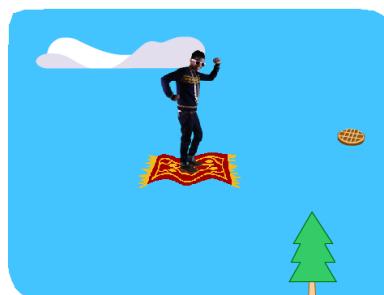
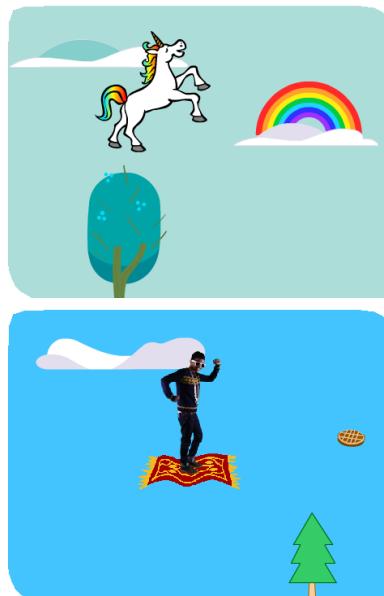
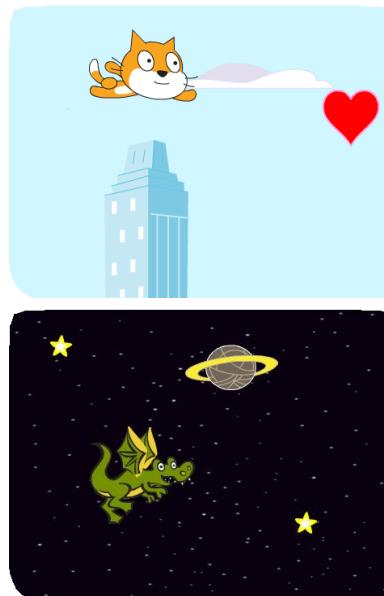


## دليل الأستاذ: اجعله يطير

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



## ورشة العمل على برنامج سكراتش تقديم الأستاذ عبد الكبير تقي الدين

هذه هي الأنشطة المقترحة لورشة عمل مدتها ساعة واحدة:

أولاً، كون مجموعة لتقديم الموضوع  
واستثارة الأفكار.



تخيل  
10 دقائق

بعد ذلك، ساعد المشاركين أثناء  
إنشاءهم لرسوم الطيران المتحركة،  
وفقاً لسرعتهم الخاصة.



أنشئ  
40 دقيقة

في نهاية ورشة العمل، تجمعوا معاً  
لتبادل الخبرات والانتباعات.



شارك  
10 دقائق

## استعد لورشة العمل

استخدم قائمة التحقق التالية لإعداد ورشة العمل.



### □ عاين البرنامج التعليمي

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

[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)



### □ اطبع بطاقات النشاط

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

[scratch.mit.edu/fly/cards](http://scratch.mit.edu/fly/cards)

### □ كن متأكداً من امتلاك المشاركين لحساب «Scratch»

يمكن للمشاركين التسجيل للحصول على حساب «Scratch» خاص بهم عن طريق [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)، أو يمكنك إنشاء حسابات للطلبة في حالة امتلاك لحساب معلم. كي تطلب حساب معلم، اذهب الي: [scratch.mit.edu/educators](http://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.

ابدأ بجمع المشاركيـن لتقديـم الموضـوع واستثـارة الأفـكار للمـشروع.

### نشاط تحفيزي: لو كان بإستطاعتي الطيران...

اجمع المجموعة في دائرة واسـلـ: "إذا كان باستطـاعـتك الطـيرـانـ، فـأـنـ تـرـيدـ أنـ تـذـهـبـ؟" اقتـرحـ أنـ يـغـضـبـواـ عـيـنـهـمـ وـيـنـخـيـلـواـ الطـيرـانـ خـالـلـ مـاـ هـيـ أـنـوـاعـ الأـشـيـاءـ التـيـ يـرـوـهـاـ أـسـفـلـهـمـ؟" إذا كانـ هـنـاكـ وقتـ، إـجـعـلـ كـلـ شـخـصـ يـحـكـيـ عـنـ تـجـربـةـ طـيرـانـهـ وـعـنـ مـاـ رـأـهـ إـثنـاءـ هـذـهـ الرـحلـةـ.

### وفر الأفكار والإلهام

عرض الفيديـو التـمهـيـديـ لـلـبرـنـامـجـ التـعـلـيمـيـ /ـجـعـلـهاـ تـطـيرـ. يـعـرـضـ الفـيـديـوـ مـجـمـوعـةـ مـتـنـوـعـةـ منـ المـشـارـيعـ لـلـأـفـكارـ وـالـإـلهـامـ.



عرض من خلال [scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly) أو [vimeo.com/lkk/fly](http://vimeo.com/lkk/fly)

## قم بأداء الخطوات الأولى



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

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

اختر كان جديداً ليطير كائنك من حوله:

اجعل المبني يتحرك عبر المنصة لتبدو شخصيتك وكأنها تطير:

## أنشئ



قم بمساعدة المشارkin أثناء إنشائهم للرسوم المتحركة الطائرة.

ابدأ بالبحث  
وجه إلى المشارkin أسئلة للبدء

ما هي الشخصية التي تريد لها أن تطير؟  
أين ستطير شخصيتك؟

وفر الأدوات  
اعرض الخيارات الازمة للبدء

ويحتمل أن يفضل بعض المشارkin استخدام بطاقات النشاط المطبوعة:  
[scratch.mit.edu/fly/cards](http://scratch.mit.edu/fly/cards)

يحتمل أن يفضل بعض المشارkin اتباع البرنامج التعليمي على الانترنت:  
[scratch.mit.edu/fly](http://scratch.mit.edu/fly)

## اقتصر أفكاراً للبدء

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



انشىء

## المزيد من الأشياء للتجربة



- بدل الأشكال لتغيير المشهد.
- اجعل شخصيتك تتحرك عند الضغط على مفتاح.
- أضف سحباً 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 التعرّف، 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 اللبنات الموجودة بالبرنامج التعليمي أو بطاقات النشاط لمعرفة ما إذا كانت نفس اللبنات التي تستخدمها أو مختلفة عنها.
- تذكر أن الصعوبات دائمة 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 الانترنت، اقر على زر "See project page".



يوضح هذا الفيديو كيفية مشاركة مشروع على موقع "Scratch" الإلكتروني:

[vimeo.com/llk/share](https://vimeo.com/llk/share)

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 أسئللة 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 الإختلافات التي يمكنك إقتراحها على الشخصيات الطائرة:



## الشخصيات الطائرة



## الألعاب الطائرة

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

إنشاء لعبة حيث يمكنك تجنب بعض الأشياء ومحاولة نقاط البعض الآخر. أضف أو اطرح نقاط استئناداً إلى ما يلمسه كائنك.

"Scratch" هو مشروع لمجموعة "لابلونج كيندرجارتن" بالمعلم الإعلامي لمعهد ماساشوستس التكنولوجي.