



# المهارات الرقمية ١ - ٢ للمرحلة الابتدائية

الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٤٣ هـ

المعلمة : نجاد 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





# SCRATCH



## الوحدة الثالثة

ابدأ البرمجة باستخدام سكراتش



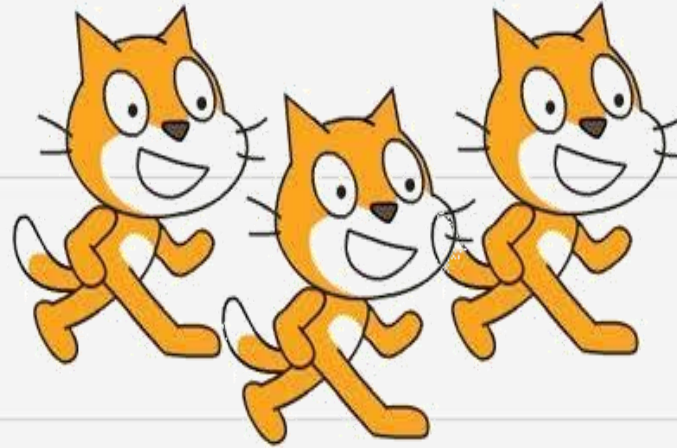
## أهداف التعلم :

سنتعلم بنهاية هذه الوحدة :

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



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



## الدرس الأول

### التكرارات في سكراثش



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

نسخة Windows: 

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



STEP 01

<https://t.me/haaseb4>



نقوم قبلتي ..



# أولاً لبنة كرر



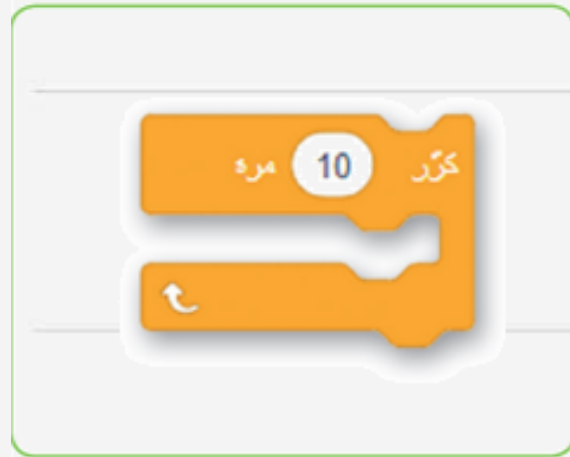
تسمح لنا التكرارات بإعادة تنفيذ نفس الأوامر بدلاً من إعادة كتابتها وتكرارها .

يدعم سكراتش 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 .



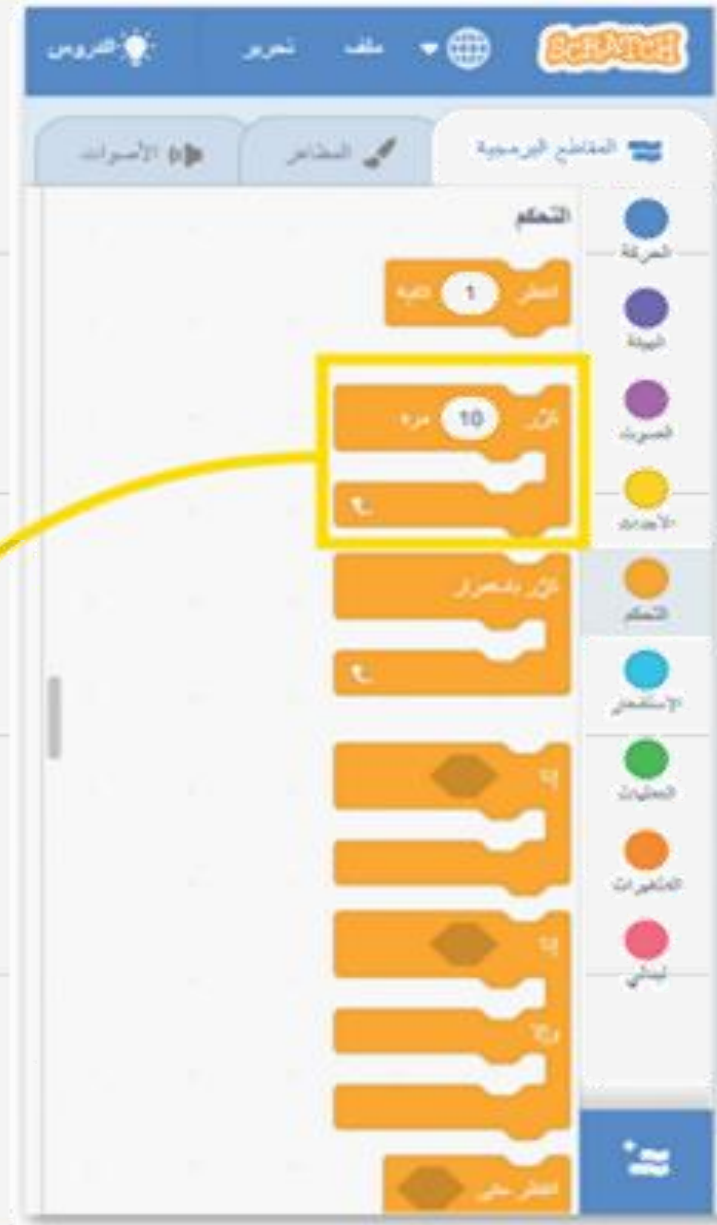


## STEP 01

<https://t.me/haaseb4>



يجب إضافة اللبنة التي تريد  
تكرارها داخل لبنة ككرر.





القيمة الافتراضية للبنة كرر  
هي ( 10 )

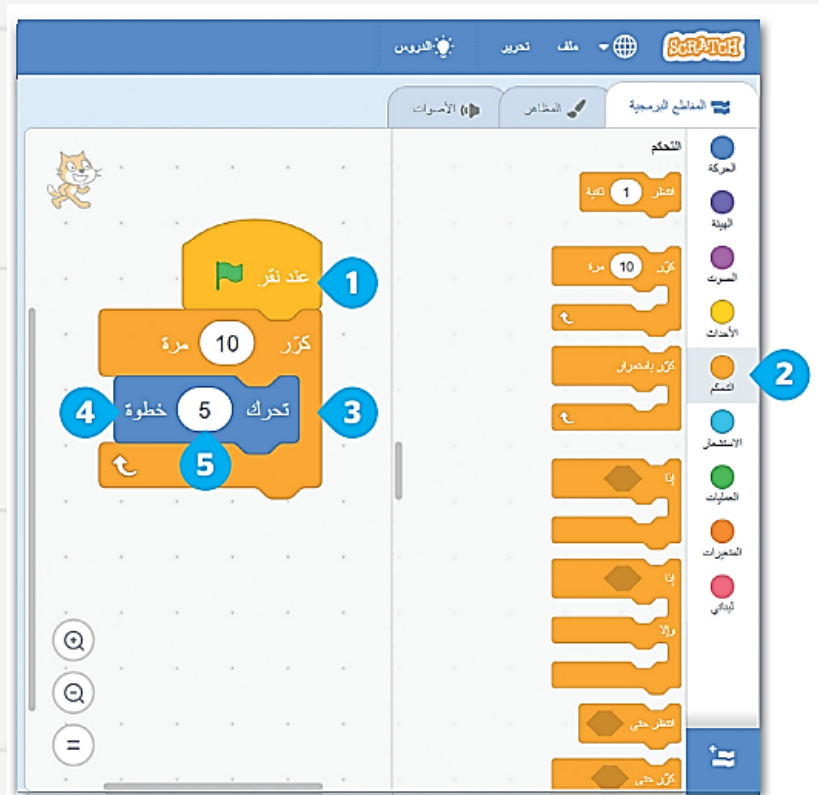
ويمكن العثور على لبنة كرر

في فئة لبنات التحكم



## STEP 01

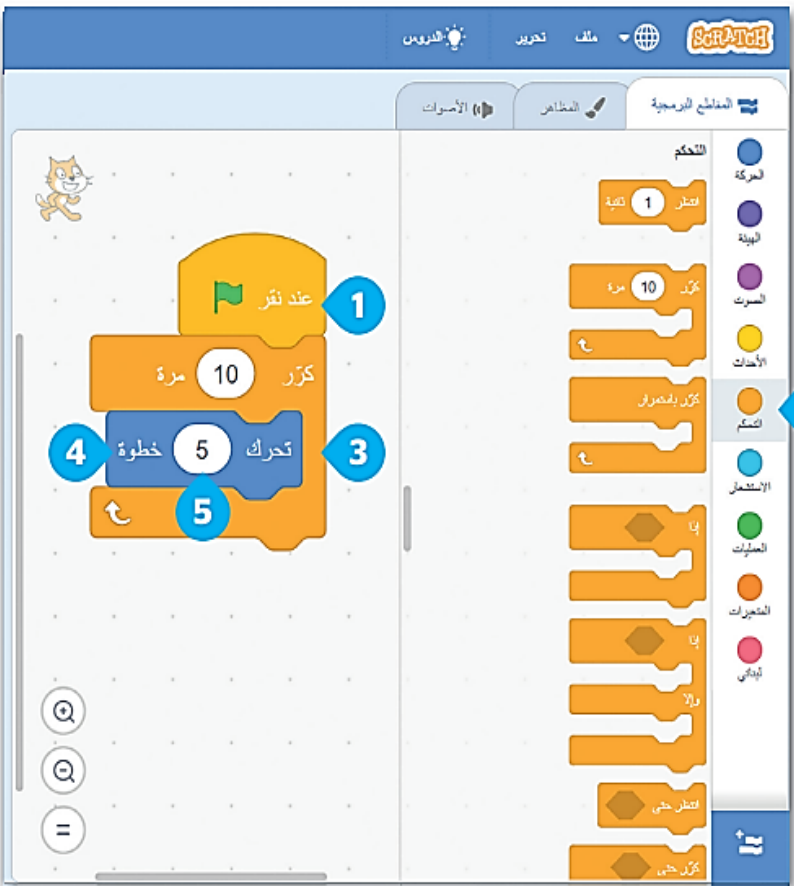
# لإنشاء برنامج باستخدام لبنة كرر:





**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







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



وزارة  
Education

اختر خلفية "Castle 3"  
من مكتبة الخلفية.

<https://t.me/haaseb4>



## STEP 01



اختر خلفية "Castle 3"  
من مكتبة الخلفية.

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



## STEP 01



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- اصف لبنة تشغيل الصوت حتى انتهائه من فئة لبنات الصوت واضبط الصوت Door Ceack



## STEP 01




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..





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



لنطبق معاً



## STEP 01

### تدريب 1



ضع الرقم المناسب في لبنة كزر، 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](https://t.me/y66606_tl/1098)



## قناة المهارات الرقمية ١-٢ المرحلة الابتدائية

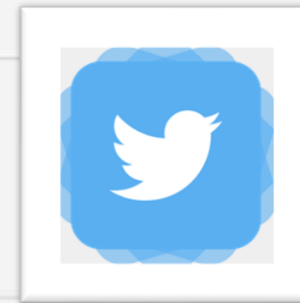
<https://t.me/haaseb4>



تويتر أ. نجود دحمان



سناب المعلمين والمعلمات



تويتر أ. يحيى حكيم