الأزهر الشريف
الإدارة المركزية لمنطقة المنيا الأزهرية
إدارة مغاغة الأزهرية
معهد مغاغة الابتدائي

ورشة تعليمية بعنوان
استخدام تطبيقات الواقع الافتراضى في صناعة محتوى تعليمى باللغة العربية

تقديم
الأستاذة/زينب محمد
معلم أول حاسب آلى

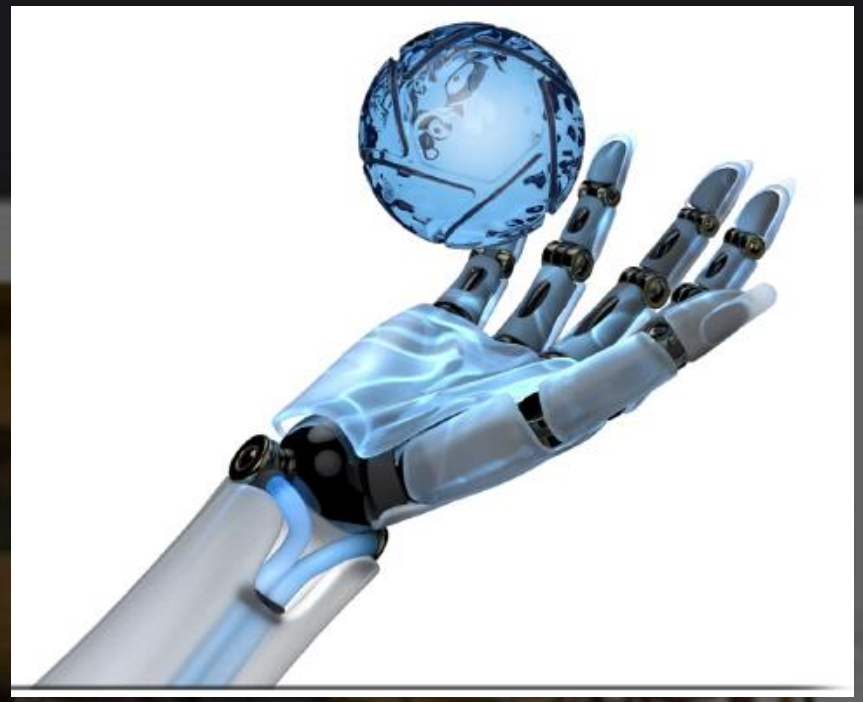
اعداد
الأستاذة/فايزة محمد
منسق برمجة - إدارة مغاغة الأزهرية

محاور اللقاء

- كيفية عمل حساب على منصة co-spaces education
- التعريف بمفهوم كلا من الواقع الافتراضى - الواقع المعزز- Merg cube
- إضافة عناصر وتغيير مواصفاتها باستخدام الأدوات
- تصميم مشهد باستخدام أكواد co-blocks

VR vs. AR

هو عبارة عن استخدام الكمبيوتر كجهاز استشعار واستخدام الخوارزميات لتحديد اتجاه أن ARالكاميرات وموضعها، فيمكن لتقنية تقوم بعرض الواجهات الرسومية ذات الأبعاد الثلاثة من خلال الكاميرا مما يؤدي إلى تركيب الصور من خلال الكمبيوتر لكي يتم عرضها للمستخدم في صورة عرض حقيقي.

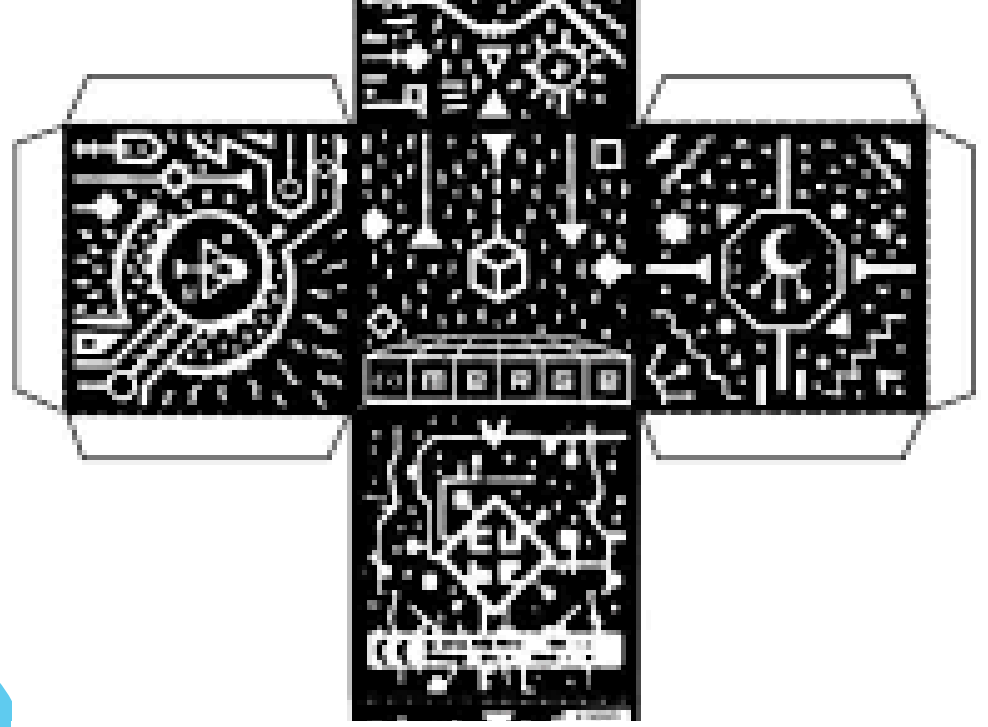


Augmented reality الواقع المعزز

في الواقع الافتراضي يتم استخدام تكنولوجيا الحاسوب ليتم محاكاة البيئة على الرغم من الواجهات القديمة فهي تضع المستخدم داخل التجربة فيصبح المشاهدين مندمجين وقادرين على التفاعل من العلم ثلاثي الأبعاد بكل سهولة بلا من أن تكون الشاشة أمامهم فقط

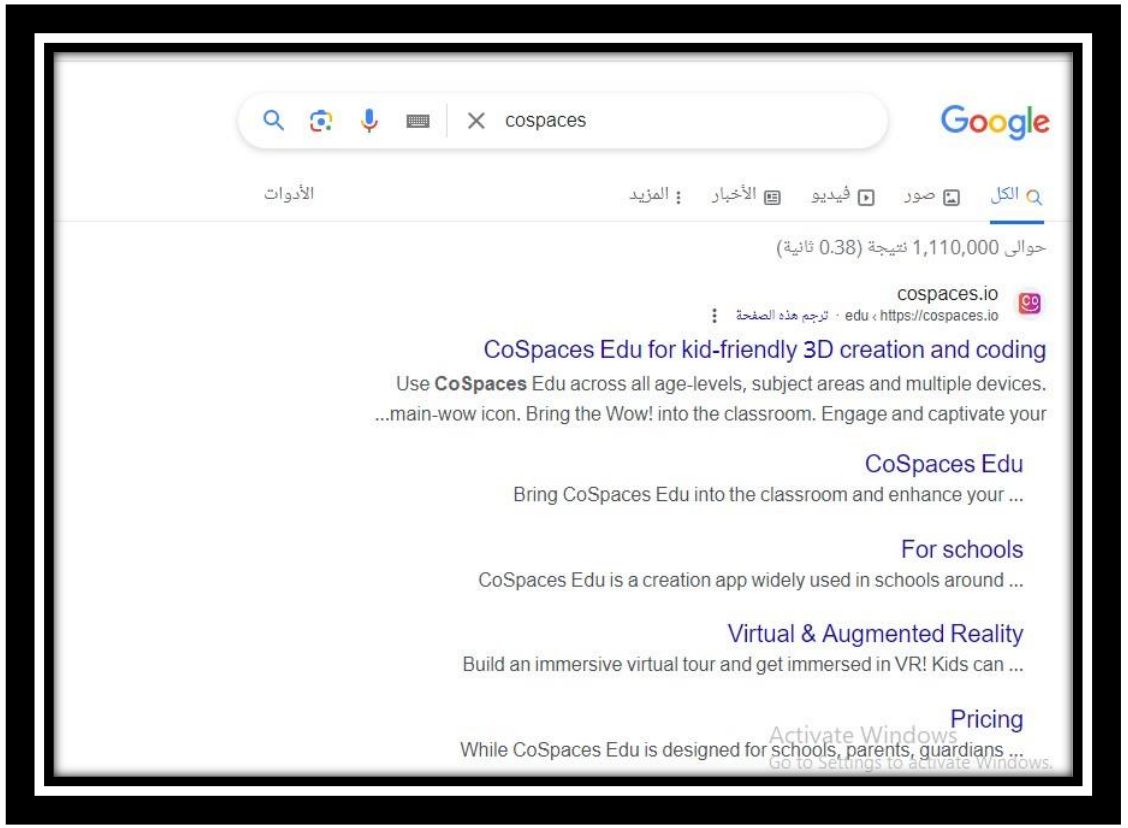
Virtual reality الواقع الافتراضى

Merge cube



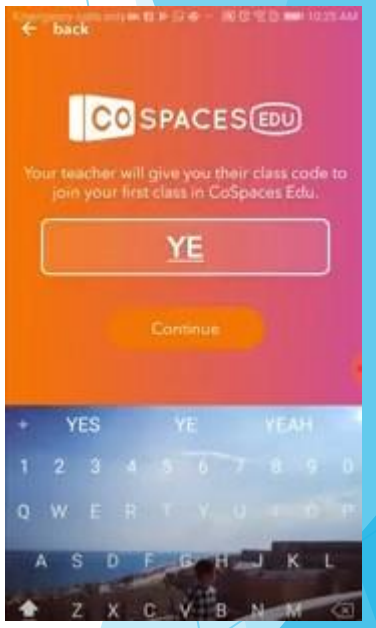
المكعب المدمج هو إحدى التقنيات التي تجعل من التعليم تعليماً تفاعلياً من الدرجة الأولى، ولعل المكعب المدمج هو أول خيار للمعلمين كونه يدعم كلاً من الواقع الافتراضي والواقع المعزز.

الوصول للموقع

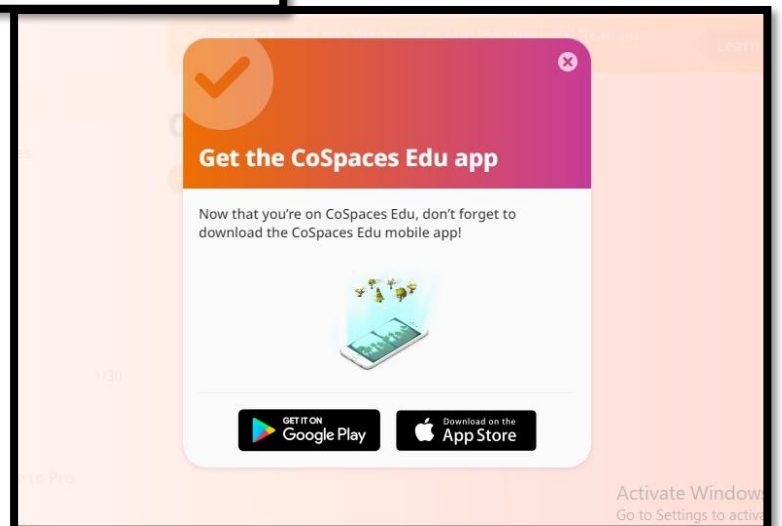


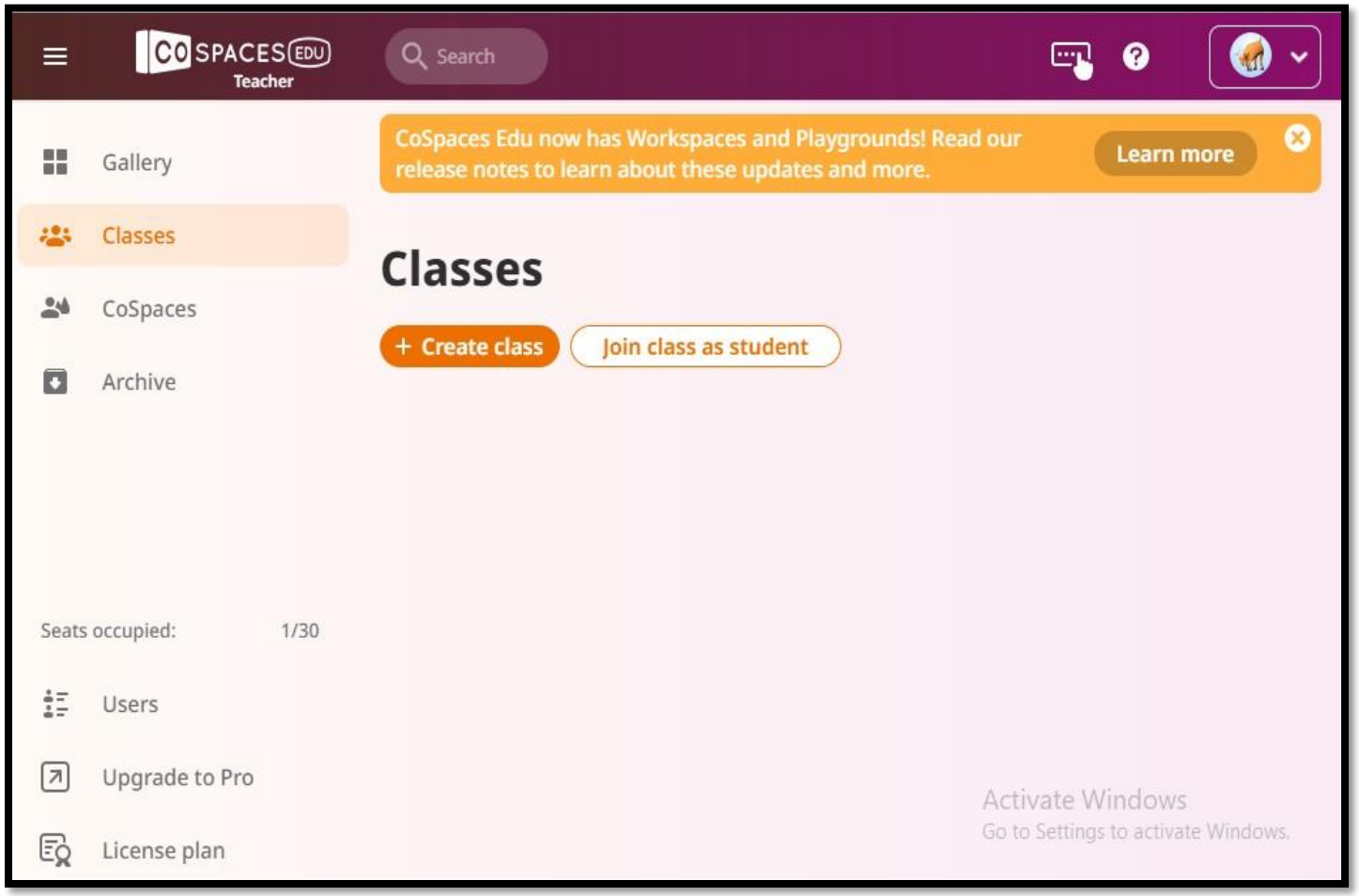
من خلال محرك البحث (جوجل - مايكروسوفت ايدج) نكتب في مربع البحث co-spaces education

تسجيل الدخول
من خلال الهاتف



تسجيل الدخول من خلال الكمبيوتر




COSPACES EDU
Teacher
Search
Gallery
Classes
CoSpaces
Archive
CoSpaces Edu now has Workspaces and Playgrounds! Read our release notes to learn about these updates and more.
Learn more
Classes
+ Create class
Join class as student
Seats occupied: 1/30
Users
Upgrade to Pro
License plan
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.