|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **بطاقة تقنية رقم 14** | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **الأستاذ : دلمي عميروش**  **الحجم الساعي : 01 ساعة**  **السنة الدراسية : 2024 / 2025** | | | | | | **المؤسسة : متوسطة أولمان محمد**  **المستوى : السنة الثالثة متوسط**  **المادة : المعلوماتية** | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| الحصة التعلمية 02 :  **توظيف لبنات الأصوات** | | | | **المقطع التعلمي 01 :**  **استخدام الأصوات** | | | **الميدان 03 :**  **بناء المشاريع** | | | |
|  | | | |  | | |  | | | |
| **المراجع** | | **الوسائل البيداغوجية** | | | | **الكفاءة المستهدفة** | | **طريقة التدريس** | | |
| scratch.mit.edu | | السبورة، جهاز العرض، الحواسيب | | | | يتمكن المتعلم من التعرف على كيفية توظيف لبنات الأصوات في سكراتش | | استكشافية | | |
|  | |  | | | |  | |  | | |
| **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 لبنات الصوت | التعلم بالإكتشاف | | 15 د | نشاط 01 : | | | | | | **مرحلة التنفيذ** |
| 5 د | المصادقة : متـــابعة إجـابـات المتعلّمين وتصويبهـــــا | | | | | |
| 5 د | المعرفة 01 :   1. **لبنات الصوت** | | | | | |
| يتمكن المتعلم من توظيف ما اكتسبه خلال الحصة | العمل الفردي | | 30 د | التدريب : | | | | | | **مرحلة التقويم** |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 14 (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 :   * كيف يمكن إضافة الأصوات في برنامج سكراتش ؟ | | | | | | | | **الوضعية الإنطلاقية** | |
| الوضعية الإنطلاقية :   * نريد إنشاء مشروع يسمح بتشغيل أصوات عدة حيوانات، من أجل ذلك يجب أوّلا معرفة مختلف لبنات الصوت. | | | | | | | |
| التعلم بالإكتشاف | * أنشيء المقطع البرمجي التالي لكائن القط : * ماذا يحدث عند تشغيله ؟      * استبدل لبنة بلبنة * استنتج الفرق بينهما      * وظف لبنة و استنتج دورها      * أستنتج دور لبنة مستعينا بالمقطع البرمجي التالي :        * استبدل لبنة بلبنة * استنتج الفرق بينهما * اعتمادا علي نفس الطريقة وظف و استنتج دور باقي لبنات الصوت   صنف لبنات الصوت حسب الجدول التالي :     |  |  |  | | --- | --- | --- | | لبنات التشغيل و الإيقاف | لبنات شدة الصوت | لبنات سرعة الأداء | |  |  |  | | | | | | | | | **النشاط 01** | |
| العمل الفردي | 1. قم بإضافة مشروع جديد ثم أحفظه تحت اسم "حديقة الحيوانات" 2. قم بحذف كائن القط و أضف الكائنات التالية :      1. قم باستيراد الخلفية water-and-rocks، من المجلد fichiers-utiles 2. أضف صوت Ripples للخلفية الموجود في المجلد fichiers-utiles 3. قم باستيراد الصوت الخاص بكل كائن 4. أضف مقطع برمجي للمنصة يسمح بـ:   تشغيل صوت الخلفية (حتى انتهائه) باستمرار بالنقر على العلم الأخضر.   1. أضف مقطع برمجي لكل كائن يسمح بـ: 2. بمجرد النقر على الكائن يشغّل صوته (حتى انتهائه) باستمرار. | | | | | | | | **التدريب** | |
| **ملحق البطاقة التقنية رقم 14 (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 الصوت :**  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **نوع اللبنة** | **اللبنة** | **دورها** | | **لبنات التشغيل و الإيقاف** |  | تسمح بتشغيل الصوت و انتظار نهايته | |  | تسمح بتشغيل الصوت | |  | تسمح بإيقاف كل الأصوات | | **لبنات شدة الصوت** |  | تسمح برفع شدة الصوت أو خفضها | |  | تسمح بضبط شدة الصوت عند نسبة محددة | |  | تسمح بتحديد و استرجاع شدة الصوت | | **لبنات سرعة الأداء** |  | تسمح برفع سرعة الأداء أو خفضها | |  | تسمح بضبط سرعة الأداء عند قيمة محددة | |  | يعيد الصوت إلى حالته الأصلية |   **التدريب :**   1. قم بإضافة مشروع جديد ثم أحفظه تحت اسم "حديقة الحيوانات" 2. قم بحذف كائن القط و أضف الكائنات التالية : 3. قم باستيراد الخلفية water-and-rocks، من المجلد fichiers-utiles 4. أضف صوت Ripples للخلفية الموجود في المجلد fichiers-utiles 5. قم باستيراد الصوت الخاص بكل كائن 6. أضف مقطع برمجي للمنصة يسمح بـ: 7. تشغيل صوت الخلفية (حتى انتهائه) باستمرار بالنقر على العلم الأخضر. 8. أضف مقطع برمجي لكل كائن يسمح بـ: 9. بمجرد النقر على الكائن يشغّل صوته (حتى انتهائه) باستمرار. | | | | | | | | | | |