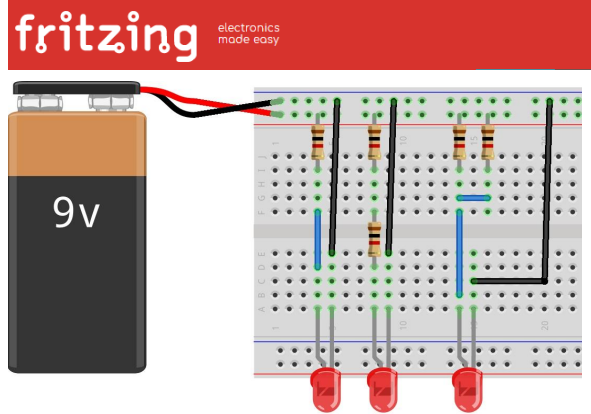


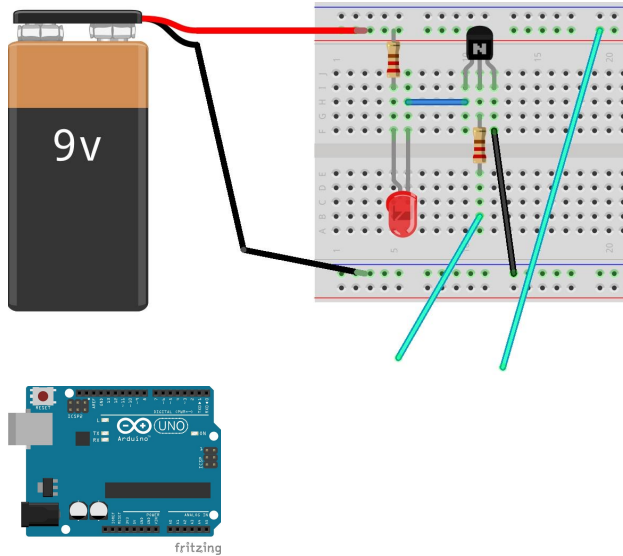
For Ages 8 to 10

اليوم الأول: دعونا ننضيء الأمور!

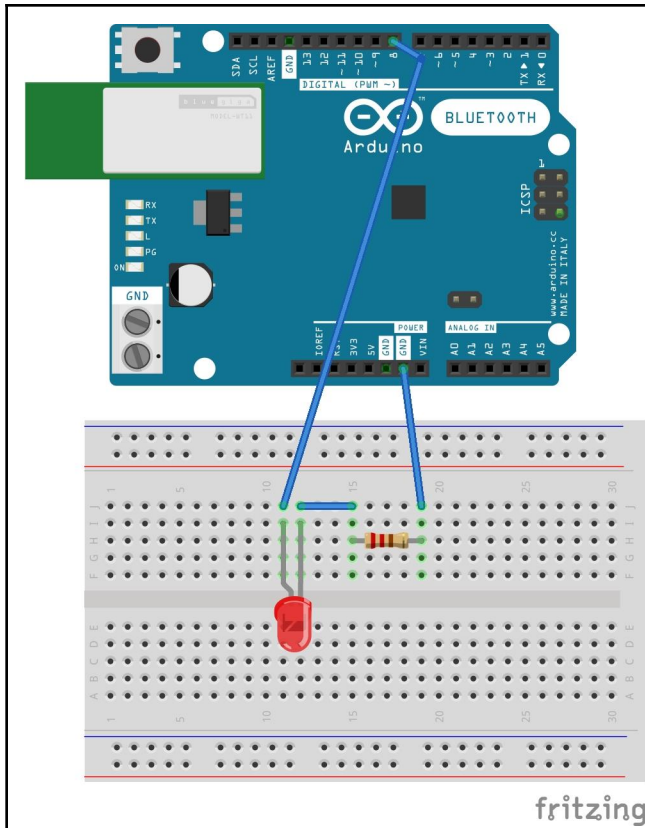


- الأنشطة: مقدمة عن الديود المضيء (LED)، المقاومات، وإنشاء الدوائر الأساسية.
- مشروع صغير: "مؤشر المزاج بواسطة الـ LED" - استخدام قيم المقاومات المختلفة لتغيير درجات سطوع الـ LED.
- الهدف: فهم كيف تؤثر المقاومات في سطوع الـ LED.

اليوم الثاني: لعبة التبديل

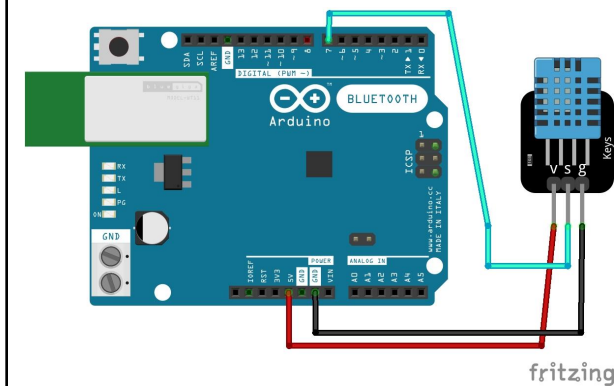


- الأنشطة: مقدمة عن الترانزستور. تعلم أغراضهم ووظائفهم ومقدمة سريعة لأردوينو.
- مشروع صغير: "الزر السحري" - استخدام الترانزستور كمفتاح للتحكم بالـ LED.
- الهدف: فهم كيف يعمل الترانزستور كمفتاح و فقط جعل أردوينو يومض على اللوحة.



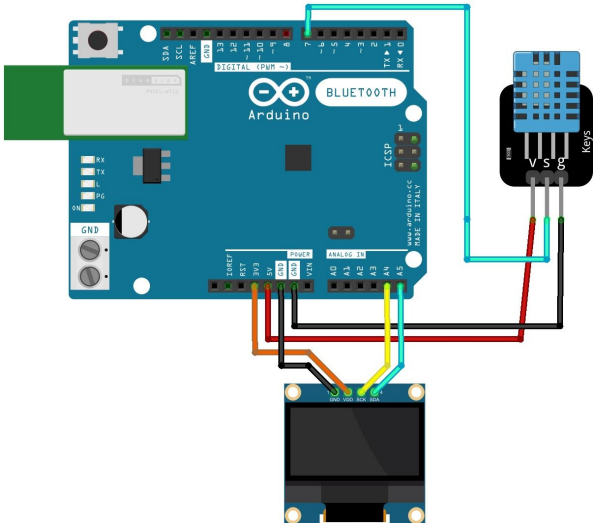
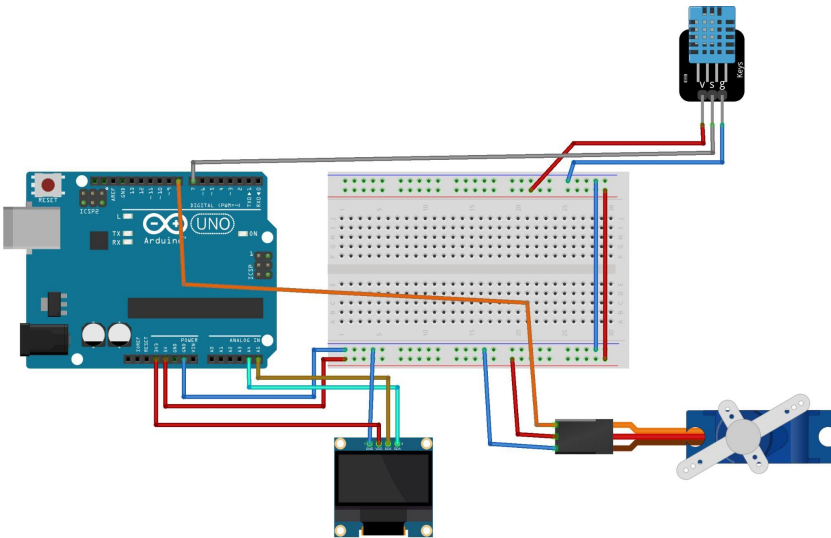
- الأنشطة: مقدمة عن أردوينو وبرمجته.
- مشروع صغير: "ديسكو ال LED" - برمجة أردوينو لجعل ال LED يومض بأنماط مختلفة.
- الهدف: فهم أساسيات أردوينو والبرمجة

اليوم الثالث: أول برنامج لي في أردوينو



- الأنشطة: تعلم عن حساس DHT11.
- مشروع صغير: "مراسل الطقس" - استخدم أردوينو لقراءة وطباعة درجة الحرارة والرطوبة عبر مراقب التسلسلي (Serial Monitor).
- الهدف: قراءة البيانات بنجاح من حساس.

اليوم الرابع: الشعور بالهواء

 <p>fritzing</p>	<p>اليوم الخامس: عرض أفكار</p> <p>الأنشطة: تعمق في شاشات LCD.</p> <p>مشروع صغير: "لوحة رسائل LCD" - عرض رسائل مخصصة أو درجة حرارة ورطوبة اليوم على الشاشة.</p> <p>الهدف: تعلم التفاعل وعرض البيانات على شاشة LCD.</p>	
 <p>fritzing</p>	<p>اليوم السادس: تحريك الأشياء</p> <p>الأنشطة: مقدمة عن المحرك السيرفو.</p> <p>مشروع صغير: "الطائر الموافق" - آلية بسيطة باستخدام محرك سيرفو توافق عندما تكون الرطوبة أقل من مستوى معين.</p> <p>الهدف: فهم والتحكم في حركة محرك السيرفو.</p>	