة الإلكترونية – خدمة

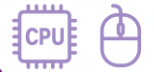
الدردشة مع حمد Chat)

– توضيح دور التكنولوجيا في تسهيل حياته اليومية.

– التمييز بين الخدمات التي يقدمها كل تطبيق.

– استخدام التطبيقات الكويتية بطريقة آمنة ومسؤولة.

– تقدير جهود دولة الكويت في التحول إلى دولة ذكية ومتطورة.



مصطلحات حاسوبية Key Word



تطبيق سهل Sahel App



كويت رقمية Digital Kuwait



تطبيق هويتي Mobile ID



المكتبة الإلكترونية e-Library



(١) استراتيجية (اكتشف)

– يعرض المعلم خريطة بسيطة فيها محطات عبارة عن صور: شهادة – بطاقة مدنية كتب

– ينتقل المتعلم بين كل محطة لمعرفة التطبيق المناسب لها.

– تهدف لترسيخ فكرة أن كل تطبيق له وظيفة.

(٢) استراتيجية (فكر - قارن)

– يعرض المعلم صورتين: قبل التكنولوجيا: النتائج معلقة

– الذهاب للمدرسة بعد التكنولوجيا: تطبيق سهل – تطبيق هويتي – مكتبة إلكترونية

– يقارن المتعلم بين الطريقتين ويذكر ما الذي تغير وكيف أصبح أسهل.

أوراق العمل :



- يوصل المتعلم بين التطبيق و الخدمة المقدمة
- يضع علامة صح أو خطأ أمام العبارات



ملاحظات تربوية للمعلم:

ADVICE



- عزّز شعور المتعلم بالفخر تجاه تطور دولة الكويت رقميًا.
- استخدم المقارنة بين الماضي والحاضر ليشعر المتعلم بأهمية التطور.
- شجّع المتعلم على مشاركة قصصه مع التطبيقات التي يستخدمها في المنزل.
- وجّه المتعلم إلى الاستخدام المسؤول للتطبيقات وعدم مشاركة بياناته.



ملاحظات تقنية للمعلم:

TECH

- استخدم الشاشة لعرض التطبيقات الحقيقية ليتعرف المتعلم على شكلها بدقة.
- اشرح للمتعلم أهمية حماية بياناته الرقمية عند استخدام التطبيقات الحكومية.
- درّب المتعلم على تمييز أيقونات التطبيقات بشكل متكرر.
- اربط كل مثال بتجربة واقعية من حياة المتعلم (نتيجته - مكتبته - هوية والده).



الدرس الثاني: البحث الآمن على الإنترنت



نواتج التعلم:



- التعرف على مفهوم البحث الآمن على الإنترنت.
- تمييز الموقع الآمن من خلال ظهور علامة القفل بجانب عنوان الموقع.
- كتابة نص واضح في خانة البحث للحصول على نتائج دقيقة.
- اختيار الصور من نتائج البحث باستخدام خيار (الصور).
- تحميل الصور بطريقة آمنة بعد التأكد من امتداد الملف png أو jpg
- تجنب تحميل الملفات غير الآمنة مثل EXE.
- استخدام الإنترنت للبحث وإثراء معلوماته بطريقة مسؤولة وآمنة.

مصطلحات حاسوبية Key Word



شريط العنوان Address Bar
ملفات غير آمنة Unsafe Files (EXE)

علامة القفل Padlock Icon
تحميل الصور Image Download



(١) استراتيجية (اكتشف)

- يعرض المعلم عدة مواقع على الشاشة: بعضها يحتوي على قفل وبعضها لا.
- يطلب من المتعلم تحديد أي المواقع آمنة وغير آمنة.
- تربط المتعلم بالدرس مباشرة كما ورد في الدرس.

(٢) استراتيجية (ابحث عن الكلمة)

- يكتب المعلم ثلاث جمل مختلفة للبحث:
- “الكويت” - “علم الكويت” - “صور علم الكويت”
- يناقش المتعلم أيها يعطي نتائج أدق.
- الهدف: تدريب المتعلم على كتابة نص واضح كما ورد في الدرس

(٣) استراتيجية (اختر-قرر)

- يعرض المعلم صورًا لنتائج بحث مختلفة، بعضها بجودة مناسبة وامتداد صحيح، وبعضها غير واضح أو غير آمن.
- يختار المتعلم الصورة المناسبة للتحميل.
- يعزز مفهوم امتداد الصورة الآمن png - jpg

أوراق العمل :



- يطلب المعلم من المتعلمين الدخول الى متصفح الانترنت وكتابة أجزاء النبات و استكمال الأجزاء الناقصة بالصورة من الصور بالمتصفح
- يضع علامة صح أو خطأ امام الجمل المكتوبة



ADVICE

ملاحظات تربوية للمعلم:

- استخدم أمثلة واقعية من حياة المتعلم: البحث عن صور مشاريع أو دروس.
- عزّز المتعلم عند اختياره موقعًا آمنًا أو امتداد ملف صحيح.
- شجّع المتعلم على السؤال والاستشارة عند الشك بأي ملف.
- نمّ لدى المتعلم عادة “التوقف والتفكير” قبل تحميل أو ضغط أي رابط.



TECH

ملاحظات تقنية للمعلم:

- درّب المتعلم على التحقق من علامة القفل قبل استخدام أي موقع.
- وجّه المتعلم لكتابة جمل بحث محددة للحصول على نتائج دقيقة.
- أكّد على ضرورة التحقق من امتداد الصور قبل تحميلها.
- احرص على تعليم المتعلم كيفية إغلاق المواقع غير الآمنة فورًا.

الدرس الثالث : جهازي مرتب وملفاتي منظمة (إنشاء المجلدات وتنظيم الملفات)



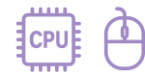
نواتج التعلم:



يتوقع من المتعلم في نهاية الدرس أن يكون قادراً على :

- 1- التعرف على مفهوم المجلد والهدف من إنشائه.
- 2- إنشاء مجلد خاص به.
- 3- التمييز بين المجلد والملفات.
- 4- نقل الملف الى داخل المجلد باستخدام السحب والافلات.
- 5- تطبيق خطوات تنظيم الملفات داخل المجلد بشكل عملي على جهاز الحاسوب.
- 6- التمييز بين الزر الأيمن للفأرة والزر الأيسر .

مصطلحات حاسوبية Key Word



ملف - File



مجلد - Folder



STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

1- استراتيجية التعلم باللعب

- يعرض المعلم امام المتعلمين قصة (حمد والدب البني) ثم يطلب منهم مساعدة حمد في إيجاد الدب البني ثم يطرح عليهم الأسئلة التالية :
- حدد الدب البني وذلك بوضع دائرة حوله في الصورة الأولى والصورة الثانية ؟
- هل وجدت صعوبة في إيجاد الدب في الصورتين ؟
- ثم أوضح وجه الشبه بين غرفة حمد وسطح المكتب فإذا كان سطح المكتب مرتب ومنظم نستطيع إيجاد الملفات بسهولة ويسر اما اذا كان مزدحم ويحتوي على العديد من الملفات نجد صعوبة في إيجاد الملف المطلوب.

2- استراتيجية العرض

- ينشئ المعلم مجلد جديد على سطح المكتب باسم الفصل .
- يختار المعلم بمساعدة المعلمين أحد الملفات المراد نقلها الى المجلد.
- يوضح المعلم للمتعلمين خطوات نقل الملفات وتنظيمها داخل المجلد باستخدام السحب والافلات وذلك بشكل عملي .

3- استراتيجية التحدي الزمني

- يختار المعلم مجموعة من المتعلمين (ثلاث أو أربع متعلمين).
- يجلس كل متعلم على جهاز الحاسوب.
- ينشئ المتعلم مجلد جديد باسمه ثم ينقل أحد الملفات الموجودة على سطح المكتب الى المجلد الخاص به باستخدام السحب والافلات (دقيقة واحدة).

أوراق العمل :



STUDENT

• يطبق المعلم ورقة العمل امام المتعلمين :

- إنشاء مجلد جديد على سطح المكتب

باسم المتعلم .

- انقل صورة (الكويت) الى المجلد

الذي يحمل اسمك باستخدام السحب

والافلات .

- يوزع المعلم ورقة فيها رسمة الفأرة

ويطلب منهم تلوين الزر الأيسر باللون

الأخضر والزر الأيمن باللون الأحمر.





ADVICE

نصائح تربوية:

- ابدأ الدرس بعرض قصه (حمد والدب الأبيض) الموجودة في الكتاب وذلك بأسلوب ممتع لجذب انتباه المتعلمين أو أي قصه مشابهة.
- طبق مهارة إنشاء مجلد جديد على سطح المكتب امام المتعلمين ثم اطلب من أحد المتعلمين إنشاء مجلد خاص به 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 .
- عزز المتعلمين بالمديح أو الحصول على نقاط (في وضع المجموعات) عند تشغيل البرنامج بطريقة صحيحة .
- امنح المتعلمين وقتاً كافياً لإنشاء مجلد جديد والاجابة على أسئلة ورقة العمل .



TECH

نصائح تقنية:

- تأكد من تشغيل أجهزة الحاسوب مسبقاً لتقليل زمن الانتظار .
- اطبع ورقة العمل المخصصة لدرس إنشاء المجلدات وتنظيم الملفات بعدد المجموعات .
- وفر ألوان لكل مجموعة ليسهل حل ورقة العمل .
- كبر حجم شاشة العرض لتكون واضحة للمتعلمين .
- ركز انتباه المتعلمين على الضغط على الزر الأيمن لإنشاء مجلد والزر الايسر مع السحب والافلات لنقل الملفات .
- ضع نسخه من ملف الصورة (الكويت) الموجوده في مجلد الصف الثالث على سطح المكتب.

الدرس الرابع : هيا نطبق المشروع (1)



نواتج التعلم:

- 1- التعرف على اهم التطبيقات الالكترونية المستخدمة في دولة الكويت.
- 2- البحث الآمن في الانترنت .
- 3- تحميل الصور من الانترنت وحفظها على الجهاز.
- 4- إنشاء مجلدات على سطح المكتب .
- 5- نقل وتنظيم الملفات داخل المجلد باستخدام السحب والافلات .



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

1- استراتيجية العرض

- يعرض المعلم امام المتعلمين ورقة المشروع .
- يوضح المعلم المهارات المطلوبة في المشروع مثل (إنشاء المجلدات ونقل الصور الى المجلدات) .

2- استراتيجية التدريب العملي الفردي

- يجلس كل متعلم على جهاز الحاسوب .
- يجيب على ورقة المشروع الموجودة امامه .



- حل المشروع (1)





ADVICE

نصائح تربوية:

- ابدأ حصة المشروع بأسلوب مبسط للمتعلمين وبطريقة مشوقة لجذب انتباههم .
- اوضح المشروع للمتعلمين بتسلسل منطقي يبدأ بالتعريف وينتهي بالتطبيق العملي .
- صياغة التعليمات بأسلوب يشجع المتعلم على الاستقلالية والتعلم الذاتي .
- امنح المتعلمين وقتاً كافياً للتطبيق العملي للمشروع .
- عزز المتعلمين بالمديح والتشجيع والثناء عند تطبيق المشروع .



TECH

نصائح تقنية:

- تأكد من تشغيل أجهزة الحاسوب مسبقاً لتقليل زمن الانتظار .
- اطبع ورقة المشروع بعدد المتعلمين .
- وفر أقلام للمتعلمين .
- كبر حجم شاشة العرض لتكون واضحة للمتعلمين .
- ركز انتباه المتعلمين على الضغط على الزر الأيمن لإنشاء مجلد والزر الايسر مع السحب والافلات لنقل الملفات .

الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية

وصف الوحدة

تركّز هذه الوحدة على تنمية فهم المتعلم لمفهوم التسلسل بوصفه خطوات مرتّبة لتنفيذ المهام، وربط ذلك بمبدأ أن البرمجة تعتمد على تعليمات منظّمة ينقّذها الحاسوب. كما تتناول التعرف على برنامج سكراتش جونيور ومكوّناته الأساسية، وإنشاء مشروع جديد، وإدارة عناصره من خلال تغيير الخلفية، وإضافة الكائنات وتحريكها وحذف غير المستخدم منها. وتركّز الوحدة على استخدام كتل التحكم وبدء التنفيذ عند العلم الأخضر، والتميز بين كتل البداية والنهاية، وتوظيف كتل الهيئة والحركة لتغيير حجم الكائن وتوجيهه في الاتجاهات المختلفة، مع التحكم في عدد الخطوات والسرعة واستخدام التكرار المحدد وغير المحدد. وتختتم الوحدة باستخدام أداة إضافة النص وكتلة قل لكتابة نصوص وحوارات بسيطة داخل المشروع، وتنفيذ مشاريع تطبيقية تعكس فهم المتعلم للتسلسل البرمجي ومهارات البرمجة الأساسية.

تركّز هذه الوحدة على تنمية

- فهم المتعلم لمفهوم التسلسل بوصفه خطوات مرتّبة لتنفيذ المهام.
- مهارات التفكير المنطقي من خلال ترتيب الخطوات بشكل صحيح.
- مهارات التعرف على بيئة سكراتش جونيور ومكوّناتها الأساسية.
- مهارات استخدام المنصّة والكائنات والكتل البرمجية داخل المشروع.
- مهارات إدارة عناصر المشروع من خلال تغيير الخلفية وإضافة الكائنات وحذفها.
- مهارات تنظيم المشروع البرمجي وتحسين مظهره.
- مهارات استخدام كتل التحكم وبدء التنفيذ عند العلم الأخضر.
- مهارات التمييز بين كتل البداية وكتل النهاية.
- مهارات استخدام كتل الهيئة لتغيير حجم الكائن.
- مهارات توجيه الكائن باستخدام كتل الحركة والاتجاهات المختلفة.
- مهارات التحكم في عدد الخطوات وسرعة حركة الكائن.
- مهارات استخدام التكرار المحدد وغير المحدد في تنفيذ الأوامر.
- مهارات بناء مقاطع برمجية متسلسلة.
- مهارات استخدام النص والحوار داخل المشروع البرمجي.

مخرجات التعلّم المتوقعة

بنهاية الوحدة يكون المتعلّم قادرًا على:

- توضيح معنى التسلسل كخطوات مرتّبة لتنفيذ المهام.
- ترتيب خطوات مهام حياتية بشكل صحيح.
- التعرف على برنامج سكراتش جونيور بوصفه برنامجًا للبرمجة الرسومية.
- التعرف على واجهة سكراتش جونيور ومكوّناتها الأساسية.
- إنشاء مشروع جديد داخل البرنامج.
- تغيير خلفية المشروع واختيارها بما يناسب الفكرة.
- إضافة كائنات جديدة إلى المشروع وتحريكها داخل المنصة.
- تغيير اسم الكائن وحذف الكائن غير المستخدم.
- استخدام كتلة البدء عند العلم الأخضر لتشغيل المشروع.
- التمييز بين كتل البداية وكتل النهاية.
- استخدام كتل التكبير والتصغير لتغيير حجم الكائن.
- استخدام كتل الحركة لتحريك الكائن في الاتجاهات المختلفة.
- استخدام كتل الاستدارة والقفز أثناء الحركة.
- تغيير عدد الخطوات في كتل الحركة.
- التحكم في سرعة حركة الكائن.
- استخدام التكرار المحدد لتنفيذ الأوامر عددًا معينًا من المرات.
- استخدام التكرار غير المحدد لتنفيذ حركة مستمرة.
- إنشاء مقطع برمجي متسلسل يجمع بين أكثر من نوع من الكتل.
- استخدام أداة إضافة النص داخل المشروع.
- كتابة نص بسيط وتنسيقه من حيث الحجم واللون.
- استخدام كتلة قل (Say) لكتابة حوار للكائن.
- تنفيذ مشروع تطبيقي يوظف المهارات البرمجية المكتسبة.

المفاهيم والمصطلحات الأساسية

- | | |
|------------------|------------------------|
| - التسلسل | - كتل التحكم |
| - البرمجة | - العلم الأخضر |
| - سكراتش جونيور | - كتل البداية والنهاية |
| - المنصة | - كتل الهيئة |
| - الكائن | - كتل الحركة |
| - الكتل البرمجية | - السرعة |
| - المشروع | - التكرار |
| - الخلفية | - مقطع برمجي |

الدرس الأول: خطوة بخطوة نحو البرمجة

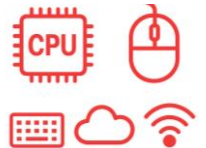


نواتج التعلم:



- التعرف على مفهوم التسلسل كخطوات مرتبة لتنفيذ مهمة.
- ترتيب خطوات مهمة بسيطة مثل الزراعة أو إعداد العصير أو الاستعداد للمدرسة.
- اتباع خطوات متسلسلة للوصول إلى الحل الصحيح في الأنشطة.
- توضيح أن البرمجة تعتمد على تعليمات مرتبة ينفذها الحاسوب.
- تطبيق تسلسل الأرقام لتوجيه الشخصية أو الروبوت في ورقة العمل.
- إدراك أثر ترتيب الخطوات في إنجاز المهمة.

مصطلحات حاسوبية Key Word



البرمجة Programming
تعليمات Instructions

التسلسل Sequence
خطوات Steps



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

(١) استراتيجية (اقلب الخطوات)

- يقدم المعلم خطوات مهمة لكن بترتيب خاطئ.
- يطلب من المتعلم إعادة ترتيبها بالشكل الصحيح.
- الهدف: تعزيز فكرة أن "الترتيب يؤثر على النتيجة".

(٢) استراتيجية (سلم الخطوات)

- يضع المعلم ٥ بطاقات على شكل درجات.
- يطلب من المتعلم ترتيبها من الخطوة الأولى حتى الأخيرة.
- تستخدم في مهام: الزراعة - العصير - الاستعداد للمدرسة.

(٣) استراتيجية (خطوتي التالية)

- يعرض المعلم خطوة واحدة فقط.
- يختار المتعلم الخطوة التالية المناسبة من عدة خيارات جاهزة.
- تركز على التفكير المتسلسل.



أوراق العمل :

STUDENT

- - يرتب المتعلم صور خطوات الزراعة بالترقيم الصحيح.
- يرتب المتعلم خطوات إعداد العصير بالتسلسل المناسب.
- يرتب المتعلم خطوات الاستعداد للمدرسة من البداية للنهاية.
- يوصل المتعلم الأرقام بالترتيب ١-٥ لتوجيه العصفور.
- يرسم الأسهم الصحيحة لتجميع أجزاء الروبوت أو توجيه الحافلة نحو المدرسة.



نصائح تربوية:

ADVICE

- عزّز المتعلم عندما يتقن ترتيب خطوة صعبة.
- استخدم الحوار لتشجيع المتعلم على التفكير “لماذا هذه الخطوة أولاً؟”.
- شجع العمل الثنائي لمناقشة ترتيب الخطوات بين المتعلمين.
- اجعل المتعلم يشرح ترتيبه بصوته، فهذا يزيد الفهم ويثبت المعلومة.



نصائح تقنية:

TECH

- أكّد للمتعلم أن البرمجة تعتمد على ترتيب صحيح للخطوات.
- استخدم أمثلة حياتية مبسطة (لبس الجوارب قبل الحذاء – غسل الفواكه قبل خلطها).
- دع المتعلم يكتشف نتيجة الترتيب الخاطئ بدل الإجابة المباشرة.
- أربط بين تسلسل الأنشطة اليومية ومفهوم “التعليمات المبرمجة”.

الدرس الثاني: تعريف برنامج سكراتش و استكشاف الواجهة

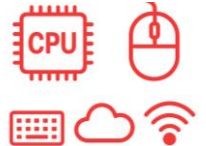


نواتج التعلم:



- التعرف على برنامج سكراتش جونيور كمقدمة للبرمجة الرسومية.
- توضيح وظيفة المنصة والكائن والكتلة داخل البرنامج.
- استكشاف واجهة البرنامج والبيئة الرسومية.
- إنشاء مشروع جديد داخل سكراتش جونيور.
- تمييز شريط الأدوات والمناطق الأساسية (الكائنات - المنصة - الكتل البرمجية).
- إضافة كائنات ومنصات جديدة إلى المشروع.
- فهم معنى الكتل البرمجية ودورها في إعطاء الأوامر للكائن.

مصطلحات حاسوبية Key Word



 الكائن
الكائن Sprite

العلم الأخضر Green Flag

 SCRATCHJr
سكراتش جونيور Scratch Jr

الكتلة Block



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

- (١) استراتيجية (من أنا؟ المنصة - الكائن - الكتلة)
 - يعرض المعلم ثلاث صور: منصة - كائن - كتلة.
 - يطلب من المتعلم سحب كل صورة إلى الوصف المناسب.
 - الهدف: تثبيت المفاهيم الأساسية الثلاثة المذكورة في صفحة التعريف.

- (٢) استراتيجية (استكشف قبل أن تبدأ)
 - يفتح المعلم واجهة البرنامج ويجعل المتعلم يتعرف على:
 - منطقة المنصة
 - منطقة الكتل
 - شريط الأدوات
 - ثم يسأل: "أين أضيف كائنًا؟ أين أغير الخلفية؟"



أوراق العمل :

STUDENT

- يصل المتعلم بين: صورة الكائن - صورة الكتلة - صورة المنصة.
- يلون المتعلم شخصية TIC ويرسم حوله حديقة جميلة.
- يحدد المتعلم أين يقع شريط الأدوات، وأين يمكن إنشاء مشروع جديد.
- يختار المتعلم زرًا لإضافة خلفية أو إضافة كائن.
- يميز المتعلم وظائف الرموز: العلم الأخضر - الخلفية - إضافة النص.



نصائح تربوية:

ADVICE

- عزز المتعلم عند نجاحه في تمييز عناصر الواجهة.
- شجع التعلم من خلال اللعب لأنها بيئة البرمجة المناسبة لسنهم.
- استخدم الحوار والسؤال: "ماذا تتوقع أن يحدث لو استخدمنا هذه الكتلة؟"
- اسمح للمتعلمين باختيار الكائنات والخلفيات لزيادة الدافعية.



نصائح تقنية:

TECH

- اعرض واجهة البرنامج بوضوح على الشاشة ليتعرف المتعلم على عناصرها.
- درّب المتعلم على إنشاء مشروع جديد قبل البدء بأي تطبيق.
- استخدم أمثلة بسيطة لحركة الكائن لتسهيل الاستيعاب.
- ابدأ دائماً بالمنصة والكائن قبل الانتقال إلى الكتل البرمجية.

الدرس الثالث: تغيير الخلفية - إضافة الكائنات

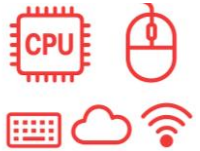


نواتج التعلم:



- تغيير خلفية المشروع في برنامج سكراتش جونيور.
- اختيار خلفية مناسبة لفكرة المشروع.
- إضافة كائن جديد إلى المشروع من مكتبة الكائنات.
- تحريك الكائن وتغيير مكانه داخل المنصة.
- تغيير اسم الكائن باللغة العربية أو الإنجليزية.
- حذف الكائنات غير المستخدمة من المشروع.
- تنظيم المشروع ليصبح أكثر جمالاً وترتيباً.
- التمييز بين أدوات إضافة الكائن وحذفه وتغيير الخلفية.

مصطلحات حاسوبية Key Word



الخلفية Background



مكتبة الكائنات
Character Library



حذف كائن
Delete
Character



محرف الرسم
Paint Editor



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

(١) استراتيجية (غير المشهد)
يعرض المعلم مشروعًا بخلفية بسيطة، ويطلب من المتعلم تغيير الخلفية لتناسب فكرة المشروع.

(٢) استراتيجية (اختر الكائن المناسب)
يعرض المعلم فكرة (حديقة - غرفة - صحراء)، ويطلب من المتعلم اختيار كائن مناسب للفكرة.

(٣) استراتيجية (نظف مشروعك)
يطلب المعلم من المتعلم حذف الكائنات التي لا تخدم فكرة المشروع، لتوضيح أهمية التنظيم.



أوراق العمل :

STUDENT

- يغيّر المتعلم خلفية المشروع إلى خلفية مناسبة.
- يضيف المتعلم كائنًا جديدًا من مكتبة الكائنات.
- يحرك المتعلم الكائن داخل المنصة.
- يغيّر المتعلم اسم الكائن.
- يحذف المتعلم كائنًا لا يحتاجه في المشروع.



نصائح تربوية:

ADVICE

- شجّع المتعلم على التعبير عن فكرته قبل تنفيذ المشروع.
- عزّز المتعلم عند اختياره كائنًا مناسبًا للفكرة.
- امنح المتعلم حرية الإبداع في ترتيب الكائنات.
- راعِ الفروق الفردية بين المتعلمين في سرعة التنفيذ.



نصائح تقنية:

TECH

- وجّه المتعلم لاختيار خلفيات تناسب فكرة المشروع.
- درّب المتعلم على استخدام أداة الإضافة والحذف بدقة.
- أكّد على حفظ التغييرات بعد تعديل المشروع.
- استخدم العرض المباشر لشرح خطوات تغيير الخلفية وإضافة الكائن.

الدرس الرابع: ابدأ عند العلم الأخضر

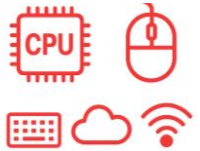


نواتج التعلم:



- التعرف على وظيفة كتلة ابدأ عند العلم الأخضر باعتبارها إشارة بدء التنفيذ.
- تشغيل المشروع باستخدام أداة العلم الأخضر.
- ترتيب الكتل البرمجية بعد كتلة البداية بشكل صحيح.
- التمييز بين كتل البداية وكتل النهاية في سكراتش جونيور.
- استخدام كتلة التكبير لزيادة حجم الكائن.
- استخدام كتلة التصغير لتقليل حجم الكائن.
- إدراك أثر ترتيب الكتل البرمجية على نتيجة المشروع.
- تنفيذ مشروع بسيط يغيّر حجم الكائن عند التشغيل.

مصطلحات حاسوبية Key Word



كتل التشغيل Triggering Blocks
كتل النهاية End Blocks

العلم الأخضر Green Flag
كتل الهيئة Looks Blocks



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

(١) استراتيجية (غير الشكل ولاحظ)

يعرض المعلم كائنًا واحدًا ثم يطبق عليه كتل الهيئة مثل تغيير الحجم أو إظهار الكائن. يلاحظ المتعلم التغيير الذي يحدث على الكائن ويفهم أن كتل الهيئة تغير شكله الخارجي.

(٢) استراتيجية (قبل وبعد)

ينفذ المعلم المشروع مرتين: مرة بدون استخدام كتل الهيئة ومرة باستخدامها. يقارن المتعلم بين الشكل قبل التغيير وبعده ليكتشف فائدة كتل الهيئة.

(٣) استراتيجية (توقع ثم نفذ)

يسأل المعلم المتعلم: ماذا تتوقع أن يحدث إذا استخدمنا كتلة التكبير أو التصغير؟ بعد التوقع، ينفذ المتعلم الكتلة ويرى النتيجة بنفسه.



أوراق العمل :

STUDENT

- يغير المتعلم خلفية المشروع إلى خلفية مناسبة.
- يضيف المتعلم كائنًا جديدًا من مكتبة الكائنات.
- يحرك المتعلم الكائن داخل المنصة.
- يغير المتعلم اسم الكائن.
- يحذف المتعلم كائنًا لا يحتاجه في المشروع.



نصائح تربوية:

ADVICE

- شجّع المتعلم على التعبير عن فكرته قبل تنفيذ المشروع.
- عزّز المتعلم عند اختياره كائنًا مناسبًا للفكرة.
- امنح المتعلم حرية الإبداع في ترتيب الكائنات.
- راعِ الفروق الفردية بين المتعلمين في سرعة التنفيذ.



نصائح تقنية:

TECH

- أكّد أن أي مشروع لا يعمل دون وجود كتلة البداية.
- درّب المتعلم على وضع كتلة العلم الأخضر في بداية منطقة البرمجة دائمًا.
- استخدم العرض المباشر لشرح تأثير التكبير والتصغير بصريًا.
- شجّع التجربة أكثر من الحفظ.

الدرس الخامس: كتل الحركة

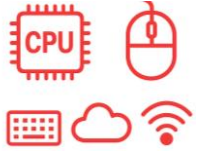


نواتج التعلم:



- التعرف على مفهوم كتل الحركة ودورها في تحريك الكائنات.
- استخدام كتل الحركة لتحريك الكائن في جميع الاتجاهات.
- التمييز بين كتل الحركة: تحرك يمينًا، تحرك يسارًا، تحرك للأعلى، تحرك للأسفل.
- تغيير عدد الخطوات في كتل الحركة.
- استخدام كتل الاستدارة (يمين - يسار).
- استخدام كتلة القفز وكتلة العودة إلى نقطة البداية.
- ترتيب الكتل البرمجية (بداية - حركة - نهاية) بشكل صحيح.
- تنفيذ مشروع بسيط يعتمد على تحريك الكائن.

مصطلحات حاسوبية Key Word




تحرك يسارًا Move Left

تحرك للأسفل Move Down


تحرك يمينًا Move Right

تحرك للأعلى Move Up



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

(١) استراتيجية (حرّك وشاهد)
يعرض المعلم كائنًا ثابتًا ثم يستخدم كتلة حركة واحدة فقط.
يشاهد المتعلم حركة الكائن ويفهم أن كتل الحركة هي التي تجعله يتحرك.

(٢) استراتيجية (أي اتجاه؟)
يسأل المعلم المتعلم: إلى أي جهة نريد أن يتحرك الكائن؟
يختار المتعلم كتلة الحركة المناسبة ويدرر اختياره.

(٣) استراتيجية (خطوة أم خطوات أكثر؟)
ينفّذ المتعلم نفس الحركة مرتين مع تغيير عدد الخطوات.
يلاحظ الفرق بين الحركة القصيرة والحركة الطويلة.



أوراق العمل :

STUDENT

- يحرك المتعلم كائنًا يمينًا بعدد خطوات محدد.
- يحرك المتعلم كائنًا يسارًا ثم يعيده إلى نقطة البداية.
- يستخدم المتعلم أكثر من كتلة حركة في مشروع واحد.
- يرتّب المتعلم الكتل البرمجية بالترتيب الصحيح.
- ينفّذ المتعلم مشروعًا بسيطًا مثل تحريك القارب أو الحافلة.



نصائح تربوية:

ADVICE

- عزز المتعلم عند اختياره الاتجاه الصحيح.
- استخدم الأسئلة التحفيزية: ماذا سيحدث لو زادت الخطوات؟
- راع الفروق الفردية في فهم الاتجاهات.
- اربط حركة الكائن بحياة المتعلم اليومية (المشي - الرجوع).



نصائح تقنية:

TECH

- وضح للمتعلم الفرق بين كل اتجاه قبل التطبيق.
- شجّع المتعلم على تجربة تغيير عدد الخطوات.
- استخدم أداة الشبكة لتقدير المسافة عند الحركة.
- اعرض نتيجة كل كتلة حركة بشكل مباشر.

الدرس السادس: كتل تحرك للأعلى – تحرك للأسفل

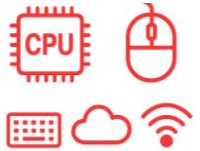


نواتج التعلم:



- استخدام كتلة تحرك للأعلى لتحريك الكائن باتجاه الأعلى.
- استخدام كتلة تحرك للأسفل لتحريك الكائن باتجاه الأسفل.
- تغيير عدد الخطوات في كتل الحركة.
- استخدام كتل الاستدارة يمينًا ويسارًا لتغيير اتجاه الكائن.
- استخدام كتلة اقفز لجعل الكائن يقفز.
- ترتيب كتل الحركة مع كتلة البداية وكتلة النهاية بشكل صحيح.
- تنفيذ مشروع بسيط يعتمد على الحركة والاستدارة والقفز.

مصطلحات حاسوبية Key Word



استدر يسارًا Turn Left



الخطوات Steps



استدر يمينًا Turn Right



اقفز Hop



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

(١) استراتيجية (أعلى أم أسفل؟)

يعرض المعلم كائنًا في منتصف الشاشة ويطلب من المتعلم تحريكه للأعلى أو للأسفل. يلاحظ المتعلم الفرق بين الاتجاهين ويفهم وظيفة كل كتلة حركة.

(٢) استراتيجية (غير عدد الخطوات)

يستخدم المتعلم نفس كتلة الحركة مرتين مع تغيير عدد الخطوات. يقارن المتعلم بين الحركة القصيرة والحركة الطويلة.

(٣) استراتيجية (استدر ثم تحرك)

يطبق المتعلم كتلة الاستدارة قبل كتلة الحركة. يلاحظ كيف يتغير اتجاه الكائن قبل أن يتحرك.



أوراق العمل :

STUDENT

- يحرك المتعلم الكائن للأعلى بعدد خطوات محدد.
- يحرك المتعلم الكائن للأسفل ثم يستديره يمينًا.
- يستخدم المتعلم كتلة القفز داخل المشروع.
- يرتب المتعلم كتل الحركة بالترتيب الصحيح.
- ينقذ المتعلم مشروعًا مثل إطلاق صاروخ أو تحريك كرة.



نصائح تربوية:

ADVICE

- عزز المتعلم عند اختياره الاتجاه الصحيح.
- استخدم الأسئلة التحفيزية: ماذا يحدث لو زدنا الخطوات؟
- راعِ الفروق الفردية في فهم الاتجاهات والاستدارة.
- شجّع المتعلم على الشرح اللفظي لما يحدث في المشروع.



نصائح تقنية:

TECH

- أکّد على تجربة تغيير عدد الخطوات في كل مرة.
- اعرض تأثير كل كتلة حركة بشكل مباشر.
- درّب المتعلم على ترتيب الكتل قبل التشغيل.
- استخدم أمثلة مرئية مثل الصاروخ والكرة لتوضيح الحركة.

الدرس السابع: التحكم في سرعة الكائن

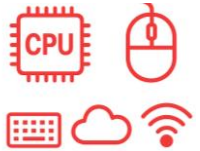


نواتج التعلم:



- التحكم في سرعة حركة الكائن داخل برنامج Scratch Junior.
- التمييز بين السرعة البطيئة والمتوسطة والسريعة.
- استخدام كتلة تحديد السرعة قبل تنفيذ الحركة.
- استخدام كتل التكرار المحدد لتنفيذ الأوامر عددًا معينًا من المرات.
- استخدام كتل التكرار غير المحدد لتنفيذ حركة مستمرة.
- ترتيب المقطع البرمجي (بداية - أوامر - نهاية) بشكل صحيح.
- تنفيذ مشروع بسيط يجمع بين الحركة والسرعة والتكرار.

مصطلحات حاسوبية Key Word



تكرار محدد - Repeat



مقطع برمجي - Script /



كتلة تحديد السرعة - Set Speed



تكرار غير محدد - Forever Repeat



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

(١) استراتيجية (أعلى أم أسفل؟)

يعرض المعلم كائنًا في منتصف الشاشة ويطلب من المتعلم تحريكه للأعلى أو للأسفل. يلاحظ المتعلم الفرق بين الاتجاهين ويفهم وظيفة كل كتلة حركة.

(٢) استراتيجية (غير عدد الخطوات)

يستخدم المتعلم نفس كتلة الحركة مرتين مع تغيير عدد الخطوات. يقارن المتعلم بين الحركة القصيرة والحركة الطويلة.

(٣) استراتيجية (استدر ثم تحرك)

يطبق المتعلم كتلة الاستدارة قبل كتلة الحركة. يلاحظ كيف يتغير اتجاه الكائن قبل أن يتحرك.



أوراق العمل :

STUDENT

- يحرك المتعلم الكائن للأعلى بعدد خطوات محدد.
- يحرك المتعلم الكائن للأسفل ثم يستديره يمينًا.
- يستخدم المتعلم كتلة القفز داخل المشروع.
- يرتب المتعلم كتل الحركة بالترتيب الصحيح.
- ينقذ المتعلم مشروعًا مثل إطلاق صاروخ أو تحريك كرة.



نصائح تربوية:

ADVICE

- عزز المتعلم عند اختياره الاتجاه الصحيح.
- استخدم الأسئلة التحفيزية: ماذا يحدث لو زدنا الخطوات؟
- راعِ الفروق الفردية في فهم الاتجاهات والاستدارة.
- شجّع المتعلم على الشرح اللفظي لما يحدث في المشروع.



نصائح تقنية:

TECH

- أکّد على تجربة تغيير عدد الخطوات في كل مرة.
- اعرض تأثير كل كتلة حركة بشكل مباشر.
- درّب المتعلم على ترتيب الكتل قبل التشغيل.
- استخدم أمثلة مرئية مثل الصاروخ والكرة لتوضيح الحركة.

الدرس الثامن: التعامل مع النصوص

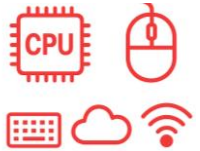


نواتج التعلم:



- التعرف على أداة إضافة النص في برنامج سكراتش جونيور.
- إضافة نص بسيط إلى خلفية المشروع.
- تغيير حجم الخط قبل إضافة النص.
- تغيير لون الخط قبل تثبيت النص.
- تثبيت النص في المكان المناسب داخل المشروع.
- التعرف على كتلة قل Say ضمن كتل الهيئة.
- كتابة حوار بسيط للكائن باستخدام كتلة قل Say.
- ترتيب الكتل البرمجية (بداية - قل - نهاية) بشكل صحيح.

مصطلحات حاسوبية Key Word



 Font Size
حجم الخط Font Size
 Say
كتلة قل Say

 Text
أداة إضافة النص Add Text Tool
 Text Color
لون الخط Font Color



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

(١) استراتيجية (أين أكتب؟)

يعرض المعلم واجهة البرنامج ويطلب من المتعلم تحديد مكان أداة إضافة النص. يساعد المتعلم على الربط بين الأداة ووظيفتها قبل الاستخدام.

(٢) استراتيجية (غير قبل أن تثبت)

يطلب المعلم من المتعلم تغيير حجم الخط أو لونه قبل الضغط خارج نافذة النص. يفهم المتعلم أن التنسيق يتم قبل تثبيت النص وليس بعده.

(٣) استراتيجية (نص أجمل)

يعرض المعلم نصًا صغيرًا وغير واضح، ثم نصًا منسقًا بحجم ولون مناسب. يقارن المتعلم بين النصين ويستنتج أهمية تنسيق النص.



أوراق العمل :

STUDENT

- يضيف المتعلم نصًا بسيطًا إلى خلفية المشروع.
- يغير المتعلم حجم الخط ولونه قبل تثبيت النص.
- يثبت المتعلم النص بالضغط خارج نافذة الكتابة.
- يختار المتعلم كتلة قل Say من كتل الهيئة.
- يكتب المتعلم حوارًا قصيرًا للكائن.
- يرتب المتعلم الكتل البرمجية بالترتيب الصحيح.



نصائح تربوية:

ADVICE

- شجّع المتعلم على كتابة عبارات إيجابية ومناسبة.
- عزّز المتعلم عند تنسيقه للنص بشكل واضح وجميل.
- اربط كتابة النص بالحياة اليومية (تحية - اسم - عنوان).
- امنح المتعلم حرية اختيار اللون والحجم لتنمية الإبداع.



نصائح تقنية:

TECH

- نبّه المتعلم إلى اختيار حجم خط مناسب قبل تثبيت النص.
- درّب المتعلم على استخدام أداة إضافة النص من شريط الأدوات بدقة.
- أوضح الفرق بين النص المكتوب على الخلفية والحوار داخل الكتلة.
- استخدم العرض المباشر لشرح تنسيق النص خطوة بخطوة.



- يوضّح مفهوم المشروع في برنامج سكراتش جونيور بوصفه قصة أو لعبة تفاعلية.
- يحدّد مكّونات المشروع (الخلفيات – الكائنات – الكتل البرمجية).
- يطبّق خطوات تصميم المشروع وفق التسلسل الصحيح.
- يشارك في تصميم مشروع رقمي تعاوني مع زملائه.
- يعبّر عن أفكاره من خلال مشروع رقمي بسيط.
- يجرّب المشروع ويتأكد من عمله بالشكل الصحيح.

استراتيجيات تعليمية مقترحة:



STRATEGY

(١) استراتيجية التعلّم بالمشاريع

- يقدم المعلم فكرة المشروع كما وردت في الدرس.
- يوضّح أن المشروع قد يكون قصة أو لعبة تفاعلية.
- يشارك المتعلّم في اختيار فكرة المشروع وتنفيذها خطوة خطوة.

(٢) استراتيجية التعلّم التعاوني

- يقسم المعلم المتعلّمين إلى فرق.
- يوزّع الأدوار بين أعضاء الفريق (اختيار الخلفية – إضافة الكائنات – استخدام الكتل).
- يعمل المتعلّمون معًا على تصميم المشروع ومناقشته.

(٣) استراتيجية التعلّم بالتطبيق العملي

- يطبّق المعلم خطوات المشروع عمليًا أمام المتعلّمين.
- يطلب من المتعلّمين تنفيذ الخطوات باستخدام برنامج سكراتش جونيور.
- يوجّه المتعلّمين أثناء التنفيذ ويقدم الدعم عند الحاجة.

خطوات عامة لتصميم أي مشروع:

- اختيار فكرة مناسبة للمشروع.
- توزيع المهام بين أعضاء الفريق.
- اختيار الكائنات المناسبة.
- اختيار الخلفيات (المنصة).
- إضافة الكتل البرمجية لتحريك الكائنات.
- تجربة المشروع.
- كتابة اسم المشروع.
- عرض المشروع ومناقشته مع زملاء.

مشروع (١): تصميم بطاقة تهنئة

- اختيار خلفية مناسبة للبطاقة.
- تلوين البطاقة بالألوان.
- إضافة كائن أو أكثر واستخدام محرر الرسم.
- تغيير حجم الكائن (تكبير / تصغير).
- تحريك الكائن باستخدام كتل الحركة.
- كتابة عبارة التهنئة أو استخدام كتلة (قُل).
- تجربة المشروع.
- كتابة اسم المشروع.

مشروع (٢): حديقة الشهيد

- اختيار خلفية مناسبة أو رسم الخلفية.
- إضافة كائنات باستخدام محرر الرسم.
- تغيير حجم الكائنات.
- تحريك الكائنات باستخدام كتل الحركة.
- كتابة عبارة (حديقة الشهيد).
- تجربة المشروع.
- كتابة اسم المشروع.

مشروع (٣): تصميم مشروع تعليمي

- اختيار خلفية مناسبة أو رسمها.
- إضافة كائنات باستخدام محرر الرسم.
- تغيير حجم الكائنات.
- تحريك الكائنات باستخدام كتل الحركة.
- كتابة المصطلحات العلمية.
- تجربة المشروع.
- كتابة اسم المشروع.

مشروع (٤): السباق

- اختيار خلفية مناسبة أو رسمها.
- إضافة كائنات باستخدام محرر الرسم.
- تغيير حجم الكائنات.
- تحريك الكائنات باستخدام كتل الحركة واستخدام كتلة (قُل).
- تجربة المشروع.
- كتابة اسم المشروع.

مشروع (٥): عالمي الجميل

- اختيار خلفية مناسبة أو رسمها.
- إضافة كائنات باستخدام محرر الرسم.
- تغيير حجم الكائنات.
- تحريك الكائنات باستخدام كتل الحركة واستخدام كتلة (قُل).
- تجربة المشروع.
- كتابة اسم المشروع.



نصائح تربوية:

ADVICE

- تعزيز قيمة العمل الجماعي وتقسيم الأدوار بين المتعلمين.
- تشجيع المتعلم على التعبير عن أفكاره بحرية.
- دعم المتعلم عند الخطأ دون إحباط.
- تعزيز الثقة بالنفس من خلال عرض المشروع أمام زملاء.
- ربط المشروع بقيم تربوية إيجابية.



نصائح تقنية:

TECH

- التأكد من جاهزية برنامج سكراتش جونيور قبل بدء التطبيق.
- توجيه المتعلمين لاختيار الكتل المناسبة لتحريك الكائنات.
- متابعة تجربة المشروع والتأكد من عمله بشكل صحيح.
- مساعدة المتعلمين في كتابة اسم المشروع وحفظه.
- التأكد من وضوح الخلفيات والكائنات على المنصة.

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:
- 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.

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
- ضع 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:

- رتب 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 اتجاهه 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 ويقلل 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 والتقييم يؤدي إلى تجاوز أحد هذه المراحل أو اختصارها بشكل مبالغ فيه، فيفقد الدرس توازنه.
٧. 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.
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، تعلّم 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 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 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 الثالث في مدارس دولة الكويت، حيث يقدم إطاراً متكاملًا 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."