|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **بطاقة تقنية رقم 13** | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | | | | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الثانية متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| الحصة التعلمية **02** :  عمليات على مشروع سكراتش | | | | **المقطع التعلمي 01 :**  **تقديم سكراتش** | | | | **الميدان 02 :**  **بناء المشاريع** | | | | | |
|  | | | | |  | | | |  | | | | |
| **المراجع** | | **الوسائل البيداغوجية** | | | | **الكفاءة المستهدفة** | | | | **طريقة التدريس** | | | |
| scratch.mit.edu | | جهاز العرض، الحواسيب | | | | يتمكن المتعلم من إنشاء، حفظ و فتح مشروع في سكراتش | | | | استكشافية | | | |
|  | | |  | | | |  | | | |  | | |
| **مركبات الكفاءة** | **الإستراتيجية** | | **المدة** | | **النشاطات و الاستنتاجات** | | | | | | | | **المراحل** |
| تهـيئـة المتعلم للدخول في الحصة | العصف الذهني | | 15 د | | تغذية راجعة : | | | | | | | | **مرحلة الانطلاق** |
| الوضعية الإنطلاقية : | | | | | | | |
| يتمكن المتعلم من إنشاء مشروع جديد | التعلم بالإكتشاف | | 5 د | | نشاط 01 : | | | | | | | | **مرحلة التنفيذ** |
| 2 د | | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | | | | | |
| 3 د | | المعرفة 01 :  **1. إنشاء مشروع جديد** | | | | | | | |
| يتمكن المتعلم من حفظ مشروع | التعلم بالإكتشاف | | 5 د | | نشاط 02 : | | | | | | | |
| 2 د | | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | | | | | |
| 3 د | | المعرفة 02 :  **2. حفظ مشروع** | | | | | | | |
| يتمكن المتعلم من فتح مشروع | التعلم بالإكتشاف | | 5 د | | نشاط 03 : | | | | | | | |
| 2 د | | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | | | | | |
| 3 د | | المعرفة 03 :  **3. فتح مشروع** | | | | | | | |
| يتمكن المتعلم من توظيف ما اكتسبه خلال الحصة | العمل الفردي | | 15 د | | التدريب : | | | | | | | | **مرحلة التقويم** |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 13 (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 :   * كيف يمكننا فتح برنامج سكراتش ؟ * إليك عناصر الواجهة، ما اسم هذه المناطق و ما دورها ؟ | | | | | | | | | | | **الوضعية الإنطلاقية** | |
| الوضعية الإنطلاقية :   * عند فتح برنامج سكراتش، ما الكائن الذي نجده. * نريد إنشاء مشروع جديد لكائن الخنفساء (Beetle) حيث نقوم بتكبير حجمه إلى 200 وتسميته بـ: "الخنفساء" و نغيّر مكانه إلى x=100 و y=150 * برأيك كيف يمكننا إنشاء هذا المشروع و ما العملية الواجب فعلها كي لا يضيع ؟ | | | | | | | | | | |
| التعلم بالإكتشاف | * لنفتح برنامج سكراتش و نبحث إذن عن كيفية إنشاء مشروع جديد * ما هي مراحلها ؟ | | | | | | | | | | | **النشاط 01** | |
| التعلم بالإكتشاف | * لنحذف كائن القط و نضيف كائن الخنفساء (Beetle) حيث نقوم بتكبير حجمه إلى 200 وتسميته بـ: "الخنفساء" و نغيّر مكانه إلى x=100 و y=150 * لنبحث عن طريقة تسمح بحفظ هذا المشروع. * ما هي مراحلها ؟ | | | | | | | | | | | **النشاط 02** | |
| التعلم بالإكتشاف | * لنغلق برنامج سكراتش و نعيد فتحه. * انطلاقا من البرنامج لنبحث عن طريقة لفتح مشروعك. | | | | | | | | | | | **النشاط 03** | |
| العمل الفردي | * لنحاول إنشاء هذا المقطع البرمجي لكائن الخنفساء      * برأيك ما دور الزرين | | | | | | | | | | | **التدريب** | |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 13 (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. **إنشاء مشروع :**   القائمة ملف التعليمة جديد.   1. **حفظ مشروع :**   القائمة ملف التعليمة الحفظ إلى حاسوبك نحدد مكان الحفظ و نسمي المشروع الزر Enregistrer.   1. **فتح مشروع :**   القائمة ملف التعلمية التحميل من حاسوبك نبحث عن مكان الحفظ و اسم المشروع الزر Ouvrir .  **ملاحظات :**   * **المقطع البرمجي :** مجموعة اللبنات المرتبطة فيما بينها، تسمح بالقيام بمهمة معينة. * عند فتح البرنامج تكون إحداثيات كائن القط هي x=0 و y=0 ، حيث تسمح هذه الإحداثيات بتحديد موضع الكائن في المنصة. * يمكن تغيير الإسم ، تغيير الحجم ، و حذف الكائن في منطقة الكائنات. * يمكن إضافة كائن جديد ب 04 طرق و هي : اختيار كائن من ملفات سكراتش، رسم كائن، اختيار كائن عشوائي أو تحميل كائن من حاسوبك. | | | | | | | | | | | | | |