

بطاقة رقم ٣

أهداف الدرس

عزيزي الطالب: أتوقع منك بعد التفاعل مع أنشطة الدرس أن تكون قادراً على أن :

- ١- يحل اللغز الأول.
- ٢- يستنتج مفهوم البرنامج.
- ٣- يقارن بين خيارات الانتهاء من اللغز.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية:

- اللغز الأول في برنامج ماين كرافت هو الوصول إلى الخروف.
- اللبنة الأساسية في برنامج ماين كرافت: عند التشغيل
- البرنامج: هو مجموعة من اللبنة ، مرتبة بشكل معين لإنجاز مهمة معينة .

خيارات الانتهاء من اللغز



نشاط (١) مة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة غير الصحيحة:



- ١- () المهمة المطلوبة في اللغز الأول هي تفسير الحطب.
- ٢- () لبنة تحريك إلى الامام تقوم بتحريك الشخص خطوة واحدة إلى الأمام.
- ٣- () عند الضغط على زر تشغيل فإنه يتحول مباشرة إلى زر إعادة التشغيل .

نشاط (٢) اكتب المصطلح الدال على كل عبارة:

- ١- (اللبنة الأساسية في برنامج ماين كرافت.
- ٢- (مجموعة من اللبنات مرتبة بشكل معين لإنجاز مهمة معينة.
- ٣- (هو زر إظهار كود جافا سكربت.

نشاط (٣) اختر الاجابة الصحيحة:

- ١- لعرض الترجمة للبنات البرمجية بلغة جافا سكربت نضغط على
 - أ- الاستمرار
 - ب- إعادة التشغيل
 - ج- إعادة التعيين
 - د- إظهار الكود البرمجي
- ٢- الكود البرمجي للبنة تحريك إلى الأمام
 - أ- Move forward
 - ب- turn left
 - ج- turn right
 - د- cut
- ٣- عند الضغط على إظهار الكود البرمجي فإن الأوامر يتم ترجمتها إلى
 - أ- سكراتش
 - ب- سي
 - ج- جافا سكربت
 - د- php

نشاط (٤) وفق بين العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب) :

(أ)	(ب)
يتم عرض نتيجة العمل في	() إعادة التشغيل
لإعادة اللغز من جديد نضغط على	() الاستمرار
من خيارات انتهاء اللغز	() منطقة الماين كرافت