سلطنة عمان
وزارة التربية والتعليم

المديرية العامة للتربية والتعليم

مدرسة : العقدة للتعليم الأساسي (5-9) **تحضير مادة** **تقنية المعلومات** **العام الدراسي 2025/2026 م**

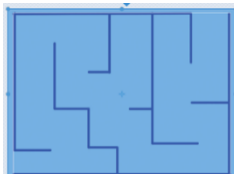
الصف: الخامس	الوحدة: البرمجة المرئية	عنوان الدرس/ الموضوع : لعبة المتاهة	●اسم المعلم : أنس الحكماني

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	2 – 1	2 – 1	2 – 1	2 – 1	2 – 1

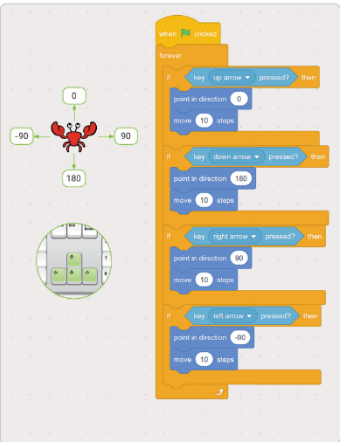
اليوم والتاريخ	**الأحد**	**الأثنين**	**الثلاثاء**	**الاربعاء**	**الخميس**
الحصة	الثالثة والرابعة	الثالثة الرابعة	الأولى والثانية	الرابعة والخامسة	الثالثة الرابعة

الشعبة	الخامس 4	الخامس 1	الخامس 3	الخامس 2	الخامس 5
أرقام الأهداف/المخرجات	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4

التعلم القبلي/التمهيد/ المفاهيم	التعلم القبلي: مراجعة ما تم دراسته في الدرس الماضي. التمهيد: نشاط جماعي ورقي عبارة عن لعبة المتاهة، بعد انتهاء المجموعات من حل المتاهة بالعصف الذهني يستنتج الطلبة مكونات اللعبة (الخلفية، جدران المتاهة، الكائنات، بدية اللعبة، ونهاية اللعبة). المفاهيم: الشرط (**Condition**)، القرار (**Decision**)، اللمس (**Touch**)،		
الأهداف/ المخرجات التعليمية	الاستراتيجيات/طرق التدريس	آلية التنفيذ/ الأنشطة التدريبية/التعليمية	الوسائل ومصادر التعلم
يتوقع من الطالب بعد الانتهاء من الدرس أن: 1.يخطط لإنشاء لعبة.	الحوار والمناقشة +التعلم المباشر	الحوار والمناقشة +التعلم المباشر: من خلال عرض البوربوينت أوضح للطلبة أهداف الدرس. وبالحوار والمناقشة أتناقش مع الطلبة عن طريقة التخطيط لإنشاء اللعبة وضرورة تسلسل خطوات التصميم وشروط وقرارات اللعبة باستخدام المخطط الانسيابي.	-جهاز الحاسوب - عرض بوربوينت -جهاز العرض - برنامج سكراتش scratch

2.رسم وتصميم خلفية المتاهة وجدرانها.	الحوار والمناقشة+التعليم المباشر + التطبيق العملي	الحوار والمناقشة: بالربط بين النشاط الورقي المستخدم في التمهيد وتصميم الخلفية يستنتج الطلبة مكونات اللعبة (الكائنات وجدران المتاهة والخلفية) وشروطها، بداية ونهاية اللعبة. التعليم المباشر + التطبيق العملي: اشرح لهم كيفية رسم وتصميم خلفية من تبويب Backdrop (خلفيات) لإنشاء خلفية المتاهة واستخدام أدوات الرسم وانتقاء اللون المناسب، وطريقة رسم جدران المتاهة بلون أغمق من الخلفية مع تحديد بداية ونهاية اللعبة والمسافة المناسبة لحركة الكائن Crab بين الجدران. 	- جهاز الحاسوب - عرض بوربوينت - جهاز العرض

3.إضافة الكائنات وتغيير اتجاهها.	التعلم بالأقران+ التعليم المباشر + التطبيق العملي	<u>التعليم المباشر + التطبيق العملي:</u> أسأل الطلبة من أين يمكننا إضافة الكائنات؟ بعد إضافة الكائنات أشرح لهم ضرورة تغيير حجم الكائنات ليتناسب مع المسافة بين جدران المتاهة، بالإضافة إلى تحديد اتجاهات الكائن. <u>التعلم بالأقران:</u> أطلب من الطلبة التطبيق وأتابع أعمالهم، والطالب الذي ينتهي أولا يساعد زميله في التطبيق، حيث إن المجموعة التي تنتهي أولا اعزز لها .	- جهاز الحاسوب - عرض بوربوينت - جهاز العرض

4.برمجة الكائن **Crab**. 	التطبيق العملي	التطبيق العملي : - أوجهه الطلبة لمتابعة الكتاب ص 88 وقراءة الخطوات لإنشاء المقاطع البرمجية. - أقوم بشرح خطوات برمجة الكائن Crab وأطلب من الطلبة التطبيق السريع. -أمنح الطلبة الوقت الكافي للتطبيق والاستعانة بالكتاب المدرسي مع تعزيز المجموعة الأسرع. - اذكّر الطلبة بتسمية مشاريعهم وحفظها في مجلداتهم.	- جهاز الحاسوب - عرض بوربوينت - الكتاب المدرسي

التقويم التكويني	نشاط إثرائي/ علاجي تفريد التعليم	التقويم الختامي	الواجب المنزلي
1. خطط لإنشاء متاهة. 2. ارسم خلفية المتاهة وجدرانها؟ 3. برمج الكائن Crab ؟	**سؤال اثرائي :** كيف يمكنني جعل الكائنCrab يقول " لقد فزت" عند وصوله لنهاية اللعبة وملامسته للكائنPufferfish ؟ **النشاط العلاجي:** من خلال تعلم الأقران أطلب من الطلبة الذين أنجزوا اللعبة مساعدة زملائهم في المجموعة.	**نشاط ختامي :** مراجعة الدرس عن طريق لعبة القطار	حل تدريبات الكتاب صفحة 90-91
ملاحظات المعلم			