المديرية العامة للتربية والتعليم

مدرسة : العقدة للتعليم الأساسي (5-9)

تحضير مادة تقنية المعلومات العام الدراسي 2026/2025 م

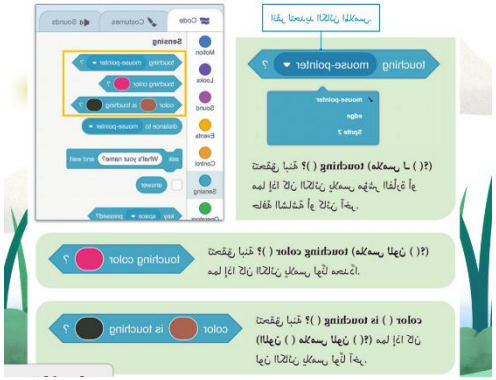
- اسم المعلم : أنس الحكماني

الصف : الخامس	الوحدة : البرمجة المرئية	عنوان الدرس/ الموضوع : لبنات الاستشعار

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

التعلم القبلي/التمهيد/ المفاهيم	التعلم القبلي: تذكير الطلبة بتطبيق سكراتش3 الذي درسوه في الصفوف السابقة. التمهيد: بأستخدام برنامج wordwall سأسترجع مع الطلبة اجزاء وأهم محتويات واجهة برنامج (scratch3)، بالاضافة الى فتح البرنامج معاً. المفاهيم: اللمس Touch، الأستشعار sensing

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

1. يعدد لبنات فئة "**sensing**" في بيئة البرمجة المرئية.	الحوار والمناقشة	الهدف 1 : بأستخدام العرض التقديمي(الباوربوينت) أشرح للطلبة لبنات فئة sensing في scratch3 مثل touching(اللمس) ، touching color(ملامس اللون)، color touching color (اللون ملامس اللون)، مع توضيح وظائف كل لبنة. 	جهاز العرض جهاز الحاسوب عرض تقديمي باوربوينت

2. يبرمج كائن يتفاعل عند لمس كائن آخر باستخدام لبنة " Touching" المس لـ	التطبيق العملي+ الحوار والمناقشة	الهدف 2 : اعرض للطلبة الشريحة التي تحتوي على خطوات ملامسة الكائن لكائن اخر، وبعد ذلك أقوم بتطبيقها باستخدام تطبيق scratch3، بعد ذلك امنح الفرصة لعدد2 من الطلبة لتطبيق ما تعلموه امام زملائهم، من ثم امنح جميع الطلبة الوقت للتطبيق في الاجهزة. 	جهاز العرض جهاز الحاسوب عرض تقديمي باوربوينت

3. يبرمج كائن يتفاعل عند لمس لون معين بأستخدام لبنة " **touching color** " لمس اللون	التطبيق العملي+ الحوار والمناقشة	اعرض للطلبة الشريحة التي تحتوي على خطوات ملامسة الكائن للون معين، وبعد ذلك أقوم بتطبيقها باستخدام تطبيق scratch3، بعد ذلك امنح الفرصة لعدد2 من الطلبة لتطبيق ما تعلموه امام زملائهم، من ثم امنح جميع الطلبة الوقت للتطبيق في الاجهزة. 	جهاز العرض جهاز الحاسوب عرض تقديمي باوربوينت

4. يضيف تعليقات الى المقاطع البرمجية لتوضيح وظائفها.	العصف الذهني + التطبيق العملي	أطرح سؤال: كيف يمكننا جعل كود البرمجة أكثر وضوحًا وسهولة في الفهم؟ أترك للطلبة المجال لطرح افكارهم في مجموعات حول كيفية استخدام التعليقات لتنظيم الكود وشرحه بعد أن يحصل تفاعل من الطلبة، أبدأ بالتطبيق العملي وأشرح كيف يمكن أن تساعد التعليقات في توضيح وظيفة كل لبنة من اللبنات البرمجية. ثم أطلب من الطلبة إضافة تعليقات على مقاطع الكود التي قاموا ببرمجتها. أوجههم لاختيار جزء من الكود وكتابة تعليقات تشرح عملية التنفيذ والغرض من كل لبنة برمجية.	جهاز العرض جهاز الحاسوب عرض تقديمي باوربوينت

التقويم التكويني	نشاط إثرائي/ علاجي تفريد التعليم	التقويم الختامي	الواجب المنزلي
1- عدد 3 لبنات من فئة لبنه "Sensing 2- ما اسم لبنة الاستشعار التي استخدمناها في لعبة لمس كائن ل كائن اخر؟	نشاط اثرائي: باستخدام لبنة "color touching color" لتفاعل لون ملامس لون، كيف يمكن جعل القط يتفاعل عند لمس البالون؟ نشاط علاجي: اذا قمت باستخدام لبنة "touching" لتفاعل كائن مع كائن اخر ، ماذا يحدث اذا اخترت لبنة " color touching " بدلاً منها؟	1. كيف تجعل الكائن يتفاعل عندما يلمس لونا معينا بأستخدام لبنة " Touching Color"؟ 2. كيف يمكنك اضافة تعليقات في الكود البرمجي ؟	تدريب 1 ص81
ملاحظات المعلم			

يعتمد،، المعلم
أ. أنس الحكماني

مدير المدرسة
أ. سيف المالكي

نائب المدير

يعتمد،،، المشرف التربوي