

<ArabCode  
Week> 2023

CO SPACES (EDU)

تصميم قصة متحركة و لعبة تعليمية باستخدام Co SPACES EDU



# العناصر

خطوات تصميم اللعبة

ماهي البرمجة

الأهداف

لغة ال COPLOKS

ماهو ال CO SPACES

## ما هو ال CO SPACES

هو تطبيق من أبرز تطبيقات الواقع المعزز لإنشاء المحتوى التفاعلي في التعليم و استكشاف الكائنات ثلاثية الأبعاد .

## ما هي البرمجة ؟

هي عملية كتابة الأوامر والتعليمات التي يجب على الحاسوب تنفيذها لتحقيق هدف معين .

## لغة ال COPLOKS

وهي عبارة عن لغة برمجة قائمة على الكتل المرئية الملونة ، عند عمل لعبة تعليمية أو قصة متحركة لابد من استخدام أكواد البرمجة التي تحقق لي الحركات أو تشغيل الصوت أو تشغيل الفيديو أو ترتيب الحركات في الوقت الذي أحده .

## الأهداف

- 1- أن يعرف الطالب الحرباء وكيف تحمي نفسها .
- 2- أن يتقن الطالب مهارة الاستماع الجيد .
- 3- أن يستطيع الطالب الإجابة الصحيحة على الأسئلة بعد الاستماع للقصة .

## وصف موجز للنشاط

قصة تعليمية باللغة العربية للأطفال توضح كيف تحمي الحرباء نفسها من خلال مسرحة المناهج ودمجت معها بعض الأسئلة باللغة العربية

## مجال النشاط

القصص المرسومة المتحركة باللغة العربية

أقل من 12 سنة

الفئة العمرية المستهدفة

رابط اللعبة

<https://edu.cospaces.io/GRF-BBR>

## خطوات تصميم اللعبة التعليمية

الفكرة



التخطيط



تصميم الشخصيات والبيئة



تطوير الرسومات والصوت



البرمجة



الاختبار والتجريب



مشاركة اللعبة

هذا بنا يا استغفاني نستمع إلى قصة الحرباء

CoBlocks

- عند الفجر على التمثيل ▶
- القطعة لتشغيل الصوت
- الخطأ حتى الانتهاء
- عند الفجر على مشهد 2

بعد ذلك نزل على الرمال وتحول للون الأصفر ورأت عينيه تلغزان في كل اتجاه

CoBlocks

- عند الفجر على التمثيل ▶
- جري بشكل متناوب
- 5 مشهد لتشغيل الصوت
- الخطأ حتى الانتهاء
- جري بشكل متناوب
- الخطأ حتى 2
- عند الفجر على مشهد 6

CoBlocks

- عند الفجر على التمثيل ▶
- score إلى 0
- score إلى score
- جري بشكل متناوب
- الخطأ حتى 1
- جري بشكل متناوب
- عند الفجر على المشهد 2
- score إلى 2
- score إلى score
- جري بشكل متناوب
- الخطأ حتى المشهد 2