

## الوحدة 2

1

### الدرس 6: استكشاف المكتبة ثلاثية الأبعاد

					13/11/2024	اليوم والتاريخ
					1	الحصة
						الشعبة
					1/2/3	أرقام الأهداف / المخرجات

#### وصف الدرس

يهدف الدرس إلى تعريف التلاميذ كيفية إنشاء عرض من خلال إضافة كائنات ثلاثية الأبعاد من المكتبة ثلاثية الأبعاد وتكرارها بالإضافة لتغيير لون الخلفية.

#### أهداف الدرس/المخرجات

1. إضافة كائنات من المكتبة ثلاثية الأبعاد.
2. نسخ كائن ثلاثي الأبعاد.
3. تغيير لون الخلفية.

اللغة الإنجليزية	اللغة العربية
Background	خلفية
Copy	نسخ
Paste	لصق



## التحديات المتوقعة

< قد يواجه بعض التلاميذ صعوبة في تنفيذ مشروع متكامل، له العديد من المهارات، شجّعهم، وقدم لهم الدعم والمساندة لتحقيق أهداف الدرس.



## التمهيد

< قدّم الغرض من الدرس، وهو إنشاء قصة أو مشروع قاع البحر.

< اطرح على التلاميذ بعض الأسئلة المتدرجة والمثيرة للتفكير، مثل:

- هل يمكنكم اضافة كائنات واقعية ثلاثية الأبعاد في تطبيق الرسام ثلاثي الأبعاد (Paint 3D)؟

- ما الأداة المستخدمة لاضافة كائنات ثلاثية الأبعاد واقعية؟



## استراتيجيات التدريس وآلية التنفيذ

< استخدم استراتيجية التعليم المباشر، ووضّح للتلاميذ كيفية إنشاء عرض ثلاثي الأبعاد، يمكنك:

- عرض الصورة النهائية للتدريب كما في كتاب التلميذ، لزيادة تحفيزهم وشده انتباههم، مؤكّداً على التلاميذ بأنه في نهاية هذا الدرس، باستطاعة الجميع تنفيذ مثل هذا العرض.

- مناقشة التلاميذ في بعض الإجراءات على الشكل النهائي، ورأيهم فيه.

< أكّد لهم أن الزر (الافتراضي) للتحديد من خلال الفأرة، هو الزر الأيسر، ولا بد من الضغط المستمر حتى الانتهاء من التحديد.

< بعد ذلك مستخدماً استراتيجية التعليم المباشر، افتح ملف جديد في تطبيق الرسام ثلاثي الأبعاد، ووضّح للتلاميذ أن هذه بداية إنشاء المشروع.

< اشرح لهم كيفية إضافة كائنات الشعب المرجانية من المكتبة ثلاثية الأبعاد، وناقش معهم بعض الإجراءات مثل: تدوير الكائن، وتغيير حجمه.

< بعد ذلك، وبمشاركة التلاميذ، ابدأ بإضافة الكائنات مستعيناً بالخطوات في كتاب التلميذ.

< اشرح لهم كيفية نسخ ولصق الكائنات موضحاً الفائدة من ذلك.

< وجّه التلاميذ إلى الاستعانة بالخطوات الموضحة بأيقونة الفأرة في كتاب التلميذ لتغيير لون الخلفية واختيار اللون المناسب، وقدم لهم الدعم والمساندة.

< يمكنك الآن، تقديم العرض للتلاميذ، ووضّح لهم بأن المشروع جاهز للتقديم.

< ختاماً، اطلب من التلاميذ تنفيذ التدريب الأول كتقويم ختامي، للتحقق من فهمهم لأهداف الدرس، قدّم لهم الدعم والمساندة، وشجّعهم على استكمال العرض كاملاً.

< بيّن للتلاميذ بأن هذا المشروع يعد المشروع النهائي للوحدة.

< قدّم مشاريع التلاميذ ومشاركاتهم أمام الجميع، واشكرهم عليها.



## استراتيجيات غلق الدرس والتقويم

< في نهاية الدرس تأكد من فهم التلاميذ لجميع أهداف الدرس وقيم معرفتهم من خلال أسئلة على سبيل المثال لا الحصر:

< هل تستطيع أن تتذكّر:

• كيفية تكرار كائن ثلاثي الأبعاد؟

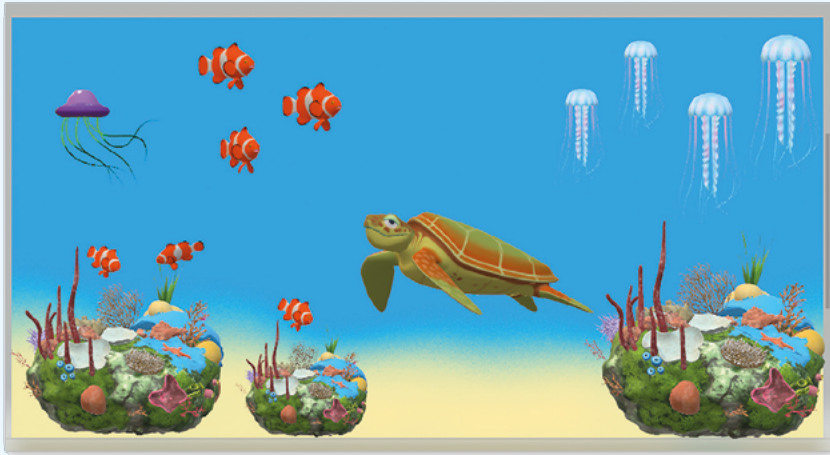
• تعبئة لون لخلفية اللوحة؟

< ذكّر التلاميذ بالمصطلحات الهامة وكرّرها معهم.

< يمكنك الاستعانة بتدريبات كتاب التلميذ ضمن الاستراتيجيات التي ستستخدمها لغلق الدرس.

أضف مزيداً من الكائنات ليبدو مشروعاتك كالاتي:

1



**تلميح:** وجه التلاميذ لاختيار الكائنات التي يريدونها، والاستفادة من المكتبة ثلاثية الأبعاد، ثم الفت انتباههم إلى التدرج اللوني في الخلفية واترك لهم فرصة اكتشاف تطبيقه. أجب على استفساراتهم، وادعمهم من خلال التشجيع المستمر. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا التدريب إثرائياً، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.