|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **بطاقة تقنية رقم 07** | | | | | | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | | | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الأولى متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | | | |
|  | | | | | | | | |
| الحصة التعلمية 04 :  **برنامج الرسام** | | | | **المقطع التعلمي 02 :**  **نظام التشغيل** | | **الميدان 01 :**  **استخدام الحاسوب** | | |
|  | | | |  | |  | | |
| **المراجع** | | **الوسائل البيداغوجية** | | | **الكفاءة المستهدفة** | | **طريقة التدريس** | |
| معارف قبلية للأستاذ  أنترنت | | السبورة، جهاز العرض، الحواسيب، مطبوعات | | | يتمكن المتعلم من التعرف على أحد البرامج الملحقة (Paint) | | استكشافية | |
|  | |  | | |  | |  | |
| **مركبات الكفاءة** | **الإستراتيجية** | | **المدة** | **النشاطات و الاستنتاجات** | | | | **المراحل** |
| تهـيئـة المتعلم للدخول في الحصة | العصف الذهني | | 10 د | تغذية راجعة : | | | | **مرحلة الانطلاق** |
| الوضعية الإنطلاقية : | | | |
| يتعرف المتعلم على برنامج الرسام | جذب المغناطيس | | 5 د | نشاط 01 : | | | | **مرحلة التنفيذ** |
| 2 د | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | |
| 5 د | المعرفة 01 :  **1. تعريف برنامج الرسام Paint :** | | | |
| يتمكن المتعلم من تشغيل Paint | التعلم بالإكتشاف | | 5 د | نشاط 02 : | | | |
| 2 د | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | |
| 5 د | المعرفة 02 :  **2. تشغيل برنامج الرسام :** | | | |
| يتعرف المتعلم على عناصر واجهة الرسام | العمل التعاوني | | 5 د | نشاط 03 : | | | |
| 2 د | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | |
| 5 د | لمعرفة 03 :  **3. واجهة برنامج الرسام** : | | | |
| تمكن المتعلم من توظيف ما اكتسبه خلال الحصة | العمل الفردي | | 15 د | تدريب : | | | | **مرحلة التقويم** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 07 (بطاقة النشاطات)** | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الأولى متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | |
|  | | | |
| **الإستراتيجية** | **المحتوى** | | **النشاط** |
| العصف الذهني | تغذية راجعة :   * عدّد عناصر واجهة نظام التشغيل. * حدّد الفرق بين النافذة وعلبة الحوار. | | **الوضعية الإنطلاقية** |
| الوضعية الإنطلاقية :   * إليك البرامج التالية، صنفها في الجدول : Viber، Messenger، Calculatrice  |  |  | | --- | --- | | البرامج التي نثبتها | البرامج التي تأتي مع نظام التشغيل | |  |  |  * كيف تسمى هذه البرامج التي تأتي مع نظام التشغيل ؟ | |
| جذب المغناطيس | * من بين البرامج الملحقة، هناك برنامج يسمح برسم هذه الأشكال والرسومات :      * ما اسم هذا البرنامج ؟ ، قدم تعريفا بسيطا له | | **النشاط 01** |
| التعلم بالإكتشاف | * قم للحاسوب محاولا تشغيل البرنامج بعدة طرق. | | **النشاط 02** |
| العمل التعاوني | * كيف تسمى هذه الصفحة الظاهرة عند فتح البرنامج ؟      * قم بوضع كل عنصر من العناصر التالية في رقمه المناسب:   شريط العنوان ـ شريط التبويبات (القوائم) ـ شريط الأدوات ـ شريط التمرير الأفقي - شريط التمرير العمودي ـ ورقة الرسم. | | **النشاط 03** |
| العمل الفردي | تدريب :   * قم بفتح برنامج الرسام ثم ارسم مكونات الحاسوب. * نريد فتح هذا الرسم في الحصة المقبلة، ما علينا فعله ؟ * قم بحفظ الرسم على سطح المكتب باسم (لقبك\_اسمك\_مكونات\_الحاسوب) | | **التدريب** |

|  |  |
| --- | --- |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 07 (ما يكتبه المتعلم)** | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الأولى متوسط**  **المادة : المعلوماتية** |
|  | |
| 1. **تعريف برنامج الرسام Paint:**   هو برنامج يسمح بإنجاز رسومات بسيطة بواسطة الحاسوب.   1. **طريق تشغيل برنامج الرسام :**  * انقر مرتين على اختصاره الموجود في سطح المكتب * او انقر على ايقونته المتواجدة في شريط المهام * او انقر على Démarrer ثم اكتب Paint ثم انقر على أيقونته عندما تظهر  1. **واجهة برنامج الرسام :**  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 1.  2.  3.  4.  5.  6. | شريط العنوان  شريط التبويبات (القوائم)  شريط الأدوات  شريط التمرير العمودي  شريط التمرير الأفقي  ورقة الرسم |  |  1. **الحفظ في برنامج الرسام :**  * ننقر على التبويب Fichier * نختار التعليمة Enregistrer sous * تظهر علبة حوار نكتب فيها اسم الملف ونختار مكان الحفظ. * ننقر على Enregistrer. | |