

# ساعة من البرمجة دليل المشاركة

التعلم بمقدور الجميع  
13-7 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 تعلّم المزيد، وكسر القوالب النمطية؛ الأمر الذي سيدفعهم إلى الشعور بالقوة. لذا؛ ساعد الطلاب في تجربة ساعتهم الأولى في مجال علوم الكمبيوتر عبر هذه الخطوات.

نشاط "ساعة من البرمجة" يسهل إدارته - حتى للمبتدئين. ابدأ اليوم!

1

## اختر نشاطك في "ساعة من البرمجة"

توجد أنشطة ممتعة للطلاب من جميع الفئات العمرية، ابتكرها كثيرٌ من الشركاء لمجموعة متنوعة من الموضوعات. هل تريد أحد أنشطة "ساعة من البرمجة" في حصّة اللغة الإنجليزية أم التاريخ؟ لدينا خيارات لهذا الأمر!

### خيارات مختلفة للتعلّم

ذاتية التوجيه — تتطلب الحد الأدنى من تحضيرات المعلم.

بتوجيه المعلم — خطط الدرس لأي معلم.

تتضمّن أنشطة Code.org نشاط ماينكرافت (Minecraft) وحرب النجوم (Star Wars) ومملكة الثلج (Frozen) والطيور الغاضبة (Angry Birds)

والنباتات في مواجهة الزومبي (Plants vs. Zombies).



2

## تسجيل اشتراك قاعتك الدراسية، وإدراج مدرستك

### المعلمون

ضيف إحدى فعاليات "ساعة من البرمجة" لجميع الطلاب على مدار أيام الأسبوع. وشجّع غيرك من المعلمين على أداء الأمر نفسه.

### مديرو المدارس

خطّط لمجموعة الطلاب التي معك بأكملها لأداء نشاط "ساعة من البرمجة". فلست بحاجة إلى جهاز كمبيوتر لكل طالب.

### المشرفون

ادع كل مدرسة في منطقتك التعليمية للاشتراك.

### أولياء الأمور

مرّر هذا الدليل إلى مدرستك في منطقتك التعليمية. وتطوّع للمساعدة.

3

## التخطيط لاحتياجاتك التقنية - فأجهزة الكمبيوتر اختيارية

تتمثّل أفضل تجربة لنشاط "ساعة من البرمجة" في استخدام أجهزة الكمبيوتر المتّصلة بشبكة الإنترنت، والتي تسمّح بالوصول إلى الأنشطة المعتمدة على شبكة الويب. فلا حاجة لعمليات التنزيل أو تسجيل الدخول. ولست بحاجة إلى جهاز كمبيوتر لكل طالب!

### في معمل الكمبيوتر؟

أحضّر فصلك إلى معمل الكمبيوتر؛ حتى يمكن للطلاب أداء نشاط "ساعة من البرمجة" سوياً.

### في قاعة الدراسة؟

يمكن للطلاب أن يتبادلوا الأدوار في أداء نشاط "ساعة من البرمجة" على أجهزة الكمبيوتر المتّصلة بشبكة الإنترنت أو على أجهزة الكمبيوتر اللوحية على مدار أيام الأسبوع.

### العمل في مجموعات ثنائية

شجّع الطلاب على العمل في مجموعات ثنائية ومشاركة أحد أجهزة الكمبيوتر. أو من الممكن أن يؤدي جميع الطلاب نشاط "ساعة من البرمجة" سوياً على جهاز عرض مشترك.

### شجّع أولياء الأمور على إحضار الأجهزة

إذا كانت مدرستك متّصلة بشبكة Wi-Fi، فاطلب من أولياء الأمور إحضار أجهزة الكمبيوتر اللوحية أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة لمشاركتها في الفصل.

### استخدم الأجهزة المحمولة

إذا لم يكن لدى مدرستك ما يكفي من أجهزة الكمبيوتر، فمن الممكن أداء الكثير من الأنشطة على الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر اللوحية.

### ابدأ بدون أجهزة الكمبيوتر!

نقدّم أنشطة "غير معتمدة على أجهزة الكمبيوتر" لتدريس المبادئ الأساسية لعلوم الكمبيوتر، فلا حاجة للأجهزة الإلكترونية.



4

## نشر الخبر مع الطلاب وأولياء الأمور

### شارك بالمواد الترويجية

شجّع الطلاب بمقاطع الفيديو والملصقات. ستجد كل ما تحتاج إليه على الرابط [hourofcode.com/promote](https://hourofcode.com/promote).

### شجّع كذلك أولياء الأمور على المشاركة!

من المرجح أن يواظب الطلاب الذين وجدوا تفاعلاً من أولياء أمورهم على علوم الكمبيوتر. ويمكنك الاطلاع على عينة من البريد الإلكتروني الذي يُرسل لأولياء الأمور

### دعوة أولياء الأمور مساءً للحديث عن نشاط "ساعة من البرمجة"

للحرص على مشاركة الفعالة لأولياء الأمور، ففكر في دعوتهم إلى مكان مفتوح يمكنهم فيه أداء أحد أنشطة "ساعة من البرمجة" مع أطفالهم والمعلمين من مدرستك.

### مكافأة المشاركين

انطلق وابكر هدايا وجوائز للمعلمين والطلاب.

5

## الاحتفال بنشاطك في "ساعة من البرمجة"

### ادع إلى اجتماع مدرسي

اعرض مقطع فيديو من Code.org أو ادع متحدثاً للقيام بأحد الأنشطة "غير المعتمدة على جهاز الكمبيوتر" مع الطلاب وأمام المدرسة بأكملها.

### تواصل مع الصحافة والمسؤولين في منطقتك

أخبرهم عن مشاركة مدرستك في حركة "ساعة من البرمجة" الدولية.

### ادع المجتمع

يمكن أيضاً أن تتعلم الأسر والمتطوعين وقادة الأعمال. لذا؛ استخدم نشاط "ساعة من البرمجة" لإدراج الطلاب في الدورات التدريبية لعلوم الكمبيوتر بالمدارس الثانوية.

### احتفل!

شارك تجربتك وصورك على وسائل التواصل الاجتماعي، مستخدماً الوسم #ساعة\_من\_البرمجة #HourOfCode.

6

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

### استمر في التعلم في فصلك أو عبر الإنترنت

واصل التعلم من خلال منصة Code.org للتعلم عبر الإنترنت، حيث يمكنك متابعة مستوى تقدّم الطالب في أثناء رحلة تعلمه بالسرعة التي تناسبه، أو ابحث عن مصادر التعلم الأفضل لقاعتك الدراسية من الرابط [code.org/educate](https://code.org/educate).

### وسّع مجال علوم الكمبيوتر في مدرستك أو منطقتك

تفضّل زيارة [code.org/yourschool](https://code.org/yourschool) لتتعلم 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

13-7 ديسمبر 2020

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

# ساعة من البرمجة الأسئلة الشائعة

التعلم بمقدور الجميع  
13-7 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 تعلمهم في الوقت الذي يكمل فيه الطلاب الآخرون نشاطهم.

**هل يتعين على جميع الطلاب أداء النشاط نفسه؟**

يمكن أن يعكف الطلاب على الأنشطة التي تعتمد على مستوى خبرتهم أو اهتمامتهم؛ ومن ثم لا يتعين على جميع الطلاب أداء النشاط نفسه في نفس الوقت.

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

يمكنك بدء أحد أنشطة "ساعة من البرمجة" في الوقت الذي تريده، 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 أساساً 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، بدءاً من مرحلة رياض الأطفال فما بعدها. لذا، ابدأ في التخطيط لفعالياتك عن طريق قراءة الدليل التوجيهي الخاص بنا.

**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 أيضاً أنشطة لا تعتمد على أجهزة الكمبيوتر إذا كانت مدرستك لا يمكنها تجهيز الاحتياجات التقنية!

**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 حساباً على Code.org تلقائياً.

**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. فقد قرّر الملايين من المعلمين والطلاب المشاركين في تجاوز مرحلة الساعة الواحدة - ليتعلموا على مدار يوم واحد أو أسبوع كامل أو أكثر؛ لذا قرّر الكثير من 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.**