

# تغيير اللون



استعد

يُكائن جديد



ارسم كائن جديد أو اختر كائن من المكتبة

جرب هذا المقطع  
البرمجي

عند ضغط مفتاح المسافة

غير تأثير اللون بمقدار 25

طبّقها!

اضغط على مفتاح المسافة لتغيير اللون

يمكن اختيار تأثير مختلف من القائمة

غير تأثير اللون بمقدار 25

فكرة  
إضافية

أو اكتب رقم مختلف ثم اضغط على مفتاح المسافة مرة أخرى



لمسح جميع التأثيرات اضغط على زر الإيقاف

# تغيير اللون

اضغط على أحد الأزرار لتغيير اللون



<http://scratch.uuen.ac.ae>

1

سكرانث

اصنع بطاقة 1. قم بطي البطاقة من المنتصف 2. ضع الصمغ في الخلف 3. قص على الخط المنقط

# قل شيئاً



استعد



اختر كائن

عند نقر هذا الكائن

جرب هذا المقطع البرمجي

قل لم أكن أعرف أن بإمكان فرس النهر الطيران لمدة 2 ثانية

يمكنك كتابة أي شيء هنا

طبقها!



اضغط على الكائن ليبدأ بالكلام

# قل شيئاً

ماذا تريد أن يقول الكائن؟



<http://scratch.tuen.ac.ac>

4

سكراتش

اصنع بطاقة 1. قم بطي البطاقة من المنتصف 2. ضع الصمغ في الخلف 3. قص على الخط المنقط

# تتبع مؤشر الفأرة



استعد

كائن جديد



اختر كائن

عند نقر هذا الكائن

اذهب إلى ▼ الفأرة مؤشر

تحرك 3 خطوة

جرب هذا المقطع البرمجي

طبقها!



اضغط على العلم الأخضر لتبدأ

# تتبع مؤشر الفأرة

تتبع مؤشر الفأرة



<http://scratch.uaeu.ac.ae>

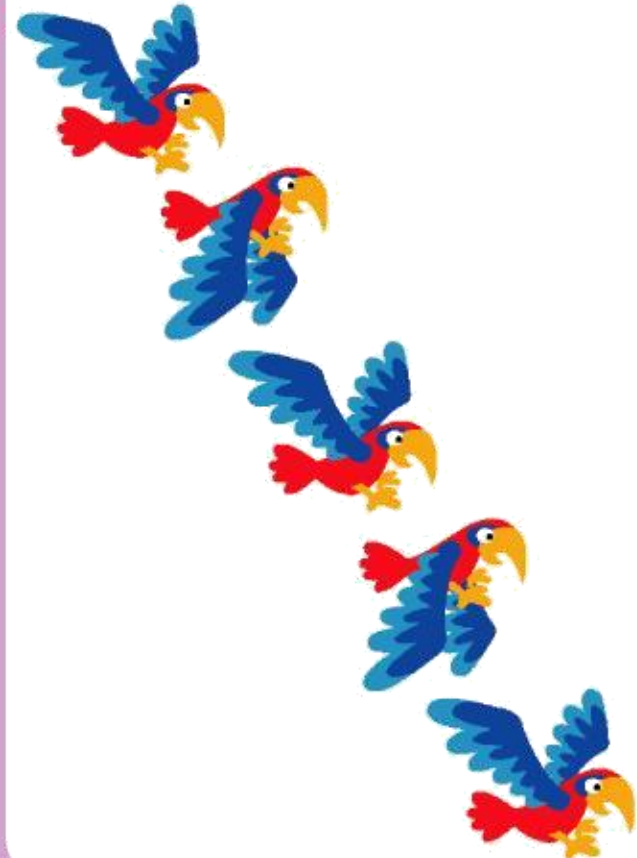
6

سكراتش

اصنع بطاقة 1. قم بطي البطاقة من المنتصف 2. ضع الصمغ في الخلف 3. قص على الخط المنقط

# الرسم المتحركة

صُور الشخصية وهي تتحرك



<http://scratch.uaeu.ac.ae>

10

سكراتش

# الرسم المتحركة

استعد

كائن جديد:

اختر كائن



جرب هذا المقطع البرمجي

```

عند نقر
كرر باستمرار
  غير لمظهر إلى parrot-a
  تنظر 0.5 ثانية
  تحرك 5 خطوة
  غير لمظهر إلى parrot-b
  تنظر 0.5 ثانية
  تحرك 5 خطوة
  اريد اننا نكت عند الحافة
  
```



اضغط على

Parrot

x: -130 y: 7

الاتجاه: 90°

جمع الدوران

الاسماح بالسحب أثناء العرض:

إظهار

لا تدور يسار-يمين جميع الإتجاهات

هل يبدو الكائن  
مقلوباً ؟ يمكنك  
تغيير اتجاه  
دورانه

اصنع بطاقة 1. قم بطي البطاقة من المنتصف 2. ضع الصمغ في الخلف 3. قص على الخط المنقط



# زر المفاجأة



استعد



اختر كائن الطبلة Drum من مجموعة الأشياء



Drum1

x: -120 y: 45 الاتجاه: 90°

تمط الدوران: ☐ ☒ ☐

السماح بالسحب أثناء العرض: ☐

إظهار: ☒

جرب هذا المقطع البرمجي

عند نقر هذا الكائن

غير تأثير اللون بمقدار 25

نق الطبل اختر صنداً عشوائياً بين 1 و 10 لمدة 0.25 وحدة إيقاع

غير تأثير اللون بمقدار -25

ضع هنا لبنة اختر عدداً عشوائياً

جربها



اضغط على الطبلة لترى و تسمع ماذا تفعل

# زر المفاجأة



صمم الزر الخاص بك



<http://scratch.uaeu.ac.ae>

11

سكراتش

اصنع بطاقة 1. قم بطي البطاقة من المنتصف 2. ضع الصمغ في الخلف 3. قص على الخط المنقط

# الدوامة التفاعلية



استعد



اختر صورة السنجاب أي صورة أخرى للتدوير



جرب هذا المقطع البرمجي  
ادرج لبنة الموضع س للفأرة

اجعل تتغير  مساوياً

اختر تأثير من القائمة



جربها

اضغط على العلم الأخضر لكي يبدأ



X: -147 Y: 34

كائن جديد

معلومة إضافية

لاحظ كيف تتغير القيم عند  
تحرك المؤشر

# الدوامة التفاعلية

ادر الصورة بتحريك المؤشر



<http://scratch.mit.edu>

8

سكراش

اصنع بطاقة 1. قم بطي البطاقة من المنتصف 2. ضع الصمغ في الخلف 3. قص على الخط المنقط