خطة الدرس

أسماء المتدربات: الفرقة الأولى- بيان مصري، الاء غرة (الرازي)

الفرقة الثانية- مها اغبارية ونمارق محاميد (سالم)

الفرقة الثالثة- سلام كبها، هدى غنايم، مي شامية (الرازي)

المسار: ابتدائي/اعدادي

التخصص: رياضيات وعلم الحاسوب

السنة: الثالثة

رقم الدرس: الاول

اليوم: الاثنين

التاريخ 26.11.2018

السنة الدراسية: 2019/2018

موضوع الدرس: سكراتش scratch

المدرسة: الرازي الابتدائية – باقة الغربية/ سالم الاعدادية – سالم

الصف: الخامس/ السابع

المرشد: د. نمر بياعة

المدرب: الاستاذ ذيب ندّاف/ منير محاميد/ ايه قعدان

المقدمة:

في هذا الدرس سنقوم بعرض بيئة برمجية جديدة على التلاميذ الا وهي بيئة سكراتش حيث سيدرك الطلاب اهميتها بالإضافة الى التعرف على مكوناتها وبعض من خصائصها، فمن خلال هذا الدرس سيتعرف التلاميذ على اسم البيئة، المنصة، اضافة كائن، تغيير كائن، تغيير حجم كائن وتحريك كائن.

في بداية الدرس سنقوم بعرض فيديو افتتاحي قمنا بتحضيره مسبقًا والذي سيعرض قضية معينة الا وهي رسم مربع، أي أن الفيديو سيحتوي على لبنة انقر على، لبنة انزل القلم، لبنة تحرك، ولبنة الاستدارة.

بعد ذلك سنقوم بتوزيع الحواسيب على التلاميذ، لكل تلميذ حاسوب خاص به، ثم نطلب منهم تتبع الاستدراج وتنفيذ خطواته بحذافيرها ليتم انجاز المهمة المعطى لهم بالشكل الصحيح.

في الاجمال سنقوم بعرض عارضة قمنا بإنشائها، والتي تحتوي على ماذا تعرف التلاميذ في بيئة سكراتش واهم المفاهيم التي ذكرت خلال الحصة، كالمنصة، كائن، استدارة وغيرها.

خلفية التلاميذ:

لا يوجد لدى التلاميذ خلفية بتاتًا فالبيئة البرمجية جديدة عليهم.

الاهداف:

1. ان ينكشف التلميذ على بيئة سكراتش.
2. ان يدرك التلميذ اهمية بيئة سكراتش.
3. ان يتعرف التلميذ على مكونات البيئة.
4. ان يدرك التلميذ اهمية ترتيب الاوامر بشكل منطقي.
5. ان يتمكن الطالب من إضافة كائن، تغيير حجمه، جعله يتحرك ويستدير.

طريقة التدريس:

1. طريقة المناقشة والحوار:

سنحرص على الاستماع لآراء التلاميذ خلال الافتتاحية والاجمال فيما يخص المهمة وما قاموا بإنتاجه، الصعوبات ومناقشتها.

2. طريقة العمل الذاتي والبحث:

فخلال سير الدرس سيتتبع التلميذ خطوات الاستدراج ذاتيًا، أما نحن كمعلمين سنتنقل بينهم بحيث سنكون موجهين ومساعدين في حال كان هناك حاجة ونقوم في حين لآخر بتنفيذ خطوات الاستدراج امامهم.

الوسائل التعليمية:

- ✧ برنامج سكراتش scratch
- ✧ ورقة عمل استدراجية
- ✧ اللوح
- ✧ فيديو افتتاحي
- ✧ عارضة للإجمال

الافتتاحية:

الافتتاحية ستكون عبارة عن عرض فيديو مشوق حيث سيعرض رسم مربع بهدف تشويق الطلاب وجذب انتباههم، فالبيئة البرمجية جديدة عليهم ولا يوجد لديهم خلفية عن الموضوع.

ثم سنقوم باقتراح أن يقوم التلاميذ بعمل ما تم مشاهدته في الفيديو بما يخص رسم المربع وتتبع خطوات الاستدراج خطوةً بخطوةً للحصول على المطلوب.

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 حيث ستحتوي على ما تم ذكره بما يخص التعرف على البيئة الجديدة واهم مكوناتها.

سير الدرس:

مراحل التعليم والمدة الزمنية	مجريات الدرس	عمل المعلم والتلاميذ
الافتتاحية **(5 دقيقة)**	بدايةً، سنقوم بإلقاء التحية وسؤال الطلاب عن احوالهم. ومن ثم عرض فيديو مشوق حيث سيعرض رسم مربع لتشويق التلاميذ للتعرف على البيئة البرمجية سكراتش وما الذي يمكننا فعله بواسطتها.	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 **(30 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.
الاجمال **(10 دقائق)**	سيتخلل الاجمال تلخيص للخطوات التي قاموا بها التلاميذ عن طريق عارضة قصيرة بالاضافة الى الامور المهمة التي انكشف عليها الطلاب في بيئة سكراتش. وسؤالهم عن " الصعوبات التي قاموا بمواجهتها وكيف تم التغلب عليها".	دور المعلم: عرض العارضة ونقاشها مع الطلاب والاستماء لآرائهم حول المهمة وتلخيص اهم النقاط. دور التلميذ: على التلاميذ مناقشة المعلم بتلخيص الموضوع والمشاركة بشكل فعال.

❖ ملاحظات المرشد:

_____

_____

_____

_____.

❖ اسم المرشد: _____

❖ التوقيع: _____

❖ ملاحظات المتدرب:

_____

_____

_____

_____

_____.