عنوان الدرس	**اتحكم بحاسوبي : البرمجة والتحكم بالحاسب (1)**
التمهيد والتهيئة	كيف يعمل أي برنامج وما الذي يشغله ؟
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يدرك الطالب أهمية البرمجة. 2. أن يتعرف الطالب على مفهوم البرمجة والبرنامج. 3. أن يفرق الطالب بين مستويات لغات البرمجة.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم	
	القيم والمهارات الحياتية	
	غرس مفهوم التعاون والمشاركة مع الآخرين، وتنمية مهارة الطلاقة والتصنيف.	1. ما أهمية البرمجة في حياتنا اليومية؟
	المهام والأنشطة	2. ماهو مفهوم البرمجة؟ وما الفرق بينها وبين البرنامج؟
	نشاط افتتاحي يتوصل فيه الطلاب بمساعدة المعلم إلى مفهوم البرمجة والبرنامج.	3. ما الفرق بين مستويات لغات البرمجة.
	الإثراء العلمي	
	استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	
التقويم الختامي	ما الفرق بين لغات البرمجة عالية المستوى ولغات البرمجة منخفضة المستوى؟	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	**اتحكم بحاسوبي : البرمجة والتحكم بالحاسب (2)**
التمهيد والتهيئة	مراجعة الدرس السابق
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يعدد الطالب أشهر لغات البرمجة السائدة حاليا. 2. أن يتعرف الطالب على مفهوم لغة سكراتش. 3. أن يذكر الطالب قواعد البرمجة الرئيسية.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم **القيم والمهارات الحياتية** غرس مفهوم المشاركة والتعاون مع الآخرين، وتنمية مهارة عمل الخيارات الشخصية. **المهام والأنشطة** نشاط فردي في نهاية الحصة من أجل الوقوف على مدى استيعاب الطلاب لخطوات التدريب. **الإثراء العلمي** استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	1. أن يعدد الطالب أشهر لغات البرمجة السائدة حاليا. 2. أن يتعرف الطالب على مفهوم لغة سكراتش. 3. أن يذكر الطالب قواعد البرمجة الرئيسية.
التقويم الختامي	خارطة الوحدة - صفحة 21	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	**التدريب الأول : متاهة بلوكلي**
التمهيد والتهيئة	مراجعة الدرس السابق
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يقوم الطالب بتشغيل برنامج متاهة بلوكلي. 2. أن ينفذ الطالب باستخدام برنامج متاهة بلوكلي قواعد البرمجة الأساسية: التتابع - التكرار - الاختيار	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم **القيم والمهارات الحياتية** تعزيز قيمة المحافظة على نظافة المعمل وممتلكات المدرسة، وتنمية مهارة تشغيل وتطبيق البرمجة. **المهام والأنشطة** نشاط فردي في نهاية الحصة ينفذ فيه الطلاب خطوات التدريب، من أجل الوقوف على مدى استيعاب الطلاب للدرس. **الإثراء العلمي** استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	1. قم بتشغيل برنامج متاهة بلوكلي 2. نفذ خطوات التدريب بتطبيق قواعد البرمجة الأساسية (التتابع، التكرار، والاختيار) على برنامج متاهة بلوكلي
التقويم الختامي	تنفيذ خطوات التدريب	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	**التدريب الثاني : برنامج سكراتش - الكائنات واللبنات**
التمهيد والتهيئة	مراجعة التدريب السابق
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يضيف الطالب كائن لقائمة الكائنات لديه. 2. أن يستخدم الطالب شريط الأدوات للتعامل مع الكائن : تحريك - تكرار - تكبير - تصغير.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم	1. اضف كائن لقائمة الكائنات. 2. نفذ خطوات التدريب باستخدام أوامر شريط الأدوات (تحريك، تكرار، تكبير، تصغير) للتعامل مع الكائن.
	القيم والمهارات الحياتية	
	تعزيز قيمة المحافظة على نظافة المعمل وممتلكات المدرسة، وتنمية مهارة البرمجة وتعزيز التفكير المنطقي.	
	المهام والأنشطة	
	نشاط فردي في نهاية الحصة ينفذ فيه الطلاب خطوات التدريب، من أجل الوقوف على مدى استيعاب الطلاب للدرس.	
	الإثراء العلمي	
	استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	
التقويم الختامي	تنفيذ خطوات التدريب	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	**التدريب الثالث : برنامج سكراتش - الحركة والتحكم**
التمهيد والتهيئة	مراجعة التدريبات السابقة
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يكتب الطالب برنامجه الأول باستخدام لبنات الحركة والصوت مع كائن واحد. 2. أن ينفذ الطالب برنامجه الأول بإضافة لبنات التحكم (الأحداث).	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم	1. اكتب أول برنامج لك باستخدام لبنات الحركة والصوت مع كائن واحد. 2. نفذ برنامجك وذلك بإضافة لبنات التحكم (الأحداث).
	القيم والمهارات الحياتية	
	تعزيز قيمة المحافظة على نظافة المعمل وممتلكات المدرسة، وتنمية مهارة البرمجة وتعزيز التفكير المنطقي.	
	المهام والأنشطة	
	نشاط فردي في نهاية الحصة ينفذ فيه الطلاب خطوات التدريب، من أجل الوقوف على مدى استيعاب الطلاب للدرس.	
	الإثراء العلمي	
	استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	
التقويم الختامي	تنفيذ خطوات التدريب	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	**التدريب الرابع : برنامج سكراتش - المظاهر والأصوات**
التمهيد والتهيئة	مراجعة التدريبات السابقة
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يتحكم الطالب في مظهر الكائنات. 2. أن يتعامل الطالب أصوات الكائنات. 3. أن يربط الطالب بين المظاهر والأصوات باستخدام مشروع الحروف المتحركة.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم	1. اضف مظهر لكائن واحد. 2. اضف صوت للكائن. 3. اربط بين المظاهر والأصوات باستخدام مشروع الحروف المتحركة.
	القيم والمهارات الحياتية	
	تعزيز قيمة المحافظة على نظافة المعمل وممتلكات المدرسة، وتنمية مهارة البرمجة والربط بين المعلومات والمهارات.	
	المهام والأنشطة	
	نشاط فردي في نهاية الحصة ينفذ فيه الطلاب خطوات التدريب، من أجل الوقوف على مدى استيعاب الطلاب للدرس.	
	الإثراء العلمي	
	استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	
التقويم الختامي	تنفيذ خطوات التدريب	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	**التدريب الخامس : برنامج سكراتش - القلم** **التدريب السادس : برنامج سكراتش - المتغيرات والعمليات**
التمهيد والتهيئة	مراجعة التدريبات السابقة
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يكتب الطالب برنامجا يمكن الكائن من التلوين والرسم باستخدام القلم. 2. أن يكتب الطالب برنامجا متقدما باستخدام بعض أوامر التحسس والأرقام والمتغيرات. 3. أن يشارك الطالب المشروع مع مجتمع سكراتش على الإنترنت.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم **القيم والمهارات الحياتية** تنمية مهارة البرمجة والتطبيق والمشاركة مع الآخرين عبر الإنترنت. **المهام والأنشطة** نشاط فردي في نهاية الحصة ينفذ فيه الطلاب خطوات التدريب، ومشاركة المشروع على الإنترنت. **الإثراء العلمي** استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	1. انشئ برنامجا يمكن الكائن من التلوين والرسم باستخدام القلم. 2. قم بكتابة برنامج متقدم باستخدام بعض أوامر التحسس والأرقام والمتغيرات. 3. شارك المشروع مع مجتمع سكراتش على الإنترنت.
التقويم الختامي	تنفيذ خطوات التدريب	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	ابحث عن معلوماتي (1)
التمهيد والتهيئة	إذا أردت البحث عن معلومة أو خبر باستخدام الإنترنت، ما هو الموقع المفضل للبحث لديك؟
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يوضح الطالب مفهوم مصادر المعلومات الإلكترونية. 2. أن يعدد الطالب مصادر المعلومات في شبكة الإنترنت. 3. أن يميز الطالب بين المكتبة الرقمية والمكتبة التقليدية.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم	
	القيم والمهارات الحياتية	
	استثمار الوقت من خلال الإطلاع على مصادر المعلومات الالكترونية المفيدة، وتنمية مهارة التعلم الذاتي.	1. ما هو مفهوم مصادر المعلومات الإلكترونية؟
	المهام والأنشطة	2. عدد أهم مصادر المعلومات في شبكة الإنترنت.
	نشاط فردي يقوم به الطالب أثناء الدرس، وبعد الدرس وذلك بتلخيص أهم المفاهيم الواردة في الدرس.	3. ما الفرق بين المكتبة الرقمية والمكتبة التقليدية؟
	الإثراء العلمي	
	استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	
التقويم الختامي	ما هو مفهوم مصادر المعلومات الإلكترونية؟	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	ابحث عن معلوماتي (2)
التمهيد والتهيئة	مراجعة الدرس السابق
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يعدد الطالب بعض آليات البحث الجيد في شبكة الإنترنت. 2. أن يقيم الطالب مصادر المعلومات في شبكة الإنترنت.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم	1. عدد ثلاثة من آليات البحث الجيد في شبكة الإنترنت. 2. كيف تقيّم مصادر المعلومات في شبكة الإنترنت؟
	القيم والمهارات الحياتية	
	تنمية مهارة التفكير الناقد من خلال تقييم المعلومات التي يتم الإطلاع عليها في شبكة الإنترنت.	
	المهام والأنشطة	
	نشاط جماعي للتعرف على مصادر المعلومات الإلكترونية في مركز مصادر التعلم.	
	الإثراء العلمي	
	استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	
التقويم الختامي	خارطة الوحدة - صفحة 89	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

تحضير مادة (الحاسب وتقنية المعلومات) للصف الثالث متوسط - الفصل الدراسي الأول

عنوان الدرس	**أتعلم من التقنية**
التمهيد والتهيئة	اذكر أكبر قدر من الأجهزة التي تستخدمها أثناء تواجدك في غرفة المعمل.
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يستنتج الطالب مفهوم الأجهزة التعليمية.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم	1. استنتج مفهوم الأجهزة التعليمية.
	القيم والمهارات الحياتية	
2. أن يتعرف الطالب على مفهوم البرامج التعليمية.	تعزيز قيمة المحافظة على حقوق الآخرين، وتنمية مهارة الاستيعاب والطلاقة.	2. ماهو مفهوم البرامج التعليمية؟
	المهام والأنشطة	
3. أن يفرق الطالب بين أنواع البرامج التعليمية.	نشاط افتتاحي فردي ينمي مهارة القراءة والتلخيص والتحدث لدى الطلاب.	3. ما الفرق بين أنواع البرامج التعليمية التي درستها.
	الإثراء العلمي	
4. أن يذكر الطالب بعض أدوات التعليم المفتوحة عبر الإنترنت.	استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	4. اذكر ثلاثة من أدوات التعليم المفتوحة عبر الإنترنت.
التقويم الختامي	خارطة الوحدة - صفحة 107	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة

عنوان الدرس	**تدريبات الوحدة الثالثة : أتعلم من التقنية**
التمهيد والتهيئة	مراجعة الدرس السابق
الوسائل التعليمية المستخدمة	☐ السبورة والقلم ☐ الكتاب المدرسي ☐ أوراق العمل ☐ جهاز الحاسب ☐ عارض البيانات ☐ العروض التقديمية ☐ الإنترنت ☐ النماذج والعينات ☐ أخرى .....
استراتيجيات التعلم للدرس	☐ النقاش والحوار ☐ حل المشكلات ☐ الخرائط الذهنية ☐ العصف الذهني ☐ العرض العلمي ☐ طرح الأسئلة ☐ الاكتشاف ☐ لعب الأدوار ☐ التعلم التعاوني ☐ التعلم الذاتي ☐ أخرى .....

الفصل	ثالث 1	ثالث 2	ثالث 3	الأسبوع الدراسي
الحصة				
اليوم				

الأهداف السلوكية	مهارات التفكير	أسئلة التقويم
1. أن يشغل الطالب برنامج Grammar Bubbles ويستخدمها بشكل صحيح. 2. أن يستخدم الطالب برنامج المحاكاة من جامعة كولورادو.	☐ المعرفة ☐ الفهم ☐ التطبيق ☐ التحليل ☐ التركيب ☐ التقييم	1. قم بتشغيل برنامج Grammar Bubbles والعبها بشكل صحيح. 2. استخدم برنامج المحاكاة من جامعة كولورادو.
	القيم والمهارات الحياتية	
	تعزيز قيمة المحافظة على نظافة المعمل وممتلكات المدرسة، وتنمية مهارات اللعب والمحاكاة.	
	المهام والأنشطة	
	نشاط فردي في نهاية الحصة ينفذ فيه الطلاب خطوات التدريب، من أجل الوقوف على مدى استيعاب الطلاب للدرس.	
	الإثراء العلمي	
	استثمار الوقت المتبقي من الحصة بإثراء الطلاب بالقصص أو مقاطع اليوتيوب أو المعلومات الإثرائية المتعلقة بالدرس.	
التقويم الختامي	تنفيذ خطوات التدريب	

معلم المادة المشرف التربوي قائد المدرسة