المديرية العامة للتربية والتعليم بمحافظة الباطنة
مدرسة :العقدة للتعليم الاساسي

تحضير مادة تقنية المعلومات العام الدراسي 2026/2025

الصف: الخامس	الوحدة: البرمجة المرئية	عنوان الدرس/ الموضوع : التكرارات	●اسم المعلم: أنس الحكماني

اليوم والتاريخ	الأحد		الأثنين		الثلاثاء		الأربعاء		الخميس			
الحصة	3	4	3	4	1	2	4	5	3	4		
الشعبة												
أرقام الأهداف/المخرجات	3-2-1		3-2-1		3-2-1		3-2-1		3-2-1			

التعلم القبلي/التمهيد/ المفاهيم	- التعلم القبلي: تذكير بالدرس السابق . - التمهيد: بأستخدام لعبة سأسترجع مع الطلبة بعض لبنات الأستشعار. - المفاهيم: Repeat- until

الأهداف/ المخرجات التعليمية	الاستراتيجيات/طرق التدريس	آلية التنفيذ/ الأنشطة التدريبية/التعليمية	الوسائل ومصادر التعلم
يتوقع من الطالبات بعد الإنتهاء من الدرس أن: 1. التعرف إلى مفهوم التكرار باستخدام لبنة ( ) repeat until ( ) كرر حتى ( ) وكيفية عملها .	الحوار والمناقشة +التعلم المباشر	الحوار والمناقشة +التعلم المباشر : عرض بوربوينت للدرس - أوضح للطلبة الهدف من الدرس هو تعريف الطالبات كيفية استخدام لبنة ( ) repeat until (كرر حتى ( )) لتكرار الإجراءات حت يتحقق شرط محدد. - كيفية استخدام هذه اللبنة للتحكم في حركة الكائن وتنقله عبر المتاهة حتى يصل إلى الهدف.	- جهاز الحاسوب - جهاز العرض - برنامج سكراتش scratch -عرض باوربوينت

2. استخدام لبنة ( ) repeat until لتكرار الإجراءات حتى يتم استيفاء شرط محدد	التعليم المباشر+التطبيق العملي + الحوار والمناقشة	التعليم المباشر+التطبيق العملي + الحوار والمناقشة - أوضح للطلبة طريقة فتح لعبة المتاهة التي تم حفظها في الحصة السابقة . - اشرح للطلبة أنهم سيستمرون في استكمال برمجة الكائن (crab) في اللعبة ليتحرك حتى يصل إلى الكائن (Pufferfish) في نهاية المتاهة. - اشرح للطلبة مفهوم لبنة repeat until ، بعد ذلك اسألهم عن الفرق بينها وبين لبنة repeat forever - اشرح للطلبة باستخدام جهاز العرض خطوات إضافة اللبنات المطلوبة. - أقوم بتشغيل اللعبة واختبارها بعد إضافة اللبنات الجديدة.	- جهاز الحاسوب - جهاز العرض - برنامج سكر اتش scratch -عرض باوربوينت

3. برمجة اللعبة لإدخال كلمة مرور	التعليم المباشر +التطبيق العملي + الحوار والمناقشة	التعليم المباشر +التطبيق العملي + الحوار والمناقشة - اشرح للطلبة باستخدام جهاز العرض خطوات إضافة اللبنات المطلوبة لأنشاء كلمة مرور. - أقوم بتشغيل اللعبة واختبارها بعد إضافة اللبنات الجديدة. - أهمية التحقق من كلمة المرور حتى يتم إدخال كلمة المرور الصحيحة. - اشرح للطلبة باستخدام جهاز العرض لتوضيح المقطع البرمجي الخاص بكلمة المرور، - أوضح كيف يتم طلب إدخال كلمة المرور وتكرار ذلك حتى يتم إدخال كلمة المرور الصحيحة. - اعرض للطلبة كيفية تحقق المقطع البرمجي من الشرط واستمراره في طلب كلمة المرور حتى يتم إدخال كلمة مطابقة تماما للكلمة في الشرط. - أقوم بتشغيل اللعبة واختبارها بكتابة كلمة مرور خاطئة وكلمة مرور صحيحة . والتحقق من ظهور الاستجابة الصحيحة والتأكد من توقف الكائن (Crab) عند الكائن (Pufferfish)	- جهاز الحاسوب - جهاز العرض - برنامج سكر اتش scratch -عرض باوربوينت

التقويم التكويني	نشاط إثرائي/ علاجي تفريد التعليم	التقويم الختامي	الواجب المنزلي
1. ماهو الفرق بين لبنة forever و repeat until? 2. ما هو مفهوم التكرار باستخدام لبنة repeat until(كررحتى) وكيف تعمل ؟ 3. استخدام لبنة repeat until ( ) (كرر حتى ( )) لتكرار الإجراءات حتى يتم استيفاء شرط محدد .	سؤال اثرائي: تدريب ٤ أنشئ المشروع الآتي في تطبيق Scratch: عندما تنقر على العلم، يبدأ المقطع البرمجي ويقول الكائن: "مرحبًا" لمدة ثانيتين. بعد ذلك، يسألك إذا كنت تريد أن يتحرك الكائن. إذا أجبت بـ "نعم"، سيستمر الكائن في الحركة حتى تضغط على المفتاح "S" في لوحة المفاتيح. النشاط العلاجي: معلمة صغير (شرح ما أخذناه اليوم لطالبة) في نهاية الحصة	نشاط ختامي: تدريب ٣ اختر الإجابة الصحيحة. ما لبنة التحكم التي ستستخدمها لتحريك الكائن بدل الضغط على مفتاح المسافة؟ أي لبنة من فئة لبنات Sensing (الاستشعار) ستستخدم لجعل الكائن يتفاعل مع فأرة الحاسوب؟	 تدريب ١ اقرأ المقطع البرمجي، واكتب الإجراءات التي تحتاج إلى القيام بها لسماع كل صوت. ١. صوت (Snoring) انقر الكائن ثم اضغط على أي مفتاح من لوحة المفاتيح. ٢. صوت (Laugh1) انقر الكائن ثم اضغط على أي مفتاح من لوحة المفاتيح. ٣. صوت (Cheer) انقر الكائن، ثم اضغط على أي مفتاح من لوحة المفاتيح، والمس الكائن بمؤشر الفأرة. ٤. صوت (Computer Beep2) انقر الكائن.
ملاحظات المعلم			

يعتمد،،، مديرة المدرسة

يعتمد،،، المشرف التربوي