الأسبوع العربي للبرمجة

مغامرات مهران

إعادة تصميم: الفريق الأسبوع العربي للبرمجة/ليبيا.
تصور مُبسّط للعبة صحراء البرمجة

By: Heba Magboub

<مغامرات مهران

طريقة اللعب >

أكتبُ سطريَ الأول من البرمجة.
نشاط يتعلم من خلاله التلاميذ أساسيات الترميز والتفكير المنطقي وحل المشكلات.

للاستخدام غير الموصول:

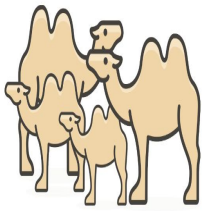
- قم بطباعة الشريحتين الثالثة والرابعة (النسخة غير الموصولة)، وقص قطع اللعب.
- قم بإعداد تمرين واطلب من التلاميذ حل المغامرة.
- كرر العمل مع تنويع الأفكار والتدرج للمهام الأكثر تحدياً.

للاستخدام التفاعلي:

- يمكن حل التمارين في الشرائح الخامسة وحتى التاسعة (النسخة التفاعلية) باستخدام قطع اللعب الموجودة على الهامش الأيسر للشريحة.
- يقوم التلاميذ بإعداد مغامرتهم الخاصة في الشريحة العاشرة باستخدام قطع اللعب الموجودة على الهامش الأيسر للشريحة.

مهران

الواحة


قطيع الإبل

العلف

النخلة

الأفعى

ArabCode Week

<مغامرات مهران

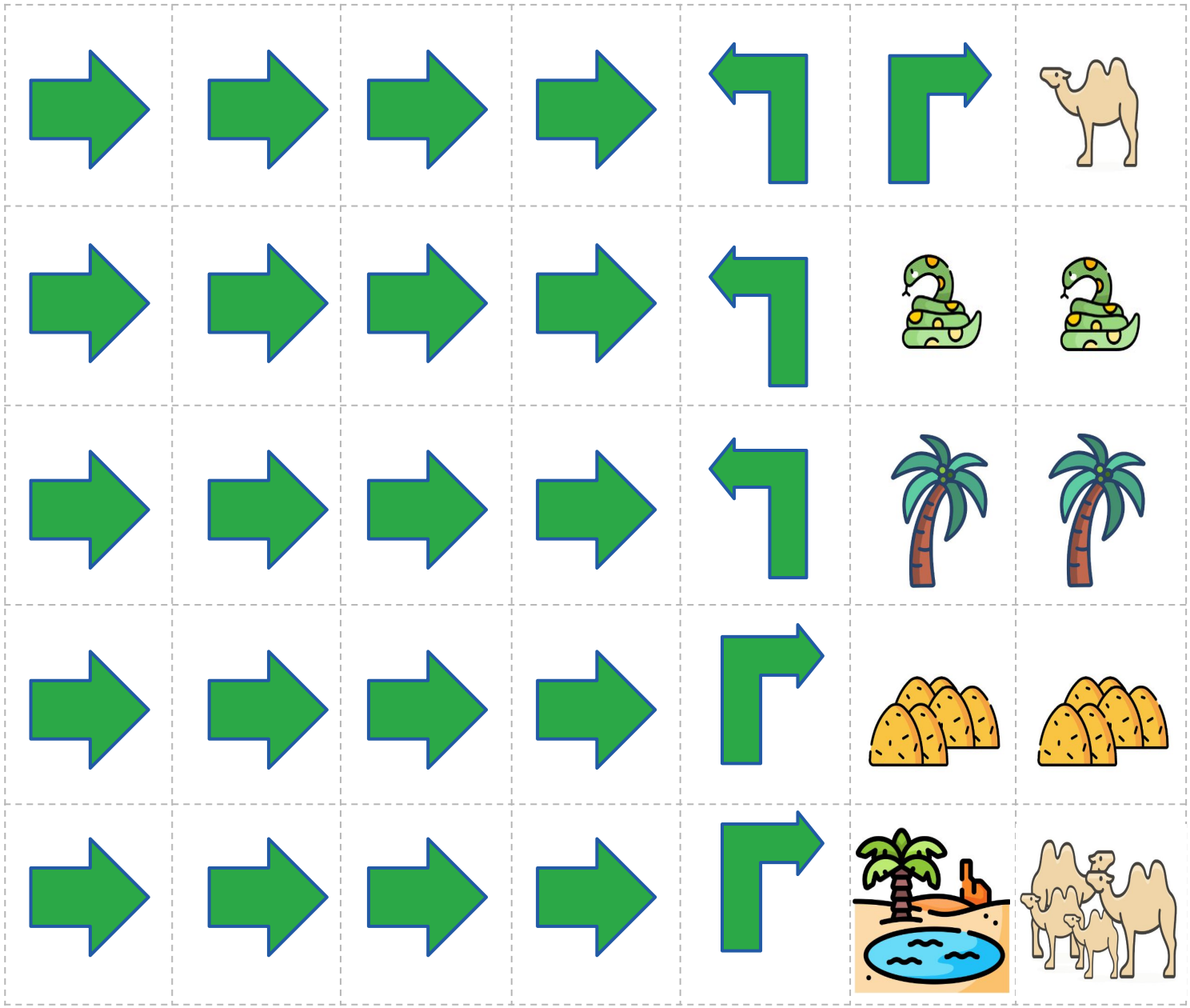
لوحة اللعب >

النسخة غير الموصولة (للطباعة)

<ArabCode Week>

<مغامرات مهران>

قِطع اللعب

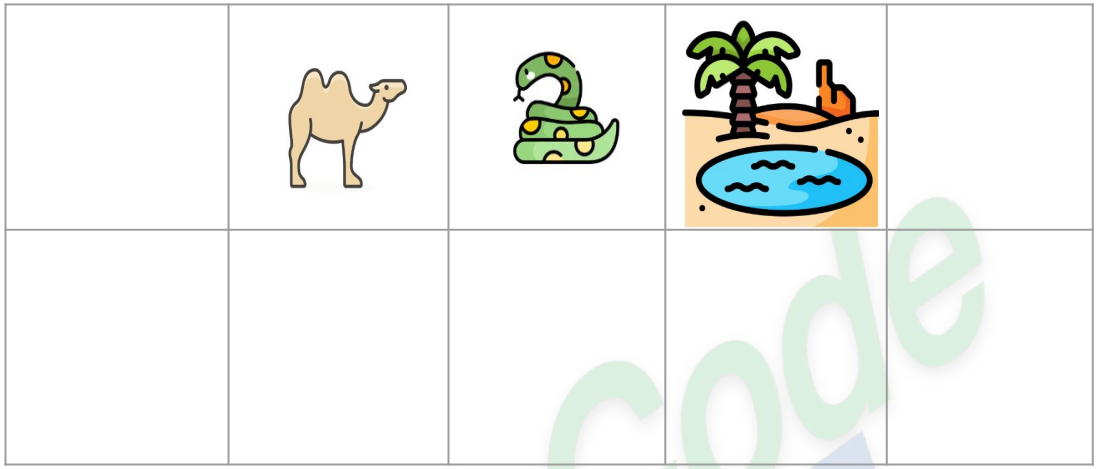


النسخة غير الموصولة (للطباعة)

<ArabCode Week>

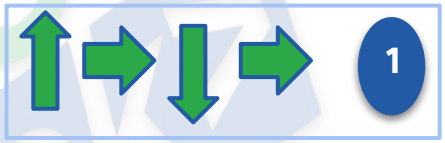
<مغامرات مهران

واجب منزلي > اختر الإجابة الصحيحة

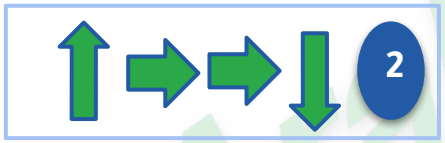


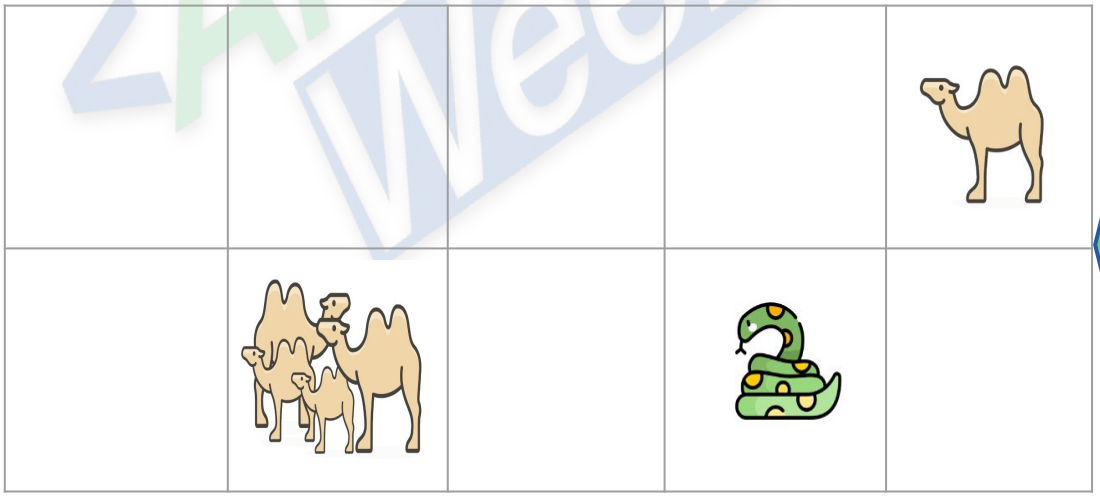
أوصل مهران للواحة متجنباً الأفعى.

الإجابة الصحيحة هي:



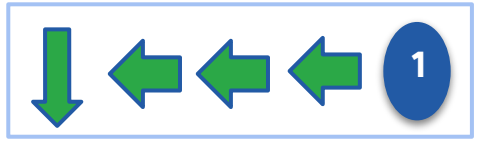
أو:



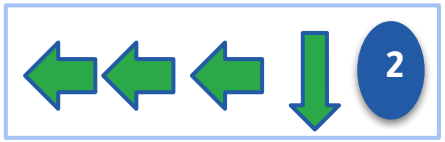


أوصل مهران لقطيع الإبل متجنباً الأفعى.

الإجابة الصحيحة هي:

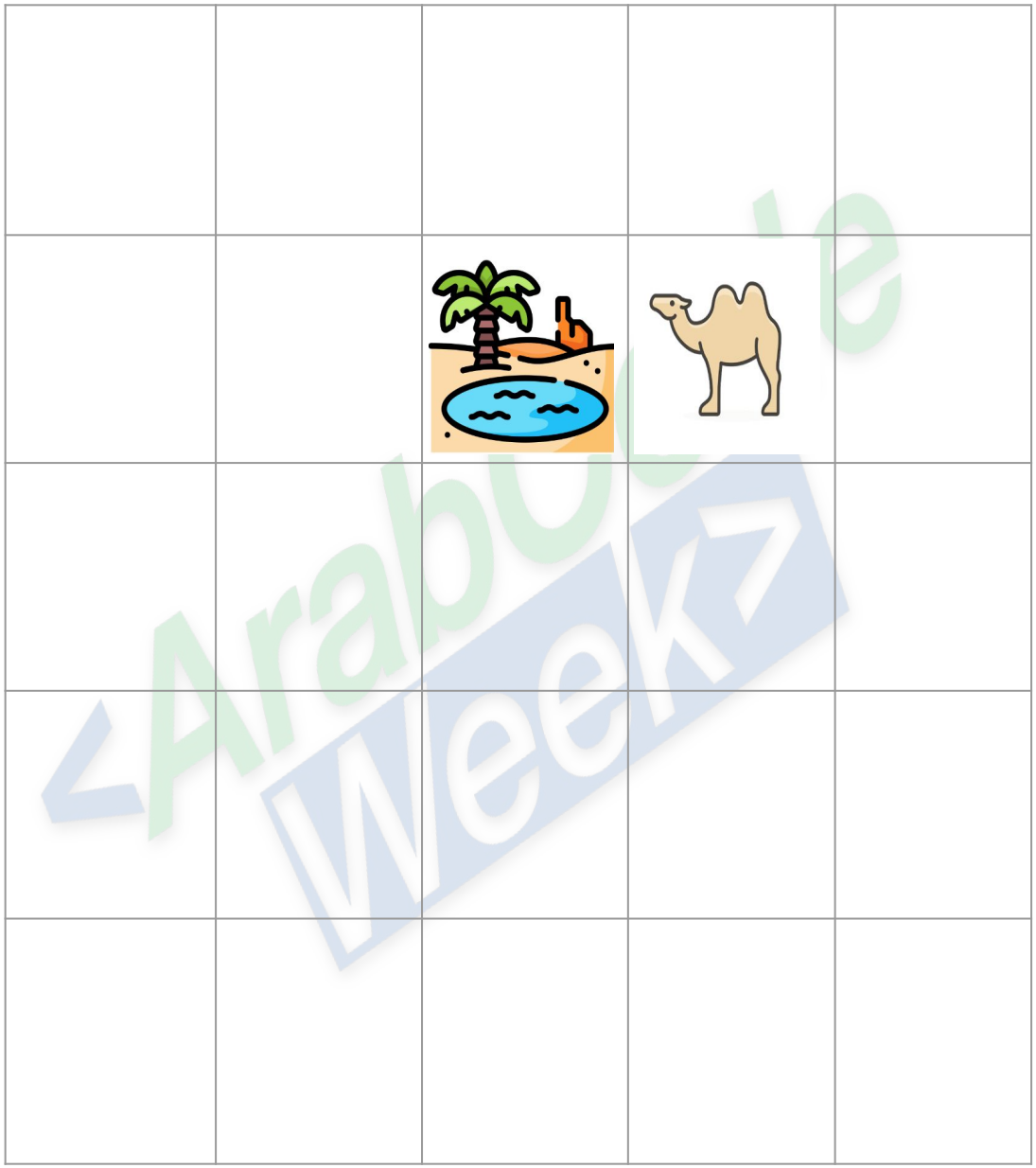


أو:



النسخة غير الموصولة (للطباعة)

ArabCode Week

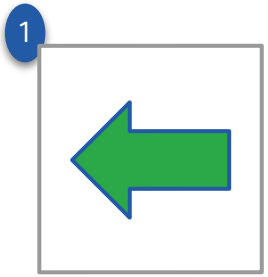


<مغامرات مهران

تمارين > مثال

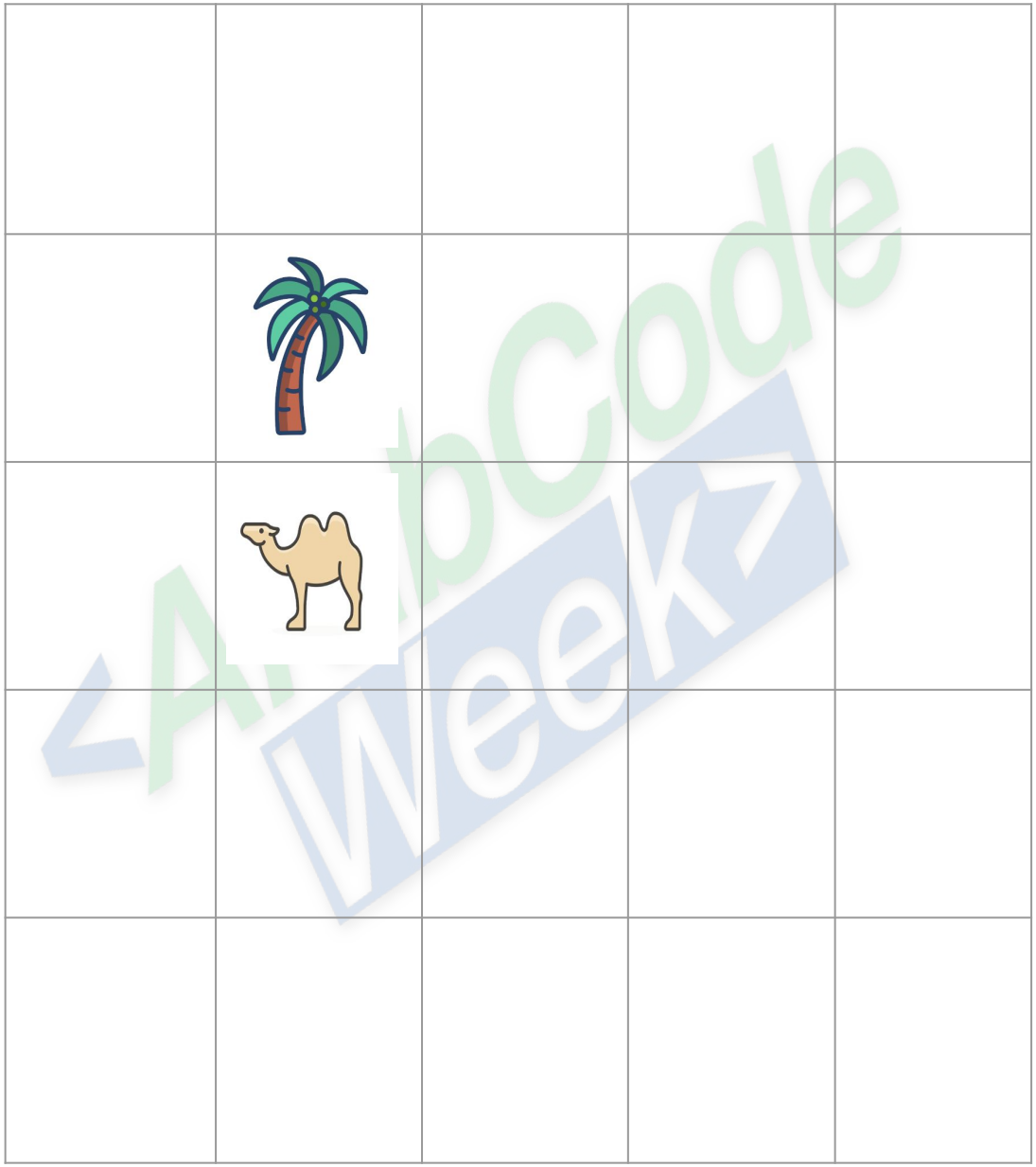
- أوصل مهران للواحة.

الحل:



ArabCode Week

النسخة التفاعلية



<مغامرات مهران

تمرين 1 <رقم

أوصل مهران للنخلة.

الحل:

1

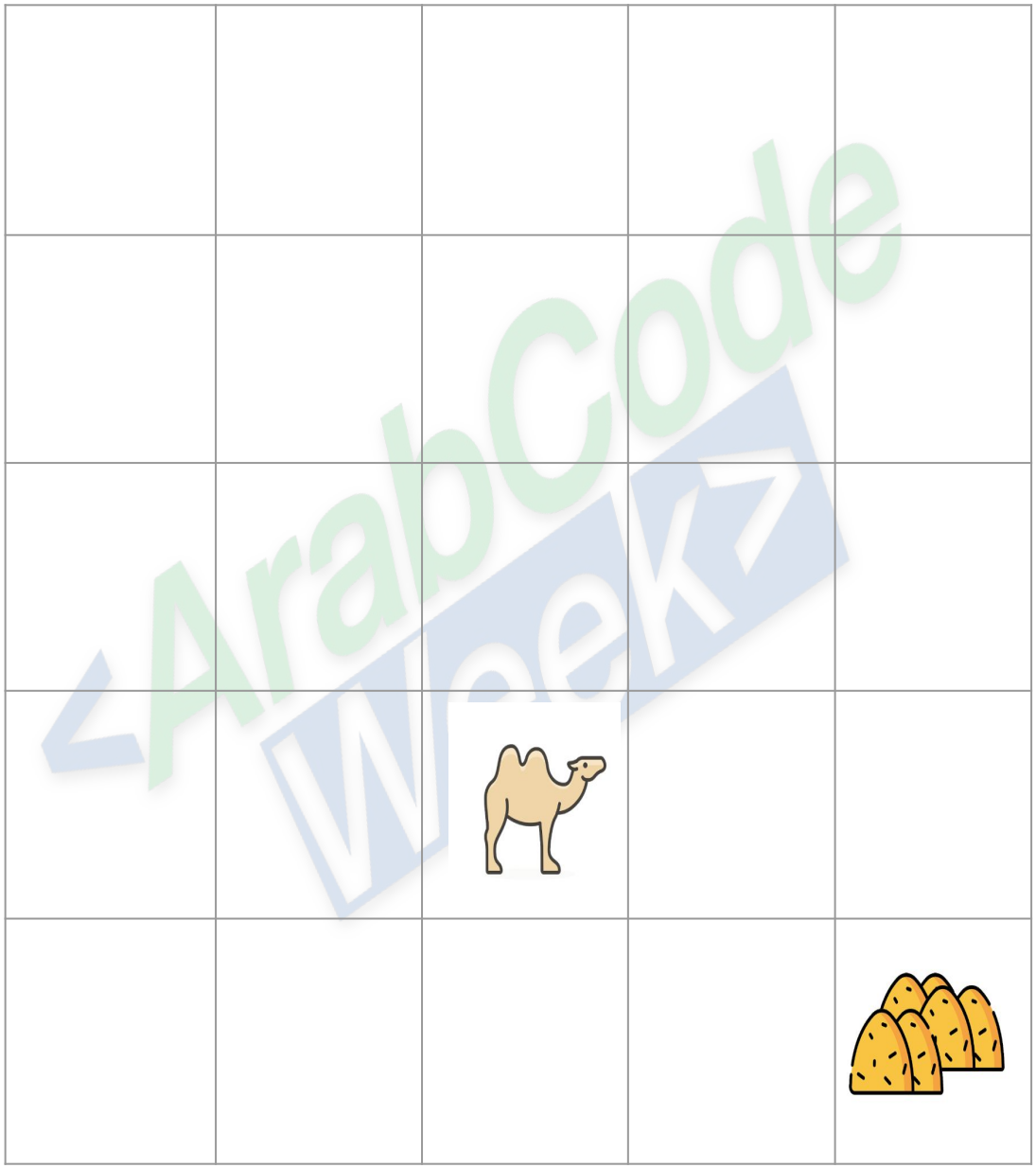
ArabCode Week

<مغامرات مهران

تمرين <رقم 2

أوصل مهران للعلف.

الحل:



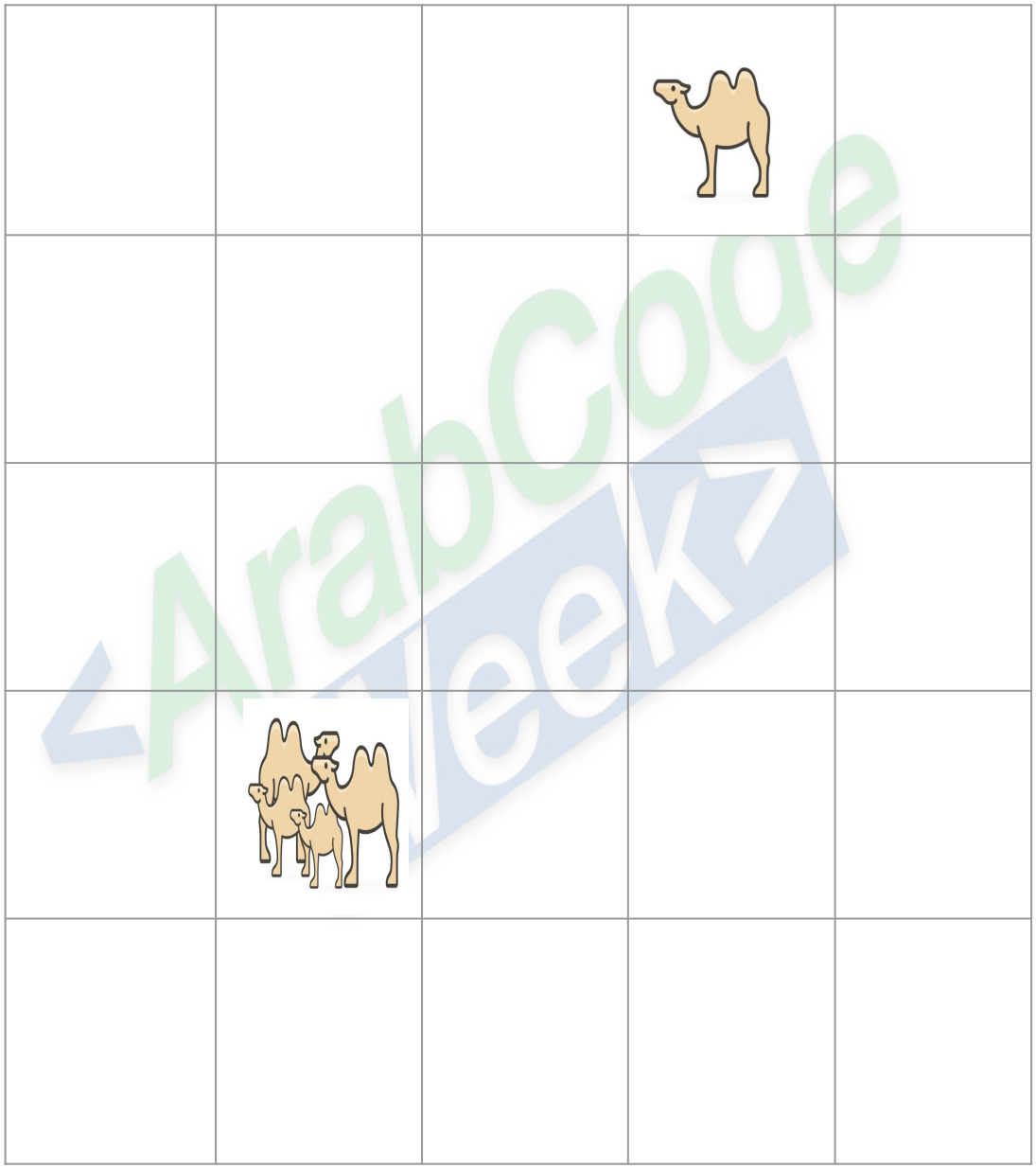
1 3

2 4

ArabCode Week

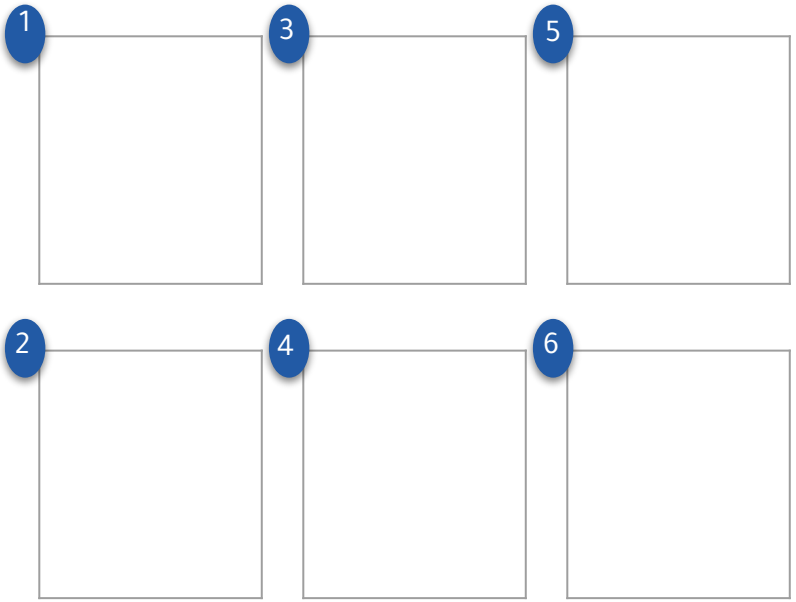
<مغامرات مهران

تمرين 3 رقم <



أوصل مهران لقطيع الإبل.

الحل:



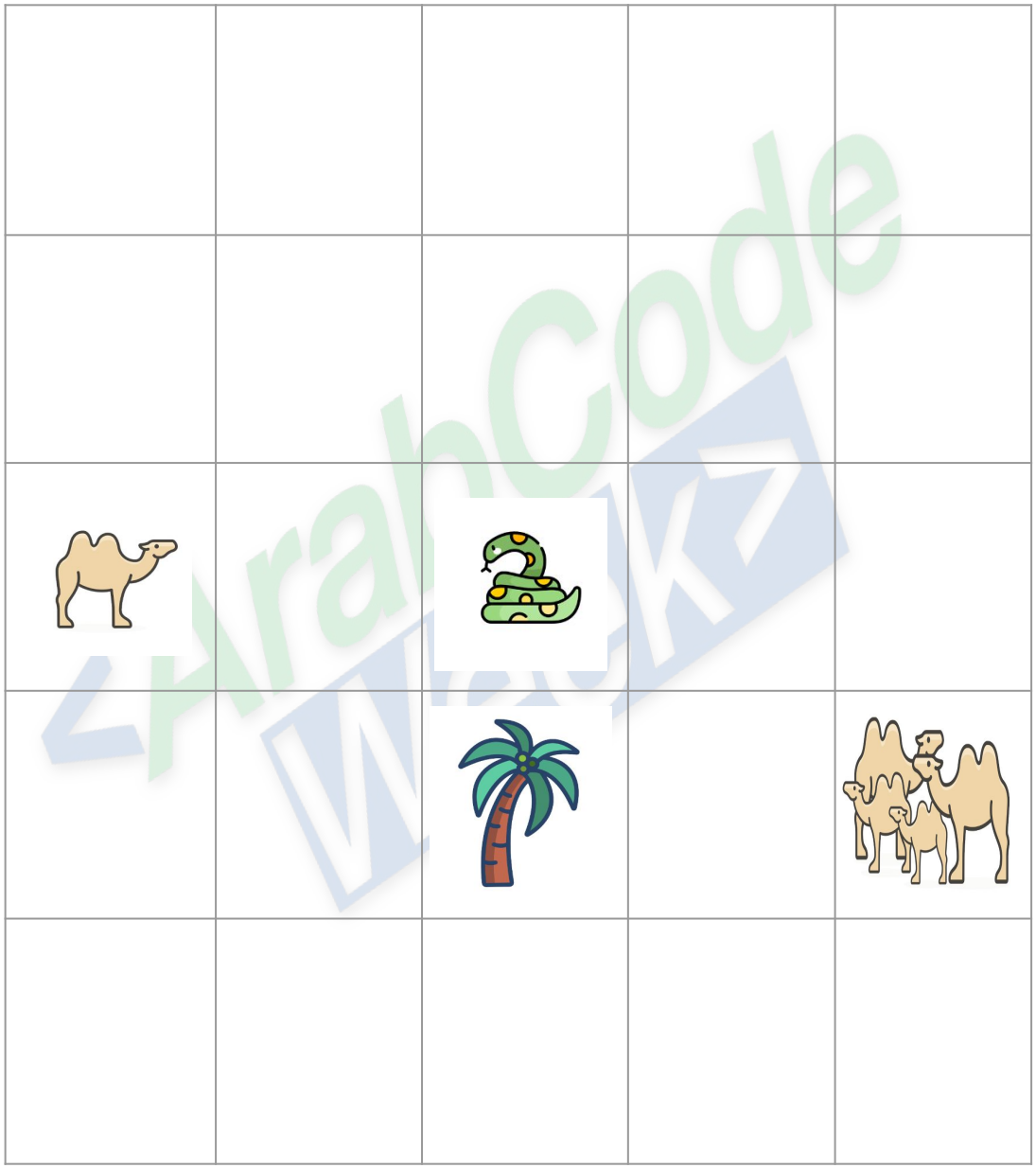
النسخة التفاعلية

ArabCode Week

<مغامرات مهران

تمرين < رقم 4

أوصل مهران لقطيع الإبل
مروراً بالنخلة، ومتجنباً الأفعى.



1 3 5

2 4 6

النسخة التفاعلية

ArabCode Week

النسخة التفاعلية

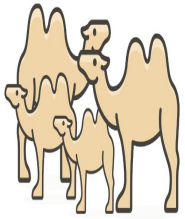
<مغامرات مهران

تمرين > دورك الآن!

اصنع تمرينك الخاص وعِش

المغامرة مع مهران.

*انقل القطع الآتية للوحة اللعب:



<ArabCode Week>