

مصفوفة مقرر : (تكنولوجيا الرسوم المتحركة) كود / ٤٢٠٥ الفرقة / الرابعة

التقويم البنائي أو التكويني	أساليب وطرق التقويم										الموضوعات في الأسبوع																
	التقويم الختامي أو النهائي					استراتيجية التعليم والتعلم					١٥	١٤	١٣ - ١٢	١١ - ٩	٨	٧ - ٥	٤ - ٣	٢	١								
التقويم البنائي أو التكويني	التقويم الختامي أو النهائي	استراتيجية التعليم والتعلم التفاعلي	استراتيجية التعلم التجريبي	استراتيجية التعلم الذاتي	استراتيجية التعليم الغير مباشر	استراتيجية التعليم المباشر	مناقشات وعروض تعليمية	تعريف تطبيقية	حل مشكلات	مشاريع تطبيقية	إجراء بحوث	تجارب معملية	زيارات ميدانية	التعلم التعاوني	التعلم الإلكتروني	العصف الذهني	امتحان نظري	تقديم مشروعات تصميمية	تكاليف ووجبات منزلية	مناقشات وتقويم أداء صفى	اختيار شفوي	اختيار عملي	الملاحظة	المقابلات	التقويم الشخصي للطلاب	مف الإجاز	
التنتائج التعليمية المستهدفة من المقرر																											
عرض محتوى المقرر كاملاً بتاريخ التسليم والمطلوبات النهائية																											
عرض عام لعطوات انتاج فيلم ثلاثى الأبعاد.																											
شرح أساليب التحريك للشخصيات الأدمية.																											
شرح للحركات المستخدمة في برنامج الفلمس وطلب بحث فردى مقارنة لأنواع الحركات الأظهر المستخدمة في البرنامج.																											
استلام الأبحاث المطلوبة وتحديد مواضع العرض																											
عروض من الطلبة للأبحاث																											
شرح أساليب التحريك للشخصيات فى مجموعات ومتى يتم استخدامها.																											
مراجعة على مسبق ومناقشات																											
تقديم آخر العام																											
أ- الفهم والمعرفة:																											
١ أ) يحدد مراحل تصميم فيلم الرسوم المتحركة.																											
٢ أ) يعد طرق نمذجة العناصر فى الرسوم المتحركة.																											
٣ أ) يُعرّف أسلوب تنظيم نقطة بحثية فى مجال الرسوم المتحركة.																											
ب- المهارات الذهنية:																											
١ ب) يحلل أهم عناصر فيلم الرسوم المتحركة.																											
٢ ب) يربط بين اساليب التعبير الفني بما يوجه أسلوب التصميم.																											
٣ ب) يطور القدرة على حل مشكلات التصميم والتنفيذ.																											
ج- المهارات المهنية الخاصة بالمقرر:																											
١ ج) يستخدم الحاسب فى التصميم ووضع البدائل وتعديلها والإخراج النهائي.																											
٢ ج) يتدرب على تحليل الأعمال الفنية وأفلام الرسوم المتحركة.																											
٣ ج) يرصد المشكلات التي تواجه فيلم الرسوم المتحركة ووضع حلول لمعالجتها.																											
د - المهارات العامة:																											
١ د) يناقش خطوات اتمام العمل الفني والتعديل أثناء العمل.																											
٢ د) يستخدم تقنيات الحاسب الآلي، وسائل الاتصال الحديثة.																											
٣ د) يحدد المعلومات المطلوبة للعمل، يعد البحوث، يتبادل الحوار، يرصد المشكلات ويضع تصور لمعالجتها.																											