|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **التاريخ** | **الأسبوع** | **الوحدة الدراسية** | **الدرس /التدريب** | **عنوان الدرس** |
|  **/ / 14 هـ** | **الثاني** | **الرابعة** | **الدرس الثاني** | **ألعاب الحاسب + أنشطة نهاية الوحدة مع المشروع** |

|  |  |
| --- | --- |
| **التمهيد للدرس** | **ما أفضل لعبة في جهاز ...(نترك الحرية للمعلمة) ، بعد ذلك تترك المعلمة الحرية للطالبات للنقاش .** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  **الأهداف** | **طريقة التدريس****(الاستراتيجية)** | **نشاطات طلابية (التقويم المرحلي)**  |
| **ورقة العمل** | **أسئلة شفهية / ختم الدرس** |
| 1. **أن تعرف الطالبة مفهوم العاب الحاسب .**
2. **أن تميز الطالبة بين أنواع العاب الحاسب .**
 | **المناقشة والحوار** | **خارطة المفاهيم** **صفحة :19** | 1. **ما مفهوم العاب الحاسب ؟**
2. **ما أنواع العاب الحاسب ؟**
3. **ما الآثار الإيجابية السلبية عند استخدام الألعاب ؟**
 |
| 1. **أن تستنتج الطالبة الاثار الإيجابية والسلبية المترتبة على استخدام الألعاب .**
 | **التعلم التعاوني****التوضيح دليل المعلم صفحة : 97** |
| **تنمية مهارات التفكير** | **التقويم العام** | **النشاط الإثرائي** | **الواجب** | **ما استجد خلال الدرس** |
| **مهارة الأصالة ( التفكير الإبداعي ) : إدراك مكملات وإنتاج حلول حول الإيجابيات والسلبيات للألعاب .** | **قدرة الطالبة على تنفيذ الاستراتيجية وحل خارطة المفاهيم**  | **في عام 2016 تجاوزت تجارة الألعاب الإلكترونية 91 مليار دولار** | **اختبار نهاية الوحدة**  **صفحة:22****بالإضافة لمشروع الوحدة** **صفحة : 18** | **غرس قيمة : الاهتمام بالوقت وعدم الانغماس في اللعب لوقت طويل .** |