شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج العمانية

حلول أنشطة دروس الوحدة الثانية هيا نبرمج

موقع المناهج ⇦ المناهج العمانية ⇦ الصف الأول ⇦ حاسوب ⇦ الفصل الثاني ⇦ الملف

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 13-04-2023 15:23:32

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الأول

روابط مواد الصف الأول على تلغرام

التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات

المزيد من الملفات بحسب الصف الأول والمادة حاسوب في الفصل الثاني

1	حلول أنشطة دروس الوحدة الثانية هيا نبرمج
2	حلول أنشطة دروس الوحدة الأولى لنفكر
3	كتاب دليل المعلم عالمي الرقمي كاملا
4	كتاب الطالب عالمي الرقمي كاملا
5	أنشطة وتدريبات

الوحدة الثانية

هيا نبرمج

10

وصف الوحدة

سيتعلم التلاميذ في هذه الوحدة اتباع القواعد الصحيحة لإعطاء التعليمات للحاسوب، كما سيستخدمون إبدعاتهم في إنشاء برامج مختلفة باستخدام تطبيق ScratchJr.

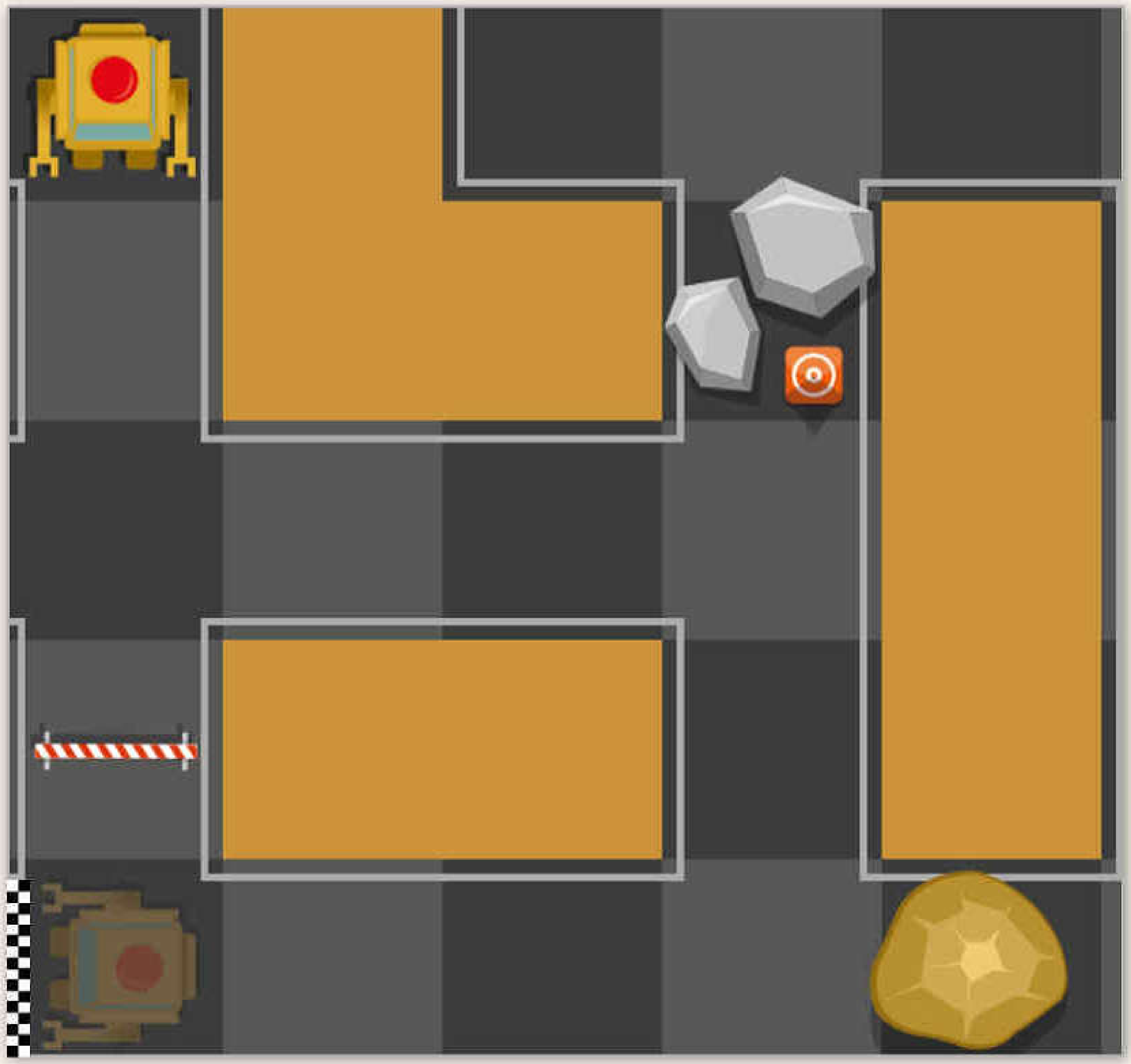
أهداف الوحدة

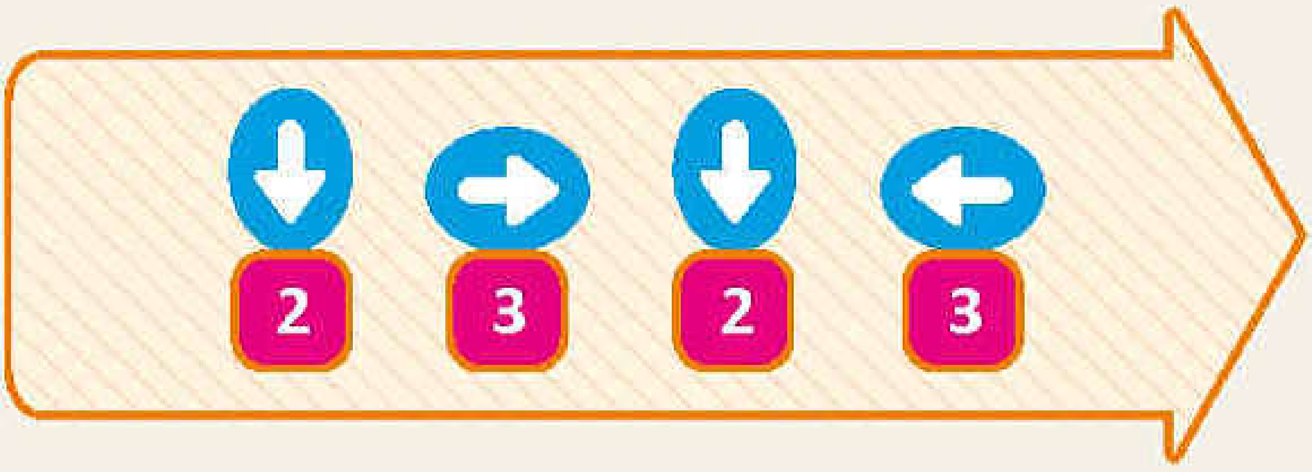
- إتباع قواعد إعطاء التعليمات للحاسوب.
- التعرف إلى أساسيات بيئة تطبيق ScratchJr.
- إنشاء برامج مختلفة باستخدام الأوامر البرمجية.
- إضافة خلفية في تطبيق ScratchJr.

معايير ISTE للوحدة

- المصمم المبتكر Innovative Designer.
- ذو التفكير الحاسوبي Computational Thinking.

1 أُكْتُبْ عَدَدَ مَرّاتِ تَكْرارِ الأَوامِرِ لِكُلِّ مَجْموعَةٍ.

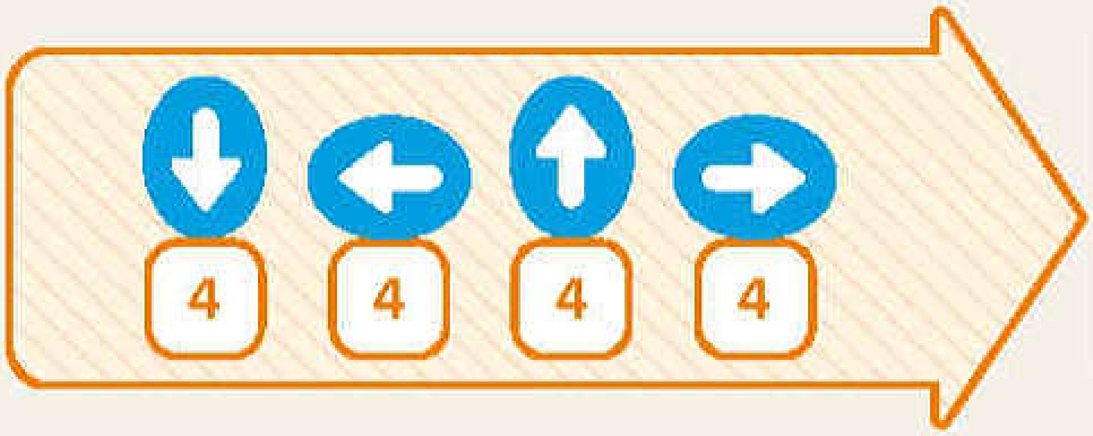


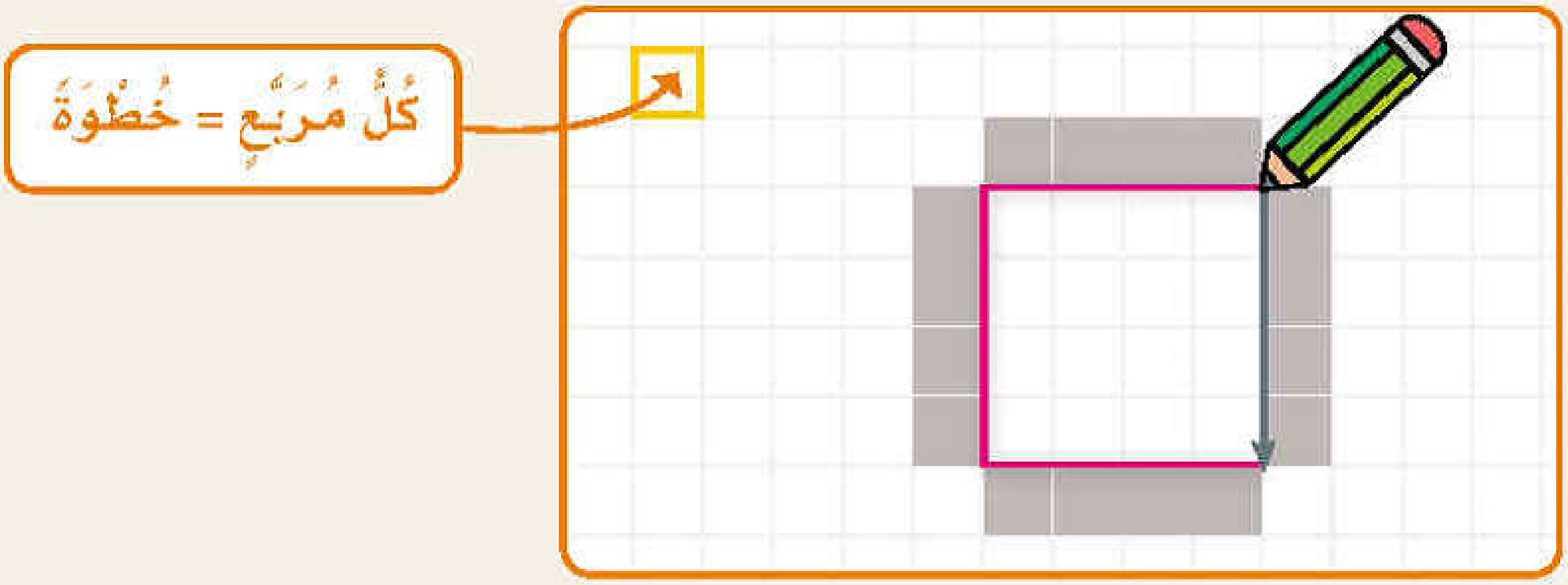


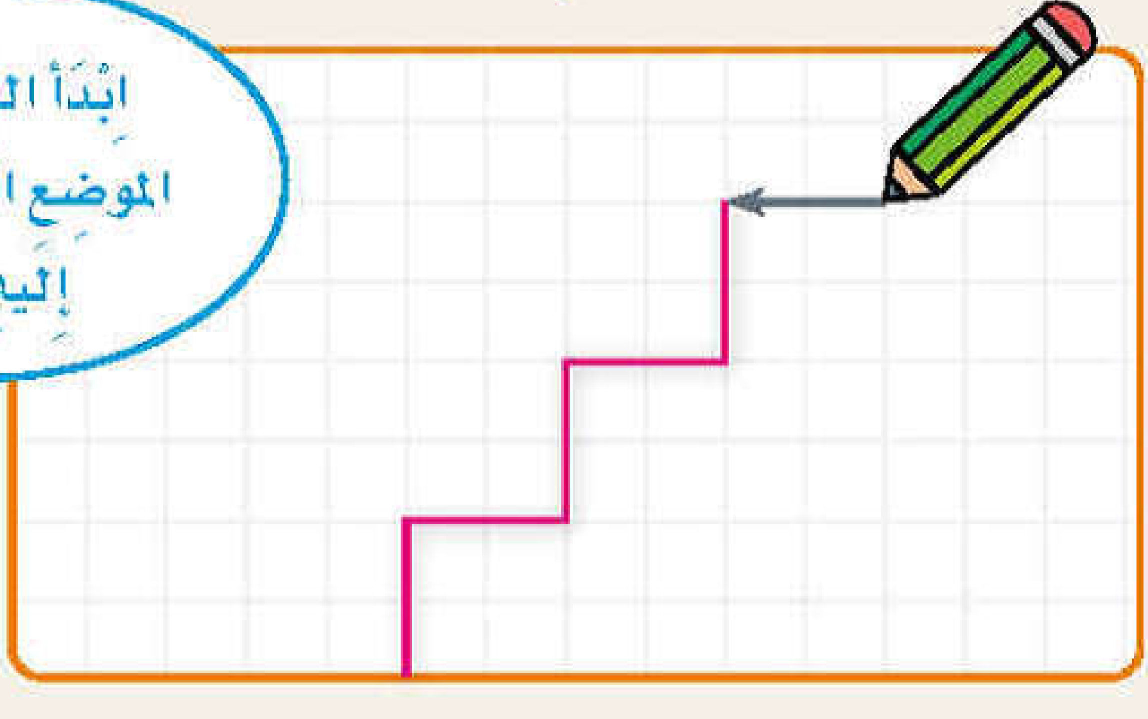
2 اُرْسُمِ الأَشْكالَ بِناءً عَلى التَّعليماتِ الآتِيَةِ:

تلميح: وضح للتلاميذ أن الأوامر مرتبة من اليسار إلى اليمين.

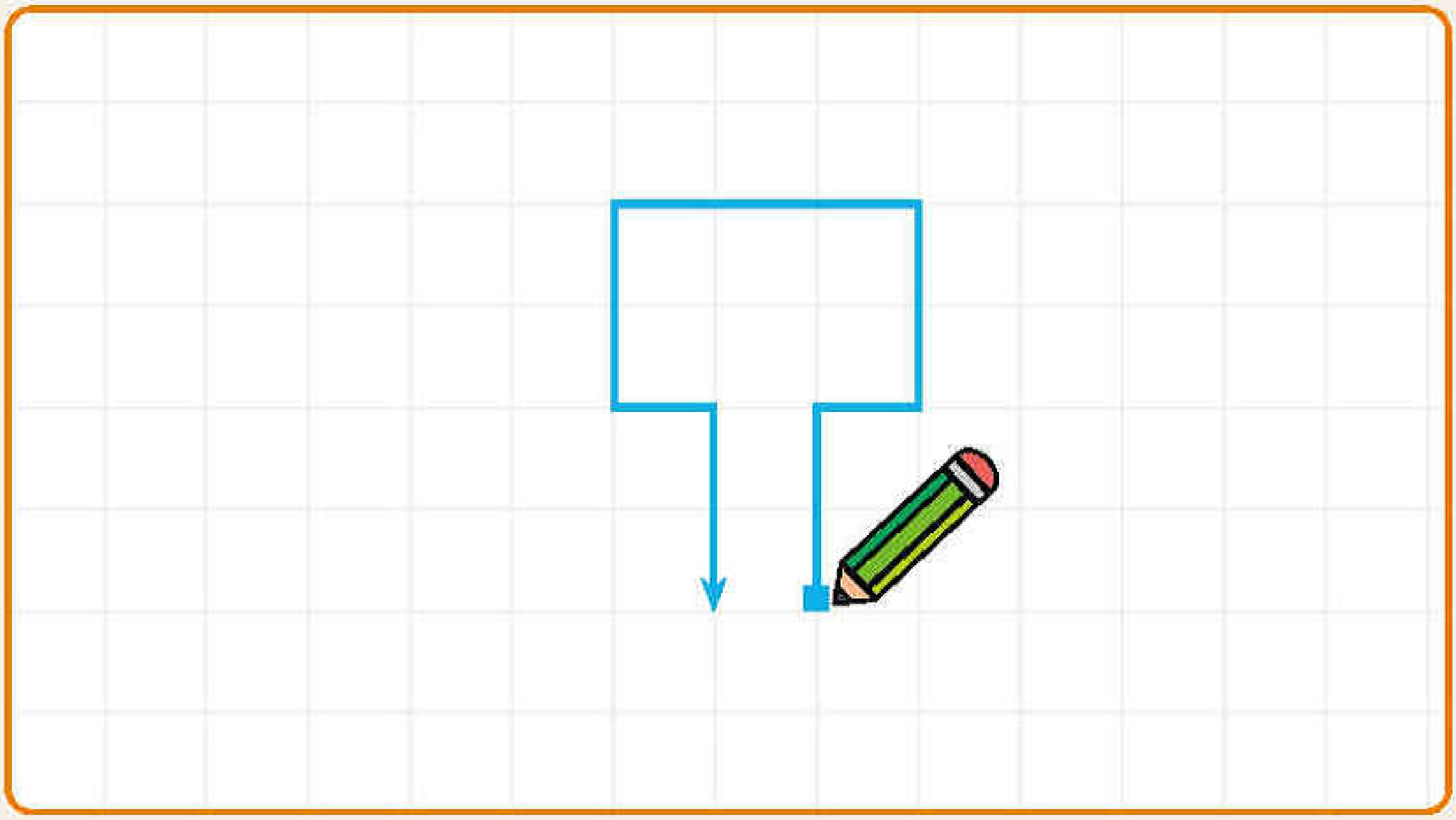
يمكنك أن تطلب من التلاميذ ذوي القدرات العالية تلوين مربعات كل خطوة.

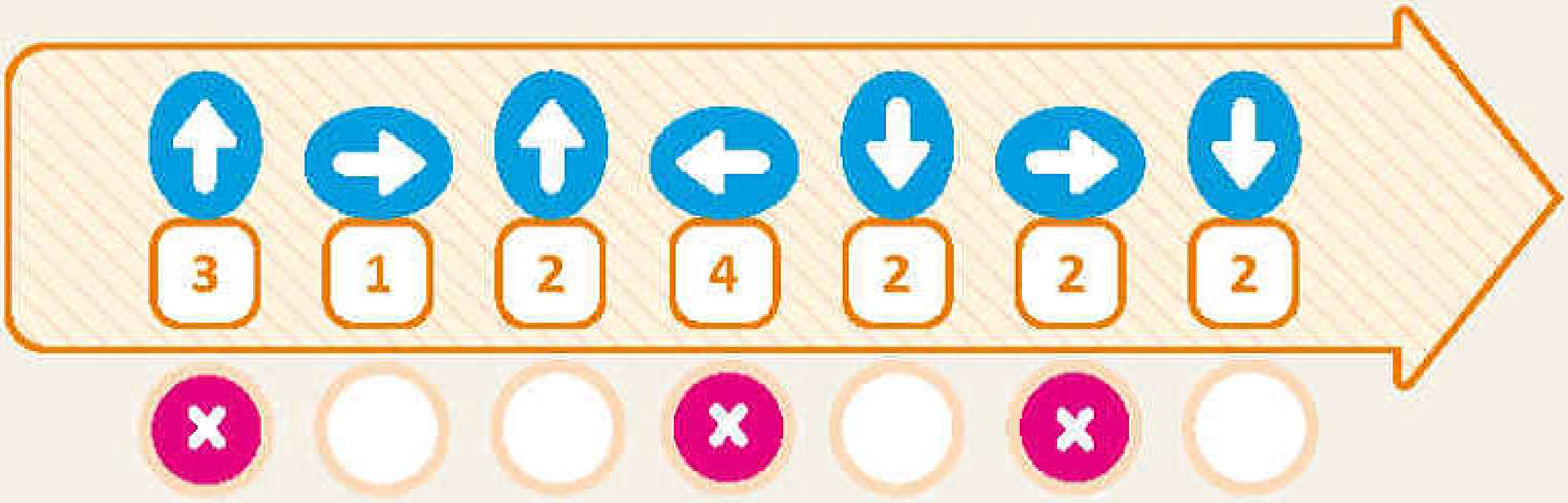




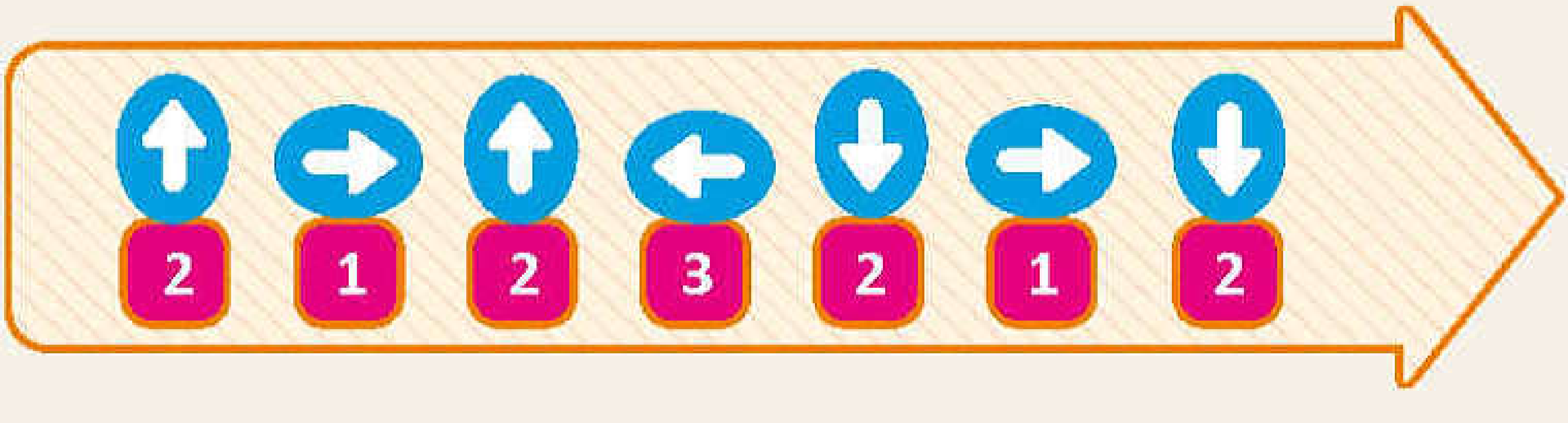


3 اكْتَشِفِ الخَطَأَ فِي الأَوامِرِ، ثُمَّ ضَعْ عَلامَةَ (✗) أَسْفَلَ الأَوامِرِ الخاطِئَةِ.

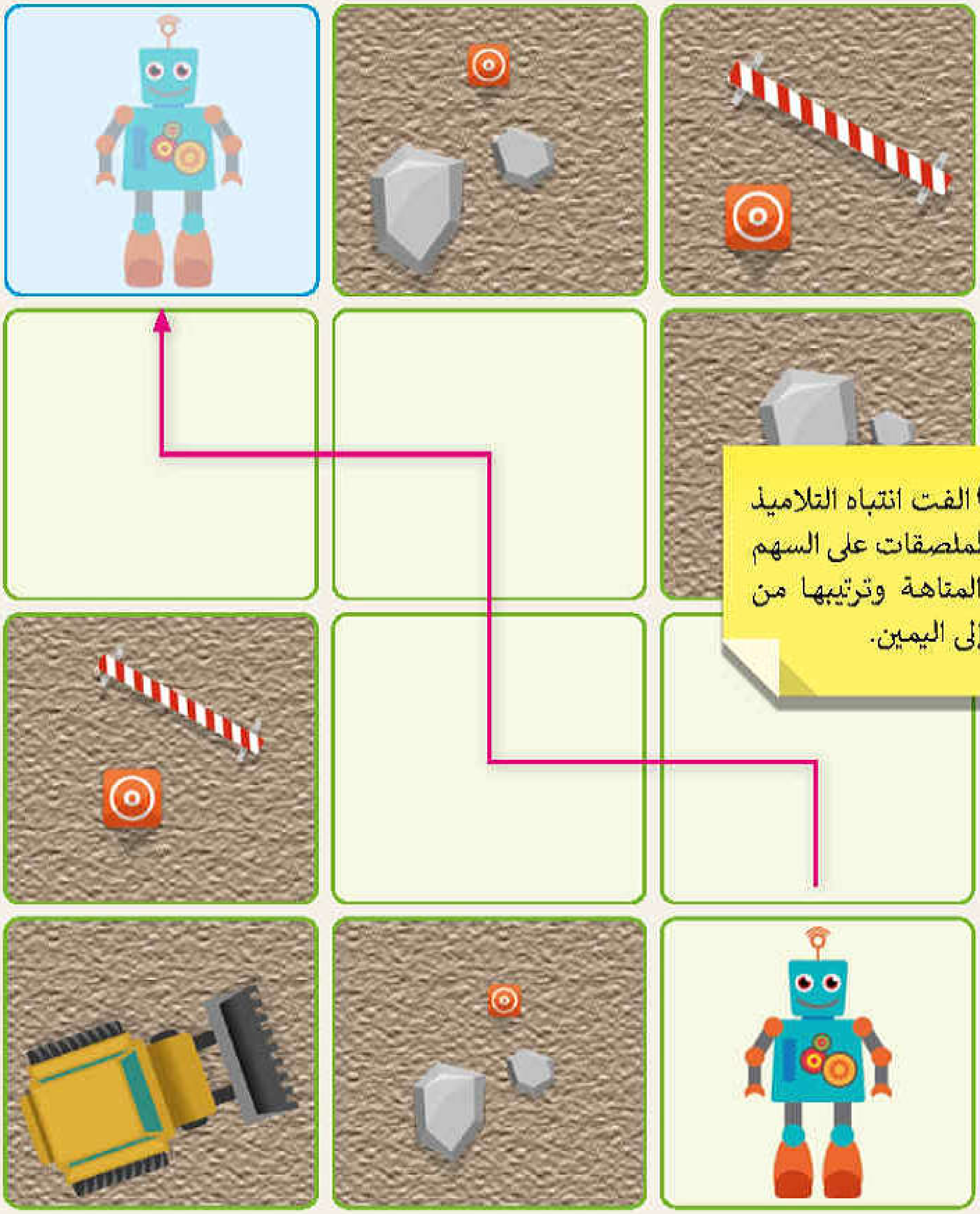




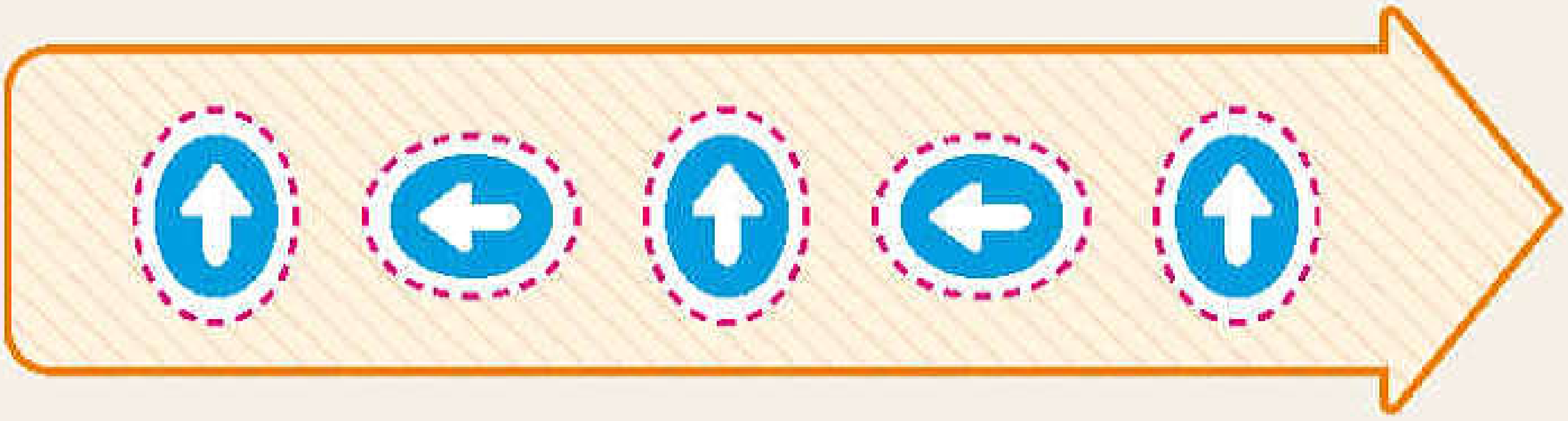
الآنَ أَكْتُبُ الأَوامِرَ الصَّحيحَةَ.



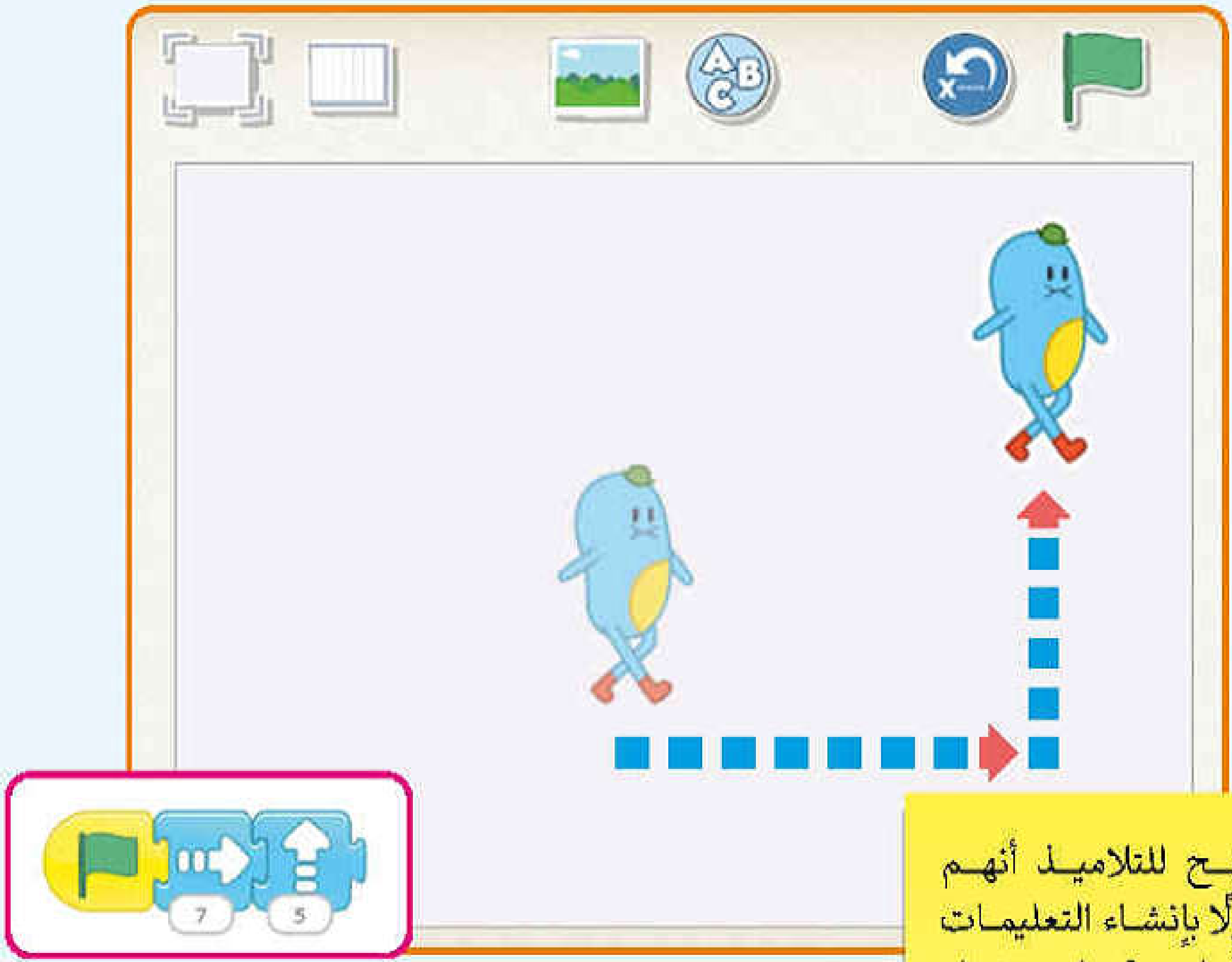
4 أَلْصِقِ الأَوامِرَ لِحَلِّ المَتاهَةِ.

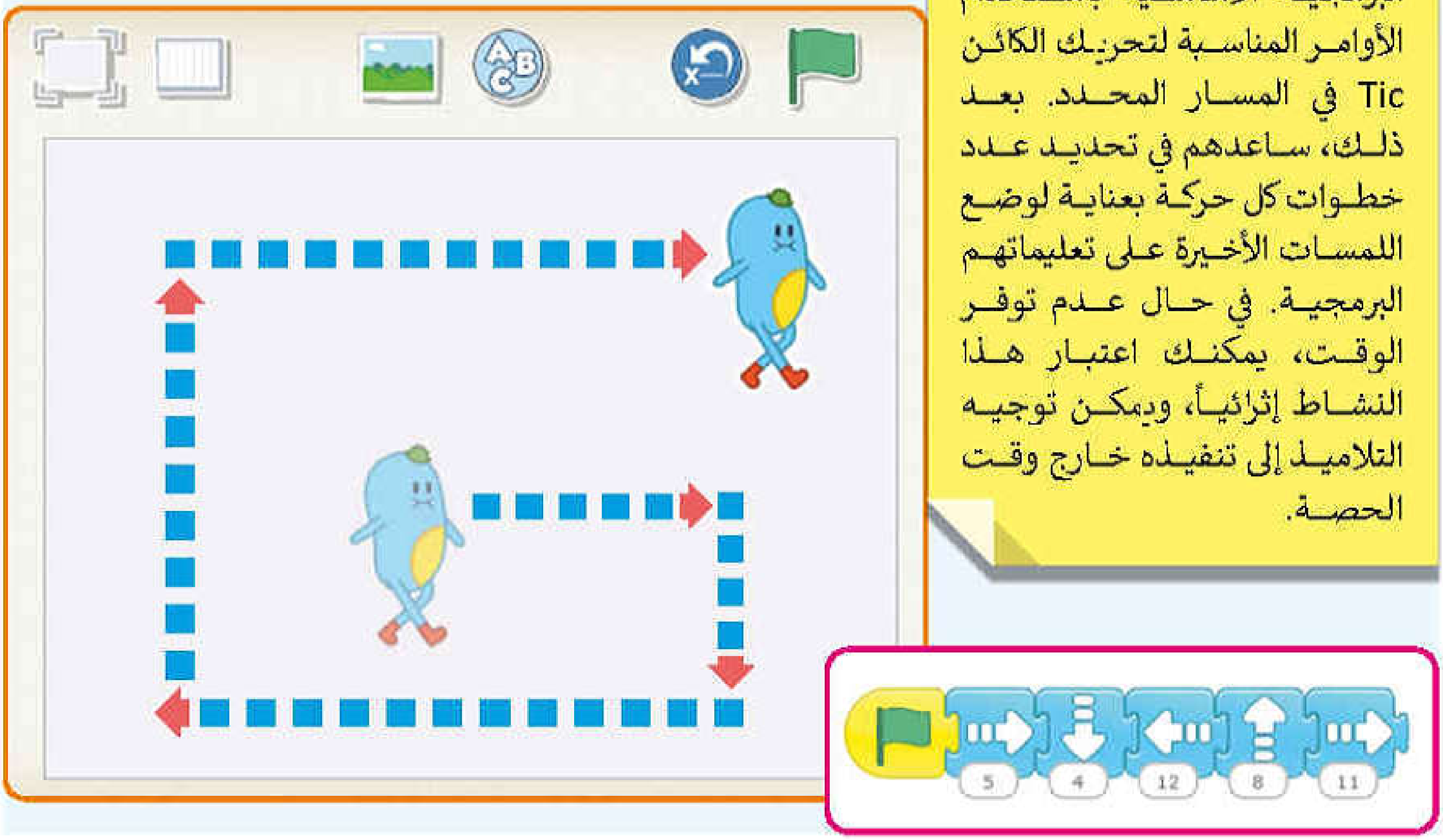


تلميح: الفت انتباه التلاميذ لوضع الملصقات على السهم أسفل المتاهة وترتيبها من اليسار إلى اليمين.



1 أَنْشِئْ أَوامِرَ بَرْمَجِيَّةً لِتَحْريكِ الكائِنِ Tic.

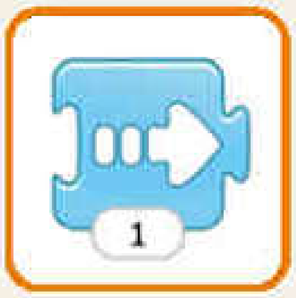
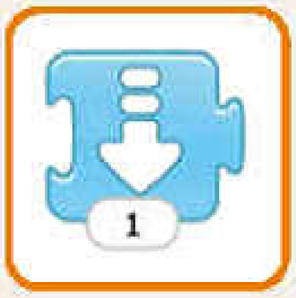




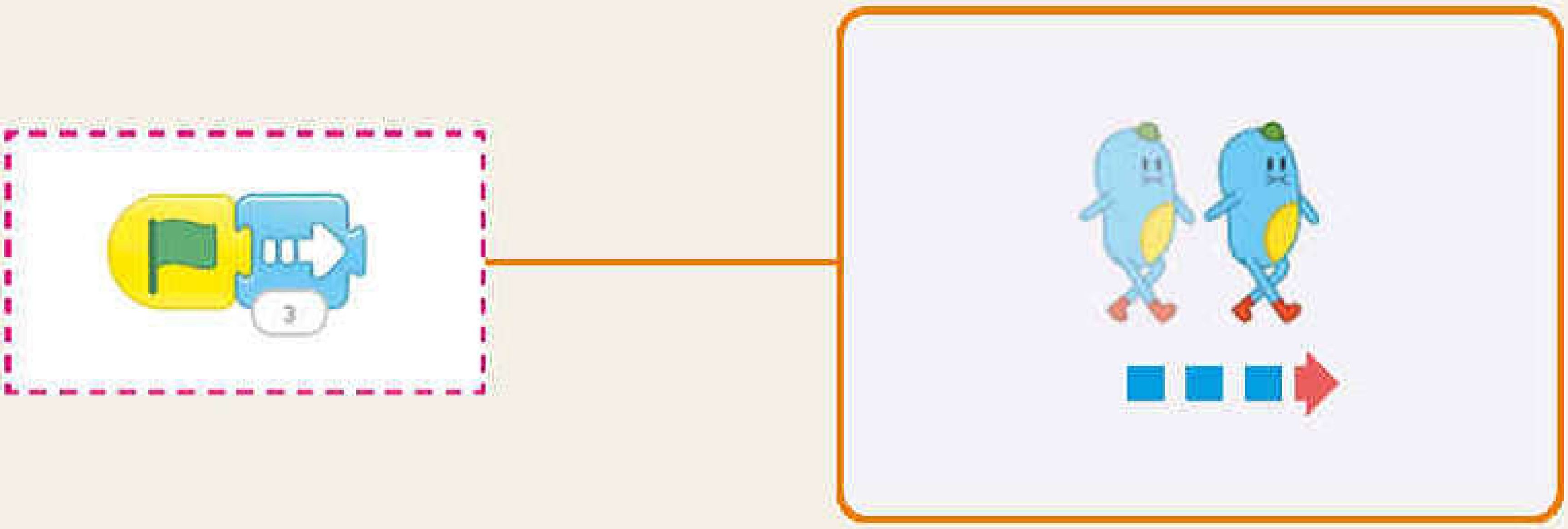
تلميح: وضّح للتلاميذ أنهم سيقومون أولًا بإنشاء التعليمات البرمجية الأساسية باستخدام الأوامر المناسبة لتحريك الكائن Tic في المسار المحدد. بعد ذلك، ساعدهم في تحديد عدد خطوات كل حركة بعناية لوضع اللمسات الأخيرة على تعليماتهم البرمجية. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا النشاط إثرائيًا، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.

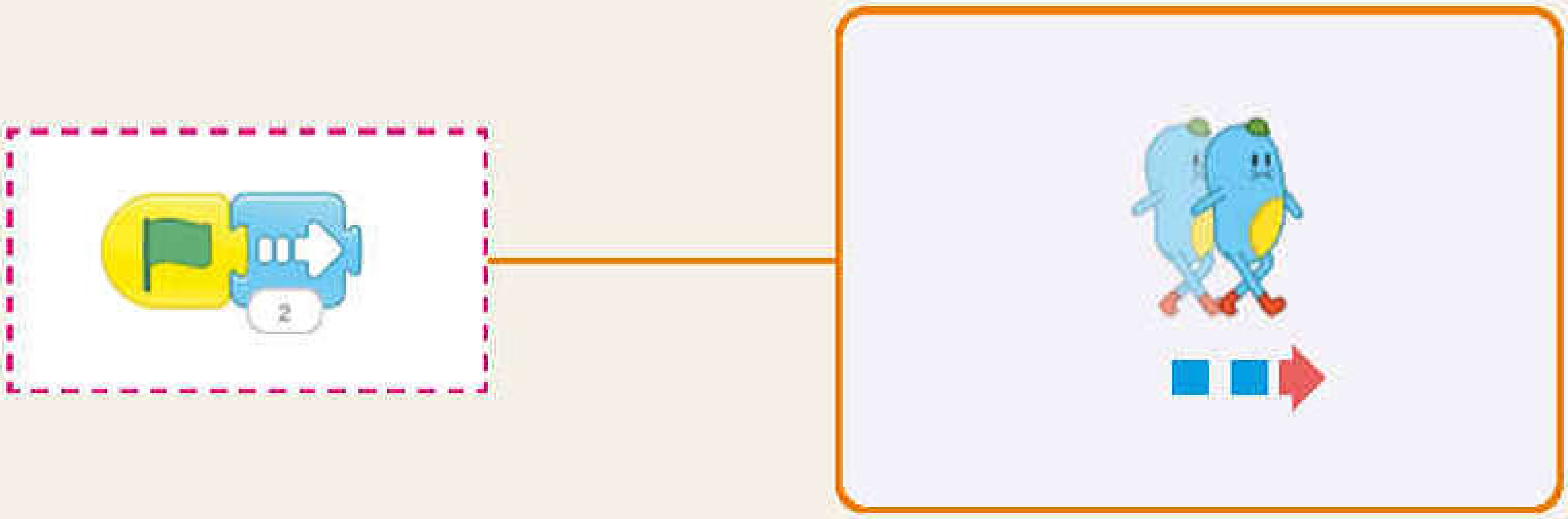
1 أَلْصِقِ المُسَمَّياتِ.

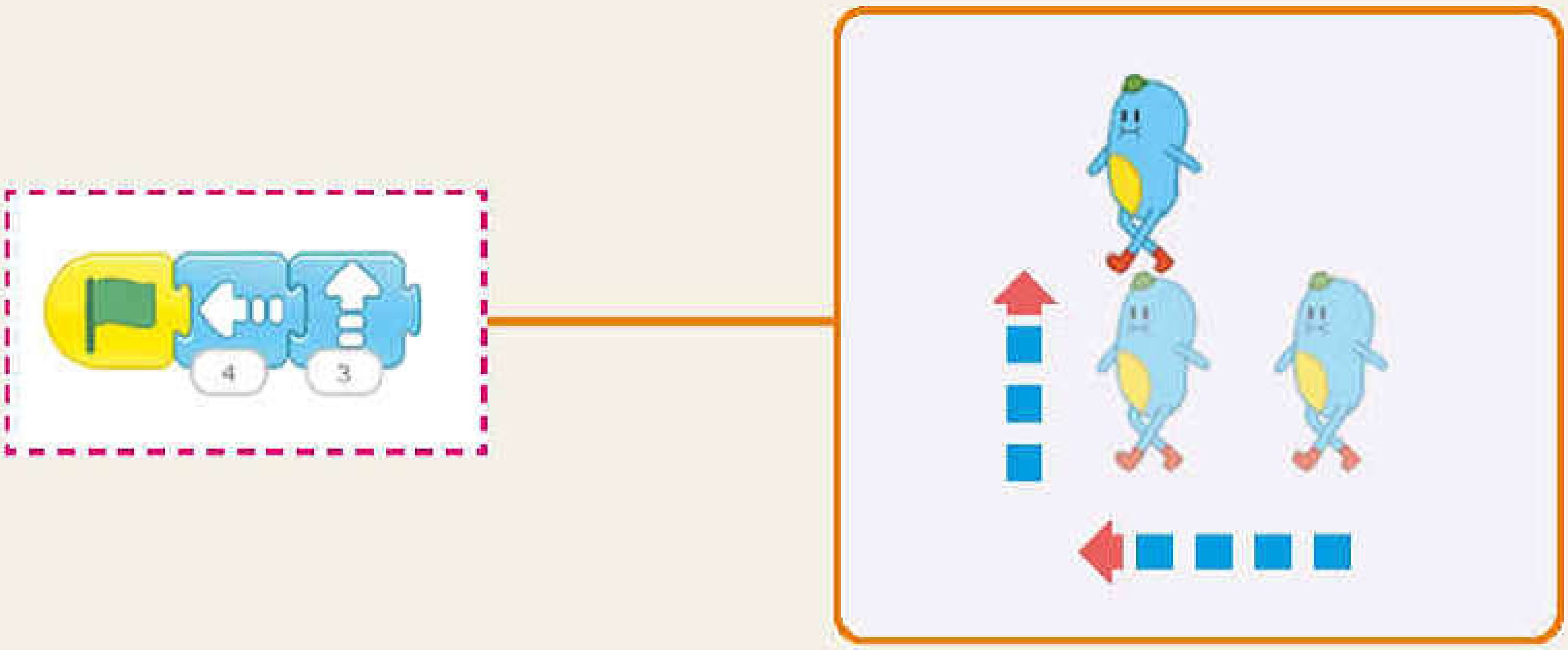
2 طابِقِ اللَّبِناتِ وَالأَزْرارَ بِوَظيفَتِها الصَّحيحَةِ.

1	التَّحَرُّكُ إِلَى الخَلْفِ.	3	
2	التَّحَرُّكُ إِلَى الأَسْفَلِ.	4	
3	التَّحَرُّكُ إِلَى الأَمامِ.	1	
4	التَّحَرُّكُ إِلَى الأَعْلى.	6	
5	إِعادَةُ الكائِنِ Tic إِلَى مَكانِهِ.	2	
6	تَشْغيلُ الأَوامِرِ البَرْمَجِيَّةِ.	5	

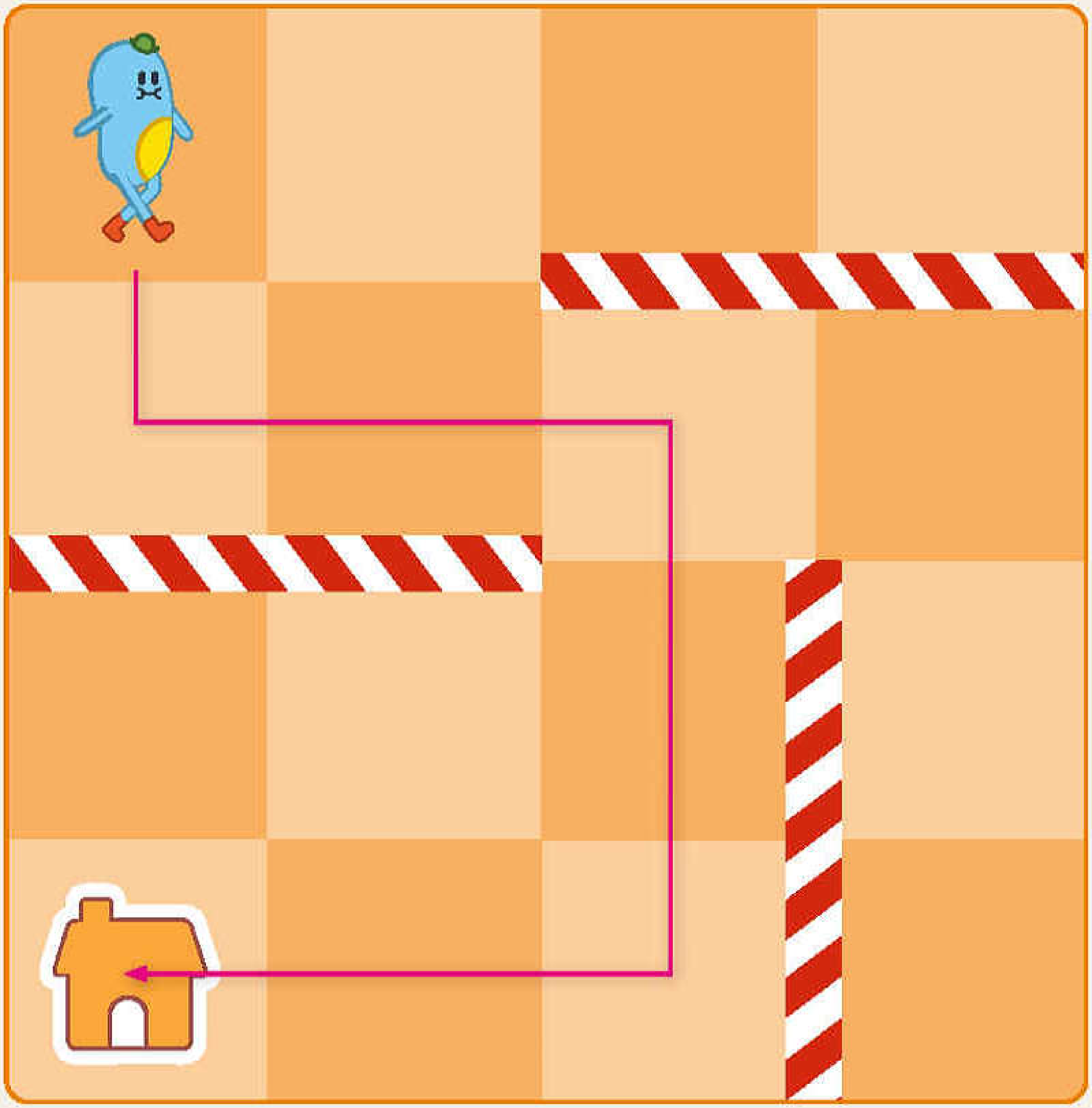
3 أَلْصِقِ اللَّبِناتِ لِتَحْريكِ الكائِنِ Tic كَما هُوَ مُوَضَّحٌ أَدْناهُ.

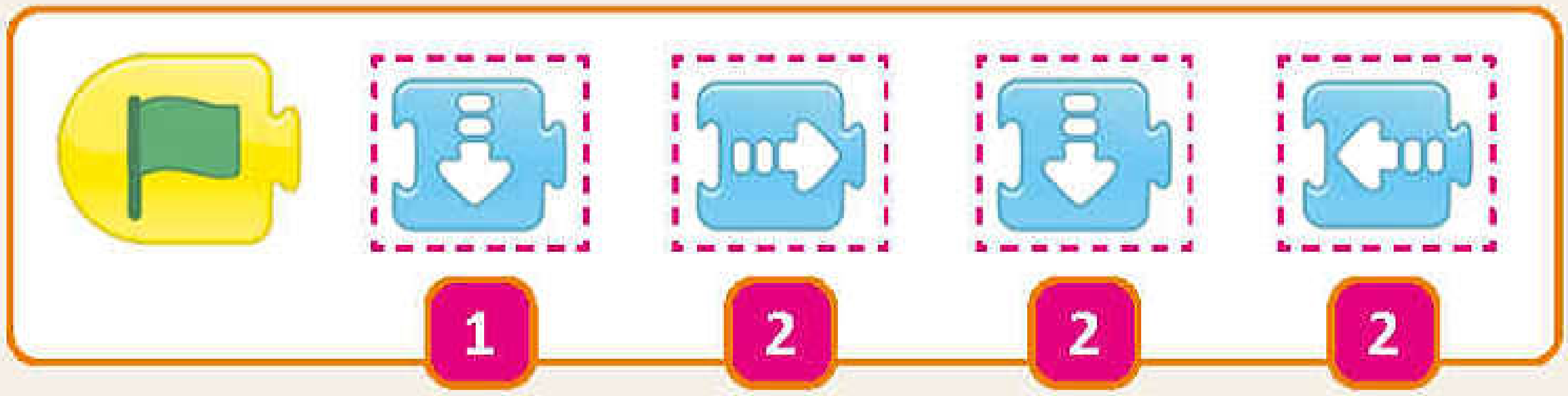






4 أَلْصِقِ اللَّبِناتِ لِـمُساعَدَةِ الكائِنِ Tic عَلى العَوْدَةِ إِلى المَنْزِلِ.

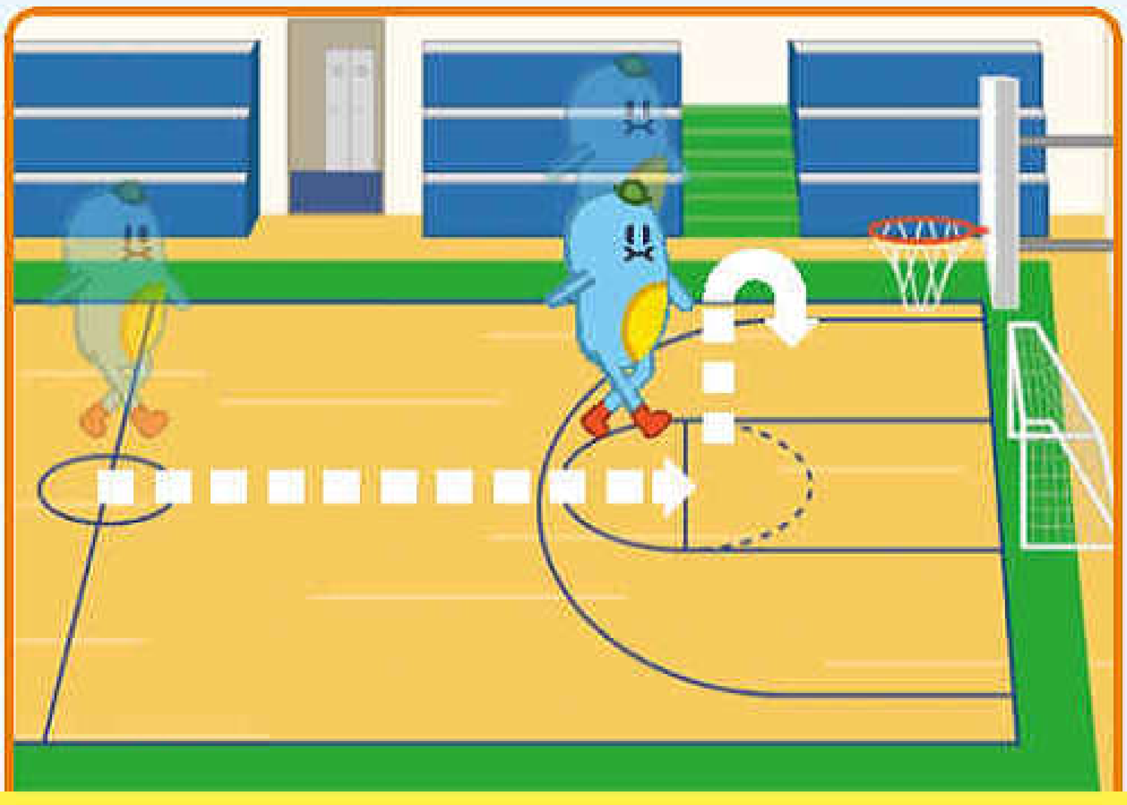




1 ابْحَثْ عَنِ الخَلْفِيَّةِ، ثُمَّ أَضِفْها إِلى مَشْروعِكَ.

تلميح: ذكر التلاميذ بأهمية تسمية مشاريعهم. وأنه يمكنهم التمرير لأعلى ولأسفل للعثور على الخلفيات في المكتبة. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا النشاط إثرائياً، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.

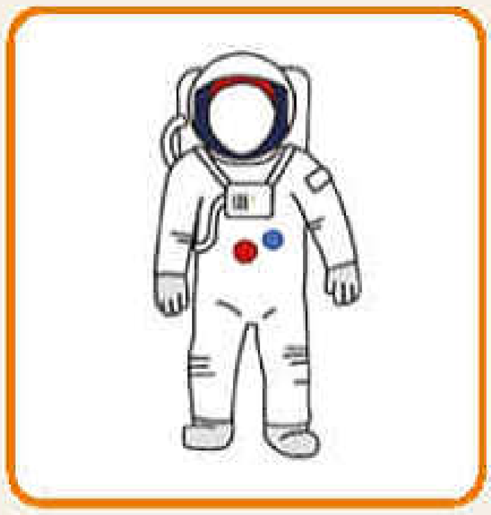
2 أَنْشِئْ أَوامِرَ بَرْمَجِيَّةً لِيَتَحَرَّكَ الكائِنُ Tic لِلْأَمامِ 10 خُطُواتٍ، ثُمَّ يَقْفِزَ.



تلميح: ذكّر التلاميذ ببدء الأمر البرمجي من خلال استخدام لبنة البدء (Start) وأنه في هذا التدريب يمكنهم اختيار مدى ارتفاع الكائن Tic، كما يمكنهم أيضًا إعادته إلى مكانه لتجربة باقي الحركات في البرنامج. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا النشاط إثرائياً، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.

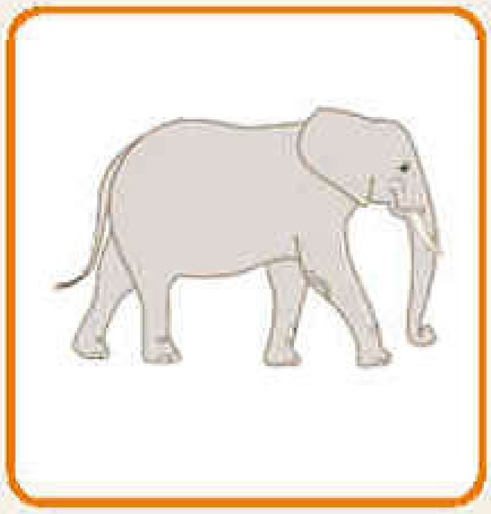
الإجابات النموذجية للتدريبات

1 صِلِ الْكائِنَ بِالْخَلْفِيَّةِ الْمُناسِبَةِ.



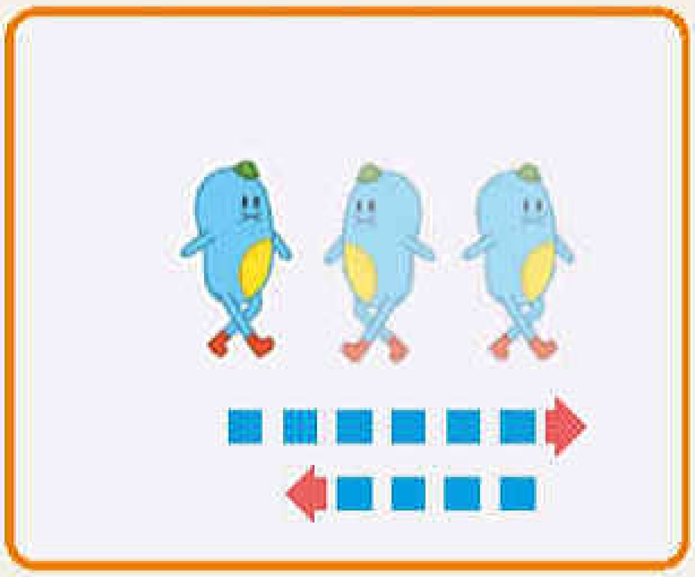
1 2

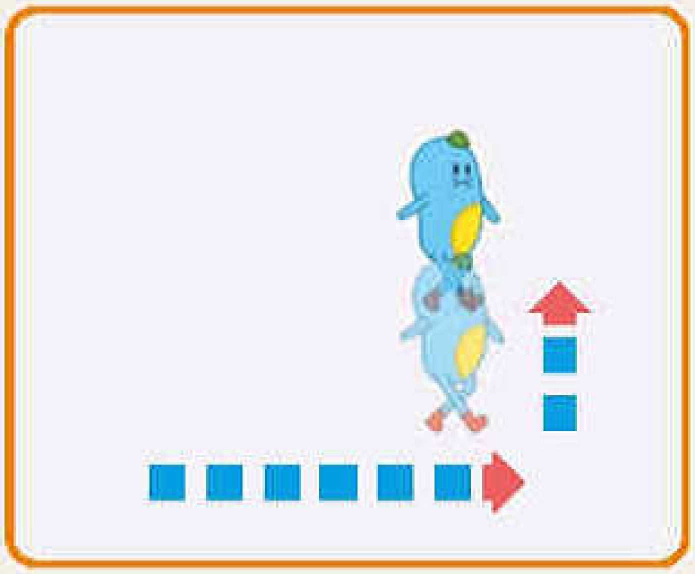
2 3

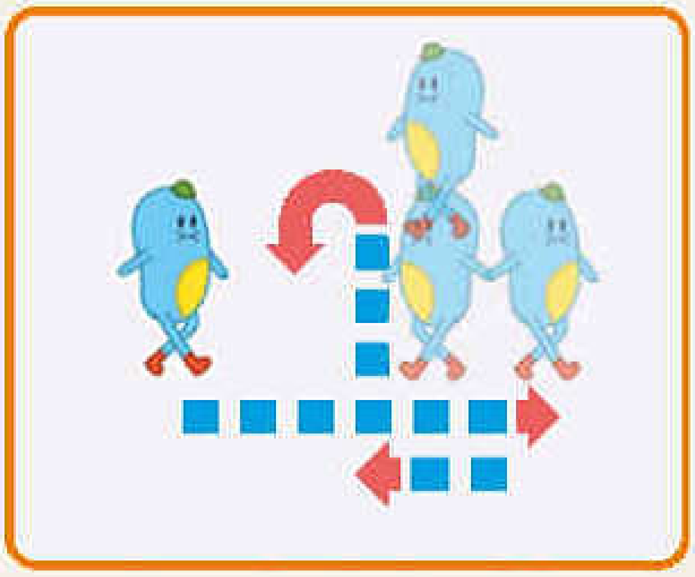


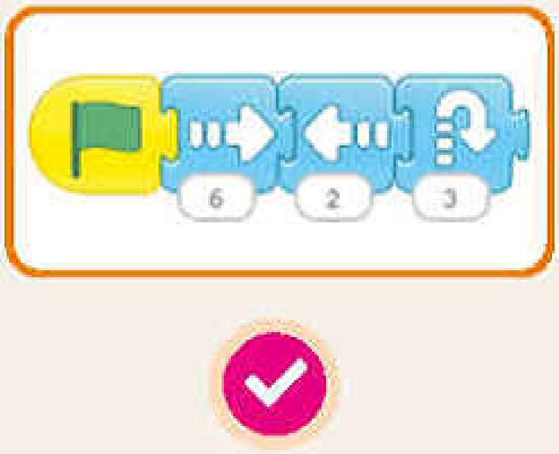
3 1

2 اِخْتَرِ اللَّبِنَةَ الصَّحيحَةَ لِتَحْريكِ الكائِنِ Tic كَما هُوَ مَوَضَّحٌ فِي كُلِّ صورَةٍ.

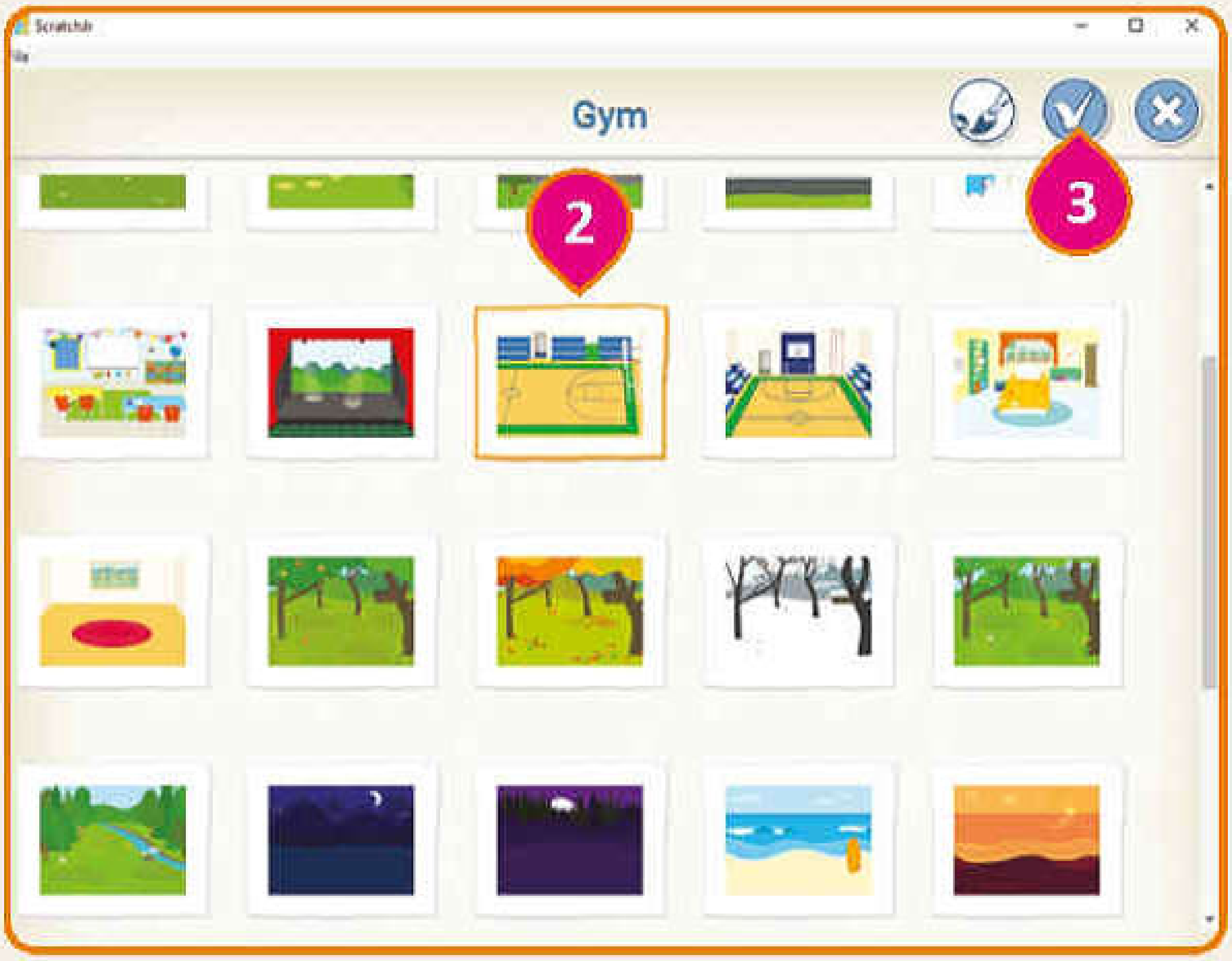




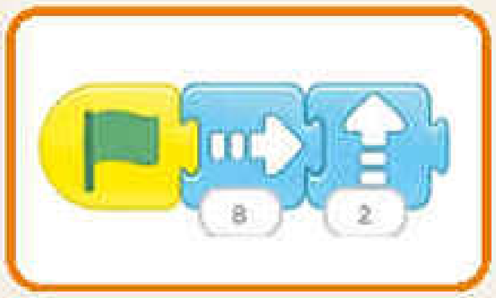




3 رَتِّبِ الخُطُواتِ الَّتي يَجِبُ اتِّباعُها لِتَغْييرِ الخَلْفِيَّةِ.



4 طابِقِ الأوامِرَ البَرْمَجِيَّةَ بِالصُّورَةِ الصَّحيحَةِ.

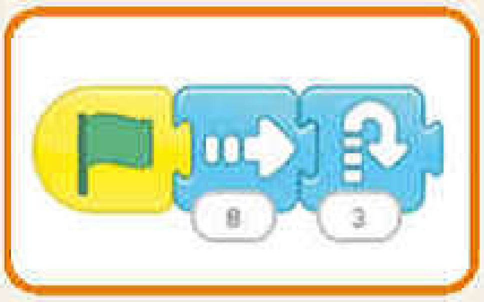


1

3

2

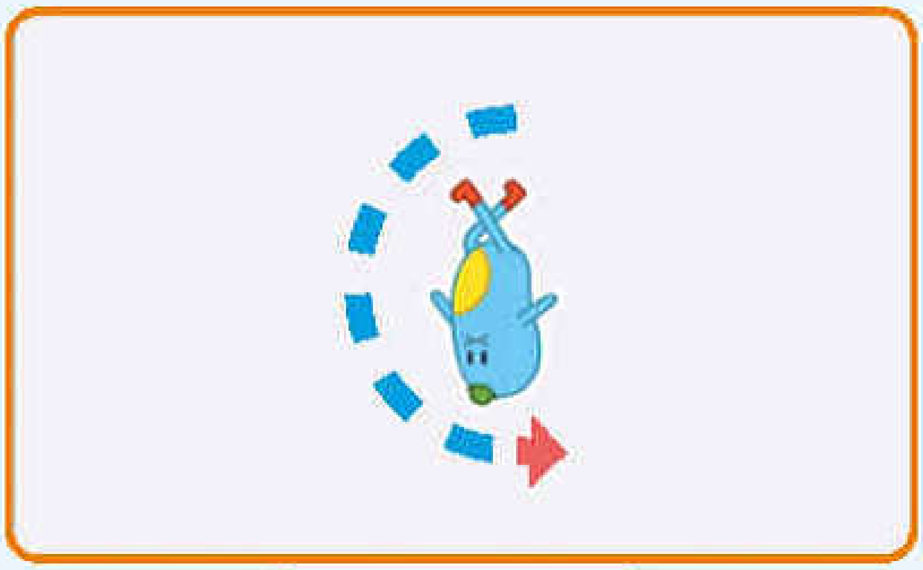
1

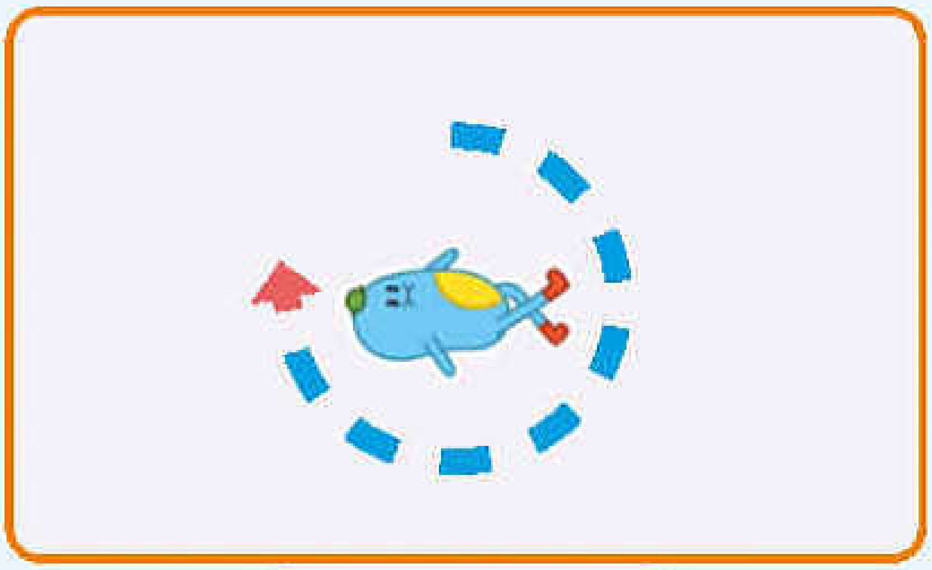


3

2

1 أَدِرِ الكائِنَ Tic كَما هُوَ مُوضَّحٌ أَدْناهُ.





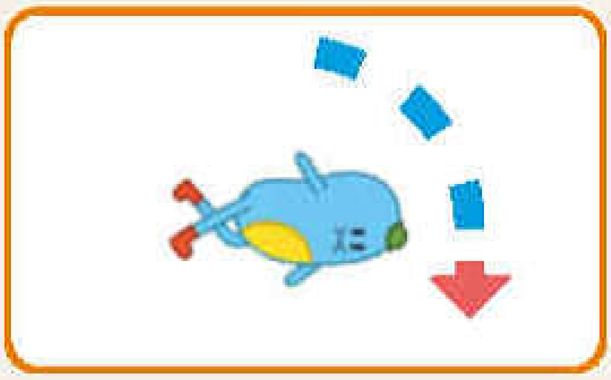
تلميح: ذكّر التلاميذ ببدء الأمر البرمجي باستخدام لبنة البدء (Start) وأنه في هذا التدريب يمكنهم اختيار اتجاه تدوير الكائن Tic. أخبرهم أنه يمكنهم الاستعانة بالخطوات الموضحة بأيقونة الفأرة في كتاب التلميذ أو ملاحظة اتجاه عقارب الساعة لكتابة العدد الصحيح من الخطوات لجعل الكائن Tic يستدير كما هو موضح في الصور. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا النشاط إثرائياً، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.

2 أَضِفِ الخَلْفِيَّةَ وَالكائِنَ كَما هُوَ مُوَضَّحٌ أَدْناهُ.

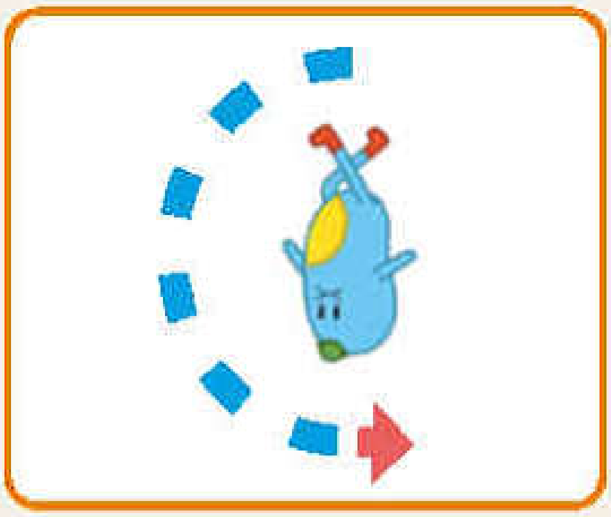
ثُمَّ جَرِّبِ الأَوامِرَ البَرْمَجِيَّةَ الآتِيَةَ:

تلميح: ذكّر التلاميذ بكيفية اختيار الخلفية من المكتبة إذا لزم الأمر، ثم اطلب منهم أن يلاحظوا بعناية الأمر البرمجي وعدد الخطوات في كل لبنة حركة. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا النشاط إثرائياً، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.

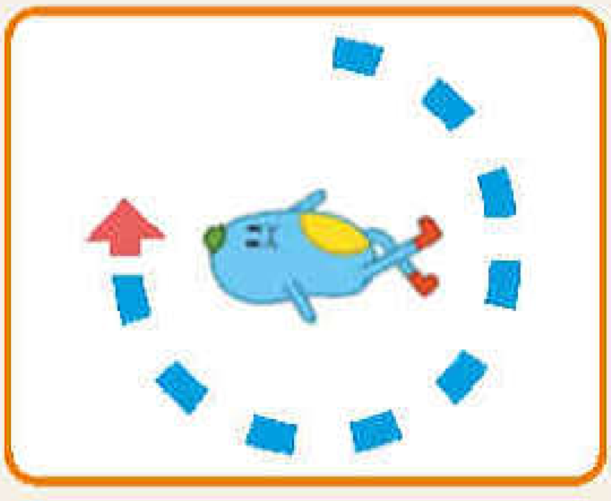
1 أُكْتُبْ عَدَدَ الخُطُواتِ اللَّازِمَةِ لِتَدْويرِ الكائِنِ، كَما هُوَ مُوضَّحٌ في كُلِّ صورَةٍ.



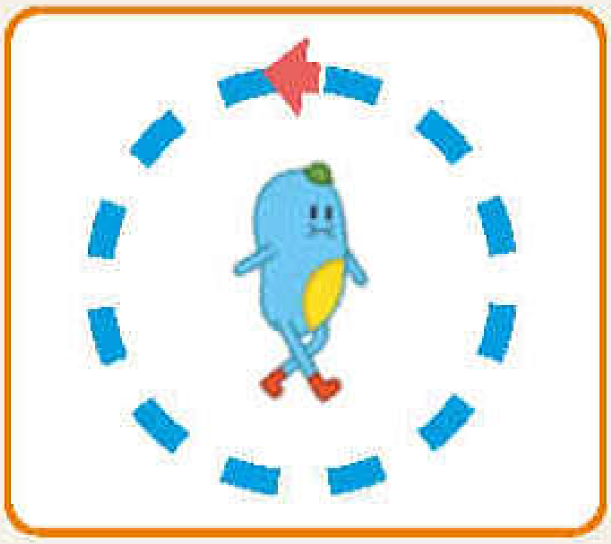
3

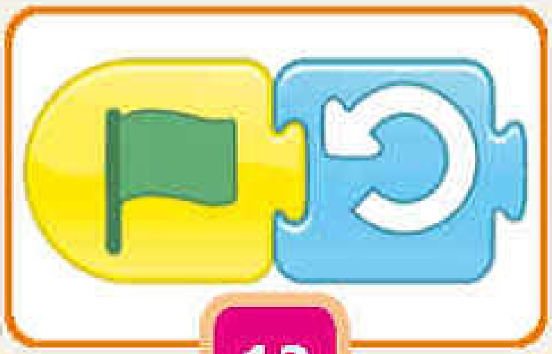


6



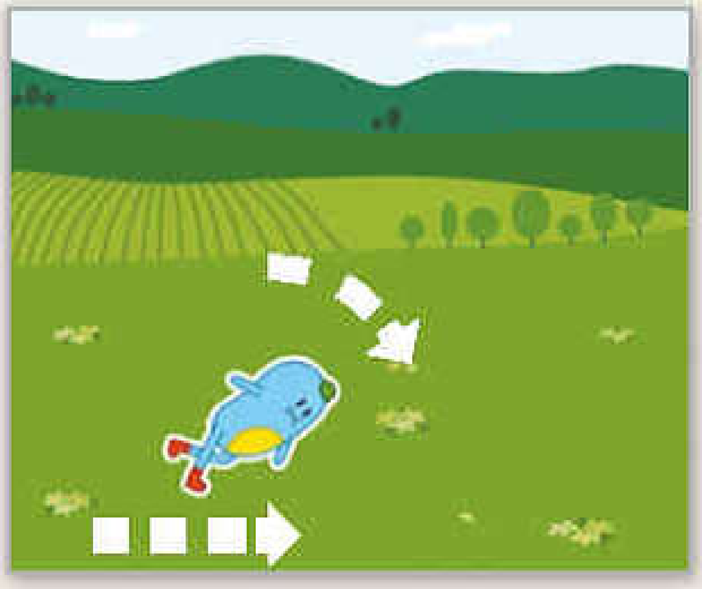
9

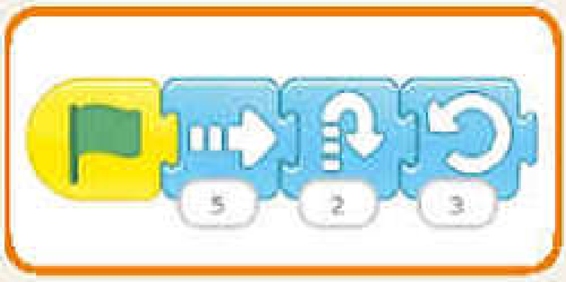


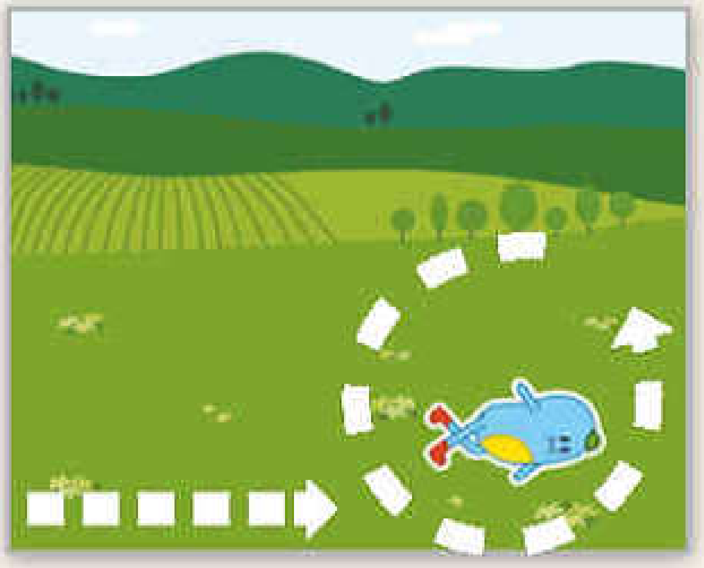


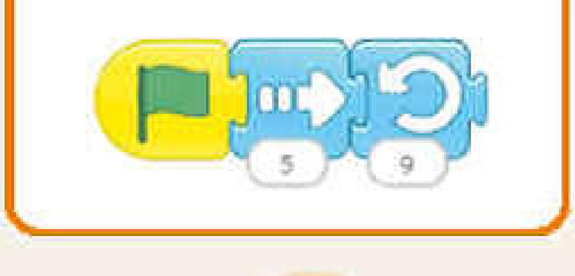
12

2 اِخْتَرِ الأوامِرَ البَرْمَجيَّةَ الصَّحيحَةَ.









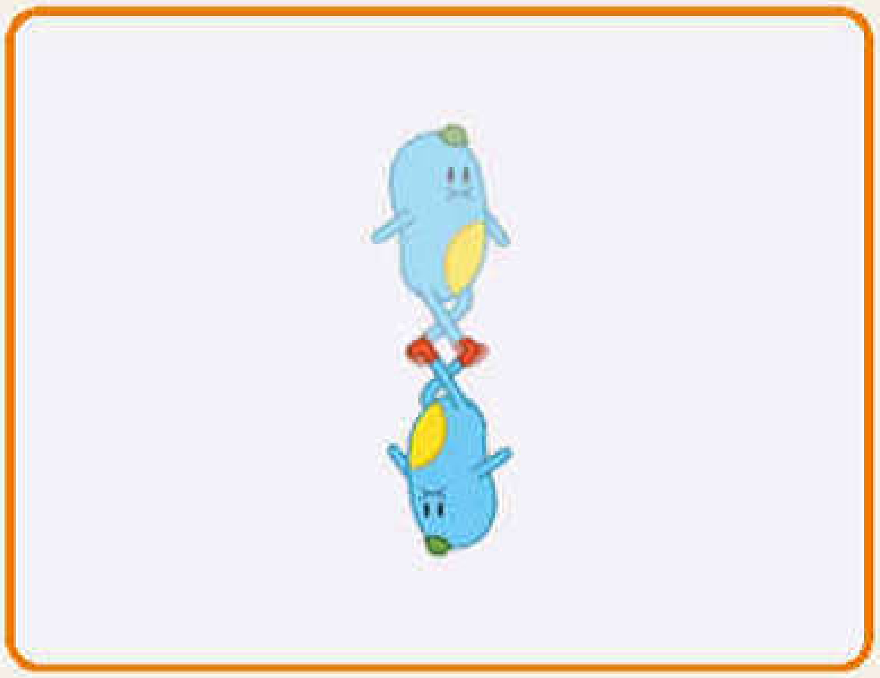
3 طابِقِ الأوامِرَ البَرمَجيَّةَ بِالموضِعِ الصَّحيحِ لِلْكائِنِ.

1

2

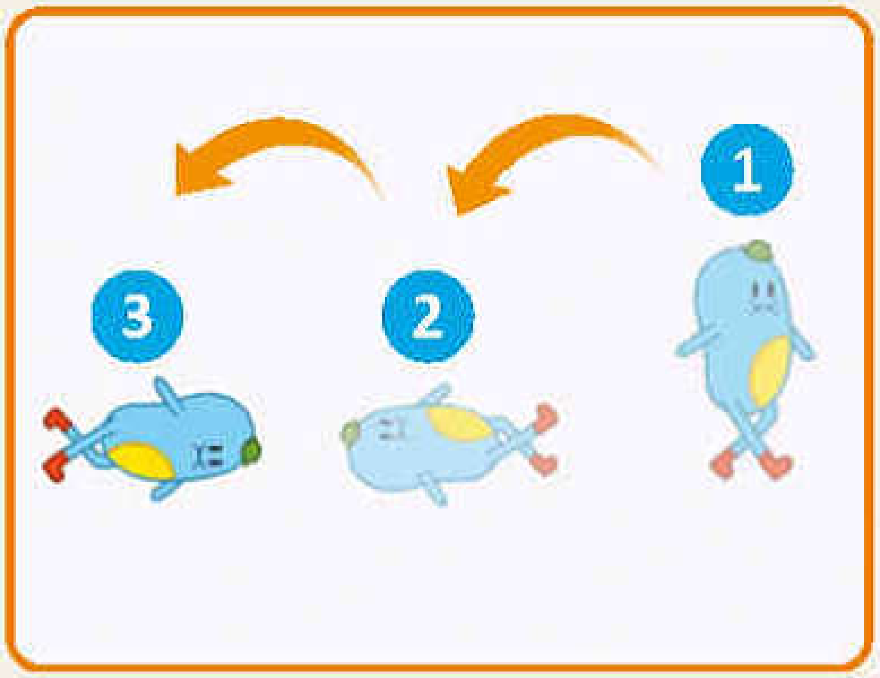
2

3



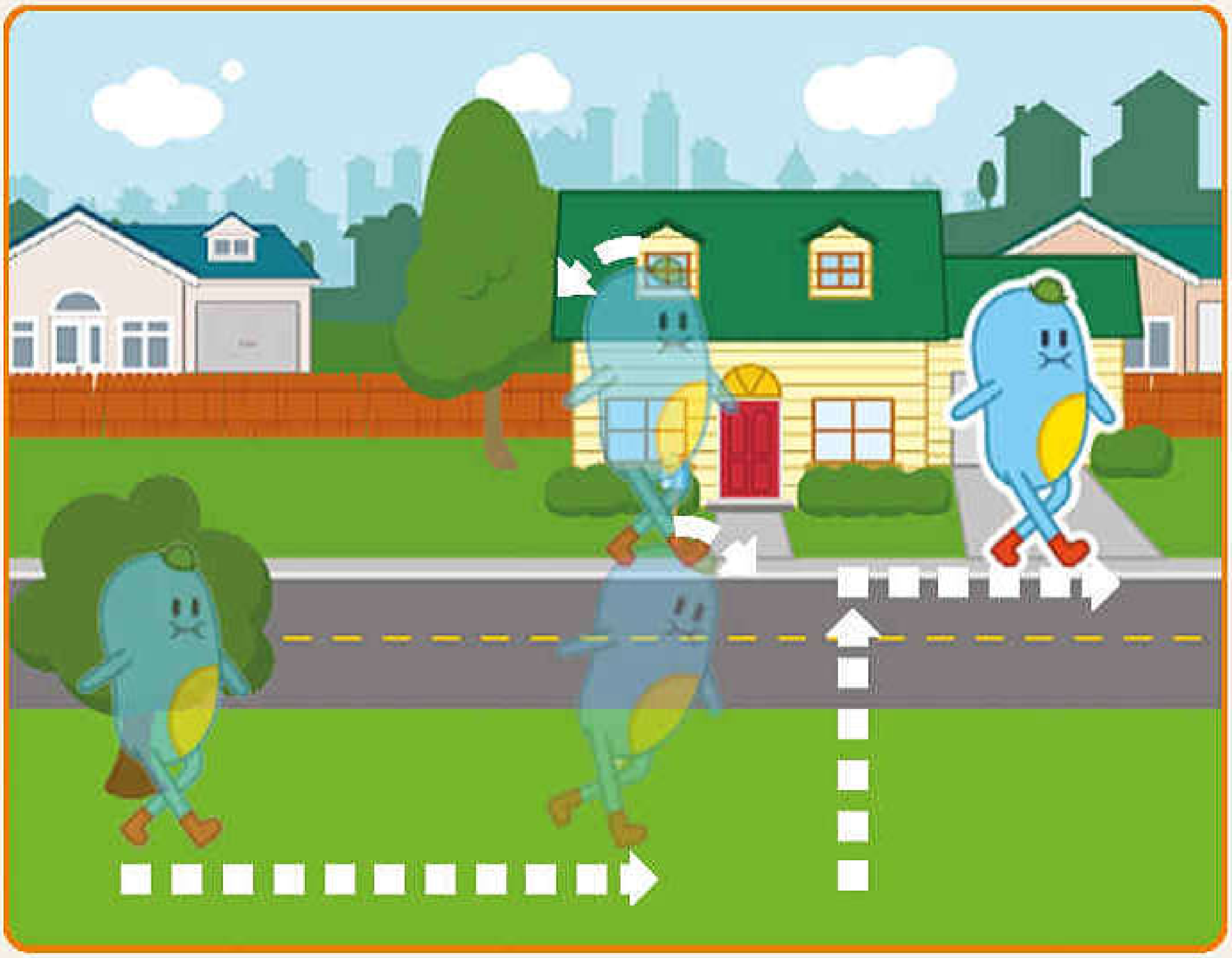
3

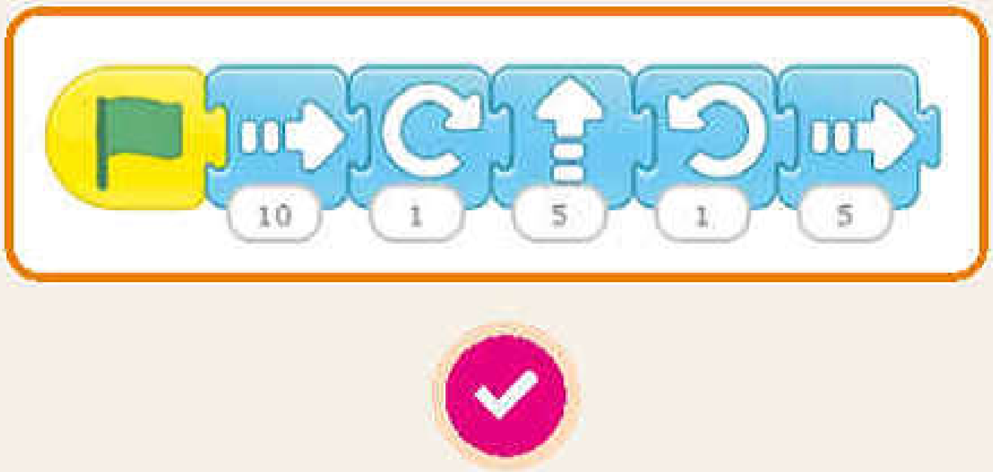
1

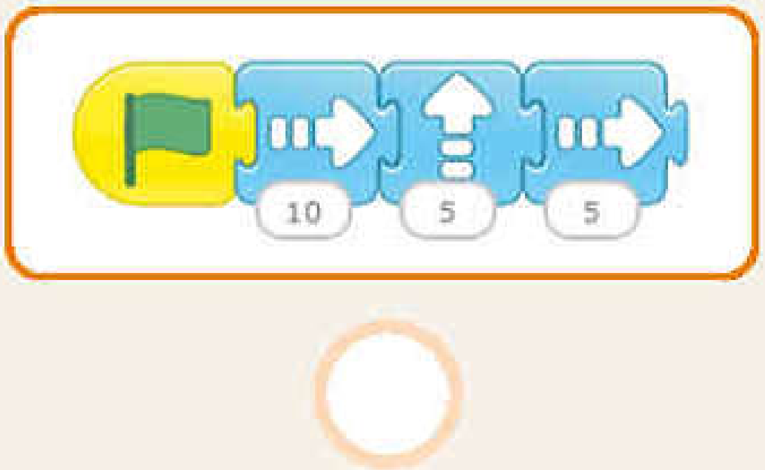


تلميح: طبق مع التلاميذ خطوات التدريب على جهاز المعلم -إن أمكن- ليتمكنوا من ملاحظة الإختلاف أثناء استخدام قيم مختلفة للبنات التدوير.

4 اِخْتَرِ الأوامِرَ البَرْمَجِيَّةَ الصَّحيحَةَ لِيَعْبُرَ الكائِنُ الطَّريقَ.







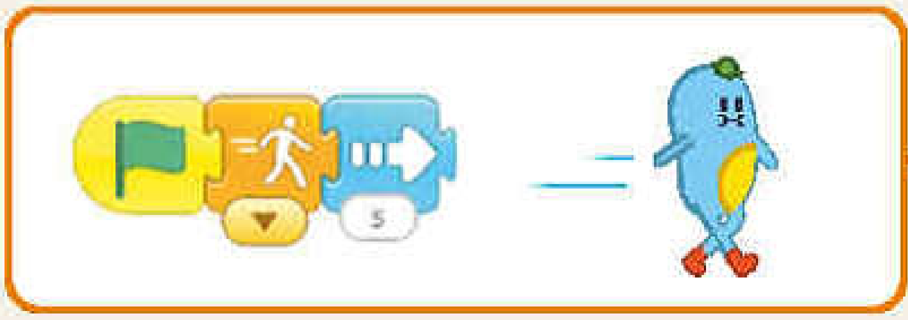
الإجابات النموذجية للتدريبات

1 أَكْتُبُ رَقْمَ الفِئَةِ الَّتي تَنْتَمي إِليها اللَّبِنَةُ.

2   1   2   3   2

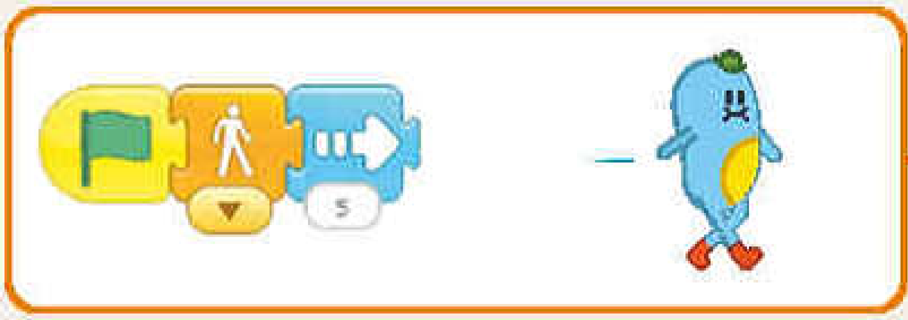
3   2   1

2 أَلْصِقُ مُسْتوى السُّرْعَةِ.



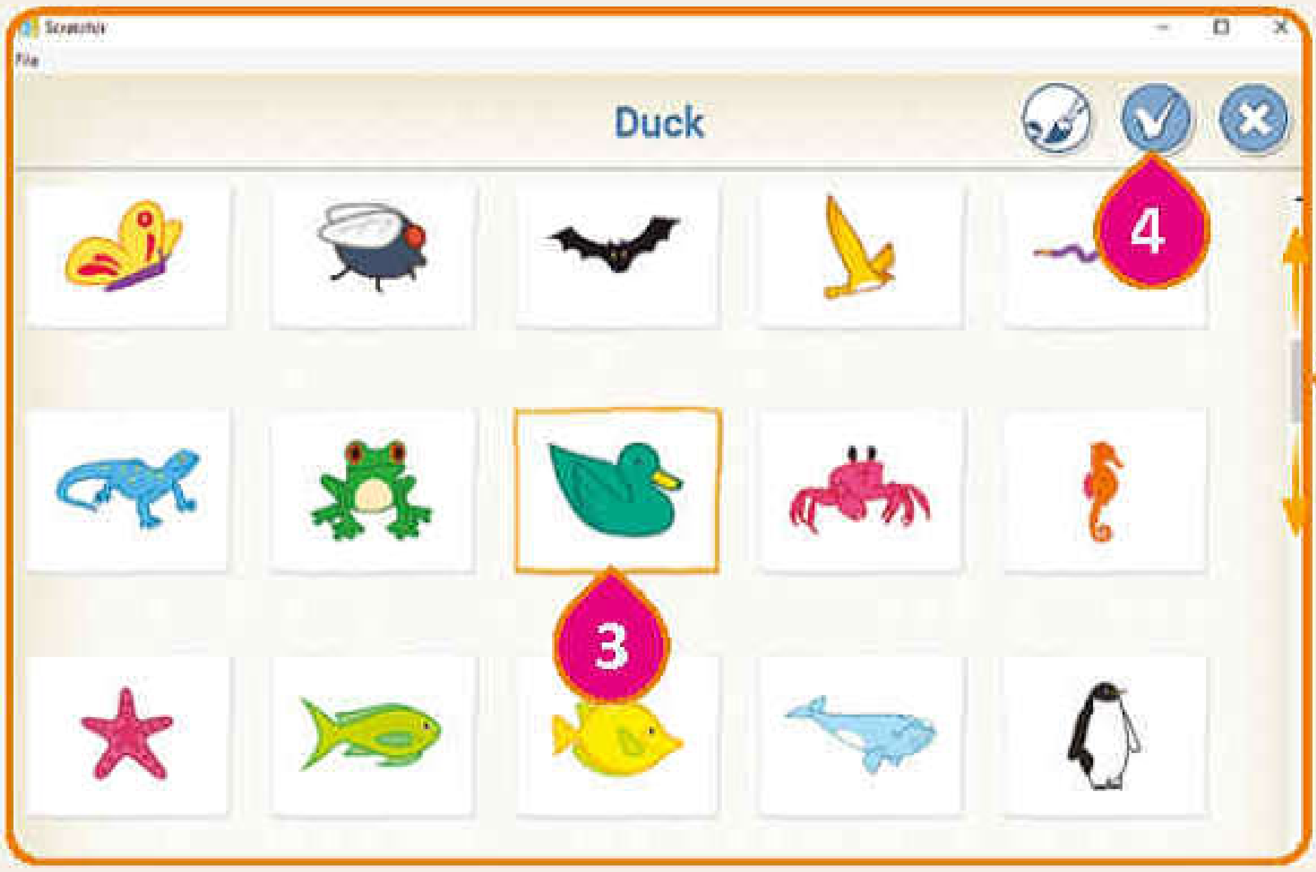
مُتوسِّطَةٌ

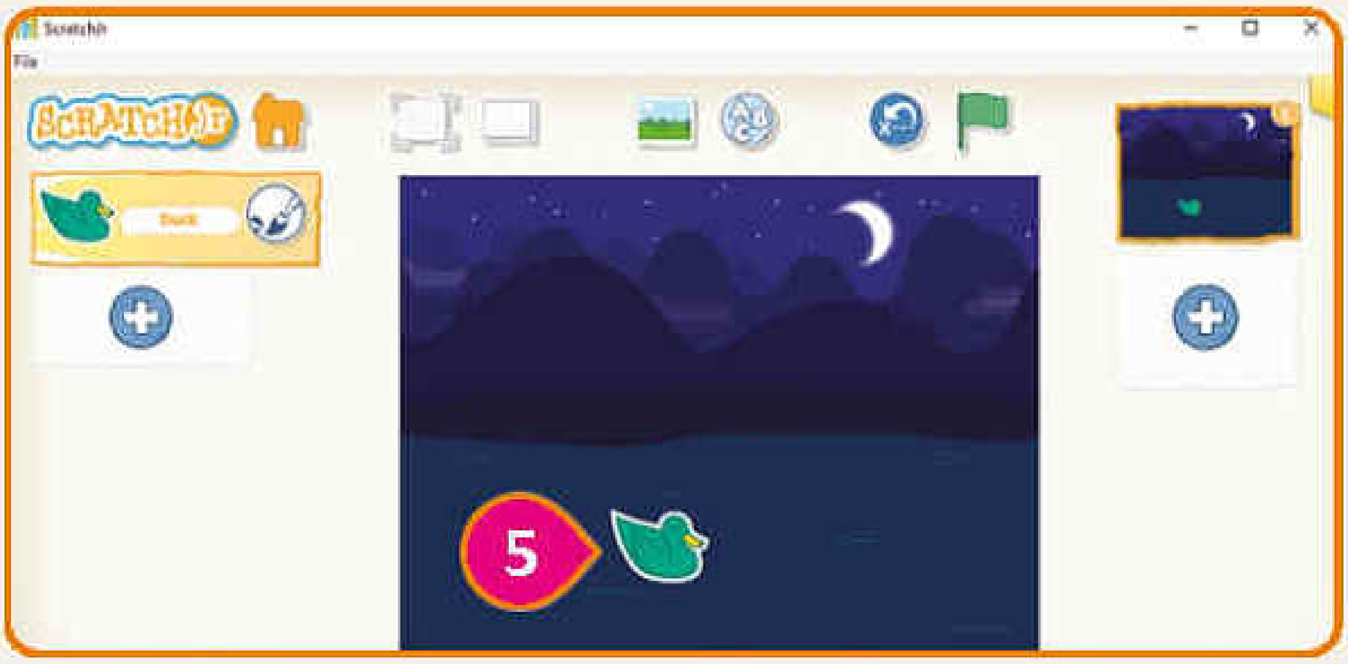
عالِيَةٌ

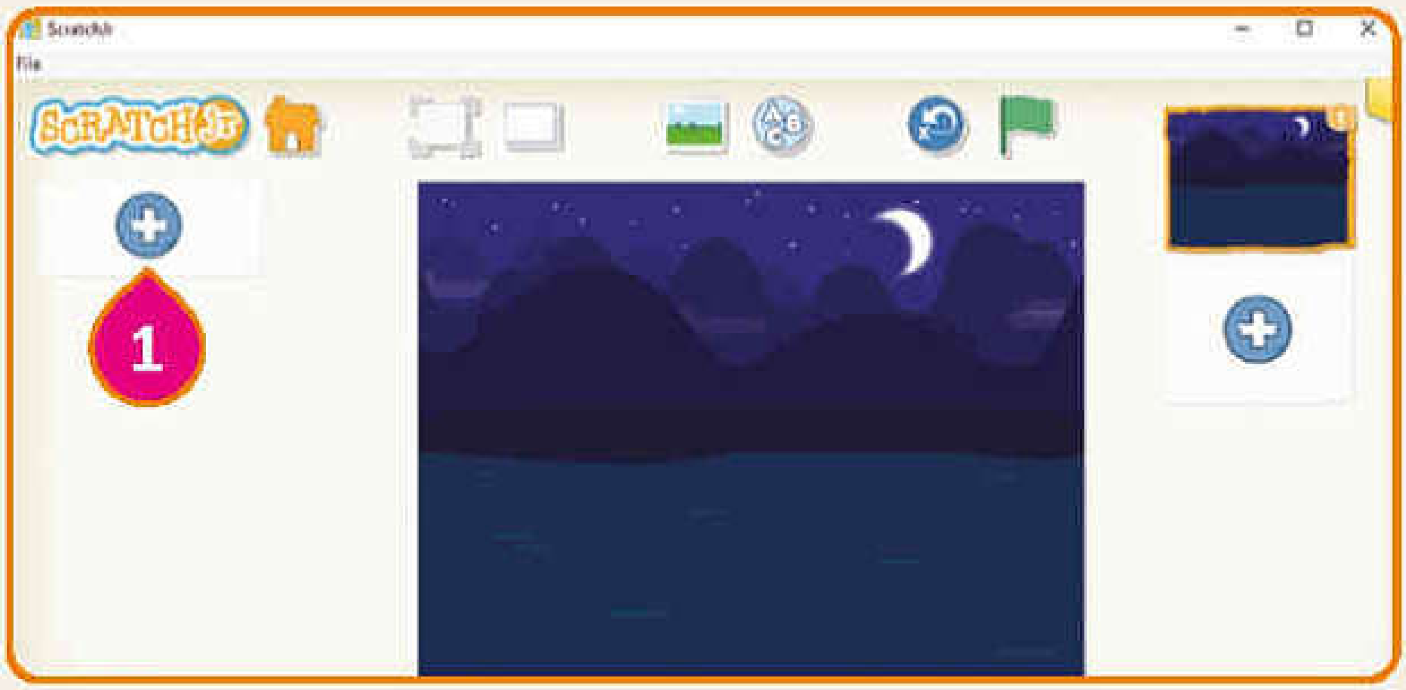


مُنْخَفِضَةٌ

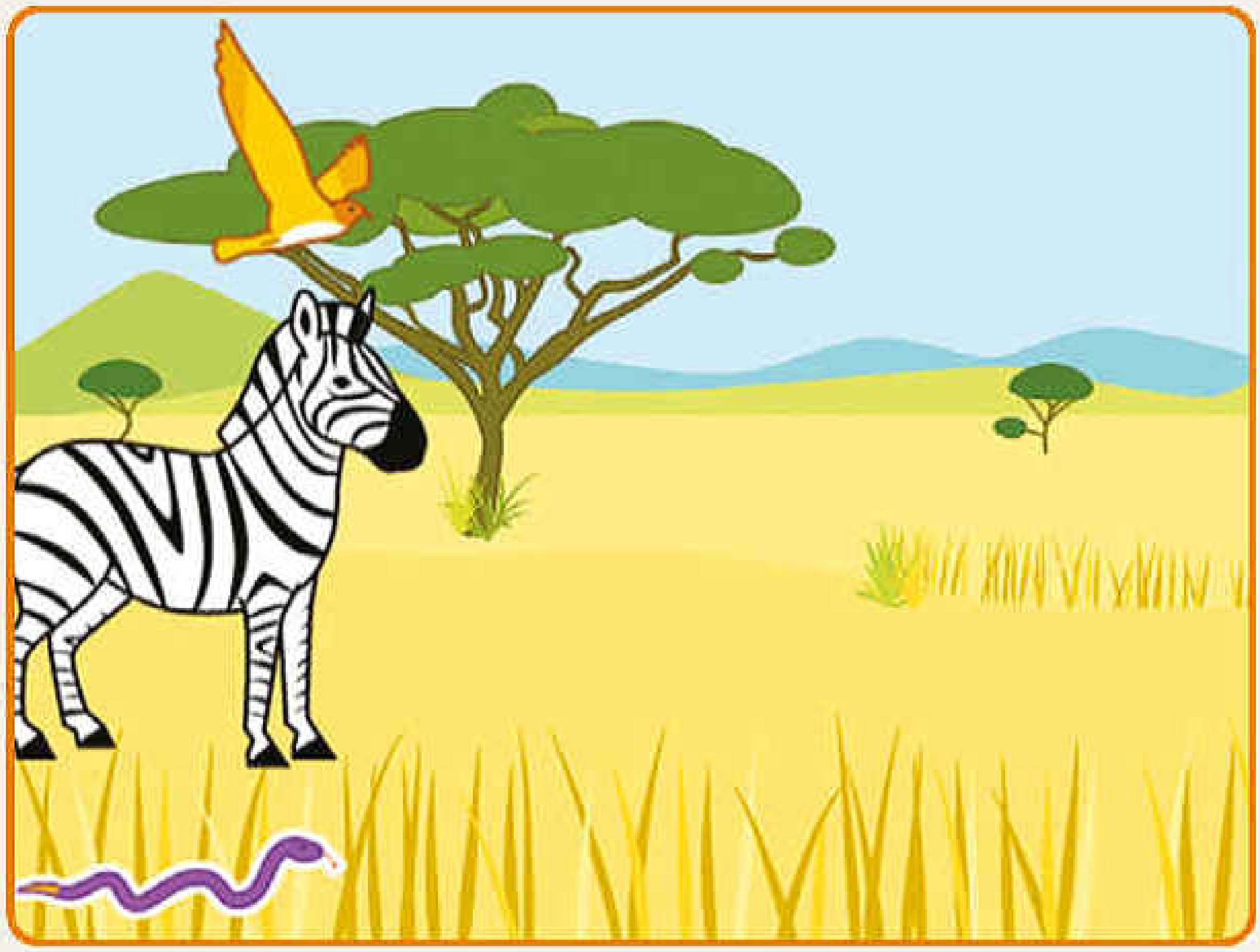
3 رَتِّبِ الخُطُواتِ الَّتي تَتَّبِعُها لِإِضافَةِ كائِنٍ جَديدٍ.

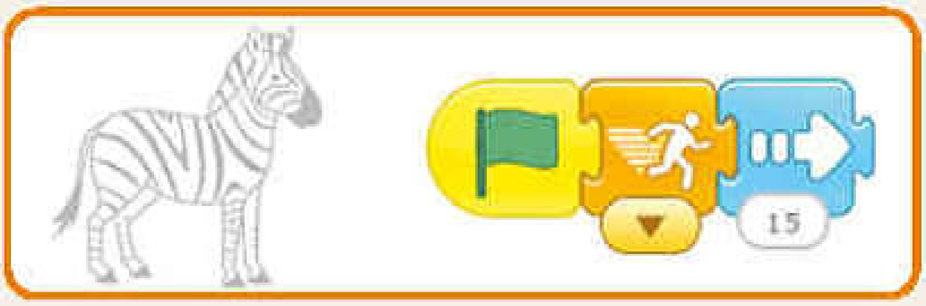


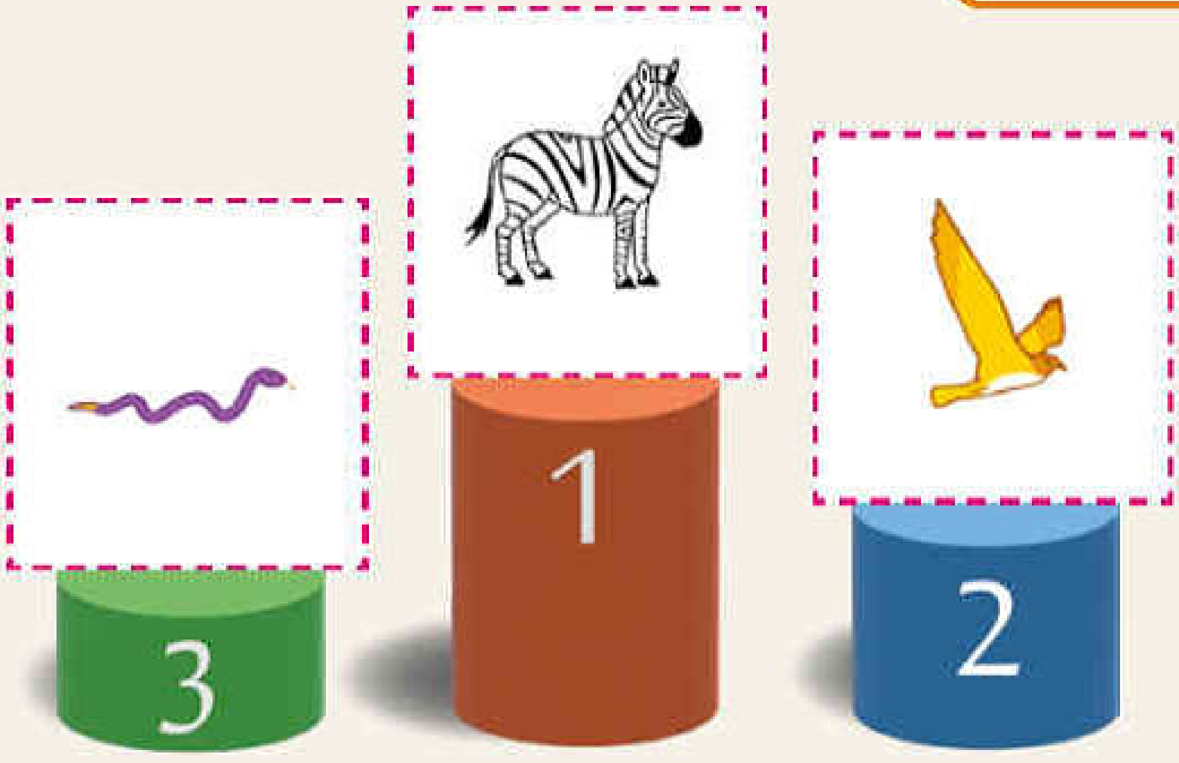
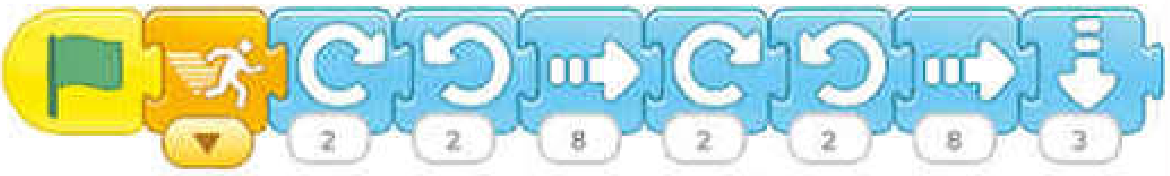




4 مَنْ سَيَرْبَحُ السِّباقَ؟







الإجابات النموذجية للتدريبات