

ورقة عمل جماعي قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2025-2026م

الوحدة الثانية: البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد. الدرس (1): تصميم الألعاب ثلاثية الأبعاد.

الهدف السادس : أن تميز الطالبة بين رموز تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب الفئة العمرية.**من خلال رموز الألعاب الإلكترونية التي امامك قم بالتمييز بين رموز الألعاب من حيث الفئة العمرية - العمر.**

العمر بالأرقام	الفئة العمرية (طفولة -مراهقين -جميع الفئات - كبار)
.....	
.....	
.....	
.....	

من خلال ماتم العمل عليه ماهو رمز اللعبة المناسبة للطفلة ذات 8 سنوات؟