



رؤية
VISION 2030
المملكة العربية السعودية
KINGDOM OF SAUDI ARABIA

وزارة التعليم
Ministry of Education



المهارات الرقمية ١ - ٢ للمرحلة الابتدائية

الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٤٣ هـ

المعلمة : نجود دحمان

<https://t.me/haaseb4>

STEP 01



رؤية
VISION
2030
المملكة العربية السعودية
KINGDOM OF SAUDI ARABIA

وزارة التعليم
Ministry of Education

النشيد الوطني ..



<https://t.me/haaseb4>

STEP 01

قوانين التعلم عن بعد

عدم فتح المايك
بدون إذن



عدم مقاطعة المعلمة
عندما تتحدث



الجلوس في مكان
مناسب



التركيز و الإنتباه مع
المعلمة أثناء الشرح



إحضار الكتاب والقلم
استعدادا للحصة



رفع اليد للمشاركة
أثناء الحصة



STEP 01

SCRATCH



الوحدة الثالثة

ابدأ البرمجة باستخدام سكراتش

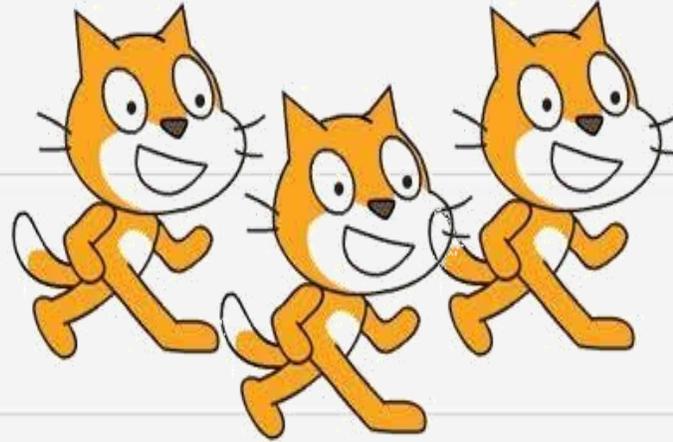
<https://t.me/haaseb4>

أهداف التعلم :

سنتعلم بنهاية هذه الوحدة :

١. استخدام التكرار في سكراتش .
٢. إيقاف البرنامج مؤقتاً لفترة محدودة .
٣. إضافة امتداد لوحة الألوان في سكراتش .
٤. انشاء رسومات ثنائية الابعاد باستخدام لبنات سكراتش .
٥. إنشاء طابع للكائن .

التاريخ : ٥ / الحصة : ١ الشعبة : ٤-٥-٦ الوحدة الثانية الوسائط المتعددة



الدرس الثاني الرسم بواسطة سكراتش

الهدف العام من الدرس

الهدف العام من الدرس 😊

أن يتمكن الطلبة من استخدام معرفتهم المكتسبة حول كيفية الرسم بواسطة برنامج سكراتش. وبشكل أكثر تحديداً، سيتعلم الطلبة وظائف أداة القلم وكيفية دمجها لأنشاء رسوم معقدة.

هل سبق لكم إنشاء رسومات على
أجهزة الحاسب الخاصة بكم ؟
اذا كان الجواب نعم ، ما البرامج التي
استخدمتموها ؟



STEP 01

تقويم قبلي ...

ما الإجراءات التي
تحتاجون إلى القيام بها
من أجل إنشاء الاشكال ؟



<https://t.me/haaseb4>

هل من الممكن إنشاء مقطع برمجي يقوم
بإنشاء رسومات ؟
وهل تعتقدون أن برنامج سكراتش يمكن
أن يساعدنا بذلك ؟



يمكنك في سكراتش استخدام الكائن للرسم .
ستجعل الكائن الآن يرسم شكلاً أثناء حركته

لبدء الرسم في سكراتش يجب أن تقوم
بإضافة ملحق القلم



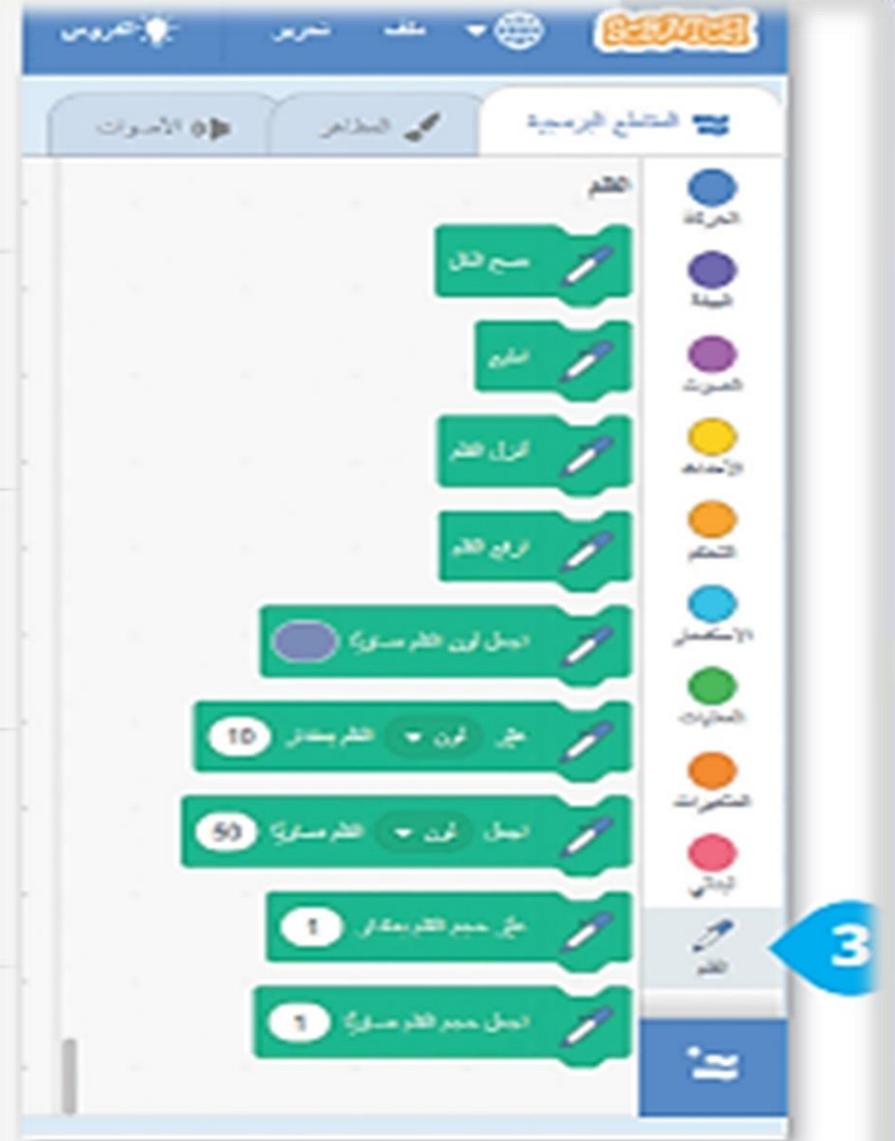
٢- اختر القلم



STEP 01

لإضافة ملحق القلم :

٣- سيتم إضافة فئة القلم مع لبناتها إلى علامة تبويب المقاطع البرمجية .





أولاً
أداة القلم

عند استخدام أداة القلم يترك الكائن أثراً عند انتقاله من مكان إلى آخر عبر المنصة .
يمكن للكائن رسم النقاط والخطوط والاشكال



تجعل اللبنة الكائن يترك أثراً
عند تحركه على المنصة



ترفع اللبنة القلم وتجعل
الكائن يتوقف عن الرسم

STEP 01



يمكن العثور على جميع
اللبينات المتعلقة بالقلم في
فئة لبينات القلم

<https://t.me/haaseb4>

لرسم خط

- ١- أضف لبنة عند نقر (العلم الأخضر) من فئة لبنات الأحداث .
 - ٢- أضغط على فئة لبنات القلم .
 - ٣- اسحب وأفلت لبنة أنزل القلم .
 - ٤- اسحب وأفلت لبنة التحرك .
- ١٠ خطوات من فئة لبنات الحركة
وأضبط عدد الخطوات إلى ١٥٠ .



STEP 01

لا تنس أن تضغط على العلم الأخضر لتشغيل المقطع البرمجي.

الخط الذي رسمته.

1 عند نقر العلم الأخضر

2

3 أنزل القلم

4 تحرك 150 خطوة

الخط الذي رسمته.

لا تنس أن تضغط على العلم الأخضر لتشغيل المقطع البرمجي.

Binary_academy

المطلوب الآن

شاهد صفحة المشروع

مشاركة

Untitled-195

الاسماء

تعديل

ملف

Scratch

الخط الذي رسمته.

لا تنس أن تضغط على العلم الأخضر لتشغيل المقطع البرمجي.

1 عند نقر العلم الأخضر

2

3 أنزل القلم

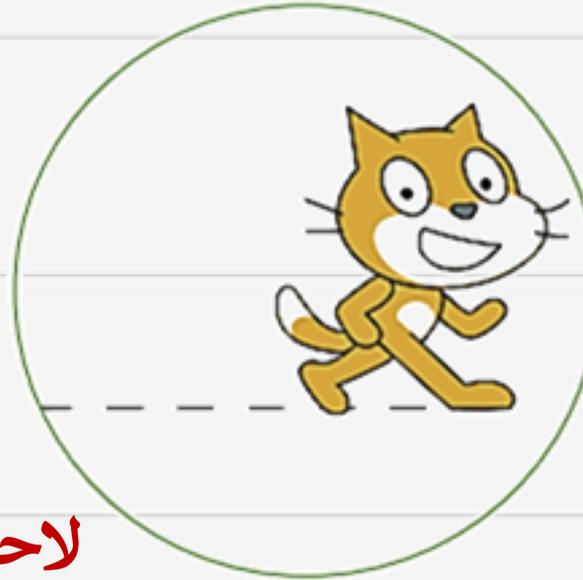
4 تحرك 150 خطوة

قوائم التفضيل

Scratch 1

المعينة

STEP 01



عند نقر

مسح الكل

كّر 10 مرة

أزل القلم

تحرك 20 خطوة

ارفع القلم

تحرك 20 خطوة

↶

لاحظ المقطع البرمجي التالي :
ستلاحظ أن لبنات رفع القلم وإنزاله
تم استخدامها بالتناوب، إن
استخدام اللبنة بهذه الطريقة
يجعل الكائن يرسم خطاً منقطعاً

لبنة مسح الكل :

تمسح اللبنة المنصة بأكملها ، بحيث تحذف كل ما رسم على المنصة وإذا أردت تنفيذ الأوامر البرمجية مرة أخرة فإن الرسومات لا تسمح بصورة تلقائية ، ولذلك يعتبر استخدام اللبنة في بداية البرنامج مفيداً



ثانياً
إضافة الألوان
إلى رسوماتك

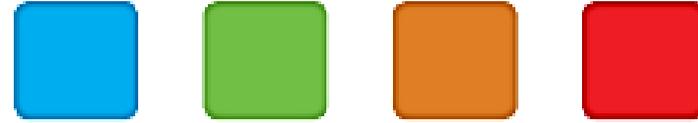
STEP 01



اضغط واضبط
الإعدادات لإنشاء
لونك الخاص.

إضافة الألوان إلى رسوماتك

يمكنك تغيير لون القلم من خلال هاتين اللبنتين.



أزرق

أخضر

برتقالي

أحمر

60

30

10

100

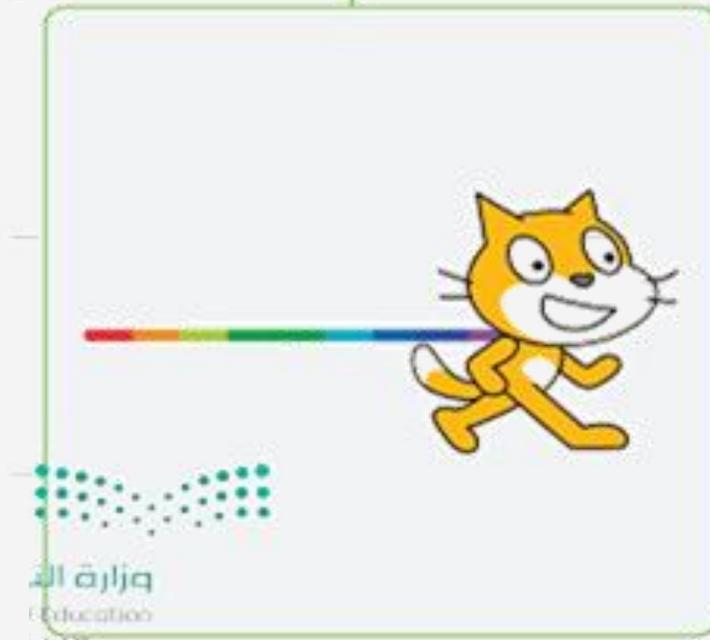


الشفافية
اللون
السرعة

<https://t.me/haaseb4>

STEP 01

تغير هذه اللبنة لون
القلم بمقدار محدد



يمكنك تغيير لون
القلم أثناء عمل
البرنامج .



ثالثاً

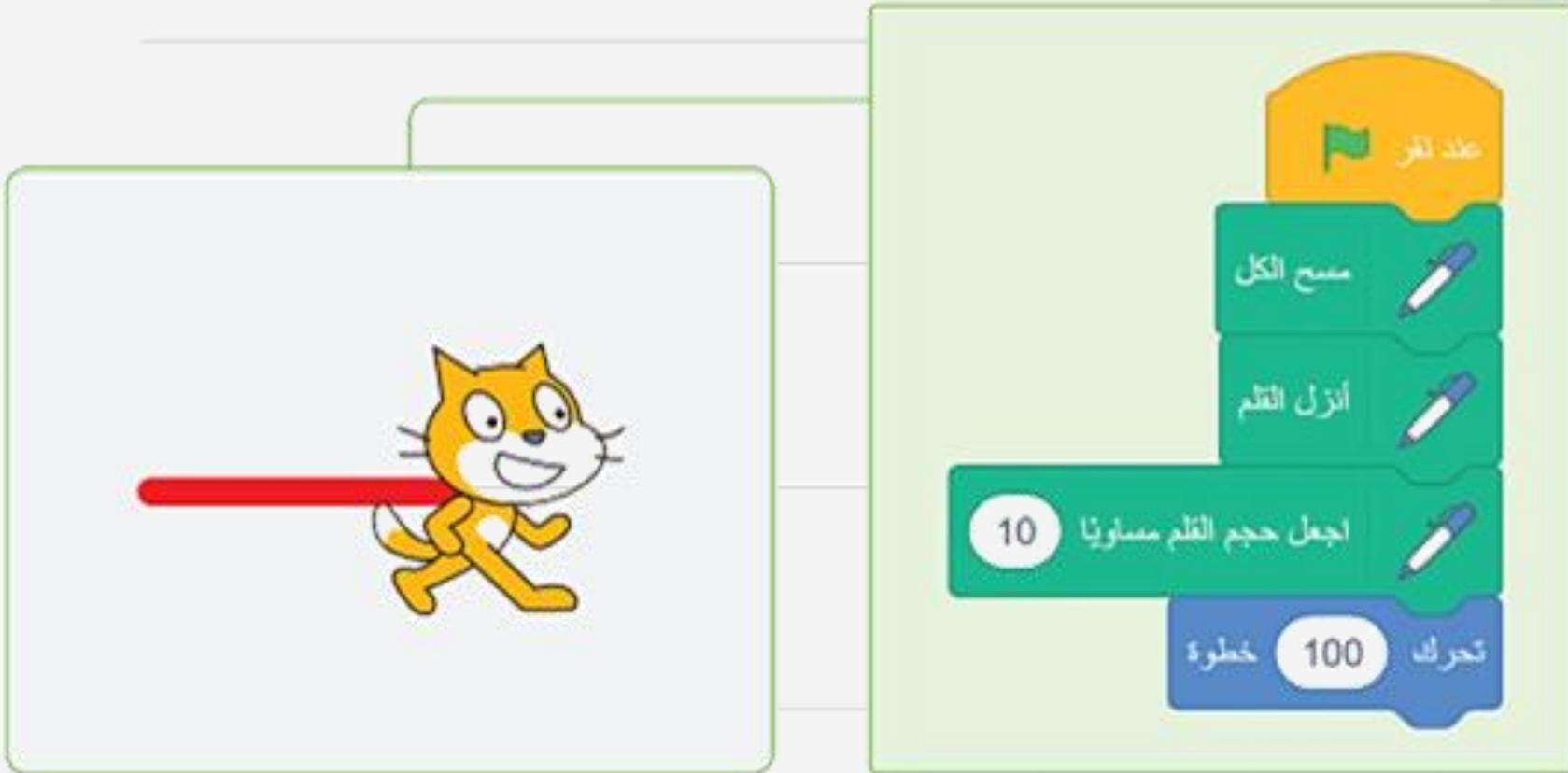
لبنة حجم القلم

يمكنك تغيير حجم القلم بواسطة لبنة
أجعل حجم القلم مساوياً ()

تكون قيمتها الصغرى (١)
وكلما زادت هذه القيمة
كلما اصبح سمك القلم أعرض



STEP 01



يمكن تغيير حجم القلم أثناء عمل البرنامج



The image shows a Scratch script for drawing a line. On the left, a yellow cat character is running, leaving a red line behind it. The script consists of the following blocks:

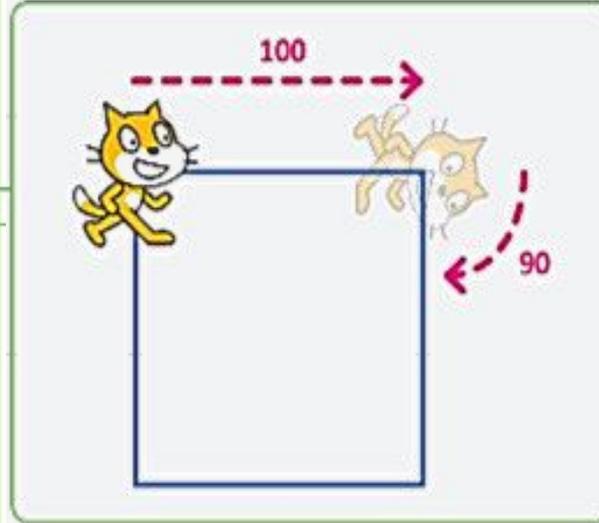
- عند لقر** (When green flag clicked)
- اجعل حجم القلم مساويًا 1** (Set pen size to 1)
- كّرر 5 مرة** (Repeat 5 times)
- تحرك 80 خطوة** (Move 80 steps)
- غيّر حجم القلم بمقدار 10** (Change pen size by 10)
- إعادة** (Repeat loop)

قائمة التعلّم
وزارة التعلّم والتعليم
Education
2022

تُغير هذه اللبنة حجم القلم بمقدار محدد.

رابعاً رسم الاشكال

STEP 01

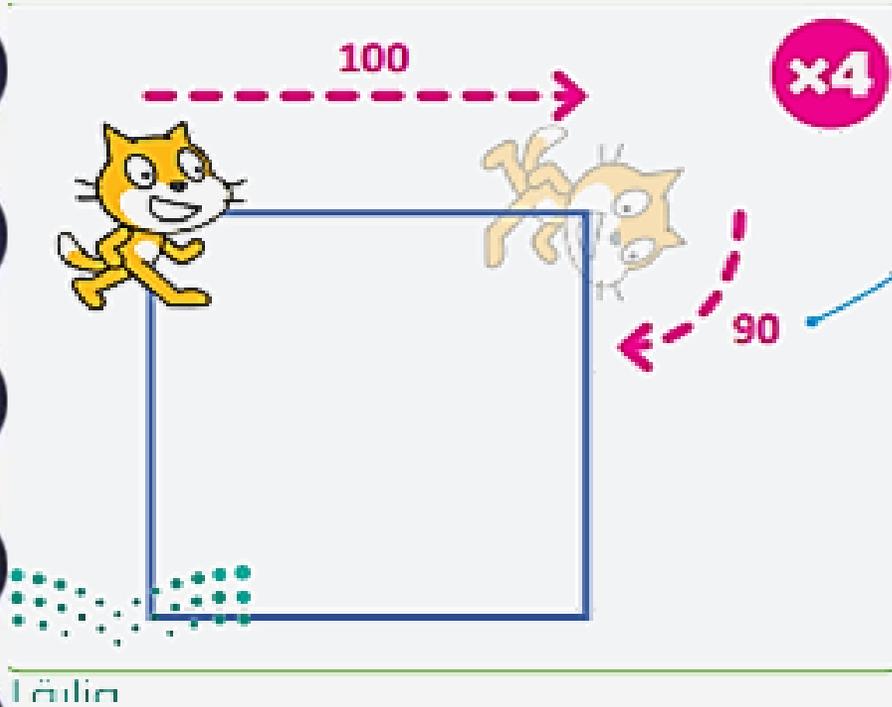


لاحظ أنه تم تكرار ليهلي تحرك ()
خطوة واستدر () درجة.

يمكنك في سكراتش رسم إي شكل تريده.
أنشي البرنامج التالي ثم شغله .

STEP 01

لنحاول رسم الشكل المربع
باستخدام لبنة كرر هذه المرة .

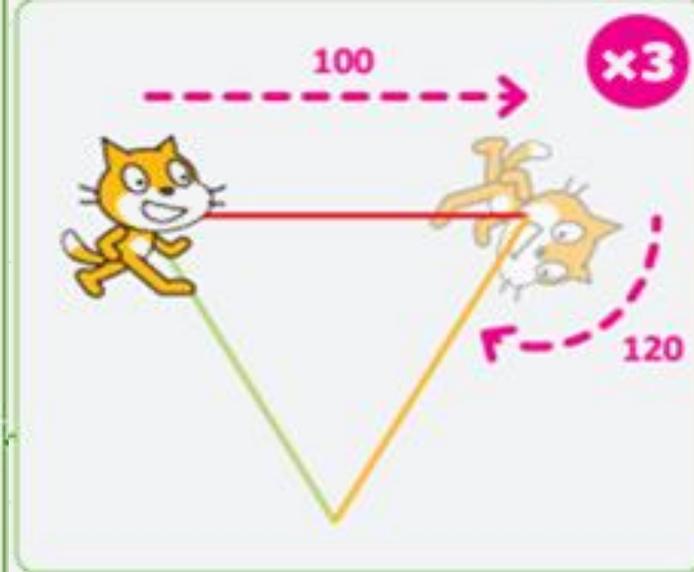


الاستدارة ٩٠ درجة
لأن جميع زوايا المربع
قائمة ٩٠ درجة

للمربع أربعة أضلاع
لذا علينا تكرار اللبنة
أربع مرات

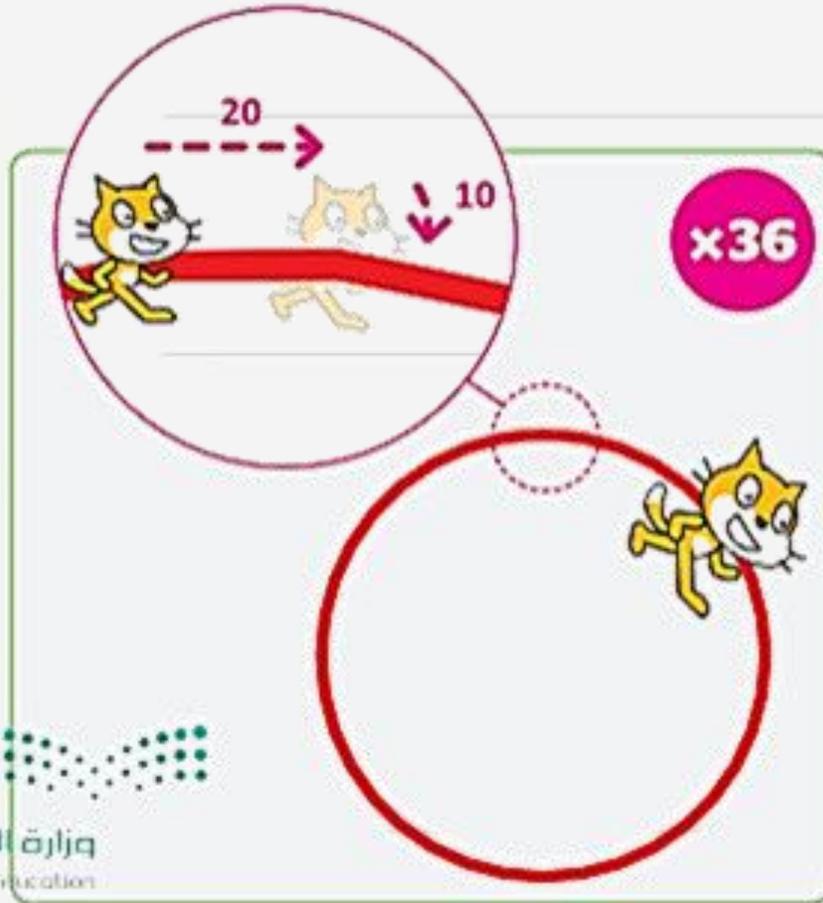


STEP 01



للمثلث ثلاث أضلاع
لذا علينا تكرار اللبنة
ثلاث مرات

STEP 01



وزارة التعلّم
Education
1443

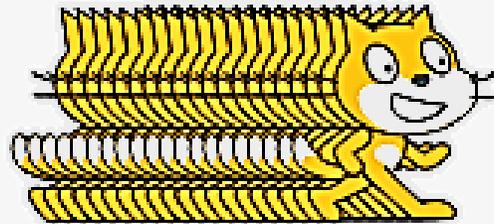




خامساً
لبنة اطبع

STEP 01

اطبع



لَبِنة اَطبع

عند استخدام هذه اللَّبِنة يقوم الكائن بإنشاء نسخة مشابهة.

عند لقر

مسح الكل



كّرر 20 مرة

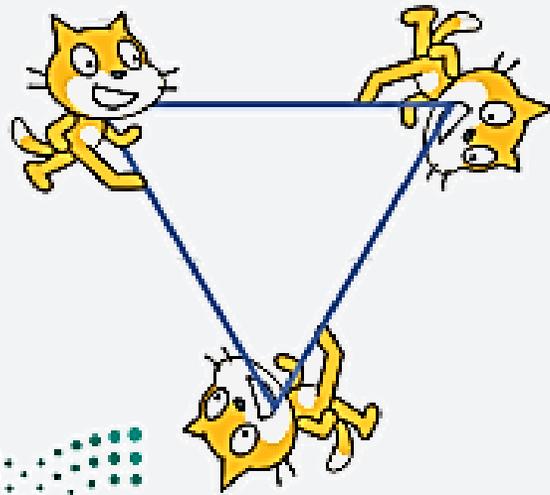
تحرك 10 خطوة

اطبع



<https://t.me/haaseb4>

STEP 01



وزارة التعلّم

Education

1443

A Scratch script block with the following steps:

- Set flag to green when clicked (yellow block with a green flag icon)
- Clear drawing area (green block with an eraser icon)
- Delete text (green block with an eraser icon)
- Repeat 3 times (orange block with a circular arrow icon and the number 3)
- Turn right 120 degrees (blue block with a circular arrow icon and the number 120)
- Move 200 steps (blue block with a circular arrow icon and the number 200)
- Turn right 120 degrees (blue block with a circular arrow icon and the number 120)

لنطبق معاً

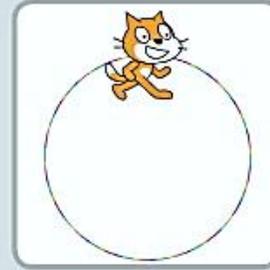
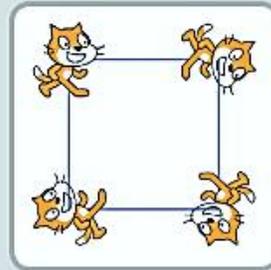
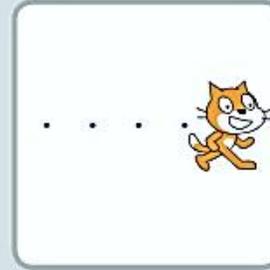
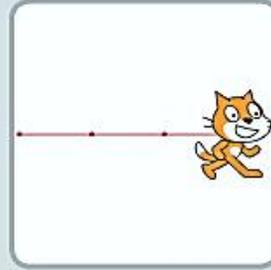
STEP 01

لنطبق معًا

تدريب 1



أنشئ المقاطع البرمجية التي
ترسم الخطوط والأشكال التالية.

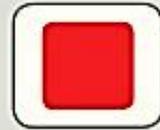


تدريب 2

أنشئ برنامجًا يرسم مثلثًا أصفرًا بجوانب متقطعة، ثم احفظ ما قمت به.

STEP 01

تدريب 3



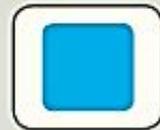
30



60



10



100

صل كل لون بالرقم المناسب.



الواجب

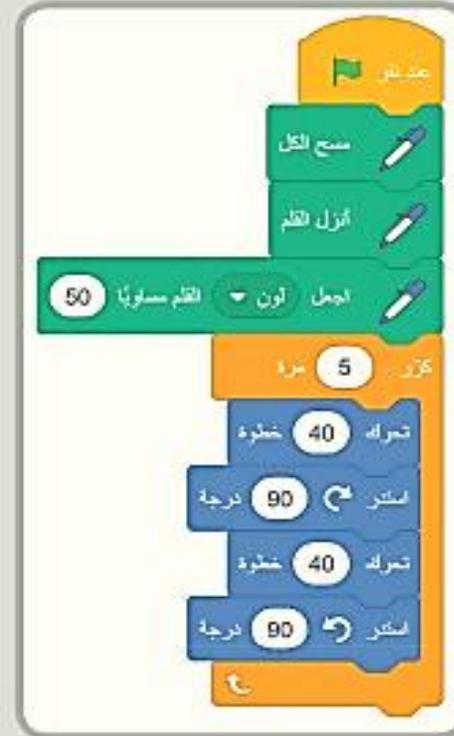
تدريب ٤

٨٥ ص

STEP 01

تدريب 4

في البداية، ضع القطعة في الجزء العلوي الأيسر من الشاشة. بعد ذلك شغل البرنامج النصي وارسم النتيجة في المربع الأبيض.





قنوات المهارات والتقنية الرقمية ..

https://t.me/y66606_tl/1098



قناة المهارات الرقمية ١-٢ المرحلة الابتدائية

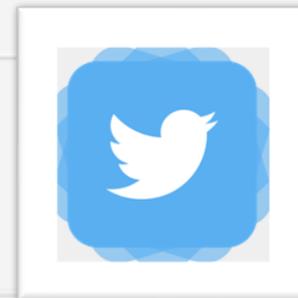
<https://t.me/haaseb4>



تويتر أ. نجود دحمان



سناب المعلمين والمعلمات



تويتر أ. يحيى حكيم