تحرك العب و شارك

النشاط:

يهدف النشاط تنفيذ نشاطات ساعة برمجة على ارض الواقع في المدرسة من خلال اعطاء الطالبات ثلاثة مهام وهي:

المهمة 1: البحث عن ادله والحصول على تعليمات واضحة لتنفيذ المهة وهنا يتعلم الطلبة مصطلح الخوارزمية(اتباع مجموعة من الخطوات الواضحة للوصول الى حل للمشكلة)

المهمة2 و 3: يتعلم الطالب برمجة الماين كرافت على ارض الواقع من خلال بناء متاهتين ويجب عليه انهائها للوصول الى الهدف(تحرك الى الامام، استدر الى يمين او اليسار، دمر الصندوق، اجمع المصادر، ازرع او قم بتزين). وبعد انهاء كل يحصل طلبة على نجمة.

اهداف النشاط:

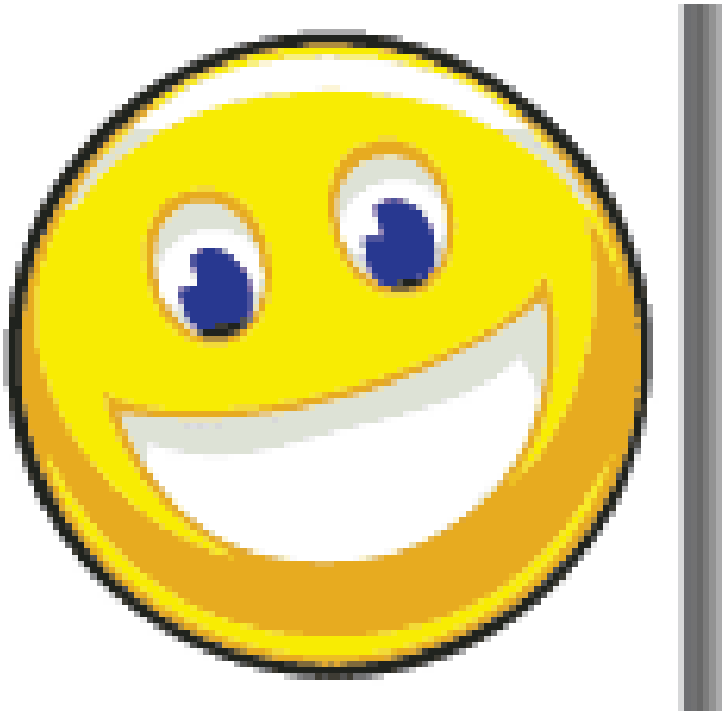
- يتعرف الطالب مفهوم الخوارزميات
- تعلم تعليمات الماين كرافت
- تحفيز التفكير المنطقي
- ربط البرمجة والحياة
- يتعرف الطالب على موقع ساعة برمجة

الادوات اللازمة لانهاء المهمة :

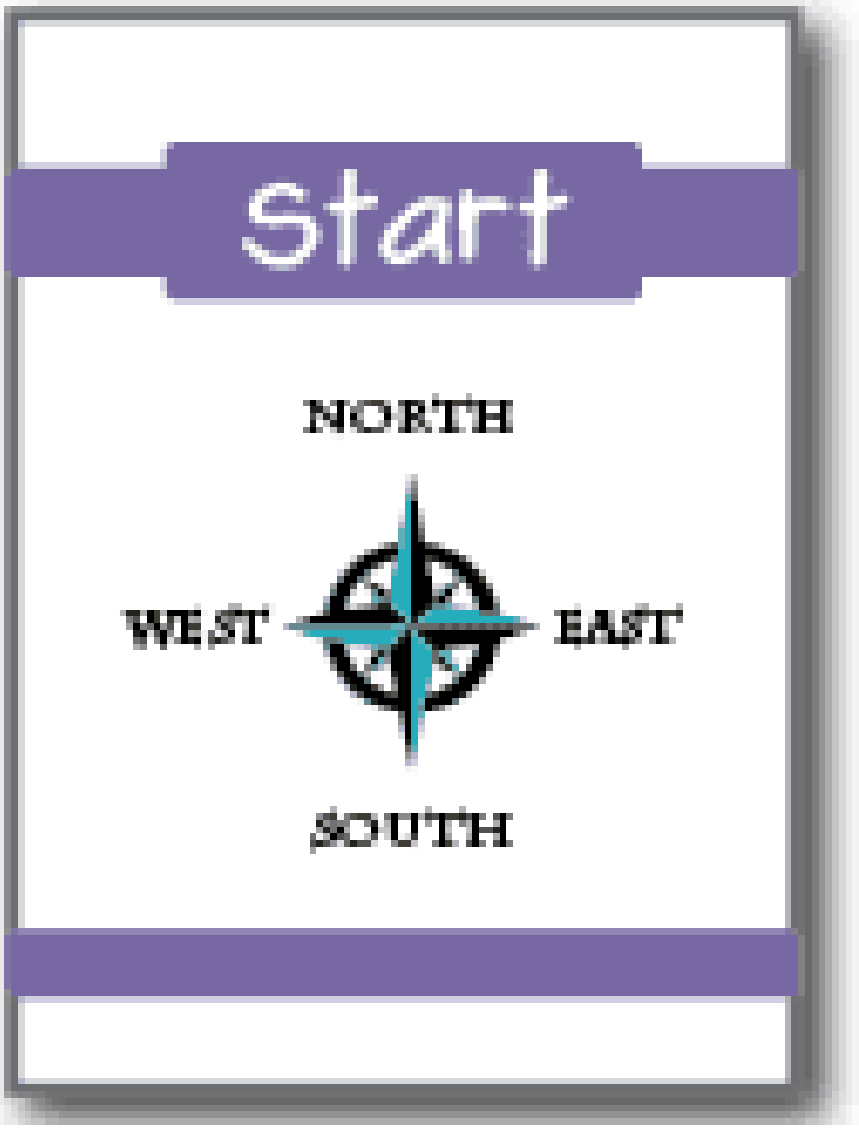
1. ملابس موحدة
2. صندوق
3. مغلفات واوراق واقلام
4. لاصق
5. مقص ونجوم
6. كرتون
7. كتب مدرسية
8. شبر الزينة
9. طاولة
10. اشجار زينة

خط النهاية

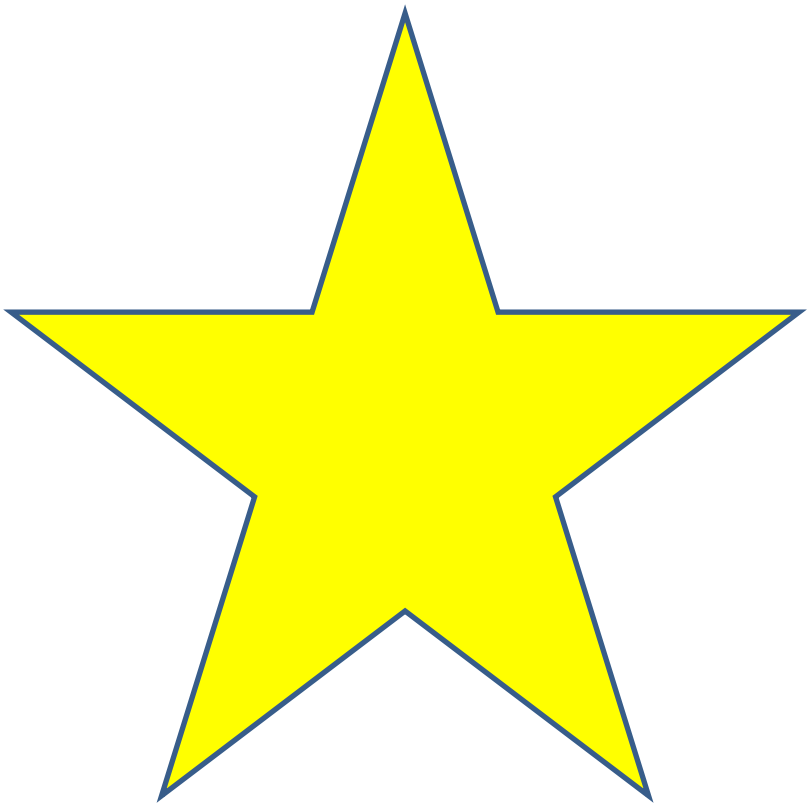
احسنت



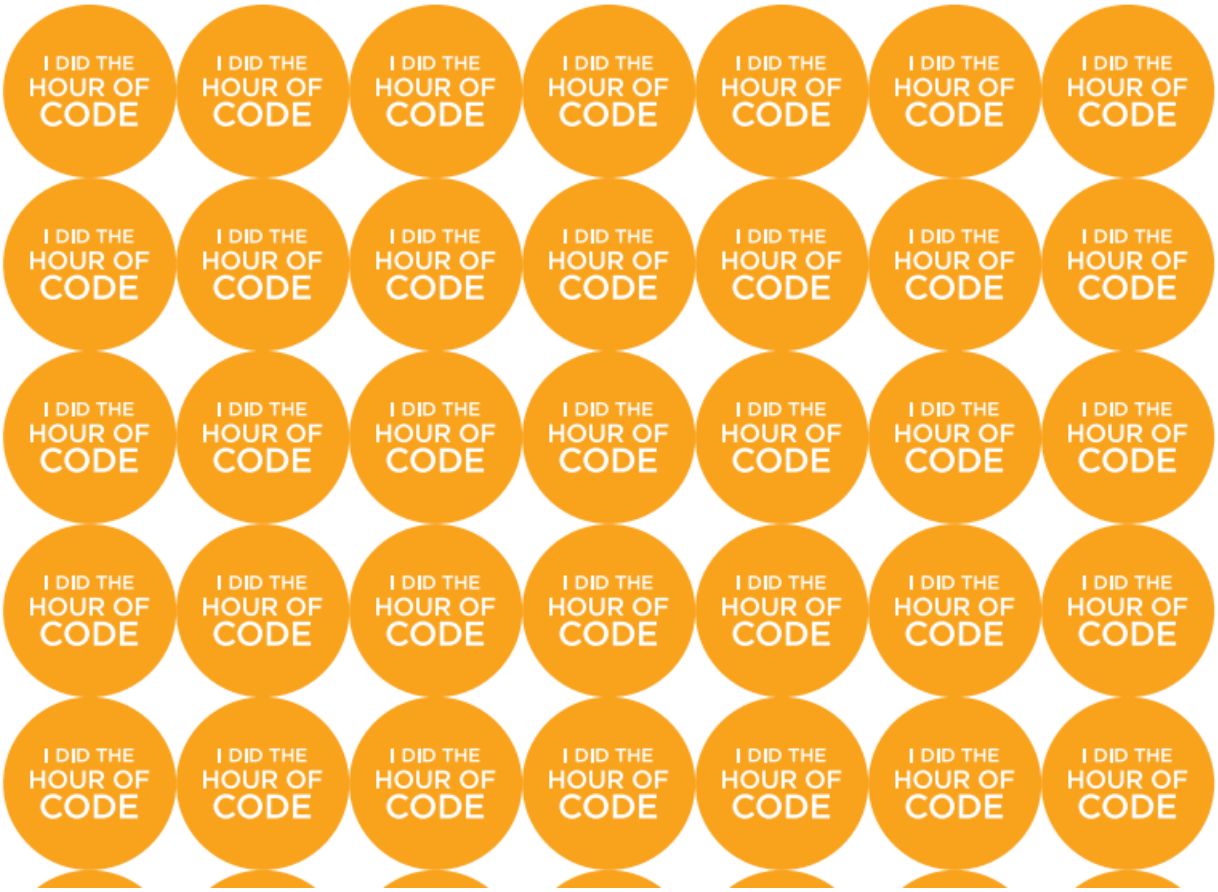
خط البداية للمتاهة



نجمة نهاية المهمة

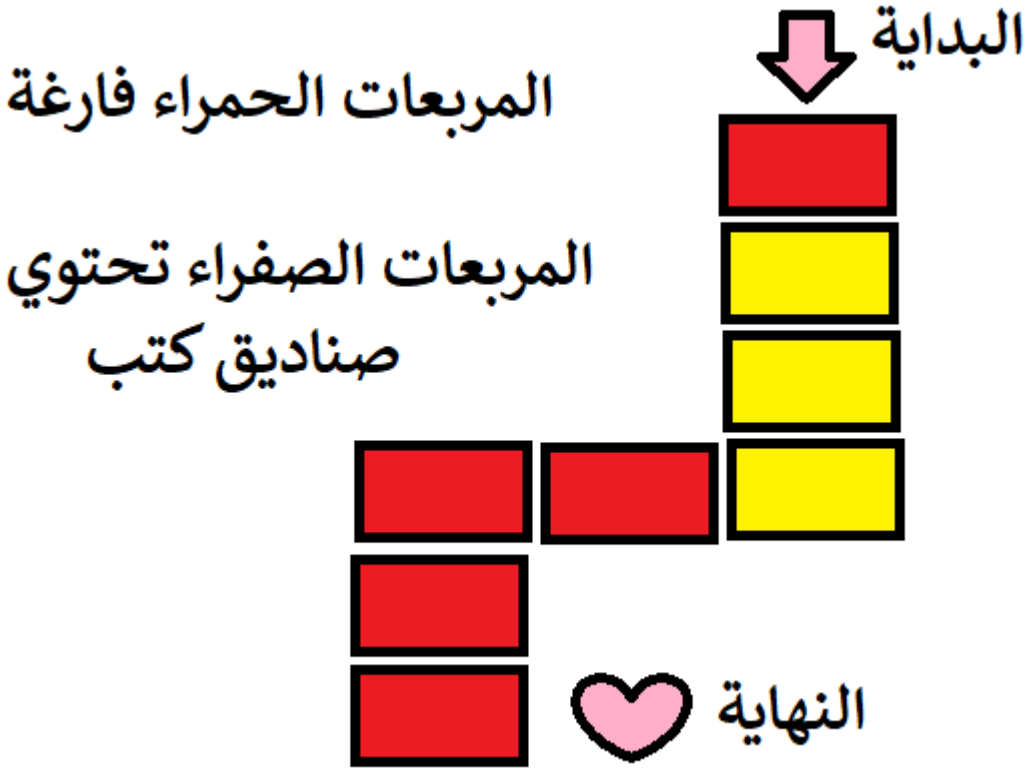


شعار ساعة برمجة



المتاهات

متاهة 1:



التعليمات البرمجية المستخدمة

تحرك للامام

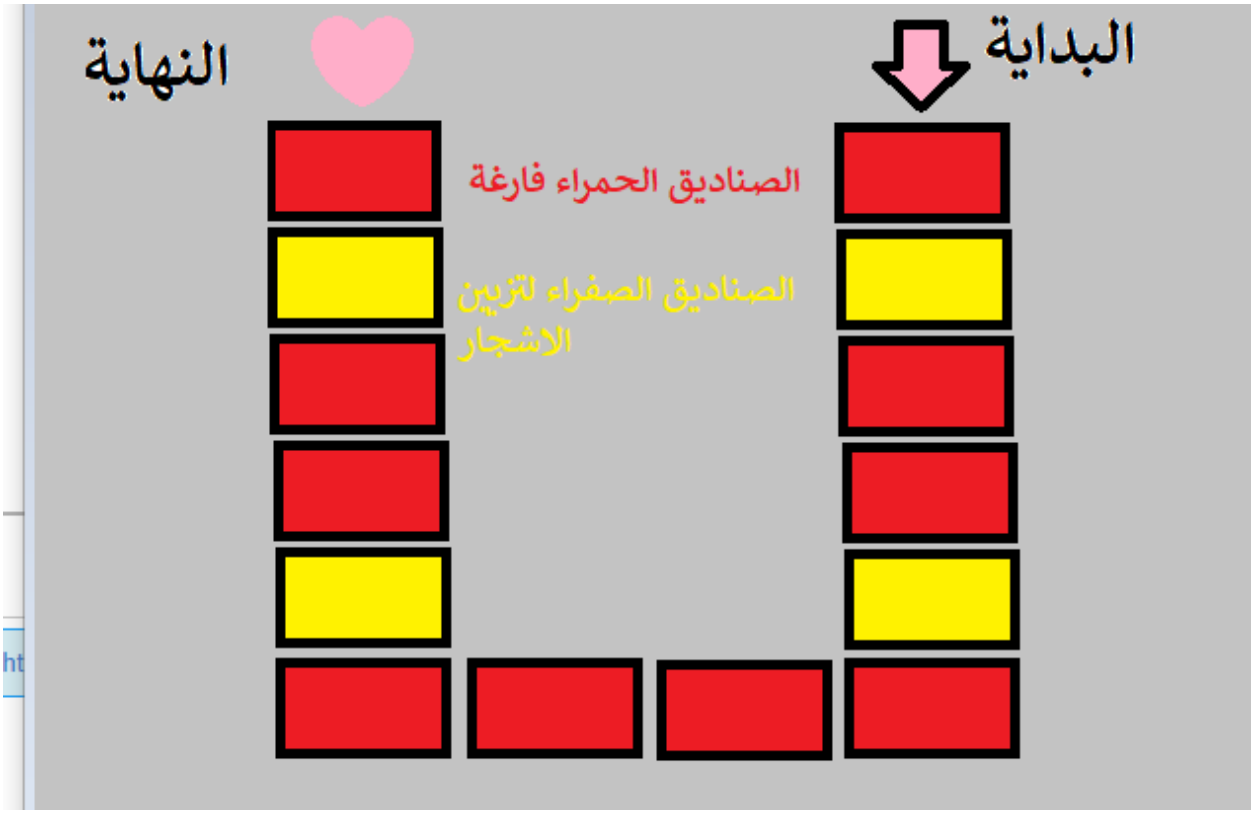
استدر لليمين

استدر لليسار

دمر الصندوق

اجمع الكتب

المتاهة 2



التعليمات البرمجية المستخدمة

تحرك للامام

استدر لليمين

استدر لليسار

تزين بالاشجار