|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **بطاقة تقنية رقم 12** | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | | | | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الثانية متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| الحصة التعلمية 01 :  مدخل إلى سكراتش | | | | **المقطع التعلمي 01 :**  **تقديم سكراتش** | | | | **الميدان 02 :**  **بناء المشاريع** | | | | | |
|  | | | | |  | | | |  | | | | |
| **المراجع** | | **الوسائل البيداغوجية** | | | | **الكفاءة المستهدفة** | | | | **طريقة التدريس** | | | |
| scratch.mit.edu | | جهاز العرض، الحواسيب، مقاطع فيديو، أوراق عمل | | | | يتمكن المتعلم من التعرف على برنامج سكراتش وعلى كيفية فتحه وعلى واجهته | | | | استنتاجية | | | |
|  | | |  | | | |  | | | |  | | |
| **مركبات الكفاءة** | **الإستراتيجية** | | **المدة** | | **النشاطات و الاستنتاجات** | | | | | | | | **المراحل** |
| تهـيئـة المتعلم للدخول في الحصة | العصف الذهني | | 15 د | | تغذية راجعة : | | | | | | | | **مرحلة الانطلاق** |
| الوضعية الإنطلاقية : | | | | | | | |
| يتعرف المتعلم على برنامج سكراتش | ضع المفاهيم | | 5 د | | نشاط 01 : | | | | | | | | **مرحلة التنفيذ** |
| 2 د | | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | | | | | |
| 3 د | | المعرفة 01 :  **1. تعريف برنامج سكراتش (Scratch)** | | | | | | | |
| يتمكن المتعلم من فتح البرنامج | العمل التعاوني | | 5 د | | نشاط 02 : | | | | | | | |
| 2 د | | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | | | | | |
| 3 د | | المعرفة 02 :  **2. طرق تشغيل برنامج سكراتش** | | | | | | | |
| يتعرف المتعلم على عناصر واجهة سكراتش | العمل التعاوني | | 5 د | | نشاط 03 : | | | | | | | |
| 2 د | | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | | | | | |
| 3 د | | المعرفة 03 :  **3. عناصر واجهة سكراتش** | | | | | | | |
| يتمكن المتعلم من توظيف مكتسباته والتعرف على مكتسبات جديدة | العمل الفردي | | 15 د | | التدريب : | | | | | | | | **مرحلة التقويم** |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 12 (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 | الوضعية الإنطلاقية :  عندما شاهدنا الرسوم المتحركة في صغرنا كنا دائما نحاول رسمها على دفاترنا وكنا نتمنى لو كانت تتحرك و تصدر أصواتا.  حاليا أصبح الحلم حقيقية و صار بإمكاننا ترجمة هذه الأمنيات بواسطة الحاسوب، وذلك باستخدام برنامج خاص بإنشاء الألعاب و الرسوم المتحركة.  عرض مقطعي فيديو بعنوان "مقدمة في البرمجة" و "ما هي لغات البرمجة ؟"  [**https://m.youtube.com/watch?v=0JxzRN70VGc&pp=ygUe2YXZgtiv2YXYqSDYudmGINin2YTYqNix2YXYrNip**](https://m.youtube.com/watch?v=0JxzRN70VGc&pp=ygUe2YXZgtiv2YXYqSDYudmGINin2YTYqNix2YXYrNip)  [**https://m.youtube.com/watch?v=yD\_AYdVOtmI**](https://m.youtube.com/watch?v=yD_AYdVOtmI)  ماذا نعني بالبرمجة ؟ و بلغة البرمجة ؟ وما هي لغة البرمجة التي سنتطرق إليها ؟ | | | | | | | | | | | **الوضعية الإنطلاقية** | |
| ضع المفاهيم | انطلاقا من السندات، إملأ الفراغات بما يناسب لاستنتاج مفهوما لبرنامج سكراتش :        هو....................... تسمح بإنشاء ...............، .................... و ................... | | | | | | | | | | | **النشاط 01** | |
| العمل التعاوني | * لنتوجه إلى الحاسوب و نحاول إيجاد طرق تشغيل برنامج سكراتش | | | | | | | | | | | **النشاط 02** | |
| العمل التعاوني | كيف نسمي هذه الصورة الأولى التي تظهر بعد فتح البرنامج ؟  عرض مقطع برمجي بسيط ليحاول المتعلم أخذ فكرة عن المناطق الأربع.  إليك واجهة البرنامج :  إليك أسماء عناصر الواجهة و دور كل عنصر :  **منطقة التحكم : تتم في هذه المنطقة البرمجة، حيث يتم التحكم في كيفية برمجة الكائن**  **شريط القوائم : نجد فيه مجموعة القوائم (ملف، تحرير ...)، وعنوان المشروع الحالي**  **منطقة المنصة : تتم في هذه المنطقة عرض نتيجة العمل**  **منطقة الكائنات : تظهر في هذه المنطقة كائنات المشروع الحالي، وبعض المعلومات على الكائن (الإسم، الحجم، الإتجاه ...)**  **منطقة اللبنات : تحتوي على مجموعة من التعليمات (الحركة، الهيئة، الصوت ...)، كل منها يميزها لون معين، بحيث كل تعليمة تحتوي على مجموعة من اللبنات (الأوامر)**  ضع كل قصاصة في الرقم المناسب من الواجهة. | | | | | | | | | | | **النشاط 03** | |
| العمل الفردي | * شغل برنامج سكراتش بطريقة أخرى و تحقق من عناصر الواجهة. * أين يتواجد كائن القط؟ * لنحاول تغيير مكان الكائن، ماذا تلاحظ في منطقة الكائنات؟ * كيف نسمي x و y ؟ ما دورها ؟ * كيف يمكننا تغيير الاسم، تغيير الحجم وحذف الكائن ؟ * برأيكم كيف يمكننا إضافة كائن جديد ؟      * لنضع مؤشر الفأرة على هذا الزر ثم لنبحث عن مختلف طرق إضافة كائن      * ما دور الأزرار التالية ؟ | | | | | | | | | | | **التدريب** | |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 12 (ما يكتبه المتعلم)** | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | | | | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الثانية متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| 1. **مفهوم برنامج سكراش (Scratch) :**   هي لغة برمجية تسمح بإنشاء ألعاب، رسوم متحركة و قصص تعليمية.   1. **طرق تشغيل برنامج سكراتش :** 2. انقر مرتين على اختصاره الموجود على سطح المكتب 3. او انقر على ايقونته المتواجدة على شريط المهام 4. او انقر على Démarrer ثم اكتب Scratch ثم انقر على أيقونته عندما تظهر 5. **واجهة برنامج سكراتش :**      1. **شريط القوائم :** نجد فيه مجموعة القوائم (ملف، تحرير ...)، وعنوان المشروع الحالي 2. **منطقة اللبنات :** تحتوي على مجموعة من التعليمات (الحركة، الهيئة، الصوت ...)، كل منها يميزها لون معين،   بحيث كل تعليمة تحتوي على مجموعة من اللبنات (الأوامر)   1. **منطقة التحكم :** تتم في هذه المنطقة البرمجة، حيث يتم التحكم في كيفية برمجة الكائن 2. **منطقة المنصة :** و هي المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل. 3. **منطقة الكائنات :** تظهر فيها كائنات المشروع الحالي وبعض المعلومات على الكائن (الإسم، الحجم، الإتجاه ...) | | | | | | | | | | | | | |