

دليل المعلم

وزارة التربية
Ministry of Education
دولة الكويت | State of Kuwait



المستكشف الرقمي 1

الصف الأول
الفصل الدراسي الأول



المرحلة الابتدائية

دليل المعلم الصف الأول

الإشراف العام

أ/ منى سالم عوض سالم

المراجعة الفنية واللغوية

د. حنان عيسى رمضان خسروه

د. يوسف منصور الخليلي

أ. بدور عباس حسين بوعباس

تأليف

أ. بدور عباس حسين بوعباس

أ. أماني علي حسين الشطي

أ. شيماء فائق حسين القطان

أ. هناء دغش بويتل المطيري

أ. حصة محمد شبيب العجمي

المراجعة العلمية

أ. عمار إبراهيم عبدالله الأمير

أ. سيد محمد حسن الهاشمي

إخراج

أ. بدور عباس حسين بوعباس

أ. أماني علي حسين الشطي

دليل المعلم الصف الأول

لجنةُ المؤاممةِ

إشراف

أ. منى سالم عوض سالم (رئيسة اللجنة)

د. حنان عيسى رمضان خسروه أ. بدور عباس حسين بوعباس

أ. أماني علي حسين الشطي أ. عمارة إبراهيم عبد الله الأمير

أ. أبرار علي حسين الوثيقي أ. شيماء فائق حسين القطان

أ. حصة محمد شبيب العجمي

المقدمة

عزيزي المعلم،
في إطار سعي وزارة التربية المستمر للنهوض بالعملية التعليمية ومواكبة التطور العلمي والمعرفي، يأتي هذا المنهج الوطني الكويتي القائم على الكفايات والمعايير التربوية الحديثة ليساهم في تنمية قدرات المتعلمين وتوجيههم نحو حل المشكلات بطرق مبتكرة. ومن خلال الاستغلال الأمثل للتقنية الحديثة وثورة الاتصالات الرقمية، تم تبسيط المادة العلمية لتناسب خصائصها مع المرحلة العمرية ومعدلات النمو لمتعلمي الصف الأول الابتدائي. إن دورك المحوري في هذا الفصل الدراسي يتجلى في تزويد المتعلمين بالمعارف والمهارات الأساسية التي تمكنهم من النجاح والمواكبة المستمرة لعالمنا الرقمي المتطور، وذلك عبر تقديم الوحدات التعليمية التالية: الوحدة الأولى (العالم الرقمي): يركز دورك هنا على البدء بتعريف المتعلمين بقواعد السلامة والأمان داخل مختبر الحاسوب لحماية أنفسهم. ومن ثم إرشادهم لاكتشاف مكونات جهاز الحاسوب الذكي، وتدريبهم على الطريقة الصحيحة لتشغيله وإيقافه، وكيفية التعامل مع النوافذ المختلفة التي تظهر لهم، على أن تُختتم الوحدة بمشروع تطبيقي ممتع يرسخ هذه المفاهيم. الوحدة الثانية (الأدوات الرقمية): تنتقل مع المتعلمين في هذه الوحدة إلى الجانب العملي والتطبيقي؛ حيث يتوجب عليك تدريبهم على المهارات الأساسية لاستخدام الفأرة، مثل: استخدام الزر الأيسر، مهارة السحب والإفلات، الضغط المزدوج، بالإضافة إلى استخدام الزر الأيمن. كما تشمل هذه الوحدة تدريب أصابعهم الصغيرة على التعامل مع لوحة المفاتيح لكتابة الأحرف العربية والأرقام بكل سهولة وممتعة. إن قيادتك الواعية لهذه الرحلة الرقمية ومشاركتك الفعالة في تقديم هذه المهارات ستساهم بشكل أساسي في بناء جيل قادر على التفاعل مع أدوات العصر بكفاءة ومسؤولية.

الأهداف العامة لمادة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

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

الاستراتيجيات التعليمية

عزيزي المعلم

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

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

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



تعريف الاستراتيجيات التعليمية

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

الاستراتيجيات التعليمية ودورها في مهارات القرن الحادي والعشرين

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

- التعاون Collaboration: القدرة على العمل مع الآخرين لتحقيق هدف مشترك. تدعم الاستراتيجيات المعتمدة على فرق العمل والتفاعل الجماعي، مثل التعلم التعاوني وحل المشكلات الجماعي القدرة على العمل مع الآخرين لتحقيق هدف مشترك.
- التفكير النقدي Critical Thinking: القدرة على تحليل المعلومات وتقييم الحلول. استراتيجيات الاكتشاف وحل المشكلات والمشروعات المصغرة تعزز مهارة التفكير النقدي وتقييم الحلول.

• الإبداع Creativity : القدرة على توليد أفكار وحلول جديدة.

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

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

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

صور وأشكال الاستراتيجيات التعليمية

١. إستراتيجية التعلم التعاوني

•التعريف:

هي خطة منهجية يتعاون فيها المتعلمون ضمن مجموعات صغيرة (٢-٤ متعلمين) لتحقيق مهمة تعليمية مشتركة؛ حيث يتولى كل فرد دوراً محدداً (مثل: قائد، كاتب، مراجع، عارض) ويُشجّع على التفاعل الإيجابي وتبادل الأفكار والمسؤوليات.

•الأهداف:

- ١- تنمية مهارة فريق العمل teamwork والمسؤولية المشتركة.
- ٢- تعزيز القدرة على التواصل الشفهي والكتابي.
- ٣- تحفيز الشعور بالمسؤولية المشتركة نحو إنجاز المهمة.
- ٤- بناء الثقة بالنفس من خلال الإنجاز الجماعي.

•إجراءات التطبيق:

١. تقسيم طلاب الصف إلى فرق، بحيث يضم كل فريق من ٢-٤ متعلمين.
٢. شرح المهمة بوضوح وتحديد الأدوار (كاتب - مراجع - عارض).
٣. متابعة عمل الفرق وتقديم الدعم والتوجيه.
٤. عرض نتائج كل فريق ومناقشتها مع الصف.

٢. استراتيجية التعلم بالاكتشاف

• التعريف:

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

• الأهداف:

١. تعزيز روح الاستقصاء والفضول.
٢. تنمية مهارة التفكير النقدي من خلال تحليل النتائج.
٣. تشجيع المتعلمين على المبادرة والتجريب.

• إجراءات التطبيق:

١. تحديد المحتوى أو الأداة المراد استكشافها.
٢. عرض العنصر دون شرح مفصل.
٣. تقسيم المتعلمين إلى مجموعات سواء (ثنائية، ثلاثية، رباعية... إلخ)
٤. تزويدهم بموارد (مثل أوراق عمل أو أسئلة استرشادية) تحفّزهم على تجربة الأيقونات والأدوات.
٥. إتاحة وقت كافٍ للتجربة الفردية أو الجماعية، وتدوين الملاحظات.
٦. عقد نقاش صفّي لاستعراض ما اكتشفوه وتوحيد المفاهيم.

٣. استراتيجية التعلم باللعب

• التعريف:

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

• الأهداف:

١. زيادة الحماس والتركيز لدى المتعلمين أثناء الدرس.
٢. ترسيخ المفاهيم الذهنية عبر الممارسة التطبيقية.
٣. تنمية مهارة الابتكار والتفكير الإبداعي في حل التحديات.
٤. تعزيز روح المنافسة الإيجابية والتعاون بين المتعلمين.

• إجراءات التطبيق:

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

٤. استراتيجية التعلم القصصي

• التعريف:

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

• الأهداف:

١. تعزيز مهارات استراتيجيات التعلم القصصي عبر ارتباط الدرس بالسرد القصصي.
٢. تسهيل إسترجاع المعلومات وتثبيتها في الذاكرة طويلة الأمد.
٣. تحفيز الخيال والإبداع من خلال تصور مشاهد وأحداث القصة.
٤. ربط المفاهيم التقنية بسيناريوهات واقعية تعكس احتياجات المتعلم.

• إجراءات التطبيق:

١. اختيار الشخصية أو السيناريو: تحديد بطل القصة (مثل "سارة" أو "حمد") والموقف التقني الذي سيواجهه.
٢. كتابة أو سرد القصة: تقديم تفاصيل المشكلة والحلول بأسلوب جذاب مع تضمين الحوار والوصف.
٣. استخلاص المفهوم: ربط أحداث القصة بالخطوات التقنية.
٤. نشاط تطبيق عملي: يطبق المتعلمون خطوات حلّ المشكلة التقنية المستوحاة من القصة على أجهزتهم.
٥. نقاش ختامي: مناقشة الدروس المستفادة وكيفية تعميمها على مهام أخرى.

٥. استراتيجيات النقاش والحوار

• التعريف:

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

• الأهداف:

١. تنمية مهارات التعبير الشفهي والاستماع الفعال.
٢. تعزيز التفكير النقدي من خلال تحليل وجهات النظر المختلفة.
٣. بناء الثقة بالنفس لدى المتعلمين عبر مشاركتهم آرائهم.
٤. تطوير القدرة على احترام اختلاف وجهات النظر والحوار البناء.

• إجراءات التطبيق:

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

٦. استراتيجية التعلم المعزز بالتقنيات الرقمية

• التعريف:

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

• الأهداف:

١. زيادة دافعية المتعلمين وتحفيزهم عبر استخدام أدوات التقنية الحديثة.
٢. تنمية الثقافة الرقمية ومهارة التعامل مع المنصات والتطبيقات.
٣. تقديم تغذية راجعة فورية تمكن المتعلمين من تصحيح أخطائهم ذاتياً.
٤. دعم الفروق الفردية بتوفير محتوى تفاعلي يناسب جميع مستويات المتعلمين.

• إجراءات التطبيق:

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

٧. استراتيجيات العصف الذهني

• التعريف:

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

• الأهداف:

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

• إجراءات تطبيقها:

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

٨. استراتيجية التعلم القائم على المشاريع المصغرة

• التعريف:

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

• الأهداف:

١. ربط المفاهيم النظرية بالتطبيق العملي لتعميق الفهم.
٢. تنمية مهارات التخطيط والتنظيم لدى المتعلمين.
٣. تعزيز روح المبادرة والمسؤولية الفردية والجماعية.
٤. صقل مهارات التفكير النقدي والإبداعي خلال تنفيذ المشروع.
٥. تطبيق مهارات التواصل عبر العرض والمناقشة.

• إجراءات تطبيقها:

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

٩. استراتيجيات التعلم القائم على حل المشكلات

• التعريف:

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

• الأهداف:

١. تنمية قدرة المتعلمين على تحديد عناصر المشكلة وفهمها بوضوح.
٢. صقل مهارة التفكير النقدي عبر تحليل الموقف وتقييم البدائل.
٣. تعزيز مهارة التخطيط والتنظيم المنهجي لخطوات الحل.
٤. ترسيخ روح التعاون وتقاسم الأدوار عند العمل الجماعي.
٥. تطوير مهارة الاتصال الفعال عند مناقشة الحلول وعرضها.

• إجراءات تطبيقها:

١. عرض السيناريو أو المشكلة: يقدم المعلم مشكلة ملموسة.
٢. تحديد عناصر المشكلة: يقود المعلم المتعلمين لاستيضاح ما هو الملف وأين كان محفوظاً وإمكانيات استعادته.
٣. تكوين مجموعات عمل: تقسيم المتعلمين إلى فرق (٢-٤ متعلمين) وتوزيع أدوار (محلل-منفذ-مؤثّق) يجب توزيع الأدوار على عدد أعضاء الفريق.
٤. اقتراح الحلول: يناقش كل فريق الخيارات الممكنة.
٥. تخطيط خطوات التنفيذ: يضع كل فريق خطة زمنية وخطوات واضحة لتنفيذ الحل.
٦. تطبيق الحل عملياً: يعمل المتعلمين على الحاسوب لتنفيذ الخطوات المقترحة لاستعادة الملف وحفظه باسم جديد.
٧. عرض النتائج: يعرض كل فريق حله أمام الصف ويشرح الخطوات التي اتبعها.
٨. المناقشة والتقييم: يقود المعلم نقاشاً حول فعالية الحلول ويقدم تغذية راجعة، ثم يلخص أفضل الممارسات.

١٠. استراتيجية الحوار و النقاش

•التعريف:

هي خطة منهجية تعتمد على تبادل الآراء والأفكار بين المعلم والمتعلمين، أو بين المتعلمين أنفسهم، حول موضوع محدد أو مشكلة معينة تحت إشراف وتوجيه المعلم؛ للوصول إلى حقائق جديدة، تعميق الفهم، وتنمية مهارات التفكير الناقد.

•الأهداف:

- ١- تنمية مهارة التفكير الناقد والتحليلي لدى المتعلمين.
- ٢- تعزيز القدرة على التعبير عن الرأي واحترام آراء الآخرين.
- ٣- تدريب المتعلمين على مهارات الاستماع الفعال والتحدث اللبق.
- ٤- بناء الثقة بالنفس والقدرة على الإقناع والمحااجة بالمنطق.

•إجراءات تطبيقها:

- ١- تنمية مهارة التفكير الناقد والتحليلي لدى المتعلمين.
- ٢- تعزيز القدرة على التعبير عن الرأي واحترام آراء الآخرين.
- ٣- تدريب المتعلمين على مهارات الاستماع الفعال والتحدث اللبق.
- ٤- بناء الثقة بالنفس والقدرة على الإقناع والمحااجة بالمنطق.

نصائح مهمة للمعلم عند تطبيق الاستراتيجيات:

- امزج بين الاستراتيجيات المختلفة في الدرس الواحد لتحقيق أفضل النتائج.
- راع مستوى المتعلمين واختر الاستراتيجية المناسبة لقدراتهم.
- استخدم التقنيات المتاحة لتعزيز فعالية الاستراتيجيات المختارة.
- اطلب تغذية راجعة من المتعلمين لتطوير استراتيجياتك باستمرار.

الوحدة الأولى: العالم الرقمي

وصف الوحدة

تعد هذه الوحدة حجر الأساس الرقمي والتربوي للمتعلمين الصغار في بداية رحلتهم التقنية؛ حيث تهدف إلى كسر حاجز الرهبة وبناء الثقة في التعامل مع التكنولوجيا من خلال بيئة مختبر الحاسوب المدرسية. تنطلق الوحدة من تعريف مبسط لجهاز الحاسوب واستخداماته الواقعية، مروراً بتأصيل القواعد السلوكية والصحية للسلامة المهنية داخل المختبر، وصولاً إلى استكشاف الأجزاء والوظائف الفنية للمكونات الأساسية، والتمكن التدريجي من تشغيل وإغلاق الجهاز بالطرق البرمجية السليمة لحمايته.

تركّز هذه الوحدة على تنمية

- الوعي الرقمي والمعرفي: من خلال تعريف المتعلم بجهاز الحاسوب، ووظائفه في تسهيل المهام، واستكشاف مجالات استخدامه اليومية في المدارس، المطارات، الجمعيات، والعيادات.
- الثقافة السلوكية والحركية (السلامة الرقمية): عبر الالتزام بدخول المختبر بنظام، والتدريب العملي على تطبيق "الجلسة الصحيحة" والصحية (استقامة الظهر، مستوى العين، واستواء القدمين) لحماية السلامة الجسدية للمتعلم.
- المهارات الفنية والتصنيفية: من خلال تمكين المتعلم من التمييز الدقيق بين ملحقات الحاسوب وتصنيفها وظيفياً إلى "وحدات إدخال" للبيانات و"وحدات إخراج" للمعلومات، إلى جانب فهم دور وحدة المعالجة المركزية كعقل مفكر للجهاز.
- المسؤولية التنفيذية (التحكم البرمجي): عبر تعليم المتعلمين كيفية التحكم في تشغيل الجهاز وإيقافه، والتمييز الواعي بين خيارات الطاقة المختلفة (سكون، إيقاف التشغيل، إعادة التشغيل) لحماية نظام التشغيل والمكونات الإلكترونية من التلف.
- القيم والاتجاهات التربوية: مثل تنمية الصبر أثناء تشغيل الجهاز، الحفاظ على الممتلكات العامة ونظافة الأجهزة من السوائل والمأكولات، وتعزيز الثقة بالذات من خلال تنفيذ المشاريع المصغرة والتلوين الإبداعي.

مخرجات التعلّم المتوقعة بنهاية الوحدة يكون المتعلّم قادرًا على أن:

- يعرّف جهاز الحاسوب بلغته الخاصة كجهاز ذكي يساعد الإنسان على أداء المهمات بسرعة ودقة.
- يعدد الأماكن المختلفة التي يُستخدم فيها الحاسوب في الحياة اليومية مثل (المدرسة، المطار، الجمعية، العيادة).
- يذكر مميزات وفوائد استخدام شبكة الإنترنت في التواصل بالصوت والصورة والبحث عن المعلومات.
- يعدد قواعد السلامة والأمن الأساسية الواجب اتباعها داخل مختبر الحاسوب بشكل صحيح. يطبق الجلسة الصحيحة والصحية (استقامة الظهر، مستوى العين، واستواء القدمين) أمام جهاز الحاسوب.
- يميز بين السلوكيات الصحيحة والخاطئة لحماية نفسه والأجهزة من الأخطار داخل المختبر. يعدد المكونات الأساسية لجهاز الحاسوب المكتبي.
- يوضح الوظيفة الفنية لكل من وحدات الإدخال، وحدة المعالجة المركزية، ووحدات الإخراج. يميز بين وحدات الإدخال ووحدات الإخراج من خلال تصنيف الأجهزة المتنوعة.
- يشغل جهاز الحاسوب من خلال الضغط على زر التشغيل الصحيح في وحدة المعالجة المركزية. يميز بين خيارات التعامل مع الجهاز وقائمة الطاقة وهي (سكون، إيقاف التشغيل، وإعادة التشغيل).
- يغلق جهاز الحاسوب بالطريقة البرمجية الصحيحة لضمان حماية نظام التشغيل والمحافظة عليه. يميز المكونات الخارجية لجهاز الحاسوب المكتبي من خلال تلوينها ونظام.
- يرتب الخطوات البرمجية المتسلسلة والمطلوبة لإيقاف تشغيل جهاز الحاسوب بشكل صحيح.



الدرس الأول: الحاسوب



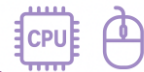
نواتج التعلم:

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

١. يعرف جهاز الحاسوب بلغته الخاصة كجهاز يساعد الإنسان.

٢. يعدد ثلاثة أماكن على الأقل يُستخدم فيها الحاسوب في الحياة اليومية (مثل: المدرسة، المطار، الجمعية، العيادة).

٣. يذكر مميزات وفوائد استخدام شبكة الإنترنت (مثل: التواصل بالصوت والصورة، البحث عن المعلومات).



مصطلحات حاسوبية Key Word



جهاز إلكتروني ذكي يساعدنا على إنجاز الأعمال بسرعة ودقة.	الحاسوب
شبكة عالمية تربط الأجهزة ببعضها لتسمح لنا بالتواصل والبحث.	شبكة الإنترنت
القاعة المخصصة في المدرسة والتي تحتوي على أجهزة الحاسوب لتعلم المادة عملياً	مختبر الحاسوب



STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١- استراتيجيات التعلم بالاكتشاف:

يعرض المعلم صور الدرس (المطار، الطبيب، الجمعية) دون شرح، ويطلب من المتعلمين استكشاف الرابط المشترك بينها، ليستنتجوا بأنفسهم الأماكن التي يُستخدم فيها الحاسوب.

٢- استراتيجيات التعلم القصصي:

يبدأ المعلم الدرس بقصة قصيرة مشوقة عن طفل يريد التحدث مع جده المسافر في بلد آخر، ويسأل المتعلمين: كيف يمكنه رؤيته وسماعه؟ ليمهد لمفهوم التواصل عبر الإنترنت.

٣- استراتيجيات النقاش والحوار:

يطرح المعلم الأسئلة الاستهلاكية الواردة في الدرس: ما هو الحاسوب؟ وأين نراه؟، ويدير حواراً مفتوحاً وموجهاً لاستثارة خبرات المتعلمين السابقة وإشراكهم في الإجابة.

يطلب المعلم من المتعلمين فتح كتاب المادة أو ورقة العمل على صفحة التطبيق.
قراءة وتحليل النشاط الأول: يقرأ المعلم العبارات (البحث عن معلومة / إرسال الرسائل السريعة)، ويطلب من المتعلمين اختيار وتحديد الوسيلة الأنسب الموضحة بالرموز أو الصور لديهم.

ورقة عمل (1)

التطبيق



ظلل الدائرة بجوار الوسيلة الأسرع فيما يلي:

للبحث عن معلومة







لإرسال الرسائل







استكشف .. تعلم .. طبق

20



نصائح تربوية:

ADVICE

- ربط التعلم بالواقع: ربط مفهوم الحاسوب بخبرات الطفل اليومية، ومطالبهم بالبحث عن أجهزة الحاسوب في منازلهم وفي الأماكن التي يزورونها مع عائلاتهم.
- التعزيز الإيجابي: تشجيع المتعلمين الذين يشاركون بإجابات متميزة حول استخدامات الحاسوب، والتركيز على غرس قيمة الاستخدام الآمن والنافع للإنترنت (كالتواصل مع أهل والأهل والبحث عن معلومات مفيدة).
- مراعاة الفروق الفردية: قد يكون بعض الطلاب على دراية تامة بالحاسوب والإنترنت والبعض الآخر يراهم لأول مرة، لذا يجب التدرج في طرح المفاهيم لضمان استيعاب الجميع وتجنب المصطلحات المعقدة.
- الالتزام بقواعد المختبر: تدريب المتعلمين منذ الحصة الأولى على الطريقة الصحيحة للمشي والوقوف في طابور منظم أثناء التوجه إلى مختبر الحاسوب للحفاظ على سلامتهم وسلامة الأجهزة.



نصائح تقنية:

TECH

- جاهزية الاتصال: التأكد مسبقاً من اتصال جهاز العرض أو أجهزة الطلاب بشبكة الإنترنت قبل بدء الدرس، لضمان استعراض أمثلة التواصل الحي (الصوت والصورة).



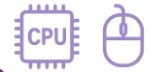
الدرس الثاني: سلامتي في المختبر



نواتج التعلم:

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

١. يعدد قواعد السلامة الأساسية داخل مختبر الحاسوب بشكل صحيح.
٢. يطبق الجلسة الصحيحة والصحية أمام جهاز الحاسوب.
٣. يميز بين السلوكيات الصحيحة والخاطئة لحماية نفسه والأجهزة داخل المختبر.



مصطلحات حاسوبية Key Word



آلة ذكية ومبرمجة تساعد الإنسان في تنفيذ المهام والدروس.

الروبوت

يجلس الطالب بظهر مستقيم ومريح على الكرسي، مع وضع قدميه بثبات على الأرض، للحفاظ على صحة جسمه ومساعدته على التركيز أثناء الدراسة والكتابة.

الجلسة
الصحيحة



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١- استراتيجية التعلم القصصي:

يقدم المعلم الدرس من خلال شخصية الروبوت الذكي جالبوت الذي يزور المتعلمين ليعرفهم على القواعد الذهبية لسلامتهم داخل مختبر الحاسوب بأسلوب الطرح القصصي المتسلسل، مما يضيف طابعاً مشوقاً للمحتوى المعرفي.

٢- استراتيجية التعلم باللعب:

يعرض المعلم على المتعلمين مجموعات من الصور التوضيحية ويطلب منهم تمثيل دور المفتش الصغير لاكتشاف السلوك الفوضوي والسلوك المنظم، لتحديد التصرف الصحيح والآمن.

٣- استراتيجية العصف الذهني:

يطرح المعلم تساؤلاً تفاعلياً قبل عرض القواعد: ماذا يمكن أن يحدث لو انسكب كوب من الماء على لوحة المفاتيح؟ أو لو تحركنا بفوضوية داخل المختبر؟ ويستقبل إجابات المتعلمين ليستنتجوا الأخطار بأنفسهم.

يوجه المعلم المتعلمين لفتح صفحة النشاط وتأمل الصور للمقارنة بين المواقف. يقرأ المعلم العبارة الأولى المتعلقة بالدخول بهدوء ونظام، ثم تظليل الدائرة المجاورة للمشكل الذي يمثل السلوك الصحيح. ينتقل المعلم مع المتعلمين للعبارة الثانية الخاصة بالجلوس الصحيح، ويطلب منهم مقارنة انحناء الظهر بالظهر المستقيم وتظليل الدائرة الصحيحة. يتابع المعلم توجيه المتعلمين لقراءة بقية العبارات الخاصة بإبعاد السوائل وعدم العبث بالأسلاك وتظليل الإجابات الصحيحة في الأماكن المخصصة لها

التطبيق

ورقة عمل (2)

ظِّلِّ الدَّائِرَةَ بِجَوَارِ التَّصَرُّفِ الصَّحِيحِ:

عند الدخول إلى المُخْتَبَرِ




عند الجلوس أمام الحاسوب




27
وحدة العالم الرقمي



نصائح تربوية:

- تدريب المتعلمين عملياً على محاكاة الجلسة الصحيحة فردياً وجماعياً مع بدء الحصة والثناء على الملتزمين باستقامة الظهر والقدمين.
- تعزيز قيمة الحفاظ على الممتلكات العامة ونظافة الأجهزة كواجب تربوي وسلوك حضاري داخل المدرسة.
- التنبيه بشكل صارم على منع إدخال أي مأكولات أو مشروبات إلى طاولة الحاسوب لتفادي تلف المكونات الإلكترونية.



نصائح تقنية:

- التأكد من تنظيم وتثبيت الأسلاك الكهربائية خلف أجهزة الحاسوب بعيداً عن ممرات المتعلمين قبل دخولهم المختبر تجنباً للتعرض أو فصل الطاقة.
- فحص سلامة المقاعد وضبط ارتفاعها لضمان وصول شاشات الحاسوب إلى مستوى أعين المتعلمين بشكل مريح وصحي.



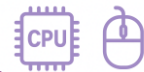
الدرس الثالث: مكونات جهاز الحاسوب



نواتج التعلم:

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

١. يعدد المكونات الأساسية لجهاز الحاسوب.
٢. يوضح وظيفة كل من وحدات الإدخال، ووحدة المعالجة المركزية، ووحدات الإخراج.
٣. يميز بين وحدات الإدخال ووحدات الإخراج من خلال تصنيف الأجهزة المتنوعة.



مصطلحات حاسوبية Key Word



الأجزاء التي تستخدم لإدخال البيانات المختلفة إلى جهاز الحاسوب.	وحدات الإدخال
بمثابة "العقل" المفكر لجهاز الحاسب الآلي، حيث تقوم باستقبال الأوامر والمعلومات وتفهمها، ثم تقوم بحلها وإخراج النتائج لنا على الشاشة.	وحدة المعالجة المركزية
الأجزاء التي يتم من خلالها الحصول على المعلومات والنتائج ورؤيتها أو سماعها.	وحدات الإخراج



STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١- استراتيجية التعلم القصصي:

يبدأ المعلم الدرس بسرد حواري مشوق بين الشخصيات حمد وسارة والروبوت جالبوت وهم يستكشفون معاً الأجزاء المكونة للحاسوب المكتبي، مما يثير فضول المتعلمين لمعرفة وظيفة كل جزء.

٢- استراتيجية النقاش والحوار:

يطرح المعلم سؤالاً مفتوحاً للمتعلمين حول كيفية إدخال أصواتهم أو صورهم للحاسوب، وكيف تخرج الكلمات على الورق، ويدير حواراً منظماً للربط بين أجهزة الإدخال مثل الميكروفون وأجهزة الإخراج مثل الطابعة.

٣- استراتيجية التعلم باللعب:

يقسم المعلم السبورة إلى قسمين لوحات الإدخال والإخراج، ويعرض بطاقات ملونة للأجهزة (مثل الفأرة، السماعات، الكاميرا) ويطلب من المتعلمين تصنيفها بشكل تفاعلي وسريع في المكان المناسب.

يطلب المعلم من المتعلمين تجهيز الأقلام الملونة المحددة للنشاط، وهي القلم الأحمر والقلم الأزرق. يوجه المعلم المتعلمين لتأمل الصور الفردية المعروضة في ورقة العمل للتعرف على وظيفة كل جهاز. يطلب المعلم من المتعلمين وضع دائرة باللون الأحمر حول وحدات الإدخال فقط، مثل لوحة المفاتيح والفأرة. يوجه المعلم المتعلمين لوضع دائرة باللون الأزرق حول وحدات الإخراج، مثل الطابعة، السماعات، والشاشة.

ورقة عمل (3)

التطبيق




صنع دائرة باللون الأحمر حول وحدات الإدخال،
ودائرة باللون الأزرق حول وحدات الإخراج.













استكشف .. تعلم .. طبق

32



نصائح تربوية:

- تشجيع المتعلمين على استكشاف الأجهزة المحيطة بهم ووصفها بمسمياتها الصحيحة لتعزيز الثقة اللغوية والتقنية لديهم.
- استخدام أسلوب المقارنة والتشبيه لتبسيط المفاهيم المجردة، مثل تشبيه وحدة المعالجة المركزية بعقل الإنسان الذي يفكر ويحل.
- الصبر والتدرج عند تقديم مفاهيم الإدخال والإخراج والمعالجة، حيث تعد هذه المفاهيم حجر الأساس لوعيهم التقني المستقبلي.



نصائح تقنية:

- توفير عينات حقيقية وملموسة داخل المختبر لوحدة الإدخال والإخراج ليتفحصها المتعلمون عن قرب ويدركوا كيفية اتصالها بالحاسوب.
- التأكد من تفعيل الأجهزة الطرفية كالميكروفون على جهاز المعلم ومكبرات الصوت قبل الحصة لعرض تجربة عملية مباشرة لعمليتي الإدخال والإخراج.
- عرض مجسم أو صورة واضحة لصندوق الحاسوب لشرح مفهوم وحدة المعالجة المركزية كعنصر داخلي يستقبل ويعالج البيانات.



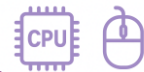
الدرس الرابع: التحكم في تشغيل وإيقاف جهاز الحاسوب



نواتج التعلم:

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

١. يشغل جهاز الحاسوب من خلال زر التشغيل الصحيح.
٢. يميز بين خيارات التعامل مع الجهاز وهي سكون، إيقاف التشغيل، وإعادة التشغيل.
٣. يغلق جهاز الحاسوب بالطريقة البرمجية الصحيحة لضمان المحافظة عليه.



مصطلحات حاسوبية Key Word



هو زر مخصص نضغط عليه لفتح جهاز الحاسب الآلي وبدء تشغيله، أو لإغلاقه بعد الانتهاء من العمل عليه.	زر التشغيل
هو أمر نختاره لإغلاق جهاز الحاسب الآلي بشكل صحيح وآمن بعد الانتهاء من العمل عليه، لحفظ الملفات وحماية أجزاء الجهاز.	إيقاف التشغيل
هو أمر نختاره ليقوم جهاز الحاسب الآلي بالإغلاق ثم الفتح تلقائياً وبشكل سريع، ويستخدم عادةً لتنشيط الجهاز أو لتطبيق التحديثات.	إعادة التشغيل
وضعية حفظ الطاقة حيث يظل الجهاز يعمل والتطبيقات مفتوحة لحين الاستخدام التالي.	سكون



STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١. استراتيجية حوار ونقاش:

يستعين المعلم بالحوار القائم بين حمد والروبوت جالبوت لطرح تساؤل تشويقي حول كيفية تشغيل الحاسوب وجعله مستعداً للعمل، مما يجذب انتباه المتعلمين لمتابعة خطوات التشغيل خطوة بخطوة.

٢- استراتيجية النقاش والحوار:

يدير المعلم حواراً يسأل فيه المتعلمين عما يفعلوه عند الانتهاء من اللعب أو الدراسة على الحاسوب، وهل يصح فصل الكهرباء مباشرة أم هناك طريقة معينة، مستكشفاً معهم قائمة خيارات الطاقة على الشاشة.

٣- استراتيجية التعلم المعزز بالتقنيات الرقمية:

يقوم المعلم بنمذجة الخطوات حياً أمام المتعلمين بالضغط على زر بدء ثم زر الطاقة وعرض قائمة الخيارات من سكون وإيقاف وإعادة تشغيل بشكل مباشر على شاشة العرض ليرى المتعلمون النتيجة الفعلية لكل أمر.

يطلب المعلم من المتعلمين إحضار أقلام الرصاص وتأمل النشاط الخاص بالتوصيل.
يقرأ المعلم للمتعلمين المصطلحات المكتوبة في الجانب الأيمن والتي تمثل خيارات الطاقة. يوجه المعلم المتعلمين لرسم خط يصل بين خيار التعامل مع الجهاز والصورة المناسبة له لتأكيد فهم الفروق بينها.

ورقة عمل (4)

التطبيق




صل بين خيارات إعادة تشغيل وإيقاف تشغيل الجهاز بالصورة المناسبة لها.



إعادة التشغيل



سكون



إيقاف التشغيل

استكشف .. تعلم .. طبق

38



نصائح تربوية:

- ربط إغلاق الحاسوب بالطريقة الصحيحة بمفهوم الأمان والمسؤولية والمحافظة على ممتلكات المختبر المدرسي.
- تعزيز مهارة الصبر لدى المتعلمين أثناء انتظار تشغيل الجهاز أو عملية إيقاف التشغيل وعدم تكرار الضغط العشوائي على الأزرار.
- غرس عادة تنظيم الوقت والطاقة لدى المتعلمين عبر حثهم على استخدام وضع السكون في الحالات اليومية البسيطة للحفاظ على بيئة رقمية مستدامة.



نصائح تقنية:

- التأكد من توضيح مكان زر التشغيل في وحدة المعالجة المركزية للمتعلمين، نظراً لاختلاف تصاميم الأجهزة بالمختبر.
- تنبيه المتعلمين بضرورة الانتظار التام لحين تحميل نظام التشغيل وظهور شاشة البدء قبل البدء بتحريك الفأرة أو الضغط على لوحة المفاتيح.
- التحقق من أن جميع الأجهزة مطفأة برمجياً بشكل كامل بنهاية الحصة بدلاً من إغلاق الشاشات فقط للحفاظ على العمر الافتراضي للمكونات.



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

١. يعرّف مفهوم النافذة في جهاز الحاسوب بوصفها جزءاً لعرض البرامج والعمل.
٢. يتعرف على نظام تشغيل النوافذ ويندوز وشعاره المميز.
٣. يميز الأجهزة أو البيئات الرقمية التي تعمل بنظام تشغيل النوافذ ويندوز من بين صور مختلفة.

مصطلحات حاسوبية Key Word



جزء يظهر على الشاشة له شكل وحدود نستخدمه لعرض البرامج والألعاب والعمل عليها.	النافذة
النظام الأساسي الذي يتحكم في تشغيل جهاز الحاسوب وتطبيقاته المختلفة.	نظام تشغيل النوافذ
الرمز البصري المكون من أربعة أقسام ملونة والذي يعبر عن نظام التشغيل.	شعار ويندوز



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١- استراتيجية التعلم التعاوني:

يقسم المعلم المتعلمين إلى مجموعات ثنائية صغيرة، ويعطي كل مجموعة بطاقات ملونة تمثل أجزاء شعار ويندوز، ويطلب منهم التعاون معاً لترتيب الشعار بالشكل الصحيح على الطاولة، مما يعزز مهارات العمل الجماعي لديهم.

٢- استراتيجية العصف الذهني:

يطرح المعلم تساؤلاً تفاعلياً على المتعلمين: ما هي فائدة النوافذ في غرفتنا الصفية أو في منازلنا؟ وبعد استقبال إجاباتهم المتنوعة يربط بينها وبين نوافذ الحاسوب التي تفتح لنا المجال لرؤية محتويات البرامج والألعاب.

٣- استراتيجية التعلم باللعب:

ينظم المعلم لعبة صيد الأشكال، حيث يعرض على الشاشة مجموعة من الشعارات المختلفة لبرامج وأجهزة متنوعة، ويطلب من المتعلمين القفز أو التصفيق عند ظهور شعار نظام تشغيل النوافذ ويندوز لتثبيت شكل الشعار في ذاكرتهم بطريقة حركية ممتعة.

يوجه المعلم المتعلمين لتأمل النشاط الأول الذي يحتوي على مجموعة من الصور المتنوعة مثل الكرة والقلم وجهاز الحاسوب. يطلب المعلم من المتعلمين وضع دائرة واضحة حول الصورة التي تمثل جهازاً يعمل بنظام تشغيل النوافذ ويندوز وتظهر على شاشته واجهة البرنامج. يوجه المعلم المتعلمين للانتقال إلى نشاط التلوين وتجهيز الألوان الأربعة الخاصة بشعار نظام التشغيل. يطلب المعلم من المتعلمين تلوين الأجزاء الأربعة غير الملونة لشعار ويندوز بالألوان المناسبة له والمطابقة للشعار الأصلي ونظام.

ورقة عمل (5)

التطبيق



ضَع دَائِرَةً حَوْلَ الصُّورَةِ الَّتِي تَعْمَلُ بِنِظَامِ
تَشْغِيلِ النُّوَافِذِ Windows







لَوِّنْ شِعَارَ نِظَامِ تَشْغِيلِ النُّوَافِذِ Windows بِالْوَلَوْنِ
الْمُنَاسِبِ

يُمْكِنُ تَلْوِينُهُ بِالْوَلَوْنِ
الْأَزْرَقِ (شِعَارِ)
وِينْدُوزِ الْحَدِيثِ) أَوْ
بِالْوَلَوْنِ لِلشِّعَارِ
السَّابِقِ





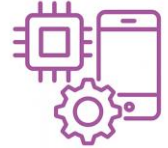
43
وحدة العالم الرقمي



نصائح تربوية:

ADVICE

- استخدام أسلوب الربط بالبيئة المحيطة لتسهيل المفاهيم التقنية المجردة، مثل مقارنة نافذة الحاسوب بنوافذ الغرف الصفية في تقديم الرؤية والمعرفة.
- تشجيع المتعلمين على التلوين المنظم والالتزام بالحدود الخارجية لشعار ويندوز لتعزيز مهارات التنسيق البصري والحركي لديهم.
- تعزيز الوعي الأمني الرقمي لدى المتعلمين منذ الصغر من خلال غرس عادة الاستئذان والسؤال قبل التعامل مع أي برمجيات جديدة أو غريبة على الجهاز



نصائح تقنية:

TECH

- تفعيل نظام التشغيل وعرض سطح المكتب أمام المتعلمين ليشاهدوا شعار ويندوز الفعلي في قائمة بدء وشريط المهام قبل التطبيق على الأوراق.
- يعرض المعلم نافذة برنامج بسيط مثل الرسام ليتعرفوا عملياً على مفهوم الحدود والشكل الخاص بكل نافذة، ونافذة مستكشف النوافذ.
- التنبيه التقني على المتعلمين بعدم النقر أو فتح أي نافذة لبرنامج مجهول أو غير معروف على الشاشة تجنباً للمشاكل البرمجية.



المشروع : هيا نطبق المشروع ١



نواتج التعلم:

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

١. يميز المكونات الخارجية لجهاز الحاسوب المكتبي من خلال تلوينها.
٢. يرتب خطوات إيقاف تشغيل جهاز الحاسوب بالطريقة البرمجية الصحيحة.
٣. يصنف مكونات الحاسوب الأساسية إلى وحدات إدخال ووحدات إخراج بشكل صحيح.



STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١. استراتيجية التعلم القائم على التطبيق العملي الموجه:

يقود المعلم المتعلمين لبدء رحلة ممتعة لتطبيق مجموعة من المشاريع العملية والأنشطة المتنوعة التي تقيس وتظهر مواهبهم وقدراتهم في فهم ما تم دراسته حول الحاسوب ومكوناته.

٢. استراتيجية التعلم باللعب:

ينظم المعلم مسابقة سريعة بين المتعلمين لترتيب خيارات الطاقة وإيقاف التشغيل، مما يضيف طابعاً تفاعلياً وممتعاً يرسخ الخطوات البرمجية السليمة للتعامل مع الجهاز.

٣. استراتيجية النقاش والحوار:

يعرض المعلم صور المكونات ويناقش المتعلمين حول تصنيف كل جزء، ويتحاور معهم لإيجاد الفروق بين وحدة الإدخال ووحدة الإخراج قبل البدء بتدوين الإجابات.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لتجهيز الألوان واختيار ألوان جميلة ومناسبة لتلوين أجزاء

جهاز الحاسوب المكتبي الموضحة في الصورة وتحديد المكونات الأساسية أثناء

التلوين. يطلب المعلم من المتعلمين التعرف على خيارات الطاقة المعروضة، ثم كتابة

الأرقام لترتيب الخطوات البرمجية المتسلسلة والمطلوبة لإيقاف تشغيل جهاز

الحاسوب بشكل صحيح. يوجه المعلم المتعلمين للنظر والتدقيق في صور مكونات

الحاسوب المختلفة المعروضة في الجدول الأخير. يطلب المعلم من المتعلمين وضع

علامة الصح في الخانة الصحيحة والمناسبة لكل مكون، سواء كان يمثل وحدة إدخال

أو وحدة إخراج.



نصائح تربوية:

ADVICE

- تحفيز وتشجيع المتعلمين على إبراز مواهبهم الفنية والابتكارية أثناء تلوين جهاز الحاسوب والثناء على التنسيق والنظافة.
- غرس روح الاعتماد على النفس والثقة بالذات لدى المتعلمين أثناء تنفيذ المشاريع الفردية المخصصة لقياس مهاراتهم.
- مراعاة الفروق الفردية في سرعة التنفيذ والتلوين، وإعطاء وقت كافٍ للمتعلمين المتعثرين لإنهاء مشاريعهم بنجاح وثقة.



نصائح تقنية:

TECH

- التأكد من مراجعة المتعلمين لكيفية الوصول إلى خيارات الطاقة (سكون، إيقاف التشغيل، إعادة التشغيل) على الأجهزة الفعلية قبل البدء في حل مشروع الترتيب.
- ربط المكونات المرسومة في ورقة تلوين الحاسوب بالأجزاء الحقيقية الموجودة أمام المتعلمين في المختبر لتعزيز المحاكاة البصرية.
- توجيه المتعلمين إلى أن الترتيب الصحيح للخيارات يحمي نظام التشغيل من التلف ويحافظ على البيانات المفتوحة.

الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية

وصف الوحدة

تعد هذه الوحدة رحلة تطبيقية تفاعلية مشوقة تهدف إلى تمكين المتعلمين الصغار من المهارات الحركية والبرمجية الأساسية للتحكم في جهاز الحاسوب باستخدام برنامج GCompris. وتركز الوحدة على تدريب المتعلم تدريجياً وبأسلوب ممتع يعتمد على التعلم من خلال اللعب لإتقان استخدام الفأرة بجميع خصائصها مسببة له الشعور بالقدرة على التحكم في الجهاز، بالإضافة إلى تدريب المتعلمين على لوحة المفاتيح واكتشاف مواقع الأحرف العربية والأرقام، وتوظيف هذه المهارات مجتمعة في تنفيذ مشاريع عملية مصغرة تعزز ثقتهم بأنفسهم.

تركز هذه الوحدة على تنمية:

- إتقان حركات الفأرة المتنوعة: عبر تدريب المتعلم على التحكم في الفأرة من خلال مهارات الضغط، السحب، الإفلات، والضغط المزدوج لإصدار الأوامر وفتح البرامج والملفات بنجاح.
- مهارات استخدام لوحة المفاتيح: من خلال تمكين المتعلمين من اكتشاف مواضع الأحرف العربية والأرقام والضغط على الأزرار برفق ولين للكتابة على الشاشة.
- التوافق البصري الحركي: عبر ربط حركة يد المتعلم على الأجهزة الطرفية بشكل ذكي مع ما يراه يتحرك أمامه على الشاشة في الألعاب والأنشطة التفاعلية.
- بناء الثقة والتعامل الآمن مع التكنولوجيا: من خلال منح المتعلمين الصغار شعوراً بالقدرة على التحكم بالجهاز بأنفسهم دون خوف، مع غرس عادات حماية الأجهزة والحفاظ على سلامتها.

مخرجات التعلم المتوقعة بنهاية الوحدة يكون المتعلم قادراً على أن:

- يعرّف مفهوم النافذة في جهاز الحاسوب بوصفها جزءاً لعرض البرامج والعمل.
- يتعرف على نظام تشغيل النوافذ ويندوز وشعاره المميز.
- يمسك فأرة الحاسوب بالطريقة الصحيحة والآمنة علمياً ويربط بين حركة يده وحركة المؤشر.
- يطبق مهارة تحريك الفأرة لتنفيذ الأنشطة التفاعلية في برنامج التعلم واللعب المخصص.
- يحدد موقع الزر الأيسر للفأرة ووظيفته الأساسية في اختيار الأوامر وفتح البرامج.
- يعرّف خاصية السحب والإفلات كمهارة لنقل الملفات والصور والأيقونات عبر الشاشة.
- يطبق خطوات السحب والإفلات بالتسلسل الصحيح باستخدام الضغط المطول وتحريك الفأرة.
- يوضح مفهوم الضغط المزدوج واستخداماته في فتح البرامج والملفات.
- يطبق مهارة الضغط المتتالي والسريع مرتين باستخدام الزر الأيسر للفأرة لفتح النوافذ.
- يحدد مكان الزر الأيمن في الفأرة ووظيفته الأساسية في إظهار قائمة الخيارات.
- يوضح أهمية استخدام لوحة المفاتيح بوصفها وحدة إدخال مخصصة للكتابة على الشاشة.
- يتعرف على الوظائف المحددة لمفاتيح التحكم الأساسية وهي مفتاح المسافة، مفتاح الرجوع، ومفتاح الإدخال.
- يكتب الأحرف العربية والأرقام مستخدماً لوحة المفاتيح لتظهر بشكل صحيح على الشاشة.
- يوظف مهارة السحب والإفلات لتصنيف صور الحروف والأرقام داخل المجلدات المخصصة لها في المشاريع.
- يطبق مهارة الكتابة لإدخال الكلمات والأرقام المطلوبة في برنامج أول محرر نصوص لي وحفظ الملف بنجاح.

مُقدِّمة - برنامجُ GCompris

عزيزي المُعلِّم، :

في هذه الوحدة سَتتعاملُ المُتعلِّمُ معَ برنامجِ GCompris وَ الَّذِي يُعدُّ مِنْ البرامِجِ التَّعليميَّةِ التَّفاعليَّةِ المُوَجَّهَةِ لِأَطْفَالٍ فِي المَرَحَلَةِ الابتدائيَّةِ، وَيَهْدَفُ إِلَى تَنْمِيَةِ المَهَارَاتِ الأساسِيَّةِ بِطَرِيقَةٍ مُمتعةٍ وَبَسيطةٍ تُعتمدُ عَلَى التَّعلُّمِ مِنْ خِلَالِ اللُّعْبِ.



يُمْكِنُكُمْ تَحْمِيلُهُ مِنْ خِلَالِ المَوْقِعِ الرَّسْمِيِّ أَوْ بِاسْتِخْدَامِ الرَّمْزِ



ماهي مهمته؟

يُقدِّمُ هَذَا البرنامجُ مَجْموعَةً مِنْ الأنشطةِ التَّعليميَّةِ المُنَوَّعةِ الَّتِي تُغَطِّي مَهَارَاتٍ مُهمَّةً مِثْلَ مَهَارَاتِ اسْتِخْدَامِ الفَأْرَةِ وَلَوْحَةِ المِفَاتِيحِ، وَغَيْرِهَا وَذَلِكَ ضِمْنَ بَئِئَةٍ آمِنَةٍ وَجَذَابَةٍ تُنَاسِبُ مُتَعَلِّمِينَ الصَّفِّ الأوَّلِ الابتدائيِّ.

ماهي مهمة المعلم؟

عَلَى المُعَلِّمِ أَنْ يَتَوَلَّى تَشْغِيلَ برنامجِ GCompris لِلْمُتَعَلِّمِ فِي هَذِهِ المَرَحَلَةِ، وَذَلِكَ لِأَنَّ المُتَعَلِّمَ فِي الصَّفِّ الأوَّلِ الابتدائيِّ لَا يَزَالُ فِي طُورِ اكْتِسَابِ مَهَارَاتِ اسْتِخْدَامِ الحَاسِبِ الأساسِيَّةِ مِثْلَ فَتْحِ البرامِجِ وَالتَّعَامُلِ مَعَهَا بِشَكْلِ مُسْتَقِلٍّ. **كَمَا يُفَضَّلُ أَنْ يَقُومَ المُعَلِّمُ بِإِضَافَةِ الأنشطةِ التَّعليميَّةِ المَطْلُوبَةِ إِلَى قَائِمَةِ "المُفَضَّلَةِ" دَاخِلَ البرنامجِ،** لِتَسْهِيلِ وَصُولِ المُتَعَلِّمِ إِلَيْهَا بِسُرْعَةٍ دُونَ الحَاجَةِ إِلَى البَحْثِ بَيْنَهَا، مِمَّا يُوفِّرُ الوَقْتَ وَيَسَهِّمُ فِي تَنْظِيمِ عَمَلِيَّةِ التَّعلُّمِ.

مُمَيِّزَاتُ البرنامجِ :

- ١- إِتْقَانُ حَرَكَاتِ الفَأْرَةِ: يُدَرِّبُ المُتَعَلِّمُ عَلَى مَهَارَاتِ التَّحَكُّمِ بِالفَأْرَةِ (الضَّغْطُ - السَّحْبُ وَالأَفْلَاتِ) مِنْ خِلَالِ أَلْعَابٍ بَسيطةٍ وَمُمتعةٍ.
- ٢- التَّعَرُّفُ عَلَى لَوْحَةِ المِفَاتِيحِ: يُسَاعِدُ المُتَعَلِّمِينَ عَلَى اكْتِشَافِ مَوَاقِعِ الحُرُوفِ وَالأَرْقَامِ، وَالضَّغْطِ عَلَى الأَزْوَاجِ بِرَفْقٍ وَلِينٍ.
- ٣- تَطْوِيرُ التَّوَافُقِ البَصَرِيِّ الحَرَكِيِّ: يَرِيبُ بَيْنَ حَرَكَةِ يَدِ المُتَعَلِّمِ عَلَى الجِهَازِ وَمَا يَرَاهُ يَتَحَرَّكُ أَمَامَهُ عَلَى الشَّاشَةِ بِذِكَاةٍ.
- ٤- بِنَاءُ الثِّقَةِ فِي التَّعَامُلِ مَعَ الحَاسُوبِ: يَمْنَحُ المُتَعَلِّمِينَ الصِّغَارَ شُعُورًا بِالقُدْرَةِ عَلَى التَّحَكُّمِ بِالجِهَازِ بِنَفْسِهِمْ دُونَ خَوْفٍ.

مقدمة - برنامج GCompris

خطوات تشغيل البرنامج:

1. اضغط زر ابدأ.
2. اكتب بالبحث اسم البرنامج GCompris.
3. اضغط على أيقونة البرنامج.



واجهة البرنامج:



قائمة المفضلة هي أول قائمة تظهر للمتعلم، لذا تم ذكر خطوات إضافة الأنشطة إلى قائمة المفضلة بسهولة الوصول إليها سواء من قبل المعلم و المتعلم.

خطوات إضافة النشاط الى قائمة المفضلة:



- 1- اضغط على شكل الشمس الموجود فوق النشاط المطلوب.
- 2- سيتم تفعيل شعار الشمس باللون الأصفر.
- 3- سيضاف النشاط إلى قائمة المفضلة (وهي أول قائمة تكون ظاهرة أمام المتعلم).

إعدادات إضافية:

- **زُر الخروج من البرنامج** أيقونة الإغلاق زر أحمر موجود في أسفل الشاشة، يُتيح إغلاق البرنامج بسهولة.
- **قائمة التحكم والإعدادات** ضبط الأصوات: يتحكم المعلم في كتم أو تشغيل الموسيقى والمؤثرات الصوتية داخل المختبر لمنع الإزعاج.
- **نظام الانتقال والرجوع** زر المنزل: أيقونة ثابتة في أسفل الشاشة، تعود بالمتعلم فوراً إلى القائمة الرئيسية ولمسة واحدة.

الدرس الأول: التعرف على الفأرة



نواتج التعلم:



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

١. يمسك فأرة الحاسوب بالطريقة الصحيحة والآمنة علمياً.
٢. يربط بين اتجاه حركة يده وحركة مؤشر الفأرة على الشاشة.
٣. يطبق مهارة تحريك الفأرة لتنفيذ الأنشطة التفاعلية في برنامج التعلم واللعب المخصص.

مصطلحات حاسوبية Key Word



الأجزاء الأساسية في الفأرة والتي تستخدم لإرسال الأوامر للحاسوب عند الضغط عليها.	الزر الأيمن والأيسر
السهم الظاهر على الشاشة والذي يتحرك بنفس اتجاه حركة الفأرة لتحديد العناصر.	مؤشر الفأرة
تطبيق تعليمي رقمي تفاعلي يهدف إلى تدريب المتعلمين على مهارات الحاسوب الأساسية من خلال اللعب.	برنامج GCompris



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١- استراتيجيات التعلم باللعب:

يوجه المعلم المتعلمين لفتح نشاط إخفاء المربعات في برنامج GCompris، حيث يتعين عليهم تحريك المؤشر ببطء فوق المربعات لتختفي وتظهر الصورة المخفية، مما يحول التدريب الحركي إلى لعبة ممتعة ومحفزة.

٢- استراتيجيات التعلم المعزز بالتقنيات الرقمية:

يعرض المعلم واجهة برنامج GCompris على الشاشة الرئيسية للمختبر، ويقوم بتعريف المتعلمين بأيقونة حركة مؤشر الفأرة وكيفية الانتقال بين المراحل، لتهيئة بيئة تفاعلية بصرية تدمج التكنولوجيا بالتعليم.

٣- استراتيجيات النقاش والحوار:

يبدأ المعلم الدرس بسؤال استهلالي يسأل فيه المتعلمين عن كيفية تحريك الأشياء على شاشة الحاسوب وهل جربوا التحكم بالسهم من قبل، ثم يدير حواراً مبسطاً بالاستعانة بالروبوت جالبوت للوصول إلى أهمية الفأرة ووظائف أزرارها.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لتأمل واجهة التطبيق الموضحة في ورقة النشاط لتمييز أيقونة تحريك مؤشر الفأرة أو اللمس. يطلب المعلم من المتعلمين تتبع المربعات المغلقة الزرقاء التي تغطي الشاشة ومحاكاة حركتها التفاعلية. يوجه المعلم المتعلمين لتحريك مؤشر الفأرة بهدوء وببطء فوق المربعات بشكل متسلسل حتى تختفي تماماً. يطلب المعلم من المتعلمين التأكد من إخفاء كافة المربعات لظهور صورة الطائر كاملة والنجاح في الانتقال للمرحلة التالية.



ADVICE

نصائح تربوية:

- الانتباه للمتعلم الأعسر (الذي يستخدم اليد اليسرى): يجب على المعلم الالتفات للمتعلمين الذين يستخدمون اليد اليسرى، وتوجيههم لتهيئة وضعية الفأرة بما يناسبهم، مع تنبيههم إلى أن وظيفة الأصابع في الضغط ستكون معكوسة (حيث يصبح إصبع السبابة لليد اليسرى مسؤولاً عن الزر الأيمن، وإصبع الوسطى مسؤولاً عن الزر الأيسر)، أو تعديل إعدادات الفأرة برمجياً لتناسبهم.
- متابعة وضعية أيدي المتعلمين أثناء الإمساك بالفأرة بشكل فردي، والتدخل اللطيف لتصحيح وضعية الأصابع على الزرين الأيمن والأيسر.
- تشجيع المتعلمين على تحريك الفأرة بلطف وببطء دون تسرع لغرس مهارة التآزر البصري الحركي.
- توجيه المتعلمين لحماية سلامتهم الجسدية من خلال التركيز بالعينين نحو الشاشة أثناء الحركة، والتنبيه على الاستمتاع بالبرنامج لوقت قصير لحماية النظر من الإجهاد.



TECH

نصائح تقنية:

- التأكد من سلامة كابلات الفأرة وتوصيلها بشكل صحيح في الأجهزة قبل بدء الحصة، لضمان استجابة المؤشر الفورية لحركة يد المتعلمين.
- التحقق من تثبيت النسخة المناسبة من برنامج GCompris على كافة أجهزة المختبر قبل بدء تطبيق النشاط العملي.
- استخدام وسادات الفأرة Mouse Pads المناسبة على الطاولات لمساعدة المتعلمين على تحريك الفأرة بنعومة ودقة أعلى دون عوائق.

الدرس الثاني: الزر الأيسر للفأرة



نواتج التعلم:



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

١. يحدد موقع الزر الأيسر للفأرة ووظيفته الأساسية في اختيار الأوامر وفتح البرامج.
٢. يستخدم إصبع السبابة للضغط بلطف وهدوء على الزر الأيسر.
٣. يضغط العناصر والرموز التفاعلية على الشاشة لإنهاء المهام المطلوبة .

مصطلحات حاسوبية Key Word



الجزء الأساسي في الفأرة المسؤول عن اختيار الأوامر، تحريك الأيقونات، وفتح البرامج.	الزر الأيسر
الإصبع المخصص والمناسب للضغط على الزر الأيسر للفأرة بالشكل الصحيح.	إصبع السبابة
عملية الضغط بلمسة رقيقة وهدئة على زر الفأرة لإرسال أمر مباشر للحاسوب.	الضغط



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

١- استراتيجية النقاش والحوار:

يستثمر المعلم الحوار الشيق بين حمد والروبوت جالبوت حول رغبة حمد في التعرف على زري الفأرة، ليبدأ جالبوت بتعريف المتعلمين بالزر الأيسر ودوره الهام في التفاعل مع الحاسوب.

٢- استراتيجية التعلم باللعب:

يوجه المعلم المتعلمين للعب نشاط صيد الأسماك في برنامج GCompris، حيث يقوم المتعلم بتحريك المؤشر والضغط بالزر الأيسر فوق السمكة لتختفي، مما يحول التدريب على الضغط إلى تحدٍ ممتع للمرحلة التالية.

٣- استراتيجية النقاش والحوار:

يعرض المعلم صورتين توضيحيتين لإصبع السبابة وللفأرة، ويدير حواراً مع المتعلمين حول كيفية مطابقة الإصبع الصحيح مع الزر المناسب، والوصول معاً للأسلوب اللطيف والهادئ في الضغط.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لفتح واجهة برنامج GCompris واختيار أيقونة السمكة من المجموعة التعليمية. يطلب المعلم من المتعلمين رصد الأسماك التي تسبح على الشاشة ومتابعة حركتها بصرياً. يوجه المعلم المتعلمين لتحريك المؤشر نحو السمكة والضغط عليها برفق باستخدام الزر الأيسر لإخفائها. يطلب المعلم من المتعلمين تكرار الضغط على بقية الأسماك حتى تختفي الشاشة بالكامل، ثم استدعاء المعلم عند الانتهاء.



نصائح تربوية:

ADVICE

- تدريب المتعلمين على بسط أيديهم بشكل مستقيم ومفرد فوق الفأرة لضمان راحة اليد وسلامة المعصم أثناء العمل.
- تعزيز مهارة الاستماع والتوجيه الذاتي لدى المتعلمين عبر حثهم على إبلاغ المعلم فور الانتهاء من اللعبة التعليمية بنجاح.
- التركيز على لمسات الهدوء واللفظ أثناء الضغط، ومكافحة أسلوب الضرب القوي على الأجهزة لغرس عادات التعامل السليم مع التكنولوجيا.



نصائح تقنية:

TECH

- التأكد من عمل الأزرار اليسرى لجميع الفارات في المختبر وعدم وجود أي تعليق ميكانيكي يعيق ضغط الزر.
- ضبط إعدادات سرعة الضغط المزدوج أو المفرد في نظام التشغيل لتناسب مع القدرات الحركية البسيطة للمتعلمين في هذا العمر.
- توجيه المتعلمين تقنياً إلى أن ضغطة واحدة رقيقة كافية لتحديد العناصر والأسماء داخل البرنامج دون الحاجة للضغط بقوة.

الدرس الثالث: السحب والإفلات



نواتج التعلم:



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

١. يعرّف خاصية السحب والإفلات كمهارة لنقل الملفات والصور والأيقونات.
٢. يطبق خطوات السحب والإفلات بالتسلسل الصحيح باستخدام الضغط المطول وتحريك الفأرة.
٣. ينقل الأشكال والعناصر الرقمية إلى أماكنها الصحيحة على الشاشة.

مصطلحات حاسوبية Key Word



الاستمرار في الضغط على الزر الأيسر للفأرة دون تركه أثناء التحريك عبر الشاشة.	السحب والإفلات
الإصبع المخصص والمناسب للضغط على الزر الأيسر للفأرة بالشكل الصحيح.	إصبع السبابة
هو ترك زر الفأرة (الماوس) بعد سحب ملف أو صورة، لوضعها في المكان الجديد الذي نريده على الشاشة.	الإفلات



STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١- استراتيجيات التعلم القائم على حل المشكلات:

يبدأ المعلم الدرس بعرض مشكلة حمد الذي يريد نقل صورة إلى مجلد آخر ولا يعرف الطريقة، ويطلب من المتعلمين التفكير في كيفية مساعدته بالاستعانة بنصيحة الروبوت جالبوت للوصول إلى مفهوم السحب والإفلات.

٢- استراتيجيات التعلم باللعب:

يوجه المعلم المتعلمين للعب نشاط ترتيب أجزاء الصورة ومطابقة العناصر في برنامج GCompris، حيث يقوم المتعلم بسحب الأشكال الهندسية والرموز وإسقاطها في مكانها المناسب، مما يحول التدريب الحركي إلى لعبة تفاعلية مثوقة.

٣- استراتيجيات النقاش والحوار:

يعرض المعلم المخطط البصري لخطوات السحب أولاً: نحدد، ثانياً: نسحب بالضغط المطول ثالثاً: لا نترك الزر حتى النهاية ثم نفلت، ويدير حواراً مع المتعلمين حول أهمية الاستمرار بالضغط حتى الوصول للهدف.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لفتح برنامج GCompris واختيار أيقونة رتب أجزاء الصورة

من المجموعة التعليمية. يطلب المعلم من المتعلمين تأمل الأشكال الهندسية والعناصر

المبعثرة على الشاشة ومحاولة مطابقتها مع ظلالها الصحيحة. يوجه المعلم المتعلمين

للضغط المطول بالزر الأيسر فوق الشكل، وسحبه ببطء دون ترك الضغط حتى يصل السهم

فوق المكان المناسب تماماً ثم إفلاته. يطلب المعلم من المتعلمين إكمال ترتيب كافة

الأشكال، ثم الضغط على زر OK للانتقال للمرحلة التالية واستدعاء المعلم.



نصائح تربوية:

ADVICE

- تدريب المتعلمين على الصبر والتأني وعدم الشعور بالإحباط في حال أفلتت منهم الصورة قبل وصولها للمكان الصحيح، وحثهم على إعادة المحاولة بتركيز أكبر.
- تعزيز مهارة الاعتماد على النفس والتوجيه الذاتي من خلال الطلب من المتعلم استدعاء المعلم فور الضغط على زر الموافقة والانتهاء من اللعبة بنجاح.
- استخدام لغة تشجيعية واضحة تركز على التآزر البصري الحركي، مثل حثهم على إبقاء يدهم مسترخية ومستقيمة أثناء السحب عبر الشاشة.



نصائح تقنية:

TECH

- التأكد من سلامة الأسطح التي تتحرك عليها الفارات بالمختبر، لأن أي تعثر يعيق المتعلم عن مواصلة الضغط المطول أثناء السحب.
- توجيه المتعلمين تقنياً إلى ضرورة التأكد من أن سهم المؤشر أصبح فوق المجلد أو المكان المطلوب بالضبط قبل رفع الإصبع عن الزر.

الدرس الرابع: الضغط المزدوج



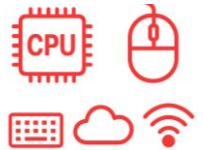
نواتج التعلم:



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

١. يوضح مفهوم الضغط المزدوج واستخداماته في فتح البرامج والملفات.
٢. يطبق مهارة الضغط المتتالي والسريع مرتين باستخدام الزر الأيسر للفأرة.
٣. يفتح النوافذ الرقمية وإخفاء العناصر التفاعلية بسرعة مناسبة.

مصطلحات حاسوبية Key Word



هو النقر على زر الفأرة (الماوس) الأيسر مرتين وراء بعضهما بسرعة وبدون توقف، ويُستخدم عادةً لفتح الملفات، المجلدات، أو البرامج على الشاشة.

الضغط المزدوج



STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

استراتيجية التعلم القائم على التطبيق العملي:

يكلف المعلم المتعلمين بمشروع صغير داخل المختبر يتمثل استخدام مهارة الضغط المزدوج لفتح مجلد (سبق للمعلم انشاءه) واستعراض محتوياته، مما يربط المهارة الحركية بتطبيق عملي مفيد.

استراتيجية التعلم باللعب:

يوجه المعلم المتعلمين للعب نشاط إخفاء المربعات في برنامج Gcompris، حيث يتطلب التحدي الضغط ضغطاً مزدوجاً على المربعات حتى تختفي وتظهر الصورة كاملة للانتقال للمرحلة التالية.

استراتيجية النقاش والحوار:

يدير المعلم حواراً مع المتعلمين حول الفرق بين الضغطة واحدة والضغطتين المتتاليتين، ويناقش معهم بالاستعانة بالروبوت جالبوت كيف أن الضغطة الواحدة تحدد العنصر بينما الضغط المزدوج يفتح النافذة بالكامل.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لفتح برنامج GCompris واختيار أيقونة انقر أو اضغط مرتين من المجموعة المخصصة للفأرة. يطلب المعلم من المتعلمين تركيز المؤشر فوق المربعات الصفراء الفاتحة المعروضة على الشاشة. يوجه المعلم المتعلمين للضغط ضغطاً مزدوجاً وسريعاً بالزر الأيسر فوق كل مربع بهدف إخفائه تدريجياً. يطلب المعلم من المتعلمين الاستمرار حتى تختفي جميع المربعات وتظهر الصورة بوضوح للانتقال إلى المرحلة التالية.



نصائح تربوية:

ADVICE

- تدريب المتعلمين على الضغط بخفة ولطف على أزرار الفأرة لتجنب تعطلها وضمان استمرارها في العمل كعادات سلوكية إيجابية.
- تعزيز قيمة الصبر والمحاولة لدى المتعلمين، نظراً لأن مهارة التوقيت السريع للضغط المزدوج تحتاج إلى تكرار وتدريب حركي متواصل لإتقانها.
- الثناء على المتعلمين الذين يظهرون انضباطاً تكنولوجياً والتزاماً بتعليمات فتح البرامج المحددة فقط دون العبث بملفات المختبر الأخرى.



نصائح تقنية:

TECH

- فحص حساسية الفأرة بالمختبر والتأكد من استجابتها للضغوطات السريعة المتتالية لتسهيل تطبيق المهارة على المتعلمين.
- تنبيه المتعلمين تقنياً بعدم تحريك الفأرة أثناء تنفيذ الضغط المزدوج، لأن تحريكها بين الضغطة الأولى والثانية يحول الأمر إلى مهارة أخرى أو يلغيه.

الدرس الخامس: الزر الأيمن للفأرة



نواتج التعلم:



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

١. يحدد مكان الزر الأيمن في الفأرة ووظيفته الأساسية في إظهار قائمة الخيارات.
٢. يستخدم إصبع الوسطى للضغط على الزر الأيمن بطريقة صحيحة.
٣. يميز بين استخدام الزر الأيمن والزر الأيسر عند التعامل مع العناصر الرقمية المتنوعة على الشاشة.

مصطلحات حاسوبية Key Word



الاستمرار في الضغط على الزر الأيسر للفأرة دون تركه أثناء التحريك. عبر الشاشة.	الزر الأيمن
الإصبع المخصص والمناسب للوضع الصحيح والضغط على الزر الأيمن للفأرة.	اصبع الوسطى
قائمة برمجية تحتوي على أوامر متعددة مثل نسخ، لصق، حذف، وخصائص تظهر عند الضغط بالزر الأيمن.	قائمة الخيارات



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

١- استراتيجية التعلم التعاوني:

يقسم المعلم المتعلمين إلى ثنائيات، حيث يقوم المتعلم الأول بالتحقق من وضعية يد زميله وإصبعه الوسطى على الزر الأيمن، ثم يتبادلان الأدوار لضمان إتقان الوضعية السليمة للإمساك بالفأرة.

٢- استراتيجية التعلم بالاكشاف:

يوجه المعلم المتعلمين للضغط على الزر الأيمن فوق مساحة فارغة على سطح المكتب، واكتشاف القائمة التي تظهر أمامهم ومحتوياتها، ليستنتجوا بأنفسهم دور هذا الزر في إظهار الأوامر المخفية.

٣- استراتيجية التعلم باللعب:

يقود المعلم المتعلمين لتنفيذ نشاط تدريب الفأرة في برنامج GCompris، حيث يتطلب التحدي التمييز الحركي السريع بالضغط بالزر الأيسر على الأسماك وبالزر الأيمن على القرد لإخفائها والوصول للمرحلة التالية.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لفتح برنامج GCompris واختيار أيقونة التدريب على الفأرة من المجموعة التعليمية. يطلب المعلم من المتعلمين رصد العناصر المتحركة على الشاشة والتمييز بين صور الأسماك وصور القرد. يوجه المعلم المتعلمين لتحريك المؤشر نحو السمكة والضغط عليها بالزر الأيسر، ثم توجيه المؤشر نحو القرد والضغط عليه بالزر الأيمن باستخدام إصبع الوسطى. يطلب المعلم من المتعلمين الاستمرار في التناوب بالضغط حتى تختفي جميع الكائنات من الشاشة، وتنبيههم باستدعاء المعلم فور الانتهاء.



نصائح تربوية:

ADVICE

- تدريب المتعلمين على تثبيت الفأرة باليد بشكل محكم ومريح قبل البدء بالضغط، لضمان التحكم الكامل في حركة المؤشر.
- المتابعة الميدانية الدقيقة ليد كل متعلم للتأكد من تخصيص إصبع الوسطى للزر الأيمن وإصبع السبابة للزر الأيسر دون تداخل بينهما.
- تعزيز قيم التمهّل والهدوء أثناء التعامل مع الأجهزة الرقمية، والثناء على المتعلمين الذين يطبقون خطوات الضغط ونظام دون تسرع.



نصائح تقنية:

TECH

- التأكد من سلامة الأزرار اليمنى لجميع الفارات في المختبر واستجابتها الفورية عند الضغط لتجنب ارتباك المتعلمين أثناء التطبيق.
- تنبيه المتعلمين تقنياً إلى أن ضغطة واحدة هادئة بالزر الأيمن كافية تماماً لإظهار قائمة الخيارات، وأن تكرار الضغط بسرعة قد يؤدي إلى إغلاق القائمة فوراً.
- عرض واجهة نظام التشغيل وقائمة الخيارات على شاشة العرض الرئيسية لشرح محتويات القائمة وأوامرها الشائعة بشكل مرئي للمتعلمين.

الدرس السادس: التعامل مع لوحة المفاتيح



نواتج التعلم:



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

١. يوضح أهمية استخدام لوحة المفاتيح بوصفها وحدة إدخال مخصصة للكتابة على الشاشة.

٢. يتعرف على الوظائف المحددة لمفاتيح التحكم الأساسية وهي مفتاح المسافة، مفتاح الرجوع، ومفتاح الإدخال.

٣. يميز مواضع الأحرف العربية والإنجليزية والأرقام على لوحة المفاتيح.

مصطلحات حاسوبية Key Word



المفتاح الأطول في لوحة المفاتيح ويستخدم لترك مسافة فاصلة بين الأحرف والكلمات.

مفتاح المسافة

هو مفتاح في لوحة المفاتيح نضغط عليه لمسح الحروف أو الكلمات الخاطئة التي كتبناها، حيث يقوم بالمسح إلى الخلف (جهة اليمين أو اليسار حسب لغة الكتابة).

مفتاح الرجوع



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

١- استراتيجيات التعلم بالاكتشاف:

يوجه المعلم المتعلمين للنظر إلى لوحة المفاتيح الحقيقية أمامهم والبحث عن المفتاح الأطول حجماً، واكتشاف وظيفته عند الضغط عليه داخل برنامج كتابة مبسط، ليستنتجوا دور مفتاح المسافة بأنفسهم.

٢- استراتيجيات العصف الذهني:

يطرح المعلم تساؤلاً تفاعلياً: ماذا نفعل إذا أخطأنا أثناء الكتابة بالقلم على الورق؟ وماذا يمكن أن نفعل إذا أخطأنا أثناء الكتابة على الحاسوب؟ ليستقبل إجابات المتعلمين ويقودهم نحو اكتشاف وظيفة مفتاح الرجوع.

٣- استراتيجيات التعلم باللعب:

ينظم المعلم لعبة البحث عن الكنز الرقمي، حيث يذكر حداً للأحرف أو الأرقام (مثل الحرف ص أو الرقم ٤) ويطلب من المتعلمين وضع أصابعهم عليه بسرعة فوق لوحة المفاتيح، مما يضفي طابعاً تنافسياً مسلياً لتحديد مواقع المفاتيح.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لفتح ورقة النشاط وتجهيز الأقلام الملونة المطلوبة وهي الأحمر،

الأخضر، الأزرق، الأصفر، والبنفسجي. يطلب المعلم من المتعلمين البحث عن الحرف

العربي ص وتلوينه باللون الأحمر، ثم البحث عن الحرف الإنجليزي C وتلوينه باللون

الأخضر. يوجه المعلم المتعلمين لتحديد موضع الرقم ٤ وتلوينه باللون الأزرق على الرسم

التخطيطي للوحة المفاتيح المعروضة. يطلب المعلم من المتعلمين تلوين مفتاح المسافة

Space باللون الأصفر، ومفتاح الرجوع Backspace باللون البنفسجي لتمييز مفاتيح

التحكم عن بقية الأزرار.



نصائح تربوية:

ADVICE

- إلزام المتعلمين بالمحافظة التامة على نظافة أيديهم قبل البدء باستخدام الأجهزة، ومنع إدخال أو تناول المأكولات والمشروبات بجانب لوحة المفاتيح لتبقى سليمة ونظيفة.
- توجيه المتعلمين إلى الضغط على المفاتيح برفق ولطف، والابتعاد عن أسلوب الضرب بالقوة لضمان استمرار الأجهزة في العمل بشكل جيد وحمايتها من التلف.
- تعزيز مهارة التنسيق البصري الحركي والصبر لدى المتعلمين أثناء البحث عن مواضع الأحرف، والثناء على محاولاتهم المستمرة في الكتابة الصحيحة.



نصائح تقنية:

TECH

- فحص سلامة أزرار لوحات المفاتيح في المختبر قبل بدء الدرس لضمان استجابة المفاتيح بسلاسة وعدم وجود مفاتيح عالقة تعيق كتابة المتعلمين.
- تدريب المتعلمين تقنياً على الضغط لمرة واحدة خفيفة على مفتاح الرجوع عند مسح حرف واحد، لتجنب مسح الكلمات بأكملها نتيجة الضغط المطول العشوائي.

الدرس السابع: الأحرف العربية



نواتج التعلم:



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

١. يتعرف على مظهر ومواضع الأحرف العربية على لوحة المفاتيح.
٢. يبحث عن الأحرف المكونة لاسمه الشخصي بين الأزرار المتاحة.
٣. يكتب الأحرف العربية باستخدام لوحة المفاتيح لتظهر بشكل صحيح على الشاشة.

مصطلحات حاسوبية Key Word



هي الحروف الـ (٢٨) التي نستخدمها في لغتنا العربية
لكتابة الكلمات وقراءة الجمل، وتبدأ بحرف الألف (أ)
وتنتهي بحرف الياء (ي).

الأحرف العربية



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

١- استراتيجيات التعلم بالاكتشاف:

يوجه المعلم المتعلمين للنظر إلى لوحة المفاتيح الحقيقية وقراءة الحروف الموزعة عليها، ثم يطلب منهم البحث واكتشاف موقع الحرف الأول من أسمائهم بشكل ذاتي ومستقل لتعزيز مهارة الملاحظة لديهم.

٢- استراتيجيات التعلم باللعب:

يقود المعلم المتعلمين إلى برنامج GCompris وتحديدًا واجهة لوحة الحديقة، حيث يتنافس المتعلمون في ممارسة لعبة كتابة الحرف الظاهر على الشاشة (مثل الحرف س) لمشاهدة تأثير الضغط على الأزرار بشكل مسلي ومبهج.



أوراق العمل :

STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لفتح برنامج GCompris ثم اختيار أيقونة لوحة مفاتيحي الأولى من المجموعة التعليمية. يطلب المعلم من المتعلمين تأمل لوحة الحديقة الطبيعية التي تظهر أمامهم على الشاشة استعداداً لبدء النشاط. يوجه المعلم المتعلمين للبحث عن الحرف الأول من أسمائهم (مثلما فعل حمد مع حرف الحاء) والضغط عليه لتأكيد ظهوره على واجهة الحديقة. يطلب المعلم من المتعلمين إكمال كتابة بقية أحرف أسمائهم كاملة حتى النهاية، واستدعاء المعلم فور الفراغ من إنجاز المهمة.



نصائح تربوية:

ADVICE

- غرس الوعي الأمني والأمان الرقمي لدى المتعلمين من خلال تحذيرهم بعدم كتابة أسمائهم الكاملة أو بياناتهم الخاصة في أي موقع يطلبها عبر الإنترنت دون استئذان الوالدين.
- توجيه المتعلمين إلى الحفاظ على النظافة العامة للأجهزة عبر التأكد من غسل ونظافة اليدين قبل الكتابة لتبقى أزرار لوحة المفاتيح نظيفة وتعمل بشكل سليم.
- تشجيع المتعلمين وبث الحماس في نفوسهم عند نجاحهم في تشكيل أسمائهم على الشاشة لأول مرة، مما يعزز ثقتهم في مهاراتهم الرقمية الناشئة.



نصائح تقنية:

TECH

- فحص إعدادات اللغة في نظام التشغيل والتأكد من تحويلها إلى اللغة العربية قبل بدء الحصة.
- توجيه المتعلمين تقنياً إلى أن الضغط لمرة واحدة متأنية على الزر كافٍ لظهور الحرف على الشاشة دون الحاجة لتكرار الضغط الذي يؤدي لتكرار الحرف عشوائياً.
- متابعة أجهزة المتعلمين أثناء تشغيل لعبة لوحة مفاتيحي الأولى للتأكد من استجابة البرنامج للأزرار المكتوبة ومزامنتها بوضوح.

الدرس الثامن: الأرقام



ناتج التعلم:



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

١. يتعرف على ترتيب ومواضع الأرقام على لوحة المفاتيح.
٢. يكتب الأرقام باستخدام لوحة المفاتيح لتظهر على الشاشة.
٣. يوظف لوحة المفاتيح في إدخال ناتج العمليات الحسابية البسيطة داخل البيئة الرقمية.

مصطلحات حاسوبية Key Word



منطقة مخصصة للأرقام تقع في الجانب الأيمن من لوحة المفاتيح تسهم في إدخال الأرقام بسرعة.

لوحة الأرقام
الجانبية



استراتيجيات تعليمية مقترحة:

STRATEGY

١- استراتيجية التعلم القائم على حل المشكلات:

يعرض المعلم على المتعلمين مجموعة من المسائل الحسابية البسيطة مثل (١ + ١) ويطلب منهم التفكير في الناتج، ثم تحديد المشكلة التقنية في كيفية إدخال هذا الناتج وإظهاره على الشاشة باستخدام زر الرقم الصحيح.

٢- استراتيجية التعلم باللعب:

يوجه المعلم المتعلمين إلى برنامج GCompris وتحديدًا واجهة لوحة مفاتيحي الأولى، حيث يتنافس المتعلمون في حل العمليات الحسابية المتتالية وكتابة الأرقام الصحيحة لتظهر وسط بيئة الحديقة الرقمية المسلية.

٣- استراتيجية التعلم المعزز بالتقنيات الرقمية:

يعرض المعلم لوحة مفاتيح افتراضية كبيرة على شاشة العرض الرئيسية، ويقوم بتسليط الضوء على منطقة الأرقام العلوية والجانبية لشرح اتجاه ترتيبها التصاعدي من اليسار إلى اليمين بطريقة بصرية واضحة.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لفتح برنامج GCompris واختيار أيقونة لوحة مفاتيحي الأولى

للبدء في تحدي الأرقام. يطلب المعلم من المتعلمين قراءة العملية الحسابية الأولى

المعروضة أمامهم وهي (١ + ١) وحساب ناتجها ذهنياً. يوجه المعلم المتعلمين للبحث

عن رقم الناتج على لوحة المفاتيح والضغط عليه ليتم تسجيله وظهوره داخل المربع

المخصص على الشاشة. يطلب المعلم من المتعلمين تكرار نفس الخطوات مع العمليات

الحسابية التالية (١ + ٢) و (٢ + ٢)، ثم استدعاء المعلم فور الانتهاء لمراجعة النتائج.



نصائح تربوية:

ADVICE

- تدريب المتعلمين على استعمال إصبع السبابة للضغط على الأرقام، مما يساهم في تنمية التأزر الحركي البصري وزيادة السرعة والدقة في الأداء.
- ربط مادة الحاسوب بمادة الرياضيات من خلال تحفيز المتعلمين على التفكير السليم وحل المسائل الحسابية بأنفسهم قبل القيام بكتابة النتيجة رقمياً.
- تعزيز مهارة الانضباط والتوجيه الذاتي عبر حث المتعلمين على الالتزام بخطوات اللعبة واستدعاء المعلم بنظام عند إنهاء كافة المراحل.



نصائح تقنية:

TECH

- التأكد من تفعيل زر تشغيل الأرقام Num Lock في لوحات المفاتيح لضمان استجابة الأزرار الجانبية عند ضغط المتعلمين عليها.
- توجيه المتعلمين تقنياً إلى الضغط على زر الرقم لمرة واحدة خاطفة وعدم تعليق الإصبع عليه لفترة طويلة، تجنباً لتكرار كتابة الرقم عشوائياً على الشاشة.
- التحقق من جاهزية شاشات المتعلمين وظهور الأرقام بوضوح تام داخل اللعبة التعليمية لضمان دقة الإدخال.

المشروع : هيا نطبق المشروع ٢



نواتج التعلم:



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

١. يوظف مهارة السحب والإفلات لتصنيف صور الحروف والأرقام داخل المجلدات المخصصة لها.

٢. يطبق مهارة الكتابة باستخدام لوحة المفاتيح لإدخال كلمة وطن ورقم ٢٥ في برنامج محرر النصوص.

٣. يستخدم مفاتيح التحكم الأساسية (المسافة، الرجوع، الإدخال) أثناء صياغة النصوص وتعديلها بالشكل الصحيح.

مصطلحات حاسوبية Key Word



عملية برمجية تضمن تخزين ما تم كتابته أو إنجازه على جهاز الحاسوب للرجوع إليه لاحقاً.

حفظ الملف



STRATEGY

استراتيجيات تعليمية مقترحة:

١- استراتيجيات التعلم القائم على المشاريع المصغرة:

يقود المعلم المتعلمين للبدء في تنفيذ مشروعات تعليمية متتالية يهدفان إلى قياس وتطبيق كافة المهارات التي تم اكتسابها سابقاً، مما يتيح لهم إظهار مواهبهم وإبداعاتهم الفردية بشكل ملموس.

٢- استراتيجيات التعلم القائم على حل المشكلات:

يعرض المعلم على المتعلمين شاشة مبعثرة تحتوي على رموز حروف وأرقام مختلطة، وي طرح مشكلة كيفية فرزها وتنظيمها، موجهاً إياهم لاستخدام مهارة الضغط المطول والسحب لإيداع كل عنصر في مجلده الصحيح.

استراتيجيات التعلم باللعب:

ينظم المعلم بيئة العمل داخل برنامج GCompris كمسابقة تفاعلية لكتابة البيانات المطلوبة وحفظ اللوحة بالاسم الشخصي أو كلمة وطن، مما يحفز المتعلمين على الكتابة والانتقال بين السطور بحماس وشغف.

أوراق العمل :



STUDENT

يوجه المعلم المتعلمين لتنفيذ المشروع الأول بالدخول إلى المجلد المخصص على الشاشة، والبدء في سحب صياغات الحروف (أ، ب، ج، ع) وإفلاتها داخل مجلد حرف، وسحب الأرقام (١، ٣، ٤، ٧) وإفلاتها في مجلد رقم. يطلب المعلم من المتعلمين فتح برنامج GCompris واختيار أيقونة أول محرر نصوص لي استعداداً لبدء المشروع الثاني.

يوجه المعلم المتعلمين لكتابة أسمائهم، ثم الضغط على مفتاح Enter للانتقال إلى سطر جديد، يليه كتابة عمرهم بالأرقام. يطلب المعلم من المتعلمين الضغط على زر احفظ وتسمية الملف بأسمائهم الشخصية (يمكن استبدال الاسم الشخصي بكلمة وطن)، ثم استدعاء المعلم لمراجعة المشروع وتوثيق الإنجاز.



نصائح تربوية:

ADVICE

- تشجيع المتعلمين وحثهم على استخدام أيديهم المبدعة لإنجاز المهام المطلوبة على الشاشة.
- تعزيز قيمة التنظيم والترتيب في البيئة الرقمية من خلال ربط فرز الحروف والأرقام بترتيب الأدوات الشخصية في الحياة الواقعية.
- مراعاة التفاوت في المهارات الحركية أثناء السحب أو الكتابة، والثناء على محاولات كل متعلم مع تقديم الدعم الفردي الهادئ للمتعثرين منهم.



نصائح تقنية:

TECH

- التأكد من إعداد مجلدات المشروع الثاني وتجهيز ملفات الحروف والأرقام على أجهزة المتعلمين قبل بدء الحصة لضمان سلاسة التطبيق الفوري.
- على المعلمين إنشاء مجلدات بأسماء الفصول (مثال ١-١ ، ٢-١ ، ٣-١ ،) و ذلك لإدراج مجلد المشروع داخله حتى يتمكن كل طالب من التطبيق.
- توجيه المتعلمين تقنياً إلى استخدام مفتاح Space لترك مسافة مناسبة بين الكلمات، ومفتاح Backspace لمسح أي حرف غير مرغوب فيه في حال حدوث خطأ أثناء الكتابة.
- التحقق من مسار حفظ الملفات داخل برنامج محرر النصوص لضمان تخزين أعمال المتعلمين بأسماء صحيحة وسهولة الوصول إليها.