علم انتماء ابتكار

مدرسة قدى للتعليم الأساسي ١_٤

<u>الفريق الذي كان مباشرا للمشروع من بداية</u>

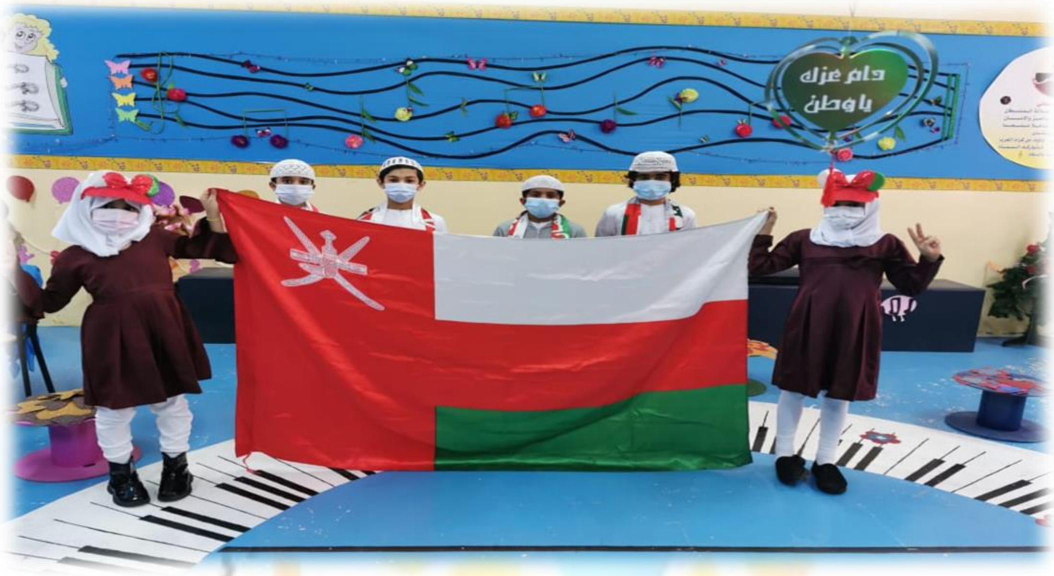
1- rawaa khaled eshihhi

2- mouhamed ab dullah al jazmi

3- kawthar mouhamed said esihhi

4- hafssa salah mouhamed soulaymen

5- abdullah ahmad malah asswad esihhi



تكريم من ادارة المدرسة

مقتطفات عن النشاط ومراحله والتطبيقات التي نفذت داخل القاعة

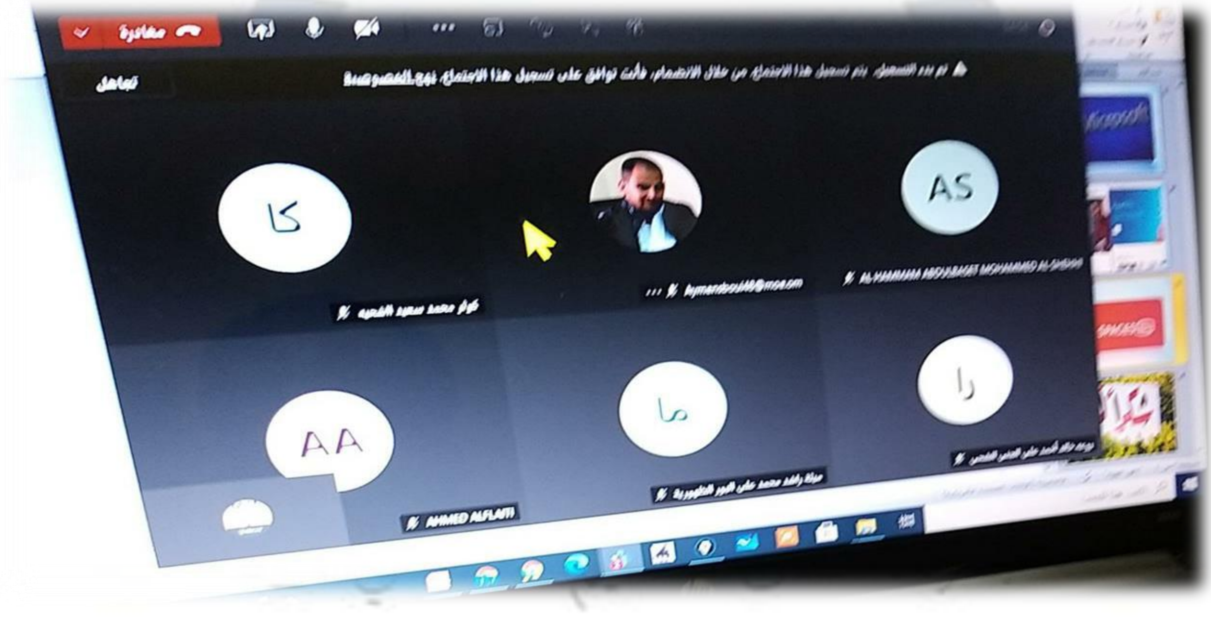
مساهمة عناصر من المجتمع المدني

مدرسة قدى للتعليم الأساسي ١_٤

مدرسة قدى للتعليم الأساسي ١_٤

مشاركة الطالب محمد الجزمي في الترعيف بالمشروع بلقاء اذاعي وفي ورشة عن بعد عبر منصة تيمز كمتحدث صغير في الفريق

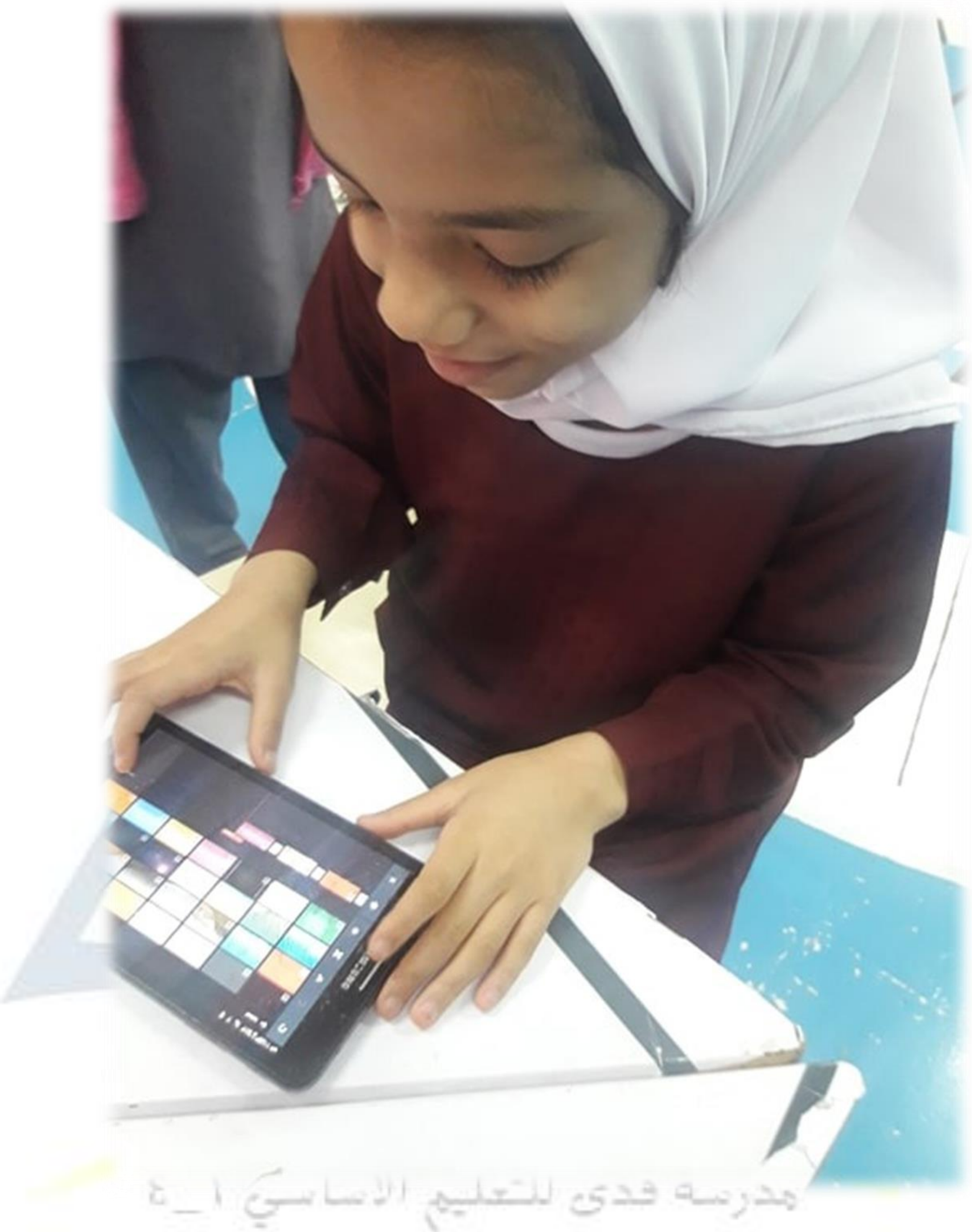
مدرسة قدى للتعليم الأساسي ١_٤



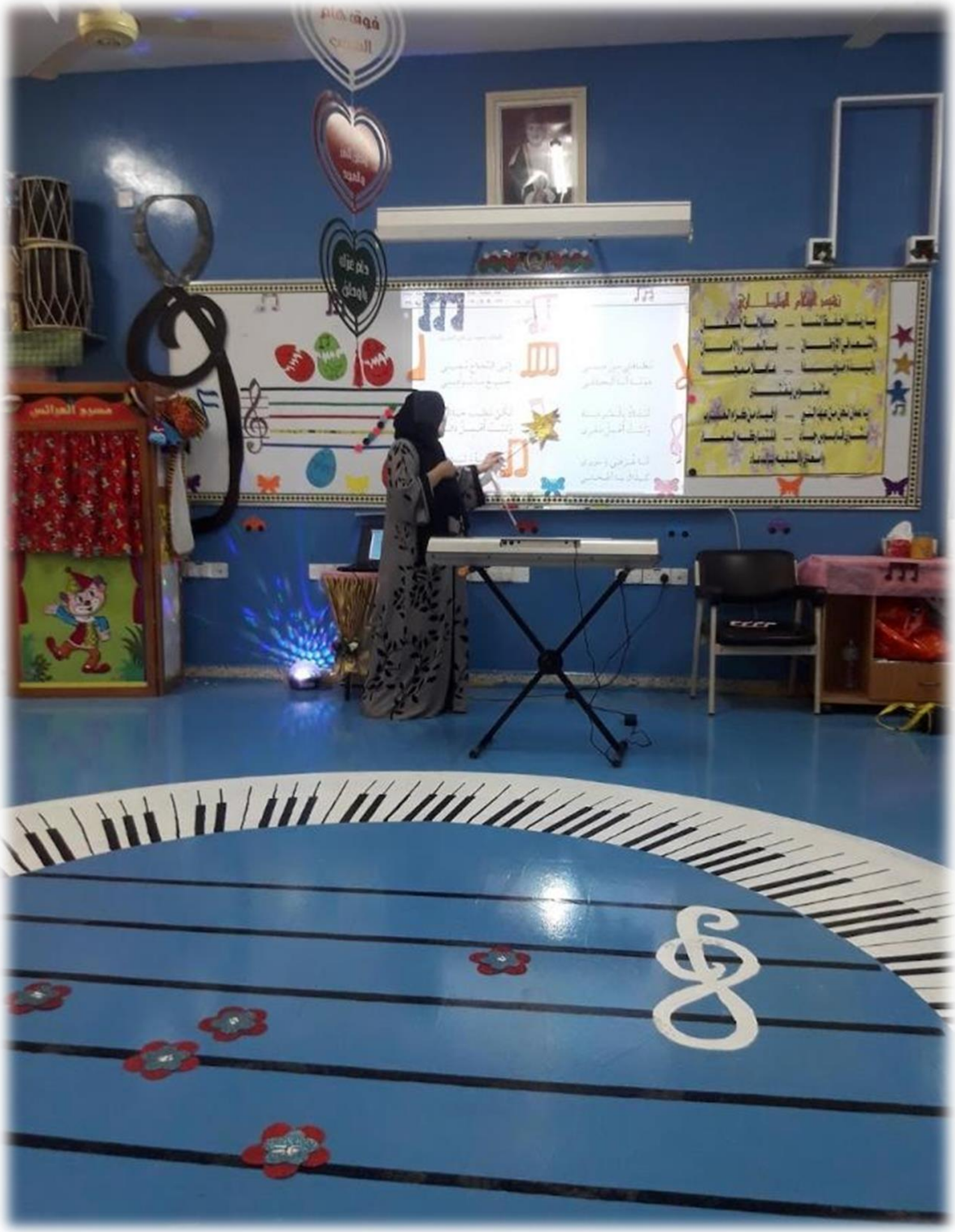
الشاشة المرئية كان لها الدور الكبير في التعريف بتطبيقات مختلفة وتنفيذها مثل سكراتش وبيكسل وكيني ماستر وغيرها وتم ترشح المعلمة للحضور في المنتدى العالمي للتعليم لشركة مايكروسوفت

تدريب الطلاب على التطبيقات

مدرسة قدى للتعليم الأساسي ١_٤



مدرسة فدى للتعليم الاساسي ١_٤


مسرح العرائس

استغلال القاعة من قبل جميع المواد الدراسية في المدرسة ومن المعلمات في تفعيل استراتيجيات متنوعة مثل العاب القفز العاب الخطوات الذكية تركيب المكعبات باستخدام الحلقة الدائرة وتفعليها من معلمة المهارات الموسيقية في تطبيق عدة استراتيجيات وربطها بالتطبيقات البرمجية لتكون القاعة متضمنة لكل المقومات الاساسية التي تمنحها لقب القاعة النموذجية لاحتوائها على مجموعة من الحواسيب ايضا التي تستخدمها المعلمة لتفعيل الانشطة والبرامج التقنية في صناعة الزخارف والألعاب

استقبال عناصر فاعلة من بقية المدارس للتعريف بالنشاط والمشروع المتكامل.

تدريب الطالب محمد الجزمي على الحوار باللغة الانجليزية

للتعريف للاشخاص الزائرة (زيارة اجانب احيانا بما ان المنطقة

سياحية) للمنطقة الجبلية بالمدرسة وبالمشروع الذي تم انجازه

وهو القاعة النموذجية

الفريق المساهم في النشاط يقدم عدة برامج خارج اسوار المدرسة

استقبال الزوار للمدرسة

مدرسة قدى للتعليم الأساسي ١_٤

شكرا

اسبوع البرمجة

علم انتماء ابتكار
مدرسة قدى للتعليم الأساسي ١_٤