وزارة التربية
Ministry of Education
State of Kuwait | دولـــة الكويت

دليل المعلم ٩

الصـــف التاســـع ▪ الفصل الدراسي الأول

المرحلة المتوسطة

دليل المعلم

الصـــف التاسع

إشــراف

أ/ منى ســالم عــوض ســالم (رئيس اللجنة)

إعداد

أ/ ساره مبارك الحيس العازمي

أ/ ليلـى نجـم عبـد الله المطيـري

د. حسام فتحي سليمان وهبه

أ/ هناء دغش بويتل المطيري

تصميم وإخـراج

أ/ سـاره ياسيـن عبـد اللـه الأميـر

أ/ هدى خليل عبد الله البلوشي

بسم الله الرحمن الرحيم

حضرة صاحب السمو الشيخ مشعل الأحمد الجابر الصباح

أمير دولة الكويت

H.H. Sheikh Meshal AL-Ahmad Al-Jaber Al-Sabah
Amir Of The State Of Kuwait

سمو الشيخ صباح خالد الحمد الصباح
ولي عهد دولة الكويت

H. H. Sheikh Sabah Khaled Al-Hamad Al-Sabah
Crown Prince Of The State Of Kuwait

المـــــحـــــتـــــــوى

1	المقدمة	10
2	الاستراتيجيات التعليمية	12
	أمثلة على بعض الاستراتيجيات التعليمية الفعّالة	17
3	الوحدة الأولى: المعالجة الرقمية	22
	وصف الوحدة	23
	الدرس الأول: مدخل إلى تطوير صفحات الويب Introduction to Web Page Development	25
	استراتيجيات تعليمية مقترحة	27
	أجزاء واجهة VS Code	29
	ورقة عمل (1)	31
	الدرس الثاني: هيكل صفحة HTML	32
	استراتيجيات تعليمية مقترحة	33
	ورقة عمل (2)	35
	ورقة عمل (3)	37
	الدرس الثالث: تنسيق صفحة HTML والتعامل مع الروابط	39
	استراتيجيات تعليمية مقترحة	40
	ورقة عمل (4)	43
	الدرس الرابع: التعامل مع الصور والقوائم	46
	استراتيجيات تعليمية مقترحة	47
	ورقة عمل (5)	50
	ورقة عمل (6)	54
	الدرس الخامس: إنشاء الجداول	57
	استراتيجيات تعليمية مقترحة	58
	ورقة عمل (7)	61
	الدرس السادس: مفهوم CSS والتعامل معه	65
	استراتيجيات تعليمية مقترحة	66
	ورقة عمل (8)	70
	الدرس السابع: التباعد والمحددات	73
	استراتيجيات تعليمية مقترحة	74
	ورقة عمل (9)	78
4	الوحدة الثانية: المنتجات الرقمية	83
	المشروع	84
	المشروع: الموقع الالكتروني بعنوان (استكشف تطبيقات الذكاء الاصطناعي)	86
5	خطة الدرس	89
	أهمية خطة الدرس	90
	سجل الإعداد الكتابي لخطة الدرس	91
	خطوات اعداد خطة درس	92
	أخطاء شائعة يقع فيها المعلم عند إعداد خطة الدرس	94
	نموذج خطة درس	95
	نماذج مقترحة لخطة درس	97

6 التقويم التربوي 127
أهمية التقوي التربوي 128
أنواع التقويم التربوي 129
استراتيجيات التقويم 130
أساليب وأدوات التقويم 132
التغذية الراجعة 132
الخاتمة 133
المراجع 134

01

المقدمـــــة

المقـــدمة

في ظل التحول الرقمي المتسارع الذي يشهده العالم، أصبحت مهارات تطوير الويب من الأساسيات التي ينبغي أن يمتلكها المتعلمين في العصر الرقمي، ولمّا كانت لغتا HTML وCSS هما البوابتان الأساسيتان لتصميم صفحات الويب، كذلك، حيث جاءت معايير وثيقة المعايير الأساسية لمادة الحاسوب - الصف التاسع، ضمن سلسلة الذكاء الرقمي لتزوّد المتعلمين بأسس قوية تمكّنهم من الدخول إلى العالم الرقمي بخطى واثقة.

وقد تم إعداد هذا الدليل ليكون عونًا للمعلمين في تخطيط الدروس، وتنفيذ الأنشطة، وتوظيف الاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تعزز من فاعلية التعلم، وتراعي الفروق الفردية، وتفتح المجال للإبداع والاكتشاف.

ويأتي هذا الدليل استجابة لحاجة المعلمين إلى مرجعية تربوية متخصصة تُيسّر تدريس مفاهيم HTML وCSS، والروبوت ، وتوفر إطارًا عمليًا لتوظيف استراتيجيات التدريس الحديثة وبخاصة التأكيد على فلسفة التعلم النشط والتعلم القائم على المشاريع، كما يعتمد إطارًا بنائيًا في تقديم المحتوى، بحيث يُتيح للمعلم تنظيم المعرفة، وتنمية مهارات التفكير المنطقي والإبداعي لدى المتعلمين، ويُعزز من استقلاليتهم في التعلم من خلال أنشطة موجهة وتطبيقات عملية مرتبطة بسياقات واقعية.

وينطلق دليل المعلم من ركائز تربوية تضع المتعلم في مركز العملية التعليمية، وتراعي الفروق الفردية، حيث تُحدَّد نتاجات التعلم أولًا، ثم تُبنى الأنشطة ووسائل التقويم تبعًا لها، كما يسعى الدليل إلى ربط المهارات التقنية بمواقف حياتية واقعية، تُكسب المتعلم القدرة على التفكير التصميمي، وتُمكنه من تحويل الأفكار إلى منتجات رقمية قابلة للتطوير، ونلاحظ ذلك في الأنشطة خلال شرح الدروس وكذلك تسلسل أوراق العمل، وصولا بمشروع متكامل.

ونأمل أن يكون هذا الدليل رفيقًا فعّالًا لجميع المعلمين ويساعدهم على تأدية دورهم بوصفهم مُيسرين للتعلم ومصممين لتجارب تعليمية محفّزة، ويسهم في أن يكون نقطة انطلاق لإبداعات المعلمين كما يسهم في تنمية الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية لدى المتعلمين، بما يتوافق مع مهارات القرن الحادي والعشرين ومقتضيات التحول الرقمي الشامل في التعليم التي تسعى إليه وزارة التربية.

02

الاستراتيجيات التعليمية

الإستراتيجيات التعليمية

عـزيزي المعـــــلم

في ظل التطور السريع في مجال التعليم وتكنولوجيا المعلومات، أصبح من الضروري اعتماد استراتيجيات تعليمية في العملية التربوية الحديثة، حيث تسهم في تحويل بيئة التعلم إلى مساحة تفاعلية مليئة بالحيوية والنمو. لم تعد الطرق التقليدية القائمة على التلقين والإلقاء كافية لتحقيق نواتج تعلم فعالة، بل أصبح من الضروري تنويع الأساليب بما يتناسب مع الفروقات الفردية بين المتعلمين.

الاستراتيجية التعليمية هي الخطة التي يضعها المعلم لتنظيم الموقف التعليمي، بما يشمل اختيار الطريقة، والوسائل، والتوقيت، وطبيعة النشاط. وهي تُبنى وفق أهداف محددة تُمكّن المتعلم من التفاعل والمشاركة وبناء المعرفة ذاتيًا.

هناك تصنيفات متعددة للاستراتيجيات، فمنها ما يتركز حول دور المعلم، ومنها ما يمنح المتعلم دورًا محوريًا في بناء تعلمه. كما يمكن تصنيفها حسب توقيت استخدامها في الدرس، أو حسب نمط التعلم الذي تخدمه، أو وفق مستويات التفكير في تصنيف بلوم.

إن استخدام الاستراتيجيات بشكل مدروس يسهم في رفع دافعية المتعلمين، وتنمية مهارات التفكير، وتحقيق تعلم أعمق وأكثر فاعلية. كما أن الدمج بين أكثر من استراتيجية في الدرس الواحد يعزز التنوع ويخدم أنماط التعلم المختلفة.

في ظل التحول الرقمي وتنوع الأدوات التعليمية، أصبح من الضروري أن يكون المعلم قادرًا على اختيار الاستراتيجية المناسبة وتوظيفها بما يخدم نواتج التعلم، ويواكب متطلبات القرن الحادي والعشرين.

تصنيف الاستراتيجيات التعليمية

هناك تصنيفات متعددة للاستراتيجيات، فمنها ما يتركز حول دور المعلم، ومنها ما يمنح المتعلم دورًا محوريًا في بناء تعلمه. كما يمكن تصنيفها حسب توقيت استخدامها في الدرس، أو حسب نمط التعلم الذي تخدمه، أو وفق مستويات التفكير في تصنيف بلوم.

يمكن تصنيف الاستراتيجيات التعليمية حسب:

أولاً:

توقيت استخدامها في الدرس:

- استراتيجيات ما قبل التعلم: التهيئة التحفيزية، الأسئلة الاستكشافية.
- استراتيجيات أثناء التعلم : التدوين، التفكير بصوت عال، الحوار والمناقشة.
- استراتيجيات ما بعد التعلم :التلخيص، التأمل الذاتي، التغذية الراجعة.

ثانياً:

نوع التمركز:

- متمركزة حول المعلم: يكون المعلم هو المحور الأساسي في نقل المعلومات، ويؤدي دورًا فعالًا بينما يكون المتعلم متلقيًا بشكل أساسي، تُستخدم هذه الأساليب غالبًا في تقديم معلومات جديدة، أو في الصفوف الكبيرة، أو عند ضيق الوقت.

أمثلة لاستراتيجيات تعليمية متمركزة حول المعلم				
المحاضرة	الشرح المباشر	العرض العملي	سرد القصة	التلقين

- استراتيجيات متمركزة حول المتعلم: يكون المتعلم هو محور العملية التعليمية، ويشارك بفعالية في بناء معرفته من خلال التفكير، البحث، والمناقشة. تعزز هذه الاستراتيجيات مهارات التفكير العليا، وتزيد من الدافعية لدى المتعلم، وتناسب متطلبات القرن 21

أمثلة لاستراتيجيات تعليمية متمركزة حول المتعلم				
العصف الذهني	التعلم التعاوني	الصف المقلوب	حل المشكلات	التعلم بالاستكشاف
تمثيل الأدوار	التعلم الذاتي	تعلم قائم على المشروع	الاستقصاء	المحاكاة والألعاب التعليمية

ثالثاً:

استراتيجيات حسب نمط التعلم:

يُعد فهم أنماط التعلم أحد أهم ركائز التعليم الفعال.

من أبرز هذه الأنماط:

النمط	التعريف	الاستراتيجيات المناسبة
البصري	يُفضّل فيه المتعلم استخدام الصور، الألوان، والمخططات لفهم المعلومات.	خريطة المفاهيم، العروض التقديمية، والفيديوهات التوضيحية.
السمعي	يتميز أفراده بحساسية عالية للأصوات والكلام.	سرد القصة، الحوار، والمناقشة الصفية.
القرائي/الكتابي	التعلم من خلال القراءة والكتابة.	التلخيص، قراءة النصوص، وإنشاء الملاحظات.
الحركي	يتعلم فيه المتعلم من خلال الحركة والتجربة الفعلية.	المشاريع العملية، اللعب التعليمي، المحاكاة، وتمثيل الأدوار.

رابعاً:

حسب مستوى التفكير (تصنيف بلوم):

بلوم هو عالم تربوي صنّف مستويات التفكير إلى 6 مراحل متدرجة من التذكر إلى الإبداع، بهدف تطوير التعليم وتنمية التفكير العميق، تصنيفه يساعد المعلم في صياغة الأهداف، واختيار الأنشطة، وتصميم أسئلة تناسب كل مستوى من التفكير.

مستوى التفكير	الاستراتيجيات
التذكر	التكرار، البطاقات التعليمية، الأسئلة القصيرة
الفهم	العروض التقديمية، خرائط المفاهيم، التلخيص
التطبيق	حل المشكلات، المحاكاة، المهام العملية
التحليل	العصف الذهني، تحليل الحالة، المقارنة
التقييم	التفكير الناقد، المناظرات، التقييم الذاتي
الإبداع	المشاريع، التصميم، عروض المتعلمين

دمج الاستراتيجيات التعليمية

في العملية التعليمية الحديثة، لا يكفي تصنيف الاستراتيجيات من جانب واحد، بل من المهم دمج عدة تصنيفات لتحديد الأنسب منها. فكل استراتيجية يمكن تحليلها من حيث تركيزها (على المعلم أو المتعلم)،

وتوقيت استخدامها (**قبل الدرس ، أثناء الدرس ، بعد الدرس**)، ونمط التعلم الذي تخدمه (بصري، سمعي، حركي)، بالإضافة إلى مستوى التفكير الذي تستهدفه وفق تصنيف بلوم.

هذا الدمج يساعد المعلم على اختيار الاستراتيجية المناسبة بشكل واع، وتخطيط درس متنوع يلبي احتياجات المتعلمين ويحقق أهداف التعلم بفعالية. الجدول التالي يقدم هذا الدمج بشكل منظم ومتكامل.

الاستراتيجية	التركيز	التوقيت	نمط التعلم	مستوى بلوم
المحاضرة	المعلم	أثناء	سمعي	فهم
العصف الذهني	المتعلم	أثناء	بصري / سمعي	تحليل
التعلم التعاوني	المتعلم	أثناء	بصري / حركي	تطبيق
التعلم القائم على المشروع	المتعلم	أثناء + بعد	حركي	إبداع
الصف المقلوب	المتعلم	قبل + أثناء	بصري	فهم ← تطبيق
تمثيل الأدوار	المتعلم	أثناء	حركي / سمعي	تطبيق
التعلم بالاستكشاف	المتعلم	أثناء	بصري	تحليل
التعليم باللعب	المتعلم	أثناء	حركي	فهم
المحاكاة	المتعلم	أثناء	بصري / حركي	تحليل
حل المشكلات	المتعلم	أثناء	بصري	تقييم
الشرح المباشر	المعلم	أثناء	سمعي	فهم
القصة التعليمية	المعلم	قبل	سمعي	فهم
خريطة المفاهيم	المتعلم	قبل + بعد	بصري	فهم
الأسئلة الاستكشافية	المعلم	قبل	بصري / سمعي	تذكر
التلخيص الذاتي	المتعلم	بعد	كتابي	تقييم
التأمل الذاتي	المتعلم	بعد	كتابي / سمعي	تقييم
التغذية الراجعة	المعلم	بعد	سمعي	فهم
المناظرة	المتعلم	أثناء	سمعي	تحليل
التعليم القائم على الاستقصاء	المتعلم	أثناء	بصري / كتابي	تحليل
التدريس المصغر	المعلم	أثناء	سمعي / بصري	فهم
التعليم المبرمج	المعلم	قبل + أثناء	بصري	فهم
التعليم المعكوس	المتعلم	قبل + أثناء	بصري	فهم
العروض التقديمية الطلابية	المتعلم	بعد	بصري / سفهي	إبداع
التعليم القائم المهام	المتعلم	أثناء	حركي	تطبيق
التفكير الناقد	المتعلم	أثناء	كتابي / بصري	تحليل
الجدول الذاتي للتعلم	المتعلم	قبل	كتابي	تخطيط
مربع التعليم (أعرف، آريد أن أعرف...)	المتعلم	قبل + بعد	كتابي	تحليل
التعليم بالبطاقات	المتعلم	أثناء	بصري	تذكر
الواجبات التفاعلية	المتعلم	بعد	كتابي	تطبيق
المشاركة الرقمية	المتعلم	بعد	بصري	إبداع

مزايا دمج الاستراتيجيات التعليمية:

- رؤية شاملة عند اختيار أو تصميم الدرس.
- تنوع الأساليب حسب قدرات المتعلمين.
- سهولة إعداد خطة درس مهنية ومعتمدة تربويًا.
- دعم التدريب، تنظيم الورش، أو تقديم دروس نموذج

تعريف الاستراتيجيات التعليمية

يمكن تعريف الاستراتيجيات التعليمية بأنها خطط منهجية مرنة ينتهجها المعلم لتنظيم وتوجيه عملية التعليم والتعلم، وتهدف إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة بفاعلية، من خلال تفعيل دور المتعلم، وتوظيف أساليب ووسائط تعليمية مناسبة لطبيعة المحتوى والمستوى العمري للمتعلمين.

وتتضمن هذه الاستراتيجيات مجموعة من الإجراءات والخطوات المدروسة التي تساعد على تنمية التفكير، وتحفيز الدافعية، وبناء المهارات، وتعزيز التفاعل داخل بيئة التعلم، مع مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

الاستراتيجيات التعليمية هي أنماط منظمة من الإجراءات التدريسية التي يتبعها المعلم داخل البيئة الصفية، والتي تهدف إلى تيسير عملية التعلم، وتحقيق أهداف المنهج، وتفعيل دور المتعلم في بناء المعرفة، وتنمية المهارات، وتكوين الاتجاهات، في ضوء نظريات التعلم ومبادئ التصميم التعليمي.

وتُعد الاستراتيجية التعليمية بمثابة خطة شاملة تضم مجموعة من الطرق والأساليب والنشاطات التفاعلية وأدوات التقويم، يتم اختيارها وتوظيفها بما يتناسب مع طبيعة المحتوى، وخصائص المتعلمين، والأهداف المنشودة، والسياق التعليمي.

مواصفات الاستراتيجية التعليمية الفعّالة

- الاستناد إلى أهداف تعلم واضحة وقابلة للقياس.
- التكامل بين الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية.
- مراعاة الاختلافات الفردية بين المتعلمين.
- التركيز على التفاعل النشط بين المتعلم والمحتوى والمعلم.
- مراعاة التغذية الراجعة الفورية لدعم التعلم المستمر.
- تنمية مهارات التفكير العليا.

ملاحظـــــة

على المعلم أن يُدرك أن اختيار الاستراتيجية لا يتم عشوائيًا، بل يُبنى على تحليل دقيق للموقف التعليمي، ويجب أن تكون الاستراتيجية مرنة وقابلة للتعديل، وتُستخدم ضمن رؤية تكاملية تشمل الأهداف والمحتوى والتقويم، من أجل تحقيق تعلمٍ ذي معنى وأثرٍ دائم لدى المتعلمين.

أمثلة على بعض الاستراتيجيات التعليمية الفعّالة

استراتيجية العصف الذهني(Brainstorming)

أسلوب تعليمي يهدف إلى تنمية الإبداع والتفكير الحر من خلال طرح أكبر عدد ممكن من الأفكار المتنوعة دون نقد مباشر، تشجع المتعلمين على الانخراط في التفكير، والمشاركة بآرائهم بحرية، وتوسيع آفاقهم المعرفية من خلال التعاون.

المزايا:

- تنمية مهارات التفكير الإبداعي.
- تشجيع التعبير عن الرأي دون خوف من الخطأ.
- دعم المشاركة الجماعية وتحفيز النقاش.
- فتح المجال للتعلم الاستكشافي.

مثال:

طرح سؤال: "ما مكونات صفحة الويب الجيدة؟" ويطلب من المتعلمين تقديم أفكارهم.

لديه خيال واسع.	اختيار الألوان المناسبة.	الدقة في ترتيب العناصر.
معرفة استخدام الحاسوب والبرامج.	القدرة على شرح أفكاره للآخرين	الجرأة في تجربة أفكار جديدة.

بالتالي، يربط المعلم هذه الصفات بمفاهيم: التصميم الجيد، التنظيم، التوازن، والأنظمة، لتهيئة الدرس الجديد.

استراتيجية التعلم التعاوني (Cooperative Learning)

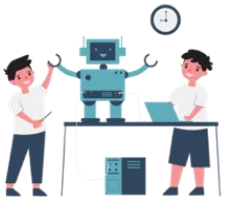
هي أسلوب تعليمي يُقسَّم فيه المتعلمين إلى مجموعات صغيرة تعمل معًا لتحقيق هدف تعلم مشترك.
يُشجع هذا الأسلوب على تبادل الخبرات، تنمية المهارات الاجتماعية، وتحقيق فهم أعمق من خلال التعاون.
كل متعلم في المجموعة يكون له دور محدد، مما يعزز روح الفريق والمشاركة الفاعلة داخل الصف.

المزايا:

- تعزيز مهارات التعاون والعمل الجماعي.
- تنمية مهارات التواصل والاستماع واحترام الآراء.
- دعم المتعلمين المتفاوتين في المستوى.
- رفع مستوى التفاعل والانتباه في الحصة.
- بناء الثقة بالنفس والمسؤولية المشتركة.

مثال:

تقسيم الصف إلى فرق: فريق يبني الهيكل (HTML) ، وفريق آخر للتنسيق باستخدام (CSS).



استراتيجية التعلم القائم على المشروع (Project-Based Learning)

التعلم القائم على المشروع هو نهج تعليمي يركّز على إشراك المتعلمين في تنفيذ مشروع عملي، يتم ضمن مجموعات أو بشكل فردي، ويشمل مراحل متعددة مثل:

- البحث.
- التخطيط.
- التنفيذ.
- التقويم والتقديم.

المزايا:

- تنمية مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات.
- تعزيز التعلم الذاتي.
- تطوير مهارات العمل الجماعي والتخطيط والتنظيم.

مثال:

تصميم موقع شخصي بسيط ونشره كمشروع نهائي.

التعلم القائم على حل المشكلات

هي أسلوب تعليمي يركّز على تنمية التفكير التحليلي والمنطقي لدى المتعلمين من خلال طرح مشكلة واقعية وطلب إيجاد حلول مناسبة لها باستخدام المعرفة والأدوات المتاحة، تعزز هذه الاستراتيجية مهارات البحث والتجريب والاستنتاج، وتساعد في ربط المعرفة النظرية بالتطبيق العملي.

المزايا:

- تحفّز التفكير النقدي والمنطقي.
- تساعد المتعلمين على تطبيق المعرفة في مواقف حقيقية.
- تطور مهارات التحليل والتخطيط.
- تعزز الثقة بالحلول الشخصية واستخدام التكنولوجيا.
- تجعل التعلم أكثر متعة وفاعلية.

مثال:

عرض مشكلة: "لماذا لا تظهر التنسيقات في الصفحة؟" ويطلب من المتعلم تحليل التعليمات البرمجية.

التعليم بالمناقشة والحوار

تُعد المناقشة والحوار من الاستراتيجيات التعليمية الفعّالة التي تهدف إلى تعزيز التعلم من خلال تبادل الأفكار والمعلومات بين المعلم والمتعلمين، أو بين المتعلمين أنفسهم.

المزايا:

- تحفيز التفكير النقدي.
- تطوير مهارات التواصل.
- تعميق الفهم للمفاهيم التعليمية

وتُستخدم في بيئة صفية تفاعلية تُشجع المتعلمين على طرح الأسئلة، والتعبير عن آرائهم، وتحليل الأفكار من خلال نقاشات مفتوحة أو موجهة.

مثال:

مشاهدة فيديو عن تصميم الصفحات باستخدام HTML في المنزل، ثم مناقشة المتعلمين بما تم مشاهدته وما النتيجة النهائية.

التعلم بالأقران

استراتيجية تمثيل مواقف تعليمية أو اجتماعية معينة بطريقة درامية وتسعى لتنمية التعاطف والفهم والتحليل

التعلم بالأقران هو أسلوب تعليمي يتعلم فيه المتعلمون من بعضهم البعض، حيث يُكلف المعلم أحد المتعلمين المتفوقين أو المتمكنين في موضوع معين بدور الخبير، فيساعد زميل أو مجموعة من الزملاء على فهم المفهوم أو إتقان المهارة، تحت إشراف المعلم وتوجيهه.

المزايا:

- تعزيز ثقة المتعلم بقدراته.
- تطوير مهارات التواصل والشرح.
- تسهيل الفهم من خلال اللغة المشتركة بين المتعلمين.
- تحقيق تعلم تعاوني نشط وفعال.

مثال:

متعلم يؤدي دور المعلم في عملية شرح دور "المصمم"، و "المستخدم"، و "العميل" في موقع إلكتروني والفرق بين كل منها.

خرائط المفاهيم

تُعد الخرائط المفاهيمية استراتيجية تعليمية فعّالة تُستخدم في تمثيل المعرفة وتنظيمها بصرياً من خلال مخططات تربط المفاهيم ببعضها باستخدام خطوط أو أسهم تحتوي على كلمات ربط توضّح نوع العلاقة بين كل مفهوم وآخر.

المزايا:

- اكتشاف العلاقات بين المفاهيم.
- تعميق الفهم.
- تلخيص المعلومات.
- تقويم مدى استيعاب المتعلمين.

ويمكن استخدام الخرائط المفاهيمية في جميع مراحل الدرس: التمهيد، الشرح، أو المراجعة الختامية.

مثال:

رسم خريطة ذهنية لمفاهيم HTML الأساسية مثل الوسوم، القوائم، العناوين.

العروض التقديمية

هي طريقة تعليمية يُكلف فيها المتعلمين بإعداد عرض تقديمي حول فكرة أو مشروع عملي، ثم تقديمه لزملائهم داخل الصف. تهدف إلى تعزيز الثقة بالنفس ومهارات التواصل والعرض، وتشجيع المتعلمين على تنظيم أفكارهم وتقديمها بطريقة مرئية ومفهومة.

المزايا:

- تنمية مهارات التقديم والإلقاء.
- تشجيع التعلم النشط والتفاعل الصفي.
- تعزيز التعاون في حال العروض الجماعية.
- ربط المعرفة النظرية بالتطبيق العملي.
- تحفيز الإبداع باستخدام الوسائل الرقمية.

مثال:

استخدام برنامج العروض لعرض مجموعة من الصور، التعليمات البرمجية ،الأنشطة لمشاركة المتعلمين والحث على التفاعل.

استراتيجية التعلم المباشر (المحاضرة)

يُعد التعلم المباشر أحد الأساليب التعليمية التقليدية، حيث يقدم المعلم المعلومات بشكل مباشر إلى المتعلمين داخل البيئة الصفية، ويُعتبر المعلم في هذا النموذج هو المصدر الرئيسي للمعرفة، بينما يتركّز دور المتعلمين في الاستماع، وتدوين الملاحظات، وطرح الأسئلة، والمشاركة في المناقشات الصفية.

يُستخدم هذا الأسلوب بشكل فعّال عند شرح مفهوم جديد أو تقديم فكرة معقدة تتطلب توجيهاً واضحاً، كما أنه يمهد الطريق لفهم أعمق من خلال الأنشطة اللاحقة.

مثال:

يشرح المعلم أجزاء واجهة VC Codeبشكل مباشر.

03

الوحـــدة الأولـــى

المعالجة الرقميـة

الوحدة الأولى: المعالجة الرقمية

أساسيات تطوير صفحات الويب Fundamentals of Web Page Development

وصـــف الوحـــدة:

تهدف وحدة المعالجة الرقمية إلى تزويد المتعلمين بأساس معرفي ومهاري في مجال تصميم وبناء الصفحات الإلكترونية حيث تتناول "أساسيات تطوير صفحات الويب"، وذلك باستخدام كل من لغتي HTML وCSS، وهما الأداتان الرئيسيتان لبناء محتوى المواقع الإلكترونية وتنسيقها. وتنبع أهمية الوحدة من كونها تُعزز القدرة على التفكير المنطقي والتعبير الرقمي لدى المتعلمين، في ظل تحديات العالم الرقمي.

وتنطلق الوحدة من المفاهيم الأولية المتعلقة بطبيعة تصميم صفحات الويب، وخصائصها، وعرضها في المتصفح، ثم تنتقل تدريجيًا إلى تعريف المتعلم بلغة HTML باعتبارها اللغة المسؤولة عن إنشاء الهيكل الأساسي للمواقع الإلكترونية، من خلال إدراج العناصر النصية، والروابط، والصور، والقوائم، والجداول. ويتم تدريب المتعلمين على كتابة التعليمات البرمجية من محرر النصوص (Visual Studio Code)، مع التركيز على تنظيم التعليمات البرمجية واستخدام الوسوم بشكل صحيح.

كما يتعرف المتعلمين على لغة CSS وهي اللغة التي تسمح بتنسيق العناصر وتحديد مظهر الصفحة وشكلها البصري. ويُدرَّب المتعلم على استخدام خصائص CSS لتغيير الألوان، والخطوط، والأحجام، والمسافات.

ولا تقتصر الوحدة على الجانب المعرفي فقط، بل تركز على تنمية مهارات التفكير التصميمي والإبداع الشخصي إذ يُطلب من المتعلمين في نهاية الوحدة الثانية تنفيذ مشروع بسيط يتمثل في إنشاء موقع إلكتروني يضمن مجموعة من صفحات الويب، تُظهر قدرتهم على توظيف الموضوعات المقدمة لهم ومن خلال تطبيقهم للأنشطة وأوراق العمل، مما يُشجَّع المتعلمين على العمل الفردي، والجماعي، وتبادل الأفكار، واكتشاف الحلول لمشكلات تصميم الصفحات التي قد تواجههم.

تُعتبر هذه الوحدة نقطة انطلاق نحو مزيد من التخصص في مجال تطوير صفحات الويب، وبخاصة أن الكتاب المدرسي يقدم ضمن سلسلة الذكاء الرقمي حيث يشجع المتعلمين على استكشاف مجال برمجة وتصميم صفحات الويب. كما يتماشى مع التوجهات التربوية الحديثة التي تُعلي من قيمة التعلم النشط، القائم على الاستكشاف والممارسة العملية، حيث تُنمّي لدى المتعلم الثقة بالنفس والقدرة على الإنجاز الرقمي في عالم يتزايد فيه الاعتماد على التقنية يومًا بعد يوم.

الوحدة الأولى: المُعالجة الرقمية Digital Processing

- مدخل إلى تطوير صفحات الويب

Introduction to Web Pages Development.

- أساسيات لغة Fundamentals of HTML

. هيكل صفحة Structure of HTML Page.

. تنسيق صفحة HTML، والتعامل مع الروابط

. HTML Page Formatting and Handling LinKs.

. التعامل مع الصور والقوائم Handling Images and Lists.

. إنشاء الجداول Creating Tables.

- أوراق الأنماط المتتالية Cascading Style Sheets

. مفهوم CSS، والتعامل معه Handling CSS.

. التباعد والمُحددات Spacing and Selectors.

الوحدة الثانية: المُنتجات الرقمية Digital Products

- وحدة المشروعات Projects Unit

- إجراءات تنفيذ المشروع Project Implementation Steps

الدرس الأول: مدخل إلى تطوير صفحات الويب
Introduction to Web Page Development

نواتج التعلـــم

1	التعرف على مفهوم تطوير صفحات الويب وأهميته.
2	التمييز بين المراحل الأساسية في تطوير صفحات الويب.
3	المقارنة بين صفحة الويب Web Page ، والموقع الإلكتروني Website ، من حيث الوظيفة والبنية.
4	التعرف على هيكل وبنية صفحة الويب.
5	إدراك أهمية لغة HTML باعتبارها الأساس في بناء صفحات الويب.
6	تحديد مكونات لغة HTML الأساسية (مثل: الوسوم، البنية العامة، العناصر).
7	التعرف على أهمية استخدام محررات النصوص في كتابة وتحرير صفحات HTML.
8	التعرف على محرر التعليمات البرمجية VS Code وواجهة البرنامج ومميزاته
9	التعرف على كيفية التعامل مع محرر التعليمات البرمجية VS Code من حيث (فتح الملف - فتح مجلد - إنشاء مجلد).

اسم الدرس	أوراق العمل	QR Code لفيديوهات شرح وأنشطة تعلمية
مدخل إلى تطوير صفحات الويب	١	

مصطلحات حاسوبية — Key Words

صفحة الويب -Web Page

الخادم-Server

الصفحات الثابتة - Static pages

الصفحة الرئيسية - Homepage

الصفحات الديناميكية - Dynamic page

صفحات المحتوى - Content pages

الموقع الإلكتروني - Website

الروابط التشعبية - HyperlinKs

مطور الويب - Web Developer

شريط التنقل - Navigation Bar

محرر التعليمات البرمجية - Visual Studio Code (VS Code).

استراتيجيات تعلـــيمية مقترحة:

العصف الذهني(Brainstorming)

الهدف استثارة المعرفة السابقة وبناء توقعات حول الموضوع.

طريقة التنفيذ :

يبدأ المعلم بسؤال موجّه مثل:

"ما الذي يخطر ببالك عندما تسمع كلمة: موقع إلكتروني؟"

يُطلب من المتعلمين ذكر ما يعرفونه أو يستخدمونه من مواقع، ويُكتب ذلك على السبورة أو باستخدام وسيلة رقمية.

خرائط المفاهيم(Concept Mapping)

الهدف فهم العلاقة بين المفاهيم: صفحة — موقع — تطوير .

طريقة التنفيذ:

يوزّع المعلم ورقة فيها عناصر غير مرتبة مثل: (صفحة — موقع — HTML — تصميم — عرض — خادم — متصفح)، ويطلب من المتعلمين ربطها بأسهم وشرح العلاقة بينها.

التعلم من خلال الوسائط المرئية(Visual Learning)

الهدف تبسيط المفاهيم المجردة مثل بنية صفحة الويب أو الفرق بين الموقع وصفحة الويب.

طريقة التنفيذ:

يعرض المعلم مقطعًا قصيرًا أو رسمًا توضيحيًا يبيّن بنية صفحةHTML، ويشرح مكونات <html>, <head>, <body> باستخدام رسومات مبسطة أو إنفوجرافيك.

المقارنة والتحليل(Compare & Contrast)

الهدف التمييز بين المفاهيم القريبة مثل (صفحة الويب والموقع الإلكتروني).

طريقة التنفيذ:

يُقسّم المتعلمين إلى مجموعات، وتُطلب منهم تعبئة جدول مقارنة من عمودين:

صفحة الويب الموقع الإلكتروني ثم يُعرض نموذج من كل منهما عبر المتصفح (مثلاً صفحة مفردة، وموقع كامل فيه تنقل بين عدة صفحات).

التعلم القائم على المشروع المصغّر(Mini-Project / Based Learning)

الهدف التعرف على المحررات النصية وأهميتها في كتابةHTML .

طريقة التنفيذ:

يطلب المعلم من المتعلمين فتح محرر مثل Notepad أو VS Code وكتابة بنية صفحة HTML بسيطة (سيتم تنفيذها بالكامل لاحقًا)، ويُظهر لهم كيف أن المتصفح لا يقرأ إلا الصيغة الصحيحة.

لعب الأدوار التكنولوجي(Tech Role Play)

الهدف توضيح العلاقة بين مكونات بناء الموقع (المطور، المتصفح، التعليمات البرمجية).

طريقة التنفيذ:

يُقسّم المتعلمين إلى مجموعات، كل مجموعة تمثل دورًا: مطوّر — متصفح — CSS — HTML — مستخدم، ويتبادلون الأدوار ويشرح كل طرف ماذا يفعل. (مثل مشهد تمثيلي بسيط أمام الصف).

فكر — ناقش — شارك(ThinK — Pair — Share)

الهدف تعزيز الفهم العميق وتبادل الآراء حول أهمية HTML أو دور المحرر النصي.

طريقة التنفيذ:

- يفكر كل متعلم بشكل فردي في سؤال مثل:
- "ما أهمية HTML في بناء المواقع؟"
- ثم يناقش رأيه مع زميله.

وأخيرًا، يُطلب من كل مجموعة ثنائية مشاركة ما توصّلوا إليه مع الصف.

بطاقات المفاهيم(Flash Cards)

الهدف :ترسيخ المفاهيم والمصطلحات الجديدة.

طريقة التنفيذ:

يُعطي المعلم بطاقات على كل منها مصطلح (HTML،Website ، Web Page ، محرر نصوص Tag)، ويُطلب من المتعلم شرح المفهوم لزميله، أو تصنيفه ضمن فئة معينة.

ملاحظات للمعلم:

- يُفضل الدمج بين الأساليب الفردية والتعاونية لتلبية أنماط التعلم المختلفة.
- يُراعى استخدام أمثلة واقعية مألوفة للمتعلم (مثل موقع المدرسة، متجر إلكتروني شهير).
- يُستخدم أسلوب التحفيز من خلال إشراك المتعلمين في التفاعل مع الأمثلة الحقيقية من الإنترنت.
- التأكيد على المفاهيم الأساسية قبل الانتقال إلى التعليمات البرمجية في الدروس التالية:

أجزاء واجهة VS Code

1- شريط النشاط الجانبي (Activity Bar)

يوجد على الجانب الأيسر: يحتوي على أيقونات تساعد في التنقل بين:

- المستكشف(Explorer)
- البحث(Search)
- التحكم في الإضافات(Extensions)

2- شريط المستكشف (Explorer)

يعرض المجلد المفتوح والملفات بداخله، مثل:

- index.html
- about.html
- مجلدimages

3- المحرر (Editor)

وهي المنطقة التي تكتب فيها التعليمات البرمجية.
عند فتح أي ملف HTML أو CSS أوJS ، يظهر محتواه هنا.

وظيفته :كتابة وتعديل التعليمات البرمجية.

4- شريط الحالة (Status Bar)

يوجد في الأسفل باللون الأزرق غالبًا.
يعرض معلومات مثل:

- اسم الملف المفتوح
- نوع اللغة HTML - CSS
- التحذيرات أو الأخطاء

وظيفته: متابعة حالة الملف والتعليمات البرمجية أثناء الكتابة.

5- شريط القوائم

(Command Palette/Menu Bar)

يظهر أعلى الشاشة ويتضمن القوائم:

File - Edit - View - Run - Terminal - Help

وظيفته: تنفيذ أوامر مثل:

- فتح ملف جديد
- تشغيل أو إغلاق الطرفية
- البحث عن ملفات أو أوامر

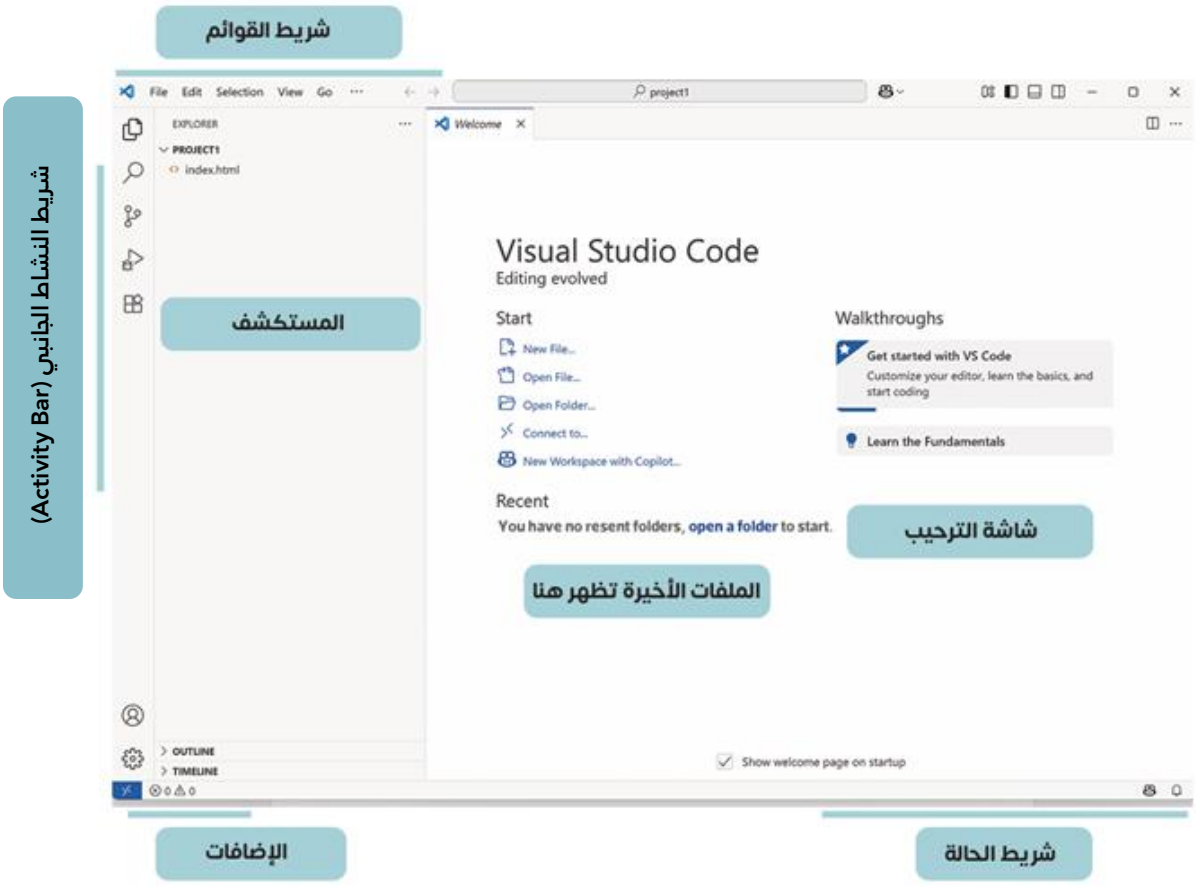
6- المحطة الطرفية Terminal

من قائمة View

وهي المكان الذي يمكنك من خلاله:

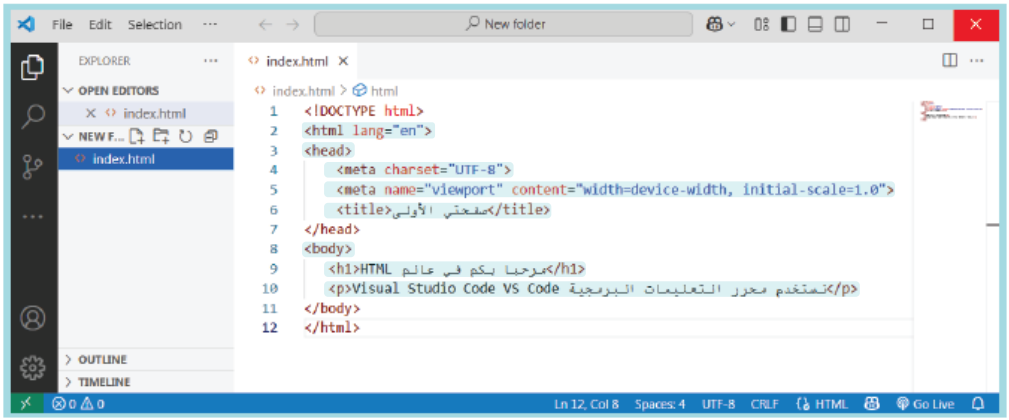
- تشغيل أوامر
- مشاهدة نتائج حفظ الملفات
- تشغيل أوامر Git أو عرض أخطاء في التعليمات البرمجية

وظيفته: تنفيذ الأوامر البرمجية أثناء تطوير المشروع.



ورقة عمل (1)

1. شغّل برنامج Visual Studio Code.
2. افتح المجلد Project1 من مجلد أوراق العمل.
3. افتح صفحة الويب index.html.



4. اكتب عدد الوسوم في الصفحة( ) .
5. هل جميع الوسوم لها بداية ونهاية؟( ) .

يوضح المعلم ما يلي للمتعلمين

مفهوم الوسم — مفهوم العنصر وتطبيق ذلك على ورقة العمل.

- عدد الوسوم في الصفحة 8 وسوم مظللة أعلاه.
- ليس لجميع الوسوم وسم اغلاق.
- ملاحظة: `<!DOCTYPE html>` تعتبر جملة إعلانية وليست وسم.

الدرس الثانـي: هيكل صفحـــة HTML

Structure of HTML Page

نواتج التعلـم

1. فهم هيكلية صفحة الويب الأساسية.
2. التمييز بين الوسمين الأساسيين، <head> و <body>.
3. إنشاء صفحة بسيطة تحتوي على عنوان وفقرة.
4. استخدام الوسم <title>بشكل صحيح.
5. التمييز بين وسوم العناوين المختلفة من <h1>إلى <h6>.
6. التعامل مع الوسوم الأساسية مثل: <h1>, <pre>, <p> .
7. التحكم في اتجاه محتوى صفحة الويب.

اسم الدرس	أوراق العمل	QR Code لفيديوهات شرح وأنشطة تعلمية
هيكل صفحـــة HTML	٢ + ٣ في وقت فراغك	

مصطلحات حاسوبية — Key Words

Search Engine Optimization (SEO)

استراتيجيات تعلـــيمية مقترحة :

التعلم بالاكتشاف الموجَّه (Guided Discovery Learning)

الهدف :تنمية قدرة المتعلم على الوصول للمعرفة بنفسه تحت إشراف المعلم.

طريقة التنفيذ:

- يُقدِّم المعلم للمتعلمين تعليمات برمجية HTML ناقصة أو بها وسوم غير مرتبة.
- يُطلب من المتعلمين تحديد الأخطاء، أو ترتيب الهيكل الصحيح للصفحة.
- مثال: نُعرض التعليمات البرمجية كما يلي:

```
<html>
<body>
<p>مرحبا</p>
</html>
```

ويسأل المعلم: ما الخطأ هنا؟ ما الوسم الناقص؟ الوسم لم <body>يغلق

التعلم القائم على المشروع المصغّر (Mini Project-Based Learning)

الهدف: تحويل المتعلم من متلقّ إلى منتِج للمعرفة من خلال مشروع بسيط.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلمين تصميم صفحة HTML بسيطة تحتوي على:
  - عنوان باستخدام <h1>
  - فقرة باستخدام <p>
  - عنوان للصفحة باستخدام <title>
  - كتابة بلغة عربية مع ضبط الاتجاه إلى اليمين باستخدام dir="rtl"
- تُعرض نتائج المتعلمين على الشاشة أو أمام زملائهم.

التعلم التعاوني(Collaborative Learning)

الهدف: تعزيز العمل الجماعي وبناء المعرفة بالتفاعل بين المتعلمين.

طريقة التنفيذ:

- تقسيم الصف إلى مجموعات.
- تكليف كل مجموعة بوسم معين مثل: <head> أو <p> أو <h1> تقوم بشرحه لباقي الزملاء.
- تبادل النتائج في شكل عروض قصيرة داخل الصف.

التدريب العملي الفوري (Hands-On Practice)

الهدف: تثبيت المهارة من خلال التكرار والملاحظة المباشرة.

طريقة التنفيذ:

- في بداية الدرس، يُطلب من المتعلم فتح محرر نصوص وكتابة:

```
<html>
<head><title>صفحتي الأولى</title></head>
<body>
  <h3>مرحبا بكم في تعلم مادة الحاسوب من خلال سلسلة الذكاء الرقمي</h3>
  <p>لنتعلم تصميم صفحات الويب</p>
</body>
</html>
```

- ثم يُشاهد الناتج في المتصفح.

فكر — شارك — ناقش (Think — Pair — Share)

الهدف :تطوير مهارات التحليل والمقارنة وتوضيح المفاهيم الدقيقة.

طريقة التنفيذ:

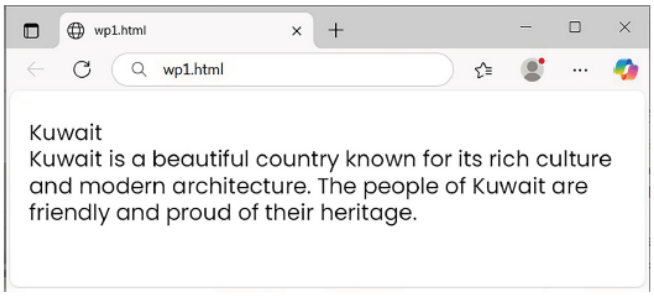
- يُطرح سؤال مثل:
  "لماذا نضع <title> داخل <head> وليس <body>؟"
- يفكر المتعلم فرديًا، ثم يناقش مع زميل، ثم يُشارك الإجابة مع المعلم أو الصف.

ملاحظات للمعلم:

يتم تنفيذ هذه الاستراتيجيات وفق مبدأ التدرّج المعرفي — المهاري:

- البدء بالتأمل والتحليل (من خلال الاكتشاف والمقارنة).
- ثم الانتقال إلى التجريب الفعلي (من خلال الكتابة).
- ثم الانتهاء بمنتج ملموس (صفحة ويب بسيطة)، مما يُحقق نواتج التعلم بصورة واضحة وعملية.

ورقة عمل (2)



1. أنشئ مجلد باسم WorKpapers-Your Name .
2. شغّل برنامج Visual Studio Code .
3. افتح المجلد الذي تم إنشاؤه.
4. أنشئ صفحة ويب جديدة باسم wp1.html.
5. اكتب نص عن الكويت باللغة الإنجليزية دون أخطاء إملائية ليكون اتجاه النص من اليسار إلى اليمين، مستخدماً وسوم HTML كما هو موضح.
6. احفظ التعديلات.
7. عاين صفحة الويب في المتصفح.

الخطوات العملية:

فتح محرر VS Code وإنشاء ملف جديد:

- شغل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code
  - اختر من القائمة:

    File ⟶ New File.
  - احفظ الملف باسم : wp1.html

كتابة التعليمات البرمجية التالي داخل الملف:

```
<!DOCTYPE html>
<!-- تعريف نوع المستند HTML -->
<html lang="en">
<!-- تحديد لغة الصفحة بالإنجليزية -->
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <!-- دعم الحروف الإنجليزية والعربية -->
    <title>Kuwait</title>
    <!-- عنوان الصفحة يظهر في تبويب المتصفح -->
</head>
<body>
    <!-- بداية محتوى الصفحة -->
    <p> Kuwait</p>
    <p>
Kuwait is a beautiful country Known for its rich culture and modern architecture
    </p>
    <p> And The people of Kuwait are friendly and proud of their heritage.  </p>
</body>
</html>
<!-- نهاية المستند -->
```

حفظ الصفحة:

- اضغط Ctrl + S بعد كتابة التعليمات البرمجية.

عرض الصفحة في المتصفح:

- من مستكشف الملفات في جهازك، اذهب إلى مكان حفظ الملف.
- اضغط مرتين على wp1.html.
- ستفتح الصفحة في متصفحك الافتراضي وتظهر المعلومات.

ورقة عمل (3)

1. شغّل برنامج Visual Studio Code .
2. افتح المجلد WorKpapers-Your Name.
3. أنشئ صفحة ويب جديدة باسم wp2.html .
4. اكتب نص عن المركز الوطني للأمن السيبراني في دولة الكويت دون أخطاء إملائية ليكون اتجاه النص من اليمين إلى اليسار، مستخدماً وسوم HTML كما هو موضح.
5. احفظ التعديلات.
6. عاين صفحة الويب في المتصفح.

الخطوات العملية:

فتح محرر VS Code وإنشاء ملف جديد:

- شغل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code
  - اختر من القائمة: File ⟶ New File.
  - احفظ الملف باسم : wp2.html

اضغط على مفتاحي Ctrl + S ثم اختر الاسم.

كتابة التعليمات البرمجية التالي داخل الملف:

```
<!DOCTYPE html>
HTML -->تعريف نوع المستند<!--
<html lang="ar">
-->بداية الصفحة وتحديد اللغة بأنها اللغة العربية<!--
<head>
   <meta charset="UTF-8">
-->تحديد ترميز الحروف لدعم اللغة العربية    <!--
</title>الأمن السيبراني    <title>
-->عنوان الصفحة الذي يظهر في تبويب المتصفح    <!--
</head>
<body dir="rtl">
-->بداية محتوى الصفحة، مع ضبط اتجاه النص من اليمين إلى اليسار<!--
</p>ريادة الأعمال    <P>
   <p>
المركز الوطني للأمن السيبراني في دولة الكويت
يعمل على حماية الفضاء الإلكتروني للدولة من التهديدات الرقمية، ويضع السياسات والخطط لحماية البيانات وتعزيز الوعي بأمن المعلومات لدى الأفراد والمؤسسات.


   </p>
</body>
</html>
-->نهاية الصفحة<!--
```

حفظ الملف:

- اضغط Ctrl + S لحفظ التعليمات البرمجية بعد الانتهاء من كتابتها.
- عاين الصفحة في المتصفح.

الدرس الثالـث: تنسيــق صفحـة HTML والتعامل مع الروابط :

HTML Page Formatting and Handling LinKs HTML

نواتج التعلــم

1	التمييز بين وسم ووسم <hr> من حيث الوظيفة والاستخدام.
2	توظيف الوسمين <b>، في تطوير صفحات الويب.
3	التمييز بين الوسمين <i>، من حيث الشكل والمعنى السياقي.
4	إضافة تعليقات داخل تعليمات HTML البرمجية باستخدام الصيغة <!-- --> بشكل صحيح.
5	شرح مفهوم الروابط التشعبية ودورها في صفحات الويب.
6	التمييز بين الروابط الداخلية والخارجية في HTML.
7	تطبيق وسم<a> لإنشاء روابط داخلية وخارجية بشكل صحيح.
8	التحقق من أن روابط الخارجية تنتقل إلى مواقع خارجية محددة.
9	توظيف الروابط الداخلية والخارجية في تصميم صفحةHTML
10	توظيف الوسم<nav> في تصميم صفحة HTML لتنظيم روابط التنقل الداخلية والخارجية بشكل سهل الاستخدام.

اسم الدرس	أوراق العمل	QR Code لفيديوهات شرح وأنشطة تعلمية
تنسيــق صفحـة HTML والتعامل مع الروابط	٤ في وقت فراغك	

استراتيجيات تعلـــيمية مقترحة :

التعلم بالتجريب المباشر (Experiential Learning)

الهدف تكوين الفهم من خلال الممارسة المباشرة وتجريب الوسوم بأنفسهم، مما يُنمّي القدرة على الربط بين التعليمات البرمجية والنتيجة العملية.

طريقة التنفيذ:

يقدم المعلم نموذج مبدئي بسيط لصفحة HTML تحتوي على مجموعة من الوسوم المستهدفة مثل:

(<hr>, <b>, , <i>, , <a>
).

ثم يُطلب من المتعلمين تعديل الصفحة خطوة بخطوة:

- إدراج كل وسم، ثم عرض الصفحة في المتصفح لملاحظة التأثير الفوري.
- تغيير قيمة الرابط الداخلي والخارجي، أو استبدال
 بـ <hr>، ومراقبة الفرق البصري والسلوكي.
- يُشجع المعلم المتعلمين على التنبؤ بما سيحدث قبل تنفيذ التغيير.

هذا الأسلوب يجعل المتعلمين يتعلمون من التجربة، ويكتشفون بأنفسهم أثر كل وسم، مما يعزز الفهم العملي والمهاري.

التحليل بالمقارنة (Comparative Analysis)

الهدف تمكين المتعلم من التمييز بين وسوم متشابهة ظاهريًا ومختلفة وظيفيًا، مما يُنمّي مهارة التفكير التحليلي والتمييز الدلالي.

طريقة التنفيذ:

يُقسم المعلم الصف إلى مجموعات صغيرة، ويُعطى كل مجموعة زوجًا من الوسوم (مثل <b>، أو <i>،).

يُطلب من كل مجموعة:

- تحليل وظيفة كل وسم.
- كتابة مثال عملي.
- توضيح إن كانت هناك فروق شكلية، دلالية، أو وظيفية.

ثم تعرض كل مجموعة نتائجها على الصف، ويُجري المعلم مناقشة ختامية للتأكيد على أن الوسوم و تحمل دلالة معنوية تُقرأ من قبل قارئات الشاشة، بخلاف الوسوم <b> و <i> التي تُستخدم فقط للتنسيق البصري.

العصف الذهني الموجّه (Guided Brainstorming)

الهدف تنشيط المعرفة السابقة وربطها بالمفاهيم الجديدة من خلال إثارة التفكير الجماعي وتوليد الأفكار.

طريقة التنفيذ:
يبدأ المعلم بسؤال تمهيدي مفتوح مثل:

"ما هي الروابط التشعبية؟ وأين رأيتها من قبل؟"
يستعرض المتعلمين الأمثلة: روابط في مواقع التواصل — روابط في ويكيبيديا — أزرار "اشترِ الآن..."
ثم يُدوِّن المعلم الكلمات المفتاحية على السبورة: (رابط — انتقال — خارجي — داخلي — عنوان — موقع...)
بعدها يربط بين هذه المفاهيم والوسم <a> في HTML، لتكون نقطة انطلاق نحو شرح الروابط الداخلية والخارجية بشكل مبسط.

التعلم التشاركي (Collaborative Learning)

الهدف تحفيز التفاعل والعمل الجماعي وتبادل المعرفة بين المتعلمين لبناء فهم مشترك للمفاهيم التقنية.

طريقة التنفيذ:
يُقسّم المعلم المتعلمين إلى مجموعات ثنائية أو ثلاثية.
كل مجموعة تتولى مهمة واحدة:

- مجموعة تُدرّب على إضافة تعليق داخل التعليمات البرمجية.
- مجموعة تُجرب الفرق بين
 ، <hr> .
- مجموعة تُنشئ رابطًا خارجيًا لموقع فعلي.

ثم تعرض المجموعات نتائجها أمام الصف، ويُعلّق المعلم ويُعزز التصحيح الذاتي إن وُجدت أخطاء.
يساعد هذا النمط على تعميق الفهم من خلال الشرح لزملاء آخرين، كما يُعزز الثقة في التعامل مع **التعليمات البرمجية** .

بطاقات الملاحظة وتصحيح الأخطاء (Error Spotting)

الهدف تدريب المتعلم على اكتشاف الأخطاء البرمجية وتطوير مهارات التصحيح الذاتي.

طريقة التنفيذ:
يُعرض على المتعلمين تعليمات برمجية تحتوي على أخطاء مثل:

```
<a href=#section1>اذهب للقسم</a>
<!-- لم يتم تعريف القسم -->
```

أو:

```
<strong>كلمة</b>
```

ثم يُطلب منهم تحديد الخطأ، وتقديم نسخة صحيحة من التعليمات البرمجية، مع شرح الخطأ كتابيًا أو شفهيًا.
يعزز هذا الأسلوب الانتباه للتفاصيل الدقيقة، ويُقوي مهارات المراجعة والتحقق من التعليمات البرمجية.

التصحيح
```
<a href= "#section1">اذهب للقسم</a>
```

التصحيح
```
<strong>كلمة</strong>
```

ملاحظات للمعلم:

تجمع هذه الاستراتيجيات بين الفهم النظري والتجريب العملي، وتُعزز لدى المتعلم:

- الجانب المعرفي مثل الفرق بين الوسوم.
- الجانب المهاري مثل كتابة رابط داخلي.
- الجانب الوظيفي مثل فهم الغرض من كل عنصر برمجي.

ويُنصح بتطبيق الاستراتيجيات بطريقة متدرجة، تبدأ بالاكتشاف والمقارنة، ثم تنتقل إلى الكتابة المباشرة، وتنتهي بمهمة تقييم ذاتي أو مشروع بسيط يدمج كل المفاهيم .

ورقة عمل (4)

تطوير موقع ويب عن مشروع المستقبل بحيث يكون:

1. اتجاه الصفحات من اليمين إلى اليسار.
2. اسم المجلد MyProject.
3. أنشئ الصفحات والروابط التالية:

- الصفحة الرئيسية index.html .
- صفحة عن مشروعي about.html.
- صفحة منتجاتي الرقمية products.html .
- صفحة الرؤية vision.html.
- صفحة من نحن who.html .
- رابط تواصل معنا للانتقال إلى البريد الإلكتروني الخاص بك.

عند الانتقال إلى أي صفحة من صفحات الموقع:

1. يظهر عنوان الصفحة التي تم الانتقال إليها.
2. إضافة روابط لجميع صفحات الموقع أسفل الروابط التشعبية باسم الصفحة.
3. سطر فاصل <hr> بعد الفقرة التي بنفس اسم الصفحة.
4. رابط الصفحة الرئيسية للانتقال إليها.
5. استخدام الوسم <nav>.
6. عاين صفحات الموقع في المتصفح.
7. احفظ التعديلات.

هيكل المشروع (الملفات والمجلدات)

1. أنشئ مجلد باسم MyProject :
2. شغل محرر التعليمات البرمجية VS Code.
3. من القائمة:

   File ⟶ Open Folder...
4. داخل المجلد MyProject، أنشئ الملفات التالية:

- index.html (الصفحة الرئيسية)
- about.html (عن مشروعي)

- products.html (منتجاتي الرقمية)
- vision.html (الرؤية)
- who.html (من نحن)
- contact.html (تواصل معنا)

  - لا حاجة لإنشاء صفحة للبريد، سنستخدم رابط mailto

القالب المشترك لكل الصفحات (نستخدمه مع تعديلات بسيطة في كل صفحة)

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ar">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>عنوان الصفحة</title>
</head>
<body dir="rtl">
  <nav>
    <a href="index.html">الصفحة الرئيسية</a> |
    <a href="about.html">عن مشروعي</a> |
    <a href="products.html">منتجاتي الرقمية</a> |
    <a href="vision.html">الرؤية</a> |
    <a href="who.html">من نحن</a> |
    <a href="mailto:yourEmail@example.com">تواصل معنا</a>
  </nav>
  <p>اسم الصفحة</p>
  <hr>
  <a href="index.html">العودة إلى الصفحة الرئيسية</a>
</body>
</html>
```

سنغيّر عنوان الصفحة واسم الفقرة فقط في كل صفحة كما يلي:

1. الصفحة الرئيسية index.html

```
<title>الصفحة الرئيسية</title>
<p>الصفحة الرئيسية</p>
```

2. صفحة عن مشروعي about.html

```
<title>عن مشروعي</title>
<p>عن مشروعي</p>
```

3. صفحة منتجاتي الرقمية products.html

```
<title>منتجاتي الرقمية</title>
```

```
<p>منتجاتي الرقمية</p>
```

4. صفحة الرؤية vision.html

```
<title>الرؤية</title>
<p>الرؤية</p>
```

5. صفحة من نحن who.html

```
<title>من نحن</title>
<p>من نحن</p>
```

6. رابط تواصل معنا

يوجد داخل الوسم :<nav>

```
<a href="mailto:yourEmail@example.com">تواصل معنا</a>
```

عند الضغط على هذا الرابط، يفتح برنامج البريد الإلكتروني تلقائيًا لإرسال رسالة.

ملاحظات

- احفظ كل ملف بعد التعديل(Ctrl + S) .
- افتح index.html في المتصفح لاستعراض الموقع.
- جرّب الضغط على الروابط لتنتقل بين الصفحات.

الدرس الرابـع: التعامـل مع الصور والقـوائـم

Handling Images and lists

نواتج التعلـــم

1. إدراج صورة في صفحة الويب باستخدام الوسم <img>، وتحديد مصدرها بالخاصية src.
2. كتابة وصفٍ بديلاً للصورة باستخدام الخاصية alt.
3. تعزيز فكرة المحتوى المعروض باختيار الصور المناسبة.
4. تحديد موضع الصورة داخل الصفحة بطريقة تدعم النص وتُحسّن من تنظيم العناصر.
5. تعديل أبعاد الصورة باستخدام الخصائص width و height لتظهر بشكل متناسق مع التصميم.
6. استخدام الوسم لتنظيم الصور ضمن الصفحة، وتسهيل تنسيقها مع العناصر الأخرى.
7. التمييز بين القوائم المرتبة <ol> وغير المرتبة ، واستخدام كلاً منها حسب السياق.
8. إنشاء قائمة باستخدام الوسوم المناسبة، وإضافة عناصر داخلها باستخدام الوسم <li>.

اسم الدرس	أوراق العمل	QR Code لفيديوهات شرح وأنشطة تعلمية
التعامـل مع الصور والقـوائـم	٥ + ٦ في وقت فراغك	

استراتيجيات تعلـــيمية مقترحة:

التعلم القائم على الملاحظة والتفسير(Observation and Explanation)

الهدف: فهم كيفية إدراج صورة في صفحة HTML من خلال ربط التعليمات البرمجية بالمخرجات الفعلية.

طريقة التنفيذ:

يعرض المعلم تعليمات برمجية تحتوي على الوسم <img> ويستعرض الصفحة أمام المتعلمين، مثل:

```
<img src="flower.jpg" alt="زهرة جميلة" width="300">
```

ثم يناقش مع المتعلمين:

- ما الذي يجعل الصورة تظهر؟
- ما فائدة src؟ وماذا يحدث إذا أخطأنا في الاسم؟
- ماذا يحدث عند حذف خاصية alt؟

هذا الحوار يُحفّز الفهم التحليلي، ويُرسّخ العلاقة بين الوسوم والوظائف.

الممارسة الفورية(Immediate Hands-On Practice)

الهدف: تثبيت المفاهيم من خلال التطبيق المباشر والفوري على المحرر.

طريقة التنفيذ:

يُطلب من المتعلمين إدراج صورة في صفحة HTML خاصة بهم:

- صورة من نفس المجلد (باستخدام اسم الملف فقط).
- كتابة وصف دقيق للصورة باستخدام alt.

يمكن تقويم المتعلم عبر تقييم مدى مناسبة الوصف (مثل: "صورة طفل يضحك" وليس فقط "طفل").

المقارنة بالمحاكاة(Simulation-Based Comparison)

الهدف: تمييز الفرق بين القوائم المرتبة وغير المرتبة من خلال محاكاة بصرية واضحة.

طريقة التنفيذ:

يعرض المعلم قائمتين:

1. قائمة مرتبة بالأرقام (مثل خطوات الوصفة).
2. قائمة غير مرتبة (مثل المشتريات أو المميزات).

ثم يُطلب من المتعلمين استنتاج متى تُستخدم كل واحدة، مع تحديد:

- الوسوم <li>, <ul>, <ol>.
- الشكل البصري الناتج عن كل نوع.
- يمكن استخدام ألوان أو رموز لتوضيح الفروق.

نمط فكر – نفذ – قدّم (Think – Do – Present)

الهدف: ربط التفكير النظري بالتمثيل البرمجي، ثم التعبير عن المنتج.

طريقة التنفيذ:

يُطلب من المتعلم التفكير في "محتوى لصفحة شخصية أو تعليمية"، ثم:

- إدراج صورة تعبّر عن نفسه أو موضوعه.
- إنشاء قائمة مرتبة (مثلاً: قائمة مواد دراسية أو هوايات).
- كتابة وصف لكل صورة باستخدام alt.

بعد التنفيذ، يقدّم المتعلم عمله أمام زملائه ويشرح اختياراته.

اكتشاف الخطأ وتصحيحه(Error Detection and Correction)

الهدف :تنمية المهارات التدقيقية لدى المتعلم، والتأكد من الفهم الصحيح لتركيب التعليمات البرمجية.

طريقة التنفيذ:

يعرض المعلم تعليمات برمجية تحتوي على أخطاء، مثل:

```
<img scr="image.png" alt="وصف" >
<ul>
  <li>البند الأول
  <li>البند الثاني
```

ويُطلب من المتعلمين تصحيح التعليمات البرمجية وتحديد الخطأ.

ثم يُشرح سبب الخطأ وأثره على عرض الصفحة.

التصحيح

```
<img src="image.png" alt="وصف">
<ul>
  <li>البند الأول</li>
  <li>البند الثاني</li>
</ul>
```

لاحظ الخطأ: استبدال الحرفين scr بدل src.

تصميم مشروع مصغّر(Mini Project Design)

الهدف دمج جميع النواتج التعلمية في صفحة واقعية من إبداع المتعلم.

طريقة التنفيذ:
في ختام الدرس، يُطلب من كل متعلم إنشاء صفحة HTML تتضمن:

- عنوانًا رئيسيًا.
- صورة مناسبة داخل .
- وصف بديل باستخدام alt.
- قائمتين: واحدة مرتبة والأخرى غير مرتبة.

ثم يتم عرض الصفحات أو رفعها إلى مجلد جماعي للصف.

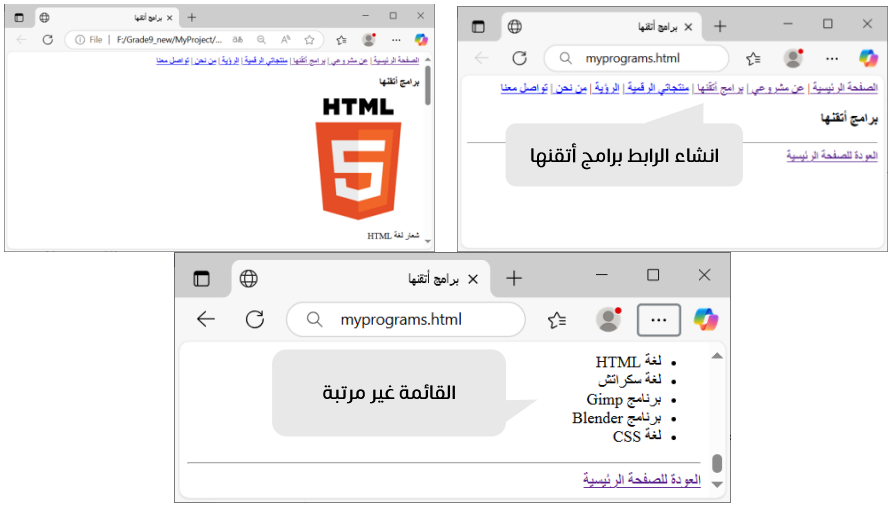
ملاحظات للمعلم:

- اختبر الصور جيدًا قبل الدرس وتأكد من أن جميع الصور تعمل بشكل صحيح.
- وضّح للمتعلمين الفرق بين الاستخدام الجمالي والاستخدام الوظيفي للصور.
- شجّع المتعلمين على وصف الصور بدقة: لأن وصف alt عنصر مهم في قابلية الوصول.
- استخدم أمثلة من واقع المتعلم :كأن يكتب قائمة طعامه أو مهاراته أو أهدافه التعليمية.

ورقة عمل (5)

1. شغّل برنامج Visual Studio Code.
2. افتح الموقع مشروعي من المجلد ProjectStage4.
3. أنشئ صفحة جديدة myprograms.html بعنوان برامج أتقنها.
4. أدرج حاوية :
   - أدرج صورة htmllogo.png من مجلد images .
   - أدرج فقرة تحتوي عبارة شعار لغة HTML أسفل الصورة السابقة.
5. كرر إدراج بحاويات لباقي البرمجيات (Scratch - GIMP - Blender - CSS) :بحيث تكون كل حاوية تشمل صورة شعار البرنامج وفقرة نصية بها اسم البرنامج.
6. أنشئ قائمة غير مرتبة بالبرمجيات التي تم إدراجها في الخطوة السابقة.
7. احفظ التعديلات.
8. عاين صفحة الويب في المتصفح.
9. عدل ما تراه مناسباً، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.

ورقة العمل بعد التنفيذ:



فتح مجلد المشروع

- شغل محرر التعليمات البرمجية VS Code
- من شريط القوائم اختر:

  File ⟶ Open Folder...
- اختر المجلد ProjectStage4 :
- اضغط"Select Folder" .

1. إنشاء صفحة جديدة باسم: myprograms.html

- داخل المجلد ProjectStage4، أنشئ ملف جديد باسم: myprograms.html.

2. كتابة التعليمات البرمجية التالي داخل الصفحة الجديدة:

ملحوظة عزيزي المعلم: يوجد شرح تفصيلي تحت كل تعليمة لتوضيحها للمتعلمين.

```
<!DOCTYPE html>
<!-- نوع المستند HTML5 -->

<html lang="ar">
<!-- تحديد اللغة العربية -->

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <!—ترميز لدعم اللغة العربية -->

  <title>برامج أتقنها</title>
  <!-- يظهر في شريط عنوان المتصفح -->
</head>

<body dir="rtl">
<!-- اتجاه الصفحة من اليمين لليسار -->

  <h2>برامج أتقنها</h2>
  <!-- عنوان رئيسي للصفحة -->

  <!-- حاوية HTML -->
  <div>
    <img src="images/htmllogo.png" alt="HTML Logo">
    <p>شعار لغة HTML</p>
  </div>

  <!-- حاوية Scratch -->
  <div>
    <img src="images/scratchlogo.png" alt="Scratch Logo">
    <p>شعار لغة Scratch</p>
  </div>
```

```
  <!-- حاوية Gimp -->
  <div>
    <img src="images/gimplogo.png" alt="Gimp Logo">
    <p>شعار برنامج GIMP</p>
  </div>

  <!-- حاوية Blender -->
  <div>
    <img src="images/blenderlogo.png" alt="Blender Logo">
    <p>شعار برنامج Blender</p>
  </div>

  <!-- حاوية CSS -->
  <div>
    <img src="images/csslogo.png" alt="CSS Logo">
    <p>شعار لغة CSS</p>
  </div>

  <hr>
  <!-- خط فاصل -->

  <!-- قائمة غير مرتبة بالبرمجيات -->
  <ul>
    <li>HTML</li>
    <li>Scratch</li>
    <li>GIMP</li>
    <li>Blender</li>
    <li>CSS</li>
  </ul>
<a href = "index.html"> الصفحة الرئيسية</a>
</body>
</html>
```

3. حفظ الصفحة:

- اضغط Ctrl + S لحفظ الملف.

4. معاينة الصفحة في المتصفح:

عزيزي المعلم: للمعاينة الصفحة في المتصفح ... للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة).

5. التعديل والمعاينة:

- يمكنك مثلًا:
  - تغيير حجم الصور.
  - إضافة لون للخلفية أو حدود باستخدام CSS لاحقًا.
- بعد التعديل، احفظ الصفحة وأعد تحميلها في المتصفح لرؤية التغييرات.

ملاحظات هامه:

- تأكد أن الصور موجودة داخل مجلد images في نفس مستوى الملف myprograms.html.
- يجب أن تكون أسماء الصور مطابقة مثال(htmllogo.png).

ورقة عمل (6)

1. شغّل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code.
2. افتح الموقع مشروعي من المجلد ProjectStage4.
3. اكتب التعليمات البرمجية المناسبة في صفحة عن مشروعي about.html.
4. أضف فقرة تتضمن المحتوى التالي:

مشروعي عبارة عن موقع إلكتروني للتسويق لمنتجاتي الرقمية التي أنتجتها من خلال حصص الحاسوب المدرسية .

5. أضف فقرة ثانية تتضمن المحتوى التالي:

(عند تنفيذي لأي مشروع أقوم بعدة خطوات)

6. أنشئ قائمة مرقمة لها عنوان فقرة (خطواتي المتبعة لإنتاج المشروعات) كما بالشكل.
7. احفظ التعديلات.
8. عاين الصفحة في المتصفح.
9. عدل ما تراه مناسباً، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.

فتح المجلد ProjectStage4في VS Code

1. شغل محرر التعليمات البرمجية VS Code .
2. من شريط القوائم:

File ⟶ Open Folder...

3. اختر مجلد ProjectStage4 ثم اضغط Open :

معاينة ورقة العمل بعد التنفيذ

عزيزي المعلم: التعليمات البرمجية التالية في الملف about.html مع شرح لكل خطوة

```
<!DOCTYPE html>
<!-- تحديد نوع الملف ك HTML5 -->
<html lang="ar">
<!-- تعيين لغة الصفحة إلى العربية -->
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>عن مشروعي</title>
    <!-- عنوان الصفحة يظهر في شريط المتصفح -->
</head>
<body dir="rtl">
<!-- بداية جسم الصفحة، واتجاه الكتابة من اليمين إلى اليسار -->
    <nav>
        <!-- شريط التنقل بين الصفحات -->
        <a href="index.html">الصفحة الرئيسية</a> |
        <a href="about.html">عن مشروعي</a> |
        <a href="Myproducts.html">منتجاتي الرقمية</a> |
        <a href="vision.html">الرؤية</a> |
        <a href="who.html">من نحن</a> |
        <a href="mailto:your Email@example.com">تواصل معنا</a>
    </nav>
    <h3>عن مشروعي</h3>
    <hr>
    <!-- خط فاصل -->
    <p>
        مشروعي عبارة عن موقع إلكتروني للتسويق لمنتجاتي الرقمية التي أنتجتها من خلال برمجيات مختلفة.
    </p>
    <!-- فقرة أولى تحتوي على وصف المشروع -->
    <p>
        عند تنفيذي لأي مشروع أنفذ الخطوات التالية:
    </p>
    <p><strong>خطواتي المتبعة لإنتاج المشروعات:</strong></p>
    <!-- عنوان للقائمة على شكل فقرة بخط غامق -->
    <ol>
        <!-- قائمة مرتبة -->
        <li>تحديد فكرة</li>
        <li>إعداد خطة العمل</li>
```

```
        <li>تجهيز الموارد</li>
        <li>تنفيذ المشروع</li>
        <li>تسويق المشروع</li>
    </ol>
    <a href="index.html">العودة للصفحة الرئيسية</a>
    <!-- رابط للعودة إلى الصفحة الرئيسية -->
</body>
</html>
```

حفظ الملف

- اضغط Ctrl + S لحفظ التعديلات.

معاينة الصفحة في المتصفح

عزيزي المعلم: لمعاينة الصفحة في المتصفح ... للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة.

الدرس الخامـس: إنشــاء الجــداول Creating Tables

نواتج التعلــم

1	التعرف على أهمية توظيف الجداول في صفحة الويب.
2	التمييز بين الوسوم <th>, <td>, <tr>في بنية الجدول.
3	التمييز بين مكونات الجدول ودور كلا منها في تنظيم البيانات (رأس الجدول - الصف – الخلية.
4	إنشاء جدول بسيط باستخدام الوسم <table>.
5	إدراج صفوف في الجدول باستخدام الوسم <tr> .
6	إدراج عناوين أعمدة في الجدول من خلال استخدام الوسم <th>لتمثيل خلايا العناوين، والوسم <td> لتمثيل خلايا البيانات.
7	تطبيق خصائص دمج الخلايا أفقياً وعمودياً باستخدام rowspan و colspan في الجداول.
8	إضافة عنوان للجدول باستخدام الوسم <caption>.
9	التعامل مع البنية الهيكلية للجداول باستخدام الوسوم <tfoot>, <tbody>, <thead>لتنظيم البيانات.
10	تقدير أهمية استخدام الجداول في تنظيم البيانات.

اسم الدرس	أوراق العمل	QR Code لفيديوهات شرح وأنشطة تعلمية
إنشــاء الجــداول	٧ في وقت فراغك	

استراتيجيات تعلـــيمية مقترحة :

النمذجة العملية(Modeling Strategy)

الهدف:نقل المعرفة من خلال عرض نموذج عملي حي لطريقة بناء جدول خطوة بخطوة.

طريقة التنفيذ:

- يبدأ المعلم بكتابة تعليمات برمجية بسيطة:

```
<table border="1">
  <tr>
    <th>الاسم</th>
    <th>العمر</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>حمد</td>
    <td>15</td>
  </tr>
</table>
```

- يعرض النتيجة على الشاشة ويشرح وظيفة كل وسم:

- إنشاء جدول= الجدول = <table>.
- إنشاء صف = <tr>
- خلية عنوان = <th>
- خلية بيانات = <td>

- ثم يُطلب من المتعلمين إعادة بناء الجدول بأنفسهم مع تغيير البيانات.

نشاط الدمج العملي(Span Game)

الهدف: فهم عملي لخصائص colspan و rowspan من خلال تمرين تفاعلي.

طريقة التنفيذ:

- يعرض المعلم جدولًا غير مدمج فيه خلايا، ثم يُظهر نسخة منه مدمج فيها بعض الخلايا باستخدام:

```
<td colspan="2">الذكاء الرقمي + العلوم</td>
```

- يطلب من المتعلمين تنفيذ دمج مماثل أو عكسي باستخدام أمثلة من واقعهم (مثلاً دمج أيام الجدول المدرسي).
- يُشجعهم على اللعب بالقيم وتوقع النتائج.

تحليل الجدول الواقعي(Real Table Analysis)

الهدف: ربط مفهوم الجداول بما هو موجود في العالم الحقيقي (التقارير — الجداول الزمنية — الإحصاءات).

طريقة التنفيذ:

- يعرض المعلم صورة لجدول واقعي (جدول حضور — علامات — جدول مباريات).
- يسأل:

  "كيف يُمكن تمثيل هذا الجدول باستخدام HTML ؟"

- ثم يحول المعلم الجدول الواقعي إلى أكواد HTML أمام المتعلمين.

التجريب والتعديل(Trial & Modify Strategy)

الهدف: تعلم من خلال التجريب المباشر ثم تعديل النتائج.

طريقة التنفيذ:

- يزود المعلم المتعلمين بتعليمات برمجية لجدول به تنسيقات أساسية.
- يُطلب من المتعلمين تعديل عدد الأعمدة.
  - وذلك لتنمية مهارات التجربة واكتشاف الأخطاء الذاتية.

تحليل المفاهيم(Concept Mapping Strategy)

الهدف: رسم خريطة مفاهيمية تربط بين وسوم الجدول ووظائفها.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلمين رسم خريطة مفاهيم على ورقة أو برنامج تصميم توضح:
  - عناصر الجدول.
  - علاقة <tr> بالصف.
  - علاقة <th> بالعنوان و <td> بالبيانات.
  - موقع <thead> و <tbody> داخل البنية.

تصميم مشروع عرض بيانات(Data Table Project)

الهدف: دمج المهارات لبناء جدول يعرض معلومات منظمة بشكل واقعي.

طريقة التنفيذ:

- يُكلف المتعلم ببناء جدول يحتوي على بيانات حقيقية من اختياره:
  - مثل "جدول مقارنة بين هواتف ذكية" أو "جدول علامات الاختبارات."
- يجب أن يحتوي الجدول على:
  - رأس باستخدام <th>.
  - صفوف متعددة.
  - دمج صف أو عمود.
  - استخدام <thead>،<tbody> .

ملاحظات للمعلم

- استخدم الأمثلة الواقعية دائمًا لربط HTML بالحياة اليومية.
- عرّف المتعلمين بأن الجداول لا تُستخدم فقط للتصميم، بل لعرض البيانات بدقة.
- أكد على التمييز بين خلايا العناوين <th>وخلايا البيانات <td>.
- احرص على تدريبهم على التنسيق الجيد والكتابة المنظمة للتعليمات البرمجية.

ورقة عمل (7)

1. شغّل برنامج Visual Studio Code.
2. افتح الموقع مشروعي من المجلد ProjectStage5.
3. افتح صفحة myprograms.html وعنوانها برامج أتقنها.
4. أنشئ جدولاً لعرض البيانات المتاحة بالمواصفات التالية:
   - عنوان الجدول " البرامج التي أتقن العمل عليها."
   - سمك حدود الجدول "1"=border .
   - عدد أعمدة الجدول (4) أعمدة تظهر كالتالي:

م	اسم البرنامج	صورة البرنامج	فئة البرنامج

   - أدرج الصفوف المناسبة واستكمل الجدول وفق البيانات الموجودة بالصفحة.
   - أدرج صف في نهاية الجدول ... مع دمج خلايا الصف ويظهر به المحتوى التالي:

     عزيزي زائر الموقع ... قريباً سوف يتم إدراج برامج وتطبيقات للذكاء الاصطناعي.
5. احفظ التعديلات.
6. عاين الصفحة في المتصفح.
7. عدل ما تراه مناسباً، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.

ملاحظة: استخدم مناطق الجدول thead, tbody, tfoot

1. فتح المشروع والمجلد

- شغل برنامج Visual Studio Code.
- من القائمة..File ⟶ Open Folder.
- اختر المجلد ProjectStage5 واضغط"Open" .
- داخل المجلد، حدد الملف myprograms.htm .

2. كتابة التعليمات البرمجية داخل myprograms.html

الكود الكامل مع الشرح داخل التعليقات

```
<!DOCTYPE html>
<!-- نوع الملف HTML5 -->

<html lang="ar">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <!-- دعم اللغة العربية -->
    <title>برامج أتقنها</title>
</head>
<body dir="rtl">
<!-- اتجاه النص من اليمين إلى اليسار -->
    <nav>
        <!-- شريط التنقل -->
        <a href="index.html">الصفحة الرئيسية</a> |
        <a href="about.html">عن مشروعي</a> |
        <a href=" myprograms.html">برامج أتقنها </a> |
        <a href="products.html">منتجاتي الرقمية</a> |
        <a href="vision.html">الرؤية</a> |
        <a href="who.html">من نحن</a> |
        <a href="mailto:yourEmail@example.com">تواصل معنا</a>
    </nav>
    <h2>برامج أتقنها</h2>
        <!-- بداية الجدول -->
    <table border="1" >
        <!-- عنوان الجدول -->
        <caption>البرامج واللغات التي أتقن العمل عليها</caption>
        <!-- رأس الجدول -->
        <thead>
```

```
        <tr>
<th>م</th>
 <th>اسم البرنامج</th>
  <th>صورة البرنامج</th>
<th>فئة البرنامج</th>
        </tr>
    </thead>
    <!-- جسم الجدول -->
    <tbody>
        <tr>
            <td>1</td>
            <td>HTML</td>
            <td><img src="images/htmllogo.png" width="50" alt="HTML Logo"></td>
            <td>تصميم صفحات ويب</td>
        </tr>
        <tr>
            <td>2</td>
            <td>Scratch</td>
            <td><img src="images/scratchlogo.png" width="50" alt="Scratch Logo"></td>
            <td>لغة برمجة مرئية</td>
        </tr>
        <tr>
            <td>3</td>
            <td>GIMP</td>
            <td><img src="images/gimplogo.png" width="50" alt="GIMP Logo"></td>
            <td>برامج تصميم</td>
        </tr>
        <tr>
            <td>4</td>
            <td>Blender</td>
            <td><img src="images/blenderlogo.png" width="50" alt="Blender Logo"></td>
            <td>برامج ثلاثية الأبعاد</td>
        </tr>
        <tr>
            <td>5</td>
            <td>CSS</td>
            <td><img src="images/csslogo.png" width="50" alt="CSS Logo"></td>
            <td>تنسيق صفحات الويب</td>
```

```
        </tr>
    </tbody>
    <!-- تذييل الجدول -->
    <tfoot>
        <tr>
            <td colspan="4">
                عزيزي زائر الموقع ... قريبا سوف يتم إدراج برامج وتطبيقات للذكاء الاصطناعي.
            </td>
        </tr>
    </tfoot>
</table>

<!-- العودة للصفحة الرئيسية -->
<br>
<a href="index.html">العودة إلى الصفحة الرئيسية</a>
</body>
</html>
```

3. حفظ الصفحة

- اضغط على Ctrl + S لحفظ الملف.

4. معاينة الصفحة في المتصفح

(عزيزي المعلم: لمعاينة الصفحة في المتصفح ... للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة).

5. التعديل والمعاينة مرة أخرى

- **عزيزي المعلم**: من الضروري تدريب المتعلمين على كيفية التأكد من:
    - التحقق من أن الصور موجودة في مجلد images
    - تأكد من أن أسماء الصور صحيحة تمامًا مثل htmllogo.png

الدرس السادس: مفهوم CSS والتعامل معه

Handling CSS

نواتج التعلـــم

1. التعرف على مفهوم CSS، وأهميته في تصميم صفحات الويب.
2. التمييز بين تنسيق المحتوى باستخدام HTML ، وتنسيقه باستخدام CSS.
3. استعراض مزايا استخدام كل نوع من أنواع CSS.
4. إدراج تنسيقات CSS داخل عناصر HTML باستخدام السمة style.
5. ربط ملف CSS خارجي بصفحة HTML باستخدام وسم <linK>.
6. تطبيق تنسيقات CSS على العناصر بطرق مختلفة.

اسم الدرس	أوراق العمل	QR Code لفيديوهات شرح وأنشطة تعلمية
مفهوم CSS والتعامل معه	٨ في وقت فراغك	

استراتيجيات تعلـــيمية مقترحة:

التجريب العملي المباشر (Hands-on Practice)

الهدف إكساب المتعلم مهارة التنسيق عبر CSS من خلال تطبيق مباشر يوضح الفروق بين الطرق المختلفة.

طريقة التنفيذ:

- يبدأ المعلم بكتابة مثال بسيط على تنسيق فقرة باستخدام HTML فقط، ثم يعيد نفس المثال باستخدام style=""، ثم يضع التنسيق داخل <style> في <head>، وأخيرًا باستخدام ملف CSS خارجي.
- يطلب من المتعلمين تنفيذ كل نمط بأنفسهم ومقارنة النتائج.
- يُتيح هذا الأسلوب فهمًا عميقًا للفرق بين الأساليب الثلاثة، وأيها أكثر تنظيمًا وسهولة في الصيانة.

مقارنة تحليلية (Comparative Table Strategy)

الهدف:تدريب المتعلم على التمييز بين طرق استخدام CSS ومزايا كل منها.

طريقة التنفيذ:

- يُقدّم المعلم جدولًا فارغًا أو ورقة عمل فيها الأعمدة التالية:
  | طريقة التنسيق | أين تُكتب؟ | إيجابياتها | سلبياتها | استخدام مناسب |
- يطلب من المتعلمين ملء الجدول بعد تجربة كل نوع:
  - التنسيق داخل الوسم style="".
  - التنسيق في <style> داخل <head>.
  - التنسيق في ملف خارجي وربطه بـ <link>.
- هذه الاستراتيجية تُنمي التحليل المقارن، وتُساعد المتعلمين في اختيار النمط الأنسب حسب الحاجة.

التعلم بالاكتشاف (Discovery Learning)

الهدف:دفع المتعلم لاكتشاف أهمية CSS عمليًا، دون شرح نظري مسبق.

طريقة التنفيذ:

- يبدأ المعلم بعرض صفحة HTML فقط، ثم يعرض نسخة منسقة بـ CSS .
- يسأل المتعلمين:
  "أي صفحة أكثر تنظيماً؟
- يترك للمتعلمين استنتاج أن CSS تجعل الصفحة أكثر تنظيما، وأسهل من حيث الصيانة، والمظهر أكثر احترافية.

التصميم الجماعي(Collaborative Coding)

الهدف بناء فهم تطبيقي من خلال تعاون المتعلمين في إنتاج صفحة ويب واحدة مشتركة وتنسيقها باستخدام CSS خارجي.

طريقة التنفيذ:

- يُقسّم الصف إلى مجموعات.
- كل مجموعة تنشئ صفحة HTML تحتوي على عناصر متعددة: عناوين، فقرات، صور، أزرار...
- مجموعة ثانية تكتب ملف CSS خارجي لتنسيق الصفحة: ألوان، خطوط، تباعد...
- يتم ربط الملف الخارجي بالموقع باستخدام <link>، ثم عرض النتيجة.

وذلك لتنمية العمل الجماعي والمهارات التقنية المتقدمة.

النمذجة(Modelling Strategy)

الهدف: نقل المعرفة من خلال تقديم نموذج عملي واضح يشرحه المعلم ثم يُطلب من المتعلمين تقليده مع تعديلات.

طريقة التنفيذ:

- يعرض المعلم صفحة HTML بسيطة، ثم يضيف CSS خطوة بخطوة مع شرح التأثير.

```
<p style="color: blue; font-size: 20px;">مرحبًا بكم</p>
```

- ثم ينقل التنسيق إلى <style> داخل جزء <head>

```
<style>
p {
  color: blue;
  font-size: 20px;
}
</style>
```

- ثم يُطلب من المتعلم تكرار النموذج لكن بلون مختلف، أو على عنصر آخر مثل <h1> .

ورشة تصميم صغيرة (Mini Design Studio)

الهدف دمج الإبداع والتطبيق العملي لترسيخ فهم CSS كأداة تصميم مرئي.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلمين تصميم بطاقة شخصية تحتوي على:
  - اسم المتعلم.
  - صورة رمزية.
  - هواياته.
  - تنسيق الألوان والخطوط باستخدام CSS خارجي.
- يهدف النشاط إلى إبراز دور CSS في الجمال والتنظيم، وتطبيق جميع التنسيقات الممكنة مثل:

- اللون: color .
- الخلفية : backKground-color .
- الهوامش: margin, paddin.
- الخط: font-family, font-size .

استراتيجية إصلاح الأخطاء (Debug and Fix)

الهدف: تنمية مهارات التحقق والتدقيق في كتابة التنسيقات وتفسير نتائجها.

طريقة التنفيذ:

- يُعرض على المتعلمين تعليمات البرمجية CSS فيه أخطاء:

```
<p style="colr: red font-size:16px;">
```

- يُطلب منهم تحديد الخطأ وتصحيحه.
- يمكن أيضًا عرض ملف CSS خارجي ناقصًا، وعلى المتعلمين إكماله.

التصحيح

```
<p style="color: red ; font-size:16px;">
```

العرض التفاعلي بالأسئلة (Interactive Demonstration)

الهدف: جذب انتباه المتعلمين وتحفيز التفكير الاستباقي من خلال العرض مع طرح أسئلة تنبؤية.

طريقة التنفيذ:

- أثناء شرحCSS ، يوقف المعلم بين كل خاصية ويسأل:

"ما الذي سيحدث إذا غيّرنا colorإلىgreen ؟"

"ماذا تتوقع عند حذف font-size؟"

- هذا الأسلوب يُحوّل الدرس من تلقين إلى تفاعل مستمر، ويزيد من الانتباه والمشاركة.

ملاحظات للمعلم:

- ابدأ بالشرح البصري قبل/ بعد CSS لإثارة الدافعية.
- استخدم الألوان والخطوط المحببة للطلبة لتوضيح التأثير.
- اجعل كل متعلم يُجرّب نوعًا مختلفًا من أنواع CSS .
- ذكّر دائمًا بأن CSS لا يستخدم لتغيّر المحتوى، بل تنسّق الشكل فقط.

عزيزي المعلم نصائح عند تنفيذ ورقتي العمل (8،9)

- اربط فكرة ورقة العمل (المتجر الرقمي) بالمحتوى الواقعي.
- اشرح للمتعلمين أن المشروع يحاكي تجربة حقيقية لريادة الأعمال الرقمية.
- وضح كيف تستخدم الشركات مواقع إلكترونية لتسويق منتجاتها.
- هيء المتعلمين لغرض ورقة العمل.
- ناقش مع المتعلمين أهداف الورقة: (تصميم، تنسيق، تسويق رقمي).
- دعم الفهم العملي لمفاهيم CSS.
- استخدام العرض التوضيحي المباشر لتأثير خصائص مثل text-align, color, padding, margin .
- استخدام أسلوب التعلم النشط.
- اطلب من المتعلمين تغيير قيم الألوان والخطوط بأنفسهم واكتشاف النتيجة.
- شجع المتقدمين على توسيع المشروع بإضافة صفحات أو تحسين التصميم.

ورقة عمل (8)

1. شغّل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code .
2. افتح الموقع منتجاتنا الرقمية من المجلد HamadStore1.
3. افتح صفحة index.html وعناوينها منتجاتنا الرقمية - الصفحة الرئيسية ثم نفذ ما يلي:
   - من خلال: (inline Style)
     - غيّر لون نص العنوان h1 إلى اللون الأزرق، على أن يظهر بمنتصف الصفحة.
4. أنشئ الملف styles.css ، واربطه بجميع صفحات الموقع، ثم نفذ ما يلي:

- منطقة body لجميع الصفحات:
  - نوع الخط font-family: Aial, sans-serif.
  - لون الخلفية background-color: cornflowerblue.
- منطقة nav لجميع الصفحات:
  - لون الخلفية background-color: darKblue.
  - محاذاة النص text-align: center.
- الروابط التشعبية: (a)
  - لون النص color: white.
  - الخط السفلي في الروابط text-decoration: none.
  - وزن الخط font-weight: bold.

5. احفظ التعديلات.
6. عاين صفحات الموقع في المتصفح.
7. عدل ما تراه مناسباً، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.

لتنفيذ ورقة العمل:

1. شغل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code
2. من القائمة File ثم Open Folder
3. اختر المجلد HamadStore1 ثم "Open"
4. داخل المجلد، حدد الملف index.html :

<title>منتجاتنا الرقمية - الصفحة الرئيسية</title>

المطلوب: تنفيذ تنسيق داخل السطر (inline style) لتغيير لون ومحاذاة العنوان

<h1 style="color:blue;text-align: center; ">مرحباً بكم في متجر حمد للمنتجات الرقمية</h1>

أنشئ ملف جديد باسم styles.css ثم ربط الملف بجميع الصفحات

في كل صفحة HTML ، داخل <head> نكتب:

```
<linK rel="stylesheet" href="styles.css">
```

تنسيق الbody

```
body {
  font-family: 'Arial', sans-serif;
  /* تحديد نوع الخط المستخدم في الصفحة (Arial أو خط احتياطي sans-serif) */
    backGround-color:cornflowerblue;
  /* تحديد لون الخلفية للصفحة بلون رمادي مزرق */
}
```

تنسيق الnav

```
nav {
  backGround-color: darKblue;
 /* تحديد لون خلفية شريط التنقل بلون أزرق */
text-align: center;
/* محاذاة جميع محتويات شريط التنقل إلى منتصف السطر */
  }
a {
  color: white;
/* جعل لون الروابط باللون الأبيض */
  text-decoration: none;
  /* إزالة الخط السفلي من الروابط */
  font-weight: bold;
 /* جعل خط الرابط عريضًا */
}
```

حفظ الصفحة

- اضغط على Ctrl + S لحفظ الملف.

معاينة الصفحة في المتصفح

(عزيزي المعلم: لمعاينة الصفحة في المتصفح ... للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة).

عزيزي المعلم يمكنك عمل أي تحسينات إضافية للصفحات الموقع في حدود مستوى المتعلمين.

ملاحظات للمعلم:

- يجب توضيح الفرق بين التنسيق الداخلي ... داخل <style> ، والتنسيق الخارجي (css).
- التأكد من أن ملف styles.css محفوظ في نفس المجلد مثل about.html.
- ضرورة حفظ كل الملفات قبل المعاينة.
- بعد أي تعديل، يجب إعادة تحميل الصفحة في المتصفح لرؤية التغييرات.
- لإثراء المتعلم، يمكن إعطاء نشاط إضافي للمتعلم ليضيف فقرة جديدة بأسلوبه

الدرس السابـع: التباعــد والمحددات Spacing and Selectors

نواتج التعلــم

1. التعرف على مفهومي padding, margin .
2. التمييز بين التباعد الداخلي padding ، والتباعد الخارجي margin للعناصر.
3. استخدام خاصيتي margin, padding في CSS لتنظيم التباعد الداخلي والخارجي لعناصر صفحة الويب.
4. إبداء الاهتمام بتنظيم وتجميل العناصر داخل صفحات الويب.
5. التعامل مع نظام الألوان rgb لاختيار الدرجة اللونية.
6. توضيح الفرق بين id, class من حيث الاستخدام والتركيب.
7. التعامل مع القواعد الأساسية لاستخدام id, class في تنسيق العناصر.
8. توظيف الخاصية max-width.
9. تنظيم التعليمات البرمجية بفعالية باستخدام id, class لتنسيق العناصر بصفحات الويب.

اسم الدرس	أوراق العمل	QR Code لفيديوهات شرح وأنشطة تعلمية
التباعــد والمحددات	٩ في وقت فراغك	

استراتيجيات تعلـــيمية مقترحة:

التجريب العملي المباشر(Hands-On Experimentation)

الهدف: تعلّم المفاهيم من خلال تعديل وتجربة التعليمات البرمجية وملاحظة التأثير في الواجهة.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلمين إنشاء عنصر ثم تطبيق margin -padding بقيم مختلفة.
- مثال:

```
div {
  padding: 20px;
  margin: 30px;
  backGround-color: lightblue;
}
```

- ثم يطلب منهم تغيير القيم، وتجربة حذف أحدهما، أو استخدام قيم مختلفة لكل اتجاه:

  Padding: (20px 10px 5px 0);

- يلاحظ المتعلمين الفرق مباشرة في المتصفح، مما يُرسّخ الفهم البصري للمفهومين.

إجابات مقترحه

padding: top right bottom left;

padding: 20px 10px 5px 0;

تجربة الحذف والتغيير

padding: 20px 10px 5px;

- Top = 20px
- Right & Left = 10px (يتكرر للجانبين)
- Bottom = 5px

وهكذا تتم التجربة مع المتعلمين.

المقارنة التطبيقية (Practical Comparison)

الهدف: التمييز بين استخدام id -class من حيث التأثير والاستخدام الصحيح.

طريقة التنفيذ:

- يكتب المعلم مثالين:

```
#header {
  color: red;
```

```
}
.title {
  font-size: 24px;
}
```

- ثم يُطلب من المتعلمين تطبيق كلا النمطين على عناصر HTML:

```
<h1 id="header">عنوان</h1>
<p class="title">فقرة منسقة</p>
<p class="title">فقرة ثانية</p>
```

- من خلال التجربة، يفهم المتعلم أن id يُستخدم لعنصر واحد فقط، بينما class يُستخدم لأكثر من عنصر.

توضيح

ما الذي يحدث هنا؟

id="header"

- الـ **id** يُعرّف عنصرًا واحدًا فقط في الصفحة.
- في المثال: #header { color: red; }
  سيطبق اللون الأحمر على <h1> فقط، لأنه يملك هذا الـ id.
- لا يجوز تكرار نفس الـ id في أكثر من عنصر بالصفحة (يجب أن يكون فريدًا).

class="title"

- الـ class يُستخدم لتجميع أكثر من عنصر لها نفس التنسيق.
- في المثال: .title { font-size: 24px; }
  سيطبق حجم خط 24px على كل العناصر التي لها class="title".
- يمكن تكراره على عدة عناصر (فقرتين أو أكثر).

تصميم مهمة واقعية (Real-Life Mini Project)

الهدف : تطبيق المفاهيم ضمن سيناريو حقيقي يحفز مهارات التصميم والبرمجة معًا.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلم تصميم صفحة تعريفية له تحتوي على:
  - صورة شخصية.
  - بياناته داخل منسق بـ padding.
  - مسافات خارجية مناسبة بين الأقسام باستخدام margin.
  - تنسيق مكرر للعناوين باستخدام class.
  - تنسيق فريد لصورة أو اسم باستخدام id.

نمط فكر – عدّل – اختبر (ThinK – Modify – Observe)

الهدف: توظيف الملاحظة الدقيقة والتجريب في تعديل خصائص التصميم.

طريقة التنفيذ:

- يُعرض تعليمات البرمجية أساسية

```
<div class="box">نص داخل صندوق</div>
.box {
  border: 1px solid black;
}
```

- ثم يُطلب من المتعلم:
  - إضافة padding: 20px; واختبار النتيجة.
  - إضافة margin: 30px; واختبار الفرق.
  - تغيير padding إلى جهات مختلفة ...padding-left, padding-top إلخ.
- هذا النوع يُرسّخ التأثير الفوري لكل خاصية.

التوضيح:

```
.box {
 border: 1px solid black;
 padding: 20px;
{
```

يلاحظ المتعلم أن النص ابتعد عن حدود الصندوق (border) من الداخل.

أي أن padding = مسافة داخلية بين النص والحدود.

```
.box {
 border: 1px solid black;
 padding: 20px;
 margin: 30px;
}
```

يلاحظ المتعلم أن الصندوق نفسه ابتعد عن العناصر الأخرى أو عن حواف الصفحة.

أي أن margin = مسافة خارجية بين العنصر والعناصر الأخرى.

اكتشاف الأخطاء في التعليمات البرمجية وتصحيحها (CSS Debugging Game)

الهدف: تنمية مهارات المراجعة والتصحيح وتحليل التعليمات البرمجية.

طريقة التنفيذ:

- يعرض المعلم تعليمات برمجية تحتوي على أخطاء في padding, margin, class, id مثل:

```
#header {
  padding = 10px;
}
```

أو:

```
<p class="main">فقرة</p>
<p class="Main">فقرة ثانية</p> <!-- خطأ في الحرف الكبير -->
```

- يُطلب من المتعلمين اكتشاف الخطأ وتصحيحه، ومناقشة السبب.

التصحيح

في CSS لا نستخدم علامة = عند تحديد الخصائص.

الصياغة الصحيحة : : وليس =.

```
#header {
 padding: 10px;
}
```

المثال الثاني : توحيد اسم ال class

```
<p class="main">فقرة</p>
<p class="main">فقرة ثانية</p>
```

ملاحظات للمعلم:

- استخدام الألوان دائمًا لتوضيح الفرق بين padding و margin.
- تدريب المتعلمين على كتابة تعليمات البرمجية منظم، مع تعليقات توضح وظيفة كل class و id .
- الربط بين الدقة البصرية والتنسيق البرمجي.
- لا تنتقل إلى موضوعات CSS المتقدمة قبل إتقان هذه الأساسيات.

ورقة عمل (9)

1. شغّل برنامج Visual Studio Code .
2. افتح الموقع متجري من المجلد HamadStore2 .
3. افتح ملف styles.css ثم نفّذ ما يلي :

- الحاوية container من نوع id:
  - تباعد داخلي بمقدار 20 px من جميع الاتجاهات.
  - تحديد الحد الأقصى لعرض الحاوية 900 px.
  - ترتيب العناصر داخل الحاوية أفقياً.
  - لون خلفية الحاوية باللون الأبيض.
  - تباعد خارجي علوي بمقدار 20 px من الأعلى.
  - استدارة زوايا الحاوية بمقدار 10 px .
- الارتباط التشعبي btn_products من نوع Class :
  - لون خلفية باللون الأزرق.
  - لون النص باللون الأبيض.
  - تباعد داخلي 15 pxمن جميع الاتجاهات.
  - إزالة الخط السفلي الافتراضي للرابط.
  - إضافة حواف الإطار بمقدار 5 px.
  - تباعد خارجي من أعلى بمقدار 10 px.

- الحاوية products-section من نوع Class :
  - الحد الأقصى للعرض بمقدار 900 px.
  - التباعد الخارجي بمقدار 20 px.
  - التباعد الداخلي بمقدار 20 px.
  - لون الخلفية rgb (211, 211, 222) .
  - استدارة حواف الإطار بمقدار 30 px.
- الحاوية category-title من نوع Class :
  - يحدد حجم الخط لعنوان الفئة بمقدار 22 px.
  - لون النص بالخاصية color: rgb (5, 5, 145).
  - التباعد الخارجي من أعلى بمقدار 40 px.
  - إضافة حد من الجهة اليمنى باللون الأزرق، وبسُمك 6px، من نوع solid .
  - إضافة مسافة داخلية من الجهة اليمنى بمقدار 15 px لفصل النص عن الخط.
- الحاوية product-card من نوعClass :
  - لون النص باللون الأزرق.
  - حجم الخط 18 px.
  - لون خلفية الحاوية باللون الأزرق.
  - وزن الخط عريض.

- سُمك الإطار 5 px بلون رمادي من النوع solid .
- استدارة حواف الإطار للحاوية بنسبة 30 px.
- تباعد داخلي بمقدار 20 px من جميع الاتجاهات.
- تباعد خارجي بمقدار 15 px من جميع الجهات.

4. احفظ التعديلات.
5. عاين صفحات الموقع في المتصفح.
6. عدل ما تراه مناسبًا، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.

لتنفيذ ورقة العمل:

1. شغل برنامج Visual Studio Code
2. من القائمة File ← Open Folder .
3. اختر المجلد HamadStore2 ثم "Open" .
4. حدد الملف styles.css ثم نفذ التالي:

الجزء الأول

الحاوية container من نوع id :

- تباعد داخلي بمقدار 20 px من جميع الاتجاهات.
- تحديد الحد الأقصى لعرض الحاوية 900 px .
- ترتيب العناصر داخل الحاوية أفقياً.
- لون خلفية الحاوية باللون الأبيض.
- تباعد خارجي علوي بمقدار 20 px من الأعلى.
- استدارة زوايا الحاوية بمقدار 10. px

```
#container {
  padding: 20px;              /* يضيف تباعدًا داخليًا داخل الحاوية من جميع الجهات بمقدار 20 بكسل */
  max-width: 900px;           /* يحدد أقصى عرض للحاوية بـ 900 بكسل (لا تتمدد أكثر من ذلك) */
  margin: auto;               /* يجعل الحاوية تتمركز في وسط الصفحة أفقيًا */
  background-color: white;    /* يجعل لون خلفية الحاوية أبيض */
  margin-top: 20px;           /* تباعد خارجي من الأعلى فقط بمقدار 20 بكسل */
  border-radius: 10px;        /* يجعل زوايا الحاوية مستديرة بمقدار 10 بكسل */
}
```

الجزء الثاني

الارتباط التشعبي btn_products من نوع:Class

- لون خلفية باللون الأزرق.
- لون النص باللون الأبيض.
- تباعد داخلي 15 px من جميع الاتجاهات.
- إزالة الخط السفلي الافتراضي للرابط.
- استدارة حواف الإطار بمقدار 5 px.
- تباعد خارجي من أعلى بمقدار 10 px.

```
.btn_products {
  background-color: blue;              /* لون خلفية الزر باللون الأزرق */
  color: white;                        /* لون نص الزر أبيض */
  padding: 15px;                       /* تباعدًا داخلي داخل الزر من جميع الجهات بمقدار 15 بكسل */
  text-decoration: none;               /* إزالة الخط السفلي من النص داخل الزر (في حال كان رابطًا) */
  border-radius: 5px;                  /* زوايا الزر مستديرة بمقدار 5 بكسل */
  margin-top: 10px;                    /* تباعد خارجي من الأعلى تفصل الزر عن العنصر الذي فوقه */
}
```

الجزء الثالث

الحاوية products-section من نوع:Class

- الحد الأقصى للعرض بمقدار 900 px.
- التباعد الخارجي بمقدار 20 px.
- التباعد الداخلي بمقدار 20 px.
- لون الخلفية rgb (211, 211, 222).
- استدارة حواف الإطار 30 px .

```
.products-section {
  max-width: 900px;                    /* الحد الأقصى لعرض الحاوية بـ 900 بكسل */
  margin: 20px;                        /* تباعد خارجي بمقدار 20 بكسل من جميع الجهات */
  padding: 20px;                       /*تباعد داخلي بمقدار 20 بكسل من جميع الجهات */
  background-color: rgb(211, 211, 222); /* لون خلفية الحاوية رماديًا فاتحًا مائلًا للأزرق */
  border-radius: 30px;                 /* زوايا الحاوية مستديرة بمقدار 30 بكسل */
}
```

الجزء الرابع

الحاوية category-title من نوع:Class

- يحدد حجم الخط لعنوان الفئة بمقدار 22 px.
- لون نص الخط color: rgb (5, 5, 145) .
- التباعد الخارجي من أعلى بمقدار 40 px.
- إضافة حد من الجهة اليمنى باللون الأزرق، وبسُمك 6px، من نوع solid .
- إضافة مسافة داخلية من الجهة اليمنى بمقدار 15 px لفصل النص عن الخط.

```
.category-title {
```

```
  font-size: 22px;                    /* يحدد حجم خط العنوان 22 بكسل */
  color: rgb(5, 5, 145);              /* لون نص الخط حسب النظام اللوني rgb */
  margin-top: 40px;                   /* تباعد خارجي من الأعلى بمقدار 40 بكسل لترك مسافة قبل العنوان */
  border-right: 6px solid blue;
                                      /* إضافة حد من الجهة اليمنى بسُمك 6 بكسل ولونه أزرق غامق */
  padding-right: 15px;                /* مسافة داخلية من اليمين بمقدار 15 بكسل لفصل النص عن الخط */
}
```

الجزء الخامس

الحاوية product-card من نوع Class :

- لون النص باللون الأزرق.
- حجم الخط 18 px.
- لون خلفية الحاوية باللون الأزرق.
- وزن الخط عريض.
- سُمك الإطار 5 px بلون رمادي من النوع solid.
- استدارة حواف الإطار للحاوية بنسبة 30 px.
- تباعد داخلي بمقدار 20 px من جميع الاتجاهات.
- تباعد خارجي بمقدار 15 px من جميع الاتجاهات.

```
.product-card {

  color: blue                         /* لون النص داخل البطاقة أزرق */
  font-size: 18px;                    /* حجم الخط داخل البطاقة بـ 18 بكسل */
  backGround-color: blue;             /* الخلفية باللون الأزرق */
  font-weight: bold;                  /* يجعل النص عريضًا */
  border: 5px solid gray;             /*سُمك الإطار 5 px بلون رمادي من النوع solid*/
  border-radius: 30px;                /* زوايا مستديرة بمقدار 30 بكسل */
  padding: 20px;                      /* تباعد داخلي من جميع الجهات بمقدار 20 بكسل */
  margin: 15px;                       /* من جميع الجهات بمقدار 15 بكسل - تباعد خارجي */
```

حفظ الصفحة

- اضغط على Ctrl + S لحفظ الملف.

معاينة الصفحة في المتصفح

(عزيزي المعلم: لمعاينة الصفحة في المتصفح ... للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة).

04

الوحـــدة الثـــانيـــة

المنتجات الرقمـــية

الوحـدة الثانيــة: المنتجــات الرقميــة

المشــروع

مقدمة:

في عصر تتسارع فيه التكنولوجيا وتتغير فيه أنماط الحياة والتعلم، أصبحت المنتجات الرقمية جزءًا أساسيًا من بيئتنا اليومية والتعليمية. فهي تمثل ناتجًا معرفيًا أو إبداعيًا يتم إنتاجه وتقديمه عبر وسائل رقمية، وتشمل مواقع الويب، التطبيقات، العروض التفاعلية، الفيديوهات التعليمية، الكتب الإلكترونية، وغيرها.

تتيح هذه المنتجات للمتعلمين والمعلمين فرصًا جديدة للتواصل والتعلم والإنتاج، وتفتح المجال أمام المتعلمين ليكونوا مبدعين لا مستهلكين فقط، حيث يمكنهم التعبير عن أفكارهم، ومشاريعهم، ومعارفهم من خلال وسائط رقمية حديثة تخاطب جيلهم وتستجيب لتحديات المستقبل.

إن تطوير منتج رقمي ليس مجرد تعلم لأداة تقنية، بل هو تجربة متكاملة تعزز:

- مهارات التفكير النقدي.
- التخطيط والتنفيذ.
- العمل الجماعي.
- والقدرة على تقديم المعرفة بشكل جذاب وفعّال.

ومن هذا المنطلق، تتناول وحدة المنتجات الرقمية مجموعة من الأنشطة والمشاريع التي تساعد المتعلم على فهم مفهوم المنتجات الرقمية، وتوظيف أدوات التصميم والتطوير لإنشاء منتج رقمي هادف.

ربط تعلمه المدرسي بالواقع من خلال مشروعات تطبيقية مثل تصميم مواقع إلكترونية باستخدام لغتي CSS،HTML .

نواتج التعلــم

1	تصنيف العناصر المكونة لموقع ويب تعليمي متعدد الصفحات.
2	إنشاء موقع إلكتروني باستخدام HTML و CSS مكوّن من صفحات مترابطة وواجهة منظمة.
3	تنسيق واجهات المحتوى بشكل مرن ومتجاوب، بما يعزز سهولة الاستخدام وتجربة الزائر.
4	تمييز مفهوم الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته في مجالات الحياة اليومية، من خلال تحليل محتوى الصفحتين: index.html و applications.html .
5	تفسير الوظائف الذكية الأساسية للأنظمة المعتمدة على الذكاء الاصطناعي، من خلال ما ورد في صفحة ai-demo.html.
6	تصميم نموذج تفاعلي للتواصل باستخدام النماذج HTML في صفحة contact.html.
7	معالجة الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام تقنيات الويب كوسيلة للتعلم الذاتي والتعبير الرقمي.
8	تعزيز روح المبادرة من خلال إنتاج محتوى مرئي متعلق بالذكاء الاصطناعي.
9	تنمية الوعي بأهمية توثيق الهوية الرقمية، من خلال صفحة student.html.
10	إظهار روح التعاون والانخراط في تنفيذ المشروع ضمن فريق عمل.
11	عرض المشروع على زملائه أو معلميه الصف باستخدام وسيلة عرض مناسبة.
12	تلقي التغذية الراجعة من الآخرين، واقتراح تحسينات لتطوير المشروع.

اسم الدرس	أوراق العمل	QR Code لفيديوهات شرح وأنشطة تعلمية
المنتجات الرقمية	-مشروع متكامل -رفع موقع ويب على الانترنت -إجراءات تنفيذ المشروع	

المشروع: موقع الكتروني بعنوان (أستكشف تطبيقات الذكاء الاصطناعي)

عزيزي المعلم: بعض النصائح أثناء تطبيق المشروع:

قبل بدء المشروع

1. ربط النشاط بالمحتوى الواقعي:
   - اشرح للمتعلمين أن المشروع يحاكي تجربة حقيقية لريادة الأعمال الرقمية.
   - وضّح كيف تستخدم الشركات مواقع إلكترونية لتسويق منتجاتها.
2. تهيئة المتعلمين لغرض ورقة العمل:
   - ناقش مع المتعلمين أهداف الورقة: (تصميم، تنسيق، تسويق رقمي).
3. توزيع المهام بمرونة:
   - اسمح للمتعلمين بالعمل في مجموعات صغيرة حسب إمكانياتهم.

أثناء تنفيذ المشروع

1. دعم الفهم العملي لمفاهيم CSS :
   - استخدم العرض التوضيحي المباشر لتأثير خصائص مثل text-align, color, padding, margin.
2. استخدام أسلوب التعلم النشط:
   - اطلب من المتعلمين تغيير قيم الألوان والخطوط بأنفسهم واكتشاف النتيجة.
   - شجعهم على تجربة تنسيقات إضافية من باب الإبداع، مثل إضافة ظل للنص أو تغيير الخلفية.
3. مراعاة الفروق الفردية:
   - قدّم دعماً إضافياً للمتعلمين الذين هم بحاجة إلى دعمك.
   - شجع المتقدمين على توسيع المشروع بإضافة صفحات أو تحسين التصميم.

بعد تنفيذ المشروع

1. تعزيز مهارات العرض والتسويق:
   - خصص وقتًا لكل متعلم أو مجموعة لعرض مشروعهم أمام زملائهم.
   - شجعهم على شرح فكرته التسويقية والتصميمية.
2. استخدام التقييم البنائي (التحصيلي + المهاري):
   - قيّم مهارة المتعلم في:
     - كتابة كود HTML/CSS.
     - ربط ملف CSS خارجي.

- استخدام Inline Style بشكل صحيح.
- محاذاة وتلوين العناصر.

3. تعزيز روح المبادرة والابتكار:
   - اطلب من المتعلمين اقتراح منتج رقمي جديد وتسويقه ضمن موقعهم.
   - ناقش معهم كيف يمكنهم تحويل الفكرة إلى مشروع قابل للنمو مستقبلاً.

يمكن تحويل المشروع إلى مسابقة صفية (أفضل تصميم متجر رقمي)، مع تقييم من المتعلمين أنفسهم وتصويت جماعي، مما يعزز التعاون وتبادل الخبرات.

فكرة المشروع

تطوير موقع إلكتروني بعنوان " استكشف تطبيقات الذكاء الاصطناعي".

- التعريف بمفهوم الذكاء الاصطناعي.
- ربط التكنلوجيا بالتعلم من خلال مشروع عملي.
- تعزيز التفكير العلمي والبرمجي.
- التدريب على بناء موقع إلكتروني متعدد الصفحات باستخدام HTML — CSS.

الأهداف التربوية لمشروع: استكشاف الذكاء الاصطناعي

1. تعزيز أهمية تقنيات الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته المعاصرة.
2. تنمية الوعي بالتغيرات التقنية وأثر الذكاء الاصطناعي في المجتمع والحياة اليومية.
3. اكتساب مهارات تصميم مواقع إلكترونية تعليمية باستخدام لغتي HTML، CSS وربطها بموضوع علمي حديث.
4. توظيف التفكير الحاسوبي في بناء بنية متعددة الصفحات.
5. تعميق القدرة على عرض المعلومات وتنظيمها بصرياً باستخدام أدوات الويب.
6. إبراز القيم الأخلاقية المرتبطة بالاستخدام المسؤول للذكاء الاصطناعي والمحتوى الرقمي.
7. المساعدة في أن يقدم المتعلم نفسه بشكل رقمي.

عزيزي المعلم:

يتم الاستفادة من خطوات تنفيذ المشروع بالكتاب المدرسي، بالإضافة إلى التعرف على الخطوات الأساسية لرفع موقع من الجهاز إلى استضافة الويب.

كما يمكن توضيح التعامل مع الصناديق المرنة (Flexbox) في CSS على أنه أحد الأدوات الأساسية لتنظيم وتوزيع عناصر واجهة المستخدم User Interface (UI) بطريقة مرنة ومتجاوبة مع أحجام الشاشات المختلفة، كما تُسهم تقنية Flexbox في تحسين تصميم واجهات المستخدم من خلال تمكين المطورين من ترتيب العناصر بشكل دقيق ومنسجم، مما ينعكس إيجابيًا على المظهر الجمالي والوظيفي لصفحة الويب.

من ناحية أخرى، تؤثر جودة ترتيب وتنسيق العناصر بشكل مباشر على تجربة المستخدم User Experience (UX)، حيث تساعد المرونة في عرض المحتوى وسهولة الوصول إلى عناصر التحكم على تعزيز راحة المستخدم وتقليل الجهد المبذول في التفاعل مع الموقع أو التطبيق.

لذا فإن تقنية الصناديق المرنة (Flexbox) في CSS تُعد أداةً حيوية لتنظيم وترتيب عناصر واجهة المستخدم User Interface (UI) وتساهم في تحسين التصميم المرئي للصفحات بالمواقع الإلكترونية وهذا التنظيم المرن يؤثر بشكل مباشر على تجربة المستخدم User Experience (UX)، لذا يعتبر استخدام الصناديق المرنة (Flexbox) من المهارات الضرورية لكل مطور ويب يرغب في بناء واجهات متجاوبة عالية الجودة وتحسين تجربة المستخدم بشكل فعّال.

05

خطة الدرس

أهمية خطة الدرس

يُعدّ تحضير الدروس أحد المكونات الجوهرية التي تعزّز كفاءة المعلم وتسهم في نجاح العملية التعليمية. وتزداد أهمية التحضير عند تدريس مادة الحاسوب، خاصة عند تقديم المفاهيم البرمجية باستخدام HTML و CSS، لما تتطلبه هذه المهارات من ترتيب منهجي وتسلسل منطقي. ومن أبرز الجوانب التي تحققها خطة الدرس ما يلي:

- تنظيم المحتوى وترتيب الأفكار:

تتيح خطة الدرس للمعلم تنظيم عناصر الدرس وتحديد تسلسلها، مما يساعده على توقع المواقف الصفية المختلفة، والتعامل معها بثقة ومرونة أثناء الحصة.

- اختيار الاستراتيجيات والأنشطة المناسبة:

تسهم خطة الدرس في تمكين المعلم من اختيار الأنشطة البرمجية والاستراتيجيات التعليمية الملائمة لنتاجات التعلم ولمستوى المتعلمين، مما يُعزز من فاعلية التدريس والتفاعل داخل الصف.

- توثيق المحتوى وتيسير الرجوع إليه:

تُعدّ خطة الدرس مرجعاً مكتوباً يمكن للمعلم الرجوع إليه ، خاصة عند الحاجة إلى مراجعة خطوات تنفيذ مشروع معين أو إعادة شرح نقطة برمجية محددة.

- تتبّع التقدّم وتوزيع الزمن:

يُساعد التحضير على متابعة ما تم إنجازه من دروس ومشاريع برمجية، وتحديد ما تبقّى منها، مما يُسهّل تنظيم الجدول الزمني لإنهاء المنهج في الوقت المحدد.

- أداة للتقييم والمتابعة المهنية:

يُعتمد على التحضير لخطة الدرس في التقييم الفني والتربوي للمعلم، ويُعدّ مؤشراً على مدى التزامه بالمنهج، وتنظيمه لخطط دروسه بما يتماشى مع الأهداف التربوية والممارسات التعليمية الفعّالة.

- تعزيز الثقة والتمكّن من الأداء:

يمنح التحضير المسبق(لخطة الدرس) المعلم قدرة أكبر على التحكم في مجريات الدرس، ويُقلل من التشتّت أو التردّد، مما ينعكس إيجاباً على أداء المعلم وتفاعل المتعلمين.

- توظيف الموارد التعليمية والتقنية بشكل فعّال:

يتيح التحضير (لخطة الدرس) للمعلم أن يخطط لاستخدام الأدوات الرقمية والوسائل التعليمية المناسبة، مثل العروض التقديمية، أو مشاريع تطوير الويب ، مما يُضفي على الدروس طابعاً عملياً مشوّقاً.

- التخطيط لخطط بديلة عند الحاجة:

يُمكّن التحضير الجيد (لخطة الدرس) المعلم من الاستعداد بخيارات بديلة في حال طرأت ظروف طارئة، مثل تغيّر الزمن المخصص للحصة أو حدوث خلل تقني، مما يضمن استمرارية الحصة وتحقيق أهدافها.

وبناءً على ما سبق، يُوصى المعلم بالمواظبة على تحضير دروسه بدقة وعناية، ومواكبة المستجدات في طرق التدريس والتقنيات الرقمية، بما يحقق التميز المهني ويُسهم في بناء جيل متمكن من مهارات التفكير البرمجي والإبداع التقني.

سجـــل الإعداد الكتابي لخطة الدرس

يجب أن يتضمن سجل السجل الصفحات التالية:

1. بيانات المعلم الأساسية:
    - الاسم الرباعي.
    - الرقم المدني.
    - الجنسية (اختياري).
    - رقم الملف. اختياري
    - تاريخ التعيين.
    - مركز العمل السابق.
    - المؤهل العلمي.
2. التقويم الدراسي.
3. الجدول الدراسي للمعلم:
    - المواد التي يدرسها.
    - الأعمال المسندة إليه (مثل الأنشطة أو المهام الإدارية).
4. خطة توزيع المقرر للفصل الدراسي الحالي.
5. الأهداف التربوية:
    - الهدف الشامل للتربية في دولة الكويت.
    - أهداف المرحلة التعليمية.
    - الأهداف العامة لتدريس مادة الحاسوب.
6. خطط الدروس اليومية بحسب خطة توزيع المنهج المقرر.
7. سجل متابعة المتعلمين اليومي:
    - يمكن أن يُضمَّن في سجل الإعداد الكتابي أو يُرفق كسجل مستقل مع كل حصة.

خطـوات إعداد خطة الـدرس

يمثل إعداد الدرس عملية منظمة تهدف إلى تمكين المعلم من تقديم محتوى علمي متماسك، وتحقيق نواتج التعلم المرجوة بكفاءة وفاعلية. ويُعد الإعداد الجيد ضرورة خاصة في مادة الحاسوب، لما تتطلبه من ترتيب منطقي للمفاهيم، واستعداد تقني مسبق. وتشمل خطوات إعداد الدرس ما يلي:

1. القراءة الدقيقة لموضوع الدرس:

يبدأ إعداد الدرس بمراجعة شاملة لموضوعه، من خلال قراءة الكتاب المدرسي، ودليل المعلم، وأي مصادر تعليمية إضافية متاحة. يُسهم ذلك في بناء فهم عميق لمحتوى الدرس، والتعرّف على المفاهيم الأساسية والفرعية، خاصةً تلك المرتبطة بمفاهيم البرمجة في Scratch.

2. تحديد أهداف الدرس / نواتج التعلم بدقة ووضوح:

ينبغي تحديد ما يُتوقع من المتعلّمين تحقيقه بنهاية الحصة، سواء من حيث المعرفة (مثل التعرّف على الكتل البرمجية)، أو المهارات (مثل إنشاء مشروع تفاعلي)، أو الاتجاهات (مثل تنمية روح التعاون أو التفكير المنطقي). ويُفضل صياغة الأهداف وفق نموذج سلوكي واضح، قابل للقياس والملاحظة.

3. الإعداد الذهني:

قبل البدء في كتابة خطة الدرس، على المعلم أن يُكوّن تصوراً ذهنياً متكاملاً عن خطوات الشرح، وربطها بالأنشطة التعليمية والوسائل المناسبة. يشمل ذلك التفكير في أسلوب التقديم، وطريقة الربط بين المفاهيم، وكيفية إدارة التفاعل داخل الصف.

4. الإعداد الكتابي:

بعد تكوّن التصور الكامل لطريقة سير الدرس، يتم تسجيل الخطة على شكل خطوات واضحة ومحددة، شاملةً جميع عناصر الإعداد، مع مراعاة عامل الوقت وارتباط كل خطوة بأهداف الدرس.

5. إعداد المتطلبات والوسائل التعليمية:

يشمل تجهيز الأدوات المطلوبة مسبقاً، مثل:

- جهاز حاسوب لكل متعلم (أو مجموعات).
- شغل محرر التعليمات البرمجية VS code مسبقاً.
- توفير مشاريع جاهزة كنماذج.
- استخدام العروض التقديمية أو السبورة الذكية إن وُجدت.
- كما يُوصى بتجربة الوسائل التقنية مسبقاً لضمان جاهزيتها وتفادي أي أعطال محتملة.

6. التخطيط لأساليب التقويم:

يُعد تحديد أدوات التقويم جزءاً أساسياً من الإعداد، ويمكن أن تشمل:

- أسئلة شفهية أثناء الحصة.
- بطاقات ملاحظة لأداء المتعلمين خلال تنفيذ المهام.
- أوراق عمل قصيرة أو تحديات برمجية بسيطة.
- تقويم المشروع النهائي أو المنتج البرمجي.

7. توقّع الفروق الفردية وتهيئة البدائل:

ينبغي على المعلم أن يُراعي اختلاف قدرات المتعلمين، من خلال:

- إعداد أنشطة داعمة للمتعلمين الذين يحتاجون إلى تعزيز.
- توفير مهام إثرائية للمتعلمين المتفوقين.
- تجهيز خطط بديلة في حال تغيّر ظروف الحصة.

8. تضمين جوانب تربوية ومهارية:

يُستحسن أن يتضمن الإعداد عناصر تعزز القيم والمهارات الحياتية، مثل:

- تعزيز العمل الجماعي عند تنفيذ المشاريع.
- تنمية مهارات حل المشكلات.
- تشجيع المتعلمين على التفكير النقدي ومراجعة الأخطاء.

أخطاء شائعة يقع فيها المعلم عند إعداد الدرس

1	الإهمال في كتابة التاريخ أو الاكتفاء بكتابة فصل واحد فقط.
2	تجاهل استخدام وسيلة تعليمية أثناء الشرح، رغم الإشارة إليها في بند "مصادر التعلم والوسائل التعليمية".
3	في المقدمة والنشاط الاستهلالي، لا يصح كتابة "مراجعة قصيرة للدرس السابق" بشكل عام، بل يجب تحديد بنود المراجعة بشكل دقيق.
4	عدم ذكر حل التمارين الموجودة في صفحة معينة.
5	عدم ملاءمة أسلوب العرض من حيث عدد النقاط؛ إذ يجب ألا تكون قصيرة جداً أو طويلة جداً.
6	عدم تحديد دور المعلم أو دور المتعلم بشكل واضح.
7	اختيار أسئلة تقويمية بصياغة خاطئة، مثل: ○ الأسئلة المركبة التي تطرح أكثر من فكرة في آنٍ واحد. ○ الأسئلة التي تكون إجابتها "نعم / لا" دون تعليل. ○ الأسئلة الغامضة غير محددة الهدف. ○ الأسئلة الموحية بالإجابة.

نمـــوذج خطة درس

خطة درس مادة الحاسوب للصف .....

عنوان الدرس يصاغ بحسب خطة المقرر الدراسي					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة

يتم تسجيلها لكل حصة دراسية

مصادر التعلم والوسائل التعليمية	القيمة التربوية
تُسجّل المصادر التي يستخدمها المعلم أثناء عرض الدرس لإثراء الموقف التعليمي (مواد، أدوات رقمية). لا يوجد عدد معين للمصادر التي يمكن استخدامها في الدرس الواحد، فهذا يتوقف على طبيعة الدروس.	تحديد القيمة التربوية حسب الجدول الزمني المقترح، مع وصف زمني لكيفية تفعيلها خلال الحصة بما يتلاءم مع عرض مفاهيم الدرس.

	النشاط الاستهلالي	الزمن
المقدمة والتمهيد	تهيئة عقول المتعلمين للمعلومات الجديدة وتشويقهم لها، وتختلف حسب موضوع الدرس. (أمثلة للمقدمة) • عرض الناتج النهائي للوحدة ليكون للمتعلم فكرة عن المفاهيم التي ستُعرض في الدروس القادمة. • مراجعة جزء سبق دراسته له علاقة بالدرس. • عرض فيديو متعلق بموضوع الدرس أو استعراض مواقع وصفحات على الإنترنت. ملاحظة: يراعى في المقدمة وضوحها ومناسبتها للفئة العمرية للمتعلمين وارتباطها بالدرس، وعدم الإطالة في المقدمة حتى لا تؤثر على الزمن المخصص لشرح الدرس.	3-5 دقائق

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
	تتضمن ما الذي يُتوقع من المعلم تحقيقه نتيجة لأنشطة التعلم، ويُعبّر عنها على شكل معارف أو مهارات أو اتجاهات، ويجب أن تكون واضحة تصف ما الذي يُتوقع أن يتعلمه المتعلمون نتيجة اكتمال عملية التعلم.	محتوى التعلم يجب أن يُجيب عن السؤال التالي: ما الذي يجب تعلمه؟ ويصف الأنشطة والاستراتيجيات المستخدمة مع وصف مختصر للدور المناط بكل من المعلم والمتعلم.	صياغة لغوية واضحة للأسئلة والتعليمات التي توجه نشاط المتعلم، منعاً للارتجال وتحسيناً للتواصل اللفظي مع المتعلم باستخدام أدوات ووسائل التقويم، وتعكس هذه الأدوات إنجازات المتعلم وقياسها في مواقف حقيقية، فيبدو كنشاطات تعلم يُمارس فيها المتعلمون مهارات التفكير العليا وحل المشكلات الحياتية الحقيقية.	تقدير الزمن المناسب لتنفيذ النشاط، لاستثمار وقت الحصة بشكل سليم.
	التقويم الختامي	حل ورقة عمل: ..... صفحة: ..... أو ورقة عمل بديلة من تصميم المعلم بحيث تقيس النواتج بشكل شامل		

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي				
			الرضا عن تحقق الأهداف			تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☺	😑	☹	التعرّف على الأسباب والمشكلات، ووضع خطط حلولها. (من التحديات: توقف الإنترنت — ضعف أحد الأنشطة لتوصيل المهارة المطلوبة).	يقود المعلم إلى تحسين أدائه وإجراء التغييرات المناسبة التي تنعكس إيجابياً على التعلم. (استبدال نشاط بآخر والتي تساعد على تحسين الأداء).

خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع

عنوان الدرس	هيكل صفحة HTML				
الاسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الثاني	المعالجة الرقمية Digital Processing				

مصادر التعلم والوسائل التعليمية	القيمة التربوية
- فيديو تعليمي من التوجيه الفني للحاسوب لعرض مراحل تطوير صفحة ويب. - العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس. - فيديو تعليمي من إعداد المعلم لشرح النشاط(ترك مسافة بين الكلمات في الوسوم) . - لعبة سين جيم من إعداد المعلم . -الكتاب المدرسي لمناقشة النشاط ص (46) . - أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي. - موقع وزارة التربية	تقدير العلم والعلماء عرض صورة لمخترعين كويتيين في مجال تقنية المعلومات والحاسوب والتعرف على اختراعاتهم التقنية.

	النشاط الاستهلالي	الزمن
المقدمة والتمهيد	- مراجعة مهارات الدرس السابق من خلال لعبة سين جيم.(تذكر هنا الأسئلة بالتفصيل مع الحل) - استعراض موقع وزارة التربية عملياً و التفاعل مع حمد شات للدخول إلى المكتبة الإلكترونية. - استعراض المخرجات النهائية للدرس (صفحة الويب) ومناقشة مكوناتها.وتنسيقها (يمكن اختيار واحد أو أكثر من الأنشطة أعلاه)	5 د

<table>
<tr><th>م</th><th>نواتج التعلم</th><th>محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)</th><th>التقويم</th><th>الزمن</th></tr>
<tr>
<td>1</td>
<td>التعرف على الهيكل البنائي لصفحة HTML</td>
<td>
باستخدام استراتيجية العرض التقديمي
أعرض أمام المتعلمين الهيكل البنائي لصفحة HTML .
<table>
<tr><th>Tag</th><th>الوظيفة</th></tr>
<tr><td><! DOCTYPE html></td><td>تحديد أن المستند من نوع (HTML5).</td></tr>
<tr><td><html></td><td>العنصر الرئيسي لصفحةHTML ويحتوي على جميع العناصر الأخرى.</td></tr>
<tr><td><head></td><td>العنصر الذي يعرض المعلومات التعريفية للصفحة كعنوان الصفحة ونوع الترميز، وربط ملفات خارجية مثلCSS .</td></tr>
<tr><td><body></td><td>العنصر الذي يعرض المحتويات المرئية داخل صفحة الويب، مثل العناوين والفقرات والصور والروابط التشعبية والقوائم والجداول.</td></tr>
</table>
</td>
<td>
من خلال استراتيجية الاستكشاف الموجه
أعرض المثال التالي أمام المتعلمين

<html>
<body>
مرحبا
</html>

وأطلب من المتعلمين استكشاف الخطأ
ثم السؤال عن الوسوم الناقص؟
</td>
<td>5 د</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>تطبيق مراحل تطوير صفحة ويب</td>
<td>
باستخدام استراتيجية المشاهدة والتركيز
أعرض فيديو تعليمي لاستذكار مراحل تطوير صفحة ويب مع مناقشة المتعلمين بها واسقاطها على الدرس لتطوير الصفحة الأولى من خلال محرر التعليمات البرمجية برنامج VS Code
باستخدام استراتيجية التطبيق العملي
أطبق أمام المتعلمين تصميم وتطوير صفحة ويب في محرر التعليمات البرمجية VS Code
index.html > ...
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>My First Web Page</title>
</head>
<body>
<h1>learning HTML</h1>
I am currently studying HTML and learning how to design web pages
</body>
</html>
</td>
<td>
من خلال استراتيجية التطبيق المعتمد على الأداء
أطلب من المتعلمين إنشاء صفحة ويب كما في المثال المعروض في محتوى التعلم .
</td>
<td>5 د</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr><th>م</th><th>نواتج التعلم</th><th>محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)</th><th>التقويم</th><th>الزمن</th></tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>توظيف العناصر الرئيسية في صفحة ويب</td>
<td>
من خلال استراتيجية التعلم التعاوني
أقسم المتعلمين إلى ثلاث مجموعات وتكليف كل مجموعة بالبحث على شبكة الانترنت عن وظيفة وسم معين <head> <h1>.

قائد المجموعة مكلف بشرح الوسم من خلال عرض قصير في جهاز المعلم.

باستخدام استراتيجية التعلم القائم على المشروع المصغّر
أشرح للمتعلمين الجدول التالي:
<table>
<tr><th>Tag</th><th>الوظيفة</th></tr>
<tr><td><title></td><td>يستخدم الوسم <title> لإضافة عنوانًا لصفحة الويب ويظهر في شريط عنوان المتصفح أو في علامة تبويب الصفحة.
<title>My First Web Page</title></td></tr>
<tr><td><h1></td><td>يستخدم الوسم <h1> لإضافة عنوانًا رئيسياً بحجم كبير
<h1> learning HTML</h1>
ملاحظة: توفر لغة (HTML) العناوين من h1 إلى h6 وهي تتدرج في حجم النص من الأكبر إلى الأصغر، وتساعد الموقع للظهور في محركات البحث، سيتم توضيحها لاحقاً.</td></tr>
<tr><td> </td><td>يستخدم الوسم لإضافة فقرة
 I am currently studying HTML and learning how to design web pages </td></tr>
</table>
</td>
<td>
من خلال استراتيجية التطبيق المعتمد على الأداء
أطلب من المتعلمين تصميم صفحة HTML تحتوي على:
○ عنوان باستخدام <h1>
○ فقرة باستخدام .
○ عنوان للصفحة باستخدام <title>.
من خلال استراتيجية تقويم الأقران
أطلب من المتعلمين تبادل الأجهزة والتصحيح لزميله المجاور
</td>
<td>5 د</td>
</tr>
</table>

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
4	التمييز بين الوسمين الأساسين < Head> < body>	باستخدام استراتيجية فكر – شارك - ناقش أسأل المتعلمين "لماذا نضع <title> داخل <head> وليس <body>؟" أناقش مع المتعلمين المثال العملي <html> <head><title>صفحتي الأولى</title></head> <body> <h3>مرحبا بكم في تعلم مادة الحاسوب من خلال سلسلة الذكاء الرقمي</h3> نتعلم تصميم صفحات الويب </body> <html/> ثم يستنتج المتعلمين أهمية وضع الوسوم <h1> <title>داخل الوسمين الأساسيين <head><body> ليشكل عنصر صحيح.	من خلال استراتيجية البيان العملي أطلب من أحد المتعلمين كتابة عنوان داخل الوسم المناسب على جهاز المعلم.	2 د
5	معاينة صفحة الويب في المستعرض (الاختبار)	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أطبق أمام المتعلمين طريقة معاينة صفحة الويب في المستعرض باستخدام محرر التعليمات البرمجية VS code وهي: 1. من قائمة Run . 2. اختيار الأمر Run Without Debugging أو من خلال الضغط على مفتاحي Ctrl + F5 . 3-تحديد المتصفح الذي تريد استعراض الصفحة من خلاله.	من خلال استراتيجية مراجعة الذات يراجع المتعلمين ذاتياً طريقة معاينة صفحة الويب ويطبقونها على أجهزتهم.	3 د
6	تغيير اتجاه صفحة الويب	باستخدام استراتيجية المناقشة والتطبيق العملي -أعرض على المتعلمين صفحات باللغة الإنجليزية و اللغة العربية و أوضح الفرق بينها . -عرض الوسم dir ووظيفته. -أطبق أمام المتعلمين المثالين التاليين : 1. <body dir="rtl"> < p> هذا النص يبدأ من اليمين. < /body>	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة الوسم <body dir="rtl">. على الصفحة التي قاموا بإنشائها	5د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
		.2 <body dir="ltr"> This text starts from the left. < /body> - أوجه المتعلمين لاستنتاج الفرق بين المثالين. أعرضه على المتعلمين. - التأكيد على أهمية إغلاق الوسوم .		
7	عرض نص منسق باستخدام الوسم <pre>	من خلال استراتيجية الاستكشاف و البيان العملي ومجاميع التعلم التعاوني و النشاط صفحة 46 و 47 : - أطلب من المتعلمين تطبيق أول بندين من النشاط وتسجيل الملاحظات . - كل مجموعة تعرض ملاحظاتها . - أعرض للمتعلمين حل النشاط . - أعرض شكل 4 و شكل 5 من النشاط للمتعلمين ومناقشة الفرق بين الوسم و الوسم <pre>	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة الوسم <"pre>على الصفحة التي قاموا بإنشائها لفقرة كما في الشكل 5 صفحة 47	5 د
	التقويم الختامي	حل ورقة عمل: (2) و (3) ص: (49- 48) من الكتاب المدرسي		10 دقائق

توجيه المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي				
			الرضا عن تحقق الأهداف			تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☺	😐	☹	متعلمين متميزون تم الانتهاء وتبقى وقت إضافي للمتعلمين على نهاية الحصة	توفير أوراق عمل إضافية مع هدايا تشجيعية للمشاركات
			☺	😐	☹	لا يوجد	لا يوجد

خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع

مدخل إلى تطوير صفحات الويب – Introduction to Web Page Development					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الأول	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الأولى					

مصادر التعلم والوسائل التعليمية	القيمة التربوية
- فيديو تعليمي ترحيبي من إعداد قسم الحاسوب - العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس - الكتاب المدرسي لمناقشة نشاط ص (23- 26) - بطاقات منفصلة لعرض مراحل تطوير صفحات الويب - محرر التعليمات البرمجية VS Code وأجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - السبورة الذكية لعرض الدرس	القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء سؤال المتعلمين ما هو اختراع المخترع الكويتي الدكتور أحمد نبيل؟ وما أثر اختراعه على سير العمليات الجراحية ؟

	النشاط الاستهلالي	الزمن
المقدمة والتمهيد	- الترحيب بالمتعلمين والتعرف عليهم وتهنئتهم بالعام الدراسي الجديد. - عرض قوانين المختبر. - عرض محتوى المنهج الدراسي وشرح آلية توزيع الدرجات.	3 د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
1	التعرف على مفهوم تطوير صفحات الويب ومجالاته	باستخدام استراتيجية الوسائط المرئية - أتصفح أمام المتعلمين موقع وزارة التربية وأناقش معهم محتوى صفحات الموقع. باستخدام استراتيجية العرض التقديمي: أعرض شرائح PPT توضح: - مفهوم تطوير صفحات الويب - المجالات الرئيسية لتطوير صفحات الويب - مفهوم الخادم - أناقش المتعلمين في العرض التقديمي	من خلال استراتيجية الاستكشاف أطلب من المتعلمين حل الاستكشاف في الكتاب المدرسي ص23 ومناقشة الحل معهم.	4د
2	التمييز بين المراحل الأساسية في تطوير صفحات الويب	باستخدام استراتيجية ترتيب البطاقات والعصف الذهني - أعرض أمام المتعلمين بطاقات منفصله لمراحل تطوير صفحات الويب ومن ثم أطلب منهم ترتيبها مع شرح كل مرحلة وفق ما تراه مناسب ومنطقي علمياً . - أناقش المتعلمات بنتاج الاستراتيجية. - أعرض للمتعلمين مراحل الويب.	من خلال استراتيجية المقارنة والتحليل أطلب من المتعلمين توضيح الفرق بين مرحلة التصميم ومرحلة التطوير.	4د
3	التعرف على صفحة الويب (Web Page)	باستخدام استراتيجية التعلم المباشر أشرح للمتعلمين — مفهوم صفحة الويب — الخصائص التقنية لصفحة الويب . — أنواع صفحة الويب . - مطور الويب	من خلال استراتيجية النشاط الكتابي أطلب من المتعلمين حل النشاط في الكتاب المدرسي ص 26	4د

<table>
<tr><th>م</th><th>نواتج التعلم</th><th>محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)</th><th>التقويم</th><th>الزمن</th></tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>التعرف على الموقع الإلكتروني (Website)</td>
<td>باستخدام استراتيجية الاستنتاج
- أفتح موقع وزارة التربية وموقع الهيئة العامة للاتصالات وتقنية المعلومات وأطلب من المتعلمين قراءة العنوان الكامل للموقع وأناقش معهم الأجزاء المختلفة لعنوان الإنترنت
باستخدام استراتيجية البيان العلمي
أتصفح أمام المتعلمين موقع وزارة التربية أشير على المكونات الهيكلية للمواقع الإلكترونية</td>
<td>من خلال استراتيجية فكر- قارن- شارك
أعرض أمام المتعلمين تمرين الكتاب صفحة 29
1- يفكر بالحل منفرداً
2- يقارن الحل مع زميله المجاور
3- يشارك الحل مع الفصل</td>
<td>3د</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>المقارنة بين صفحات الويب والموقع الإلكتروني</td>
<td>باستخدام استراتيجية ربط المعلومات
- أعرض الجدول التالي مفرغ أمام المتعلمين وأطلب منهم المشاركة في الحل
<table>
<tr><th>العنصر</th><th>صفحة الويب</th><th>الموقع الإلكتروني</th></tr>
<tr><td>التعريف</td><td>مستند فردي يُعرض عبر المتصفح</td><td>مجموعة من صفحات الويب المترابطة</td></tr>
<tr><td>الوظيفة</td><td>عرض محتوى معين</td><td>تقديم محتوى أو خدمات متعددة</td></tr>
<tr><td>العنوان(URL)</td><td>عنوان فريد لكل صفحة</td><td>نطاق رئيسي يجمع الصفحات</td></tr>
<tr><td>الترابط</td><td>قد تكون مستقلة أو جزءًا من موقع</td><td>تتكون من صفحات مترابطة</td></tr>
</table>
</td>
<td>باستخدام استراتيجية خرائط المفاهيم
أطلب من إحدى المتعلمين شرح العلاقة بين المفاهيم التالية
(صفحة ويب - موقع ويب - تطوير موقع ويب)</td>
<td>3د</td>
</tr>
</table>

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
6	إدراك أهمية لغة HTML و تحديد مكونات لغة HTML الأساسية	باستخدام استراتيجية المفاهيم العلمية أعرض مفهوم HTML . باستخدام استراتيجية المشاهدة والتركيز - أشرح الصور التالية : مكونات HTML	من خلال استراتيجية فكر – قارن - شارك أطرح السؤال التالي: ما أهمية HTML في بناء المواقع؟ 1- يفكر المتعلم منفرداً 2- يناقش الحل مع زميلة المجاور 3- يشارك الحل مع الفصل من خلال استراتيجية مراجعة الذات يراجع المتعلمين مكونات HTML ويدونها	5د
7	التعرف على لغات البرمجة والتقنيات الأساسية لبناء موقع ويب	-من خلال استراتيجية العرض التقديمي : نناقش لغات البرمجة والتقنيات الأساسية لبناء موقع ويب 	من خلال استراتيجية الأسئلة -عدد ثلاث من لغات البرمجة في بناء المواقع	2د
8	التعرف على أهمية استخدام محررات التعليمات البرمجية في كتابة وتحرير صفحات HTML	باستخدام استراتيجية العرض التقديمي أعرض شرائح PPT توضح : - مفهوم محرر التعليمات البرمجية . - أنواع محررات التعليمات البرمجية . أناقش مع المتعلمين المفاهيم السابقة.	من خلال استراتيجية التفكر -يتفكر المتعلمين ما هو محرر التعليمات البرمجية المناسب لكتابة التعليمات البرمجية لصفحات HTML ؟	3د

9	التعرف على محرر التعليمات البرمجية VS Code	باستخدام استراتيجية العرض التقديمي :أعرض شرائح PPT توضح : -ما هو محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code - مميزات محرر التعليمات البرمجية VS Code باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أشغل محرر التعليمات البرمجية VS Code وأعرض أمام المتعلمين واجهة المستخدم	من خلال استراتيجية التطبيق العملي -اطلب من المتعلمين تشغيل البرنامج	د4
10	التعامل مع محرر التعليمات البرمجية VS Code	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي -أطبق أمام المتعلمين عملياً خطوات ما يلي : -فتح مجلد المشروع -إنشاء صفحة ويب جديدة -فتح صفحة ويب وتوجيه المتعلمين للتطبيق	من خلال استراتيجية التطبيق العملي -أطلب من أحد المتعلمين إنشاء صفحة ويب على جهاز المعلم.	د5
	التقويم الختامي	حل ورقة عمل 1 صفحة 37		د5

** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي			
			الرضا عن تحقق الأهداف			تحديات واجهتني
			☹	😐	☺	
			☹	😐	☺	

خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع

هيكل صفحة HTML - Structure of HTML Page					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الأول	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الثانية					

مصادر التعلم والوسائل التعليمية	القيمة التربوية
- فيديو تعليمي من التوجيه الفني للحاسوب لعرض مراحل تطوير صفحة ويب - العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس - محرر التعليمات البرمجية VS Code و أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - صفحة ويب من إعداد المعلم لعرض المخرج النهائي لمهارات الدرس - السبورة الذكية لعرض الدرس - ورقة مشروع من إعداد المعلم	القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء سؤال المتعلمين عن اسم معلم ترك أثر طيب في حياته ؟

	النشاط الاستهلالي	الزمن
المقدمة والتمهيد	- مراجعة مهارات الدرس السابق من خلال لعبة سين جيم في اختيار إحدى مراحل صفحات تطوير الويب لشرحها. (يمكن زيادة عدد الأسئلة) - استعراض موقع وزارة التربية والتفاعل مع حمد جات للدخول إلى المكتبة الإلكترونية. - استعراض المخرجات النهائية للدرس (صفحة الويب) ومناقشتها. (اختيار نشاط أو اثنين حسب رؤية المعلم)	5 د

<table>
<tr><th>م</th><th>نواتج التعلم</th><th>محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)</th><th>التقويم</th><th>الزمن</th></tr>
<tr>
<td>1</td>
<td>التعرف على الهيكل البنائي لصفحة HTML</td>
<td>باستخدام استراتيجية العرض التقديمي
أعرض أمام المتعلمين الهيكل البنائي لصفحة HTML .
<table>
<tr><th>Tag</th><th>الوظيفة</th></tr>
<tr><td><!DOCTYPE html></td><td>تحديد أن المستند من نوع (HTML5).</td></tr>
<tr><td><html></td><td>العنصر الرئيسي لصفحةHTML ويحتوي على جميع العناصر الأخرى.</td></tr>
<tr><td><head></td><td>العنصر الذي يعرض المعلومات التعريفية للصفحة كعنوان الصفحة ونوع الترميز، وربط ملفات خارجية مثلCSS .</td></tr>
<tr><td><body></td><td>العنصر الذي يعرض المحتويات المرئية داخل صفحة الويب، مثل العناوين والفقرات والصور والروابط التشعبية والقوائم والجداول.</td></tr>
</table>
</td>
<td>من خلال استراتيجية الاستكشاف الموجه
أعرض المثال التالي أمام المتعلمين
<html>
<body>
 مرحبا
</html>
وأطلب من المتعلمين استكشاف الخطأ ثم السؤال عن الوسوم الناقص؟</td>
<td>5د</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>تطبيق مراحل تطوير صفحة ويب</td>
<td>باستخدام استراتيجية المشاهدة والتركيز
أعرض فيديو تعليمي لاستذكار مراحل تطوير صفحة ويب مع مناقشة المتعلمين بها واسقاطها على الدرس لتطوير الصفحة الأولى من خلال محرر التعليمات البرمجية VS Code
باستخدام استراتيجية التطبيق العملي
أطبق أمام المتعلمين تصميم وتطوير صفحة ويب في محرر التعليمات البرمجية VS Code
index.html > ...
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>My First Web Page</title>
5 </head>
6 <body>
7 <h1>learning HTML</h1>
8 I am currently studying HTML and learning how to design web pages
9 </body>
10 </html></td>
<td>من خلال استراتيجية التطبيق المعتمد على الأداء
أطلب من المتعلمين إنشاء صفحة ويب كما في المثال المعروض في محتوى التعلم .</td>
<td>5د</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr><th>م</th><th>نواتج التعلم</th><th>محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)</th><th>التقويم</th><th>الزمن</th></tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>توظيف العناصر الرئيسية في صفحة ويب</td>
<td>
من خلال استراتيجية التعلم التعاوني
أقسم المتعلمين إلى ثلاث مجموعات وتكليف كل مجموعة بالبحث على شبكة الانترنت عن وظيفة وسم معين <head> <h1>.
قائد المجموعة مكلف بشرح الوسم من خلال عرض قصير في جهاز المعلم.
باستخدام استراتيجية المناقشة والعرض التقديمي:
أشرح للمتعلمين الجدول التالي:
<table>
<tr><th>Tag</th><th>الوظيفة</th></tr>
<tr><td><title></td><td>يستخدم الوسم <title> لإضافة عنوانًا لصفحة الويب ويظهر في شريط عنوان المتصفح أو في علامة تبويب الصفحة.
<title>My First Web Page</title></td></tr>
<tr><td><h1></td><td>يستخدم الوسم <h1> لإضافة عنوانًا رئيسياً بحجم كبير
<h1> learning HTML</h1>
ملاحظة: توفر لغة (HTML) العناوين من h1 إلى h6 وهي تتدرج في حجم النص من الأكبر إلى الأصغر، وتساعد الموقع للظهور في محركات البحث، سيتم توضيحها لاحقاً.</td></tr>
<tr><td> </td><td>يستخدم الوسم لإضافة فقرة
 I am currently studying HTML and learning how to design web pages </td></tr>
</table>
</td>
<td>
من خلال استراتيجية التطبيق المعتمد على الأداء
أطلب من المتعلمين تصميم صفحة HTML تحتوي على:
○ عنوان للصفحة باستخدام <title>.
○ عنوان باستخدام <h1>
○ كتابة فقرة
Excited to preview my web page
باستخدام الوسم
من خلال استراتيجية تقويم الأقران
أطلب من المتعلمين تبادل الأجهزة والتصحيح لزميله المجاور
</td>
<td>5د</td>
</tr>
</table>

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
4	التمييز بين الوسمين الأساسين < Head> < body>	باستخدام استراتيجية فكر – شارك - ناقش أسأل المتعلمين "لماذا نضع <title> داخل <head> وليس <body>؟" أناقش مع المتعلمين المثال العملي: <html> <head><title>صفحتي الأولى</title></head> <body> <h3>مرحبا بكم في تعلم مادة الحاسوب من خلال سلسلة الذكاء الرقمي</h3> نتعلم تصميم صفحات الويب </body> <html/> ثم يستنتج المتعلمين أهمية وضع الوسوم <h1> <title>داخل الوسمين الأساسيين<head><body> ليشكل عنصر صحيح.	من خلال استراتيجية البيان العملي أطلب من أحد المتعلمين كتابة عنوان داخل الوسم المناسب على جهاز المعلم.	5د
5	التمييز بين استخدامات <h1> , <h3> , <h2>	باستخدام استراتيجية البيان العملي - معاينة المثال التالي لاستنتاج الفرق بين استخدامات <h3> , <h2> : <html> <head><title>مادة الحاسوب</title></head> <"body dir="ltr> <h2>الذكاء الرقمي</h2> <h3>مرحبا بكم في تعلم مادة الحاسوب من خلال سلسلة الذكاء الرقمي</h3> نتعلم تصميم صفحات الويب </body> </html>	من خلال استراتيجية ربط النتائج والتحليل يطبق عملياً المثال في محتوى التعلم و يحلل المتعلم استخدامات الوسوم	5د

5	معاينة صفحة الويب في المستعرض (الاختبار)	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أطبق أمام المتعلمين طريقة معاينة صفحة الويب في المستعرض باستخدام محرر التعليمات البرمجية VS code وهي: 3. من قائمة Run . 4. اختيار الأمر Run Without Debugging أو من خلال الضغط على 5. مفتاحي Ctrl + F5 . 5-تحديد المتصفح الذي تريد استعراض الصفحة من خلاله.	من خلال استراتيجية مراجعة الذات يراجع المتعلمين ذاتيا طريقة معاينة صفحة الويب ويطبقونه أعلى أجهزتهم.	5د
	التقويم الختامي	ورقة عمل2 صفحة 48		10د

** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي				
			الرضا عن تحقق الأهداف			تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☺	😐	☹		
			☺	😐	☹		

خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع

تابع هيكل صفحة Structure of HTML Page - HTML					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الثاني	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة الأولى					

مصادر التعلم والوسائل التعليمية	القيمة التربوية
- فيديو تعليمي من إعداد المعلم لشرح النشاط(ترك مسافة بين الكلمات في الوسوم) - العرض التقديمي لعرض نتاجات التعلم - محرر التعليمات البرمجية VS Code و أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - السبورة الذكية لعرض الدرس - لعبة تعليمية تفاعلية بأحد مواقع الألعاب الإلكترونية التعليمية (يذكر اسم الموقع)	القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء عرض صورة لمخترعين كويتيين في مجال تقنية المعلومات والحاسوب والتعرف على اختراعاتهم التقنية.

	النشاط الاستهلالي	الزمن
المقدمة والتمهيد	- مراجعة وسوم الدرس السابق (<body> <head>)من خلال مثال عملي في محرر التعليمات البرمجية VS Code . - عرض صفحة ويب تحوي نتاجات التعلم للدرس ومناقشتها كمقدمة تشويقية للدرس	5 د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
1	التحكم في اتجاه صفحة الويب	باستخدام استراتيجية المناقشة والتطبيق العملي -أعرض على المتعلمين صفحات باللغة الإنجليزية و اللغة العربية و أوضح الفرق بينها . -عرض الوسم dir ووظيفته. -أطبق أمام المتعلمين المثالين التاليين : .1 <body dir="rtl"> < p>هذا النص يبدأ من اليمين. < /body> .2 <body dir="ltr"> This text starts from the left. < /body> -أوجه المتعلمين لاستنتاج الفرق بين المثالين.و أعرضه على المتعلمين. - لاستنتاج استخدام الوسم <body dir="rtl"> لتغير اتجاه الصفحة إلى جهة اليمين للكتابة باللغة العربية . -التأكيد على أهمية إغلاق الوسوم .	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين انشاء صفحة HTML و إضافة الوسم <body dir="rtl">. على الصفحة التي قاموا بإنشائها	10 د
2	عرض نص منسق باستخدام الوسم <pre>	من خلال استراتيجية الاستكشاف و البيان العملي ومجاميع التعلم التعاوني و النشاط صفحة 46 و 47 : - أطلب من المتعلمين تطبيق أول بندين من النشاط وتسجيل الملاحظات . - كل مجموعة تعرض ملاحظاتها . - أعرض للمتعلمين حل النشاط . أعرض شكل 4 و شكل 5 من النشاط للمتعلمين ومناقشة الفرق بين الوسم و الوسم <pre>	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة فقرة كما في الشكل 5 صفحة 47 وإضافة الوسم <pre>على الصفحة التي قاموا بإنشائها ومناقشة النتاج.	10د

2	استعراض الملاحظات صفحة47	من خلال استراتيجية المناقشة والعرض التقديمي: أعرض للمتعلمين أهم الملاحظات صفحة 47 ومناقشتها. • تُسمى الصفحة الرئيسية عند تصميم موقع يحتوي على عدة صفحات باسم index.html، وهي الصفحة التي تُعرض أولاً عند فتح الموقع. • هناك عدة مسميات تعبر عن الصفحة الرئيسية مثل default ، home. • يُفضل اختيار أسماء صفحات تعبّر بوضوح عن محتواها. • تجنّب استخدام المسافات أو الرموز الخاصة منها (@, #, $, %, *) عند تسمية ملفات الصفحات. • لا يُظهر المتصفح الوسوم نفسها، بل يستخدمها لتحديد طريقة عرض المحتوى للمستخدم. • عند إجراء أي تعديل على الصفحة، يجب حفظ الملف أولاً، ثم تحديث المعاينة في المتصفح لمشاهدة النتائج.	من خلال استراتيجية الألعاب الإلكترونية أعرض لعبة من خلال موقع (اختيار موقع يدعم الألعاب الإلكترونية التعليمية وتصميم لعبة من خلاله) لعرض أسئلة للمتعلمين على الملاحظات في صفحة 47 (هنا يكتب المعلم الأسئلة أو صورة من اللعبة أو ورقة العمل.	5د
	التقويم الختامي	حل ورقتي عمل 3 ص 49	15د

** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي				
			الرضا عن تحقق الأهداف			تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☺	😐	☹		
			☺	😐	☹		

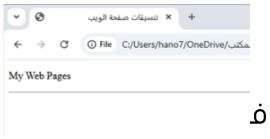
خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع

تنسيق صفحة HTML، والتعامل مع الروابط					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الثاني	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الثانية					

مصادر التعلم والوسائل التعليمية	القيمة التربوية
- العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس - محرر التعليمات البرمجية VS Code و أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - السبورة الذكية لعرض الدرس -بطاقات تعليمية لنشاط ملاحظة تصحيح الخطأ - الذكاء الاصطناعي التوليدي COPILOT للبحث عن وافاهيم علمية مثل الوسم و حل النشاط في الكتاب المدرسي صفحة 59	القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء عرض فيديو تربوي عن تقدير قيمة المعلم

	النشاط الاستهلالي	الزمن
المقدمة والتمهيد	- مراجعة مهارات الدرس السابق من خلال لعبة سين جيم. اختر : ● تطبيق عملي : إكمال التعليمة البرمجية إغلاق الوسم </body> ، رتب مكان تواجد الوسم <titel> ● بطاقات : اسم الوسم </ body> اذكر وظيفته ، اسم الوسم <titel> اذكر وظيفته	5 د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
1	التعرف على أهمية تنسيق صفحة ويب	باستخدام استراتيجية المقارنة - أعرض أمام المتعلمين صفحتين ويب لهوية متعلم إحداهما تم تنسيقها باستخدام وسوم التنسيق في HTML والأخرى لم يتم استخدام وسوم التنسيق فيها كما في شكل الكتاب صفحة55 . - أطلب المتعلمين ملاحظة الفرق بيت الصفحتين ! - أسأل المتعلمين : أي الصفحتين أفضل ؟ ولم هي الأفضل؟ ، ما أهمية تنسيق صفحة الويب؟ باستخدام استراتيجية العصف الذهني والاستكشاف - أسأل المتعلمين ما الذي يمكن إضافته للصفحة ليتم تنسيقها ؟ - يستكشف المتعلم أنه لابد وجود وسوم خاصة للتنسيق	من خلال استراتيجية المتعلم المستكشف أطلب من ثلاثة متعلمين ذكر أهمية تنسيق صفحة ويب	3د

2	إدراج فاصل الأسطر الخط الأفقي بين أسطر الفقرة	باستخدام استراتيجية عرض النتائج
		-أعاين صفحة الويب التالية :
		 
		
		-مناقشة صفحة الويب و أهمية وجود ف
		-مناقشة وظيفة الوسم <hr> في إدراج فاصل أسطر .
		- مناقشة التعليمات البرمجية كما في الشكل لفهم وظيفة الوسم <hr>
		`<!DOCTYPE html>`
		`<html>`
		`<head>`
		`<title>تنسيقات صفحة الويب</title>`
		`</head>`
		`<body>`
		`<P>My Web Pages</P>`
		`<hr>`
		`</body>`
		`</html>`
			من خلال استراتيجية التطبيق العملي
			أطلب من المتعلمين إنشاء صفحة ويب و كتابة التعليمات البرمجية لتوظيف الوسم <hr> كما في مثال محتوى التعلم
				5د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
3	التمييز بين وسم <hr> ووسم من حيث الوظيفة والاستحدام	باستخدام استراتيجية التجريب المباشر -أعرض أمام المتعلمين التعليمات البرمجية التالية وأطلب منهم تطبيقها في أجهزتهم My Web Page <hr> Formatting Web Page with br and hr tags HTML HyperText MarKup Language <hr> HTML is the standard language used to create and structure webpages. It tells the web browser how to <display content - أطلب من المتعلمين معاينة الصفحة في المستعرض وملاحظة النتائج ثم أطلب منهم استبدال بـ <hr>، ومراقبة النتائج الجديدة من خلال الحفظ ثم إعادة معاينة الصفحة في المستعرض لمعرفة وظيفة كلاً من : : إدراج سطر جديد : إدراج خط أفقي -ملاحظة أن الوسمان لا يحتاجان إلى وسم إغلاق	من خلال استراتيجية صل بين الصور ● أطلب من المتعلمين توصيل و <hr> مع استخدامه اختصار عبارة Horizontal Rule، ويُستخدم لإدراج خط أفقي في صفحة الويب. اختصار عبارة Line Break، ويُستخدم داخل صفحات الويب للانتقال إلى سطر جديد.	7د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
4	توظيف الوسمين <b> و لتمييز النصوص بخط غامق	باستخدام استراتيجية العرض التقديم أعرض شرائح PPT توضح : شكل مثال لمعاينة تطبيق الوسم <b> على نص محدد والجدول التالي للمقارنة بين الوسمين <b> و <table><tr><th>وجه المقارنة</th><th><b></th><th></th></tr><tr><td>الشكل البصري</td><td>يجعل النص غامقًا.</td><td>يجعل النص غامقًا.</td></tr><tr><td>المعنى الدلالي</td><td>تنسيق النصوص فقط ولايحمل معنى إضافياً.</td><td>نص ذو أهمية خاصة.</td></tr><tr><td>أدوات الوصول</td><td>ينطق بصوت مميز عند استخدام قارئات الشاشة.</td><td>ينطق بصوت له نبرة تأكيد أو تحذير.</td></tr><tr><td>محركات البحث</td><td>لا يؤثر في ترتيب المحتوى.</td><td>يُعتبر محتوى مهم في الترتيب والفهرسة.</td></tr></table>	من خلال استراتيجية التحليل بالمقارنة أقسم الصف إلى أربع مجاميع وإعطاء المجموعة 1 الوسم <h> والمجموعة 2 الوسم أطلب من المجموعتين : . تحليل وظيفة كل وسم. . كتابة مثال عملي. . توضيح إن كانت هناك فروق شكلية، دلالية، أو وظيفية. ثم تعرض كل مجموعة نتائجها على الفصل	5د
5	التمييز بين الوسمين <i> و من حيث الشكل والمعنى السياقي	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي و التعلم الذاتي - التأكيد على وظيفة الوسم <i> وهي : تنسيق الخط بمستوى مائل - تطبيق الوسم على مثال عملي . - أطلب من المتعلمين استخدام أحد مواقع الذكاء الإصطناعي التوليدي للتعرف على وظيفة الوسم لحل النشاط صفحة 59 . - أعرض نتاج البحث وأناقشه مع المتعلمين	من خلال استراتيجية التحليل بالمقارنة إعطاء المجموعة 3 الوسم <i> والمجموعة 4 الوسم وأطلب من المجموعتين : . تحليل وظيفة كل وسم. . كتابة مثال عملي. . توضيح إن كانت هناك فروق شكلية، دلالية، أو وظيفية . ثم تعرض كل مجموعة نتائجها على الصف	5د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
6	إضافة التعليقات داخل HTML البرمجية باستخدام الصيغة <!-- --> بشكل صحيح	من خلال استراتيجية العرض التقديمي و التطبيق العملي -أعرض للمتعلمين مفهوم التعليقات داخل HTML وهي: ملاحظات تكتب داخل التعليمات البرمجية ولا تظهر للمستخدم في صفحة الويب، وتساعد المبرمج على توضيح أو تذكير نفسه أو من يعمل معه بمهمة كل جزء من التعليمات البرمجية المكتوبة.HTML . -أعرض صيغة كتابة التعليق البرمجي . -أطبق أمام المتعلمين تعليق سطر برمجي في صفحة تعليمات HTML البرمجية	من خلال استراتيجية بطاقات الملاحظة وتصحيح الأخطاء أعرض على المتعلمين صيغة خاطئة <سطر معلق/>وأطلب منهم تصحيح الصيغة	5د
7	تحديد لغة محتوى صفحة الويب	باستخدام استراتيجية المحاضرة أشرح للمتعلمين وظيفة السمات التالية وكيفية كتابتها في التعليمة البرمجية: -السمة lang= "ar" ← الوسم <html lang="ar"> -القيمة "UTF-8" ← الوسم <meta charset="UTF-8"> -السمة dir = " rtl " ← الوسم <html dir="rtl"> - تستخدم هذه الوسوم عند التعامل ما الصفحات باللغة العربية	من خلال استراتيجية المعلم الصغير أعرض الصورة التالية وأطلب من أحد المتعلمين شرحها للفصل - إطلب من المتعلمين إضافة الوسوم في الصور لصفحة الويب الخاصة بهم.	5د
	التقويم الختامي	حل النشاط صفحة 61 من الكتاب المدرسي		5د

** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي			
			الرضا عن تحقق الأهداف			تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☹	😑	☺		
			☹	😑	☺		

خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع

تابع تنسيق صفحة HTML، والتعامل مع الروابط					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الثالث	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الأولى					

مصادر التعلم والوسائل التعليمية	القيمة التربوية
- العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس - محرر التعليمات البرمجية VS Code و أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - السبورة الذكية لعرض الدرس - مخطط تعليمي لشرح أجزاء تعليمة HyperlinK	القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء عرض فيديو تربوي عن تقدير قيمة المعلم

	النشاط الاستهلالي	الزمن
المقدمة والتمهيد	- مراجعة مهارات الدرس السابق من خلال لعبة البطاقات الملونة. اختر كتابة وسم : التعليقات - تمييز النصوص بخط غامق -تنسيق النص بخط مائل	3 د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
1	التعرف على مفهوم الروابط التشعبية ودورها في صفحات الويب	باستخدام استراتيجية الاستكشاف : -عرض موقع وزارة التربية والتنقل لبينت الصفحات لاستكشاف كيفية عمل الموقع وأهمية الروابط التشعبية. باستخدام استراتيجية العرض التقديمي -أعرض شرائح PPT توضح مفهوم الروابط التشعبية (HyperlinKs): تُعد من أهم عناصر صفحات الويب، حيث تمكن المستخدم من التنقل بين صفحات الموقع، أو إلى جزء معين في الصفحة نفسها، أو إلى ملفات أو مواقع خارجية.	من خلال استراتيجية السؤال والجواب أسأل المتعلمين ما هو دور الروابط التشعبية في صفحات الويب	3د
2	إنشاء HyperlinK في HTML	باستخدام استراتيجية العرض التقديمي -أعرض شرائح PPT توضح : - نستخدم الوسم <a> لإنشاء HyperlinK في HTML - صيغة كتابة HyperlinK linK text <a وسم إنشاء رابط href تحديد عنوان URL الذي سينتقل إليه المستخدم "URL" عنوان صفحة ويب linK text النص الظاهر للمستخدم للضغط عليه إغلاق الرابط باستخدام استراتيجية التطبيق العملي - أطلب من أحد المتعلمين كتابة التعليمة البرمجية التالية ومعاينة النتائج موقع وزارة التربية	من خلال استراتيجية أكمل المخطط أطلب من المتعلمين كتابة دور كل جزء بالمخطط التالي : 	4د

<table>
<tr><th>م</th><th>نواتج التعلم</th><th>محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)</th><th>التقويم</th><th>الزمن</th></tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>التمييز بين أنواع الروابط التشعبية الداخلية والخارجية في HTML</td>
<td>باستخدام استراتيجية الحوار والمناقشة
أعرض الجدول التالي وأناقش نوع كل رابط تشعبي مع المتعلمين
<table>
<tr><td>رابط خارجي (External LinK).</td><td> موقع وزارة التربية </td></tr>
<tr><td>رابط داخلي (Internal LinK).</td><td>من نحن</td></tr>
<tr><td>رابط إلى جزء داخل نفس الصفحة (Anchor LinK).</td><td>اذهب إلى القسم 2</td></tr>
<tr><td>رابط لتحميل ملف (Download LinK).</td><td>تحميل الملف</td></tr>
<tr><td>رابط لإرسال بريد إلكتروني (Email LinK).</td><td>أرسل بريدًا</td></tr>
<tr><td>رابط اتصال عبر الهاتف (Phone LinK).</td><td>اتصل بنا</td></tr>
</table>
</td>
<td>من خلال استراتيجية التطبيق العملي
أطلب من المتعلمين كتابة التعليمة البرمجية الخاصة بالرابط التشعبي اتصل بنا</td>
<td>5د</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>فتح الرابط التشعبي في تبويب جديد</td>
<td>باستخدام استراتيجية الفهم والاستيعاب
أشرح وظيفة السمة target="blanK" في الروابط التشعبية لفتح صفحة الويب في تبويب جديد مع شرح صيغتها
 </td>
<td>من خلال استراتيجية التطبيق العملي
أطلب من المتعلمين إضافة السمة "target="blanK في الرابط التشعبي اتصل بنا</td>
<td>2د</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>توظيف الروابط الداخلية والخارجية في تصميم صفحة HTML</td>
<td>باستخدام استراتيجية التطبيق العملي
أطلب من المتعلمين فتح مجلد KW_Future وإضافة الروابط التشعبية الداخلية والخارجية التالية في صفحة index.html
 الصفحة الرئيسية |
 رؤية الكويت 2035 |
 معالم الكويت |
 خطط التنمية |
 تواصل معنا</td>
<td>من خلال استراتيجية المنطق
أسأل المتعلمين لماذا تم إدراج روابط جميع الصفحات في صفحة index.html</td>
<td>5د</td>
</tr>
</table>

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
6	توظيف <nav> في تصميم صفحة HTML لتنظيم الروابط الداخلية والخارجية	باستخدام استراتيجية المناقشة و التفكير المنطقي -أناقش مع المتعلمين إمكانية تجميع الروابط التشعبية في صفحة HTML وذلك من خلال الوسم <nav> بالصيغة التالية : <nav></nav> روابط الصفحات. -أناقش فائدة الوسم <nav> مع المتعلمين	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة الوسم <a> داخل الروابط التشعبية في صفحة index.html	3د
	التقويم الختامي	حل النشاط صفحة 66 من الكتاب المدرسي حل ورقة عمل 4 صفحة70 من الكتاب المدرسي		20د

** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي			
			الرضا عن تحقق الأهداف			تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☺	😐	☹		
			☺	😐	☹		

06

التقويم التـــربوي

التقويم التربوي

يُعدّ التقويم التربوي عملية تربوية منظمة تهدف إلى جمع معلومات دقيقة وشاملة حول أداء المتعلمين، بغرض تحديد مدى تحقق الأهداف التعليمية وتطوير العملية التعليمية بأكملها. ويُعتبر التقويم أحد الأعمدة الأساسية في منظومة التعليم، فهو لا يقتصر على قياس التحصيل الدراسي فحسب، بل يُسهم في تحسين التدريس، ودعم النمو الشامل للمتعلمين.

ويكتسب التقويم أهمية خاصة في ظل التحولات التربوية الحديثة، التي تركّز على تطوير الكفايات والمهارات، وليس فقط حفظ المعلومات. فالتقويم اليوم يُنظر إليه كأداة لتحفيز المتعلم على التعلم الذاتي المستمر، وتقدير الجهد، ومراعاة الفروق الفردية.

كما أن فعالية العملية التعليمية ترتبط ارتباطاً وثيقاً بجودة التقويم المستخدم، حيث يُمكن للمعلم من خلاله أن يتخذ قرارات مستنيرة بشأن التخطيط، والتقويم، والإثراء، والعلاج، مما ينعكس إيجاباً على مخرجات التعلم، ويُسهم في بناء بيئة تعليمية مرنة وموجهة نحو التحسين المستمر.

أهمية التقويم التربوي

1	يساعد على قياس مدى تحقيق نواتج التعلم في مختلف المجالات (المعرفية، المهارية، الوجدانية).
2	يُمكّن المعلم من تشخيص الصعوبات التعليمية ووضع خطط علاجية مناسبة.
3	يُسهم في تحسين أساليب التعليم من خلال تعديل الإستراتيجيات والأدوات بما يتناسب مع احتياجات المتعلمين.
4	يوفر تغذية راجعة مستمرة للمعلم والمتعلم، تسهم في تعزيز التعلم النشط والمستدام.
5	يدعم اتخاذ قرارات تربوية دقيقة تخص إعادة التدريس، أو الإثراء، أو التقوية.
6	يُساعد في تنمية مهارات التفكير الناقد والتقويم الذاتي لدى المتعلم.

أنــواع التقويم التربوي

- **التقويم التشخيصي:**

يُنفّذ في بداية الدرس أو الوحدة الدراسية، بهدف تحديد مدى امتلاك المتعلمين للمهارات والمفاهيم القبلية، وبالتالي توجيه المعلم نحو النقاط التي تحتاج إلى مراجعة أو تعزيز.

- **التقويم التكويني (البنائي):**

يُستخدم أثناء تنفيذ الدرس، بهدف متابعة تقدّم المتعلمين وتقديم تغذية راجعة فورية تساعد على تحسين الأداء بشكل مستمر.

- **التقويم الختامي (النهائي):**

يُطبّق في نهاية الوحدة أو الفصل الدراسي، لقياس مدى تحقق الأهداف التعليمية، ويأخذ شكل اختبارات تحريرية أو عملية أو مشاريع تطبيقية.

- **التقويم الذاتي والتقويم بالأقران:**

يشجع المتعلمين على تقييم أنفسهم أو تقييم زملائهم وفق معايير محددة، مما يُنمّي لديهم مهارات التأمل، والمراجعة، وتحمل المسؤولية.

استراتيجيات التقويم

1. التقويم المعتمدة على الأداء:

يركز التقويم المعتمد على الأداء على تقييم قدرة المتعلمين على تطبيق المعرفة والمهارات في مواقف واقعية. وهو نوع يشجع على التعلم النشط والتفاعل، ويعطي صورة دقيقة عن مدى تمكّن المتعلمين من المواد الدراسية.

الأنواع التابعة لهذه الاستراتيجية:

أ. الملاحظات الصفية والمناقشات:

تشمل ملاحظة أداء المتعلمين أثناء الأنشطة الصفية والمناقشات.

ب. المشاريع:

تتضمن تكليف المتعلمين بمهام تطلب منهم تطبيق المعرفة والمهارات التي تعلموها.

ج. العروض التقديمية:

يتضمن هذا النوع إعداد المتعلمين عروضًا لشرح مفاهيم أو مواضيع معينة.

د. حل المشكلات:

تتضمن تقديم مشكلة للمتعلمين ليفكروا بحلها باستخدام مهاراتهم ومعرفتهم.

2. التقويم بالتواصل:

نوع من التقويم يعتمد على الحوار والتفاعل بين المعلم والمتعلمين، أو بين المتعلمين أنفسهم، كوسيلة لتقييم فهمهم للمفاهيم والمعارف.

- المناقشات الصفية تعتبر أداة رئيسية في هذا النوع من التقويم.

3. التقويم المعتمد على الملاحظة:

تعد هذه الاستراتيجية من أنواع التقويم النوعي، حيث تتم ملاحظة سلوك المتعلمين بهدف:

- التعرف على اهتماماتهم وميولهم.
- فهم اتجاهاتهم وتفاعلهم مع بعضهم.
- جمع معلومات تساعد على تقييم أدائهم، ومهاراتهم، وأخلاقياتهم، وطريقة تفكيرهم.
- الأداة المستخدمة: تفعيل سجل المتابعة اليومية.

4. مراجعة الذات:

تعتمد على تحويل التعلم السابق إلى تعلم جديد، وتتم من خلال:

- تقييم المتعلم لما تعلمه بناءً على خبرته السابقة.
- تحديد نقاط القوة والنقاط التي تحتاج إلى تحسين.
- وضع خطة لتحسين الأداء وتحديد الاتجاهات القادمة في التعلم.

5. تقويم الأقران:

في هذه الاستراتيجية، تنفذ مجموعة من المتعلمين أو أقرانهم ممن يشاركون في العملية التعليمية بـ:

- تقييم مهام ونشاطات زملائهم.
- يتم ذلك وفقًا لمعايير الجودة التي يضعها المشرف أو المعلم.

أساليب وأدوات التقويم

يمكن للمعلم استخدام مجموعة متنوعة من الأدوات والأساليب، وفقاً لطبيعة المحتوى والمواقف الصفية، ومنها:

- الاختبارات التحريرية والشفوية.
- الأنشطة التطبيقية والمشاريع العملية.
- بطاقات الملاحظة لرصد السلوك والمهارات أثناء التنفيذ.
- أوراق العمل الفردية أو الجماعية.
- سجلات متابعة التقدّم.

التغذية الراجعة ودورها في التقويم

تُعدّ التغذية الراجعة جزءاً محورياً في عملية التقويم، حيث تسهم:

- مساعدة المتعلم على معرفة نقاط القوة والضعف في أدائه، مما يعزز من دافعيته للتعلم.
- مساعدة المتعلم على تعديل الممارسات التعليمية بما يتناسب مع حاجات المتعلمين.
- مساعدة البيئة الصفية على أن تكون داعمة وآمنة، تشجّع المشاركة والتطور المستمر.

الخاتمة

نختتم هذا الدليل بتفاؤل وأمل في أن يكون له الأثر الإيجابي على رحلتكم التعليمية في تدريس منهج تطوير صفحات الويب بلغتي HTMLوCSS للصف التاسع، وأن يكون معينًا لكم أثناء تقديم المحتوى العلمي. فقد تم تصميم هذا الدليل لمساعدة المعلم في شرح المنهج من خلال اقتراح بعض الاستراتيجيات و فيديوهات معدة وجاهزة للاستخدام، يمكن أن يستعين بها المعلم لتقديم المحتوى العلمي وعرضه للمتعلمين كوسيلة مساعدة أثناء الشرح، وهي غير ملزمة له، ويُترك للمعلم حرية الاختيار في إعداد وتصميم ما يناسبه في تحقيق نواتج التعلم للدروس التعليمية.

ندعو جميع المعلمين للاستفادة القصوى من الموارد والمعلومات المقدمة في هذا الدليل بهدف إثراء مهاراتهم وتعزيز معلوماتهم وخبراتهم، ونتطلع بشغف إلى رؤية تفاعلاتهم ومساهماتهم في هذا المجال. نحن ملتزمون بدعمكم في رحلتكم التعليمية التي ستستمر بفضل جهودكم المخلصة في تقديم الأفضل لمتعلميكم وحرصكم على استكشاف وتطوير مهاراتكم والاطلاع على كل ما هو جديد في مجال تطوير وتصميم صفحات الويب ، حيث تحتم علينا ظروف العالم المتسارعة والتطور السريع في مجال تقنية المعلومات ضرورة مواكبة كل ما هو متطور .

نتطلع إلى رؤية نتائجكم المذهلة متمثلة في نتاجات المتعلمين من مشاريع جيدة تعكس مدى استفادة المتعلمين من معلومات أثناء الفصل الدراسي، وندعوكم إلى المشاركة النشطة في المسابقات والتحديات التقنية لتطوير المهارات البرمجية والروبوتات والذكاء الاصطناعي لكل من المعلم والمتعلم، ملتزمين بتحقيق الهدف الشامل لوزارة التربية وتحقيق رؤية كويت جديدة 2035م.

نتمنى لكم كل التوفيق في رحلتكم التعليمية والمهنية ونأمل أن يكون هذا الدليل بمثابة مورد ومرجع ملهم لكم عند الحاجة.

المراجع

*وزارة التربية، قطاع المناهج. (2024). *دليل المعلم لمادة الحاسوب للصف العاشر – الفصل الدراسي الأول (الطبعة الأولى). إدارة تطوير المناهج، الكويت

1. Boehm, A., & Ruvalcaba, Z. (2021). *Murach's HTML5 and CSS3: Training & reference* (5th ed.). Murach Publishing.
2. Frain, B. (2022). *Responsive web design with HTML5 and CSS: Build future-proof responsive websites using the latest HTML5 and CSS techniques* (4th ed.).
3. Huh, M., & Pavel, A. (2024). DesignCheckEr: Visual design support for blind and low vision web developers. *arXiv*. https://arxiv.org/abs/2407.17681
4. Shah, H. (2023). Harnessing customized built-in elements—Empowering component-based software engineering and design systems with HTML5 web components. *arXiv*. https://arxiv.org/abs/2311.16601
5. Vepsäläinen, J., Hellas, A., & Vuojrmaa, P. (2024). Overview of web application performance optimization techniques. *arXiv*. https://arxiv.org/abs/2412.07892
6. W3Schools.com. (n.d.). *CSS tutorial*. https://www.w3schools.com/css/default.asp