



Windows 10



Office
2013



أصدقاء الحاسوب

الكتاب السادس

دليل المعلم



دار
الأجيال
للنشر والتوزيع

أصدقاء الحاسوب

جميع الحقوق محفوظة؛ لا يجوز نسخ أو استعمال أي جزء من هذا الكتاب بأي شكل من الأشكال، أو بأي وسيلة، سواء التصويرية أو الإلكترونية أو الميكانيكية، بما في ذلك النسخ الفوتوغرافي والتسجيل على أشرطة أو أقراص مدمجة أو سواها وحفظ المعلومات واسترجاعها دون إذن خطي مسبق من الناشر .

Windows 10



دار
الأجيال
للنشر والتوزيع

Tel. +962 6 515 7 555
Fax. +962 6 515 7 550
Mob. +962 7 77 08 00 09
P.O.Box 1995 Amman-11941 Jordan
info@ajyall.com

www.ajyall.com





الكتاب السادس دليل المعلم

الفهرس



- 4 • استراتيجيات التدريس الحديثة
- 10 • استراتيجيات التقويم
- 14 • أدوات التقويم

• الوَحْدَةُ الأولى الحاسوبُ والحياةُ

- 16 وسائل التواصل الاجتماعي
- 17 مخاطر استخدام الحاسوب والانترنت
- 18 المواطنة الرقمي

• الوَحْدَةُ الثانيةُ برنامج الجداول الإلكترونية Microsoft excel 2013

- 20 بدء العمل
- 21 تنسيق البيانات الرقمية
- 22 تنسيق الخلايا
- 23 تحرير البيانات
- 24 قائمة ادراج
- 25 أنا مصمم جداول ماهر

• الوَحْدَةُ الثالثةُ برنامج الجداول الإلكترونية Microsoft excel 2013

- 27 خطوات صناعة الألعاب
- 28 لنبدأ العمل مع محرك الألعاب Construct 2
- 29 قائمة ملف
- 30 سيارتي السريعة
- 31 الرياضي النشط
- 32 القارب صديق البيئة

- 33 • الملاحق وأوراق العمل

استراتيجيات التدريس الحديثة

استراتيجية التدريس (التعلم) المباشر:

تستخدم هذه الاستراتيجية في الحصص المحكمة البناء - إعداداً وتنفيذاً وتقويماً وإدارة - التي يعدها ويديرها المعلم ، وتتطلب هذه الطريقة الانتباه من قبل عناصر العملية التعليمية ، خاصة إذا حددت بزمان . إذ يتم تقديم المادة التعليمية من خلال طرح الأسئلة والعبارات التي تعطي للمعلم تغذية راجعة عن تعلم الطلبة ، فيستجيب بتكييف الدرس حسب الحاجة .

ومن فعاليات التدريس المباشر :

- المحاضرة
- العرض التوضيحي
- ضيف زائر
- كراس العمل ، أوراق العمل
- أسئلة وإجابات
- أنشطة القراءة المباشرة
- حلقة البحث
- العمل في الكتاب المدرسي
- البطاقات الخاطفة
- التدريبات والتمارين

استراتيجية التعليم القائم على العمل الجماعي

تشجع استراتيجية التعليم القائم على العمل الجماعي التعلم الفعال ذي المعنى ، وتوزيع المسؤوليات ، فالمجموعة تتشكل لتحقيق أهداف معينة وتتوزع المهام بين أفرادها حسب القدرة والمهارة والاستقلالية . ومن أمثلة فعاليات استراتيجية العمل الجماعي :

- المناقشة
- تدريب زميل
- المقابلة
- فكر ، انتق زميلاً
- الشبكة
- التعلم الجماعي التعاوني
- الطاولة المستديرة
- نظام الزمالة

استراتيجية التعليم القائم على التعلم من خلال النشاطات

تشجع استراتيجيات التعليم والتعلم القائم على النشاط الطلبة على التعلم من خلال العمل وتوفير فرص حياتية حقيقية لهم للمساهمة في تعلم موجه ذاتياً ، ويمكن استخدام هذه الاستراتيجية لتفحص وضع غير مألوف أو لاستكشاف موضوع ما بعمق وتركيز .

ومن أمثلة فعاليات استراتيجية التعليم القائم على النشاط ما يأتي :

- المناظرة
- زيارة ميدانية
- الألعاب
- التدوير
- المناقشة ضمن فريق
- التدريب
- الرواية
- التعلم من خلال المشاريع
- تقديم عروض شفوية
- الدراسة المسحية

استراتيجية التعليم القائم على التفكير الناقد



إن مهارة التفكير الناقد تركز على عمليات ذهنية تذهب إلى ما بين السطور والحقائق المتضمنة ، وتتطلب من المتعلم إعادة النظر وتغيير النظرة التي كان ينظر إليها من قبل ، وحين يمارس المتعلم هذه المهارة فهو يصوغ المعرفة بطريقة أصيلة ويتفاعل معها بأقصى درجات الفاعلية ، ثم يصوغ خبرات جديدة وتوقعات جديدة يتجاوز فيها الخبرة أو الدرس الذي يقدم إليه ، وبذلك يكون تفكيره تفكيراً إبداعياً مستنيراً. ويمكن تعريفه بأنه عملية عقلية تضم مجموعة من مهارات التفكير التي يمكن أن تستخدم بصورة منفردة أو مجتمعة دون التزام بأي ترتيب معين للتحقق من الشيء أو الموضوع وتقويمه بالاستناد إلى معايير معينة من أجل إصدار حكم حول قيمة الشيء أو التوصل إلى استنتاج أو تعميم أو قرار

ويشمل التفكير الناقد

- مهارات ما وراء المعرفة : حيث يراجع المتعلمون طرق تفكيرهم ويراقبون تعلمهم ويراجعون أنفسهم
- منظمات بصرية : حيث يتكر الطلبة صوراً لتفكيرهم كالخرائط المفاهيمية والشبكات والرسوم البيانية والخرائط والجداول البيانية والمنظمات البصرية .
- التحليل : يحلل الطلبة وسائل الإعلام والإحصائيات وأموراً أخرى مثل التحيز والنمطية

أعواد الملصقات:



استراتيجية يتم من خلالها اختيار الطلبة عشوائياً بحيث يقوم المعلم بكتابة أسماء الطلبة على الأعواد – اسم على كل عود- ويتم اختيار العود عشوائياً يقرأ المعلم اسم الطالب المكتوب ويكلفه بمهمة. تعمل هذه الاستراتيجية عند استخدامها على بقاء الطلبة متيقظين طوال الحصة لاحتمالية ظهور اسمه. يُمكن استخدامها في اغلب الحصص كاستراتيجية تدريس داعمة للحصة.

الرؤوس المرقمة:



استراتيجية تدريس داعمة بحيث يقوم المعلم بتوزيع الطلبة على مجموعات يُمكن ان يُطلق على كل مجموعة اسم ويُعطي كل طالب في المجموعة رقم. ويقوم باختيار الطالب من خلال النداء على اسم المجموعة ورقم الطالب.

ابحث عن زميلك:



استراتيجية داعمة تُستخدم لتشكيل المجموعات ولأغراض أخرى بحيث يتم كتابة جزء من عبارة على بطاقة والجزء الآخر على بطاقة أخرى بحيث تكتمل العبارة بوجود البطاقتين.

المكعبات:

يتم استخدامه كاستراتيجية تدريس او تقويم بحيث يُكتب على كل وجه من أوجه المكعب معلومة ويقوم الطالب بقراءتها امام زملائه وشرحها. وكاستراتيجية تقويم يتم كتابة سؤال على كل وجه ويختار كل طالب في المجموعة احد الأوجه للإجابة عن السؤال المكتوب على الوجه الخاص به.

نموذج فراير:

نموذج مقسم الى اربعة اقسام عامودين وصفين وفي المنتصف يُكتب اسم المفهوم داخل شكل يضاوي وفي الأقسام يُكتب تعريف المفهوم وخصائصه امثلة عليه ولا أمثلة أي لا تنطبق عليه.

الكرسي الساخن:

استراتيجية رائعة يمكن من خلالها تعليم القيم للطلبة، بحيث يجلس المعلم او احد الطلبة في المنتصف وباقي الطلبة يُحيطون به. يقوم الطلبة بتوجيه الاسئلة الى المعلم او الطالب الجالس على الكرسي الساخن وله الحق بالإجابة او تمرير السؤال. تساعد هذه الاستراتيجية الطلبة على تكوين الاسئلة.

التصور الذهني:

استراتيجية تناسب الطلبة البصريين يجب على المعلم شرحها أولاً للطلبة يقوم المعلم بشرح التصور الذهني ومن ثم يقرأ الدرس امام الطلبة ثم يطلب منهم اغماض اعينهم وتخيلها كأنها فيلم يُعرض امامهم ثم يخبرهم بأنه سيقوم برسم ما يعبر عنه الدرس ولا يهتم المهارة في الرسم بقدر دمج الأفكار مع بعضها البعض. يمكن تنفيذها بأكثر من طريقة بحيث يكلف الطلبة بقراءة الدرس قراءة صامتة ومن ثم يقوم كل طالب بالتعبير عن افكار الدرس من خلال الرسم ثم يعرض رسمه على زميله ويقوم بالإجابة عن الأسئلة التي يطرحها عليه زميله ثم يتبادلان الادوار.

حوض السمك:

استراتيجية تدريس تُعلّم الطلبة المهارات الاجتماعية من قدرة على النقاش والحوار. يتم خلال إنشاء مجموعتين الأولى (مجموعة داخلية) تُسمى مجموعة النقاش ويُضاف مقعد للمجموعة ليجلس عليه الطالب الذي يرغب بالنقاش من المجموعة الخارجية ويتم خلالها مناقشة مواضيع الدرس يُفضل ان يكون المعلم هو القائد في البداية لتعليم الطلبة أسس وآداب النقاش ومن ثم يمكن ان يوكل المهمة لأحد الطلبة. المجموعة الثانية (المجموعة الخارجية) وتُسمى بمجموعة الملاحظين يستمعون للنقاش ويدونون الملاحظات. تُطرح عليهم الاسئلة فيما بعد من قبل المعلم او يمكن ان يشارك احدهم مجموعة النقاش من خلال جلوسه على المقعد الفارغ. بعد انتهاء المدة الزمنية اللازمة لمجموعة النقاش يمكن ان تشارك مجموعة الملاحظين مع مجموعة النقاش في حوار.

معنى الكلمة:



يختار المعلم مجموعة من الكلمات والمفاهيم من محتوى الدرس والتي يعتقد بأن الطلبة سيجدون إشكالية في فهمها. ثم يقدمها للطلبة بحسب النموذج الآتي.

الكلمة	أ	ب	ج	د	المعنى

(أ) أنا أعرف المعنى وأستخدم الكلمة (ج) لقد رأيت الكلمة ولكنني لا أعرفها

(ب) أنا أعرف المعنى ولكنني لا أستخدم الكلمة (د) لم أشاهد ولم أسمع الكلمة من قبل.

يُعبئ الطلبة النموذج بحسب المفتاح أ، ب، ج، د. يقوم المعلم بتقسيم الطلبة الى مجموعات صغيرة بحيث يتشاركون النقاش حول معاني الكلمات المتفق عليها. يتابع المعلم عمل الطلبة ويصحح المفاهيم الخاطئة.

تفكير الأقران بصوت مسموع في المشكلات:



- يطرح المعلم مشكلة او مسألة، يقوم احد الطلبة بتوضيح المشكلة بصوت مسموع والتفكير فيها. يقوم الطلبة الآخرون بالتفكير فيما يقدمه زميلهم، يتحاورون، ويقدمون ت (فكر، ناقش، شارك):
- يفكر الطالب في السؤال الموجه.
- يكتب اجابته وأفكاره، ثم يتناقش مع زميله أفكاره بحيث يضيف أو يعدل.
- ثم يستعد للمشاركة أمام جميع الطلاب في حال تم توجيه السؤال له.
- تغذية راجعة يمكن تنفيذها على مستوى المجموعات.

الخرائط المفاهيمية :

- يعرض المعلم على الطلاب بعض المفاهيم المألوفة لدى جميع الطلاب.
- يطلب منه أن يكتبوا مفاهيم أخرى ذات علاقة بكل واحدة من المفاهيم الرئيسية السابقة .
- يطلب منهم أن يرتبوا المفاهيم السابقة جميعا في كل مفهوم رئيسي من المفهوم الأكثر عمومية وشمولية إلى الأقل عمومية وشمولية او من الأكثر أهمية إلى الأقل أهمية.
- يطلب المعلم من الطلاب أن يضعوا المفهوم الأكثر أهمية داخل دائرة، وأن يربطوا المفاهيم مع بعضها من القائمة المرتبة سابقا، بحيث يربط كل مفهومين معا بسهم حسب درجة الأهمية من أعلى إلى أسفل وتوضع كلمة دالة على السهم بين المفهومين .
- يوضح المعلم للطلبة أن الخريطة المفاهيمية تبدأ بقمة الهرم من مفهوم رئيسي ثم مفاهيم عامة ثم مفاهيم أقل عمومية ثم مفاهيم خاصة تنتهي بأمثلة، ويربط بين المفاهيم جميعها كلمات دالة .

فكر - ناقش - شارك :

- يفكر الطالب في السؤال الموجه له، ويكتب استجابته وأفكاره، ومن المناسب اختيار أحد استراتيجيات حل المشكلات، ثم يناقش مع زميله أفكاره بحيث يضيف أو يعدل، ويستعد للمشاركة أمام جميع الطلبة في حال توجيه السؤال له.

استراتيجية البطاقات المروحية:

- يصمم المعلم بطاقات أسئلة عن الدرس، ثم يقسم الطلبة إلى مجموعات ويمسك الطالب الأول البطاقات على شكل مروحة ويطلب من الطالب الثاني سحب بطاقة.
- يقرأ الطالب الثاني السؤال بصوت مرتفع ويطلب من الطالب الثالث التفكير بالسؤال خلال وقت محدد، ثم الاجابة عن السؤال.
- يقوم الطالب الرابع بمناقشة الاجابة حول الأفكار الواردة وكذلك يضيف أفكارا جديدة ويقيم الاجابة فإن كانت صحيحة يثني على زميله ويشجعه، وإن كانت خاطئة يصحح له الاجابة.
- تكرر المهمة بين الطلبة في البطاقات الأخرى

استراتيجية الويب كويست :

- تعتمد أساسا على دمج شبكة الإنترنت في تقديم المعلومة للطلاب عبر توظيف رحلات ممتعة من المعرفة والأنشطة التربوية، يقوم خلالها التلاميذ بالبحث عبر الإنترنت بشكل جماعي بهدف الوصول الصحيح و المباشر للمعلومات انطلاقا من مصادر موثوقة و معدة مسبقا من طرف المدرس. و يهدف الويب كويست في الآن ذاته إلى تنمية بعض القدرات و المهارات الذهنية و العقلية للمتعلمين كالتحليل والتركيب و التقويم إضافة إلى بث روح التفكير النقدي و الإبداعي لديهم.

استراتيجية الكرسي الساخن:



- يقسم المعلم الطلبة إلى مجموعات بعد أن قرأوا الدرس، يجلس طالب متطوع من كل مجموعة على الكرسي الساخن في المنتصف والبقية يحيطون به.
- يوجهون إليه ثلاثة أسئلة ومن حقه الإجابة أو التمرير ، بعد ذلك ينتقل ويأتي طالب آخر ويتبادلون الأدوار فيما بينهم هكذا.
- المعلم مراقب ومشجع وموجه لهم.

جولة المعرض:



- يقسم المعلم الطلاب الى مجموعات صغيرة، ويكلف كل مجموعة بنشاط.
- يتشارك أفراد المجموعة في الأفكار من خلال استراتيجية العصف الذهني، وتدون الأفكار في ورقة كبيرة تعلق بجوار المجموعة.
- تختار المجموعة أحد الطلبة (محاضر) ليقوم بشرح أعمال المجموعة.
- تتحرك المجموعات بالدوران ويبقى الطالب المحاضر بجوار أعمال مجموعته ليشرحها لباقي المجموعات الزائرة، ويقوم الزائرون بمناقشته وتبادل الأفكار معه.
- يستمر الدوران حتى يعود الطلبة إلى مجموعتهم ويشرحوا وينقلوا الخبرات إلى زميلهم المحاضر.

شجرة الذاكرة:



- توزع صورة شجرة على الطلبة أو ترسم على السبورة، بالإضافة الى بطاقات ملونة كل مجموعة لون خاص بها.
- تعرض المادة على الطلبة أو تقرأ من الكتاب، ويغلق الكتاب ثم يوجه سؤال للطلبة وتكلف المجموعات بمحاولة تذكر أكبر عدد ممكن من المعلومات التي تخص السؤال وتدوينها على البطاقات الملونة، ثم يتم الصاقها على الشجرة وقراءة الافكار أمام باقي المجموعات، يتم ازالة الأوراق التي تحتوي على اجابات خاطئة خارج الشجرة مع تقديم تغذية راجعة و تعزيز المجموعة صاحبة أكبر عدد للإجابات الصحيحة.

استراتيجية القصة :



- يوجه سؤال تمهيدي للطلبة ويطلب منهم استنتاج الإجابة المناسبة من القصة ، ثم تعرض عليهم قصة لها علاقة بمحتوى الدرس.
- تتم مناقشة إجابات الطلبة ويتم تدوينها على السبورة، وتقديم تغذية راجعة من قبل المعلم.

استراتيجيات التقويم

استراتيجية التقويم المعتمد على الأداء :

قيام المتعلم بتوضيح تعلمه ، من خلال توظيف مهاراته في مواقف حياتيه حقيقية ، أو مواقف تحاكي المواقف الحقيقية ، أو قيامه بعروض عملية يظهر من خلالها مدى إتقانه لما اكتسب من مهارات ، في ضوء النتائج التعليمية المراد إنجازها.

الفعاليات التي تدرج تحت هذه الاستراتيجية : وتعد كل من الفعاليات الآتية نموذجاً ملائماً لتطبيق هذه الاستراتيجية - العرض التوضيحي - العرض التقديمي - الأداء - الحديث - المعرض - المحاكاة / لعب الأدوار - المناقشة / المناظرة

استراتيجية الملاحظة :

عملية يتوجه فيها المعلم أو الملاحظ بحواسه المختلفة نحو المتعلم ؛ بقصد مراقبته في موقف نشط وذلك من أجل الحصول على معلومات تفيد في الحكم عليه ، وفي تقويم مهاراته وقيمه وسلوكه و أخلاقياته وطريقة تفكيره .

يمكن تقسيم الملاحظة الى أنواع عديدة من أهمها :

- الملاحظة البسيطة : عبارة عن صور مبسطة من المشاهدة والاستماع بحيث يقوم الملاحظ فيها بملاحظة السلوكيات كما تحدث تلقائياً في المواقف الحقيقية .
- الملاحظة المنظمة : وهي الملاحظة المخطط لها مسبقاً والمضبوطة ضبطاً دقيقاً ، ويحدد فيها ظروف الملاحظة كالزمان والمكان والمعايير الخاصة للملاحظة .

استراتيجية التواصل :

جمع المعلومات من خلال فعاليات التواصل عن مدى التقدم الذي حققه المتعلم ، وكذلك معرفة طبيعة تفكيره ، وأسلوبه في حل المشكلات .

تعد كل من الفعاليات الآتية نموذجاً ملائماً لتطبيق هذه الاستراتيجية: المقابلة وهي لقاء بين المعلم والمتعلم محدد مسبقاً يمنح المعلم فرصة الحصول على معلومات تتعلق بأفكار المتعلم واتجاهاته نحو موضوع معين ، وتتضمن سلسلة من الأسئلة المعدة مسبقاً. الأسئلة والأجوبة: أسئلة مباشرة من المعلم إلى المتعلم لرصد مدى تقدمه، وجمع معلومات عن طبيعة تفكيره، وأسلوبه في حل المشكلات ، وتختلف عن المقابلة في أن هذه الأسئلة وليدة اللحظة والموقف وليست بحاجة إلى إعداد مسبق . المؤتمر: لقاء مبرمج يعقد بين المعلم والمتعلم لتقويم مدى تقدم الطالب في مشروع معين إلى تاريخ معين ، من خلال النقاش ، ومن ثم تحديد الخطوات اللاحقة واللازمة لتحسين تعلمه

استراتيجية مراجعة الذات :

تحويل المتعلم الخبرة السابقة الى تعلم بتقييم ما تعلمه ، وتحديد ما سيتم تعلمه لاحقاً . أي عملية الرجوع الى ما وراء المعرفة للتفكير الجاد بمغزاها من خلال تطوير استدلالات ، من الأحداث السابقة ، والحالية للاستفادة منها كدليل في السلوك المستقبلي .

يندرج تحت استراتيجية مراجعة الذات كلا من: - تقويم الذات - يوميات الطالب - ملف الطالب

الألواح المصغرة:

أحدى استراتيجيات التقويم وتكمن أهميتها في أن المعلم يستطيع الحصول على تغذية راجعة لتعلم جميع الطلبة في الصف. يتم استخدامها عندما تكون الإجابة قصيرة كلمة مثلاً. بحيث يملك جميع الطلبة لوح White Board صغير، يقوم المعلم بطرح السؤال ويجب الطالب على لوحه الخاص ويرفعه، يلاحظ المعلم اجابات جميع الطلبة من خلال تمرير عيونه على جميع الألواح الصغيرة المرفوعة. يدوّن ملاحظاته ويعالج الضعف.

تطبيق pickers:

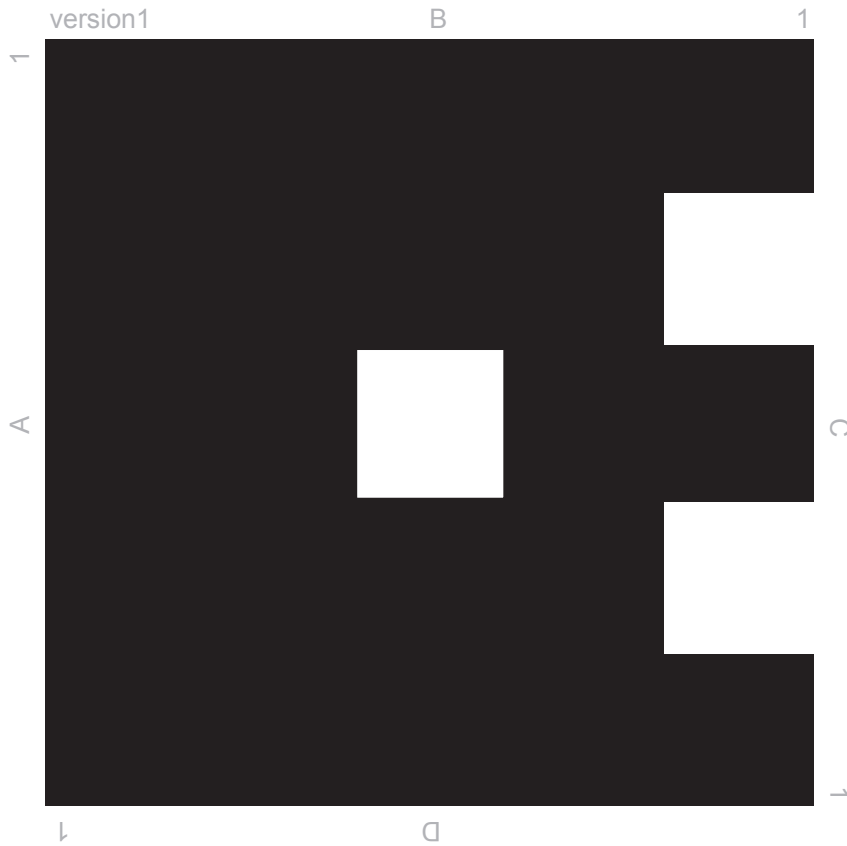
تطبيق على الهواتف المحمولة يتواجد على المتجر يتم تنزيله وإنشاء حساب عليه. ومن ثم فتح الموقع الخاص به www.plickers.com والعمل على إنشاء الصفوف وادخال اسماء الطلبة. بعد ذلك يتم صياغة الاسئلة من نوع اختيار من متعدد.



يقوم المعلم بطباعة البطاقات من لائحة cards بحيث يتم طباعة مجموعة لكل صف وتوزيعها على الطلاب كل حسب رقمه التسلسلي وعليه الاحتفاظ بها لحين انتهاء العام الدراسي.

استخدامه من الحاسوب يوفر امكانية عرض السؤال امام الطلبة باستخدام اللوح التفاعلي او جهاز العرض Data show.

يعرض المعلم السؤال ويطلب من الطلبة رفع البطاقة هذه البطاقة تخص الطالب صاحب الرقم التسلسلي 1 الحروف A, B, C, D تعني خيارات الاجابة على السؤال. على الطالب رفع البطاقة بحيث يكون حرف الخيار الذي يراه الطالب إجابة صحيحة إلى اعلى. فمثلا هذه البطاقة خيار B للأعلى. يقوم المعلم بتمرير هاتفه الخلوي على جميع بطاقات الطلبة ليقرأها. ويسجل علامة كل طالب ويحتفظ بها. يمكن الموقع المعلم من طباعة النتائج ورقياً.



الكاروسيل:



استراتيجية خاصة بالتقويم يمكن استخدامها في التقويم التكويني والتشخيصي والختامي وهي من استراتيجيات التدريس المعتمدة على تقويم الذات بحيث يقوم المعلم بتجهيز اسئلة على البطاقات مع اجاباتها بحيث تكون إجابة كل سؤال كلمة واحدة ومحددة. يوزع الطلبة على شكل مجموعات ثنائية ويقوم بإعطاء كل عضو في المجموعة الثنائية بطاقة مختلفة عن الآخر.

يقوم الطالب الأول بتوجيه الاسئلة الواردة في بطاقته على زميله واحداً تلو الآخر وينتظر، يضع علامة صح اذا كانت اجابة زميله صحيحة واسارة x غير ذلك ثم يقوم بعد اشارات ٧ ويضع علامة لزميله. ثم يقوم الزميل بإعادة نفس الخطوات على زميله الاول ويضع له العلامة.

م أدلة توجيه التدريس:

استراتيجية تقويم خاصة يقوم خلالها المعلم بتحديد المهارات الواجبة على الطالب إتقانها أثناء الحصة الصفية وبحيث يُعطى الطالب علامة 4 إذا أتيقن المهارات المطلوبة كاملة. علامة 3 إذا أتيقن 85% من المهارات الواجب تعلمها. وعلامة 2 إذا أتيقن 70% من المهارات و 1 غير ذلك.

م البطاقات المروحية:

يتم كتابة سؤال على كل بطاقة ويقوم المعلم بالإمساك بها بشكل مروحية، يختار المعلم طالبًا ويقوم هذا الطالب باختيار إحدى البطاقات ومن ثم بالإجابة عن السؤال المكتوب فيها.

م صياغة المفاهيم:

يُجهز المعلم نص ويزيل المفاهيم والمفردات الأساسية بحيث تكون القطعة ناقصة منها ومن ثم يقرأ الطلاب النص الذي جهزه المعلم ويحاولون إيجاد المفاهيم أو المفردات الناقصة، يقرأ الطلاب النص الأصلي من الكتاب ليتذكروا المفردات الواجب وضعها بالفراغات ويقرأ النص الناقص ويضع المفردات أو المفاهيم.

م السبب والنتيجة:

يجهز المعلم النموذج الخاص بهذه الاستراتيجية، يكلف المعلم الطلبة بقراءة النص. ومن ثم يطلب منهم تعبئة النموذج الخاص من الأفكار التي خزنت في ذاكرتهم. يمكن ان يعود الطالب بعد ذلك الى النص الأصلي ليقوم بتقييم ذاته. يمكن استخدام هذه الاستراتيجية للتقييم او التدريس كما يمكن استخدامها فرديًا او من خلال المجموعات.

المظهر	السبب	النتيجة	المنع

أدوات التقويم

قوائم الرصد / الشطب :

عبارة عن قائمة الأفعال / السلوكيات التي يرصدها المعلم ، أو الطالب أثناء تنفيذ مهمة أو مهارة تعليمية يرصدها المعلم أو الطالب . وتعد من الأدوات المناسبة لقياس مدى تحقق النتائج التعليمية لدى الطلبة ، ويستجاب على فقراتها باختيار إحدى الكلمتين من الأزواج التالية (على سبيل المثال) : صح أو خطأ ، نعم أو لا ، موافق أو غير موافق

سلم التقدير :

هو أداة بسيطة تظهر فيما إذا كانت مهارات المتعلم متدنية أو مرتفعة ، حيث تخضع كل فقرة لتدرج من عدة فئات أو مستويات ، حيث يمثل أحد طرفيه انعدام أو وجود الصفة التي نقدرها بشكل ضئيل ويمثل الطرف الآخر تمام أو كمال وجودها ، وما بين الطرفين يمثل درجات متفاوتة من وجودها

سجل وصف سير التعلم:

يعد سجل وصف التعلم تعبيراً مكتوباً يصف به الطالب عملية التعلم ، وهو يتكون من سجل منظم عبر الوقت يتضمن آراء أو أحداث يسمح فيها للطلاب بالتعبير عن رأيه حول خبرات متنوعة يمكن أن يكون قرأها أو شاهدها أو مر بها في حياته الخاصة ، حيث يعيد الطلبة التفكير بخبرة تعليمية أو نص قاموا بدراسته ويكتبون رأيهم واستجاباتهم ، وبذلك يتيح للطلبة الفرصة للتوسع في التعبير عن انطباعاتهم الأولية بحرية ويربطون تلك الخبرة مع الأنواع الأخرى من التعلم . فالكتابة اليومية أو الأسبوعية تحسن من طلاقة الطلبة في الكتابة وتطور إبداعاتهم .

السجل القصصي:

يعطي السجل القصصي صورة واضحة عن تقدم المتعلم ، لأنه يتطلب وقتاً لكتابته ومتابعته وتفسيره . كما يجب على المعلم أن تكون أحكامه موضوعية عندما يدون ملاحظاته في السجل القصصي . وأن يكون مستعداً للكتابة في أي وقت ، لأن المتعلمين يظهرون دلالات على النمو والتطور في لحظات غير متوقعة . التعريف : عبارة عن وصف قصير من المعلم ؛ ليسجل ما يفعله المتعلم ، والحالة التي تمت عندها الملاحظة . مثلاً من الممكن أن يدون المعلم كيف عمل المتعلم ضمن مجموعة ، حيث يدون أكثر الملاحظات أهمية حول مهارات العمل ضمن مجموعة الفريق (العمل التعاوني) .



الوحدة الاولى:

الحاسوب والحياة

- يتوقع من الطالب بعد نهاية هذه الوحدة أن:
- يوضح المقصود بوسائل التواصل الاجتماعي ويذكر أنواعها.
- يبرز أهم مميزات مواقع التواصل الاجتماعي.
- يبين الأثر الإيجابي لوسائل التواصل الاجتماعي ويوضح أثرها السلبي على الفرد والمجتمع.
- يعدد مخاطر الحاسوب والانترنت.
- يضع خطوات عملية للحد من هذه المخاطر.
- يعرف المواطنة الرقمية.
- يحدد مواصفات المواطن الرقمي.
- يعدد محاور المواطنة الرقمية ويعبر عنها.
- يذكر القواعد الاساسية التي تجعل من الشخص مواطن رقمي صالح.



Windows 10

النتائج الخاصة:

- يوضح المقصود بوسائل التواصل الاجتماعي.
- يُعدد أنواع وسائل التواصل الاجتماعي، ويذكر أمثلة عليها.
- يذكر مميزات مواقع التواصل الاجتماعي.
- يُميز بين الآثار الايجابية والآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التمثيل/ لعب الأدوار
- التجهيز المسبق للحصة:
- يختار المعلم مجموعة من الطلبة القادرين على التمثيل لأداء الادوار الآتية: (طالب يتقمص دور وسائل التواصل الاجتماعي، طالب يقوم بدور القاضي، طالب يقوم بدور محامي الدفاع عن وسائل التواصل الاجتماعي، آخر يقوم بدور محامي الادعاء) ويكلفهم بقراءة الدرس قراءة مسبقة وبشكل جيد.
- يعمل المعلم على تجهيز مجموعة من الأسئلة من نوع اختيار من متعدد ويحفظها على موقع **plickers**.
- يطبع المعلم بطاقات مكتوب عليها القاضي، وسائل التواصل الاجتماعي، محامي الإدعاء، محامي الدفاع.
- يبدأ القاضي الحديث بأن يطلب من المدعى عليه وهو وسائل التواصل الاجتماعي بالتعريف عن نفسه.
- يبدأ الطالب الذي يمثل دور وسائل التواصل الاجتماعي بالتعريف عن نفسه وعن أنواعه.
- يوجه الطالب الذي يمثل دور الإدعاء بعض التهم الى المدعى عليه (الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي).
- يدافع الطالب الذي يقوم بدور الدفاع من خلال ابراز المميزات والآثار الإيجابية لمواقع التواصل الاجتماعي.
- يدور النقاش بينهم.
- يفتح المعلم باب الحوار مع باقي الطلاب من خلال الاسئلة المفتوحة، من يؤيد فكرة ان مواقع التواصل الاجتماعي مواقع متهمة وآثارها السلبية اكثر من الإيجابية ولماذا؟ ومن يعارض هذه الفكرة ولماذا؟
- يحكم القاضي براءة مواقع التواصل الاجتماعي من التهم المنسوبة إليها وأن آثارها الإيجابية أو السلبية تنبع من خلال استخدام الاشخاص لها.
- يوجه المعلم الطلبة لتنفيذ نشاط البحث صفحة 6 وتنفيذ الأنشطة صفحة 8، و صفحة 10
- يوزع المعلم ورقة العمل (1) على الطلبة ويتابع عملهم وقيمهم

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التواصل - الاسئلة والأجوبة/ الملاحظة / التقويم المعتمد على الأداء - لعب الأدوار
- ادوات التقويم - موقع **plickers**.

الدرس الثاني: مخاطر استخدام الحاسوب والانترنت

التناجات الخاصة:

- يُعدّد بعض مخاطر الحاسوب والانترنت.
- يضع خطوات صحيحة للتخلص من بعض هذه المخاطر.
- يلتزم بطرق التعامل الصحيحة مع الحاسوب والانترنت.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

التعلم التعاوني – جيڪسو

- التمهيد للحصة بسؤال الطلبة عن أهمية استخدام الانترنت في حياتنا وعن عدد الساعات التي يقضونها باستخدام احدى ادوات تكنولوجيا المعلومات.
- تقسيم طلبة الصف الى أربع مجموعات بعدد مواضيع الدرس وتوزيع المواضيع عليهم.
- تكليف المجموعات بدراسة المواضيع المطلوبة وكتابة الملاحظات الخاصة به وكذلك حل الأنشطة الخاصة بموضوعهم.
- إعادة تشكيل مجموعات جديدة بحيث تتكون من عضو من كل مجموعة قديمة.
- يشرح كل عضو من أعضاء المجموعات الجديدة موضوعه لبقية أفراد المجموعة.
- يعود الأعضاء الى المجموعات الاولى.
- يفتح المعلم باب الحوار والمناقشة لمواضيع الدرس كافة ليوضح المفاهيم.
- عرض الفيديوهااتفوائد الانترنت والتعامل السليم مع الحاسوب ومضار الانترنت من مجلد multimedia.
- يوزع المعلم ورقة العمل (2) على الطلبة ويتابع عملهم وقيمهم.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التواصل – الاسئلة والأجوبة / الملاحظة / التقويم المعتمد على الأداء
- ادوات التقويم – بطاقة الخروج / موقع plickers.

النتائج الخاصة:

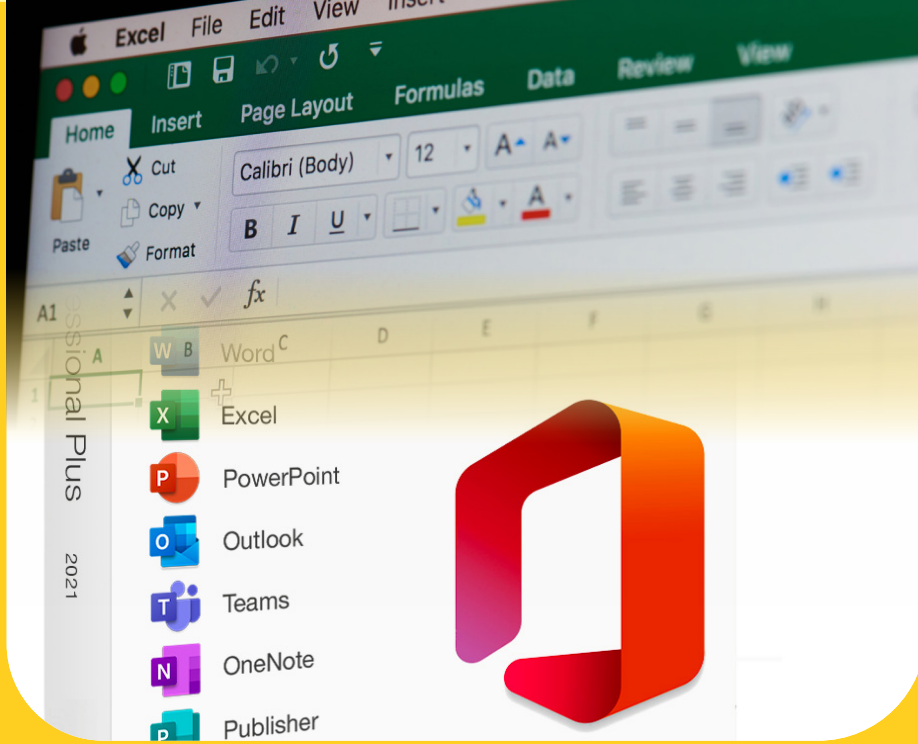
- يُعرّف المواطنة الرقمية.
- يُعدد صفات المواطن الرقمي.
- يوضح محاور المواطنة الرقمية.
- يُعدد ويؤكد على القواعد الاساسية للمواطنة الرقمية الصالحة.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التدريس المباشر/ معنى الكلمة/ التعلم التعاوني الجماعي.
- التجهيز المسبق للحصة:
- يقرأ المعلم خطوات استراتيجية معنى الكلمة جيداً.
- يطبع المعلم النموذج الخاص بالاستراتيجية من الملاحق بعدد طلاب الصف.
- يوزع المعلم النموذج على الطلبة ويكلفهم بتعبئته حسب المفتاح المرافق.
- يقسم الطلبة الى مجموعات صغيرة ويقومون بمناقشة معاني الكلمات.
- يتابع المعلم عمل الطلبة ويرشدهم ويوضح لهم ما أشكل عليهم.
- يعرض المعلم الفيديو الخاص بالمواطنة الرقمية والمخزن في مجلد multimedia على الطلبة.
- يوزع المعلم على المجموعات النموذج الخاص بالسبب والنتيجة من خلال الجزء الخاص بالقواعد الاساسية للمواطنة الرقمية الصالحة.
- يلخص الطلبة ابرز الافكار.
- يتابع المعلم عمل المجموعات ويقدم الملاحظات.
- يكلف المعلم الطلبة بحب النشاط صفحة (16).

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التواصل/ الأسئلة والأجوبة/ السبب والنتيجة..
- أدوات التقويم: موقع plickers.



الوحدة الثانية:

برنامج الجداول الإلكترونية Microsoft Excel 2013

يتوقع من الطالب بعد نهاية هذه الوحدة أن:

1. يُشغل برنامج الجداول الإلكترونية ويتذكر مكونات شاشة البرنامج الرئيسية.
2. يُحدد الخلية النشطة ومحتوياتها وكذلك النطاق العمودي والنطاق الأفقي.
3. يدخل البيانات وينسقها ويكتب صيغ حسابية بسيطة.
4. يتعرف التنسيقات الرقمية ويضيفها للبيانات.
5. يدرج خلية ويضيف اعمدة لورقة العمل وكذلك يضيف اوراق عمل للمصنف او يحذفها.
6. يعدل على حجم الخلايا.
7. يُنظم اوراق العمل من خلال إعادة تسميتها أو نسخها أو نقلها.
8. يُرتب البيانات تصاعدياً او تنازلياً.
9. يستخدم أمر التصفية لإظهار البيانات التي تنطبق عليها شروط معينة.
10. يستخدم امر البحث للإيجاد بيانات معينة ويستبدلها ببيانات محددة بأخرى.
11. يوضح المقصود بالمخططات.
12. يُضيف صور وقصاصات فنية وأشكال ومخططات.
13. يعي أهمية استخدام الصور والقصاصات الفنية والأشكال والمخططات لتوضيح الأفكار.
14. يثمن دور برنامج الجداول الإلكترونية في تسهيل العمليات الحسابية.



Windows 10

النتائج الخاصة:

1. يُشغل برنامج الجداول الإلكترونية.
2. يبين مكونات شاشة البرنامج الرئيسية.
3. يُحدد الخلية النشطة ومحتوياتها وكذلك النطاق العمودي والنطاق الأفقي.
4. يدخل البيانات وينسقها.
5. يكتب صيغ حسابية بسيطة.

الزمن اللازم للدرس:

حصة واحدة.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

التعلم التعاوني الجماعي/ التدريس المباشر-أوراق العمل- المحاضرة/ اشارات المرور/ التدوير

- التمهيد للحصة:
- يبدأ المعلم الحصة من خلال النشاط التفاعلي التمهيدي.
- يقسم المعلم الطلبة على مجموعات.
- يوزع المعلم مواضيع الدرس على المجموعات بحيث تقوم كل مجموعة بدراسة موضوعها جيدًا.
- يقوم طالب متحدث من كل مجموعة بشرح الجزء الخاص بمجموعته امام باقي المجموعات ويطبق عملياً باستخدام جهاز العرض.
- يكلف المعلم المجموعات بحل النشاط الوارد في الدرس صفحة 23.
- يتابع الطلبة ويوجههم.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التقويم المعتمد على الأداء
- أداة التقويم (1): سجل وصف سير التعلم.
- أداة التقويم (2): قائمة رصد.

النتائج الخاصة:

1. يتعرف التنسيق الرقمي.
2. يُضيف تنسيقات رقمية للبيانات.
3. يزيد ويقلل من عدد المنازل العشرية.
4. يضيف رمز العملة.

الزمن اللازم للدرس:

حصتان.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التعلم في مجموعات - تدريب زميل / التدريس المباشر - المحاضرة - العمل في الكتاب المدرسي - أوراق عمل / اشارات المرور / العصف الذهني.
- يطبع المعلم ورقة عمل (1) من قسم الملاحق ويوزعها على الطلبة.
 - التمهيد للحصّة: يكتب المعلم الأرقام الآتية على السبورة ويسأل الطلبة ماذا تعني لهم هذه الأرقام. (20، 98، 88.2، 100، 500، 1000، 9500، 32، 28) يمكن ان يضع الارقام التي تدل على درجة الحرارة في ذلك اليوم واي أرقام أخرى بحسب الموقف.
 - يستمع المعلم الى اجابات الطلبة فبعضهم قد تعني له علامة امتحان، بعضهم المعدل، آخرين درجة الحرارة، وهكذا. وهذا يعني اننا لا نستطيع التخمين الصحيح للأعداد الواردة لعدم وجود معلومات أخرى تدلنا على ذلك.
 - لذلك فإننا نحتاج الى التنسيقات الرقمية.
 - يشرح المعلم خطوات إضافة تنسيقات رقمية للأعداد.
 - يقيم المعلم الطلبة من خلال تنفيذهم للأنشطة الواردة في الدرس صفحة 29 وجرب وتعلم في الصفحتين 25، 28.
 - يكلف المجموعات بتنفيذ ورقة عمل (1).

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التقويم المعتمد على الأداء
- أداة التقويم (1): سجل وصف سير التعلم.
- أداة التقويم (2): قائمة رصد.

النتائج الخاصة:

1. يدرج خلية.
2. يضيف اعمدة لورقة العمل.
3. يضيف اوراق عمل للمصنف.
4. يحذف خلايا.
5. يحذف صفوفًا وأعمدة من ورقة العمل.
6. يحذف ورقة عمل.
7. يعدل على حجم الخلايا.
8. يُنظم اوراق العمل من خلال إعادة تسميتها أو نسخها أو نقلها.

الزمن اللازم للدرس:

حصتان.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التعلم في مجموعات - تدريب زميل / التدريس المباشر - المحاضرة - العمل في الكتاب المدرسي - اوراق العمل / اشارات المرور / المراسل المتنقل / التعلم بالاكتشاف.
- التجهيز المسبق للحمصة: طباعة ورقة عمل (2) وتوزيعها على المجموعات.
- التمهيد للحمصة: يبدأ المعلم بسرد الموضوع الآتي:
- كتبت اسماء الطلبة في برنامج الجداول الالكترونية ترتيبًا هجائيًا وبعد ان أتمتها انتقل الى المدرسة طالبٌ جديد. كيف لي ان أضيف اسمه؟ وأين؟
- ثم يخبرهم ان طالبًا اخر قد انتقل ماذا عليه ان يفعل؟
- من خلال السرد السابق يستنتج الطلبة انه يجب معرفة كيفية اضافة او حذف الصفوف والأعمدة.
- يبدأ المعلم بتنفيذ مهارات الإضافة أمامهم ويطلب منهم تنفيذ الخطوات وان يعمل كل طالب متقن على تدريب زميله.
- يطلب منهم تجريب مهارة الحذف لوحدهم كون الخطوات متشابهة وعليهم استخدام اشارات المرور.
- يتابع المجموعات ويرشدهم. ويخبرهم بأن الطالب الذي ينفذ النشاط عليه تعليم زملاؤه.
- في كل مجموعة يجب ان يكون طالب يقوم بدور المراسل المتنقل بحيث ينتقل الى المجموعات الأخرى يأخذ خبرة ومعلومات منهم وينقلها الى مجموعته.
- يوضح المعلم للطلبة خطوات تنسيق الخلايا ويكلفهم بالتجريب.
- يقيم المعلم الطلبة من خلال تنفيذهم للأنشطة الواردة في الدرس الصفحات (35، 38، 41).

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التقويم المعتمد على الأداء
- أداة التقويم (1): سجل وصف سير التعلم.
- أداة التقويم (2): قائمة رصد

التناجات الخاصة:

1. يُرتب البيانات تصاعدياً او تنازلياً.
2. يستخدم أمر التصفية لإظهار البيانات التي تنطبق عليها شروط معينة.
3. يستخدم امر البحث للبحث عن بيانات معينة.
4. يستبدل بيانات محددة بأخرى.
5. يمسح البيانات.

الزمن اللازم للدرس:

حصتان.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التعلم في مجموعات / التدريس المباشر- المحاضرة- العمل في الكتاب المدرسي- أوراق العمل/ اشارات المرور.
- التجهيز المسبق للحصّة: يطبع ورقة عمل (3) بعدد المجموعات.
- التمهيد للحصّة: يكتب المعلم اسماء مجموعة من طلبة الصف على السبورة بدون ترتيب ثم يطلب من احد الطلبة ترتيبهم بحسب الأحرف الهجائية.
- يوضح المعلم للطلبة امكانية تنفيذ ذلك باستخدام برنامج الجداول الإلكترونية وبخطوات اسهل واسرع.
- ينفذ خطوات ترتيب الأسماء امام الطلبة باستخدام برنامج الجداول الالكترونية وينفذ الأمثلة الواردة في الكتاب.
- يطلب من المجموعات تطبيق المهارة السابقة ويتابعهم.
- يعلم الطلبة المهارات اللاحقة ويكلفهم بتطبيقها.
- يكلف المجموعات بالعمل على الأنشطة الواردة في الدرس في الصفحتين (45، 48) وكذلك جرب وتعلم صفحة 49.
- يتابع المعلم المجموعات ويؤكد على ضرورة استخدام بطاقات اشارات المرور.
- يوزع ورقة عمل (3) على المجموعات لتنفيذها ويتابعهم.
- يكلف الطلبة بالإجابة عن التقويم الإلكتروني ويُقيّم عمل الطلبة.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

التقويم المعتمد على الأداء
أداة التقويم (1): سجل وصف سير التعلم.

النتائج الخاصة:

1. يوضح المقصود بالمخططات.
2. يُضيف صور.
3. يضيف أشكال ومخططات.
4. يعي أهمية استخدام الصور والقصاصات الفنية والأشكال والمخططات لتوضيح الأفكار.

الزمن اللازم للدرس:

حصتان.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التعلم في مجموعات - تدريب زميل / التدريس المباشر - المحاضرة - العمل في الكتاب المدرسي - أوراق العمل / اشارات المرور / أعواد المثلجات.
- التمهيد للحصة: يختار المعلم طالب باستخدام أعواد المثلجات ليقوم بإدراج صورة (يفترض بالطلبة إتقان المهارة لتكرارها أكثر من مرة).
- يكلف المجموعات بتنفيذ الخطوات السابقة.
- يقوم كل طالب بالمجموعة بتدريب زملائه غير المتقنين.
- يكرر المعلم الخطوات السابقة لإدراج قصاصة فنية والأشكال.
- يوضح المعلم أهمية استخدام المخططات الممثلة للبيانات.
- ينفذ خطوات ادراج مخططات ويشرح انواع المخططات للطلبة.
- يكلف المجموعات بإعادة الخطوات.
- يقوم الطالب المتقن في المجموعة بتدريب زميله غير المتقن.
- يقيم المعلم الطلبة من خلال تنفيذهم للأنشطة الواردة في الدرس في الصفحتين (51، 53).
- يكلف الطلبة بتنفيذ ورقة عمل (4) ويتابعهم.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التقويم المعتمد على الأداء
- أداة التقويم (1): سجل وصف سير التعلم.
- أداة التقويم (2): قائمة رصد.

النتائج الخاصة:

1. يستخدم جميع المهارات التي تعلمها في برمجية الجداول الإلكترونية ليُصمم الجداول.
2. يجري العمليات الحسابية باستخدام برنامج الجداول الإلكترونية.
3. يُنسق البيانات الرقمية.
4. يعزز ويدعم بياناته وجداوله بالصور والمخططات المناسبة.
5. يُنمي مهارات التواصل والتعاون بين زملاء.
6. يكون طالبًا منتميًا لوطنه وامتته من خلال انجازه لأهم المواضيع التي تهتم امته.
7. تزيد ثقته بنفسه نتيجة قيامه بعمل مفيد.

الزمن اللازم للدرس:

حصتان.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

التعلم التعاوني الجماعي / التعلم من خلال المشاريع

- يجتمع الطلبة في مجموعات ويحددون المواضيع التي سيقومون بالعمل عليها. يمكنهم اختيار المواضيع الواردة في الكتاب أو اختيار مواضيع أخرى غيرها شريطة أن تكون هادفة.
- يحدد المعلم للطلبة المعايير التي سيقوم بتقييمهم عليها وهي المعايير الواردة في جزء الملاحق ويضاف لها جميع المهارات التي تعلمها في هذه الوحدة.
- يرصد المعلم علامات للطلبة ويعرض المشاريع المتميزة في اليوم العلمي للمدرسة.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

التقويم المعتمد على الأداء

أدوات التقييم: أداة التقويم (3): سلم التقدير العددي.



الوَحدةُ الثالثةُ

مُحرِّكُ الأَلْعَابِ

Construct 2

يتوقع من الطالب بعد نهاية هذه الوحدة أن:

1. يشغل برنامج محرك الألعاب Construct2.
2. يتعرف مراحل تصميم الألعاب.
3. يشغل برنامج محرك الألعاب Construct 2.
4. يضيف الكائنات إلى حيز العمل وينسقها.
5. يضيف سلوك الحركة بما يتناسب مع الكائن.
6. يضيف الاحداث المناسبة للعبة.
7. يضيف التصرفات المناسبة للاحداث.
8. يضيف خلفية للعبة.
9. يصمم ألعاباً تعليمية.

النتائج الخاصة:

1. يتعرف مراحل صناعة الألعاب.
2. يحدد نوع الجهاز المناسب للعبة.
3. يبين طريقة تصميم اللعبة.
4. يحدد طريقة تنفيذ اللعبة وبرمجتها.
5. يبين طريقة نشر اللعبة.

الزمن اللازم للدرس:

حصة واحدة.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التعلم التعاوني الجماعي / التدريس المباشر - أوراق العمل - المحاضرة
- التجهيز للحصة:
- طباعة ورقة العمل (1) بعدد المجموعات.
- التمهيد للحصة:
- يبدأ المعلم الحصة من خلال عرض فيديو للعبة ماينكرافت أو أي لعبة أخرى متاحة.
- يقسم المعلم الطلبة على مجموعات.
- يناقش المعلم الطلبة بأفكارهم حول الألعاب الإلكترونية التي يفضلون لعبها وما يميز كل لعبة عن الألعاب الأخرى.
- يبين المعلم للطلبة أنهم سيتعلمون من خلال برنامج construct2 كيفية صناعة ألعاب تعليمية خاصة بهم.
- يوجه المعلم الطلبة خلال مجموعات لكتابة 3 أفكار يمكن تحويلها إلى ألعاب. ويؤكد على اختيار نوع الجهاز الذي سيستخدم للعبة وطريقة التحكم بها.
- يدون المعلم أفكار الطلبة على اللوح ويناقش معهم أهم الأفكار التي يمكن الاعتمادها للألعاب.
- يشرح المعلم مفهوم تصميم اللعبة وما يجب تحديده في هذه الخطوة ممثلاً على ذلك بلعبة ماينكرافت أو أي لعبة أخرى، ثم يوجه الطلبة لحل النشاط ص 60.
- يبين المعلم أهمية آخر خطوتين وهما اختبار اللعبة ونشرها.
- يوجه المعلم الطلبة لتنفيذ نشاط البحث عبر الإنترنت ص 61 ويعرض ما توصل إليه الطلبة.
- يكلف الطلبة بحل ورقة العمل (1) ويتابع عملهم ويوجههم.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التقويم المعتمد على الأداء / مراجعة الذات
- أداة التقويم (1): قائمة رصد
- أداة التقويم (2): سجل وصف سير التعلم.

الدرس الثاني: لبدأ العمل مع محرك الألعاب Construct 2

النتائج الخاصة:

1. يحمل برنامج صناعة الألعاب Construct 2.
2. يشغل برنامج صانع الألعاب ويتعرف مكونات الشاشة الرئيسة .
3. يستكشف اقسام الشاشة الرئيسة ومكوناتها.
4. يغلق برنامج صانع الألعاب بشكل صحيح.

الزمن اللازم للدرس:

حصة واحدة.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

التعلم في مجموعات / التدريس المباشر- المحاضرة- أوراق عمل/ اشارات المرور.

- التجهيز المسبق للحصة:
- يطبع المعلم ورقة عمل (2) من قسم الملاحق بعدد المجموعات.
- التمهيد للحصة: يذكر المعلم الطلبة بطرق تشغيل البرمجيات التي تعلموها سابقاً.
- يستخدم المعلم جهاز العرض لتوضيح كيفية تحميل برنامج صانع الألعاب.
- يوجه المعلم الطلبة لتحميل البرنامج وفتحه ويتابع عملهم ويقدم الدعم اللازم ويوجههم لاستخدام إشارات المرور عند اللزوم.
- يستعرض المعلم مع الطلبة مكونات الشاشة الرئيسة ويوجه الطلبة لاستكشاف الشاشة ومكوناتها.
- يقيّم المعلم الطلبة من خلال تنفيذهم للأنشطة الواردة في الدرس.
- يكلف المجموعات بتنفيذ ورقة عمل (2).
- يوجه المعلم الطلبة لحل جرب وتعلم ص 65.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

التقويم المعتمد على الأداء / مراجعة الذات
أدوات التقييم: أداة التقويم (1): قائمة رصد.
أداة التقويم (2): سجل وصف سير التعلم.

التنائج الخاصة:

1. يتعرف مكونات قائمة ملف.
2. يحفظ الملف والمشروع.
3. يفتح مشروعًا مخزن مسبقًا.
4. ينشيء مشروعًا جديدًا.
5. يغلق المشروع بشكل صحيح.

الزمن اللازم للدرس:

حصة واحدة.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

التعلم في مجموعات / التدريس المباشر- المحاضرة/ التعلم النشط

- التجهيز المسبق للحصة: يخزن المعلم مشروعًا في البرنامج باسم (رائد الفضاء).
- التمهيد للحصة: توجيه الطلبة لفتح برنامج صانع الألعاب.
- يوجه المعلم الطلبة لاستكشاف قائمة **file**.
- يستخدم المعلم جهاز العرض لتوضيح خيارات قائمة **File** ويوجه الطلبة للتطبيق العملي.
- يوجه المعلم الطلبة لفتح المشروع المخزن ويطلب منهم حفظه كملف مرة وحفظه كمشروع مرة أخرى.
- يوجه المعلم الطلبة لحل النشاط ص 71 ويتابع عملهم ويوجههم.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

التقويم المعتمد على الأداء / مراجعة الذات
أدوات التقويم: (1): قائمة رصد
أدوات التقويم: (2): سجل وصف سير التعلم.

النتائج الخاصة:

1. يضيف كائن Sprite إلى المشروع.
2. ينسق حجم الكائن بما يتناسب مع فكرة المشروع.
3. يضيف سلوك الحركة للكائن.
4. يشغل اللعبة.
5. يعدل اللعبة بعد تطبيقها عمليًا.

الزمن اللازم للدرس:

حصتان.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التعلم في مجموعات / التدريس المباشر- المحاضرة- العمل في الكتاب المدرسي- التعلم النشط/ اشارات المرور.
- التجهيز المسبق للحصة: يتأكد المعلم من وجود مجلد الصور على سطح المكتب.
 - التمهيد للحصة: يرسم المعلم سيارة على اللوح ويطلب من الطلبة رسم طريقة لحركة السيارة على اللوح ثم تطبيقها أمام الصف (محاكاة حركة السيارة).
 - يوضح المعلم للطلبة أن اللعبة الأولى التي سيتم تطبيقها هي لعبة سيارة تتحرك باتجاهات مختلفة دون أن تصطدم بعوائق.
 - يستخدم المعلم جهاز العرض ليوّضح للطلبة كيفية إنشاء مشروع جديد وإدراج صورة سيارة من مجلد الصور.
 - يستخدم المعلم جهاز العرض لتوضيح كيفية إضافة سلوك الحركة للسيارة من شريط الخصائص .
 - يكلف المجموعات بالعمل على النشاط ص 76 ويطلب منهم استخدام أكواب المرور عند الحاجة.
 - يبين المعلم للطلبة كيفية تشغيل اللعبة ويشجعهم على اللعب الجماعي.
 - يوجه المعلم الطلبة لحل النشاط وجرب وتعلم ص 78 ويتابع عملهم ويقدم الدعم اللازم.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التقويم المعتمد على الأداء / مراجعة الذات
- أدوات التقويم: أداة التقويم (1): قائمة رصد.
- أداة التقويم (2): سجل وصف سير التعلم.

التأجاءات الخاصة:

1. يضيف أنواعاً مختلفة من الكائنات للمشروع.
2. يُضيف أنواعاً مختلفة من السلوك الحركي للكائنات.
3. يضيف الأحداث Events و التصرفات Actions.
4. يضيف خلفية للمشروع.

الزمن اللازم للدرس:

حصتان.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

- التعلم في مجموعات / التدريس المباشر- المحاضرة- العمل في الكتاب المدرسي/ التعلم النشط/ اشارات المرور.
- التمهيد للحصة: يراجع المعلم مع الطلبة كيفية إضافة كائن للمشروع وكيفية إضافة سلوك الحركة للكائن.
- يوجه المعلم الطلبة لإنشاء مشروع جديد وحفظه باسم (الرياضي النشط).
- يستخدم المعلم جهاز العرض لتوضيح كيفية إدراج كائن (رياضي) وإضافة سلوك الحركة Direc-8 tion.
- يوجه المعلم الطلبة لتطبيق الخطوات من خلال حل النشاط ص 80 ويتابع عملهم ويقدم الدعم اللازم.
- يوجه المعلم الطلبة لاستكشاف كيفية إضافة الكرات بأعداد كبيرة لحيز العمل ويقدم لهم الدعم اللازم.
- يوجه المعلم الطلبة لحل جرب وتعلم ص 82.
- يستخدم المعلم جهاز العرض لتوضيح كيفية إدراج أحداث (التصادم مع كائن آخر) وكيفية إضافة تصرف ناتج عن الحدث.
- يوجه المعلم الطلبة لتطبيق الخطوات من خلال حل النشاط ص 86 وجرب وتعلم.
- يوضح المعلم كيفية إضافة خلفية للعبة ويوجه الطلبة لتطبيق الخطوات عملياً.
- يوجه المعلم الطلبة لحل الأنشطة الواردة ص 88 ويقدم لهم الدعم اللازم.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التقويم المعتمد على الأداء / مراجعة الذات
- أدوات التقييم: (1): قائمة رصد
- أدوات التقييم: (2): سجل وصف سير التعلم.

التناجات الخاصة:

1. يضيف العوائق إلى المشروع.
2. يضيف التصرفات والأحداث المناسبة للعوائق.
3. يضيف تصرف إعادة اللعبة.

الزمن اللازم للدرس:

حصتان.

استراتيجيات التدريس وإدارة الصف:

التعلم التعاوني الجماعي / التعلم من خلال المشاريع

- يوجه المعلم الطلبة إلى فتح لعبة الرياضي النشط ولعبها لمدة ٥ دقائق واسترجاع طريقة تصميمها.
- يوجه المعلم الطلبة لإضافة الكائنات (قارب، بقع زيت، قطع خشبية) بأعداد معينة داخل حيز العمل مع التحكم بأحجامها.
- يناقش المعلم الطلبة بالحدث اللازم والتصرف الصحيح لجعل القارب يلتقط بقع الزيت والقطع الخشبية ليتوصل معهم إلى إضافة الحدث (اصطدام مع كائن) والتصرف هو تدمير.
- يوجه الطلبة لتنفيذ النشاط ص 91 وجرب وتعلم ص 92.
- يناقش المعلم الطلبة بكيفية جعل اللعبة أكثر تشويقاً ويستمتع لأفكارهم.
- يوجه المعلم الطلبة لإضافة عوائق للعبة (الصخور) ويبين لهم أن الهدف منها هو إعادة اللعبة من البداية في حال اصطدم القارب بالصخرة.
- يوضح المعلم للطلبة كيفية إضافة الحدث والتصرف لإعادة اللعبة.
- يوجه المعلم الطلبة لحل النشاط ص 95 ويتابعهم ويقدم الدعم اللازم.
- يناقش المعلم الطلبة بالخلفية المناسبة للعبة ويوجههم لتطبيق الأنشطة ص 96.

استراتيجيات التقويم وأدواته:

- التقويم المعتمد على الأداء / مراجعة الذات
- أدوات التقويم: أداة التقويم (1): قائمة رصد.
- أداة التقويم (2): سجل وصف سير التعلم.

الملاحق وأوراق العمل



الوحدة الأولى: الحاسوب والحياة

الدرس الأول: وسائل التواصل الاجتماعي

ورقة عمل (1)

اختر أحد الوجوه وانقر عليه مع الضغط على مفتاح Ctrl ولاحظ الشكل الذي ينتج واكتب اسمه ونوعه في العمود الثاني:

يقوم المعلم بتخزين الصور المرفقة لورقة العمل في مجلد باسم مستوى 6 على سطح المكتب ويتأكد من الروابط.

الوحدة الاولى: الحاسوب والحياة

الدرس الثاني: مخاطر استخدام الحاسوب و الانترنت

ورقة عمل (2)

صنف السلوكيات الآتية إلى صحيحة و غير صحيحة مع ذكر السلوك البديل للسلوك غير الصحيح:



.....



.....



.....



.....



.....



.....

الوحدة الأولى: الحاسوب والحياة

الدرس الثالث: المواطنة الرقمية

الكلمة والمعنى

الكلمة	أ	ب	ج	د	ملاحظات
المواطنة الرقمية					
أنظمة وقواعد					
حرية التعبير الملتزمة بالآداب					
الاستغلال الرقمي					
الوصول الرقمي					
التجارة الإلكترونية					
الاتصالات الرقمية					
محو الأمية الرقمية					
اللياقة الرقمية					
القوانين الرقمية					
الحقوق والمسؤوليات الرقمية					
الصحة والسلامة الرقمية					
الأمن الرقمي					
مواطنة رقمية صالحة					
مواقع مشبوهة					

(ج) لقد رأيت الكلمة ولكنني لا أعرفها

(د) لم أشاهد ولم أسمع الكلمة من قبل.

(أ) أنا أعرف المعنى وأستخدم الكلمة

(ب) أنا أعرف المعنى ولكنني لا أستخدم الكلمة

استراتيجيات التقويم: التواصل / الأسئلة والأجوبة / السبب والنتيجة.
النموذج الخاص بالسبب والنتيجة

المظهر	السبب	النتيجة	المنع

الوحدة الثانية: برنامج الجداول الالكترونية

الدرس الثاني: البيانات الرقمية

ورقة عمل (1)

اسم المجموعة:

يحاول اغلب الأشخاص الحصول على قروض او شراء بعض الاحتياجات غالية الثمن بالأقساط ولكن هناك شروط للموافقة على اعطاءهم هذه القروض وهي ان لا يتجاوز قيمة القسط 45% من الراتب الشهري. خلال تنفيذك لورقة العمل هذه فأنت موظف بنك عليك القيام بما يأتي:

الرقم	اسم الموظف	تاريخ التعيين	الراتب	القسط الشهري	نسبة القسط الشهري الى الراتب	هل يمكن إعطاءه قرض
5	احمد	12/04/2002	400	200		
6	ليث	01/01/2000	543	200		
7	بيان	09/05/2010	900	300		
8	مالك	17/10/2018	600	400		
9	سماح	03/02/2016	530	140		
10	محمد	04/06/2000	840	240		
11	هاشم	12/10/2015	734	380		

1. ادخال المعلومات في الشكل أدناه الى برنامج اكسل.
2. العمل على تعبئة الرقم للموظفين من خلال التعبئة التلقائية.
3. جعل التنسيق الرقمي لتاريخ التعيين تاريخ طويل.
4. حساب النسبة المئوية للقسط الشهري مقسوماً على الراتب.
5. إضافة رمز النسبة المئوية وعدد الخانات العشرية 2.
6. في خانة هل يمكن منح القرض اضافة نعم او لا بناءً على الشرط في الأعلى.
7. ادخال رمز الدينار الأردني للراتب. واحفظ العمل باسم قروض.
8. تحديد أنواع البيانات التي قمت باستخدامها في هذا العمل.

الوحدة الثانية: برنامج الجداول الالكترونية

الدرس الثالث: تنسيق الخلايا

ورقة عمل (2)

الرقم	اسم الموظف	تاريخ التعيين	الراتب	القسط الشهري	نسبة القسط الشهري الى الراتب	هل يمكن إعطاءه قرض
5	احمد	12/04/2002	400	200		
6	ليث	01/01/2000	543	200		
7	بيان	09/05/2010	900	300		
8	مالك	17/10/2018	600	400		
9	سماح	03/02/2016	530	140		
10	محمد	04/06/2000	840	240		
11	هاشم	12/10/2015	734	380		

افتح ورقة العمل المسماة قروض واجري عليها ما يأتي:

1. اضع عموداً بعد عمود الاسم وادخل فيه المسمى الوظيفي.
2. اضع صفّاً بين بيان ومالك للموظف اكرم علماً بأن تاريخ تعيينه 2003 / 7 / 4 وراتبه 1200 ويعمل مديراً.
3. قم بإضافة ورقة عمل جديدة على المصنف.
4. احذف ورقة العمل sheet2.
5. اجعل ارتفاع الصفوف 30 وعرض العمود 20.
6. اجعل اسم ورقة العمل التي تحتوي على البيانات "التسهيلات".
7. اجعل لون التبويب الخاص بها بنفسجي فاتح.
8. اجعل ورقة العمل sheet 4 بعد ورقة العمل التسهيلات مباشرة.
9. اعمل نسخة ثانية من ورقة العمل التسهيلات.
10. احفظ التغييرات.

الدرس الرابع: تحرير البيانات

ورقة عمل (3)

افتح ورقة العمل المسماة قروض قم بما يأتي

1. رتب الأسماء ترتيبًا تصاعديًا بحسب تاريخ التعيين.
2. قم بعمل تصفية ليظهر لك الموظفين الذين يحصلون على راتب أكثر من 500 دينار.
3. استبدل اسم ليث بإسم سجي.
4. امسح بيانات الموظفة سماح.
5. ما عدد الموظفين الذين يحصلون على راتب اقل من 500 دينار.

Microsoft Excel - ورقة عمل 1

الرقم	اسم الموظف	تاريخ التعيين	الراتب	القسط الشهري	نسبة القسط الشهري الى الراتب	هل يمكن إعطاء قرض
5	احمد	12/04/2002	400	200		
6	ليث	01/01/2000	543	200		
7	بيان	09/05/2010	900	300		
8	مالك	17/10/2018	600	400		
9	سماح	03/02/2016	530	140		
10	محمد	04/06/2000	840	240		
11	هاشم	12/10/2015	734	380		

الدرس الخامس: قائمة ادراج

ورقة عمل (4)

افتح ورقة العمل المسماة قروض قم بما يأتي

1. استخدم الانترنت وابحث عن انواع سيارات تناسب رواتب الموظفين في هذه الورقة.
2. قم بإضافة صورة سيارات الاحلام الخاصة بكل موظف في صفه وفي العمود F.
3. استبدل البيانات المنطقية في العمود (هل يمكن منحه قرض) بصورة وجه ضاحك بدلاً من نعم ووجه عابس بدلاً من لا.
4. عبر عن رواتب الموظفين باستخدام مخطط عمودي.
5. احفظ العمل.

الرقم	اسم الموظف	تاريخ التعيين	الراتب	القسط الشهري	نسبة القسط الشهري الى الراتب	هل يمكن إعطاء قرض
1	احمد	12/04/2002	400	200	50%	
2	ليث	01/01/2000	543	200	37%	
3	بيان	09/05/2010	900	300	33%	
4	مالك	17/10/2018	600	400	67%	
5	سمح	03/02/2016	530	140	26%	
6	محمد	04/06/2000	840	240	29%	
7	هاشم	12/10/2015	734	380	52%	

أداة التقييم (1)

استراتيجية التقييم : مراجعة الذات (التقويم الذاتي) أداة التقييم : سجل وصف سير التعلم

الاسم : اليوم: التاريخ : | |

تعلمت من هذا الدرس:

.....
.....
.....

الصعوبات التي واجهتني:

.....
.....
.....

مقترحات لتحسين التعلم:

.....
.....
.....

ملاحظات المعلم:

.....
.....
.....

أداة التقويم (2)

أداة التقويم : قائمة رصد

استراتيجية التقويم: المعتمد على الأداء

الرقم	النتاج	أتقن	لم يتقن	ملاحظات
1.	يُشغل برنامج الجداول الإلكترونية ويتذكر مكونات شاشة البرنامج الرئيسية.			
2.	يحدد الخلية النشطة ومحتوياتها وكذلك النطاق العمودي والنطاق الأفقي.			
3.	يدخل البيانات وينسقها ويكتب صيغ حسابية بسيطة.			
4.	يتعرف التنسيقات الرقمية ويضيفها للبيانات.			
5.	يدرج خلية ويضيف اعمدة لورقة العمل وكذلك يضيف اوراق عمل للمصنف او يحذفها.			
6.	يعدل على حجم الخلايا.			
7.	يُنظم اوراق العمل من خلال إعادة تسميتها أو نسخها أو نقلها.			
8.	يُرتب البيانات تصاعدياً او تنازلياً.			
9.	يستخدم أمر التصفية لإظهار البيانات التي تنطبق عليها شروط معينة.			
10.	يستخدم امر البحث للإيجاد بيانات معينة ويستبدلها ببيانات محددة بأخرى.			
11.	يوضح المقصود بالمخططات.			
12.	يُضيف صور وقصاصات فنية وأشكال ومخططات.			

أداة التقويم (3)

المجموعة : موضوع المشروع :

أداة التقييم: سلم التقدير العددي تُعطى علامة من 1 - 4 لكل معيار.

المعيار	العلامة	ملاحظات
مناسبة عنوان الموضوع للمحتوى		
الهدوء		
التعاون		
توزيع المهام		
الالتزام بالوقت		
مناسبة الصور للموضوع		
تناسق الألوان		
وضوح المعلومات		
استخدام التنسيق الرقمي		
استخدام الصيغ الحسابية		
استخدام المخططات		
المجموع		

الدرس الأول: خطوات صناعة الألعاب ورقة عمل (1)

- أملأ الفراغ في المخطط التالي بالمراحل الصحيحة لتصميم الألعاب:
- أحدد النقص في المخطط بعد تعبئته. هل يمكن الاستغناء عن الخطوة السابعة؟ أناقش مع زملاء.

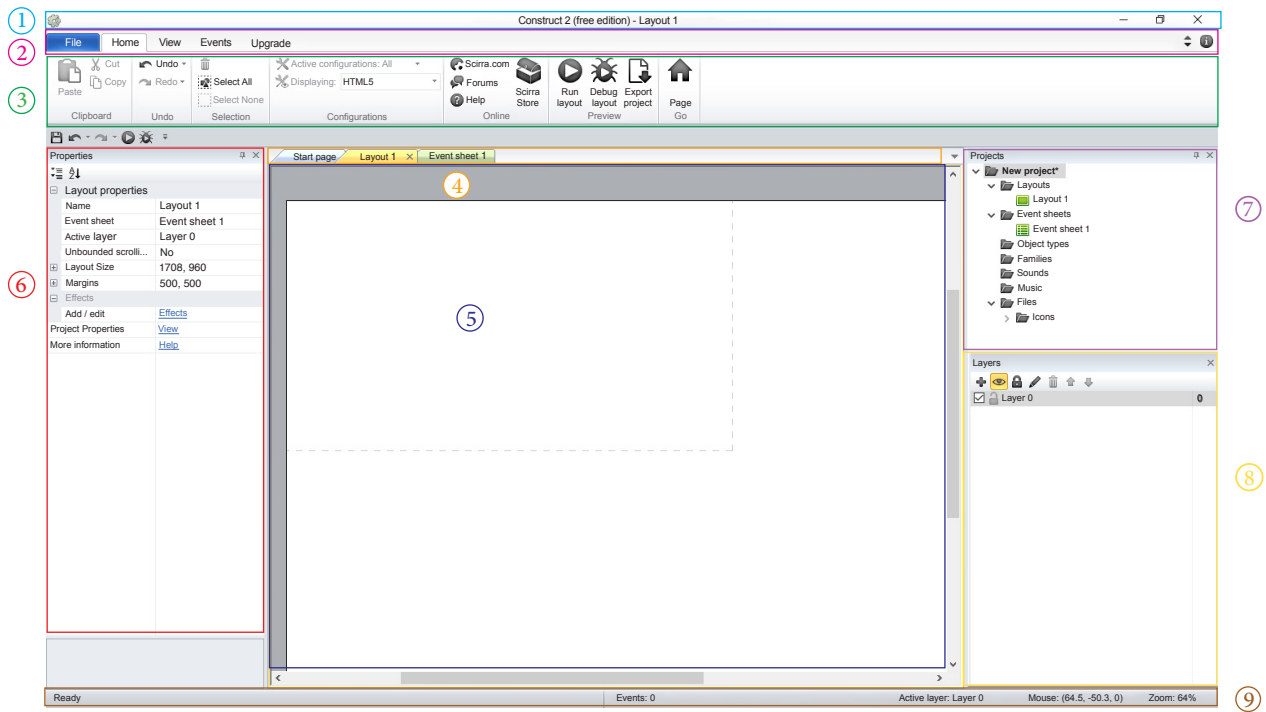


الوحدة الثالثة : محرك الألعاب Construct 2

الدرس الثاني: لنبدأ العمل مع محرك الألعاب ورقة عمل (2)

أكتب مكونات الشاشة الآتية في مكانها الصحيح:

شريط العنوان - شريط القوائم - شريط الادوات - شريط الملفات - منطقة العمل - شريط الخصائص - شريط الكائنات - شريط الحالة.



الوحدة الثانية: محرك الألعاب Construct 2

أداة التقويم (1)

أداة التقويم : قائمة رصد

استراتيجية التقويم: المعتمد على الأداء

الرقم	المعيار	أتقن	لم يتقن	ملاحظات
1.	يتعرف مراحل صناعة الألعاب.			
2.	يحدد نوع الجهاز المناسب للعبة.			
3.	يبين طريقة تصميم اللعبة.			
4.	يحدد طريقة تنفيذ اللعبة وبرمجتها.			
5.	يبين طريقة نشر اللعبة.			
6.	يحمل برنامج صناعة الألعاب Construct2.			
7.	يشغل برنامج صانع الألعاب وتعرف الشاشة الرئيسة.			
8.	يستكشف أقسام الشاشة الرئيسة ومكوناتها.			
9.	يغلق برنامج صانع الألعاب بشكل صحيح.			
10.	يتعرف مكونات قائمة ملف.			
11.	يحفظ الملف والمشروع.			
12.	يفتح مشروعاً مخزن مسبقاً.			
13.	ينشيء مشروعاً جديداً.			
14.	يغلق المشروع بشكل صحيح.			
15.	يضيف كائن Sprite إلى المشروع.			
16.	ينسق حجم الكائن بما يتناسب مع فكرة المشروع.			
17.	يضيف سلوك الحركة للكائن.			
18.	يشغل اللعبة.			
19.	يعدل اللعبة بعد تطبيقها عملياً			
20.	يضيف أنواعاً مختلفة من الكائنات للمشروع.			
21.	يضيف أنواعاً مختلفة من السلوك الحركي للكائنات.			
22.	يضيف الأحداث Events و التصرفات Actions.			
23.	يضيف خلفية للمشروع.			
24.	يضيف العوائق إلى المشروع.			
25.	يضيف التصرفات والأحداث المناسبة للعوائق.			
26.	يضيف تصرف إعادة اللعبة.			

أداة التقويم (2)

استراتيجية التقويم: مراجعة الذات (التقويم الذاتي) أداة التقويم: سجل وصف سير التعلم

الاسم : اليوم: التاريخ : | |

تعلمت من هذا الدرس:

.....
.....
.....

الصعوبات التي واجهتني:

.....
.....
.....

مقترحات لتحسين التعلم:

.....
.....
.....

ملاحظات المعلم:

.....
.....
.....

