

خطة الدرس

أسماء المتدربات: بيان مصري، الاء غرة.

المسار: ابتدائي/اعدادي

التخصص: رياضيات وعلم الحاسوب

السنة: الثالثة

رقم الدرس: الرابع

اليوم: الاثنين

التاريخ: 17.12.2018

السنة الدراسية: 2019/2018

موضوع الدرس: سكراتش – الشرط إذا

المدرسة: الرازي الابتدائية – باقة الغربية

الصف: الرابع

المُرشد: د. نمر بياعة

المُدرب: ايه قعدان

المقدمة:

هذا الدرس سيرتكز على تعليم التلميذ انشاء مقطع برجمي في برنامج سكراتش وهو المفهوم البرجمي ل "الشرط إذا" سيعتمد الدرس على بناء متاهة للوصول للهدف، حيث يتحرك الكائن يمينًا، يسارًا، الى الأعلى والى الأسفل من خلال لوحة التحكم، في حال ملامسته حدود المتاهة سيعود الى نقطة البداية، وعند وصوله وملامسته للهدف سيقول الكائن كلمة Hello مع تغيير في لون الكائن.

يشمل الدرس التعرف على لبنات جديدة وهي: الشرط إذا، عند ضغط المفتاح يمينًا/يسارًا/الى اعلى/الى أسفل، اذهب الى الموضع.

ستُعرض السيرورة من خلال موقع يحتوي على خطوات الدرس مرتبة (افتتاحية، استدراج، اجمال، تقييم) وبعض الارشادات التي يجب على التلميذ تنفيذها كي يتمكن من تنفيذ مهمة الاستدراج كما هو مطلوب.

سنبدأ الدرس بعرض لعبة المتاهة التي يقوم الكائن بالتحرك يمينًا/يسارًا/الى أسفل/الى اعلى من خلال لوحة التحكم للوصول الى الهدف لكن بحال ملامسته حدود المتاهة سيعود الى نقطة البداية من جديد، ومن هنا سندير نقاشًا واياهم، حيث سنستمع لهم ونوجههم نحو ما هو صحيح.

بعد ذلك ينتقل التلاميذ الى مهمة الاستدراج ليتعرف على لبنات جديدة كما ذكر اعلاه، مهمة الاستدراج تحتوي على خطوات العمل بشكل تدريجي تسلسلي اذ على الطالب تنفيذها للحصول على المطلوب.

الاجمال عبارة عن تلخيص للبنات الجديدة التي تم استخدامها اليوم، وظيفتها واختلافها عن اللبنات السابقة.

التقييم عبارة عن تنفيذ مهمة فردية من صنع التلاميذ بتوجيهات منا حيث سنطلب منهم اجراء مهمة وهي فعالية القط والفار بحيث إذا لامس القط الفأر سيصدر صوتًا.

خلفية التلاميذ:

- يستطيع التلميذ اضافة كائن وتغيره وتنسيق خلفية.
- يستطيع التلميذ تغيير حجم الكائن.
- يستطيع التلميذ كتابة مجموعة من الأوامر.
- يستطيع التلميذ تحريك الكائن عن طريق استخدام اللبنة في منطقة البرنامج وتغيير سمك ولون القلم وارتداه عن الحافة.
- يدرك التلميذ وظيفة اللبنة: تحرك، استدر، اتجه نحو الاتجاه، كرر مرات، انزل القلم، عند النقر، ارتد عن الحافة.

الاهداف:

1. أن يعرف التلميذ وظيفة لبنة الشرط إذا.
2. أن يحدد التلميذ متى يستطيع استخدام الشرط إذا.
3. أن يستطيع التلميذ جر لبنة الشرط إذا ويحدد معطياتها ويدخل بياناتها.
4. أن يصف التلميذ اللبنة الخاصة بالشرط إذا، ويعطي مثال على استخدامها.
5. أن يستطيع التلميذ حل مشكلة معطاه له باستخدام الشرط إذا.
6. ان يستطيع التلميذ تحريك الكائن يمينًا/ يسارًا/ الى اعلى/ الى أسفل بواسطة لوحة التحكم.

طريقة التدريس:

1. طريقة المناقشة والحوار:

فسنحرص على الاستماع لآراء التلاميذ خلال الافتتاحية من خلال طرح الأسئلة التالية: ما هو الشرط الذي إذا تحقق يعود الكائن الى نقطة البداية؟ كيف نستطيع تحريك الكائن من خلال لوحة التحكم؟ لماذا عند وصول الكائن للهدف يقرأ كلمة hello وتتغير لوانه؟ ومناقشة الاجمال فيما يخص المهمة وما قاموا بإنتاجه، الصعوبات.

2. طريقة العمل الذاتي والبحث:

فخلال سير الدرس سيتتبع التلميذ خطوات الاستدراج ذاتيًا، أما نحن كمعلمين سنتنقل بينهم بحيث سنكون موجّهين ومساعدين في حال كان هناك حاجة.

الوسائل التعليمية:

✧ برنامج سكراتش scratch

✧ ورقة عمل استدراجية

✧ اللوح

✧ فيديو افتتاحي

✧ عارضة للإجمال

الافتتاحية:

سنبدأ الدرس بمراجعة ما تعلمناه في الدرس السابق، ثم سنقوم بعرض فيديو يعرض لعبة المتاهة للوصول للهدف، حيث يتحرك الكائن يمينًا، يسارًا، الى الأعلى والى الأسفل من خلال لوحة التحكم، في حال ملامسته حدود المتاهة سيعود الى نقطة البداية، وعند وصوله ولامسته للهدف سيقول الكائن كلمة Hello مع تغيير في لون الكائن.

الاستدراج:

سينتقل التلاميذ للعمل الذاتي وتتبع خطوات الاستدراج لإتمام المهمة.

الاجمال:

في الاجمال سنقوم بعرض عارضة تحتوي على نقاط ملخصة اجمالية لما تم تمريره خلال الحصة وبالأخص " الشرط إذا" حيث ستحتوي العارضة الاجمال عن تلخيص للبنات الجديدة التي تم استخدامها اليوم، وظيفتها واختلافها عن البنات السابقة.

التقييم:

في مرحلة التقييم سنقوم بإعطاء التلاميذ مهمة وهي عبارة عن التقييم عبارة فعالية القط والفار بحيث إذا لامس القط الفأر سيصدر صوتًا.

سير الدرس:

مراحل التعليم والمدة الزمنية	مجريات الدرس	عمل المعلم والتلاميذ
الافتتاحية (5 دقيقة)	بدايةً، سنقوم بإلقاء التحية وسؤال الطلاب عن احوالهم. ثم مراجعة ما تعلمناه في الدرس السابق، يليه عرض فيديو يعرض لعبة المتاهة للوصول للهدف، حيث يتحرك الكائن يمينًا، يسارًا، الى الأعلى والى الأسفل من خلال لوحة التحكم، في حال ملامسته حدود المتاهة سيعود الى نقطة البداية، وعند وصوله وملامسته للهدف سيقول الكائن كلمة Hello مع تغيير في لون الكائن.	دور المعلم: عرض شريط فيديو بهدف تفعيل جو من الحماس للطلاب وتحفيزهم على موضوع الدرس. دور التلميذ: المبادرة في المشاركة والتفاعل خلال عرض شريط الفيديو.
الاستدراج (40 دقيقة)	سينتقل التلاميذ للعمل الذاتي وتتبع خطوات الاستدراج لإتمام المهمة.	دور المعلم: على المعلم أن يكون مرشدًا وموجهًا للطلاب فعليه توضيح المهمة ومن ثم التنقل بين الطلاب ومساعدتهم عند الحاجة. دور التلميذ: على التلاميذ تتبع الاستدراج بجميع خطواته، والقيام بالمهمة المعطاة لهم.

دور المعلم: عرض العارضة ونقاشها مع الطلاب والاستماع لآرائهم حول المهمة وتلخيص اهم النقاط. دور التلميذ: على التلاميذ مناقشة المعلم بتلخيص الموضوع والمشاركة بشكل فعال.	في الاجمال سنقوم بعرض عارضة تحتوي على نقاط ملخصة اجمالية لما تم تمريره خلال الحصة وبالأخص " الشرط إذا" حيث ستحتوي العارضة الاجمال عن تلخيص للبنات الجديدة التي تم استخدامها اليوم، وظيفتها واختلافها عن البنات السابقة.	الاجمال (5)
دور المعلم: ارشاد الطلاب وتحفيزهم لإنهاء المهمة. دور التلميذ: تجنيذ مهاراته لإنشاء المهمة التي طلب تنفيذها.	في مرحلة التقييم سنقوم بإعطاء التلاميذ مهمة وهي عبارة عن التقييم عبارة فعالية القط والفار بحيث إذا لامس القط الفأر سيصدر صوتًا.	التقييم (10)

❖ ملاحظات المرشد:

.

❖ اسم المرشد: _____

❖ التوقيع: _____

❖ ملاحظات المتدرب:

.