مستكشف المهارات الرقمية

أساسيـــات الثقافـــة الرقميـــة (+7)

1 أساسيات الثقافة الرقمية

مبتدئ

الوصف

تقدّم هذه الدورة للطلاب أساسيات الثقافة الرقمية والتفكير الحاسوبي بطريقة مبسّطة وتفاعلية. يتعرّف الطلاب على كيفية عمل أجهزة الكمبيوتر، وآلية عمل الإنترنت، ودور البرمجيات في حياتنا اليومية، مع تنمية عادات الاستخدام الآمن والمسؤول للانترنت.

النتائج المتوقعة

1. التعرّف على الأجزاء الأساسية للحاسوب ووظائفها.
2. تعلّم المفاهيم الأساسية في البرمجة.
3. التنقّل بأمان بين المواقع الإلكترونية والمنصات الرقمية.
4. استخدام الأدوات الرقمية الأساسية بكفاءة (الفأرة ولوحة المفاتيح).
5. تنمية الثقة في التعبير عن الأفكار باستخدام التكنولوجيا الرقمية.

2 أساسيات البرمجة باستخدام الألغاز

مبتدئ

الوصف

تركّز هذه الدورة على أساسيات المنطق البرمجي من خلال التعرّف على مفاهيم التسلسل، والأنماط، والتكرار، وتصحيح الأخطاء. يعزّز الطلاب مهاراتهم في حلّ المشكلات عبر تعلّم كيفية كتابة كود فعّال، وإنشاء قصص ورسومات تفاعلية.

النتائج المتوقعة

1. تنمية مهارات التفكير المنطقي وحلّ المشكلات من خلال استكشاف استراتيجيات وأساليب متنوعة للحل.
2. فهم مفهوم البرمجة بشكل واضح ومبسّط.
3. تطبيق مفاهيم البرمجة لإنشاء مشاريع بسيطة من الصفر بثقة واستقلالية.

3 صناعة القصص الرقمية

متقدم

الوصف

تُعرّف هذه الدورة بمنصة ScratchJr كبيئة برمجية إبداعية. يقوم الطلاب بتصميم رسوم متحركة وقصص وألعاب، مع تعميق فهمهم لمفاهيم الحلقات (Loops)، والأحداث (Events)، والتنفيذ المتوازي للأوامر، وتصحيح الأخطاء (Debugging) من خلال مشاريع عملية وتطبيقية.

النتائج المتوقعة

1. استخدام منصة ScratchJr بثقة لتحويل الأفكار إلى برامج بسيطة.
2. التعبير عن الأفكار بوضوح من خلال مشاريع رقمية.
3. اكتشاف وتصحيح الأخطاء البرمجية البسيطة.
4. إنشاء قصص وألعاب رقمية تفاعلية.
5. بناء المشاريع خطوة بخطوة باستخدام تفكير منظم.

4 استوديو الألعاب

محترف

الوصف

تركّز هذه الدورة المتقدمة على مفاهيم برمجية أعمق من خلال تصميم الألعاب والقصص باستخدام ScratchJr. يتعلّم الطلاب كيفية تنسيق عمل عدة شخصيات معًا، وإدارة التوقيت، والتواصل بين العناصر، وبناء تفاعلات معقّدة أثناء تطوير مشاريع متكاملة ومتعددة المراحل.

النتائج المتوقعة

1. إتقان منصة ScratchJr.
2. التعبير عن أفكارهم وتحويلها إلى برنامج عبر كتابة الكود.
3. التواصل بشكل أفضل حول أفكارهم، والأخطاء البرمجية (Bugs)، وما يسعون لتحقيقه.
4. تصميم قصص رقمية وألعاب متقدمة باستخدام مفاهيم متنوعة في منطق الألعاب.
5. التفكير المنطقي وبناء مشروع كبير خطوة بخطوة.

المتطلبـــات

كمبيوتر أو جهاز لوحي (تابلت) مع اتصال إنترنت جيد وكاميرا ويب

تحتوي كل دورة على **8 جلسات (ساعة واحدة لكل جلسة)**، ويشترط **إكمال الدورة السابقة.**

www.kidsandcodes.co.uk | info@kidsandcodes.co.uk | +44 7427 301201