

# ساعة من البرمجة

## نصائح للفعاليات الافتراضية

التعلم بمقدور الجميع  
7-13 ديسمبر 2020

# HOUR OF CODE

"ساعة من البرمجة" حركة عالمية تعرّف عشرات الملايين من الطلاب من جميع أنحاء العالم بمجال علوم الكمبيوتر، ما يشجّع الأطفال على التعلم، وكسر القوالب النمطية؛ الأمر الذي سيدفعهم بينما تُعقد فعاليات "ساعة من البرمجة" عادةً داخل قاعات الدراسة وفي أماكن أخرى في جميع أنحاء العالم، فإنك لست بحاجة إلى الحضور بشخصك لتستمتع بأجواء المرح! فيمكنك أن تضيّف أحد أنشطة "ساعة من البرمجة" الافتراضية عبر الإنترنت مستخدماً النصائح التالية.

### ابدأ فعاليتك معهم

ابدأ فعاليتك معهم ببداية افتراضية عبر الإنترنت لإثارة حماس المشاركين. وهناك العديد من الوسائل التي يمكنك من خلالها بدء فعاليتك ليتفاعل الطلاب.

#### ادع الضيف المتحدث

المتطوعون مستعدون للمساعدة! ما عليك سوى استخدام [خريطة المتطوعين](#) على موقعنا للعثور على الضيوف الذين يعرضون الزيارة عن بُعد. فمعظمهم على أتم الاستعداد لمشاركة تجربته مع علوم الكمبيوتر والتقنية ليساعد في إلهام طلابك.

#### مقاطع فيديو مُلهمة

اعرض على المشاركين مقطعاً من [مقاطع الفيديو المُلهمة](#) التي تتميز بنماذج يُحتذى بها في وظائف حقيقة تستخدم مجال علوم الكمبيوتر. لا تتعدى كثير من مقاطع الفيديو 5 دقائق، وتتميز بإلهام المشاهير الذين سيُعرّف عليهم طلابك.

#### ناقش فوائد علوم الكمبيوتر

اجعل من فعاليتك فرصةً للتعلم في فهم مجال علوم الكمبيوتر من خلال التفكير في أثر التقنية في المجتمع وحياتنا اليومية. واسأل الطلاب أسئلة إرشادية، وحول بداية فعاليتك إلى [مناقشة تفاعلية](#).

### ما يجب الاستعداد له ميكراً

**حدّد منصة لفعاليتك الافتراضية واختبرها** من المحتمل أنك على دراية بمنصات مثل Cisco Webex أو Google Meet أو Microsoft Teams أو Skype أو Zoom. ومن ثم؛ تعرّف على منصتك التي اخترتها، واختبر قدراتها، ثم ألق نظرة على جدول أعمالك قبل تاريخ فعاليتك. وفكر فيما إذا كنت تريد أن تسمح ببعض التفاعل أم لا، ربما من خلال استطلاعات الرأي أو الأسئلة والأجوبة أو الدردشة الخاضعة للإشراف.

**خطط لكيفية مشاركة الطلاب.** قد يكون من المفيد لك أن تحدّد ما بين 1-3 خيارات من أنشطة "ساعة من البرمجة" لطلابك للاختيار من بينها مسبقاً. وهذا يسمح لك باختيار الأنشطة الأكثر ملاءمة لمستوى الصف الدراسي، والاستعداد على أكمل وجه لتقديم المساعدة إذا واجه الطلاب أسئلة.

#### ذاتية التوجيه

يمكنك بعد انطلاقتك أن تسمح للطلاب بمغادرة مؤتمر الفيديو ليعكفوا على [أنشطتهم في "ساعة من البرمجة"](#)، كل على حدة، بدلاً من العمل سوياً. وسيُسمح ذلك للطلاب بالانغماس في مشاريعهم، واكتساب قدرة أكبر على استيعاب مفاهيم علوم الكمبيوتر.

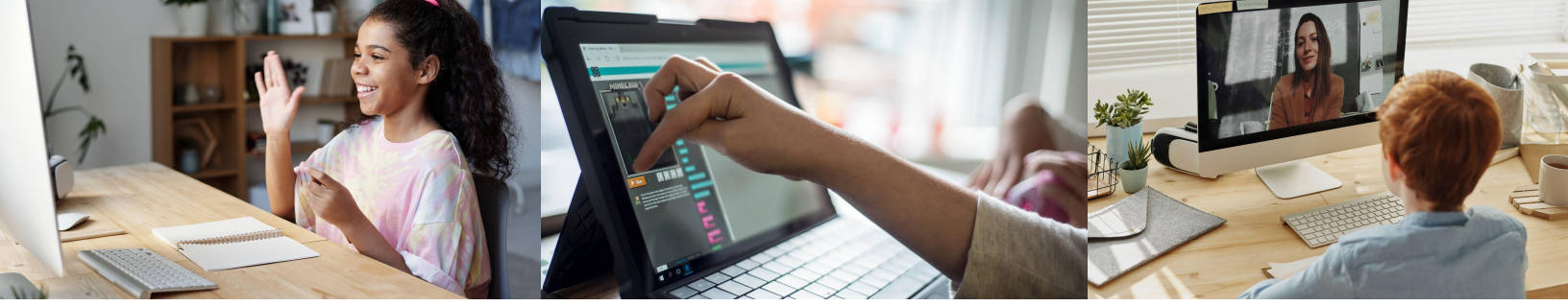
#### معاً عبر الإنترنت

إذا كنت تفضّل بقاء المشاركين في مكالمات الفيديو نفسها طوال فترة الفعالية، فيُرجى العلم أنهم سيحتاجون إلى فتح نافذتين في جميع الأوقات، أحدهما لمؤتمر الفيديو، والأخرى للطلاب للعمل على نشاطهم.

#### مع أولياء الأمور

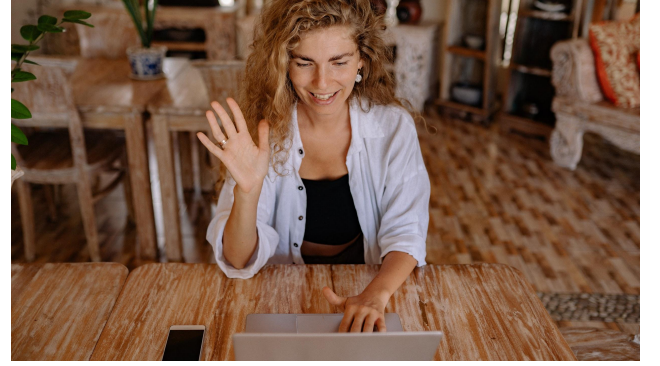
فيما يخص الطلاب في الصف الرابع فما أقل، ففكر في تشجيع أولياء أمورهم ليعكفوا أحد أنشطة "ساعة من البرمجة" في المنزل. ويمكنك دعمهم ببرامج تعليمية موصى بها، فضلاً عن هذا [الدليل لأولياء الأمور](#).





## ما يجب الاستعداد له مبكرًا (تتمة)

**استعين بمتطوع.** يمكنك أن تجد تطوعًا مناسبًا لاحتياجاتك عن طريق زيارة [خريطة المتطوعين](#) على موقعنا. فكثير من المتطوعين متاح للمشاركة عن بعد، ومتحمسون للحديث عن تجربتهم في مجال علوم الكمبيوتر، ومدى تأثير التقنية في أدوارهم، أو مساعدتك في الإجابة على أسئلة الطلاب.



**مستلزمات الاحتفال** ألق نظرة أدناه للاطلاع على أفكار الاحتفال بفعالياتك الافتراضية في "ساعة من البرمجة". فربما تحتاج منك بعض الأفكار إلى الاستعداد مسبقًا، مثل تصميم [شهادات](#) الإنجاز لجميع المشاركين.

## الاحتفال معًا!

- اجتمعوا بعد ذلك للاحتفال على غرار الطريقة التي بدأت بها الفعالية! وإليك أفكار لتضفي طابعًا مميزًا على احتفالك الافتراضي:
- **اسمح للطلاب بمشاركة المشاريع المكتملة** مع الفصل. فإذا كانت منصتك لعقد المؤتمرات تسمح بذلك، فيمكنك أن تشجع الطلاب على أخذ لقطة شاشة من مشاريعهم، وتعيينها كخلفية افتراضية!
- **ناقش الدروس المستفادة:** ماذا الذي تعلموه عن علوم الكمبيوتر أو التقنية؟ ماذا فعلوا عندما تعرّضوا لمشكلة، وكيف توصلوا لحلها؟
- **صمم الشهادات وشاركها** للمشاركين معك
- **شارك الصور ومقاطع الفيديو** الخاصة بفعالياتك الافتراضية من "ساعة من البرمجة" على مواقع التواصل الاجتماعي. واستخدم الوسوم **#ساعة من البرمجة HourOfCode** و **@codeorg** حتى يمكنك تسليط الضوء على نجاحك أيضًا!

## واصل التعلم - تجاوز مرحلة "ساعة من البرمجة!"

استمر في التعلم في فصلك أو عبر الإنترنت

ابحث عن أفضل مصادر للتعلم لقاعتك الدراسية على [code.org/educate](https://code.org/educate). أو اسمح لكل طالب على حدة بالاستمرار على منصة Code.org التعليمية عبر الإنترنت، حيث يمكنك متابعة مستوى تقدّم الطالب في أثناء رحلة تعلمه بالسرعة التي تناسبه.

وسّع مجال علوم الكمبيوتر في مدرستك أو منطقتك

تفضّل زيارة [code.org/yourschool](https://code.org/yourschool) للتعلم كيفية إحضار مسار كامل في علوم الكمبيوتر من رياض الأطفال وحتى التعليم الثانوي، ولتعلم التطوير المهني لمدرستك أو لمنطقتك التعليمية. شجّع معلمي المدارس الابتدائية على البحث عن ورش عمل مجانية ليوم واحد بالمدرسة على الرابط [code.org/k5](https://code.org/k5).

ساعد في إزالة العقبات السياسية لصالح علوم الكمبيوتر

تعمل Code.org وشركاؤها على تغيير السياسات على المستوى الفيدرالي والمحلي ومستوى الولايات لزيادة فرص تعلم علوم الكمبيوتر لجميع الطلاب. تعرّف على ما سيحدث في منطقتك، وكيفية يمكنك المساعدة على الرابط [advocacy.code.org](https://advocacy.code.org).



"أدع الفتيات من كل بلد لتعلم أحد أنشطة "ساعة من البرمجة"."

ملالا يوسفزي

حاصلة على جائزة نوبل للسلام

ضع علامة على التقويم في  
7-13 ديسمبر 2020!

ابدأ من [HourofCode.com](https://hourofcode.com)

# ساعة من البرمجة الأسئلة الشائعة

التعلم بمقدور الجميع  
7-13 ديسمبر 2020

# HOURL OF CODE

## هل سيستغرق نشاط "ساعة من البرمجة" ساعة كاملة؟

سيتمكن الكثير من الطلاب من إنهاء أنشطتهم في مدة أقل من ساعة، وهذا أمر لا بأس به! ويمكن أن يواصل الطلاب تجربة برامج تعليمية جديدة في الوقت الذي يكمل فيه الطلاب الآخرون نشاطهم.

## هل يتعين على جميع الطلاب أداء النشاط نفسه؟

للإعداد الافتراضي، نوصي بتحديد ما بين 1-3 أنشطة مسبقًا لطلابك لتجربتها. ويسمح ذلك الإجراء باختيار الأنشطة الأكثر ملاءمة لمستوى صفهم الدراسي، ويزودك بمزيد من الدراية بالبرامج التعليمية في حالة طرح أسئلة خلال الفعالية. ومع ذلك، لا يُشترط أن يؤدي كل طالب بالنشاط نفسه.

## هل يمكنني أداء أحد أنشطة "ساعة من البرمجة" في غير "أسبوع تعليم علوم الكمبيوتر"؟

يمكنك أن تؤدي أحد أنشطة "ساعة من البرمجة" أو تضيف إحدى فعاليتها وقتما تشاء. حتى إنه لا يتعين عليك أداء ذلك في شهر ديسمبر! فنشاط "ساعة من البرمجة" تجربة تعلم رائعة في أي وقت من العام. كما أنك غير مضطر إلى التسجيل في الفعالية، بل كل ما عليك أن تفعله هو أن تبدأ بالفعل.

## لماذا علوم الكمبيوتر؟

ينبغي لجميع الطلاب الحصول على فرصة تعلم علوم الكمبيوتر. فهي تساعد في تنمية مهارات حل المشكلات والمنطق والابتكار. ومع بدء الطلاب للتعلم في مرحلة مبكرة، سيصبح لديهم أساسًا للنجاح في أي مسار مهني في القرن الحادي والعشرين. ويرجى الاطلاع على مزيد من الإحصائيات من [هنا](#).

## لا أعرف أي شيء عن الترميز. فهل ما يزال بإمكانني أن أضيف إحدى الفعاليات؟

بكل تأكيد. أنشطة "ساعة من البرمجة" ذاتية التوجيه. فكل ما عليك فعله هو أن تجرب برامجنا التعليمية الحالية، وتحدد البرامج التعليمية التي تريدها، ثم تختار ساعة — وستتولى الباقي. لدينا كذلك خيارات لجميع الأعمار ومستويات الخبرة، بدءًا من مرحلة رياض الأطفال فما بعدها. لذا؛ ابدأ في التخطيط لفعالياتك بقراءة [أدلتنا التوجيهية](#) عبر الإنترنت.

## ما الأجهزة التي ينبغي أن أستخدمها مع طلابي؟

تعمل أنشطة Code.org على جميع الأجهزة والمتصفحات. ويمكنك معرفة الاحتياجات التقنية للأنشطة غير التابعة لمؤسسة Code.org من الرابط [code.org/learn](https://code.org/learn) في الوصف المحدد للنشاط. ولا تنس أننا نوفر أيضًا [أنشطة لا تعتمد على أجهزة الكمبيوتر](#) إذا كان هناك طلاب يعملون من دون الاتصال بالإنترنت أو الأجهزة.

## هل يحتاج الطلاب إلى تسجيل الدخول باستخدام حساب؟

لا. فلا يتعين على الطلاب بالتأكيد تسجيل الاشتراك أو الدخول لتجربة أنشطة "ساعة من البرمجة". كما أن تسجيل الاشتراك في "ساعة من البرمجة" لا يُنشئ حسابًا على Code.org تلقائيًا.

## ما القدر الذي يمكن أن يتعلمه الطالب في ساعة؟

لا تهدف أنشطة "ساعة من البرمجة" إلى تعليم الجميع كيفية الوصول لمستوى الخبراء في علوم الكمبيوتر في ساعة واحدة. ومع ذلك، ساعة واحدة كافية لتعرف أن علوم الكمبيوتر تنقسم بالمرح والابتكار، وأن هذا المجال متاح لجميع الأعمار والطلاب، من دون النظر إلى خلفياتهم. ونتيجة لذلك، فقد قرّر الملايين من المعلمين والطلاب تجاوز مرحلة الساعة الواحدة، ليتعلموا على مدار يوم واحد أو أسبوع كامل أو أكثر؛ لذا قرّر كثير من هؤلاء الطلاب التسجيل في دورة تدريبية كاملة أو في تخصص جامعي.

**وفوق كل ذلك، ما يمكن أن يتعلمه جميع المشاركين في ساعة هو أننا نستطيع فعل ذلك.**