التغذية الراجعة

(وحدة البرمجة المرئية)

تلعب التغذية الراجعة دورًا محوريًا في بناء ثقة الطلبة بأنفسهم وتحفيزهم على الاستمرار في التعلم، لذا سأحرص على تقديم ملاحظات فورية وتوجيهات منهجية لضمان تجربة تعليمية ناجحة تُسهم في ترسيخ الفهم وتحفيز التفاعل داخل الصف. نظرًا لتنوع محتوى هذه الوحدة بين الجوانب النظرية والتطبيقية في برنامج سكراتش، سأعتمد أساليب تقييمية تعزز فهم الطلبة بطرق عملية.

في **المحتوى النظري**، سأحرص على استخدام استراتيجيات تعزيز المشاركة، مثل طرح أسئلة مفتوحة تدفع الطلبة للتفكير العميق، كتحديهم بتحليل أسباب فشل الكائن في الاستجابة للأوامر البرمجية بناءً على المفاهيم المطروحة في الدرس. أما في **الجانب المهاري**، فسأعتمد التغذية الراجعة العملية من خلال المتابعة المستمرة أثناء تنفيذ الأنشطة التطبيقية، حيث يتم تقديم ملاحظات مباشرة أثناء بناء الطلبة لمقاطع الاستشعار وحركة كائن المتاهة، مما يتيح لهم فرصة تعديل نهجهم البرمجي أثناء التنفيذ.

كما سيتم دمج ممارسة **التقييم الذاتي**، حيث يُطلب من الطلبة تسجيل المشكلات التقنية التي واجهوها أثناء تطبيق مهارات إنشاء المتغيرات (مثل متغير Score) وكيف تعاملوا معها، مما يسهم في تطوير قدرتهم على تحليل أدائهم بشكل مستقل. إضافة إلى ذلك، سأشجع الطلبة على تقديم **التغذية الراجعة لبعضهم البعض** أثناء تنفيذ المهام التطبيقية، حيث يمكن تكليف الطلبة بإجراء مراجعة جماعية لخطوات برمجة "لبنة التكرار"، مع تقديم اقتراحات لتحسين أداء اللعبة.

كما سيتم تصميم **أنشطة مراجعة دورية**، مثل تجربة تحليل "أكواد برمجية تحتوي على أخطاء" في مجموعات تعاونية، مما يخلق بيئة تفاعلية محفزة للنقاش. أما بالنسبة للأدوات التقييمية، فسأوظف:

- **التقييم شفوية:** من خلال جلسات، يجب على الطلبة شرح المقاطع البرمجية الذي استخدموه للتحكم في الكائن.
- **مراجعة الأداء الفردي:** من خلال حرصي على ملاحظة تقدم الطلبة في بناء مشروع "لعبة المتاهة" المتكامل.