|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **التاريخ** | **الأسبوع** | **الوحدة الدراسية** | **الدرس /التدريب** | **عنوان الدرس** |
| **/ / 14 هـ** | **الثاني** | **الرابعة** | **الدرس الثاني** | **ألعاب الحاسب + أنشطة نهاية الوحدة مع المشروع** |

|  |  |
| --- | --- |
| **التمهيد للدرس** | **ما أفضل لعبة في جهاز ...(نترك الحرية للمعلم) ، بعد ذلك يترك المعلم الحرية للطلاب للنقاش حول أهداف الدرس .** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **الأهداف** | | **طريقة التدريس**  **(الاستراتيجية)** | **نشاطات طلابية (التقويم المرحلي)** | |
| **ورقة العمل** | **أسئلة شفهية / ختم الدرس** |
| 1. **أن يعرف الطالب مفهوم العاب الحاسب .** 2. **أن يميز الطالب بين أنواع العاب الحاسب .** | | **المناقشة والحوار** | **خارطة المفاهيم**  **صفحة :19** | 1. **ما مفهوم العاب الحاسب ؟** 2. **ما أنواع العاب الحاسب ؟** 3. **ما الآثار الإيجابية السلبية عند استخدام الألعاب ؟** |
| 1. **أن يستنتج الطالب الاثار الإيجابية والسلبية المترتبة على استخدام الألعاب .** | | **التعلم التعاوني**  **التوضيح دليل المعلم صفحة : 97** |
| **تنمية مهارات التفكير** | **التقويم العام** | **النشاط الإثرائي** | **الواجب** | **ما استجد خلال الدرس** |
| **مهارة الأصالة ( التفكير الإبداعي ) : إدراك مكملات وإنتاج حلول حول الإيجابيات والسلبيات للألعاب .** | **قدرة الطالب على تنفيذ الاستراتيجية وحل خارطة المفاهيم** | **في عام 2016 تجاوزت تجارة الألعاب الإلكترونية 91 مليار دولار** | **اختبار نهاية الوحدة صفحة:22**  **بالإضافة لمشروع الوحدة صفحة : 18** | **غرس قيمة : الاهتمام بالوقت وعدم الانغماس في اللعب لوقت طويل .** |