عنوان النشاط: لعبة التعرف على الحيوانات لذوى الهمم (طلبة الدمج) بالذكاء الأصطناعى- فريق التميزالتكنولوجى

وصف النشاط و خطوات تنفيذ النشاط:

تصميم لعبة تفاعلية جذابة تختبر قدرة الطالب فى المرحلة الإبتدائية على التعرف على أسماء الحيوانات المختلفة مع مراعاة طلبة الدمج (الذين يكون استيعابهم أبطأ قليلا من زملائهم) و جعل اللعبة ناطقة و تحتوى على صورة و بسيطة و جذابة فى نفس الوقت وتم استخدام Microsoft Copilot لتوليد الصورة المستخدمة و منصة educaplay التي تستخدم أدوات الذكاء الإصطناعى لعمل اللعبة و موقع eleven labs لنطق الكلمات

أهداف النشاط

١- تصميم لعبة تفاعلية جذابة تختبر قدرة الطالب فى المرحلة الإبتدائية على التعرف على أسماء الحيوانات فى الشارع مع مراعاة طلبة الدمج (الذين يكون استيعابهم أبطأ قليلا من زملائهم)
٢- عمل لعبة تفاعلية جذابة تقيس قدرات الطالب و معرفته باللغة العربية بشكل جذاب مما يشجعه على دراسة اللغة العربية و الإستمتاع بتعلمها
٣- إدخال عنصر التعلم باللعب فى مجال اللغة العربية
٤- تعريف المدرسين و الطالبات كيفية تصميم لعبة فى مجال اللغة العربية بسهولة على educaplay و كيفية استخدام Microsoft Copilot فى التعليم لعمل صور بالذكاء الإصطناعى و موقع eleven labs
٥- إكساب الطالبات أدوات القرن الحادى و العشرين و الاعتماد على النفس

لينك النشاط على educaplay

https://www.educaplay.com/learning-resources/19234291-learning_resource.html

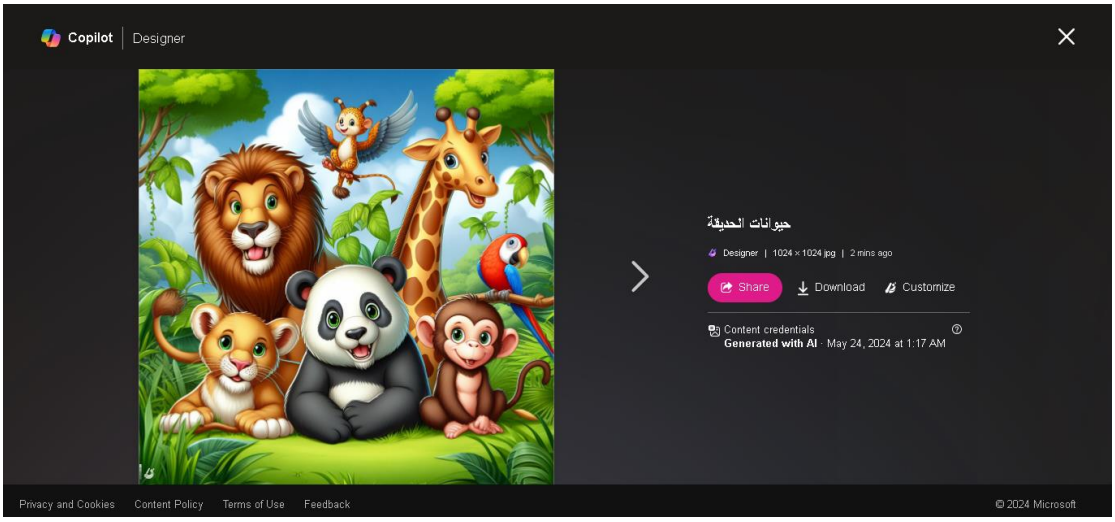
فيديوهات تنفيذ النشاط على اليوتيوب

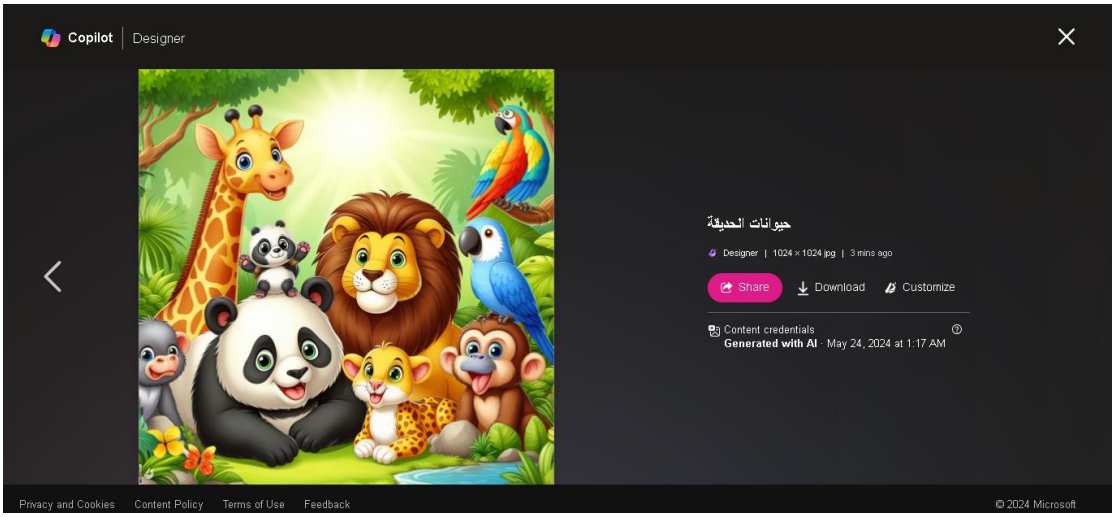
https://youtu.be/Ea1uy6OJTp0?si=iYH4tNVZSw3iQOrn

صور النشاط و أدلته

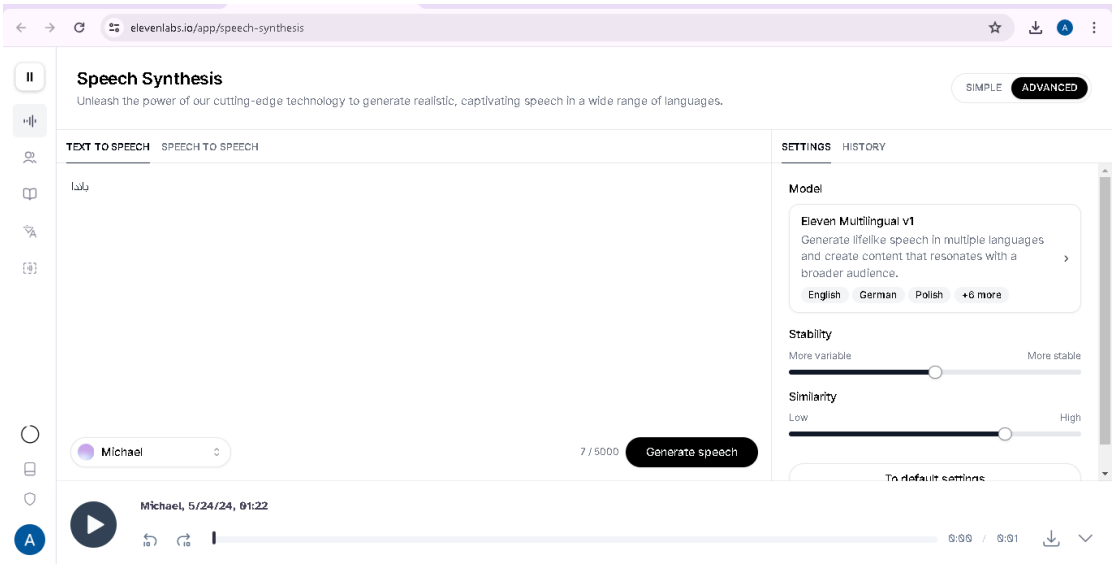
صور من داخل educaplay

صور من داخل Microsoft Copilot





صور من داخل eleven labs



قناة يوتيوب خاصة بالنشاط

https://www.youtube.com/@learnenglishwithabeermahmo3546

PLAYLIST خاصة بأعمال و أنشطة الاسبوع العربى للبرمجة ٢٠٢٤

https://www.youtube.com/playlist?list=PLqE_mtveZsMt2i3LUk-aCAHBU_V4LEuD4