

نظرة عامة على ورشة العمل

فيما يلي جدول أعمال مقترح لورشة عمل مدتها ساعة واحدة:

أولاً ، اجتمعوا كمجموعة لعرض
الموضوع وتوليد الأفكار.

تخيل
١٠ دقائق

بعد ذلك ، ساعد المشاركين أثناء
صنعهم لعبة المطاردة ، والعمل
بالسرعة التي تناسبهم.

اصنع
٤٠ دقيقة

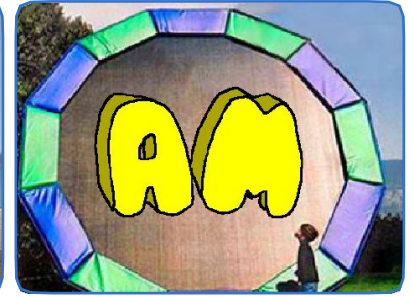
في نهاية الجلسة، اجتمعوا معا
لمشاركة عملكم واعطاء النصائح.

شارك
١٠ دقائق

دليل المعلمين

تحريك اسم

باستخدام هذا الدليل ، يمكنك التخطيط لورشة عمل مدتها ساعة واحدة وإدارتها باستخدام لغة سكراتش Scratch. سيكتسب المشاركون خبرة في البرمجة أثناء قيامهم بتحريك الحروف في كلمة أو اسم.



تخيّل



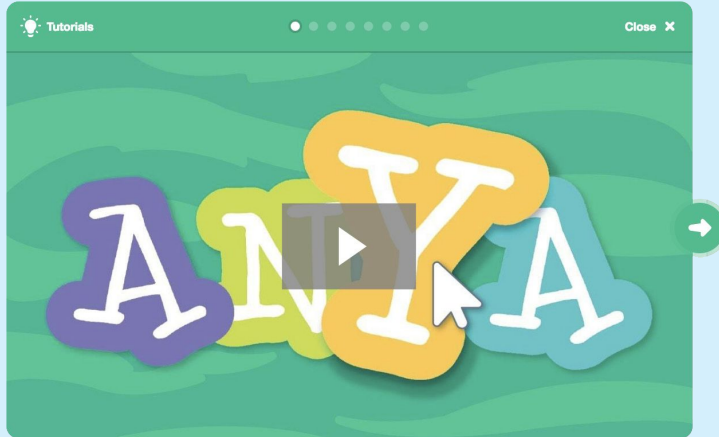
ابدأ بجمع المشاركين لعرض الموضوع وإطلاق الأفكار للمشاريع.

نشاط الإحماء: أشكال الحروف

اجمع مجموعة المشاركين في دائرة. اطلب من كل مشارك أن يقول اسمه، ثم اطلب من الجميع في المجموعة تمثيل شكل الحرف الأول.

تقديم الأفكار والإلهام

اعرض الفيديو التمهيدي للبرنامج التعليمي Animate Your Name. يعرض الفيديو مجموعة متنوعة من المشاريع للأفكار والإلهام.



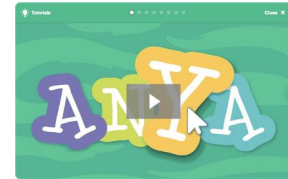
scratch.mit.edu/name

اطلع عليه في

تحضر للورشة

استخدم هذه القائمة المرجعية للتحضير لورشة العمل.

□ راجع البرنامج التعليمي



يوضح البرنامج التعليمي Animate Your Name للمشاركين كيفية إنشاء مشاريعهم الخاصة. قم بالاطلاع على البرنامج التعليمي قبل ورشة العمل الخاصة بك وجرب الخطوات القليلة الأولى.

□ اطبع بطاقات النشاط

اطبع عدد من بطاقات لعبة المطاردة لتكون متاحة للمشاركين خلال ورشة العمل. يمكنك تنزيل البطاقات على: scratch.mit.edu/ideas



□ تأكد من أن المشاركين لديهم حسابات على منصة سكراتش

يمكن للمشاركين الاشتراك في حسابات سكراتش الخاصة بهم في scratch.mit.edu، أو يمكنك إعداد حسابات الطلاب إذا كان لديك حساب معلم. لطلب حساب معلم، انتقل إلى:

scratch.mit.edu/educators

□ قم بإعداد أجهزة الكمبيوتر أو لابتوب

ترتيب أجهزة الكمبيوتر بحيث يمكن للمشاركين العمل بشكل فردي أو في أزواج.

□ قم بإعداد كمبيوتر مربوط على جهاز عرض أو شاشة كبيرة

يمكنك استخدام جهاز العرض لعرض أمثلة وتوضيح كيفية البدء.



اصنع

دعم المشاركين أثناء إنشاء مشروع تحريك اسمك. اقترح العمل في أزواج.

ابدأ بالمتطلبات

اطرح أسئلة على المشاركين للبدء

هل ترغب بتحريك اسمك أو الأحرف الأولى من اسمك أو اسم المستخدم؟

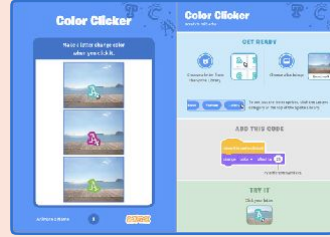
ما هو الحرف الذي تريد أن تبدأ بها؟

توفير المصادر

اعرض خيارات للبدء



قد يرغب بعض المشاركين في متابعة البرنامج التعليمي عبر الإنترنت: scratch.mit.edu/name



قد يرغب آخرون في استكشافها باستخدام البطاقات المطبوعة: scratch.mit.edu/ideas

اقترح أفكار للبدء

- اختر حرف
- اجعله يغير لونه

- أضف صوت
- أضف خلفية



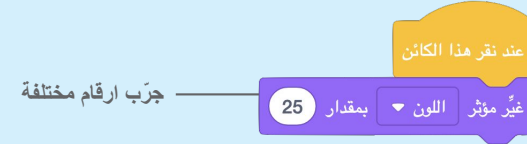
توضيح الخطوات الأولى

وضّح الخطوات القليلة الأولى من البرنامج التعليمي حتى يتمكن المشاركون من معرفة كيفية البدء.

في منصة السكراتش انقر على انشيء، أو في برنامج السكراتش على جهاز انقر على ملف - جديد. ثم اختر حرف من مكتبة الكائنات:



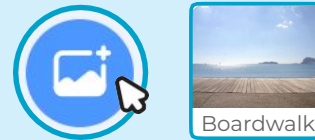
اجعلها تفعل شيئا:



قم بإضافة صوت:



اختر خلفية جديدة:





شارك

اطلب من المشاركين مشاركة مشاريعهم مع الأشخاص الجالسين معهم.

اسأل اسئلة بامكانهم مناقشتها :

ما الذي يعجبك أكثر في المشروع الذي قمت به؟

ما هو الجزء الأصعب؟

إذا كان لديك المزيد من الوقت ، فما الذي ستضيفه أو تغيّره؟

ما التالي ؟

يمكن للمشاركين استخدام الأفكار والمفاهيم من ورشة العمل هذه لإنشاء مجموعة واسعة من المشاريع. فيما يلي بعض الاختلافات في مشروع تحريك الاسم الذي يمكنك اقتراحه.



اسماء اخرى

حرك إسم شخصيتك المفضلة من كتاب أو فيلم. أو حرك حروف اسم مدرستك أو مدينتك.



ابدأ بصورة

اطلب من المشاركين إحضار صورة (أو العثور على صورة على موقع الويب) وتحريك كلمة تتوافق مع الصورة.



قصائد

اصنع أكروستيك تفاعلي (أكروستيك: هي مصطلح يمثل قصيدة حيث توضح الأحرف الأولى من كل سطر كلمة وتقرأ لأسفل).

سكراتش هو مشروع لمجموعة رياض الأطفال مدى الحياة في مختبر الوسائط في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا.

أشياء أكثر لتجربتها

أضف حروف أكثر وحركات !



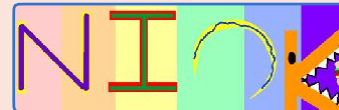
- ارسم حرف
- اجعله يدور
- اجعله ينزلق
- غيّر حجمه

ادعم التعاون



عندما يتعثر شخص ما، قم بجمعه مع مشارك آخر يمكنه المساعدة.

- هل ترى فكرة رائعة؟ اطلب من منشئ المحتوى مشاركتها مع الآخرين.



شجّع التجريب

ساعد المشاركين على الشعور بالراحة في تجربة مجموعات مختلفة من الكتل ورؤية ما يحدث.

لفهم عملية تفكيرهم، يمكنك طرح الأسئلة التالية :

ما الذي تعمل عليه الآن؟

ما الذي تفكر في تجربته بعد ذلك؟