BIBLIOTHECA ALEXANDRINA
مكتبة الإسكندرية

برنامج النشاط الصيفي ٢٠٢٤
مركز القبة السماوية العلمي

برنامج «منطقة الألعاب» (C)
المجموعة: G(1)

م	التاريخ	اليوم	ورشة العمل	الموعد	المكان	المدة
١	٢٠٢٤/٨/٢٠	الثلاثاء	منطقة الألعاب	١٠,٠٠ ص	قاعة «ج»	١٥٠ دقيقة
٢	٢٠٢٤/٨/٢١	الأربعاء				
٣	٢٠٢٤/٨/٢٢	الخميس				
٤	٢٠٢٤/٨/٢٧	الثلاثاء				
٥	٢٠٢٤/٨/٢٨	الأربعاء				
*	٢٠٢٤/٩/١١	الأربعاء	حفل ختام البرنامج الصيفي	٢,٠٠ م	القاعة الكبرى	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم المشاركون المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام متحكم «Arduino» بوصفها وحدة تحكم دقيقة. ومن خلال ورش العمل، سيصممون الدوائر الإلكترونية وبرمجتها. سيتعلم الطلاب كيفية التعامل مع المكونات الإلكترونية المختلفة (المحركات، والحساسات، إلخ) والتحكم فيها بواسطة المتحكم الدقيق لعمل تصميماتها.

أيضًا، سيطرق المشاركون إلى تصميم الألعاب؛ حيث سيؤدون دورًا محوريًا في إنشاء آليات اللعبة وأنظمتها وقواعدها. وسيستخدمون إبداعاتهم لتوليد أفكار ومفاهيم للألعاب. بعدها، سيتعلم الطلاب كيفية إنشاء ألعابهم الخاصة باستخدام متحكم Arduino، وبعض المكونات الإلكترونية، ثم سيتعلمون كيفية كتابة الأكواد لجعل ألعابهم تعمل بشكل صحيح، ثم بناء نماذج أولية، وإنشاء روايات تفاعلية، وتطوير آليات اللعبة.

ومن الأهداف الرئيسية للبرنامج تعليم الطلاب أهمية تصميم أنظمة قابلة للصيانة وقابلة للتوسيع وسهلة الاستخدام.

مركز القبة السماوية العلمي
Planetarium Science Center

BIBLIOTHECA ALEXANDRINA
مكتبة الإسكندرية

برنامج النشاط الصيفي ٢٠٢٤
مركز القبة السماوية العلمي

برنامج «منطقة الألعاب» (C)
المجموعة: G(2)

م	التاريخ	اليوم	ورشة العمل	الموعد	المكان	المدة
١	٢٠٢٤/٨/٢٠	الثلاثاء	منطقة الألعاب	١,٣٠ م	قاعة «ج»	١٥٠ دقيقة
٢	٢٠٢٤/٨/٢١	الأربعاء				
٣	٢٠٢٤/٨/٢٢	الخميس				
٤	٢٠٢٤/٨/٢٧	الثلاثاء				
٥	٢٠٢٤/٨/٢٨	الأربعاء				
*	٢٠٢٤/٩/١١	الأربعاء	حفل ختام البرنامج الصيفي	٢,٠٠ م	القاعة الكبرى	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم المشاركون المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام متحكم «Arduino» بوصفها وحدة تحكم دقيقة. ومن خلال ورش العمل، سيصممون الدوائر الإلكترونية وبرمجتها. سيتعلم الطلاب كيفية التعامل مع المكونات الإلكترونية المختلفة (المحركات، والحساسات، إلخ) والتحكم فيها بواسطة المتحكم الدقيق لعمل تصميماتها.

أيضًا، سيطرق المشاركون إلى تصميم الألعاب؛ حيث سيؤدون دورًا محوريًا في إنشاء آليات اللعبة وأنظمتها وقواعدها. وسيستخدمون إبداعاتهم لتوليد أفكار ومفاهيم للألعاب. بعدها، سيتعلم الطلاب كيفية إنشاء ألعابهم الخاصة باستخدام متحكم Arduino، وبعض المكونات الإلكترونية، ثم سيتعلمون كيفية كتابة الأكواد لجعل ألعابهم تعمل بشكل صحيح، ثم بناء نماذج أولية، وإنشاء روايات تفاعلية، وتطوير آليات اللعبة.

ومن الأهداف الرئيسية للبرنامج تعليم الطلاب أهمية تصميم أنظمة قابلة للصيانة وقابلة للتوسيع وسهلة الاستخدام.

مركز القبة السماوية العلمي
Planetarium Science Center