|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **المادة** | **الصف** | **العنوان** | **الفترة الزمنية** |
| حاسب الي | ثالث متوسط | الوحدة الأولى | 8 حصص |
| **الموضـــــوع :** اتجكم بحاسوبي | | | |
| **خــــــــلاصة مختــصـــرة للــوحــدة** | | | |
| في هذه الوحدة نتحدث عن اساسيات البرمجة والتحكم بالحاسب والقواعد الرئيسية للبرمجة وأنواع البرمجة .. | | | |
| **الفكرة الكبرى :** البرمجة والتحكم بالحاسب | | | |
| **الخطـــوة ( 1 ) : تحديـــد نــــواتــج التــــعلم المرغــــوبــة** | | | |
| الأهداف الرسمية: يتوقع من الطالبة بعد دراسة هذه الوحدة أن:  **1-** أن تدرك الطالبة أهمية البرمجة وأنها لغة التخاطب مع الحاسب  2- أن تتعرف الطالبة على مفهوم البرمجة وبرنامج الحاسب  3- أن تفرق الطالبة بين مستويات لغات البرمجة  4- أن تعدد الطالبة أشهر لغات البرمجة السائدة  5- أن تفرق الطالبة بين الكائن واللبنة (الأمر)  6- أن تشاهد الطالبة نماذج من المقاطع البرمجية البسيطة  7- أن تشاهد الطالبة بعض التطبيقات المتقدمة لبرنامج سكراتش  8- أن تعدد الطالبة قواعد البرمجة الرئيسة | | | |
| **الأفـهـــام الثــابتـــة** | | **الأسئلة الأساسية** | |
| سيفهم المتعلمون أن :   * البرمجة هي أساس كتابة البرامج. * البرمجة هي لغة التخاطب مع الحاسب الآلي . * البرمجة بالكائنات سهلة التعلم . * اللغات المنخفضة المستوى قريبة من جهاز الحاسب. * اللغات عالية المستوى قريبة جدا من فهم الانسان * مجموعة الأوامر المتسلسلة لحل مشكلة ما تسمى بالخوارزميات * الخوارزمية مشتقة من اسم العالم الخوارزمي * أن مخططات الانسياب توضح طريقة عمل البرامج * لغة سكراتش من اللغات عالية المستوى | | * اذكري بعض الأجهزة الالكترونية المتوفرة لديك في المنزل؟ * مالذي يميز جهاز الحاسب عن غيره من الأجهزة؟ * ماهي وظيفة الحاسب أو الأجهزة الذكية اذا لم يكن فيها برامج؟ * كيف يتم تصميم لغات البرمجة؟ * قومي بارشاد صديقتك المتواجدة بجانب السلم للوصول إلى معمل الحاسب الآلي؟ | |
| **المفاهيم الخاطئة الشائعة :**  أن جهاز الحاسب يفهم لغة البشر  تصميم الألعاب يحتاج إلى متخصصين في البرمجة ولايمكن لأي شخص أن يقوم بذلك  البرمجة لا تتم إلاّ باللغة الانجليزية .. | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **المعرفة والمهارات الرئيسة التي ستكتسبها الطالبات بعد تعلم الوحدة** | | |
| **المعارف** | | **المهارات** |
| سيعرفن الطالبات:.....   * أهمية البرمجة * مفهوم البرنامج * قواعد البرمجة الرئيسية * أشهر لغات البرمجة السائدة * الفرق بين الكائن واللبنة (الأمر) * المقاطع البرمجية | | سيَكُنَّ الطالبات قادرات على...   * 1. تنفيذ قواعد البرمجة   2. إضافة كائن   3. كتابة البرنامج باستخدام لبنات الحركة والصوت   4. تنفيذ برنامج باستخدام لبنات التحكم   5. إضافة أكثر من مظهر   6. إضافة الأصوات للكائن   7. تحديد موقع ظهور الكائن على المنصة عند تنفيذ البرنامج   8. اختيار نمط الدوران للكائن عند تغيير اتجاهه   9. استخدام شريط الأدوات للتعامل مع الكائن   10. استخدام محرر الرسم لإنشاء أو تعديل المظاهر والخلفيات   11. استخدام أوامر القلم   12. استخدام أوامر التحسس والعمليات   13. تصميم مشروع ومشاركته في مجتمع سكراتش |
| **الخطوة ( 2 ) : تحديد البراهين و الأدلة على تحقق نواتج التعلم** | | |
| المهمات الأدائية:  بعد نهاية هذه الوحدة عن نظم المعلومات والوثائق تتمثل مهمتكِ في تنفيذ الادائات العملية للوحدة. | | |
| **أبعاد المهمة الأدائية** | **سيناريو المهمة الأدائية** | |
| **الهدف** | مهمتك : مبرمجة  الهدف : استخدام البرنامج بشكل صحيح .  المشكلة والتحدي / تنفذ البرامج بفهم ودقة وسرعة | |
| **الدور** | أنت : مبرمجة  التحدي يتضمن اتقان البرامج بسرعة وبدون اخطاء  ملحقات الحاسب المستخدمة(( | |
| **الجمهور** | الجمهور المستهدف هو : الطالبات والمجتمع | |
| **الموقف** | السياق الذي تجد نفسك فيه هو : مبرمجة محترفة | |
| **الناتج والأداء والغرض** | برامج صحيحة خالية من الأخطاء | |
| **معايير و محكات النجاح** | 1- السرعة  2-اتقان المهارة .  3- الشكل النهائي | |
| **أدلة أخرى** | | |
| اختبارات قصيرة / طويلة خرائط مفاهيم الحوار والعرض الشفهي  المعارض المدرسية البحث الذاتي النقاشات الصفية | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **سلم التقدير الوصفي لتقييم المهمة الأدائية** | | | | |
| **معايير و محكات النجاح** | **مبتدئ** | **كفء** | **مــتميــز** | **الشواهد والأدلة ومجموع النقاط** |
| **السرعة** | بطيئه | متوسطة | سريعة |  |
| **اتقان المهارة** | اتقان بعض المهارات | اتقان معظم المهارات | اتقان جميع المهارات |  |
| **الشكل النهائي** | يفتقر الى الترتيب | مرتب | جذاب |  |
| **الخطوة ( 3 ) : خبرات التعليم والتعلم** | | | | |
| **أنشطة التدريس :**   * أبدأ بسؤال تمهيدي (اذكري بعض الأجهزة الالكترونية المتوفرة لديك في المنزل ؟) * نشاط جماعي لربط لغات البرمجة مع مجالات استخدامها * نشاط جماعي لتعليم قواعد البرمجة الأساسية * عمل خريطة مفاهيم * التدريبات العملية * أختتم الوحدة بتقييم ذاتي للطالبات | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **جدول تنظيم التدريس على عدد الحصص** | | | |
| 1 | وحدة أتحكم بحاسوبي  أهمية البرمجة - مفهوم البرمجة والبرنامج - مستويات لغات البرمجة | 2 | - لغات البرمجة السائدة  - قواعد البرمجة |
| 3 | التدريب الأول متاهة بروكلي  التدريب الثاني برنامج سكراتش  (الكائنات واللبنات) | 4 | التدريب الثالث برنامج سكراتش  (الحركة والتحكم) |
| 5 | التدريب الرابع برنامج سكراتش  (االمظاهر والأصوات) | 6 | اختبار الفترة الأولى |
| 7 | التدريب الخامس برنامج سكراتش  (القلم) | 8 | التدريب السادس برنامج سكراتش  (المتغيرات والعمليات) |



**طوري مهاراتك وابرزي انجازاتك**

**القيمة:**

**المشاركة والتعاون مع الآخرين ..**