

مشروع الوحدة

مشروع الوحدة

الغوص وصيد الأسماك



1 في البداية أنشئ مشروعًا جديدًا في سكراتش وسمه، ثم اختر الخلفية التي ستحتاجها اللعبة.

2 حدد الكائنات المناسبة، استخرج في هذه اللعبة إلى الكائنات الأتية:


الغواص


المفتاح


السمكة


قنديل البحر

3 اربط الكائن الغواص (Diver) ليتحرك حول المنصة باستخدام لوحة المفاتيح، ثم اختر المفاتيح التي تريدها للحركة.

4 أنشئ المفاتيح البرمجية للكائن السمكة (Fish) والكائن قنديل البحر (Jellyfish) واتكّن المفاتيح (Key) لجعلها تتحرك من الجانب الأيمن إلى الجانب الأيسر على المنصة، حاول أن تجعل الحركة واقعية قدر الإمكان، ولا تنس تغيير مظهرها أيضًا.

5 اصف المزيد من المفاتيح البرمجية للكائن الغواص (Diver)، حيث يجعل هذا المفاتيح حورية البحر تكسب نقاطًا (Points) عندما تلمس مفاتيح وتلقدها عندما تلمسها سمكة أو قنديل البحر.

6 اكتمل المشروع، شكّل المفاتيح البرمجي واختبره واستمتع باللعبة.

< وجّه الطلبة لإنشاء مشروع في سكراتش لتنفيذ لعبة الغواص، وتضمينها الكائنات المحددة في الكتاب، وكتابة المقطع البرمجي لها.

< ضع معايير مناسبة لتقييم أعمال الطلبة في المشروع، وتأكد من فهمهم لمتطلبات المشروع.

< يمكنك الاسترشاد بمعايير تقييم المشاريع الواردة في الدليل العام.

< قيّمهم وفقًا لمعايير التقييم، وقدم لهم التغذية الراجعة للوصول لأفضل نتيجة.

< أخيرًا، حدد موعد تسليم المشروع ومناقشة أعمال المجموعات.

في الختام

جدول المهارات

دراسة الإقناع		المهارة	
لعب	لم يعب		
		1. تحديد موقع نقطة باستخدام إحداثياتها.	
		2. استخدام الإحداثيات لتحريك الكائنات حول المنصة.	
		3. تحريك الكائنات باستخدام لوحة المفاتيح وإحداثياتها.	
		4. استخدام المعاملات المنطقية في المفاتيح البرمجي.	
		5. تعاد القرارات باستخدام ظروف مركبة.	
		6. استخدام تقنيات الرسوم المتحركة.	
		7. إنشاء لعبة تفاعلية.	

المصطلحات

المصطلح	المعنى	المصطلح	المعنى
Keyboard	لوحة المفاتيح	Animation Techniques	تقنيات الرسوم المتحركة
Pictographs	الرسوم التوضيحية	Axis	محور
Position	موضع	Condition	شرط
Random	عشوائي	Control	تحكم
Touch	ملاص	Coordinate System	نظام الإحداثيات
Truth Table	جدول الحقيقة	Decision	قرار
Value	قيمة	Game	لعبة
Variable	متغير	Graphs	رسوم

< في نهاية الوحدة، ألقى الضوء على أهداف الوحدة الرئيسية مرة أخرى، واختبر مدى فهمهم للمصطلحات التي تعلموها منها.

< وفي الختام، يمكنك تذكير الطلبة بمصطلحات الوحدة المهمة التي وردت في فهرس المصطلحات.

وزارة التعليم

Ministry of Education

2024 - 1446

166

DRAFT COPY DRAFT COPY DRAFT COPY DRAFT COPY DRAFT COPY DRAFT COPY DRAFT COPY DRAFT COPY DRAFT COPY