

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

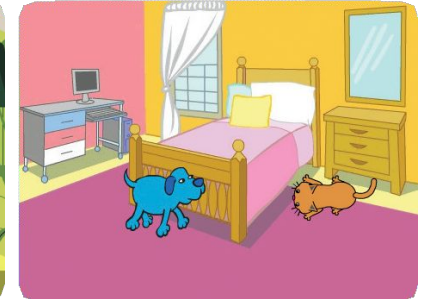
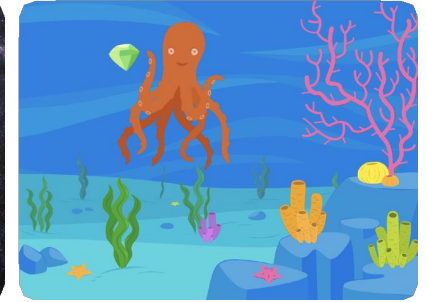
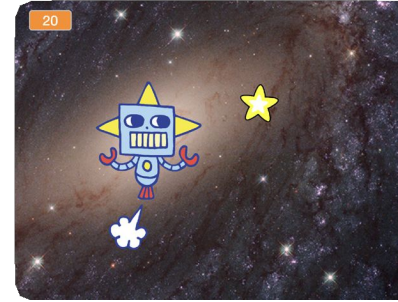
في نهاية الجلسة، اجتمعوا معا
لمشاركة عملكم واعطاء النصائح.

شارك
١٠ دقائق

دليل المعلمين

اصنع لعبة مطاردة

باستخدام هذا الدليل ، يمكنك التخطيط لورشة عمل مدتها ساعة واحدة وإدارتها باستخدام لغة السكراش Scratch. سيقوم المشاركون بعمل لعبة تتضمن متغيرا لتسجيل النتيجة.





تخيل

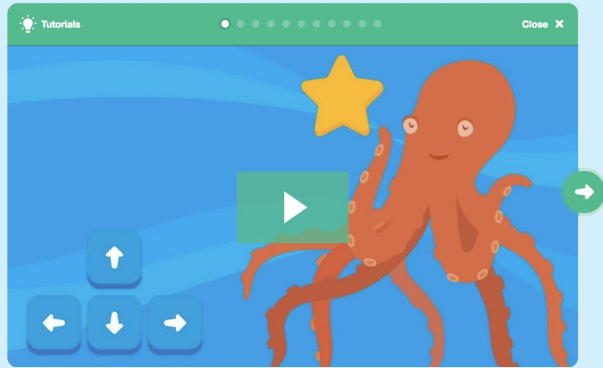
ابدأ بجمع المشاركين لعرض الموضوع وإطلاق الأفكار للمشاريع.

نشاط الإحماء: مطاردة خيالية

اجمع المشاركين في دائرة. ابدأ بإعطاء مثال على شيء يطارد شيئاً آخر ، مثل "الكلب يطارد الديناصور". يضيف الشخص التالي ، مثل ، "الديناصور يطارد دونات". يضيف الشخص التالي بقوله: "الدونات تطارد بطة". أو أي مخلوق أو كائن يختارونه. استمر حتى يضيف كل شخص إلى لعبة المطاردة الخيالية هذه.

تقديم الأفكار والإلهام

لإثارة الأفكار ، شاهد فيديو Make a Chase Game في بداية البرنامج التعليمي.



scratch.mit.edu/chase

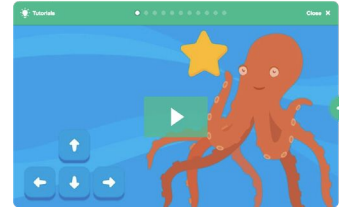
شاهد الفيديو على

تحضر للورشة

استخدم هذه القائمة المرجعية للتحضير لورشة العمل.

□ راجع البرنامج التعليمي

يوضح البرنامج التعليمي Make a Chase Game 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

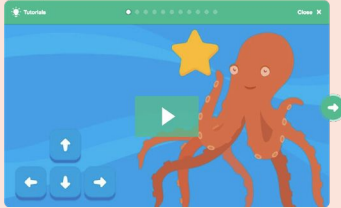
دعم المشاركين أثناء إنشاء ألعاب المطاردة. اقترح العمل في أزواج.

ابدأ بالمتطلبات
اطرح أسئلة على المشاركين للبدء

ما هي الخلفية التي ترغب في اختيارها للعبة؟

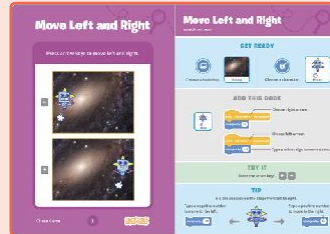
من الذي تريده كشخصية رئيسية في لعبتك؟ ماذا سيطارد؟

توفير المصادر
اعرض خيارات للبدء



قد يرغب بعض المشاركين في متابعة البرنامج التعليمي عبر الإنترنت:

scratch.mit.edu/chase



قد يرغب آخرون في استكشافها باستخدام البطاقات المطبوعة:

scratch.mit.edu/ideas

اقترح أفكار للبدء

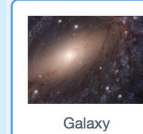
- اختر خلفية.
- اختر أو ارسم شخصيتك الرئيسية.
- اجعلها تتحرك باستخدام مفاتيح الأسهم.
- اختر كائنًا لمطارده.



توضيح الخطوات الأولى

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

اختر خلفية.



في منصة سكراتش اختر كائن جديد، مثل Robot



اجعل الكائن يتحرك يمينًا ويسارًا باستخدام مفاتيح الأسهم.

اختر السهم الأيمن من القائمة.

عند ضغط مفتاح السهم الأيمن

غير الموضع بـ 10 بمقدار

اختر السهم الأيسر من القائمة.

عند ضغط مفتاح السهم الأيسر

اكتب علامة ناقص - لتتحرك إلى اليسار

غير الموضع بـ 10 بمقدار



اضغط على السهم الأيسر والسهم الأيمن في لوحة المفاتيح على جهازك لتتحرك.



ناقش الخطوات التالية التي يمكنهم تجربتها ، مثل برمجة الكائن لتتحرك لأعلى ولأسفل وإضافة كائن آخر لتطارده.



شارك

شارك

اطلب من المشاركين مشاركة مشاريعهم مع الأشخاص الجالسين معهم.

اطرح أسئلة تشجع على التفكير:

ما الذي يعجبك أكثر في لعبتك؟

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

ما التالي ؟

توفر مشاريع لعبة المطاردة مقدمة لإنشاء ألعاب تفاعلية في سكراتش. فيما يلي بعض الطرق التي يمكن للمتعلمين من خلالها البناء على المفاهيم التي تعلموها من هذا المشروع.

أضف عقبات

للحصول على لعبة أكثر تعقيدا ، أضف عقبات يجب تجنبها. ا طرح النقاط عند اصطدامك بالعقبات.



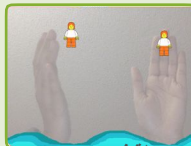
اصنع لعبة من لاعبين

للحصول على تحد إضافي ، قم بعمل نسخة من اللعبة تسمح لاثنتين من اللاعبين باللعب.



استشعار فيديو

إذا كانت أجهزة الكمبيوتر تحتوي على كاميرا ويب مرتبطة أو مدمجة، فيمكن للمتعلمين إنشاء لعبة يتفاعلون فيها عن طريق تحريك أجسامهم. راجع البرنامج التعليمي لاستشعار الفيديو ودليل المعلم للحصول على الدعم.



تم إنشاؤه بواسطة فريق سكراتش



اصنع

المزيد من الأشياء التي يمكنك تجربتها



- قم ببرمجة النجم أو الكائن الآخر الذي تطارده
- إضافة متغير لحفظ النتيجة
- قم بإضافة صوت
- أضف مستوى
- إظهار رسالة عند الوصول إلى المستوى الجديد

تشجيع الابتكار

- شجع المشاركين على الشعور بالراحة عند تجربة مجموعات من الكتل ورؤية ما يحدث.
- اقترح على المشاركين البحث داخل ألعاب مطاردة أخرى لرؤية الكود البرمجي.
- إذا وجدوا كود برمجي يحبونها، فيمكنهم سحب البرامج النصية أو الكائنات إلى حقيبة الظهر لإعادة استخدامها في مشروعهم الخاص.

الاستعداد للمشاركة

لإضافة تعليمات واعتمادات إلى مشروع، انقر فوق الزر "شاهد صفحة المشروع".

