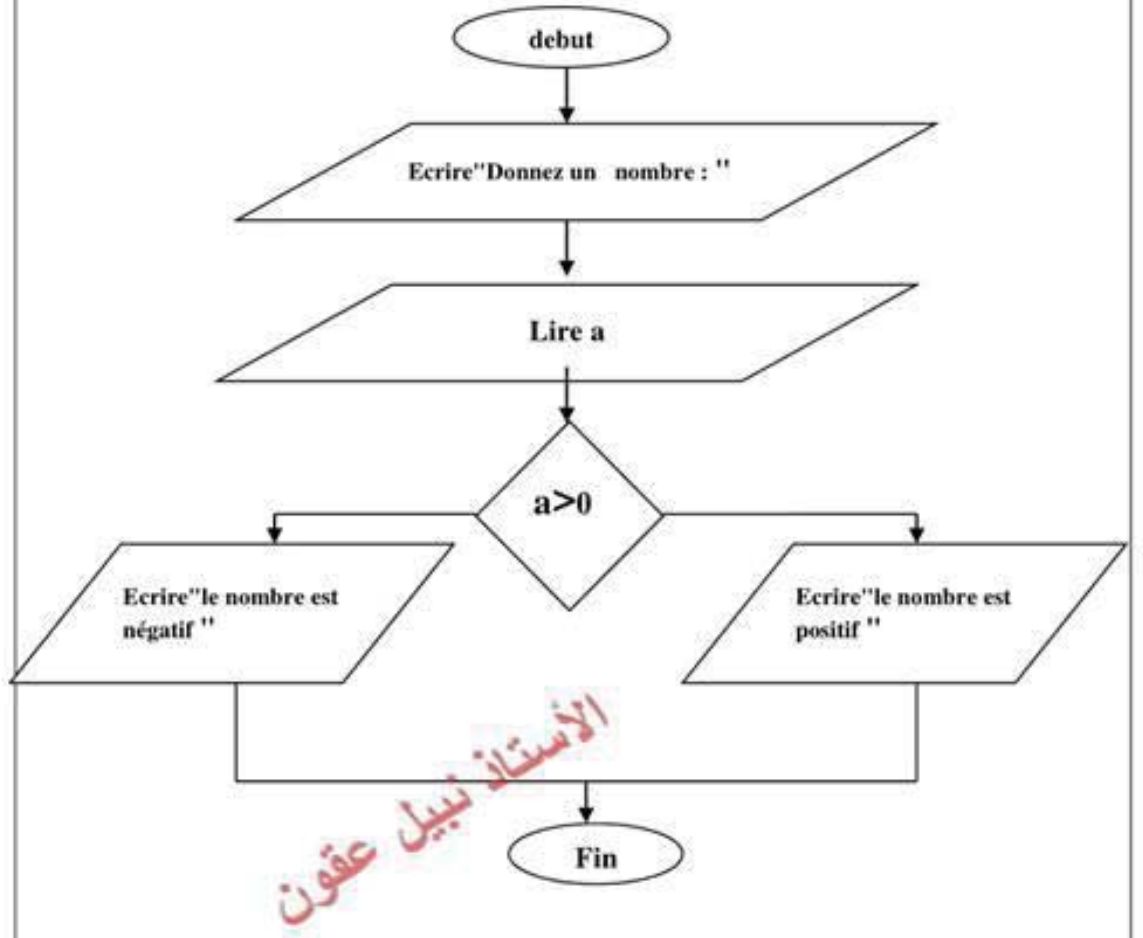


العلامة		عناصر الإجابة
مجموع	مجزأة	
5ن	2.5ن	<p>الجواب الأول:</p> <p>1- المتعلم له نقائص في بعض التعلّمات تتمثل فيما يلي:</p> <ul style="list-style-type: none">- جزء التصريحات بالمتغيرات.- تعليمة القراءة.- لا يفرق بين رمز المساواة ورمز تعليمة الإسناد.- لا يميز بين كتابة نص ومحتوى متغير
	2.5ن	<p>2- يمكن الاستفادة من نفس الوضعية السابقة، نحصل على ما يلي:</p> <pre>Algorithme calcul; Var Largeur ,longueur, perimetre:Integer; Debut Ecrire (" Entrez la Largeur :"); Lire(longueur); Ecrire (" Entrez la Longueur :"); Lire (Longueur); Perimetre <- (Largeur+Longueur)*2; Ecrire ("perimetre : "); Ecrire (perimetre) Fin.</pre>

		<p>الجواب الثاني:</p> <ul style="list-style-type: none"> - التعليمية تهتم بمحتويات المواد، وكيفية توصيل التعلّمات، بالمقابل البيداغوجيا تهتم بطرق التدريس. - التعليمية متجذرة بقوة في محتوى المادة، بينما البيداغوجيا تتعدى المواد لتهتم بالطرق والعمليات ومواقف التعلّم، أي علاقة المعلم بالمتعلم. - التعليمية تركز على التفكير في كيفية نقل المعارف، في حين البيداغوجيا تركز على ممارسات المتعلم داخل القسم. - في التعليمية نتساءل، ما هي المعارف اللازم تبليغها وكيف يتم التجاوب معها من طرف المتعلمين وما هي وضعيات التعلّم التي يتم توظيفها، بينما في البيداغوجيا نتساءل، ما هو التنظيم المعتمد في القسم وكيفية تسييره لتوصيل المعارف واختيار الأنشطة المناسبة. ملاحظة: تقبل جميع الأجوبة التي تصب في نفس السياق.
5ن	4×1.25	
		<p>الجواب الثالث:</p> <p>بعد التطرق لنص التطبيق، يتم التذكير ببعض المعارف المكتسبة حول المخططات الانسيابية. ثم يقوم بما يلي:</p> <ul style="list-style-type: none"> - إنجاز المخطط بدون استعمال الأجهزة، فرديا أم جماعيا. - التحقق من عدم وجود صعوبات في استعمال LARP من طرف المتعلمين. - ملاحظة عمل التلاميذ على الأجهزة بتوظيف برمجية Net support School إن وجدت، والتأكد من تبريراتهم لاختيار الرموز والأشكال المستعملة في المخطط. - معرفة نسبة المتعلمين الذين أنجزوا العمل والذين أخفقوا. - القيام بحل جماعي بتوجيه من المعلم. - المعالجة البيداغوجية.
5ن	ان ان ان ان 0.5ن 0.5ن	



الجواب الرابع:

- أن يتعرف على خطوات حل المشكلة.
- أن ينشئ مخططا انسيابيا.
- أن يتعرف على أجزاء مكونات الخوارزمية.
- أن يتعرف على المتغيرات وأنواعها والثوابت.
- أن ينفذ خوارزمية بسيطة.
- أن يتعرف على التعليمات التسلسلية: إسناد، قراءة وكتابة.
- أن يتعرف على التعليمات الشرطية بأنواعها.
- أن يتعرف على التعليمات التكرارية.
- يستطيع توظيف برمجية Algobox في تنفيذ خوارزمية.
- يستطيع توظيف Larp في إنشاء مخطط انسيابي.

5ن

10×0.5