المديرية العامة للتربية والتعليم

مدرسة : العقدة للتعليم الأساسي (5-9)

تحضير مادة تقنية المعلومات العام الدراسي 2026/2025 م

- اسم المعلم : أنس الحكماني

الصف : الخامس	الوحدة : الثانية	عنوان الدرس/ الموضوع : المتغيرات

اليوم والتاريخ	الأحد	الأثنين	الثلاثاء	الاربعاء	الخميس
الحصة	الثالثة والرابعة	الثالثة الرابعة	الأولى والثانية	الرابعة والخامسة	الثالثة الرابعة
الشعبة	الخامس 4	الخامس 1	الخامس 3	الخامس 2	الخامس 5
أرقام الأهداف/المخرجات	3 – 1	3 – 1	3 – 1	3 – 1	3 – 1
اليوم والتاريخ	الأحد	الأثنين	الثلاثاء	الاربعاء	الخميس
الحصة	الثالثة والرابعة	الثالثة الرابعة	الأولى والثانية	الرابعة والخامسة	الثالثة الرابعة
الشعبة	الخامس 4	الخامس 1	الخامس 3	الخامس 2	الخامس 5
أرقام الأهداف/المخرجات	5-4	5-4	5-4	5-4	5-4

التعلم القبلي/التمهيد/ المفاهيم	*التعلم القبلي : أعرض على الطلبة نشاط تفاعلي https://wordwall.net/ar/resource/14713642 عن درس التكرارات* *التمهيد : أطرح سؤالا على الطلبة إذا أردنا أن نحول عدد الساعات إلى دقائق أو العكس في مادة الرياضيات فكيف يمكنا فعل ذلك؟* *المصطلحات:* *Variable : المتغير - Change :غير أو استبدل - String : المتغيرات النصية - Numerics :المتغيرات العددية*

الأهداف/ المخرجات التعليمية	الاستراتيجيات/طرق التدريس	آلية التنفيذ/ الأنشطة التدريبية/التعليمية	الوسائل ومصادر التعلم
يتوقع من الطالب في نهاية الدرس أن :			

1-أن يتعرف على أنواع المتغيرات.	الحوار والمناقشة + العرض العملي	الحوار والمناقشة + العرض العملي مناقشة الطلبة في آلية عمل المتغيرات وأهميتها في حياتنا اليومية من خلال رابط عرض مقطع الفيديو https://youtu.be/sRZfIEt72IM?si=uSH3iT2pmqojStgr الذي يوضح طريقة استخدام المتغيرات في التحويل مابين الساعات إلى دقائق و ثواني والعكس.ومن ثم نتطرق إلى ذكر أنواع المتغيرات .	جهاز العرض جهاز الحاسوب مقطع فيديو

3-أن ينشىء متغيراً جديداً باسم Score.	العصف الذهني +العرض العملي	العصف الذهني هل يمكن أن نجعل الكائن Crab عند ملامسته لكائنات الأحرف NIZWAيحصل على نقطة لكل حرف يلمسه؟ العرض العملي نفتح مشروع لعبة المتاهة التي أنشئت في الدروس السابقة ثم ننقر على لبنات المتغيرات Variables .ثم ننقر على Make a Variable إنشاء متغير .ثم نختار متغير جديد ونسميه Score ثم موافق. New Variable	جهاز العرض جهاز الحاسوب

4- أن يتمكن من عمل مقطع برمجي لكائنات الأحرف.	الحوار والمناقشة + التعلم الذاتي	الحوار والمناقشة مناقشة الطلبة في كيفية عمل مقطع برمجي إلى كائنات (Letter) بحيث عندما يلمس الكائن Crab أحد كائنات الأحرف N.A.W.I.Z يختفي هذا الكائن وتضاف نقطة واحدة إلى النتيجة؟ التعلم الذاتي إعطاء الطلبة وقت لفتح مشروع لعبة المتاهة لتطبيق إنشاء متغير score و إضافة المقطع البرمجي إلى كائنات NIZWA (Letters)	جهاز العرض جهاز الحاسوب
5-أن يغيير اسم المتغير إلى اسم النتيجة.	حل المشكلات	حل المشكلات أثناء عمل أحد زملائك على برمجة كائنات Letters أردت تغيير اسم المتغير Score إلى اسم النتيجة ولكن لم تتمكن من كيفية تغيير اسمه؟	جهاز العرض جهاز الحاسوب

التقويم التكويني	نشاط إثرائي/ علاجي تفريد التعليم	التقويم الختامي	الواجب المنزلي
- 1- ما أهمية إضافة المتغيرات في لعبة المتاهة؟ -2- أذكر خطوات إنشاء متغير في برنامج سكراتش؟ 3- -ما اسم اللبنة التي تظهر الكائن على المنصة؟	سؤال إثرائي: س: كيف يمكنك استعادة متغير قمت بحذفه ؟ سؤال علاجي : س: قم بتغيير اسم المتغير Score إلى اسم النتيجة؟	س: قم بإنشاء متغير بإسم الهدف ثم قم بحذفه.	حل تدريب 1 صفحة 103
ملاحظات المعلم			

يعتمد،، المعلم
أ. أنس الحكماني

مدير المدرسة
أ. سيف المالكي

نائب المدير

يعتمد،،، المشرف التربوي