

الوحدة الأولى: أساسيات التعامل مع سكراتش
نشاط ١ ص ٣٠-٣١

بطاقة رقم ٣

أهداف الدرس

أعزائي الطلبة: نتوقع منكم بعد قراءة المحتوى العلمي والتفاعل مع أنشطة الدرس أن تكونوا قادرين على:

- ١- ذكر مفهوم التكرار.
- ٢- ذكر أهمية التكرار في كتابة المقاطع البرمجية.
- ٣- رسم مربعاً مستخدمين لبنة (تحرك) و (استدر).

المحتوى العلمي

أعزائي الطلبة: يمكنكم قراءة المحتوى العلمي من كتاب البرمجة الوزاري صفحة ٣٠:

- **التكرار:** هو إعادة تنفيذ اللبنة عدد من المرات.
- تستخدم لبنة "كرر" لرسم أشكال هندسية مختلفة مثل المربع والدائرة والمثلث.
- تستخدم لبنة "استدر" لرسم زوايا الشكل الهندسي.
- تستخدم لبنة "تحرك" لرسم أضلاع الشكل الهندسي.

نشاط (١)

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

- ١- () تستخدم لبنة "تحرك" لرسم زوايا الشكل الهندسي.
- ٢- () تستخدم لبنة ككرر لرسم الأشكال الهندسية.
- ٣- () قيمة التكرار هي عدد الأضلاع التي سيرسمها الكائن.

نشاط (٢)

أعزائي الطلبة/ هيا تكمل الفراغات بالكلمة المناسبة:

- ١- قيمة التكرار تساوي عدد الشكل الهندسي
- ٢- قيمة زاوية الشكل الهندسي هي ناتج قسمة مجموع زوايا الشكل الهندسي درجة على عدد أضلاع الشكل

نشاط (٣)

أعزائي الطلبة/ هيا نكتب المصطلح الدال على كل عبارة:

١. () هي لبنة تستخدم لتنفيذ اللبنة التي بداخلها أكثر من مرة

نشاط (٤)

أعزائي الطلبة/ هيا نوفق بين العمود أ و ب فيما يلي :

ب		أ	
تنفيذ اللبنة أكثر من مرة	()	استدر 90 درجة	١-
تستخدم لرسم زاوية	()	أبرل القلم	٢-
السماح للقلم بالرسم	()	تحرك 70 خطوة	٣-
تستخدم لرسم خط مستقيم	()	كزّر 4 مرة	٤-

المصدر: برنامج سكراتش ٢ مفتوح المصدر <https://scratch.mit.edu>

نتمنى لكم التوفيق

جميع الصور والرموز التي تظهر في البطاقة من كتاب البرمجة الوزاري نسخة ٢٠١٩-٢٠٢٠
وبرنامج سكراتش ٢ مفتوح المصدر