

دليل المعلم لعبة الاختباء

يمكنك بهذا الدليل أن تخطط وتفقد ورشة عمل مدتها ساعة باستخدام «Scratch». سوف ينشئ المشاركون لعبة اختباء تحتوي على شخصيات تظهر وتختفي.



نظرة عامة على ورشة العمل

هذه هي الأجندة المقترحة لورشة عمل مدتها ساعة واحدة:

أولاً، كون مجموعة لتقديم الموضوع واستثارة الأفكار.



تخيل
10 دقائق

بعد ذلك، ساعد المشاركين أثناء إنشائهم ألعاب الاختباء، وفقاً لسرعتهم الخاصة.



أنشئ
40 دقيقة

في نهاية ورشة العمل، تجمعوا معاً لتبادل الخبرات والانطباعات.



شارك
10 دقائق

استعد لورشة العمل

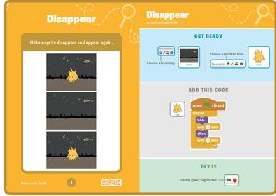
استخدم قائمة التحقق التالية لإعداد ورشة العمل



□ عاين البرنامج التعليمي

يوضح برنامج لعبة الاختباء التعليمي كيف يمكن للمشاركين انشاء مشاريعهم الخاصة. عاين البرنامج التعليمي قبل بدء ورشة العمل، وحاول اتباع الخطوات الأولى:

scratch.mit.edu/hidden



□ اطبع بطاقات النشاط

اطبع مجموعات قليلة من بطاقات لعبة الاختباء كي تكون متاحة للمشاركين اثناء ورشة العمل.

scratch.mit.edu/hidden/cards

□ وفر مواد الأنشطة التحفيزية

وفر ثلاثة أكواب ورقية لكل زوج من المشاركين وشيء صغير لإخفائه.

□ كن متأكدًا من امتلاك المشاركين لحساب «Scratch»

يمكن للمشاركين التسجيل للحصول على حساب «Scratch» خاص بهم عن طريق scratch.mit.edu، أو يمكنك انشاء حسابات للطلبة في حالة امتلاكك لحساب معلم. كي تطلب حساب معلم، اذهب الي: scratch.mit.edu/educators

□ قم بضبط أجهزة الكمبيوتر واللاب توب

رتب أجهزة الكمبيوتر بطريقة تسمح للمشاركين بالعمل على افراد أو في أزواج.

□ وفر كمبيوتر بجهاز عرض أو شاشة كبيرة

تخيل

ابدأ بجمع المشاركين لتقديم الموضوع واستثارة الأفكار للمشروع.

نشاط تحفيزي: لعبة التخمين

نسق للمشاركين كي يمارسوا لعبة التخمين. اعطي كل زوج من المشاركين ثلاثة أكواب ورقية ودعهم يختاروا جسمًا صغيرًا لإخفائه. يخبئ أحدهم الجسم تحت أحد الاكواب ويحركهم حول بعضهم البعض. عند تخمين أحدهم للكوب الذي يخفي الجسم بأسفله، يقوم بتبادل الدور مع زميله.

وفر الأفكار والإلهام

اعرض الفيديو التذييمي لبرنامج لعبة الاختباء التعليمي. يظهر الفيديو مجموعة متنوعة من المشاريع لإثارة الأفكار والإلهام.



شاهده من scratch.mit.edu/hidden أو vimeo.com/llk/hidden

قم بأداء الخطوات الاولى



قم بأداء الخطوات القليلة الأولى من البرنامج التعليمي كي يرى المشاركون كيفية البدء.

اختر كائنًا لإخفائه.

New sprite:



اذهب الى «Scratch» لإنشاء مشروع جديد. اختر خلفية.

New backdrop:



دعه يستمر في الظهور والاختفاء.



اجعل كائنك يختفي ويظهر.



دع كائنك يستجيب عند النقر عليه.



انشئ



قم بمساعدة المشاركين لإنشاء ألعاب الاختباء. سواء يعملون بانفراد أو في أزواج.

ابدأ بالبحث

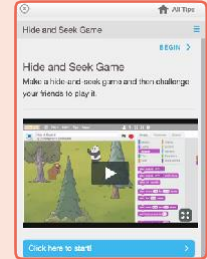
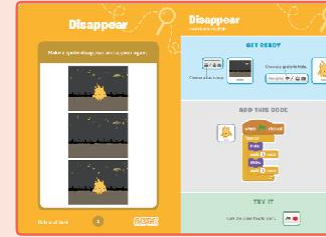
وجه الى المشاركين أسئلة للبدء

ما الذي تريد حدوثه عند النقر على تلك الشخصية؟

ما هي الشخصية التي تريدها في لعبتك؟

وفر الأدوات

اعرض الخيارات اللازمة للبدء



ويحتمل ان يفضل البعض الاخر استخدام بطاقات النشاط المطبوعة: scratch.mit.edu/hide/cards

ويحتمل ان يفضل بعض المشاركين اتباع البرنامج التعليمي على الانترنت: scratch.mit.edu/hide

اقترح أفكارًا للبدء

- اختر دُبًا أو كائنًا آخر
- اجعله يختفي ويظهر
- اجعله يفعل شيئًا عند النقر عليه
- تلاعب بالتوقيت



انشر

المزيد من الأشياء للتجربة



- تحرك في الأجزاء
- احرز نقاطًا
- أنشئ أماكن للاختباء
- اضع شخصيات أكثر

طرق متعددة، أساليب متعددة



سوف يقوم المشاركون بتنفيذ المشاريع بطرق مختلفة. اقم بالإشادة بهذا التنوع، ودعمهم يتقدمون بسرعتهم الخاصة، ويتبعون طرقهم الخاصة.

استعد للمشاركة



لإضافة تعليمات أو أسماء المشاركين لمشروع على الانترنت، انقر على زر: "See project page"

يوضح هذا الفيديو كيفية مشاركة مشروع على موقع "Scratch" الالكتروني:
vimeo.com/11k/share



شارك

شارك

اجمع المشاركين في مجموعات صغيرة، ودعهم يمارسون ألعاب بعضهم البعض.

دعهم يفكرون في تلك الأسئلة:

ما أكثر ما احببته
بالألعاب التي جربتها؟

هل حصلت على أفكار جديدة
للعبتك؟ ما الذي تود تجربته بعد
ذلك؟

ماذا بعد؟

هذه بعض التعديلات على لعبة الاختباء والتي يمكن اقتراحها.

لعبة الاختباء في الحي



أنشئ لعبة عن مكان تعرفه. ضع بها صورًا لحجرتك أو مدرستك أو الحي الذي تسكن فيه. اصنع كائنًا جديدًا من رسم أو صورة تتعلق بهذا المكان للبحث عنها.

ابتكر تعديلًا:

توجد طريقة أخرى للبدء عن طريق تعديل أحد المشروعات، مثل الدخول لستوديو لعبة الاختباء: scratch.mit.edu/studios/1614974/ عند رؤية المشاركون لمشروع يحبونه، يمكنهم الضغط على زر **See Inside** وبعدها زر **Remix**. ثم يمكنهم إجراء التغييرات اللازمة لتعديل اللعبة. تذكر إضافة أسماء المشاركين بصفحة المشروع.

"Scratch" هو مشروع لمجموعة "لايفلونج كيندرجاتن" بالمعمل الإعلامي لمعهد ماساشوسيتس التكنولوجي.