

شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج العمانية



حل أنشطة المشروع

[موقع المناهج](#) ⇨ [المناهج العمانية](#) ⇨ [الصف الثاني](#) ⇨ [حاسوب](#) ⇨ [الفصل الثاني](#) ⇨ [الملف](#)

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 13:23:42 2023-04-15

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثاني



روابط مواد الصف الثاني على تلغرام

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

المزيد من الملفات بحسب الصف الثاني والمادة حاسوب في الفصل الثاني

| | |
|--|---|
| حل أنشطة المشروع | 1 |
| حل أنشطة الدرس الثالث عشر لتدريب على التحكم في ظهور الكائن | 2 |
| حل أنشطة الدرس الثاني عشر التحكم في ظهور كائن | 3 |
| حل أنشطة الدرس الحادي عشر لتدريب على التكرار | 4 |
| حل أنشطة الدرس العاشر التكرار | 5 |



الدرس 14: المشروع

الوحدة 1

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--------------------------|
| | | | | | | اليوم والتاريخ |
| | | | | | | الحصة |
| | | | | | | الشعبة |
| | | | | | | أرقام الأهداف / المخرجات |

وصف الدرس

يهدف الدرس إلى تطبيق المعارف والمهارات التي تعلمها التلاميذ في الدروس السابقة للوحدة.



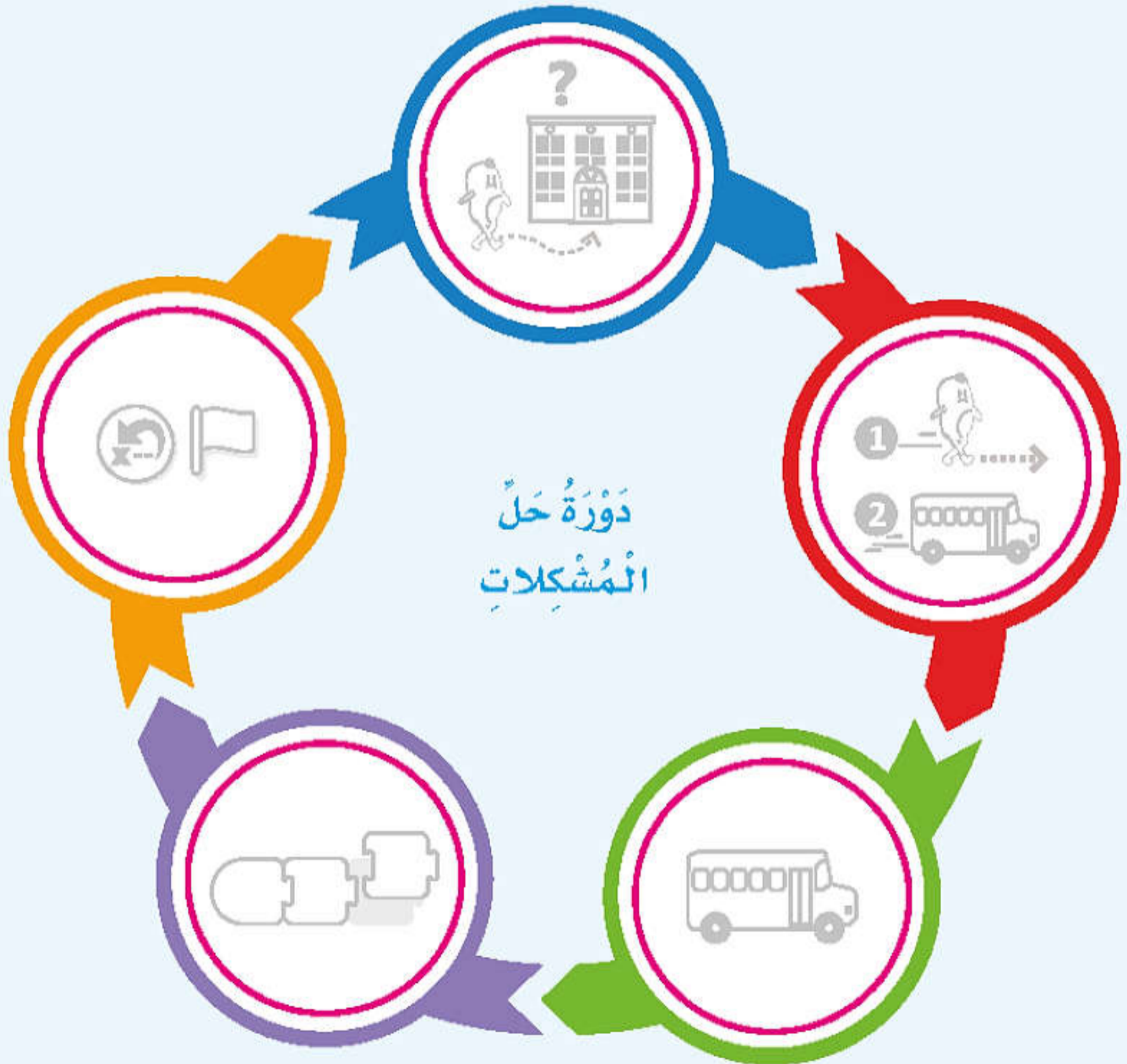
التلميحات وأفضل الممارسات

- < عرض المشروع النهائي أمام التلاميذ من خلال اتباع التعليمات الموجودة في كتاب التلميذ، ولتحفيزهم وجذب انتباههم أخبرهم أنه في نهاية هذا الدرس، سيتمكنون جميعًا من إنشاء الرسوم المتحركة الخاصة بهم.
- < اشرح لهم أن المشروع يتكون من جزئين. يجب عليهم أولاً تنظيم الطريقة التي سيعملون بها ثم إنشاء الرسوم المتحركة الخاصة بهم في Scratch Jr.
- < اطلب من التلاميذ النظر بعناية في الصفحة الأولى من المشروع وتسمية الاستراتيجية التي اتبعوها في هذه الوحدة من أجل فهم المشكلة وحلها، ثم شجعهم على ذكر دورة حل المشكلات.
- < أثناء مناقشة كل خطوة، اطلب منهم ملء الدوائر البيضاء الموجودة بالصفحة برسم بسيط أو وصف نصي.
- < وبشكل أكثر تحديدًا، في الخطوة الأولى ساعدهم على إدراك المشكلة التي يجب عليهم حلها والهدف من المشروع، وهو نقل الكائن Tic إلى المدرسة، وفي الخطوة الثانية، شجعهم على القيام بالعصف الذهني عن طريق محاولتهم اكتشاف الحلول الممكنة للمشكلة، على سبيل المثال يمكن أن يذهب الكائن Tic إلى المدرسة سيرًا على الأقدام أو بالحافلة. في الخطوة الثالثة، وجههم لاختيار أحد هذه الحلول، ثم ذكرهم أنه لا يوجد حل واحد صحيح لهذه المشكلة، لذلك يمكن لكل تلميذ إنشاء مشروع Scratch Jr مختلف.



الْمُشْكِلَةُ:

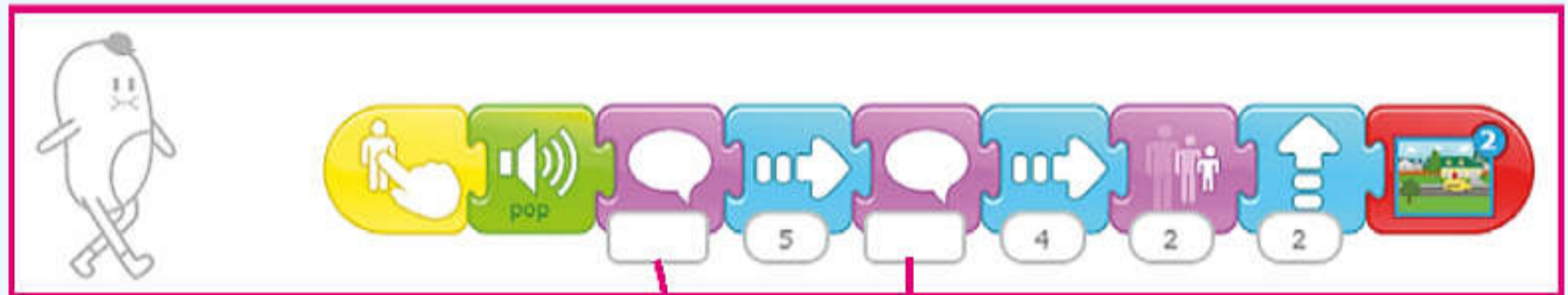
سَيَقُومُ الْكَائِنُ (Tic) بِالاسْتِعْدَادِ لِلذَّهَابِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ.



تلميح: ساعد التلاميذ لاختيار الكائنات التي يريدونها من مكتبة Scratch Jr، بالإضافة إلى اختيار خلفية من مكتبة الخلفيات، ثم ساعدهم لمعرفة الترتيب الصحيح لخطوات المشروع، وبعدها قم بالإجابة عن استفساراتهم وادعمهم من خلال التشجيع المستمر.

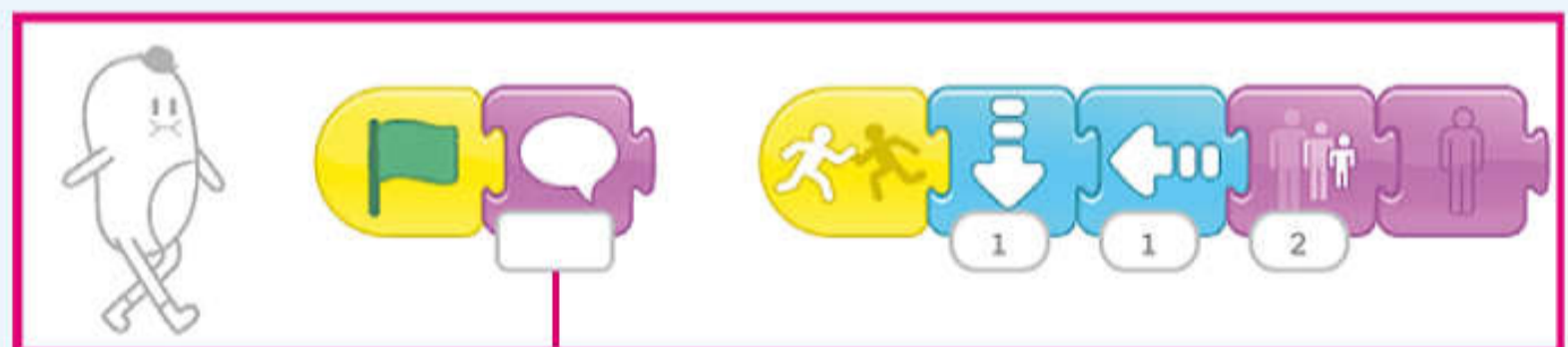
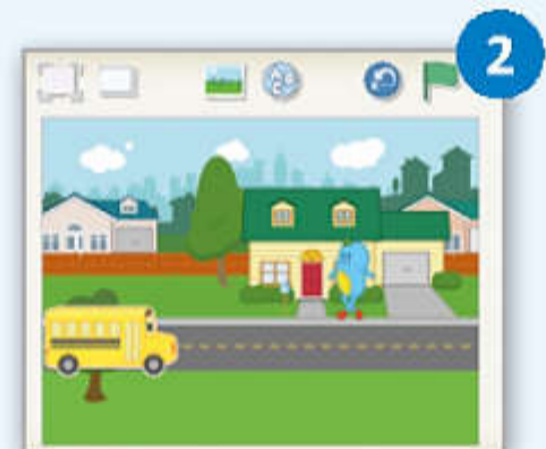
هَذَا هُوَ
اِقْتِرَاحِي لِحَلِّ
الْمُشْكَلَةِ.





صباح الخير

سأقوم بالاستعداد للذهاب للمدرسة.



صباح الخير





صباح الخير



صباح الخير Tic

