**نموذج تخطيط المخرجات**

**البرمجة للصف الثامن الاساسي للعام الدراسي 2018 – 2019**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **المبحث** | **الصف** | **عنوان الوحدة** | **عدد الحصص** |
| **البرمجة** | **الثامن الأساسي** | **تصميم الألعاب وبرمحتها** |  |

|  |
| --- |
| **الفكرة الكبرى للوحدة :** |
| * 🖉 **استخدام برمجة سكراتش في تصميم الألعاب وبرمجتها** |

|  |
| --- |
| **المخرجات التعليمية التعلمية :** |
| * **اضافة المظاهر والكائنات** * **برمجة العمليات والبيانات**   **تصميم الألعاب** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **المعارف** | **المهارات** | **القيم والاتجاهات** |
| * **ان تدرج خلفية من مصادر مختلفة** * **ان تدرج اصوات مختلفة لنفس الكائن** * **ان تغير لون الكائن** * **ان تدرج اكثر من كائن على المنصة** * **ان تغير حجم وحركة الكاتن** * **ان تنفيذ العمليات والبيانات** * **ان تصمم الألعاب في سكراتش** | * **ادراج خلفية من مصادر مختلفة** * **اضافة اصوات مختلفة للكائن** * **تغير لون الكائن** * **ادراج كائنات على المنصة** * **التحكم بحركة وحجم الكائنات على المنصة** * تنفيذ العمليات والبيانات * تصمم الألعاب في سكراتش | * **تعزيز روح التعاون والشراكه** * **خلق اتجاه ايجابي اتجاه البرمجة** * **رفع دافعية الطلبة لانتاج مشاريع بايتخدام لغة البرمجة** |

|  |  |
| --- | --- |
| **المهام التعليمية الرئيسية في الوحدة :** | **اداة التقويم** |
| **1-اضافة المظاهر والكائنات**  **2- برمجة العمليات والبيانات**  **3- تصميم الألعاب** | * **اسئلة عصف ذهني** * **تنفيذ انشطة خارجية** * **تقويم ختامي** * **الانشطة الصفية** * **تنفيذ مشاريع** * **الاختبارات العملية** * **الاختبارات النظرية** |

للمزيد دائما على موقع الملتقى التربوي

[https://www.wepal.net](https://www.wepal.net/)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| رقم الدرس وعنوانه | الأهداف التعليمية التعلمية | أنشطة الدرس (دور المعلم، دور المتعلم) | التقويم |
| 1  مظاهر الكائنات  رقم الدرس وعنوانه | 1. ان تدرج كائنات للمنصة 2. ان تدرج اصوات للكائنات 3. ان تدرج اصوات مختلفة للكائن 4. ان تضيف خلفية مناسبة 5. ان تغير لون الكائن 6. ان تستخدم امر بث الرسائل   الأهداف التعليمية التعلمية | **دور المعلم:**   * التخطيط للدرس * تنظيم البيئة التعليمية المناسبة. * عرض أهداف الدرس للطلبة . * التهيئة للدرس. * طرحرلاسئلة العصف الذهني . * تعليم القيم والاتجاهات والمهارات المختلفة . * مقوم لاجابات الطلبة . * توضيح اهمية الاصوات بالنسبة للكائن   **دور الطالب:**   * منتايعة الدرس بشكل سليم. * الاجابة على الاسئلة الخاصة بالعصف الذهني * التقيد بتعليمات المعلم * تنفيذ الانشطة المطلوبة * التعاون مع باقى افراد المجموعة * الالتزام بقوانين المختبر   أنشطة الدرس (دور المعلم، دور المتعلم) | الملاحظة  المباشرة  عصف ذهني  طرح الاسئلة  الاسئلة الشفوية  اسئلة مقالية  تنفيذ انشطة الدرس  التقويم |
| 2-  **العلميات والبيانات** | 1. ان تدرج لبنات عمليات حسابية 2. ان تدرج متغيرات | **دور المعلم:**   * التخطيط للدرس * تنظيم البيئة التعليمية المناسبة. * عرض أهداف الدرس للطلبة . * التهيئة للدرس. * طرحرلاسئلة العصف الذهني . * تعليم القيم والاتجاهات والمهارات المختلفة . * مقوم لاجابات الطلبة . * متابعة الطلاب اثناء التطبيق   **دور الطالب:**   * منتايعة الدرس من شاشة العرض * الاجابة على الاسئلة الخاصة بالعصف الذهني * التقيد بتعليمات المعلم * تنفيذ الانشطة المطلوبة * التعاون مع باقى افراد المجموعة * الالتزام بقوانين المختبر | الملاحظة  المباشرة  عصف ذهني  طرح الاسئلة  الاسئلة الشفوية  تنفيذ انشطة الدرس  امتحان عملي |

للمزيد دائما على موقع الملتقى التربوي

[https://www.wepal.net](https://www.wepal.net/)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 3-  الألعاب في سكراتش | 1. ان تصمم الألعاب في سكراتش 2. ان تتحكم في الألعاب من الأسهم | **دور المعلم:**   * التخطيط للدرس * تنظيم البيئة التعليمية المناسبة. * عرض أهداف الدرس للطلبة . * التهيئة للدرس. * طرحرلاسئلة العصف الذهني . * تعليم القيم والاتجاهات والمهارات المختلفة . * مقوم لاجابات الطلبة . * توضيح اهمية الاصوات بالنسبة للكائن   **دور الطالب:**   * منتايعة الدرس بشكل سليم. * الاجابة على الاسئلة الخاصة بالعصف الذهني * التقيد بتعليمات المعلم * تنفيذ الانشطة المطلوبة * التعاون مع باقى افراد المجموعة * الالتزام بقوانين المختبر | الملاحظة  المباشرة  عصف ذهني  طرح الاسئلة  الاسئلة الشفوية  اسئلة مقالية  تنفيذ انشطة الدرس |
|  |  |  |  |

للمزيد دائما على موقع الملتقى التربوي

[https://www.wepal.net](https://www.wepal.net/)