تصميم قصة متحركة و لعبة تعليمية باستخدام Co SPACES EDU

العناصر

- ماهي البرمجة
- خطوات تصميم اللعبة
- لغة الCOPLOKS
- الأهداف
- ماهو ال CO SPACES

ماهو 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 الCOPLOKS

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 أحدده .

الأهداف

1 ـ أن يعرف الطالب الحرباء وكيف تحمي نفسها .

2ـ أن يتقن الطالب مهارة الاستماع الجيد .

3ـ 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

الفئة العمرية المستهدفة

أقل من 12 سنة

رابط اللعبة

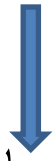
https://edu.cospaces.io/GRF-BBR

خطوات تصميم اللعبة التعليمية

الفكرة

التخطيط

تصميم الشخصيات والبيئة

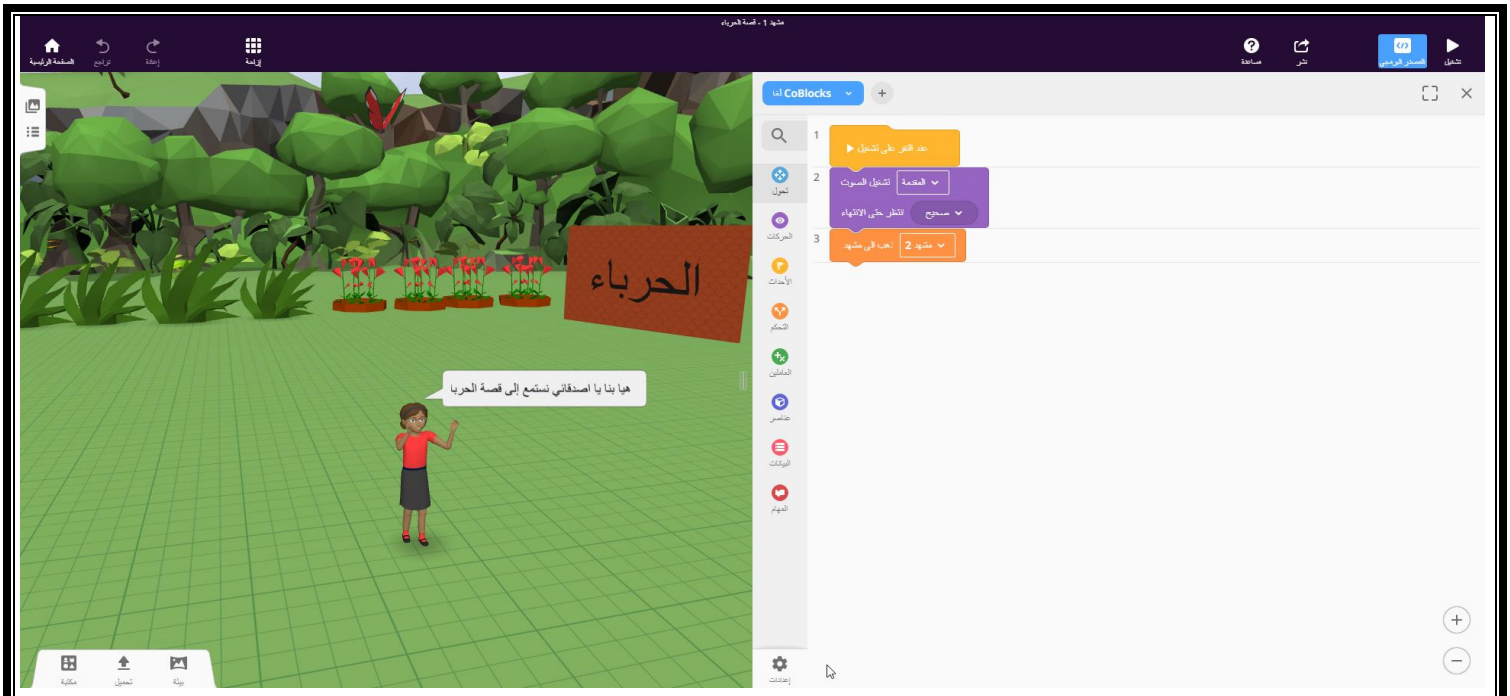


تطوير الرسومات والصوت

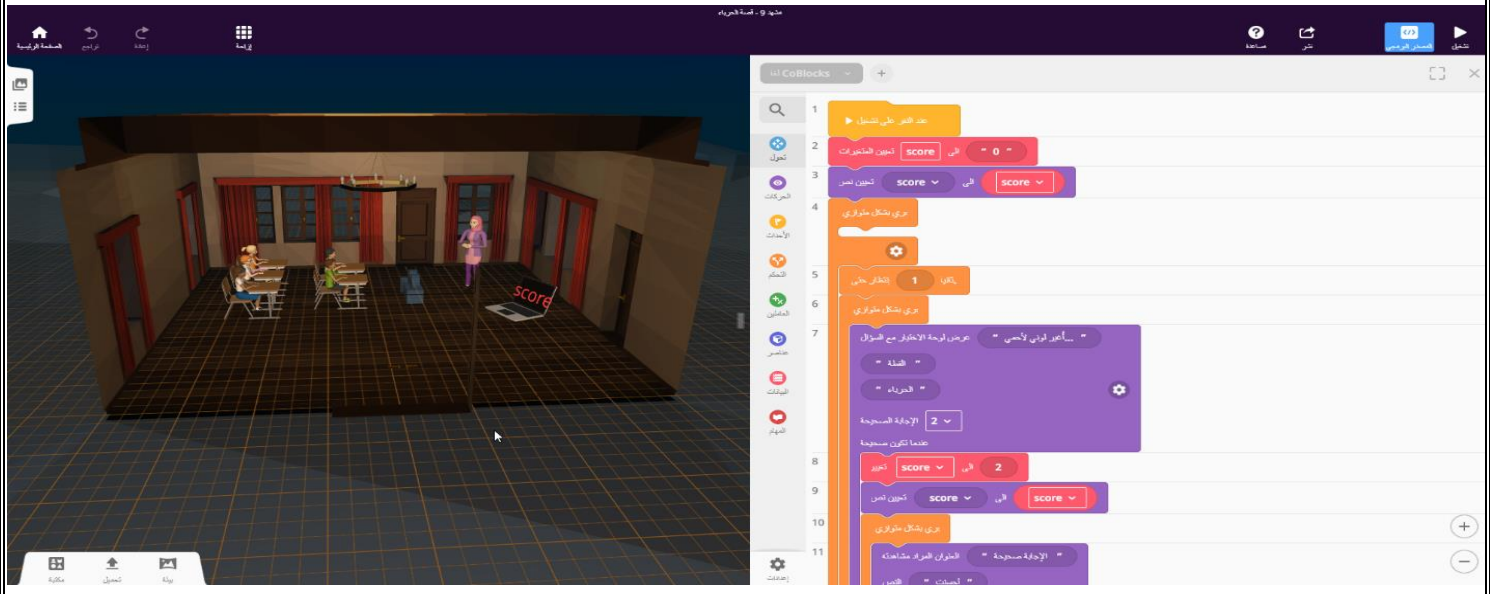
البرمجة

الاختبار والتجريب

مشاركة اللعبة


الحرباء
هيا بنا يا اصدقائي نستمع إلى قصة الحربا

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


score