

		(09/12/2024	اليوم والتاريخ
			2	الحصة
				الشعبة
			1/2	أرقام الأهداف/المخرجات

وصف الدرس

يهدف الدرس إلى تعريف التلاميذ كيفية استخدام الفرش في تطبيق الرسام وكيفية فتح رسومات رقمية سابقة وتعديلها.

أهداف الدرس/ المخرجات

- 1. إنشاء رسمة باستخدام الفرشاة (Brush).
- 2. فتح ملف رسم رقمي سابق والتعديل عليه.

المصطلحات

اللغة الإنجليزية	اللغة العربية
Digital Drawing	الرسم الرقمي
Brush	الفرشاة
Open	فتح





التحديات المتوقعة

- > قد يواجه بعض التلاميذ صعوبة في التحكم بالفرش بواسطة الفأرة، قم بتوجيههم للنقر وسحب الفرشاة للرسم باستمرار.
 - > قد يواجه بعض التلاميذ صعوبة في إيجاد ملف الرسم السابق لرسمة الفراشة.
 - > قد يظن بعض التلاميذ أنه لا يمكن التعديل على الرسومات بعد حفظها.

(-\)\(\frac{1}{\times}\)	التمهيد
	> قدم الغرض من الدرس وهو إنشاء رسم رقمي باستخدام الفرش وتعلم طريقة فتح وتغيير رسم رقمي محفوظ مسبقًا.
	> ناقش مع التلاميذ مهارات الدرس، وابدأ بسؤالهم بعض الأسئلة المتدرجة والمثيرة للتفكير مثل:
	• ما أنواع أدوات الرسم التي استخدمتها في الحياة اليومية؟ هل استخدمت أقلام تحديد أو أقلام تلوين؟
	• هل يمكنك الرجوع لأعمالك السابقة التي قمت بحفظها؟
	• هل يمكنك التعديل على ملف عمل سابق؟
	> راجع مع التلاميذ خطوات حفظ العمل وأين سيكون بعد الحفظ موضحًا بالأمثلة بعض التدريبات السابقة التي تم تنفيذها.
	استراتيجيات التدريس وآلية التنفيذ
	> باستخدام استراتيجية التعليم المباشر، وضّح للتلاميذ أنواع الفرش المستخدمة للرسم في تطبيق الرسام، ثم شجعهم على اتباع الخطوات الموضحة بأيقونة الفأرة في كتاب التلميذ لرسم الفراشة.
	> بعد ذلك، اشرح لهم كيفية إضافة تفاصيل باستخدام فرشاة الألوان.
	> قدم للتلاميذ ارشادات حول كيفية اختيار الأنواع المختلفة من فرش الألوان (Brushes) وناقش استخداماتها.



> ذكر التلاميذ بالمصطلحات الهامة وكرّرها معهم.

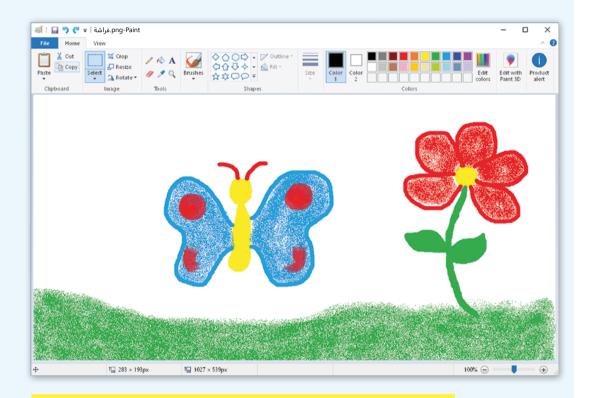
ستستخدمها لغلق الدرس.

> يمكنك الاستعانة بتدريبات كتاب التلميذ ضمن الاستراتيجيات التي





1 أَضِفْ رَسْمَةً مِنْ مُخَيِّلَتِكَ.



تلميح يمكنك تعيين موضوع مشترك للرسم لجميع التلاميذ، على سبيل المثال حيوان أو طبيعة وما إلى ذلك. حثّهم على استخدام الفرش التي تعلموها في هذا الدرس. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا التدريب إثرائياً، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.