

الأهداف

- 1- أن يستنتج قيمة البرمجة في حياتنا.
- 2- أن يُعرّف لغة سكراتش.
- 3- أن يوضح أهمية لغة سكراتش.
- 4- أن يُشغل برنامج سكراتش.
- 5- أن يُعدد أقسام الواجهة الرئيسية لبرنامج سكراتش .

تلخيص المحتوى:

- لغة البرمجة: هي آلية التواصل بين الانسان والآلة على شكل مجموعة من الأوامر المكتوبة بطريقة محددة.
- من الأمثلة على لغة البرمجة : لغة سكراتش، لغة فيجول بيسك ، لغة جافا .
- سكراتش : هي أحد بيئات البرمجة الرسومية مفتوحة المصدر التي تسمح بإنشاء الألعاب ونسج القصص والرسومات المتحركة .
- البرامج مفتوحة المصدر: هي برامج تتيح للمبرمجين الدخول الى الكود الخاص بها والتعديل عليها.
- تظهر أوامر البرمجة في سكراتش على هيئة لبنات (BLOCKS) مثل لعبة الليجو.
- يمكنك العمل في برنامج سكراتش (عبر الانترنت) Online أو Offline (تنصيب البرنامج للعمل بدون الاتصال بالإنترنت) .

ملاحظة : يجب التنصيب المسبق لبرنامج " Adobe AIR " .

خطوات تنصيب برنامج سكراتش/

1. فتح الرابط <https://scratch.mit.edu/download/scratch2>

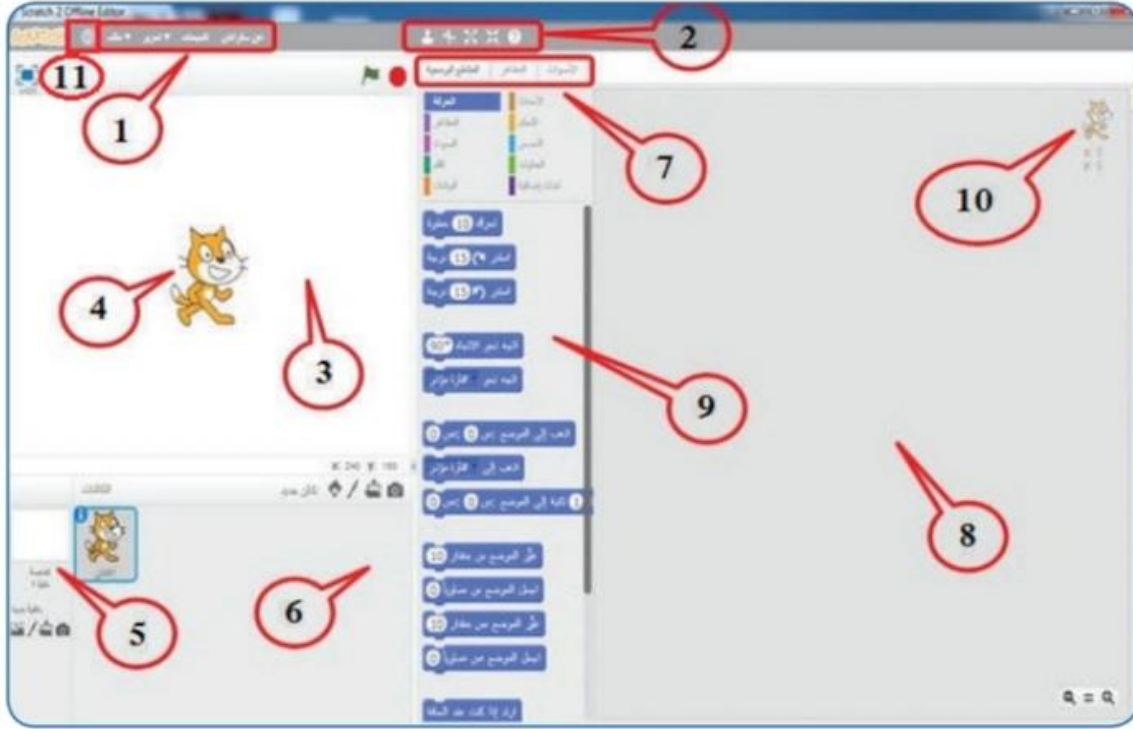
2. تحميل برنامج Adobe Air

3. تحميل برنامج Scratch ثم تثبيته على جهاز الحاسوب.

- الكائن الافتراضي عند تشغيل برنامج سكراتش هو القط.



تُقسم الواجهة الرئيسية لبرنامج سكراتش (Scratch) إلى مناطق عدّة، كما هو مبين في الشكل أدناه:



1. شريط القوائم.
2. شريط الأدوات.
3. منطقة المنصة (Stage): مساحة العمل التي تضمّ الكائنات المستخدمة في المشروع.
4. الكائن (Sprite).
5. خلفية المنصة (Background).
6. منطقة الكائنات (Sprites)، وتحتوي جميع الكائنات المستخدمة في المشروع.
7. شريط التبويبات (Script-Costumes-Sound).
8. منطقة البرمجة (Script Area): المساحة التي تتجمّع فيها المقاطع البرمجية.
9. منطقة لِبَنات الأوامر (Blocks Area).
10. نقطة (x,y)، وتمثّل موضع الكائن على المنصة (Stage).
11. أيقونة اختيار لغة واجهة العرض.



الرجاء مشاهدة الفيديو التعليمي من خلال الرابط /

https://www.youtube.com/watch?v=_tFa-FOLCs0&t=3s



https://www.youtube.com/watch?v=mvRavl_uNJ8&t=26s

الرجوع للكتاب صفحة 6/5/4

نشاط (1)

اكتب المصطلح التكنولوجي الدال على كل عبارة /

1. (.....) تعد أحد بيئات البرمجة الرسومية التي تسمح بإنشاء الألعاب ونسج القصص والرسومات المتحركة .
2. (.....) المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية .
3. (.....) مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة بالمشروع .

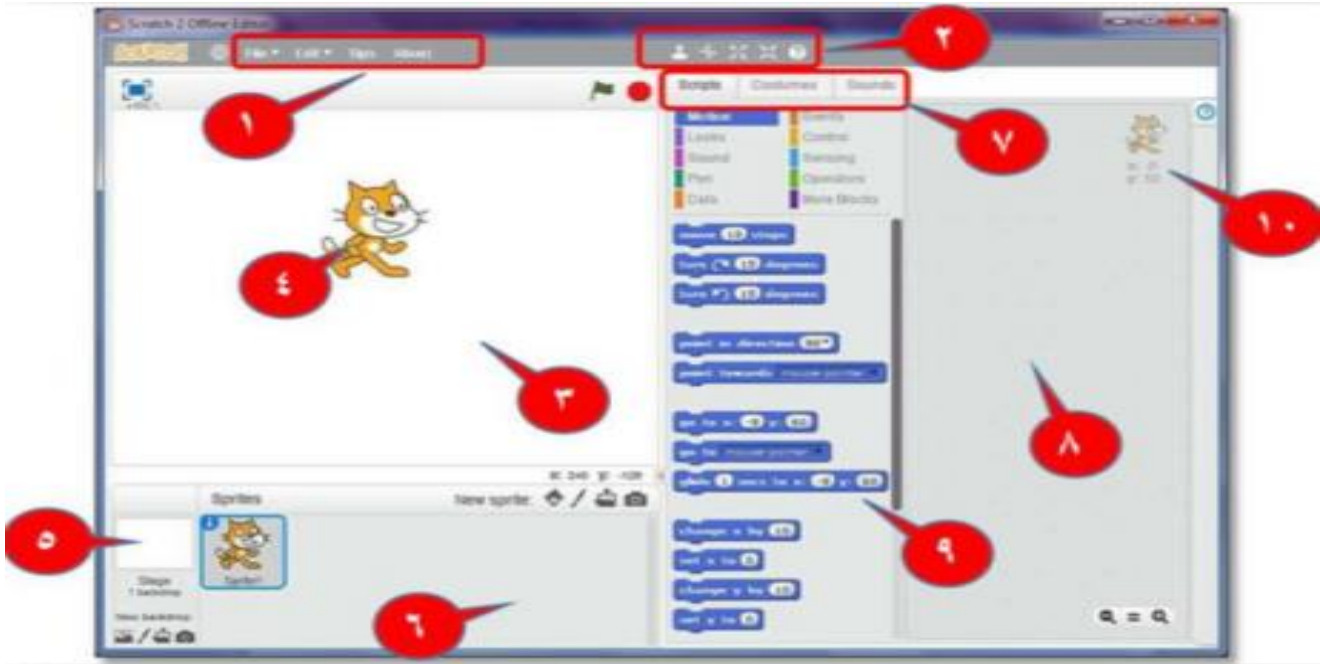
نشاط (2)

اكمل الفراغات التالية بالكلمة المناسبة /

1. من المكونات الأساسية لواجهة سكراتش و و
2. الكائن الافتراضي عند تشغيل برنامج سكراتش هو
3. يجب تنصيب برنامج قبل تنصيب برنامج سكراتش.

نشاط (3)

اكتب ما يشير اليه السهم /



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.



لتحميل المزيد من موقع المكتبة الفلسطينية الشاملة

<http://www.sh-pal.com>

تابعنا على صفحة الفيس بوك: www.facebook.com/shamela.pal

تابعنا على قنوات التلجرام: www.sh-pal.com/p/blog-page_42.html

أقسام موقع المكتبة الفلسطينية الشاملة:

الصف الأول: www.sh-pal.com/p/blog-page_24.html

الصف الثاني: www.sh-pal.com/p/blog-page_46.html

الصف الثالث: www.sh-pal.com/p/blog-page_98.html

الصف الرابع: www.sh-pal.com/p/blog-page_72.html

الصف الخامس: www.sh-pal.com/p/blog-page_80.html

الصف السادس: www.sh-pal.com/p/blog-page_13.html

الصف السابع: www.sh-pal.com/p/blog-page_66.html

الصف الثامن: www.sh-pal.com/p/blog-page_35.html

الصف التاسع: www.sh-pal.com/p/blog-page_78.html

الصف العاشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_11.html

الصف الحادي عشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_37.html

الصف الثاني عشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_33.html

ملازم للمتقدمين للوظائف: www.sh-pal.com/p/blog-page_89.html

شارك معنا: www.sh-pal.com/p/blog-page_40.html

اتصل بنا: www.sh-pal.com/p/blog-page_9.html