|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **بطاقة تقنية رقم 16** | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | | | | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الثالثة متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| الحصة التعلمية 02 :  **لبنات القلم** | | | | **المقطع التعلمي 02 :**  **الرسم بالقلم** | | | **الميدان 03 :**  **بناء المشاريع** | | | |
|  | | | |  | | |  | | | |
| **المراجع** | | **الوسائل البيداغوجية** | | | | **الكفاءة المستهدفة** | | **طريقة التدريس** | | |
| scratch.mit.edu | | السبورة، جهاز العرض، الحواسيب، أوراق العمل | | | | يتمكن المتعلم من التعرف علي دور لبنات القلم و كيفية توظيفها | | استنتاجية | | |
|  | |  | | | |  | |  | | |
| **مركبات الكفاءة** | **الإستراتيجية** | | **المدة** | **النشاطات و الاستنتاجات** | | | | | | **المراحل** |
| تهـيئـة المتعلم للدخول في الحصة | العصف الذهني | | 5 د | تغذية راجعة : | | | | | | **مرحلة الانطلاق** |
| الوضعية الإنطلاقية : | | | | | |
| يتعرف المتعلم على وظيفة لبنات القلم | التعلم بالإكتشاف | | 15 د | نشاط 01 : | | | | | | **مرحلة التنفيذ** |
| 5 د | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | | | |
| 5 د | المعرفة 01 :   1. **لبنات القلم** | | | | | |
| يتمكن المتعلم من توظيف ما اكتسبه خلال الحصة | العمل الفردي | | 30 د | التدريب : | | | | | | **مرحلة التقويم** |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 16 (بطاقة النشاطات)** | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | | | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الثالثة متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **الإستراتيجية** | **المحتوى** | | | | | | | | **النشاط** | |
| العصف الذهني | تغذية راجعة :  ماذا نقصد بالقلم في سكراتش ؟  ما هي فوائد استخدامه ؟ | | | | | | | | **الوضعية الإنطلاقية** | |
| الوضعية الإنطلاقية :  مشاهدة مقاطع برمجية خاصة بالقلم (مربع، دائرة)  تعرفت في الحصة الماضية على القلم، ثم قمت بإلقاء نظرة عن لبنات القلم. فكيف يمكن توظيف هذه اللبنات في المقاطع البرمجية لرسم كل الأشكال الهندسية التي نريدها ؟ | | | | | | | |
| التعلم بالإكتشاف | * أنشيء المقطع البرمجي التالي لكائن القلم :      * ماذا يحدث عند تشغيله ؟      * أضف لبنة تحت لبنة * أعد تشغيل المقطع، ماذا تلاحظ ؟      * استنتج دور لبنة      * أضف هاتين اللبنتين تحت لبنة     استنتج دور لبنة     * أضف في بداية المقطع البرمجي اللبنة ثم نفّذه أكثر من مرة مستنتجا دورها ؟   أضف تحت لبنة "مسح الكل" اللبنة ما دورها إذن ؟   * وظف هذه اللبنات و استنتج دورها : | | | | | | | | **النشاط 01** | |
| العمل الفردي | حاول إنشاء المقطع البرمجي الذي يسمح برسم مربع، سمك القلم : 3، لون ضلعه أحمر،  يبدأ الرسم في الموضع س : 100 ، ص : 100 .  ملاحظة : تستخدم لبنة  تستخدم لبنة 04 مرات. | | | | | | | | **التدريب** | |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 16 (ما يكتبه المتعلم)** | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | | | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الثالثة متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| 1. **لبنات القلم :**  |  |  | | --- | --- | | **اللبنة** | **دورها** | |  | بدء عملية الرسم بالقلم | |  | إيقاف عملية الرسم بالقلم | |  | مسح كل ما تم رسمه مسبقا بالقلم | |  | جعل لون القلم ثابت في لون معين | |  | جعل لون القلم ثابت في لون معين | |  | تغيير لون القلم بمقدار معين (يمكن أن يتغير اللون تدريجيا) | |  | جعل سمك القلم ثابت في مقدار معين | |  | تغيير سمك القلم بمقدار معين |   **التدريب** | | | | | | | | | | |