

النشاط التاسع

المفهوم الحاسوبي: (التوجيه والجمود)
Routing and Deadlock in Networks

موضوع النشاط: (لعبة البرتقال)
The Orange Game

الفكرة الأساسية:

عند ما يكون الكثير من الأشخاص يتعاملون مع مصدر أ ومورد واحد مثل (السيارات تستخدم الطرق، استخدام رسائل البريد الإلكتروني ، إعطاء أوامر طباعة متعددة من عدة أجهزة حاسب آلي الى الطابعة) فبسبب الازدحام والضغط على المورد الواحد يحدث ما يسمى ب الجمود (Deadlock) .

الجمود أو الطريق المسدود (Deadlock):

هو عبارة عن مجموعة من العمليات المنتظرة تنفيذ مهام معينة والتي قامت بها عمليات سابقة وهذه العمليات السابقة هي بدورها تنتظر انقضاء مهام أخرى.

أهداف النشاط

- أن تتعرف الطالبة على مفهوم الجمود والتعليق (deadlock).
- أن تتعرف الطالبة على مفهوم التوجيه.
- أن تساعد في حل مشكلة الجمود والتعليق من خلال الأنشطة.

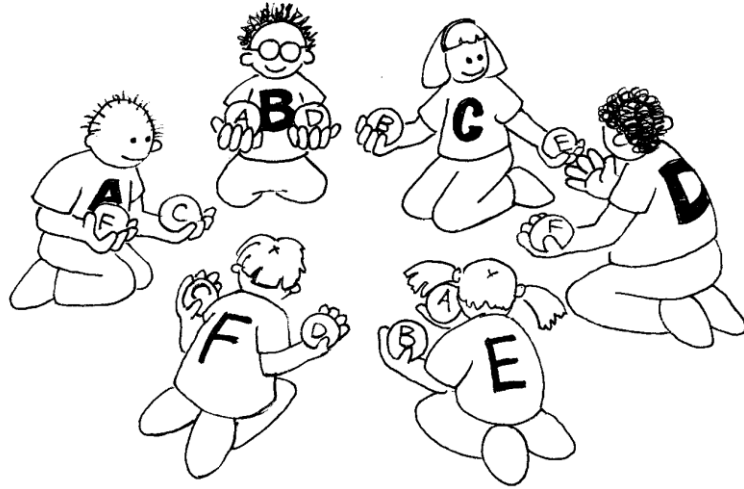
مهارات التفكير الحاسوبي المكتسبة :

- مهارة حل المشكلات التعاونية (Co-operative problem solving).
- مهارة التفكير المنطقي (Logical reasoning).

المواد المطلوبة :

- كل طالبة تحتاج إلى برتقالتين
- ستيكر مكتوب عليها الحرف الأول من اسم الطالبة.

ورقة عمل (1) : لعبة البرتقال (The Orange Game)



الهدف من النشاط:

أن تحمل كل طالبة في نهاية اللعبة برتقالتين مكتوب عليهما الحرف الأول من اسمها.

تعليمات النشاط:

1. تكوين مجموعات من الطالبات بمقدار خمس أو ست طالبات ويجلسن في شكل دائرة.
2. يعلم على الطالبات بواسطة ستيكر (ملصق) بالحرف الأول من أسمائهن.
3. توزيع البرتقالات على كل طالبة بشكل عشوائي ، بحيث تكون لكل طالبة برتقالتين ماعدا طالبة واحدة فقط يكون لها برتقالة واحدة ، واليد الأخرى فارغة.
4. يتم تمرير برتقالة واحدة لكل طالبة بشكل دائرة بشرط أن توضع في اليد الفارغة وهكذا حتى تحصل كل طالبة في الآخر على برتقالتين مكتوب عليهما حرفها الخاص.

ورقة عمل (2) : التعليق والجمود

- عزيزتي الطالبة قومي بوضع حرف كل طالبة في المكان المناسب.

