



Loading project...

9 of 10 assets loaded

## البرمجة بلغة سكراتش

أعزائي المبرمجين الصغار هيا لتضعوا خطواتكم الأولى فى عالم البرمجة بواسطة محفزات الألعاب.

انطلق

## تسجيل الدخول

كود المستخدم

كلمة المرور

تسجيل الدخول

# في حالة دخول الطالب الموقع اول مرة يعرض عليه تعليمات الاختبار والاختبار

## الاختبار التحصيلي القبلي

- الرمن المتبقى
- 
-

### تعليمات الاختبار

عزيزي التلميذ.....

1. يهدف هذا الاختبار إلى قياس مستوى تحصيلك للجوانب المعرفية المرتبطة بلغة البرمجة Scratch.
2. يحتوي هذا الاختبار على ( 41 ) سؤال تغطي كل أهداف البرنامج.
3. اختر الإجابة المناسبة بالضغط عليها.
4. لا تضغط على أكثر من إجابة واحدة فقط للسؤال.
5. اكتب الترتيب المناسب لـ (لبنات) المشروع
6. تأكد في نهاية الأختبار أنك أجبت عن جميع الأسئلة.

التعليمات والاختبار موجودة فى  
فولدر التطبيق البعدى

هتغير النص من فوق بدل

الاختبار التحصيلى القبلى الى

الاختبار التحصيلى للمعارف

والمهارات المرتبطة بلغة البرمجة

سكراتش

## الاختبار التحصيلي القبلي

اختر الإجابة الصحيحة

1. يستخدم برنامج Scratch فى .....

هنغير زمن الاختبار الى 48 دقيقة  
عدد الأسئلة: 39 سؤال نلحذف اثنين

- عمل قصص تفاعلية.
- تصميم رسومات متحركة.
- تركيب اللبانات مع بعضها البعض.
- جميع ما سبق يعد صحيحاً.

التالى

## الاختبار التحصيلي القبلي

اختر الإجابة الصحيحة

8. يستخدم الرمز ..... لتغيير لغة واجهة برنامج scratch إلى اللغة العربية.



التالي

السابق



هنغير صيغة السؤال الى رتب



كتب الترتيب الصحيح

مثال للإجابة 1,2,3,4,5,.....



الملف الشخصي



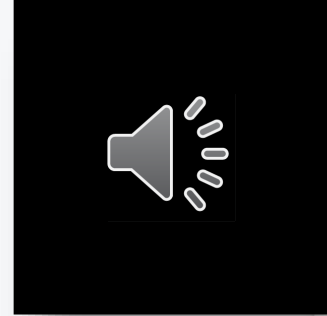
كود: 1

الاسم: Rehab

المجموعة: العياقره

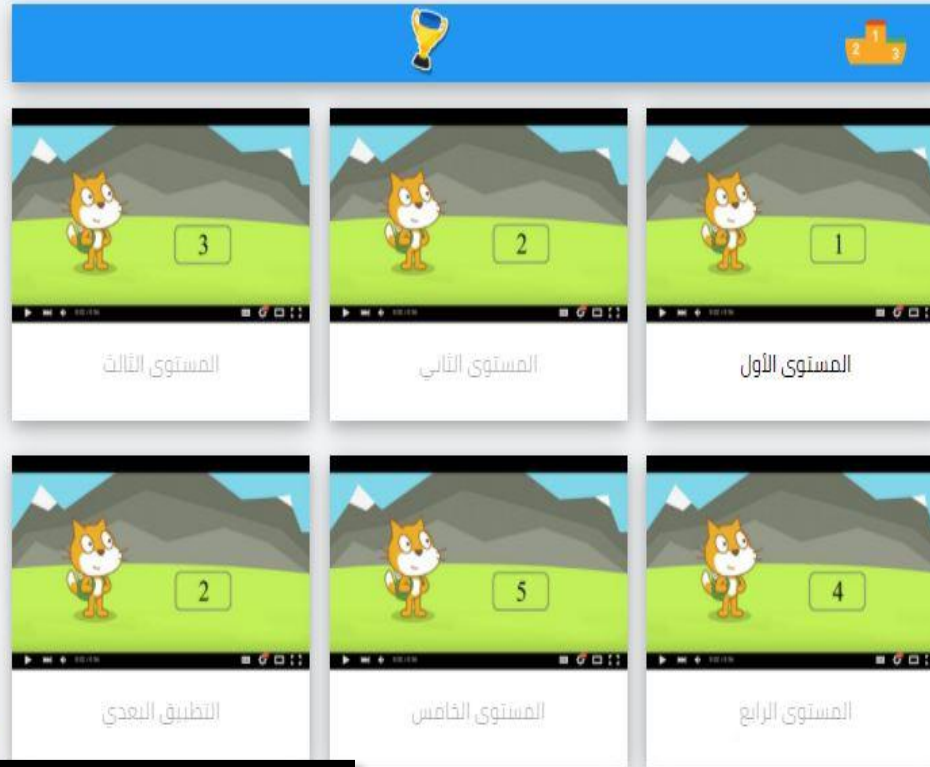
المستوى الحالي: 40

نشاط المجموعة الحالي: لم يحدد



هنمسح كلمة لوحة الشرف

لوحة الشرف



هنضيف

بعد الشهادة مفيش  
اي حاجة تانية

المستوى الأول

النقطة: 40

نشاط المجموعة: لم يحدد

المستوى الثاني

النقطة: لم يحدد

نشاط المجموعة: لم يحدد

المستوى الثالث

النقطة: لم يحدد

نشاط المجموعة: لم يحدد

المستوى الرابع

النقطة: لم يحدد

نشاط المجموعة: لم يحدد

هنلغى  
اللغزهنضع بجوار نشاط  
المجموعة شكل  
النجمه المفتوحة  
.. هيوضع فيها  
الدرجةالمستويات كلها  
بالاصفر فى البداية  
ولما يدخل ويحل  
تتحول للاخضر



عند الضغط على التطبيق البعدى ....بداخله المقياس والاختبار



فى تعليمات للمقياس  
موجودة فى فولدر التطبيق البعدى

5. تزيد الأنشطة الموجودة في البيئة من استيعاب ما اتعلمه.

☐ موافق بشدة

☐ موافق

☒ محايد

☐ غير موافق

☐ غير موافق بشدة

التالي

السابق

الزمن: 15 دقيقة

عدد العبارات: 1:29

## مقياس الانخراط في التعلم

8. تشجعتني بيئته التعلم على متابعه الدروس بانتظام.

☒ موافق بشدة

☐ موافق

☐ محايد

☐ غير موافق

☐ غير موافق بشدة

التالي

السابق

# هنضع الاختبار تانى مع تغيير ترتيب الاسئلة مع التعليمات

## الاختبار التحصيلي القبلي

• الزمن المتبقى

•  
•

### تعليمات الاختبار

عزيزي التلميذ.....

1. يهدف هذا الاختبار إلى قياس مستوى تحصيلك للجوانب المعرفية المرتبطة بلغة البرمجة Scratch.
2. يحتوي هذا الاختبار على ( 41 ) سؤال تغطي كل أهداف البرنامج.
3. اختر الإجابة المناسبة بالضغط عليها.
4. لا تضغط على أكثر من إجابة واحدة فقط للسؤال.
5. اكتب الترتيب المناسب لـ (لبنات) المشروع
6. تأكد في نهاية الاختبار أنك أجبت عن جميع الأسئلة.

**الاختبار هو نفسه مكرر معانا 3 مرات**

يتسجل درجة الطالب في قاعدة البيانات  
لو حصل 41 يحصل على وسام التقدم  
الوسام موجود في فولدر المكافآت

عند الضغط على التطبيق البعدي المؤجل



هنضع الاختبار تالت مع تغيير ترتيب الاسئلة مع التعليمات  
لو حصل 41 يحصل على وسام التميز  
الوسام موجود في فولدر المكافآت

# شهادة انجاز

بعد ما الطالب ينهى التطبيق البعدى  
والمؤجل ويحصل على 41 نقطه  
يحصل على الشهادة

هذه الشهادة مقدمة للطالبة

أروى شبيب

لإتمام تعلم البرمجة بلغة سكراتش

وفقك الله وسدد خطاك





### الملف الشخصي



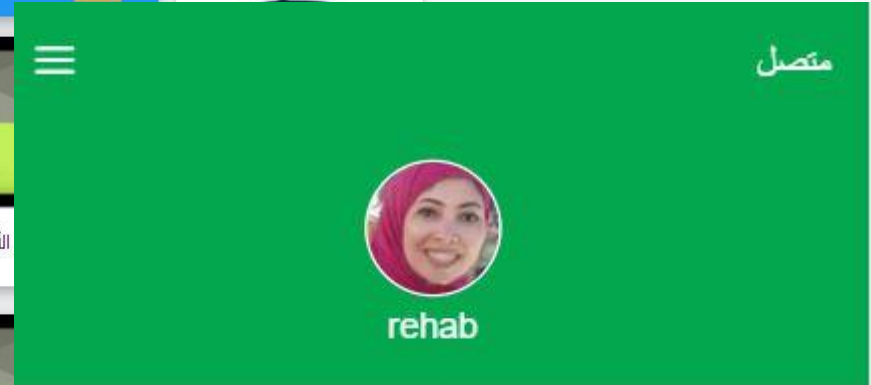
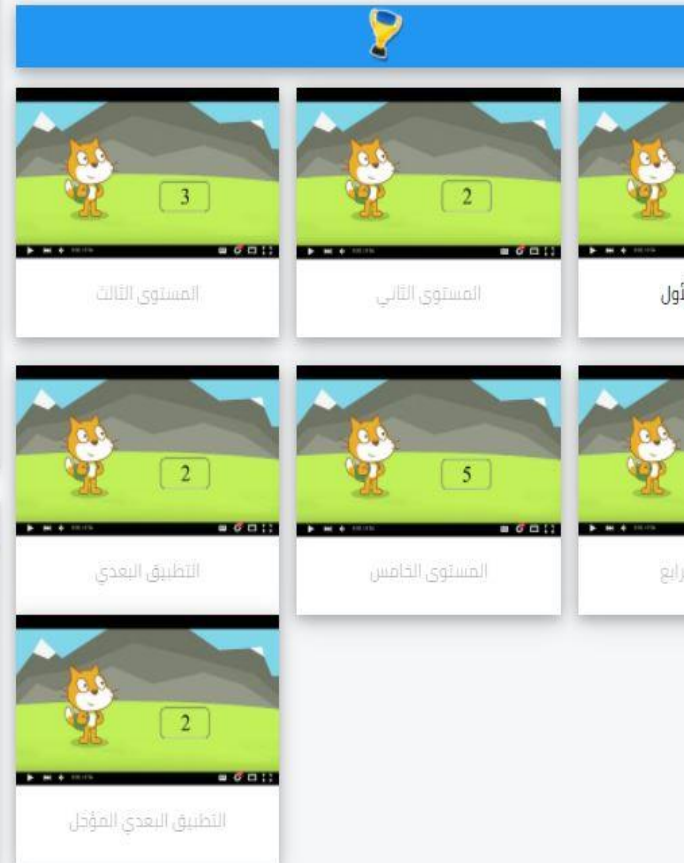
كود: 7

الاسم: رحمه محمد علي

المجموعة: المستقبل

المستوى الحالي:

نشاط المجموعة الحالي:



## أداة الدردشة



We're ⚡ by tawk.to



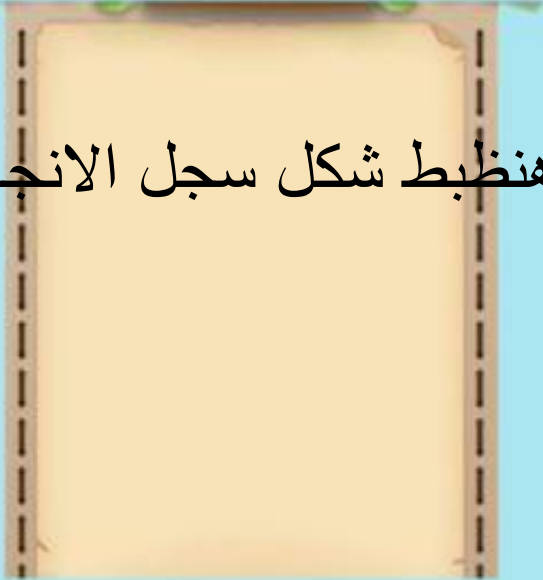
اكتب رد...



لوحة الشرف

أمامك مقطع فيديو ، تستطيع من خلاله التعرف على المفاهيم الخاصة ببرنامج Scratch، والتعامل مع الكائنات.

هنا ضبط شكل سجل الانجاز



الدرس

هذا التصميم ثابت جميع الدروس



## مستوى 1

الأهداف التعليمية الهدف العام

### الأهداف التعليمية

في نهاية تدريس هذا المستوى ينبغي أن يكون التلميذ قادر على أن:-

- يذكر ماهية برنامج Scratch.
- يسرد مزايا برنامج Scratch.
- يشغل برنامج scratch.
- ينشئ ملف جديد ببرنامج scratch.
- يشرح مكونات الشاشة الافتتاحية لبرنامج Scratch.
- يحدد الفرق بين مجموعات البرمجة Scripts والمقاطع البرمجية Blocks.
- يغير الواجهه الرئيسية لبرنامج scratch للغة العربية.
- يضيف كائنات Sprites جديدة للمشروع ببرنامج scratch.
- يستخدم شريط أدوات التحكم ببرنامج Scratch.
- يحفظ المشروع باسم كملف ببرنامج Scratch.

انتهاء

لوحة الشرف

أمامك مقطع فيديو , تستطيع من

متصل نحن مهتمون وعلى استعداد لخدمتك الآن. إذا لم تكن متأكد من كيفية استخدام موقعنا ، فقم بالتعليق في التعليقات.

Welcome to our site, if you need help simply reply to this message, we are online and ready to help.

Customer Support

We're by tawk.to



أكتب ردي



## مستوى 1

الهدف العام الأهداف التعليمية

### الأهداف التعليمية

فى نهاية تدريس هذا المستوى ينبغي أن يكون التلميذ قادر على أن:-

- يذكر ماهية برنامج Scratch.
- يسرد مزايا برنامج Scratch.
- يشغل برنامج scratch.
- ينشئ ملف جديد ببرنامج scratch.
- يشرح مكونات الشاشة الافتتاحية لبرنامج Scratch.
- يحدد الفرق بين مجموعات البرمجة Scripts والمقاطع البرمجية Blocks.
- يغير الواجهه الرئيسية لبرنامج scratch للغة العربية.
- يضيف كائنات Sprites جديدة للمشروع ببرنامج scratch.
- يستخدم شريط أدوات التحكم ببرنامج Scratch.
- يحفظ المشروع بإسم كملف ببرنامج Scratch.

انهاء

أمامك مقطع فيديو ، تستطيع من

متصل  
نحن متصلون وعلى استعداد لخدمتك الآن. إبدأ بالكتابة لبدء محادثة مباشرة.

Welcome to our site, if you need help simply reply to this message, we are online and ready to help

Customer Support

We're by tawk.to







أكتب ردي



## لبينات الأحداث Events

تحتوي على الأوامر **Blocks** التي تستخدم في تحديد الحدث الذي يقع (أو الأحداث التي تقع) على الكائنات لبدء تنفيذ المشروع مثل (الضغط على مفتاح من لوحة المفاتيح أو الضغط على الكائن ....).

الشرح	الأمر
لتنفيذ المقطع البرمجي بالمشروع عند الضغط على رمز العلم .	 
تنفيذ المشروع عند الضغط على أحد مفاتيح الاسهم بلوحة المفاتيح ( للتحكم في حركة الكائن لتكون في اتجاهات الاسهم الأربعة ).	 

► لفصل تركيب أي أمر من أوامر المقطع البرمجي نبدأ بسحب الامر الأدنى في

الترتيب إلى أسفل، حيث يفصل الامر مع باقي الاوامر .



إعداد المعلمة / رحاب خلف محمد حسن





لوحة الشرف

هنظبط شكل سجل الانجاز

الآن : وبعد أن شاهدت مقطع الفيديو ، بإمكانك تنفيذ المهمات الآتية بالتعاون مع مجموعتك:

## هنضيف رسالة تنبيه في شاشة تمرّن مع سكراتش



1-فتح برنامج Scratch.

2- إنشاء ملف جديد.

3- تغيير لغة برنامج Scratch إلى اللغة العربية.

4- حذف الكائن (القط) من المنصة.

5- إدراج كائن الكرة (Ball-soccer).

6- إدراج الكائن هناء ( Hannah).

7- نسخ الكائن هناء ( Hannah ) مرتين.

8- استخدم أداة التصغير لتصغير الكائن الكرة (Ball-soccer).

9- حفظ المشروع بإسم " تسديد كرة المرمي".

10- تحميل ملف نشاط المجموعه

تحميل

No file chosen Choose File



## تنبيه

زد حصيلتك العلمية بالتحدي،  
وشارك أصدقائك الاثارة والتشويق  
أمامك



دقائق لنهاية التحدي

تراجع

هيا للتحدي

هنعدل الرسالة  
عليك الحصول على نقطة  
أمامك 5 دقائق لنهاية التحدي



عزيزي التلميذ...  
قم بالضغط على الاختيار "صواب" إذا كانت العبارة صحيحة والضغط على الاختيار "خطأ" إذا كانت العبارة خاطئة.

1. يعتمد برنامج scratch على كائنات تسمى Backdrop.



عزيزي التلميذ...

قم بالضغط على الإختيار "**صواب**" إذا كانت العبارة صحيحة والضغط على الإختيار "**خطأ**" إذا كانت العبارة خاطئة.

2. لإنشاء مقطع برمجي باستخدام برنامج scratch يتم تجميع لبنات رسومية تشبه لعبةPuzzle .



عزيزي التلميذ...

قم بالضغط على الاختيار "صواب" إذا كانت العبارة صحيحة والضغط على الاختيار "خطأ" إذا كانت العبارة خاطئة.

10. المقطع البرمجي عبارة عن مجموعة أوامر يتم تركيبها بترتيب معين.



هياول 3 مرات  
الال 5 دقائو وفي  
كل مرة هيتغير  
الالال الاسئلة



عزيزي التلميذ...

قم بالضغط على الإختيار "صواب" إذا كانت العبارة صحيحة والضغط على الإختيار "خطأ" إذا كانت العبارة خاطئة.



عاوزين عدد الأسئلة الصحيحة والخاطئة

NaN

الاسئلة الصحيحة : 80%

التالى

عرض الأجوبة



## المستوى الأول

السؤال	الإجابة الصحيحة	إجابتك
1. يعتمد برنامج scratch على كائنات تسمى Backdrop.	(خطأ)	(خطأ)
2. لإنشاء مقطع برمجي باستخدام برنامج scratch يتم تجميع لبنات رسومية تشبه لعبةPuzzle .	(صواب)	(صواب)
3. امتداد ملف المشروع في برنامج scratch هو .doc.	(خطأ)	(صواب)
4. لحذف الكائنات من على المنصة نضغط على الرمز. ✖	(صواب)	(خطأ)
5. لرسم الكائن نضغط على الرمز. 🎨	(خطأ)	(صواب)
6. برنامج scratch مصمم لتعلم البرمجة بصورة مرئية .	(صواب)	(خطأ)
7. لإيقاف تشغيل المقطع البرمجي نضغط على الرمز. ⏹	(خطأ)	(صواب)
8. يمكن تصغير حجم الكائنات على المنصة بالضغط على الرمز. 📏	(خطأ)	(صواب)
9. لا يمكن وجود أكثر من كائن على المنصة.	(خطأ)	(خطأ)
10. المقطع البرمجي عبارة عن مجموعة أوامر يتم تركيبها بترتيب معين.	(صواب)	(خطأ)

هيحسب للطالب اعلى درجة  
وهنعرض اجابته مع الاجابة  
الصحيحة

رجوع



رائع جداً مبرمج المستقبل  
حصلت علي شارة برونزية



رائع جدا مبرمج المستقبل  
حصلت علي شارة فضية



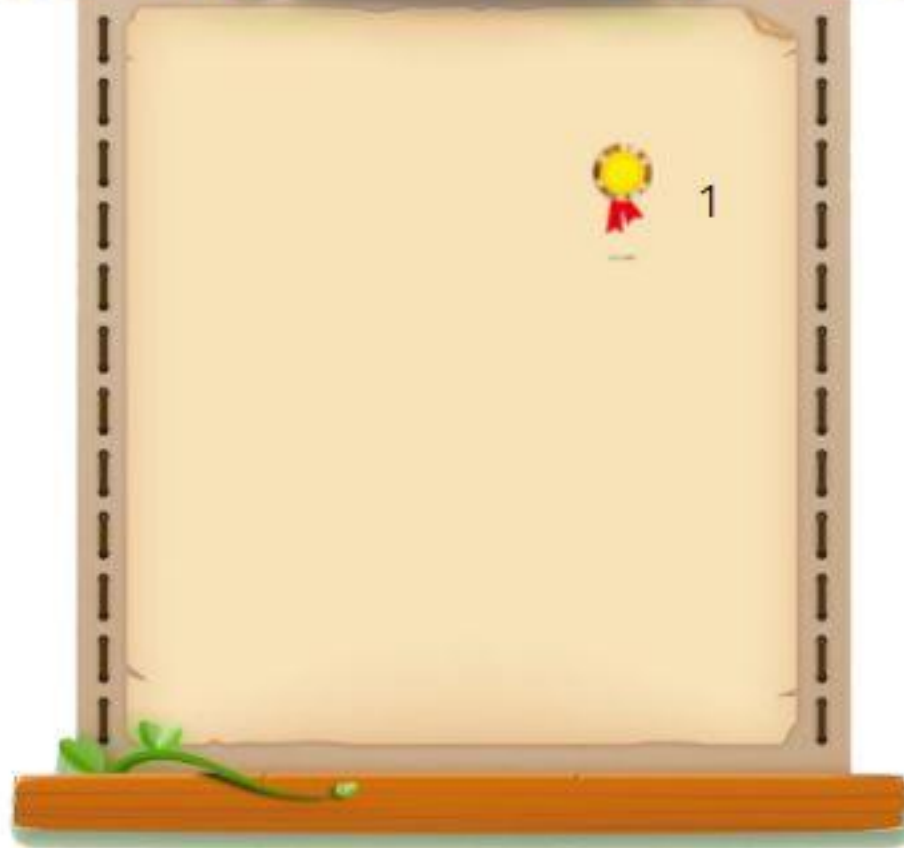




الطالب الأسرع يحصل على وسامين :  
السرعه والذهبية



سجل الانجاز: يعرض فيه الشارات التي حصل  
عليها الطالب  
بجوار الشارة رقم المستوى





لوحة الصدارة - المجموعات



لوحة المجموعات: يعرض فيها الترتيب وصورة المجموعة وعدد النقاط

لوحة الطلاب: عاوزين الترتيب وصورة البنت والكاس والاولى معها 2 كاس:  
ذهبية والسرعه

