



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



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

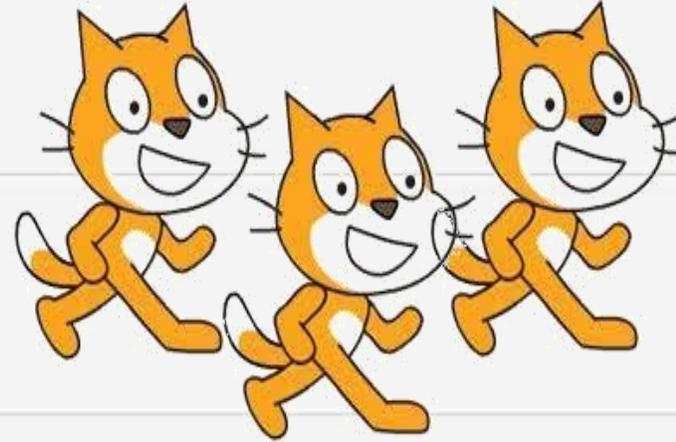
<https://t.me/haaseb4>

أهداف التعلم :

سنتعلم بنهاية هذه الوحدة :

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

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



الدرس الأول التكرارات في سكراتش

الهدف العام من الدرس

الهدف العام من الدرس 😊

أن يتعلم الطلبة كيفية استخدام أوامر التكرارات
في الترميز لكي يتمكنوا من استخدام عمليات التكرار
والتحكم في تدفق النص في سكراش.



هل تتذكر سكراتش والقطة ؟
في الدروس السابقة
جعلنا القطة تتحرك وتصدر اصواتاً.

في هذه الوحدة سنتعلم المزيد من اللبنات
ونجعل القطة نرسم اشكالاً رائعة .

STEP 01



اسم البرنامج Scratch

رابط Google Drive 

https://drive.google.com/file/d/1BCio7WQQSHIPkbmrECc_Mpyi7mH5DtNu/view?usp=sharing

نسخة Windows: 

<https://scratch.mit.edu/download>

STEP 01

تقويم قبلي ..

<https://t.me/haaseb4>



هل تعرفون ما التكرار؟

أولاً لبنة كرر

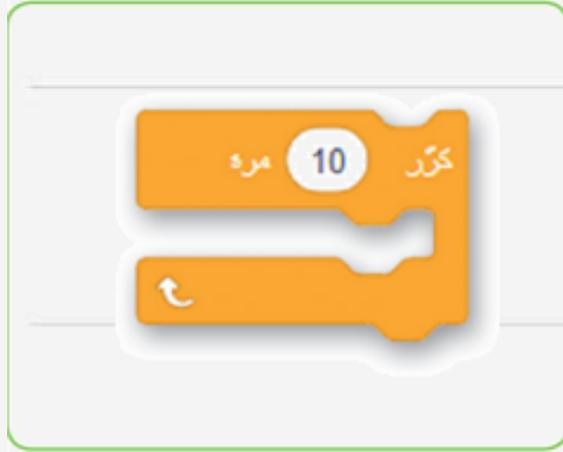
تسمح لنا التكرارات بإعادة تنفيذ نفس الأوامر بدلاً من إعادة كتابتها وتكرارها .

يدعم سكراثش ثلاث أنواع من التكرارات

كرر

كرر باستمرار

كرر حتى



لبنة كرر

متى نستخدم هذا النوع من التكرارات ؟



تستخدم هذا النوع من التكرارات
عندما نريد تنفيذ مجموعة من
الأوامر لعدد معين من المرات .

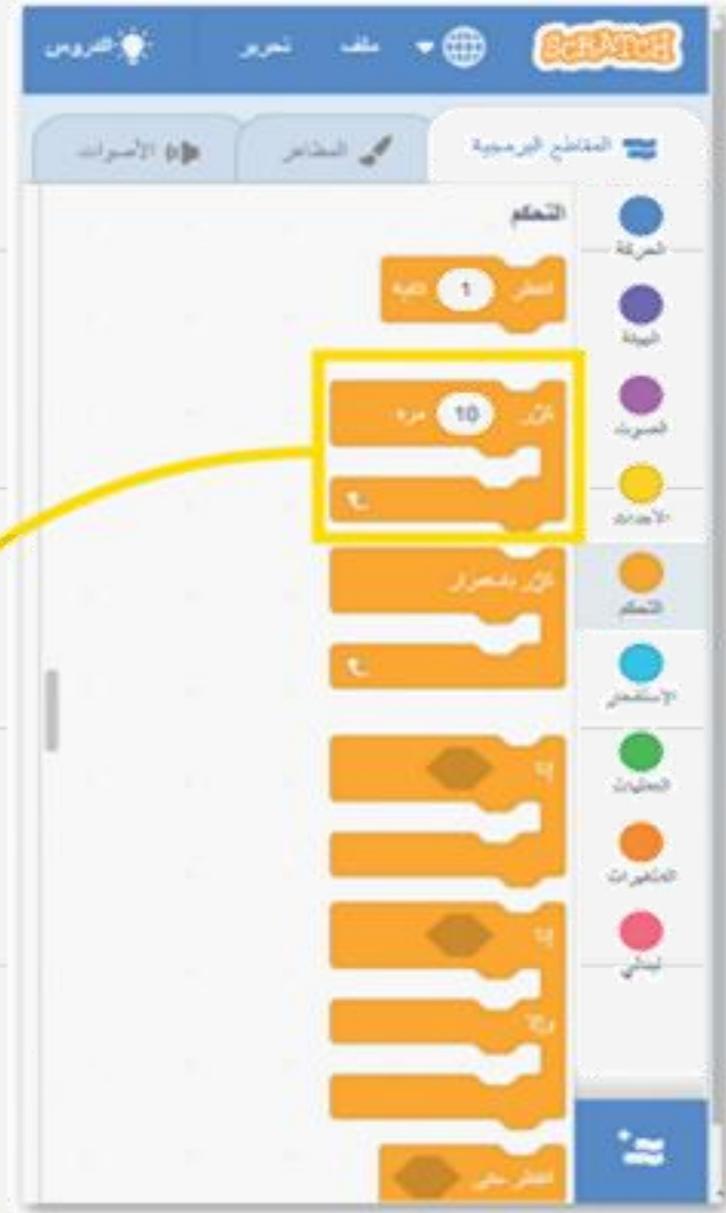


STEP 01

<https://t.me/haaseb4>



يجب إضافة اللبنة التي تريد
تكرارها داخل لبنة كزر.



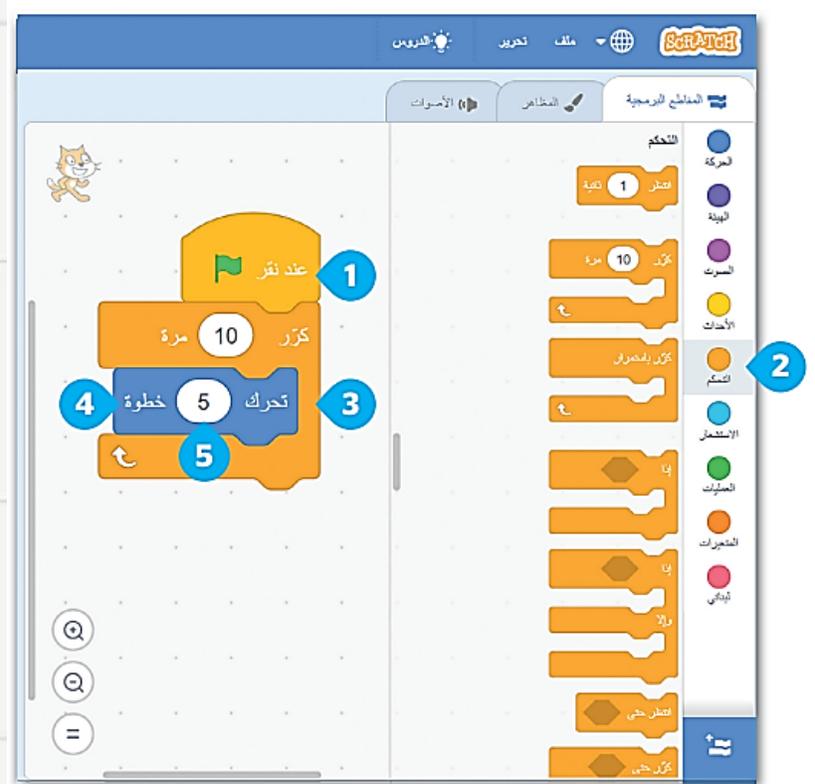
القيمة الافتراضية للبنة كرر
هي (10)

ويمكن العثور على لبنة كرر

في فئة لبنات التحكم

STEP 01

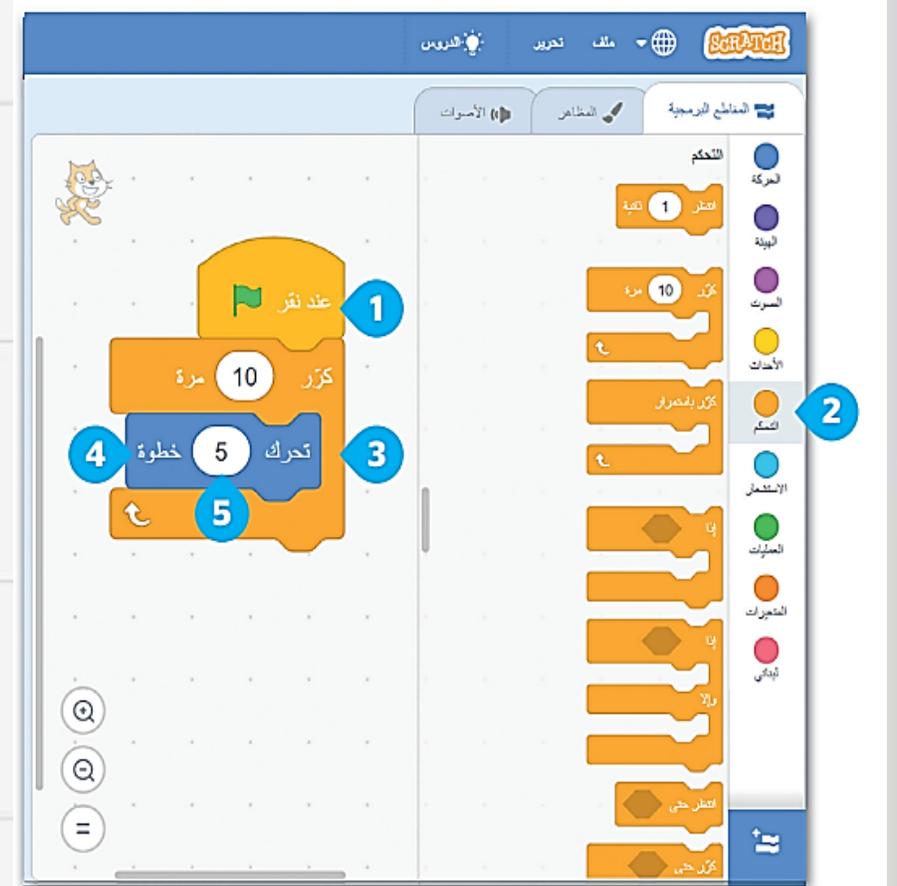
لإنشاء برنامج باستخدام لبنة كرر:



<https://t.me/haaseb4>

STEP 01

- ١- أضف لبنة عند نقر (العلم الأخضر) من فئة لبنات الأحداث.
- ٢- أضغط على فئة لبنات التحكم .
- ٣- اسحب وأفلت لبنة كرر إلى منطقة البرمجة .
- ٤- ضع لبنة التحرك ١٠ خطوات من فئة لبنات الحركة داخل لبنة كرر .
- ٥- اضبط الخطوات إلى ٥ .



STEP 01



<https://t.me/haaseb4>

ثانياً
لبنة انتظر () ثانية

توقف لبنة البرنامج عن العمل
لمدة محددة من الثواني .

يمكنك العثور على لبنة انتظر () ثانية :
في فئة لبنات التحكم.



STEP 01



اضغط لتغيير عدد الثواني
التي تريد فيها إيقاف
البرنامج عن العمل.

ثالثاً جمع اللبّينات

سنتعلم كيفية جمع اللبانات التي
تعلمناها حتى الآن من أجل انشاء
قصة صغيرة .

STEP 01

لإنشاء برنامج نصي باستخدام لبنة كرر

The screenshot shows the Scratch programming environment. The stage displays a cat sprite in a castle hallway. The script for the cat sprite is as follows:

1. عند نقر (When green flag clicked)
2. كرر (Repeat) 3 مرة (3 times)
3. تحرك 100 خطوة (Move 100 steps)
4. شغل الصوت Door Creak حتى الانتهاء (Play sound 'Door Creak' until finished)
5. انتظر 1 ثانية (Wait 1 second)
6. هل يوجد أحد هنا؟ لمدة 2 ثانية (Ask 'هل يوجد أحد هنا؟' for 2 seconds)
7. كرر (Repeat) loop



وزارة
Education

اختر خلفية "Castle 3"
من مكتبة الخلفية.

<https://t.me/haaseb4>

STEP 01



وزارة
Education

اختر خلفية "Castle 3"
من مكتبة الخلفية.

- 1- أضف لبنة عند نقر (العلم الأخضر) من فئة لبنات الأحداث.
- 2- من فئة لبنات التحكم اسحب وأفلت لبنة كرر إلى منطقة البرنامج النصي واضبط عدد التكرارات حتى ٢ مرات

STEP 01



وزارة
Education

اختر خلفية "Castle 3"
من مكتبة الخلفية.

- ٣- ضع لبنة التحرك ١٠ خطوات من فئة لبنات الحركة داخل لبنات كرر ، واضبط عدد الخطوات إلى ١٠٠ .
- ٤- اضع لبنة تشغيل الصوت حتى انتهائه من فئة لبنات الصوت واضبط الصوت Door Ceack

STEP 01



وزارة
التربية والتعليم

اختر خلفية "Castle 3"
من مكتبة الخلفية.

- 5- من فئة لبنات التحكم ، اسحب لبنة انتظر وأفلتها .
- 6- من فئة لبنات الهيئة ، اسحب لبنة قل وأفلتها واكتب في المربع عبارة " هل يوجد أحد هنا " .

تقویم ختامي..

STEP 01

تقويم ختامي...

هل يمكنكم التفكير في مهمة من مهام
الحياة اليومية نحتاج فيها إلى تنفيذ
الإجراءات نفسها عدة مرات لإكمال
المهمة ؟

<https://t.me/haaseb4>

لنطبق معاً



تدريب 1

ضع الرقم المناسب في أبنية كزّر، وذلك لجعل الكائن يصل لحافة المنصة.



تدريب 2

أنشئ مشروعًا جديدًا:

< أضف الخلفية المناسبة.

< ما اسم الخلفية؟

< اسحب القطعة إلى الجانب الأيمن من المنصة.

< اجعل القطعة تتحرك وتتكلم "5" مرات.

< احفظ المشروع باسم: «قطعة تمشي».



وزارة الت

STEP 01

تدريب 3



نريد من خلال البرنامج التالي جعل الكائن يُشكل مربعاً أثناء
حركته، إلا أن هناك خطأ ما في البرنامج. هل يمكنك العثور عليه
وتصحيحه؟

هل يمكنك رسم المربع
الذي سارت عليه القطعة؟



الواجب

تدريب ٤ - ص ٧٥

تدريب 4

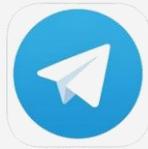
أنشئ مشروعًا جديدًا عن طريق البرنامج النصي يجعل القطعة
تكرر الأوامر التالية 6 مرات:
< تقول «سأستدير إلى اليمين».
< تستدير إلى اليمين.
< تقول «سأستدير إلى اليسار».
< تستدير إلى اليسار.
< احفظ مشروعك باسم «كيفية الاستدارة».





قنوات المهارات والتقنية الرقمية ..

https://t.me/y66606_tl/1098



قناة المهارات الرقمية ١-٢ المرحلة الابتدائية

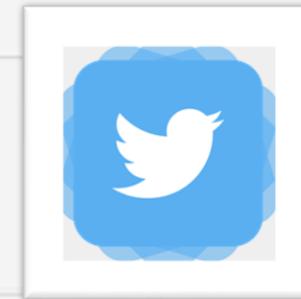
<https://t.me/haaseb4>



تويتر أ. نجود دحمان



سناب المعلمين والمعلمات



تويتر أ. يحيى حكيم