

Arduino Beginners -Your gate to Arduino (C1) من ٢٠٢١/٨/١٧ إلى ٢٠٢١/٨/٢٥

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٨/١٧	الثلاثاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٨/١٨	الأربعاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٨/٢٢	الأحد	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٨/٢٤	الثلاثاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٨/٢٥	الأربعاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٩/٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم الطلاب المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام Arduino Uno. من خلال ورش العمل، سيقومون بتصميم دوائر إلكترونية ثم برمجتها. سيتعلم الطلاب كيفية التعامل مع المكونات الإلكترونية المختلفة والتحكم فيها بواسطة متحكم دقيق لإنشاء مشروعهم المصغر. الهدف من هذا البرنامج تعليم الطلاب كيفية إنشاء دوائر ذكية لجعل حياتهم اليومية أسهل بكثير.

Arduino Beginners

Your gate to Arduino

(C2)

من ٢٠٢١/٨/٢٩ إلى ٢٠٢١/٩/٧

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٨/٢٩	الأحد	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٨/٣١	الثلاثاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٩/١	الأربعاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٩/٥	الأحد	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٩/٧	الثلاثاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٩/٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم الطلاب المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام Arduino Uno. من خلال ورش العمل، سيقومون بتصميم دوائر إلكترونية ثم برمجتها. سيتعلم الطلاب كيفية التعامل مع المكونات الإلكترونية المختلفة والتحكم فيها بواسطة متحكم دقيق لإنشاء مشروعهم المصغر. الهدف من هذا البرنامج تعليم الطلاب كيفية إنشاء دوائر ذكية لجعل حياتهم اليومية أسهل بكثير.

EV3

تحديات التصميم والبرمجة - Design & Programming Challenges - (B1)

من ٢٠٢١/٨/١٧ إلى ٢٠٢١/٨/٢٥

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٨/١٧	الثلاثاء	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٨/١٨	الأربعاء	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٨/٢٢	الأحد	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٨/٢٤	الثلاثاء	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٨/٢٥	الأربعاء	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٩/٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم الطلاب المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام مجموعة أدوات تعليمية Lego EV3 Mind Storm. من خلال ورش العمل، سيقومون بتصميم روبوت محدد وجعله يتحرك بواسطة المحركات والحواس بواسطة أجهزة استشعار مختلفة. سيتعلم الطلاب كيفية عمل آليات مختلفة للقيام بمهام محددة لمساعدة الإنسان..

EV3

تحديات التصميم والبرمجة - Design & Programming Challenges - (B2)

من ٢٠٢١/٨/٢٩ إلى ٢٠٢١/٩/٧

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٨/٢٩	الأحد	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٨/٣١	الثلاثاء	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٩/١	الأربعاء	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٩/٥	الأحد	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٩/٧	الثلاثاء	٢,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٩/٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم الطلاب المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام مجموعة أدوات تعليمية Lego EV3 Mind Storm. من خلال ورش العمل، سيقومون بتصميم روبوت محدد وجعله يتحرك بواسطة المحركات والحواس بواسطة أجهزة استشعار مختلفة. سيتعلم الطلاب كيفية عمل آليات مختلفة للقيام بمهام محددة لمساعدة الإنسان.

EV3

I am a robot - أنا إنسان آلي -

(C1)

من ٢٠٢١/٠٧/٢٥ إلى ٢٠٢١/٠٨/١٠

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٧/٢٥	الأحد	٩,٣٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٧/٢٧	الثلاثاء	٩,٣٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٧/٢٨	الأربعاء	٩,٣٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٨/١	الأحد	٩,٣٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٨/٣	الثلاثاء	٩,٣٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٦	٢٠٢١/٨/٤	الأربعاء	٩,٣٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٧	٢٠٢١/٨/٨	الأحد	٩,٣٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٨	٢٠٢١/٨/١٠	الثلاثاء	٩,٣٠ ص	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٠٩/٠٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سوف يتعلم الطلاب مفاهيم التصميم والبرمجة باستخدام ليغو مجموعة التعليم. من خلال ورش العمل، وسوف تصميم الروبوت محددة وجعلها تتحرك عن طريق المحركات والحواس من قبل أجهزة استشعار مختلفة. سوف يتعلم الطلاب كيفية إنشاء آليات مختلفة للقيام بمهام محددة لمساعدة الإنسان كذلك، سوف يتعلم الطلاب المفاهيم المتقدمة للبرمجة باستخدام ليغو EV3 مجموعة التعليم. من خلال ورش العمل، وسوف تستخدم تقنيات متقدمة في لغة البرمجة ev3 لجعل الروبوتات جعل نتائج دقيقة جداً في بعثاتها. في كل ورشة عمل، سيواجهون تحدياً جديداً وسوف يحلونه باستخدام الروبوتات.

EV3

I am a robot - أنا إنسان آلي -

(C2)

من ٢٥/٧/٢٠٢١ إلى ١٠/٨/٢٠٢١

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٥/٧/٢٠٢١	الأحد	١,٣٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٢	٢٧/٧/٢٠٢١	الثلاثاء	١,٣٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٣	٢٨/٧/٢٠٢١	الأربعاء	١,٣٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٤	١/٨/٢٠٢١	الأحد	١,٣٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٥	٣/٨/٢٠٢١	الثلاثاء	١,٣٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٦	٤/٨/٢٠٢١	الأربعاء	١,٣٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٧	٨/٨/٢٠٢١	الأحد	١,٣٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
٨	١٠/٨/٢٠٢١	الثلاثاء	١,٣٠ ظ	قاعة (ج)	١٨٠ دقيقة
**	٩/٩/٢٠٢١	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سوف يتعلم الطلاب مفاهيم التصميم والبرمجة باستخدام ليغو مجموعة التعليم. من خلال ورش العمل، وسوف تصميم الروبوت محددة وجعلها تتحرك عن طريق المحركات والحواس من قبل أجهزة استشعار مختلفة. سوف يتعلم الطلاب كيفية إنشاء آليات مختلفة للقيام بمهام محددة لمساعدة الإنسان كذلك، سوف يتعلم الطلاب المفاهيم المتقدمة للبرمجة باستخدام ليغو EV3 مجموعة التعليم. من خلال ورش العمل، وسوف تستخدم تقنيات متقدمة في لغة البرمجة ev3 لجعل الروبوتات جعل نتائج دقيقة جداً في بعثاتها. في كل ورشة عمل، سيواجهون تحدياً جديداً وسوف يحلونه باستخدام الروبوتات.

WeDo

Our Happy Days (أيامنا السعيدة) (A1)

من ٢٠٢١/٧/٤ إلى ٢٠٢١/٧/١٣

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٧/٤	الأحد	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٧/٦	الثلاثاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٧/٧	الأربعاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٧/١١	الأحد	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٧/١٣	الثلاثاء	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٩/٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم الطلاب المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام مجموعة أدوات التعليم Lego WEDO ٢,٠. من خلال ورش العمل، سيقومون بتصميم آلات مختلفة مرتبطة بالعطلات الرسمية المختلفة في مصر وجعلها تتحرك بواسطة المحركات والحواس بأجهزة استشعار مختلفة. سيتعلم الطلاب الإجازات المختلفة في حياتنا وما نقوم به من تقاليد في هذه الإجازات.

WeDo

Our Happy Days (أيامنا السعيدة) (A2)

من ٢٠٢١/٧/٤ إلى ٢٠٢١/٧/١٣

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٧/٤	الأحد	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٧/٦	الثلاثاء	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٧/٧	الأربعاء	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٧/١١	الأحد	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٧/١٣	الثلاثاء	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٩/٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم الطلاب المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام مجموعة أدوات التعليم Lego WEDO ٢,٠. من خلال ورش العمل، سيقومون بتصميم آلات مختلفة مرتبطة بالعطلات الرسمية المختلفة في مصر وجعلها تتحرك بواسطة المحركات والحواس بأجهزة استشعار مختلفة. سيتعلم الطلاب الإجازات المختلفة في حياتنا وما نقوم به من تقاليد في هذه الإجازات.

WeDo

-المخلوقات حولنا- Creatures around us (KG1)

من ٢٠٢١/٧/٥ إلى ٢٠٢١/٧/٢٦

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٧/٥	الإثنين	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٧/٨	الخميس	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٧/١٢	الإثنين	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٧/١٥	الخميس	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٧/٢٦	الإثنين	١٠,٠٠ ص	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٩/٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم الطلاب المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام مجموعة أدوات التعليم Lego WEDO ٢,٠. من خلال ورش العمل، سيقومون بتصميم مخلوقات مختلفة وجعلها تتحرك بواسطة المحركات والحواس بواسطة أجهزة استشعار مختلفة. سيتعلم الطلاب معلومات مختلفة عن كل مخلوق.

WeDo

-المخلوقات حولنا- Creatures around us (KG2)

من ٢٠٢١/٧/٥ إلى ٢٠٢١/٧/٢٦

م	التاريخ	اليوم	الموعد	المكان	الفترة الزمنية
١	٢٠٢١/٧/٥	الإثنين	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٢	٢٠٢١/٧/٨	الخميس	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٣	٢٠٢١/٧/١٢	الإثنين	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٤	٢٠٢١/٧/١٥	الخميس	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
٥	٢٠٢١/٧/٢٦	الإثنين	١,٠٠ ظ	قاعة (ج)	١٢٠ دقيقة
**	٢٠٢١/٩/٩	الخميس	٢,٠٠ ظ	القاعة الكبرى (حفل ختام البرنامج الصيفي)	١٢٠ دقيقة

في هذا البرنامج، سيتعلم الطلاب المفاهيم الأساسية للتصميم والبرمجة باستخدام مجموعة أدوات التعليم Lego WEDO ٢,٠. من خلال ورش العمل، سيقومون بتصميم مخلوقات مختلفة وجعلها تتحرك بواسطة المحركات والحواس بواسطة أجهزة استشعار مختلفة. سيتعلم الطلاب معلومات مختلفة عن كل مخلوق.