



# تحضير مادة التصميم الجرافيكي

الوحدة الخامسة برنامج أدوبي الـ إيلستريـتور

## النتاج العام للوحدة:

معرفة مفهوم الإليستريتور واستخدامه،  
معرفة أدوات وقوائم البرنامج ومحتوياتها، والقدرة على استخدامها،  
تحديد الفرق بين برنامجي الإليستريتور والفوتوشوب.

## الأهداف المتوقعة من الوحدة:

- 1- أن تكون الطالبة قادرة على صياغة تعريف برنامج الإليستريتور.
- 2- أن تعرف الطالبة أدوات البرنامج وطرق استخدامها.
- 3- أن تحدد الطالبة قوائم البرنامج وتصف محتوياتها.
- 4- أن تكون الطالبة قادرة على استخدام أوامر البرنامج من خلال اختصاراتها.
- 5- أن تكون الطالبة قادرة على التمييز بين برنامجي الفوتوشوب وبرنامج الإليستريتور.

## التخطيط للمواقف التعليمية التعلمية: الإجراءات/ خطوات تنفيذ الموقف التعليمي وتقويمه.

عنوان الموقف التعليمي التعلمي (1\_ 0) **الدرس الأول:** مفهوم برنامج الإليستريتور (Illustrator) واستخداماته.

## الأهداف التعليمية للموقف التعليمي:

- الأهداف التعليمية للموقف التعليمي:
1. التعرف إلى مفهوم برنامج Adobe Illustrator.
  2. التمييز بين الرسومات المتجهة Vector والرسومات النقطية Raster.
  3. تحديد مجالات استخدام برنامج الإليستريتور في التصميم الجرافيكي.
  4. ذكر أمثلة على أعمال يمكن تنفيذها باستخدام البرنامج.
  5. إدراك أهمية البرنامج في سوق العمل بمجال التصميم.
  6. تنمية الوعي التقني والمهني لدى الطالبة.
  7. المشاركة الفعالة في الحوار والمناقشة الصفية.

## نشاط استهلاكي:

تعرض المعلمة مجموعة تصاميم (شعارات، أيقونات، ملصقات) وتطرح الأسئلة التالية:

هل يمكن تكبير هذا التصميم دون أن يفقد جودته؟  
أي من هذه الأعمال يبدو مناسباً للشعارات؟ ولماذا؟  
هل تعرفون برامج تستخدم لإنجاز هذه الأعمال؟

## استراتيجية التدريس:

تعتمد المعلمة في تنفيذ هذا الموقف التعليمي على:  
استراتيجية الحوار والمناقشة  
استراتيجية التعلم بالاكشاف  
استراتيجية العصف الذهني  
استراتيجية التعلم بالمشاهدة

## المنهجية:

حوار ومناقشة / عرض مرئي / تعلم تشاركي  
يتم إشراك الطالبات في تحليل الأمثلة المعروضة واستنتاج خصائص البرنامج.

دور المعلم أثناء تنفيذ الموقف التعليمي:

1. تهيئة البيئة الصفية وعرض أمثلة لأعمال منفذة ببرنامج Illustrator.
2. طرح أسئلة موجهة تقود الطالبات لاكتشاف مفهوم الرسومات المتجهة.
3. شرح مفهوم برنامج الإليستريتور وأهم خصائصه بشكل مبسط.
4. توضيح الفرق بين Photoshop و Illustrator من حيث الاستخدام.
5. ربط البرنامج بمجالات التصميم المختلفة وسوق العمل.
6. تشجيع الطالبات على المشاركة وطرح الأسئلة.
7. تقديم تغذية راجعة فورية وتصحيح المفاهيم الخاطئة.

توظيف الكفايات الشخصية والاجتماعية:

التواصل الفعال  
التفكير التحليلي  
العمل الجماعي  
تنمية الوعي المهني

التقويم (تكويني):

طرح أسئلة شفوية مثل:  
ما هو برنامج Illustrator؟  
ما المقصود بالرسومات المتجهة؟  
لماذا يُستخدم الإليستريتور في تصميم الشعارات؟  
اذكري ثلاثة استخدامات للبرنامج.

جمع البيانات ومعالجتها:

- ☒ مفهوم برنامج Illustrator
- ☒ مفهوم الرسومات المتجهة (Vector)
- ☒ مجالات استخدام البرنامج:
- 1) تصميم الشعارات
- 2) الأيقونات
- 3) الملصقات
- 4) الرسومات التوضيحية
- 5) الهوية البصرية

تحليل نماذج تصميمية وربطها بنوع البرنامج المستخدم.

التقويم:

- 1- قوائم رصد لمتابعة المشاركة
- 2- تقييم الفهم النظري لمفهوم البرنامج واستخداماته

## توظيف المعلومات وتطبيقها (تطبيق عملي تمهيدي):

نشاط تطبيقي بسيط:

- ١- فتح برنامج Illustrator والتعرّف إلى واجهته.
- ٢- رسم أشكال هندسية بسيطة باستخدام أدوات الرسم.
- ٣- ملاحظة إمكانية تكبير الرسم دون فقدان الجودة.  
(تمهيد للمواقف التطبيقية القادمة)

توفير المواد اللازمة لتنفيذ الموقف التعليمي:

حاسوب / برنامج Adobe Illustrator / جهاز عرض / وايت بورد

مكان التنفيذ:

مشغل الجرافيك

ملاحظة: توضيح قواعد استخدام الحاسوب والالتزام بالأمن والسلامة المهنية.

التقويم النهائي:

قوائم رصد

تقييم قدرة الطالبة على:

١- فهم مفهوم البرنامج

٢- التمييز بين استخداماته

٣- الربط بين البرنامج ومجال التصميم

الملاحظات:

.....

.....

.....

.....

التخطيط للمواقف التعليمية التعليمية: الإجراءات/ خطوات تنفيذ الموقف التعليمي وتقويمه.

عنوان الموقف التعليمي التعليمي (٢\_ 0) **الدرس الثاني**: أدوات برنامج الإليستريتور (Illustrator) وقوائمها واستخداماتها.

الأهداف التعليمية للموقف التعليمي:



- الأهداف التعليمية للموقف التعليمي:
1. في نهاية هذا الموقف التعليمي يتوقع من الطالبة أن تكون قادرة على: التعرف إلى واجهة برنامج Adobe Illustrator.
  2. تحديد الأدوات الأساسية في شريط الأدوات ووظيفة كل منها.
  3. التعرف إلى القوائم الرئيسية في البرنامج ومحتوياتها.
  4. التمييز بين أدوات الرسم، التحديد، التلوين، والنص.
  5. استخدام الأدوات الأساسية استخدامًا صحيحًا في تنفيذ أشكال بسيطة.
  6. تنمية المهارات التقنية في التعامل مع البرنامج.
  7. الالتزام بقواعد العمل داخل مشغل الجرافيك.

نشاط استهلالي:

تعرض المعلمة واجهة برنامج Illustrator على شاشة العرض وتطرح الأسئلة التالية:

- ؟ ما أول شيء تلاحظونه في واجهة البرنامج؟
- ؟ هل جميع الأدوات متشابهة في الاستخدام؟
- ؟ لماذا نحتاج أكثر من أداة للرسم؟

استراتيجية التدريس:

تعتمد المعلمة في تنفيذ هذا الموقف التعليمي على:

- استراتيجية العرض العملي
- استراتيجية الحوار والمناقشة
- استراتيجية التعلم بالممارسة
- استراتيجية التعلم التعاوني

المنهجية:

شرح عملي مباشر / تطبيق فردي / عمل جماعي  
يتم تنفيذ الخطوات أمام الطالبات ثم يُطلب منهن التطبيق العملي.

دور المعلم أثناء تنفيذ الموقف التعليمي:

1. تشغيل برنامج Illustrator وشرح مكونات الواجهة الرئيسية.
2. تعريف الطالبات بشريط الأدوات و شرح وظيفة كل أداة أساسية.
3. توضيح القوائم الرئيسية في البرنامج (File – Edit – Object – View – Window).
4. عرض أمثلة عملية لاستخدام الأدوات (رسم، تلوين، تحريك).
5. متابعة تطبيق الطالبات وتصحيح الأخطاء مباشرة.
6. تقديم تغذية راجعة فردية وجماعية.
7. التأكيد على التنظيم وحفظ الملفات بشكل صحيح.

## توظيف الكفايات الشخصية والاجتماعية:

الدقة والانتباه  
التعاون وتبادل الخبرات  
تحمل المسؤولية  
الالتزام بقواعد العمل

## التقويم (تكويني):

طرح أسئلة شفوية مثل:  
ما وظيفة أداة التحديد (Selection Tool)؟  
متى نستخدم أداة القلم (Pen Tool)؟  
ما أهمية قائمة File؟  
كيف نغير لون الشكل؟

## جمع البيانات ومعالجتها:

التعرّف إلى:  
أولاً: شريط الأدوات (Tools):  
Selection Tool  
Direct Selection Tool  
Pen Tool  
Shape Tools  
Type Tool  
Fill & Stroke  
Zoom Tool

ثانياً: القوائم الرئيسية:  
File: إنشاء، حفظ، تصدير  
Edit: التراجع، النسخ، اللصق  
Object: التعامل مع الكائنات  
View: التكبير، العرض  
Window: إظهار الأدوات واللوحات

## التقويم:

قوائم رصد لمتابعة استخدام الأدوات  
تقييم دقة التعامل مع الأدوات والقوائم

## توظيف المعلومات وتطبيقها (تطبيق عملي تمهيدي):

تنفيذ نشاط عملي:  
رسم أشكال هندسية بسيطة باستخدام أدوات الرسم.  
تلوين الأشكال باستخدام Stroke و Fill.  
كتابة نص بسيط باستخدام Type Tool.  
حفظ الملف بالامتداد الصحيح.

## توفير المواد اللازمة لتنفيذ الموقف التعليمي:

حاسوب / برنامج Adobe Illustrator / جهاز عرض / كراسة متابعة

## مكان التنفيذ:

مشغل الجرافيك  
ملاحظة: توضيح قواعد استخدام الحاسوب والالتزام بالأمن والسلامة المهنية.

## التقويم النهائي:

قوائم رصد  
تقييم قدرة الطالبة على:  
١- استخدام الأدوات الأساسية  
٢- التنقل بين القوائم  
٣- تنفيذ شكل بسيط بشكل صحيح

## الملاحظات:

.....

.....

.....

.....

**المواد اللازمة لتنفيذ الموقف التعليمي:**

حاسوب / برنامجي Photoshop و Illustrator / جهاز عرض

**مكان التنفيذ:**

مشغل الجرافيك  
توضيح قواعد استخدام الحاسوب والالتزام بالأمن والسلامة المهنية.

**التقويم النهائي:**

قوائم رصد  
تقييم قدرة الطالبة على:  
١- التمييز بين البرنامجين  
٢- اختيار البرنامج المناسب  
٣- تفسير سبب الاختيار

**الملاحظات:**

.....

.....

.....

.....

التخطيط للمواقف التعليمية التعليمية: الإجراءات/ خطوات تنفيذ الموقف التعليمي وتقويمه.

عنوان الموقف التعليمي التعليمي (٣ \_ ٥) **الدرس الثالث:** الفرق بين برنامجي الفوتوشوب (Photoshop) والاليستريتور (Illustrator)

الأهداف التعليمية للموقف التعليمي:

في نهاية هذا الموقف التعليمي يتوقع من الطالبة أن تكون قادرة على:

١. التعرف إلى طبيعة كل من برنامجي Photoshop و Illustrator.
٢. التمييز بين الرسومات النقطية (Raster) و الرسومات المتجهة (Vector).
٣. المقارنة بين استخدامات كل برنامج في التصميم الجرافيكي.
٤. اختيار البرنامج المناسب حسب نوع العمل التصميمي.
٥. إدراك أهمية استخدام البرنامج الصحيح للحصول على نتائج احترافية.
٦. تنمية التفكير التحليلي واتخاذ القرار.
٧. العمل ضمن فريق والمشاركة في النقاش.

نشاط استهلاكي:

تعرض المعلمة تصميماً واحداً تم تنفيذه ببرنامج Photoshop وآخر ببرنامج Illustrator وتطرح الأسئلة:  
أي التصميمين يمكن تكبيره دون فقدان الجودة؟  
أيهما مناسب لتصميم شعار؟ ولماذا؟  
متى نستخدم الفوتوشوب ومتى نستخدم الاليستريتور؟

استراتيجية التدريس:

تعتمد المعلمة في تنفيذ هذا الموقف التعليمي على:  
استراتيجية الحوار والمناقشة  
استراتيجية المقارنة  
استراتيجية التعلم بالاكشاف  
استراتيجية التعلم التعاوني

المنهجية:

حوار ومناقشة / تحليل بصري / عمل في مجموعات  
يتم تقسيم الطالبات إلى مجموعات:  
مجموعة Photoshop  
مجموعة Illustrator  
تقوم كل مجموعة بشرح خصائص البرنامج الذي تمثله.

دور المعلم أثناء تنفيذ الموقف التعليمي:

١. عرض أمثلة عملية توضح الفرق بين البرنامجين.
٢. توجيه الأسئلة التي تساعد على استنتاج الفروقات الأساسية.
٣. شرح مفهوم الرسومات النقطية والمتجهة بطريقة مبسطة.
٤. تنظيم النقاش وتوضيح المفاهيم الخاطئة.
٥. ربط استخدام كل برنامج بأنواع الأعمال التصميمية.
٦. تشجيع التفكير النقدي والمشاركة الفعالة.
٧. تقديم تغذية راجعة فورية.

## توظيف الكفايات الشخصية والاجتماعية:

التواصل الفعال  
التفكير التحليلي  
العمل بروح الفريق  
اتخاذ القرار المناسب

## التقويم (تكويني):

طرح أسئلة شفوية مثل:  
ما الفرق بين الصور النقطية والمتجهة؟  
لماذا لا يُستخدم الفوتوشوب لتصميم الشعارات؟  
اذكري مثالاً لعمل يناسب الاليس تري تونر أكثر.

## جمع البيانات ومعالجتها:

برنامج Photoshop:  
يعتمد على الصور النقطية (Pixels)  
يستخدم في:  
تعديل الصور  
الدمج والمؤثرات  
المعالجة اللونية  
يفقد الجودة عند التكبير

برنامج Illustrator:  
يعتمد على الرسومات المتجهة (Vector)  
يستخدم في:  
تصميم الشعارات  
الأيقونات  
الرسومات التوضيحية  
لا يفقد الجودة عند التكبير

## التقويم:

قوائم رصد لمتابعة المشاركة  
تقييم قدرة الطالبة على المقارنة الصحيحة

## توظيف المعلومات وتطبيقها (تطبيق عملي تمهيدي):

نشاط تطبيقي:  
إعطاء مهمة تصميم (شعار / إعلان / صورة معدلة).  
تحديد البرنامج الأنسب لتنفيذها مع تبرير الاختيار.  
يمكن تنفيذ التصميم فعلياً أو الاكتفاء بالتحليل حسب زمن الحصة