الوحدة 1 | الدرس 3

صمم إعلانك الخاص

وصف الدرس

الغرض العام من هذا الدرس هو أن يتعلم الطلبة كيف يمكنهم إنشاء اللافتات الإعلانية وإضافة الأشكال والصور والتأثيرات أثناء استخدام أداة تصميم الرسوم البيانية.

ما سيتعلمه الطالب

> إنشاء الشعارات واللافتات الدعائية.

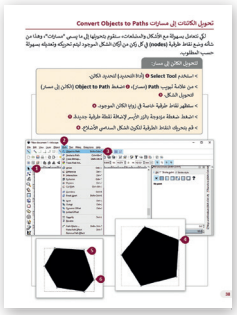
نتاجات التعلم

> كيفية إنشاء الشعارات واللافتات الإعلانية المطوية الترويجية.

المصطلحات

اللغة العربية	اللغة الإنجليزية
منشور إعلاني	Flyer
منحنى بيزير	Bezier curves
النقاط الطرفية	Nodes
مسار	Path
تتبع الصورة	Image trace
تدرج لوني	Gradient

التحديات المتوقعة



> قد يجد الطلبة صعوبات أثناء عملية تحويل الكائنات إلى مسارات. أخبرهم أنه من أجل رؤية النقاط الطرفية للكائنات، يجب عليهم الضغط ضغطاً مزدوجًا فوق الشكل، بعد ضغط أداة **Object to Path** (الكائن إلى مسار). أثناء تغيير موقع النقاط الطرفية، وحث الطلبة على توخي الحذر عند ضغط النقطة الطرفية ثم سحبها لتغيير موقعها. ذكّرهم أنه إذا ضغطوا في مكان آخر في الشكل، فقد يضيفون نقطة طرفية جديدة عن طريق الخطأ، أو يحولون خطًا إلى منحنى، ويغيرون الشكل تمامًا.

> عند إدراج نقطة طرفية جديدة، قم بتذكير الطلبة بأنه يجب عليهم أولاً ضغط تحرير المسارات **Edit Paths** جانب زر النقاط الطرفية، الموجود في مربع الأدوات **Tool box**. في أي حالة أخرى، لن يكونوا قادرين على تطبيق هذه المهارة.

> بعد تكرار الشكل، ذكّر الطلبة أنه يجب عليهم الضغط داخل الشكل المحدد وسحبه إلى مكان آخر حتى يتمكنوا من رؤية الشكل المكرر.

> بعد تحرير الشكل، ذكّر الطلبة بأنه يجب عليهم أولاً ضغط أداة التحديد Select من مربع الأداة **Tool box** ثم الضغط فوق الشكل لتحديده. ضع في اعتبارك أن الطلبة قد يواجهون صعوبات في فهم ذلك، لأنه في معظم الأوقات قد يعتقدون أنه يمكنهم تحديد الشكل بمجرد الضغط عليه.

التمهيد

> قدِّم الغرض من الدرس عن طريق تحفيز اهتمام الطلبة بالافتات الدعائية والعناصر الرسومية الأخرى باستخدام أداة تصميم الرسوم البيانية.

> ابدأ بطرح أسئلة على الطلبة مثل:

- هل تعرف ما هي اللافتة الدعائية؟
- هل سبق لك أن رأيت لافتات دعائية في مواقع الويب أو المجلات؟
- هل ترغب في إنشاء لافتة دعائية لكأس العالم 2022 في قطر؟
- كيف يمكنك تصميم مثل هذه الافتة الدعائية؟

> يمكنك أن تطلب من الطلبة إنشاء رسم بسيط يعرض الملصق الذي يرغبون في إنشائه. ناقش معهم أفكارهم بإيجاز لتحفيز اهتمامهم بالمهارات التي سيتعلمونها في هذا الدرس.

التلميحات الخاصة بالتنفيذ

> عند فتح برنامج **Inkscape**، ضع في اعتبارك أنه من الممكن وضع شريط **Snap and Command Bar** في الجانب الأيمن وليس في الجزء العلوي من نافذة البرنامج، حيث يحتفظ البرنامج بتغييرات الإعدادات المحفوظة السابقة. يمكنك تغيير موقع أشرطة الأدوات هذه بضغط زر "عرض" View في القائمة العلوية وتحديد واحد من الخيارات التالية، مخصصة **Custom**، افتراضية **Default** أوعريضة **Wide**.

> اشرح للطلبة كيف يمكنهم فتح لوحة الخصائص **Properties** لكل أداة. تظهر هذه اللوحة في الجانب الأيمن من الشاشة في معظم لقطات الشاشة المستخدمة في كتاب الطالب. يمكن للطلبة فتح لوحة الخصائص **Properties** بضغط الأداة التي يريدونها من القائمة العلوية. أخبرهم أن هذه اللوحة لا تفتح في حالة استخدام أداة من مربع الأدوات الأيسر. ضع في اعتبارك أن برنامج **Inkscape** يحتفظ بآخر التغييرات المحفوظة، مما يعني أنه في حالة فتح لوحة **Properties** في جلسة الحفظ الأخيرة، سيراها الطلبة في المرة التالية التي سيفتحون فيها البرنامج. خلاف ذلك، يجب عليهم فتحها من خلال النقر على الأداة التي يريدونها من القائمة العلوية كما هو موضح من قبل.

> ذكّر الطلبة بأنه يجب الرجوع إلى الرسومات المستخدمة في كتاب الطالب. ربما سيواجهون صعوبات في إنشاء نفس الأشكال بالضبط. حثهم على الاستمرار في تجربة المهارات التي سيتعلمونها في هذا الدرس. الهدف هنا ليس إنشاء الأشكال نفسها بالضبط ولكن فهم كيفية تطبيق المهارات التي سيتعلمونها، حتى لو لم تكن النتيجة النهائية فنية.

> أثناء تعلم كيفية استيراد الصور، أكّد على أهمية استخدام صور **PNG**. تدعم صور **PNG** الشفافية، وهي ضرورية أثناء استخدام العديد من الصور في طبقات مختلفة، في مشروع واحد.

> ذكّر الطلبة بأنه من الأفضل تعيين أبعاد حجم المستند في **Inkscape**، قبل إجراء أي إضافات أو تعديلات.

استراتيجيات غلق الدرس

في نهاية الدرس تأكد من تحقيق الطلبة لجميع أهداف الدرس وتقييم معرفتهم من خلال أسئلة على سبيل المثال لا الحصر:

> هل تستطيع أن تتذكر:

- كيفية استخدام **Inkscape** لإنشاء الأشكال الفنية وتحريرها.
- كيفية إدراج نقاط طرفية جديدة في الأشكال وتعبئتها بالألوان.
- كيفية الجمع بين الأشكال الفنية مع الصور لإنشاء شعارات لافتات دعائية أو ملصقات.

> ذكّر الطلبة بالمصطلحات الهامة وكرّرها معهم.

> يمكنك الاستعانة بتدريبات الكتاب لغلق الدرس.

التدريبات المقترحة لغلق الدرس

يمكنك استخدام التمرين الثاني ضمن استراتيجية غلق الدرس، للتأكد من إمكانية الطلبة لتطبيق المهارات التي تعلموها في هذا الدرس.

الصف الحادي عشر | المسار العلمي ومسار الإنسانيات

الفصل الأول| كتاب الطالب | صفحة 62

الفروق الفردية

تمارين إضافية للطلبة ذوي التحصيل المرتفع

> بعد الانتهاء من التمرين الأول في هذا الدرس، اطلب من الطلبة إعادة تعديل النقاط الطرفية للشعار الذي قاموا بإنشائه من أجل إعادة تشكيله. يجب أن يحتوي الشعار الجديد على واحد على الأقل من الأشكال التالية:

> **Pentagon, Exagon** أو **Rhobes**.

الإجابات النموذجية للتدريبات:

1

تقوم مدرستك بتنظيم مسابقة لإنشاء شعار المدرسة الجديد. قم بإنشاء شعار باستخدام الأدوات التي تعلمتها في هذا الدرس للمشاركة في هذه المسابقة.

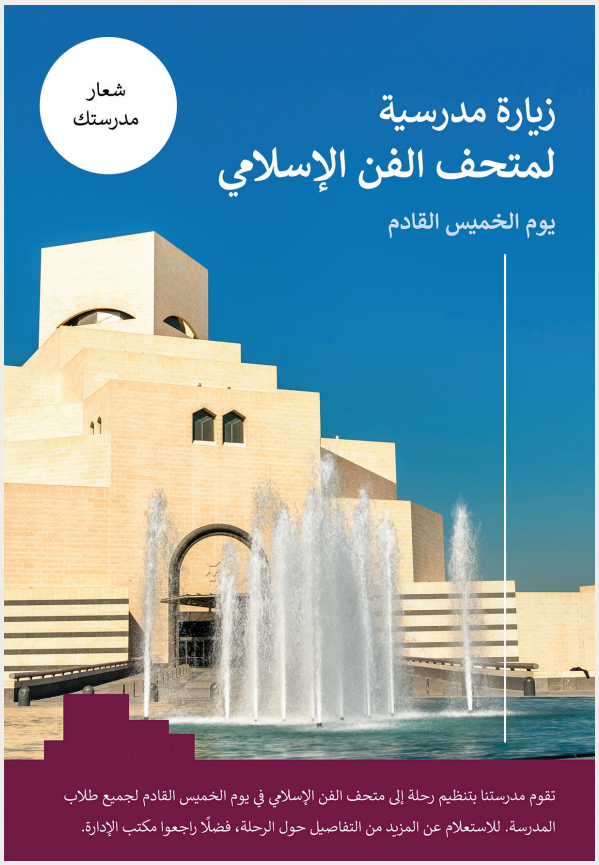
تلميح:

حث الطلبة على إنشاء شعار بسيط باستخدام الأشكال وإضافة وتغيير النقاط الطرفية والألوان. يتمتع الطلبة بحرية استخدام أي شكل ولون يريدون.

2

تم تكليفك بتصميم ملصقٍ إعلاني للترويج رحلة مدرسية إلى متحف الفن الإسلامي. لكي تنشئ هذا الملصق، عليك أن تتبع الخطوات التالية:

> ارسم تصميمًا أوليًا يظهر ما سيكون عليه الشكل النهائي للملصق وذلك قبل بدء العمل.
> اختر حجم الصفحة.
> أضف الكائنات المناسبة وحولها لمسارات.
> استخدم أداة منحنيات Bezier لجعل الكائنات ذات مظهر أفضل.
> أضف الصور المطلوبة.
> قم بكتابة النص المناسب.
> استخدم شعار مدرستك الذي قمت بإنشائه في نشاط سابق.



تلميح:

يمكن للطلبة استخدام الصورة "QA.11.3.3_exercise 2.png" أو يمكنهم البحث عبر الإنترنت للعثور على صورة من اختيارهم.

ذكّرهم بأن هذا الملصق هو مجرد مثال.