

المادة	حاسب آلي	الدرس	التاسع	الموضوع	البرمجة بلغة الفيچول بيسك
اليوم		الحصة		الوسيلة	الكتاب + السبورة + الأقلام + عارض الصور + لوحة ورقية
التهيئة	أذكر أهم العمليات الحسابية				المحاضرة و الإلقاء - المناقشة و الحوار - الإستنتاج - الإستقراء
المكتسبات	فكرة البرمجة بلغة الفيچول بيسك - مراحل كتابة البرنامج بلغة فيچول بيسك -				

نوع الهدف	مستوى الهدف	الأهداف السلوكية	المحتوى	إجراءات التعليم والتعلم	التقويم
معرفي	تذكر	أن توضح الطالبة فكرة البرمجة بلغة الفيچول بيسك.	فكرة البرمجة بلغة الفيچول بيسك. تعتبر البرمجة بلغة الفيچول بيسك شيقة وممتعة لما تمتاز بتحكم المبرمج في البرامج التي يقوم بتصميمها من ناحية 1- الواجهة 2- العمليات الإجرائية 3- المخرجات	تبين المعلمة للطالبات من خلال الشرح والحوار فكرة البرمجة بلغة الفيچول بيسك ***** توضح المعلمة للطالبات من خلال الدرس مراحل كتابة البرنامج بلغة الفيچول بيسك *****	وضحي فكرة البرمجة بلغة الفيچول بيسك
معرفي	استيعاب	أن تذكر الطالبة مراحل كتابة البرنامج بلغة الفيچول بيسك.	مراحل كتابة البرنامج بلغة فيچول بيسك كيفية تصميم الواجهات بلغة فيچول بيسك تصميم الواجهات وذلك بتحديد عددي النوافذ التي يحتاجها البرنامج ، والأدوات التي نحتاجها على كل نافذة ، ثم نبدأ في تحديد شكل البرنامج بوضع الأدوات المختلفة على بقية النوافذ.....	تناقش المعلمة الطالبات في الأسئلة التالية : ***** كيف يتم تصميم الواجهات ؟ ما المراد بمرحلة ضبط الخصائص ؟	أذكر مراحل كتابة البرنامج بلغة الفيچول بيسك ؟
معرفي	تذكر	أن تشرح الطالبة كيفية تصميم الواجهات بلغة فيچول بيسك	مفهوم مرحلة ضبط الخصائص ضبط الخصائص بعد وضع الأدوات على النافذة تأتي مرحلة تحديد الخصائص لكل أداة من الأدوات.		أشرحي كيفية تصميم الواجهات بلغة فيچول بيسك

<p>بيني مفهوم مرحلة ضبط الخصائص</p>	<p>توضح المعلمة للطالبات من خلال الشرح والحوار مفهوم مرحلة ضبط الخصائص مع متابعة الطالبات للمعلمة</p>	<p>كشكلا ولونها والخط ونوعها وغير ذلك .....  <u>كتابة التعليمات (أوامر البرمجة)</u>                  عند الضغط على زر الأوامر يكون الحدث وهنا نكتب الأوامر التي نريد من البرنامج أن يعملها ...  <u>تدريب ( 3 – 1 ) التعرفي على واجهة برنامج الفيچول بيسك :</u>  <u>أهم أهداف التدريب:</u>                  1. تشغيل برنامج الفيچول بيسك.                  2. معرفة المكونات الأساسية للبرنامج.                  3. معرفة مربع الأدوات وطريقة وضعها على النموذج وتغيير خصائصها.                  4. تصميم واجهة برنامج باستخدام أدوات فيچول بيسك.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ أن تبين الطالبة مفهوم مرحلة ضبط الخصائص</li> <li>■ أن تحلل الطالبة واجهة برنامج الفيچول بيسك</li> <li>■ أن تقدر أهمية استخدام برنامج الفيچول بيسك</li> </ul>	<p>فهم</p> <p>دقة</p> <p>استجابة</p>	<p>معرفي</p> <p>مهاري</p> <p>وجداني</p>
<p>الواجب</p>					

من خلال ما سبق من إجراءات تتعرف الطالبات كيفية تحليل واجهة برنامج الفيچول بيسك

