



فكر حضاري وحوار متمدن
Civilized Thought ... Civilized
Dialogue

جامعة الزيتونة الأردنية
Al-Zaytoonah University of Jordan
كلية الآداب
Faculty of Arts



"عراقة وجود"
Tradition and Quality

نموذج خطة المادة الدراسية - إجراءات إعداد الخطة الدراسية وتحديثها/ قسم معلم صف	QF04/0408-4.0
--	---------------

رقم الخطة الدراسية	2026/2025	التخصص	معلم صف
رقم المادة الدراسية	0403281	اسم المادة الدراسية	برامج الأطفال المحوسبة
عدد الساعات المعتمدة	3	المتطلب السابق للمادة	
نوع المادة الدراسية	متطلب جامعي اجباري	متطلب جامعة اختياري	متطلب كلية اجباري
نمط تدريس المادة	تعلم الكتروني كامل	تعليم مدمج	متطلب عائلة تخصص/ مساند
النموذج التدريسي	(2 متزامن: 1 غير متزامن)	✓ (1 وجاهي: 1 غير متزامن)	متطلب تخصص اختياري

معلومات عضو هيئة التدريس والشعب الدراسية (تعباً في كل فصل دراسي من قبل مدرس المادة)

الاسم	الرتبة الأكاديمية	رقم المكتب	رقم الهاتف	البريد الإلكتروني
ضيف الله محمد الشрман	أستاذ مساعد	8114	-	d.alshorman@zuj.edu.jo
الساعات المكتبية (اليوم/الساعة)		✓ (ن، ث) من 11:00 - 12:30		
رقم الشعبة	وقتها	مكانها	عدد الطلبة	نمط تدريسها
1	ر (11:00-9:30)	8105	20	م

الوصف المختصر للمادة الدراسية

تهدف هذه المادة إلى تعريف الطلبة بمفهوم البرامج المحوسبة الموجهة للأطفال في مرحلة الروضة والطفولة المبكرة، وأسس توظيفها التربوية والأخلاقية بما يدعم النمو اللغوي والمعرفي والاجتماعي. يتعرف الطالب على تصنيفات البرامج ومعايير اختيارها وتقويمها، ويطور أنشطة رقمية بسيطة ملائمة للنمو تستخدم وسائط متعددة وتراعي الفروق الفردية. تشمل الموضوعات نظريات التعلم الداعمة للتصميم، مبادئ التصميم التعليمي، إدارة البيئة الصفية الرقمية، ودور الأسرة والشراكة المجتمعية. يطبق الطالب ما تعلمه في مشروع عملي قصير وتصميم نشاط رقمي، ويقيم برنامجاً محوسباً باستخدام قائمة فحص معيارية، مع التركيز على السلامة الرقمية والالتزام بحقوق الطفل.

مصادر التعلم

مرزوق، سماح عبد الفتاح، 2020. برامج الأطفال المحوسبة. دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن	معلومات الكتاب المقرر (العنوان، المؤلف، تاريخ الإصدار، دار النشر.. الخ)
EBSCO Information Services	مصادر التعلم المساندة (كتب، قواعد بيانات، دوريات، برمجيات، تطبيقات، أخرى)

المواقع الالكترونية المساندة			
✓ قاعة دراسية	<input type="checkbox"/> مختبر/ مشغل	✓ منصة تعليمية افتراضية	<input type="checkbox"/> أخرى
البيئة المادية للتدريس			
التجهيزات والبرمجيات اللازمة			
دعم ذوي الاحتياجات الخاصة			
للحصول على الدعم الفني/التقني			

(K= Knowledge, S= Skills, C= Competences)

مخرجات تعلم المادة الدراسية

الرقم	مخرجات تعلم المادة	رمز مخرج تعلم البرنامج المرتبط
المعارف		
K1	يشرح الطالب المفاهيم الأساسية للحوسبة في الطفولة المبكرة ودور البرامج المحوسبة في التعلم.	MK 1
K2	يحدّد تصنيفات برامج الأطفال المحوسّبة وخصائص كل تصنيف ومجالات توظيفه التربوية.	MK 2
K3	يوضح الأسس النفسية والتربوية (نظريات التعلم المناسبة) التي تستند إليها تصميمات البرامج الموجهة للأطفال.	MK 1
K4	يبيّن معايير اختيار وتقييم البرامج المحوسّبة المناسبة لمرحلة الروضة (تربويًا وفنيًا وأخلاقيًا).	MK 3
المهارات		
S1	يصمّم نشاطًا تعليميًا رقميًا قصيرًا موجّهًا لأطفال الروضة باستخدام أداة/برنامج مناسب، مع وصف خطوات التنفيذ.	MS 2
S2	يقيم برنامجًا محوسبًا للأطفال باستخدام قائمة فحص Rubric/محدّدة ويقدم توصيات تحسين عملية.	MS 3
S3	ينتج وسائل تعليمية بسيطة (صور/تسجيلات/تفاعلات) تدعم مهارات لغوية أو معرفية لدى الطفل ويختبر فاعليتها على عينة صغيرة.	MS 3
الكفايات		
C1	يوظف التكنولوجيا التعليمية بصورة مسؤولة وأخلاقية تراعي خصوصية الطفل وسلامته الرقمية.	MC 2
C2	يدمج البرامج المحوسّبة ضمن خطة صفّية أسبوعية متوازنة تراعي الفروق الفردية وإدارة الوقت والأنشطة.	MC 4
C3	يمارس التعلم الذاتي والتحسين المستمر عبر تحليل بيانات تعلم الأطفال والتغذية الراجعة لتطوير التصميمات اللاحقة.	MC2

آليات التقييم المباشر لنتائج التعلم

نوع التقييم/ نمط التعلم	التعلم الالكتروني	التعلم المدمج	التعلم الوجيهي (مواد نظرية)	التعلم الوجيهي (مواد عملية)
امتحان منتصف الفصل	30%	30%	40%	30%
المشاركة/ التطبيقات العملية	0	0	10%	30%
النشاطات التفاعلية غير المتزامنة	30%	30%	0	0
الامتحان النهائي	40%	40%	50%	40%

ملاحظة 1: النشاطات التفاعلية غير المتزامنة هي النشاطات والمهام والمشاريع والواجبات والأبحاث والدراسات والمشاريع والعمل ضمن مجموعات طلابية... الخ، والتي ينفذها الطالب ذاتياً، بواسطة المنصة الافتراضية دون لقاء مباشر مع مدرس المادة.

ملاحظة 2: حسب تعليمات منح درجة الماجستير تخصص 40% من العلامة للامتحان النهائي، و 60% لأعمال الفصل (اختبارات، تقارير، بحوث او اي نشاط علمي يكلف به الطالب)

جدول اللقاءات المتزامنة/ الوجيهية وموضوعاتها

الأسبوع	الموضوع	أسلوب التعلم*	المرجع**
1	البرامج المحوسبة وتعليم الأطفال •مدخل لاستخدام البرامج المحوسبة في التعليم •استخدامات الحاسوب التعليمية •أهم الطرق والأساليب لاستخدامه كوسيلة تعليمية	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الالكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(15 - 23)
2	البرامج المحوسبة وتعليم الأطفال •مميزات استخدام الحاسوب في التعليم •ساليب استخدام الحاسوب في التعليم •الوظائف الرئيسة للكمبيوتر في التربية •الخصائص الأساسية للتعليم بالكمبيوتر	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الالكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(24 - 31)
3	البرامج المحوسبة وتعليم الأطفال •أسباب استخدام الحاسوب في التعليم •الحاسوب وأطفال ما قبل المدرسة •خصائص طفل ما قبل المدرسة	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الالكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(32 - 38)
4	البرامج المحوسبة وتعليم الأطفال •تعريف البرامج المحوسبة •أهمية استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة •مبادئ تقديم الخبرات المحوسبة للأطفال •مبادئ تصميم عناصر عملية التعليم باستخدام البرامج المحوسبة •أساليب الكشف عن استعدادات الحوسبة لدى الأطفال وتقييمها •أهم المهارات الأساسية اللازمة لاستخدام الحاسوب	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الالكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(39 - 80)
5	طبيعة برامج الحاسوب المعدة للأطفال •برامج الحاسوب للأطفال (متعة التعليم والتعلم بالحاسوب للطفل) •التربية والتعليم بالحاسوب •استخدام الحاسوب في رياض الأطفال •تجربة الحاسوب في رياض الأطفال	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الالكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(91 - 95)
6	طبيعة برامج الحاسوب المعدة للأطفال •الحاسوب في خدمة مطوري برامج رياض الأطفال •الأدوار الجديدة لمعلمة رياض الأطفال في وجود الحاسوب •تأليف المعلمة للبرامج التعليمية •استخدام الحاسوب في النظام التعليمي في الروضة	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الالكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(95 - 98)
7	طبيعة برامج الحاسوب المعدة للأطفال •إيجاز أهداف مشروع حوسبة التعليم في رياض الأطفال	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الالكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(99 - 144)

الأسبوع	الموضوع	أسلوب التعلم*	المرجع**
	<ul style="list-style-type: none"> • أطفال اليوم وعلم الحاسوب • استخدام الحاسوب والإنترنت • المدرسة الإلكترونية في التربية والتعليم • تصنيفات برامج الأطفال الحاسوبية (البرامج الترفيهية والترويحية، برامج الأطفال التعليمية الحاسوبية، الألعاب التعليمية الحاسوبية) 		
8	<p>طبيعة برامج الحاسوب المعدة للأطفال</p> <ul style="list-style-type: none"> • فوائد الألعاب التعليمية الحاسوبية • أنواع الألعاب الحاسوبية • الأساليب المختلفة لتوظيف البرامج الحاسوبية لأغراض تعليمية • بعض توجهات الكمبيوتر ومجالات استخدامها في التعليم • أهم النظريات التربوية والنفسية المستخدمة في إعداد البرامج • معايير البرنامج الحوسب الملائم لطفل الروضة (الخصائص التربوية والفنية، استجابات الطفل، الأنشطة الممكنة، تأثير الحاسوب، إعداد البرنامج التعليمي) • خطوات إعداد البرامج التعليمية الحوسبة 	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الإلكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد (145 – 201)
9	<p>متطلبات تقديم برامج الأطفال المحوسبة</p> <ul style="list-style-type: none"> • أسس تصميم وإنتاج وتحليل البرامج التعليمية الحوسبة • مراحل تصميم وإنتاج الوسائط التعليمية المتعددة 	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الإلكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد (207 – 210)
10	<p>متطلبات تقديم برامج الأطفال المحوسبة</p> <ul style="list-style-type: none"> • خصائص ومواصفات البرامج التعليمية الحوسبة المقدمة لطفل ما قبل المدرسة • الكفايات التعليمية للأداء داخل قاعة النشاط للمعلمة 	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الإلكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد (217 – 227)
11	<p>— متطلبات تقديم برامج الأطفال المحوسبة</p> <ul style="list-style-type: none"> • تدريب معلمات الروضة على إعداد برامج حوسبة للأطفال • أمثلة برامج التصميم المساعدة للمعلمة في إعداد الأنشطة التعليمية للأطفال • تدريب الطفل على استخدام البرنامج الحوسب 	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الإلكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد (227 – 253)
12	<p>متطلبات تقديم برامج الأطفال المحوسبة</p> <ul style="list-style-type: none"> • أنواع برامج التصميم والرسم بالحاسب • بداية إدخال الألعاب الحسية 	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الإلكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد (254 – 283)

الأسبوع	الموضوع	أسلوب التعلم*	المرجع**
	بالحركات والصوت واللون لطفل الروضة •كيف يساعد الطفل على تصميم بعض البرمجيات		
13	— نشر الثقافة العلمية والتكنولوجية بين الأطفال •أهمية الثقافة العلمية وأهدافها •الوسائط العصرية في تثقيف الطفل •فعالية وسائط التثقيف الحديثة	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الإلكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(284 – 289)
14	— نشر الثقافة العلمية والتكنولوجية بين الأطفال •الظروف البيئية والمهارية للبرنامج الحوسب •دور التكنولوجيا في التعلم التعاوني •تنمية ثقافة معلمة الروضة عن الحاسب الآلي وبرامجه •الأدوار الرئيسية لمعلمة التعليم الإلكتروني	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الإلكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(290 – 296)
15	نشر الثقافة العلمية والتكنولوجية بين الأطفال •البرامج المحوسبة في عالم الطفل •برامج تدريبية لتعليم مهارات الحوسبة لطفل الروضة •دور أولياء الأمور في توظيف استخدام البرامج الحوسبة مع الأطفال •الإنترنت والأسرة •ألعاب الكمبيوتر وتحسين المهارات اللغوية للأطفال •لغة الطفل والعولمة •الحاسب وتنمية المهارات الحركية الدقيقة للطفل •برامج القراءة لتعليم مهارات الحوسبة •حوسبة رياض الأطفال برؤية كد سمارت •نماذج لبرامج عالمية وعربية محوسبة للأطفال	وجاهي	محتوى على منصة التعلم الإلكتروني و الصفحات في الكتاب المعتمد(297 – 349)
16	الامتحان النهائي		

* اساليب التعلم: محاضرة، تعلم معكوس، تعلم من خلال المشاريع، تعلم من خلال حل المشكلات، تعلم تشاركي ... الخ.
** المرجع: صفحات في كتاب، قاعدة بيانات، محاضرة مسجلة، محتوى على منصة التعلم الإلكتروني، فيديو، موقع... الخ

جدول النشاطات التفاعلية غير المتزامنة (في حال التعلم الإلكتروني والتعلم المدمج)

الأسبوع	المهمة/النشاط	المرجع	النتائج المتوقعة
1	خريطة استخدام الحاسوب في الروضة رسم خريطة مفاهيم تُلخّص مجالات توظيف الحاسوب التعليمية.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة)
2	ميزان المبررات والسلبيات	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من

الأسبوع	المهمة/النشاط	المرجع	النتائج المتوقعة
	استخدام الحاسوب في التعليم بطاقة مقارنة (T-Chart) تبين دوافع الاستخدام مقابل التحديات.		تاريخ عرضها على المنظومة ()
3	بروفایل المتعلم الصغير وصف مختصر لخصائص طفل ما قبل المدرسة وربطها بتصميم النشاط.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
4	معيار اختيار برنامج تصميم قائمة فحص مختصرة لاختيار برنامج محوسب ملائم.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
5	جولة برامج ممتعة للطفل استكشاف 2-3 برامج/تطبيقات للأطفال وتلخيص الاستخدامات.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
6	دور المعلمة الرقمية سيناريو عملي يوضّح أدوار المعلمة عند تنفيذ نشاط محوسب.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
7	تصنيف البرامج للأطفال تصنيف أمثلة فعلية (ترفيه/تعليمي/العاب) مع تبرير التصنيف.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
8	قيمة الألعاب التعليمية ملاحظة لعبة تعليمية رقمية وكتابة نقاط القوة/التحسين.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
9	مخطط تصميم تعليمي نموذج ADDIE مصغر لنشاط رقمي (هدف، محتوى، تقييم).	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
10	Rubric مصغر للروضة بناء Rubric من 4 معايير لتقييم نشاط رقمي قصير.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
11	خطة درس رقمية أسبوعية تحضير خطة تتضمن نشاطاً محوسباً وبدائل للتقريد.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
12	نموذج أولي لنشاط تفاعلي إنتاج نموذج أولي بسيط (شرائح/وسائط) وتجربته مع زميل.	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
13	انتاج خبرة تعليمية للأطفال	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
14	انتاج خبرة تعليمية للأطفال	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()
15	انتاج خبرة تعليمية للأطفال	استخدام قواعد البيانات	اتمامها في الوقت المحدد (اسبوع من تاريخ عرضها على المنظومة ()