

التاريخ	عدد الحصص	الوحدة الأولى	الدرس الأول
١٤٤٦هـ / /	ثلاثة حصص	التصميم الرسومي	التصميم الرسومي + طرح فكرة مشروع الوحدة
الوسائل التعليمية	□ الكتاب الإلكتروني □ السبورة والقلم □ السبورة الذكية □ البروجكتر □ العرض التقديمي □ الوسائط المتعددة □ أخرى:	تجربة المستخدم - واجهة المستخدم - الرسومات المتجهة - الرسومات	إنكسكيب - الشعار النصي - شعار الحروف - الشعار التصويري - الشعار
مفردات الدرس	التسويق - الإعلان - وسائل الإعلان - الإعلان الفعال - التصميم الرسومي	تجربة المستخدم - واجهة المستخدم - الرسومات المتجهة - الرسومات	إنكسكيب - الشعار النصي - شعار الحروف - الشعار التصويري - الشعار
التهيئة للوحدة الأولى	يبدأ المعلم بتهيئة الطلبة ببداية الفصل الدراسي الجديد ويستعرض مضمون المقرر الدراسي للفصل الثاني، ثم يبدأ حصته بتجديد نشاط الطلبة من خلال الفيديو الخاص بالوحدة الأولى "إثراءات"، ثم يستعرض مفردات الدرس وأهدافه، ثم يُفعل دور الطالب من خلال ورقة العمل لتحقيق أهداف الوحدة، ومع نهاية الحصة يكلف الطلبة بحل النشاط الصفي، ثم يكلفهم بالواجب المنزلي.	تجربة المستخدم - واجهة المستخدم - الرسومات المتجهة - الرسومات	إنكسكيب - الشعار النصي - شعار الحروف - الشعار التصويري - الشعار
التهيئة للوحدة الثانية	يبدأ المعلم حصته بمراجعة الطلبة حول الواجب المنزلي المتعلق بالوحدة السابقة، ثم يجدد نشاط الطلبة من خلال الفيديو الخاص بالوحدة الثانية "إثراءات"، ثم يستعرض مفردات الدرس وأهدافه، ثم يُفعل دور الطالب من خلال ورقة العمل لتحقيق أهداف الوحدة، ومع نهاية الحصة يكلف الطلبة بحل النشاط الصفي ثم يكلفهم بالواجب المنزلي.	تجربة المستخدم - واجهة المستخدم - الرسومات المتجهة - الرسومات	إنكسكيب - الشعار النصي - شعار الحروف - الشعار التصويري - الشعار
التهيئة للوحدة الثالثة	يبدأ المعلم حصته بمراجعة الطلبة حول الواجب المنزلي المتعلق بالوحدة السابقة، ثم يجدد نشاط الطلبة من خلال الفيديو الخاص بالوحدة الثالثة "إثراءات"، ثم يستعرض مفردات الدرس وأهدافه، ثم يُفعل دور الطالب من خلال ورقة العمل لتحقيق أهداف الوحدة، ومع نهاية الحصة يكلف الطلبة بحل النشاط الصفي ثم يكلفهم بالواجب المنزلي، ثم يستعرض مشروع الوحدة.	تجربة المستخدم - واجهة المستخدم - الرسومات المتجهة - الرسومات	إنكسكيب - الشعار النصي - شعار الحروف - الشعار التصويري - الشعار

الوحدة	أهداف الدرس			نشاطات طلابية - التقويم المرحلي
	يتوقع من الطالب مع نهاية الدرس أن يكون لديه المعرفة التالية:	ورقة العمل	النشاط الصفي	
الأولى ١	١. أن يُعرف الطالب التسويق. ٢. أن يُعرف الطالب الإعلان. ٣. أن يشرح الطالب أنواع الإعلانات التجارية. ٤. أن يشرح الطالب مواصفات الإعلان الفعال. ٥. أن يُعرف الطالب التصميم الرسومي. ٦. أن يشرح الطالب أنواع التصميم الرسومي. ٧. أن يشرح الطالب مبادئ التصميم الرسومي.	ورقة العمل	تدريب: ١ صفحة: ١٧٧	إغلاق الدرس ماذا تعلمنا؟ ١. ما المقصود بالتسويق؟ ٢. ما المقصود بالإعلان؟ ٣. ما أنواع الإعلانات التجارية؟ مع الشرح؟ ٤. ما مواصفات الإعلان الفعال؟ مع الشرح؟ ٥. ماذا نقصد بالتصميم الرسومي؟ ٦. ما أنواع التصميم الرسومي؟ مع الشرح؟ ٧. ما مبادئ التصميم الرسومي؟ مع الشرح؟
الثانية ٢	٨. أن يشرح الطالب عناصر التصميم الرسومي. ٩. أن يقارن الطالب بين تجربة المستخدم وواجهة المستخدم. ١٠. أن يعدد الطالب برامج التصميم الرسومي المدفوعة. ١١. أن يعدد الطالب برامج التصميم الرسومي المجانية. ١٢. أن يقارن الطالب بين الرسومات المتجهة والرسومات النقطية.	اضغط هنا	تدريب: ٢ صفحة: ١٧٧	٨. ما هي عناصر التصميم الرسومي؟ مع الشرح؟ ٩. ما الفرق بين تجربة المستخدم وواجهة المستخدم؟ ١٠. ما أبرز برامج التصميم الرسومي المدفوعة؟ مع الوصف؟ ١١. ما أبرز برامج التصميم الرسومي المجانية؟ مع الوصف؟ ١٢. ما الفرق بين الرسومات المتجهة والرسومات النقطية؟
الثالثة ٣	١٣. أن يُعرف الطالب الشعار. ١٤. أن يشرح الطالب أنواع الشعارات. ١٥. أن يوضح الطالب مكونات واجهة برنامج إنكسكيب. ١٦. أن ينفذ الطالب حجم الشعار المطلوب في برنامج إنكسكيب. ١٧. أن يدرج الطالب صورة في برنامج إنكسكيب. ١٨. أن يدرج الطالب نص في برنامج إنكسكيب. ١٩. كيف تصدر الطالب شعار كصورة png.	تدريب من صفحة: ١٧٠ حتى صفحة: ١٧٦	التقويم النهائي	١٣. ما المقصود بالشعار؟ ١٤. ما أنواع الشعارات؟ مع الشرح؟ ١٥. ما مكونات واجهة برنامج إنكسكيب؟ ١٦. كيف تطبق إعداد حجم الشعار المطلوب؟ ١٧. كيف ندرج صورة في برنامج إنكسكيب؟ ١٨. كيف ندرج نص في برنامج إنكسكيب؟ ١٩. كيف تصدر الشعار كصورة png؟

العرض التقديمي	التقويم النهائي		استراتيجيات التعلم النشط	
	النشاط الإثرائي	قناة عين	النموذج الورقي	النموذج الإلكتروني
	إثراءات الوحدة الأولى تم إنشاء محتوى جديد سيحولك إلى الأيقونة في الموقع. الوحدة الثانية الوحدة الثالثة			
			<input checked="" type="checkbox"/> المناقشة والحوار <input checked="" type="checkbox"/> التطبيق العملي <input checked="" type="checkbox"/> التعلم التعاوني <input checked="" type="checkbox"/> الفصل المقلوب <input checked="" type="checkbox"/> تدريب الأقران <input checked="" type="checkbox"/> جدول KWLH <input type="checkbox"/> أخرى:	<input checked="" type="checkbox"/> الدقيقة الواحدة <input type="checkbox"/> التعلم بالمشايع <input type="checkbox"/> حل المشكلات <input type="checkbox"/> العصف الذهني <input type="checkbox"/> الاستقصاء <input type="checkbox"/> أخرى:

مهارات التفكير	الوحدة الأولى	الوحدة الثانية	الوحدة الثالثة
<input checked="" type="checkbox"/> استراتيجيات الفصل المقلوب اضغط هنا يبحث المعلم الطلبة على الاطلاع على مقال الدرس القادم من المدونة.	مهارة الاهتمام بالتفاصيل: لماذا علينا اختيار عناصر التصميم المناسبة؟	مهارة التمييز: أيهما أفضل عند التصميم الرسومات المتجهة أو الرسومات النقطية؟ مع توضيح السبب؟	مهارة التطوير الذاتي: كيف نستفيد من تصميم الشعارات في حياتنا اليومية؟
مشروع الوحدة	يطرح المعلم فكرة المشروع ويوضحها للطلاب، ويحثهم على الاطلاع واتباع الإرشادات المتعلقة في تنفيذ المشروع.		

اختبار الوحدة

النموذج الإلكتروني: [اضغط هنا](#)النموذج الورقي: [اضغط هنا](#)

التاريخ	عدد الحصص (١٦)	الوحدة	الدرس	عنوان الدرس
١٤٤٦ / /	حصة واحدة	-	-	اختبار الفترة الأولى
<p>● يبدأ المعلم حصته برفع معنويات الطلبة وفتح باب الاستفسارات والمراجعات لمدة ٥ دقائق، ثم يبدأ الطلبة اختبار الفترة الأولى.</p> <p>● يمكن للمعلم الاعتماد على نموذج اختبار الفترة الأولى التالي: اضغط هنا.</p>				
ملاحظات حول اختبار الفترة الأولى				

الاختبارات النهائية (٣٢+٣٣)

● يستطيع المعلم الاعتماد على نموذج الاختبار النهائي العملي التالي: [اضغط هنا](#)● يستطيع المعلم الاعتماد على نموذج الاختبار النهائي النظري التالي: [اضغط هنا](#)**ملاحظات حول الاختبارات النهائية**