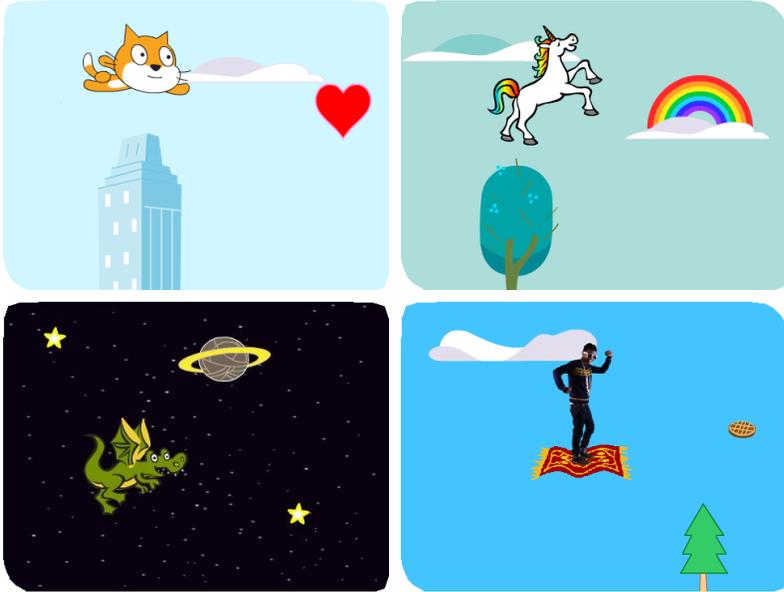


دليل المعلم اجعله يطير

يمكنك بهذا الدليل أن تخطط وتقوم ورشة عمل مدتها ساعة باستخدام «Scratch». يختار المشاركون شخصية حيث يتم برمجتها لتطير.



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 لرسوم الطيران المتحركة، وفقاً لسرعتهم الخاصة.



أنشئ
40 دقيقة

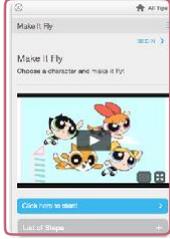
في نهاية ورشة العمل، تجمعوا معاً لتبادل الخبرات والانطباعات.



شارك
10 دقائق

استعد لورشة العمل

استخدم قائمة التحقق التالية لإعداد ورشة العمل.



□ عاين البرنامج التعليمي

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

scratch.mit.edu/fly



□ اطبع بطاقات النشاط

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

scratch.mit.edu/fly/cards

□ 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 بترتيب أجهزة الكمبيوتر واللاب توب

رتب أجهزة الكمبيوتر بحيث يمكن للمشاركين العمل في انفراد أو في أزواج.

□ وفر كمبيوتر بجهاز عرض أو شاشة كبيرة

يمكنك استخدام جهاز العرض لشرح الأمثلة وإيضاح كيفية البدء.

تخيل



ابدأ بجمع المشاركين لتقديم الموضوع واستثارة الأفكار للمشروع.

نشاط تحفيزي: لو كان باستطاعتي الطيران...

اجمع المجموعة في دائرة واسأل: "إذا كان باستطاعتك الطيران، فأين تريد أن تذهب؟" اقترح أن يغمضوا أعينهم ويتخيلوا الطيران خلال مكانهم المفضل. اسأل، "أين أنتم؟ ما هي أنواع الأشياء التي يروها أسفلهم؟" إذا كان هناك وقت، إجعل كل شخص يحكي عن تجربة طيرانه وعن ما رآه أثناء هذه الرحلة.

وفر الأفكار والإلهام

اعرض الفيديو التمهيدي للبرنامج التعليمي /اجعلها تطير. يعرض الفيديو مجموعة متنوعة من المشاريع للأفكار والإلهام.



اعرض من خلال scratch.mit.edu/fly أو vimeo.com/llk/fly

قم بأداء الخطوات الاولى



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

من «Scratch»، انقر على Create.
اختر كائن طائر من المكتبة:

New sprite:



Theme

Castle
City
Dance
Dress-Up
Flying
Holiday
Music



Butterfly3



Cat1 Flying

اختر كائن جديد ليطير كائنك من حوله:

New sprite:



Buildings

اجعل المبنى يتحرك عبر المنصة لتبدو شخصيتك وكأنها تطير:

Sprites



Cat1 Flying

Buildings

when green flag clicked

forever

set x to 250

repeat 100

change x by -5

أنشئ



قم بمساعدة المشاركين أثناء إنشائهم للرسوم المتحركة الطائرة.

ابدأ بالبحث

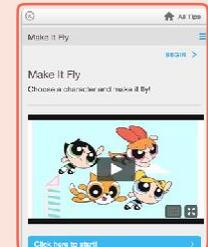
وجه الى المشاركين أسئلة للبدء

ما هي الشخصية التي تريدها
أن تطير؟

أين ستطير شخصيتك؟

وفر الأدوات

اعرض الخيارات اللازمة للبدء



ويحتمل ان يفضل البعض الآخر
استخدام بطاقات النشاط المطبوعة:
scratch.mit.edu/fly/cards

يحتمل ان يفضل بعض المشاركين
اتباع البرنامج التعليمي على الانترنت:
scratch.mit.edu/fly

اقترح أفكارًا للبدء

- اختر شخصية
- اجعل الشخصية تقول شيئاً
- اختر المباني أو مشاهد أخرى
- اجعل المشهد يتحرك



انشر

المزيد من الأشياء للتجربة



- بدل الأشكال لتغيير المشهد.
- اجعل شخصيتك تتحرك عند الضغط على مفتاح.
- أضف سحبًا وأشياء أخرى طائرة.
- اجمع النقاط عند لمس شيء.

شجع على تصحيح الأخطاء

إليك بعض الاستراتيجيات المقترحة لمساعدة المشاركين على تصحيح أي أخطاء أو صعوبات يواجهونها:

- عند التعثر، تحدث عن عملك مع شخص آخر.
- اختبر أجزاء صغيرة من البرنامج في المرة الواحدة لتكون على دراية بما يحدث في كل خطوة.
- انظر عن كثب إلى اللبنة الموجودة بالبرنامج التعليمي أو بطاقات النشاط لمعرفة ما إذا كانت نفس اللبنة التي تستخدمها أو مختلفة عنها.
- تذكر أن الصعوبات دائمًا تظهر عند إنشاء برنامج كمبيوتر، ولذلك فإن تصحيح الأخطاء بعد مهارة مفيدة، ليس من أجل البرمجة فقط، ولكن طوال الحياة.

استعد للمشاركة

لإضافة تعليقات أو شكر وتقدير لمشروع على الإنترنت، انقر على زر "See project page".

يوضح هذا الفيديو كيفية مشاركة مشروع على موقع "Scratch" الإلكتروني:
vimeo.com/1lk/share



شارك

شارك

شارك المشاريع مع الآخرين بالغرفة. نظم معرض للشخصية الطائرة. اطلب من نصف الموجودين بالغرفة أن يقوموا بعرض مشاريعهم في حين يشاهدها النصف الآخر ثم بدل الأدوار.

اقترح أن يسألوا بعض أسئلة أخرى، مثل:

ما هو أكثر ما أحببته بمشروعك؟

ما الذي ترغب في تغييره أو إجراءه بعد ذلك؟

ماذا بعد؟

يستطيع المشاركون استغلال هذه الأفكار والمفاهيم لإنشاء العديد من المشاريع. إليك بعض الاختلافات التي يمكنك إقترانها على الشخصيات الطائرة:



الشخصيات الطائرة

إحكي قصة عن الشخصيات الطائرة. يمكنك تسجيل صوتك وتشغيل المقاطع الصوتية. أو استخدام لبنة "Say" لإنشاء فقاعات الكلام.



الألعاب الطائرة

إنشاء لعبة حيث يمكنك تجنب بعض الأشياء ومحاولة التقاط البعض الآخر. أضف أو اطرح نقاط استنادًا إلى ما يلمسه كانك.