



وزارة التربية

المعلوماتية

للسف الثامن
الجزء الثاني



سلك الله

المرحلة المتوسطة

kuwait.net
ملتديات ياكويت

الطبعة الثانية



وزارة التربية

المعلوماتية

للف الثامن الجزء الثاني

تأليف

أ. سلوى يوسف البعيجان

أ. حنان حبيب بو خمسين

أ. بدر محمد الشمالي

أ. حنان عيسى خسروه

إخراج

أ. محمد أحمد عوض مكاوي

الطبعة الثانية

١٤٣٣هـ

٢٠١١ - ٢٠١٢م

حقوق التأليف والطبع والنشر محفوظة لوزارة التربية - قطاع البحوث التربوية والمنهج
إدارة تطوير المناهج

الطبعة الأولى ٢٠١٠/٢٠١١ م

الطبعة الثانية ٢٠١١/٢٠١٢ م

لجنة مواءمة المرحلتين المتوسطة والثانوية

أ. نجيبة أحمد دشتي

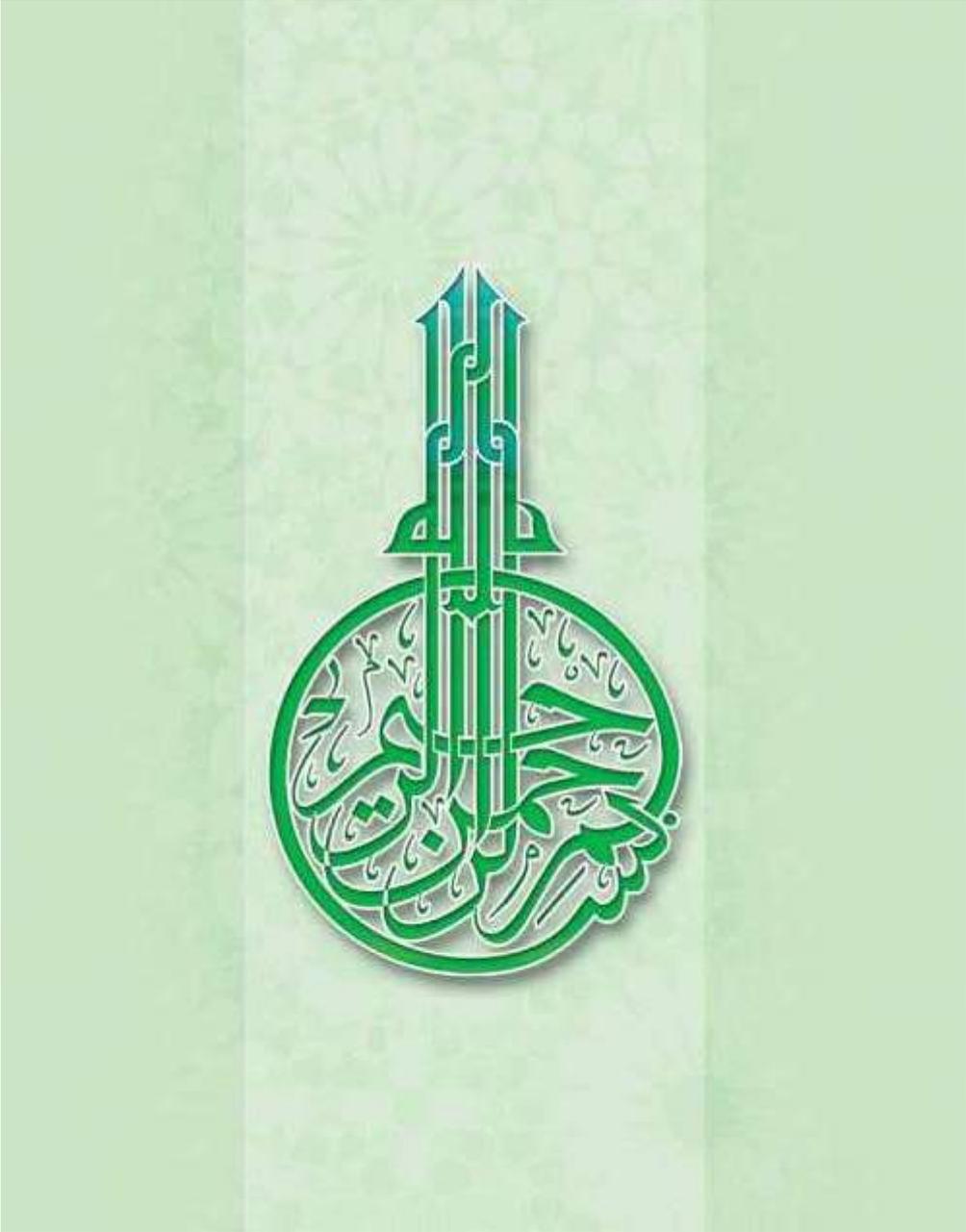
أ. محمد عبد الغني أحمد أ. محمد السيد إبراهيم

أ. محمد عبد الجواد الخليجي أ. إيمان عبد العزيز الفارسي

أ. حسام فتحي سليمان أ. حنان علي غضنفرى

أ. أحمد السيد الحسيني أ. محمد محمد جابر

أ. منى محمد أحمد الكندري





صاحب السمو الشيخ صباح الأحمد الجابر الصباح
أمير دولة الكويت



سَيِّدُ الشَّيْخِ نَوَافِ بْنِ فَهْدِ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ بْنِ الصَّبَّاحِ
وَلِيَّ عَهْدِ دَوْلَةِ الْكُوَيْتِ

المحتوى	
رقم الصفحة	الموضوع
١١	المقدمة
١٣	الوحدة الأولى : الانترنت
٢٧	الوحدة الثانية : سكراتش
٢٩	تعريف برنامج سكراتش
٢٩	الهدف من برنامج سكراتش
٢٩	مطورو برنامج سكراتش
٢٩	معربو برنامج سكراتش
٣٠	مزايا برنامج سكراتش
٣١	تشغيل برنامج سكراتش
٣٢	واجهه برنامج سكراتش
٣٧	انشئ مشروعك الأول
٣٩	حفظ المشروع
٤٠	إنهاء برنامج سكراتش
٤١	الحركة :
٤٣	فوائد لبنات الحركة
٤٣	إظهار لبنات الحركة
٤٤	أقسام لبنات الحركة
٤٩	مشروع «الحركة في سكراتش»

المحتوى

رقم الصفحة	الموضوع
٦١	المظهر :
٦٣	تعريف المظهر
٦٣	تغيير المظهر
٦٤	طرق إضافة مظهر
٧١	إظهار لوح لبنات المظاهر
٧١	أقسام لبنات المظاهر
٧٤	مشروع على المظاهر
٨١	الصوت :
٨٣	استخدام الأصوات
٨٤	إضافة صوت من ملف
٨٦	إضافة تسجيل صوتي
٨٧	إظهار مجموعة لبنات الصوت
٨٨	أقسام لبنات الصوت
٨٩	مشروع على استخدام الصوت
٩٥	المشروع
١٠٥	كراسة المتعلم
١٣١	التقويم
١٥٣	المراجع

المقدمة

عزيزي المتعلم :

لقد شهدت الآونة الأخيرة تطوراً ملحوظاً في ثورة تكنولوجيا المعلومات ، وكذلك تطوير المناهج الدراسية بدولة الكويت وتأكيداً على سياسة الدولة الرامية إلى تطوير إمكانيات أبنائها ورفع كفاءتهم إلى أحدث ما توصلت إليه التكنولوجيا المعاصرة من معلومات وأدوات يمكن أن تتم الاستفادة منها ولذا جاء تطوير كتب المعلوماتية بالمرحلة المتوسطة لتواكب ما نطمح إليه في ما يدرسه أبنائنا الطلبة في هذه المرحلة فقد تم تطوير جميع الكتب الدراسية من الصف السادس إلى الصف التاسع لتضم مجموعة من المهارات والمعلومات التي تنمي العديد من القدرات لدى الطلبة من تفكير وإبداع وتعامل مع مستحدثات العصر وكذلك بما يحقق الأهداف العامة للتربية بدولة الكويت ، وكذلك تحقيق الأهداف العامة والخاصة لتدريس المعلوماتية بالمرحلة المتوسطة .

وهذه السلسلة هي استكمال لما درسه المتعلم بالمرحلة الابتدائية وتمهيد مميز لما سيدرسه بالمرحلة الثانوية ، فهي سلسلة تحمل بين طياتها العديد من المهارات والمعلومات التي تثري المتعلم في حياته العلمية والعملية .
ويصبحنا هذا الكتاب في عرض العديد من الموضوعات الدراسية :-

وحدة الإنترنت :

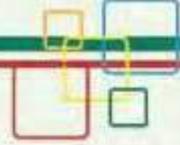
يتم فيها التعرف على محركات البحث وكيفية استخدامها في البحث والبحث المتقدم عن المعلومات .

وحدة برنامج سكراتش Scratch :

يتم فيها التعرف على البرمجة بلغة سكراتش Scratch والتي تساعدك على بناء وتصميم القصص التفاعلية والألعاب والرسوم المتحركة . وكما تنمي قدرتك على التفكير المنطقي ، وترجمة أفكارك لواقع تراه أمام عينك .

فأهلاً بك عزيزي المتعلم في الجزء الثاني من كتاب المعلوماتية للصف الثامن متمنين لك كل التوفيق وعظيم الفائدة .

لجنة الموازنة



الوحدة الأولى

الإنترنت

إن البحث يعني التقصي المنظم للحقائق العلمية والمعلومات بهدف التأكد من صحتها وذلك باتباع المنهج الصحيح والأدوات المناسبة للبحث .



حجم المعلومات التي تحتويها مواقع الإنترنت كبيرة للغاية وحتى تتمكن من الوصول إلى المعلومات ومصادرها المختلفة ومن ثم تبادلها ، لذا لزم الأمر وسيط يسمى بمحرك البحث يمكن من خلاله عمل ذلك .

أهمية البحث في الإنترنت

هو موقع يتضمن مجموعة من البرامج ، التي تتيح للمستخدمين البحث السريع عن المعلومة المطلوبة في مختلف مواقع شبكة الإنترنت بصورة أكثر فاعلية وسر .

محرك البحث Search Engine



هي كلمات أو عبارات من المرجح أن تستخدم في عمليات البحث ، وهي تعبر عن الموضوع الأساسي المراد البحث عنه ويمكن إنشاء كلمات أساسية تفصيلية تحت عنوان الكلمات الأساسية الرئيسة .

الكلمات الأساسية
Keywords

الكلمة الأساسية "الكيان المادي" تحت الكلمة الأساسية الرئيسة "الحاسوب" .



- توجد محركات بحث عربية ومحركات بحث أجنبية .
- توجد محركات بحث أجنبية تدعم اللغة العربية ومحركات بحث عربية تدعم اللغة الأجنبية .
- لابد من التأكد من صحة ومصداقية الموقع الذي يتم اقتباس المعلومة منه .
- تقدم العديد من محركات البحث طريقة للبحث المتقدم عن معلومة ، وذلك لتقليص عدد المواقع المتوافقة مع الكلمة الأساسية ، من خلال محرك البحث .

http // www.google.com



كيفية الدخول
إلى محرك البحث
Google

كيفية استخدام
محركات البحث

- كتابة الكلمة الأساسية للبحث .
- الضغط على مفتاح الإدخال أو الضغط على زر البحث .
- يتم عرض جميع الصفحات التي تحتوي على الكلمة الأساسية .



مثال :

للبحث عن (أجزاء الحاسوب)



بعض الاعتبارات
المهمة عند استخدام
محركات البحث

- حدد ما تريد البحث عنه في البداية سواء أكان (صور - فيديو - مقالات - تقارير - ... الخ) .
- حدد الكلمة الأساسية بدقة .
- حدد المترادفات للكلمة الأساسية فمثلاً (عند البحث عن " أجزاء الحاسوب " ولم تجد ما تريد يمكن أن تبحث عن " مكونات الحاسوب ") .

معاملات البحث تساعدك على سرعة الحصول على المعلومات



هي المعاملات التي تستخدم مع الكلمة الأساسية بهدف تقليص عدد نتائج البحث .



معامل علامات الاقتباس " " يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على نص محدد مع مراعاة نفس الترتيب .



معامل علامة الجمع + , AND :

يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على هذه الكلمات (متفردة أو مجتمعة) .



يستخدم معامل AND لكلمتين أساسيتين فقط ، أما معامل + يمكن استخدامه مع عدة كلمات

أساسية مع وضع علامة + بين كل كلمتين .

يجب كتابة المعامل AND بالأحرف الإنجليزية الكبيرة ويجب ترك مسافة قبل وبعد المعامل .

معامل OR :

يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على الكلمة الأولى بمفردها أو الكلمة الثانية بمفردها .



يجب كتابة المعامل OR بالأحرف الإنجليزية الكبيرة ويجب ترك مسافة قبل وبعد المعامل .

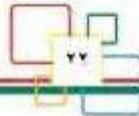
معامل علامة الطرح الاستبعاد - :
 يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على الكلمة
 الأولى ولا تحتوي على الكلمة الثانية .



عند استخدام معامل علامة الطرح (الاستبعاد) - يجب ترك مسافة قبل
 المعامل وعدم ترك مسافة بعده .

معامل النجمة * :

يستخدم ليحل محل أي حرف وأي عدد من الحروف .



البحث في الصور

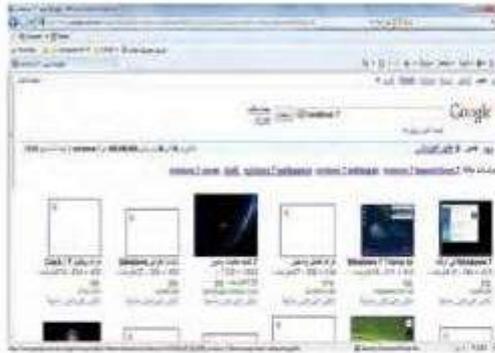
يوفر محرك البحث جوجل Google إمكانية البحث عن الصور التي تحتاج إليها في أبحاثك أو للاطلاع على بعض الصور التي تود أن تشاهدها ويمكن ذلك من خلال الخطوات التالية :



- 1 - اختر الرابط التشعبي صور .
- (لاحظ تحول زر بحث إلى زر بحث في الصور)
- 2 - اكتب في مربع نص البحث كلمات البحث المناسبة
- 3 - اضغط بزر الفأرة الأيسر على زر بحث في الصور .
- 4 - لتظهر النتيجة كما بالشكل .

خطوات حفظ الصورة :

يمكنك حفظ الصورة وذلك باتباع الخطوات التالية :



- 1 - اضغط بزر الفأرة الأيمن على الصورة المطلوب حفظها .
- 2 - تظهر القائمة المختصرة اختر منها الأمر حفظ باسم .
- 3 - يظهر صندوق محاورة حفظ باسم اتبع التعليمات ليتم حفظ الصورة .

تتيح لنا محركات البحث إمكانية تقليص عدد المواقع المتوافقة مع الكلمة الأساسية وذلك من خلال أدوات البحث المتقدم في أسرع وقت ممكن .



Google

1. البحث المتقدم في محرك البحث www.Google.com
2. 1 تشغيل برنامج المتصفح (المستعرض) .
3. 2 اكتب عنوان موقع محرك البحث google.com
4. 3 اضغط على الرابط الشعبي 'بحث متقدم'
5. 4 تظهر النافذة التالية :



من الإمكانيات التي وفرها محرك البحث Google مجموعة من الحقول التي تمكننا من البحث التفصيلي عن معلومة معينة وذلك من خلال مجموعة من حقول شاشة البحث المتقدم .



يوفر محرك البحث جوجل Google إمكانية الترجمة المجانية حيث تقدم ترجمات فورية بين أكثر من ٧٥ لغة مختلفة . فيمكنها ترجمة الكلمات والجمل وصفحات الويب بين أي مجموعة من اللغات المتاحة فيها .

كيف تعمل هذه الخدمة؟

عند معالجة خدمة الترجمة من Google لأحد النصوص ، فإنها تبحث عن نماذج في مئات الملايين من المستندات للمساعدة على تحديد أفضل ترجمة ممكنة .

خطوات استخدام خدمة الترجمة من خلال محرك البحث جوجل

١ - اختر الرابط التشعبي ترجمة تظهر الشاشة التالية :



٢ - من الشكل السابق لاحظ ما يلي :

- ⊗ اختيار اللغة التي ستتم الترجمة منها .
- ⊗ اختيار اللغة التي ستتم الترجمة اليها .
- ⊗ إمكانية الاستماع للترجمة





الوحدة الثانية

سكراتش

- ابدأ مع سكراتش

- تعريف برنامج سكراتش .
- الهدف من برنامج سكراتش .
- مطورو برنامج سكراتش .
- معرّبو برنامج سكراتش .
- مزايا برنامج سكراتش .
- تشغيل برنامج سكراتش .
- واجهة البرنامج :
 - منطقة المنصة .
 - منطقة الكائنات .
 - منطقة التحكم .
 - منطقة ألواح اللبنة .
- انشي مشروعك الأول .
- حفظ المشروع .
- إنهاء برنامج سكراتش .

تعريف برنامج سكراتش

سكراتش هي لغة برمجة جديدة تجعلك وبكل سهولة تنشئ رسوماً متحركة ، ألعاباً ، قصصاً تعليمية ، ... والكثير .

الهدف من برنامج

اكتساب الطلبة التفكير المتسلسل والمنطقي الذي يفيدهم في مادتي العلوم والرياضيات ، بشكل بسيط وممتع لهم .



مطورو البرنامج

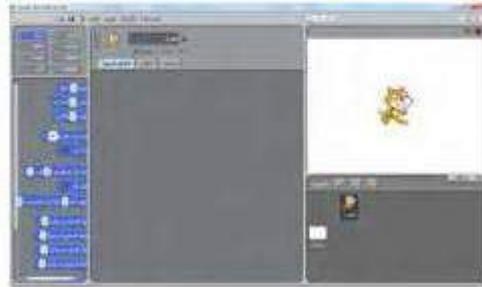
تم تطوير لغة سكراتش بواسطة مجموعة Lifelong Kindergarten في مختبر الوسائط بمعهد ماساتشوستس للتقنية ، بالتعاون مع مدرسة الدراسات العليا ونظم المعلومات بجامعة كاليفورنيا في لوس انجلوس . وبدعم مالي من مؤسسة العلوم الوطنية الأمريكية ، ومؤسسة إنتل .



مغربو البرنامج

تم تعريب برنامج سكراتش بواسطة فريق من كلية تقنية المعلومات في جامعة الإمارات العربية المتحدة ، وبالتعاون مع مجموعة من المتخصصين في الأولياد المعلوماتي السوري ، وبدعم مادي من مؤسسة الإمارات للنفع الاجتماعي .

مزايا برنامج سكراتش



- ١- برنامج سكراتش متوافر مجاناً ، من خلال <http://scratch.uaeu.ac.ae/download> .
- ٢- يدعم اللغة العربية .
- ٣- يمكنك بواسطة برنامج سكراتش إنشاء مشاريع لبرامج تتحكم بالرسوم والصور والموسيقى والأصوات وتدمجها .
- ٤- لإنشاء مقطع برمجي عليك ببساطة تجميع لبنات رسومية تشبه إلى حد بعيد تجميع القطع Puzzles .



- ٥- يمكن مشاركة المشاريع على الانترنت ، حيث بإمكانك تجربة مشاريع الآخرين وإعادة استخدامها وتعديل صورها ومقاطعها البرمجية ، وكذلك إرسال مشاريعك الخاصة .

تشغيل برنامج سكراتش

اضغط على زر ابدأ



اضغط كافة البرامج

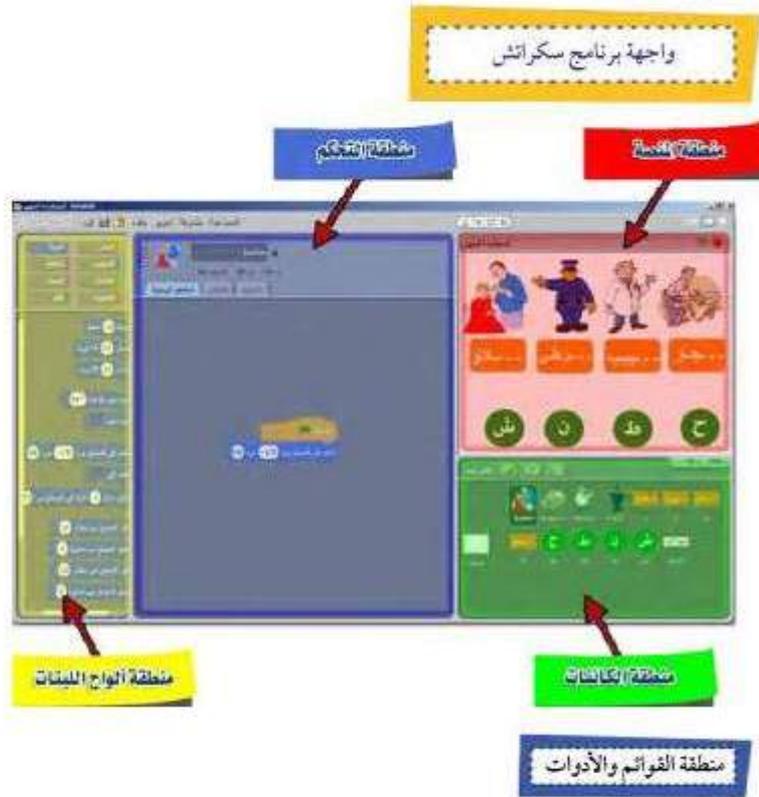


شاشة البرامج

اضغط لجدد Scratch

ثم اضغط الامر Scratch



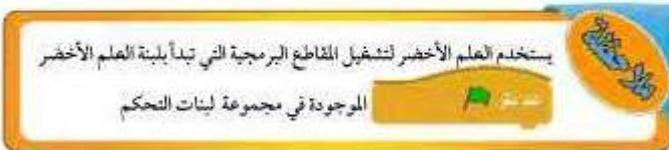
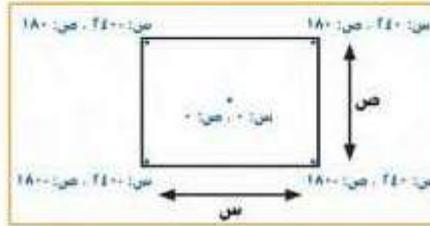


وهي المنطقة التي توجد بها مجموعة من القوائم والأدوات المختلفة التي تستخدم أثناء العمل على برنامج سكراتش .



منطقة المنصة

هي المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل ، وتظهر الهرة لبرنامج سكراتش في الوضع (٠،٠) والمنصة تبلغ ٤٨٠ وحدة عرض ، ٣٦٠ وحدة طول كما في الشكل التالي :



منطقة الكائنات

يظهر فيها كائنات المشروع الحالي ، بالإضافة إلى المنصة التي تمثل خلفية المشروع الحالي .



يمكن ارجاع الكائن إلى مكانه الأصلي في منطقة المنصة وذلك بالضغط على الكائن في منطقة الكائنات مع مفتاح SHIFT من لوحة المفاتيح .



منطقة التحكم

تحتوي على بطاقات التحكم في الكائن الحالي سواء من حيث المقاطع البرمجية المرتبطة به ، أو المظاهر المرتبطة به ، أو الأصوات المرتبطة به ، بالإضافة إلى بيانات الكائن الحالي :

(أ) اسم الكائن .

(ب) مكان الكائن ويحدد هذا المكان :

الاحداثي السيني (أي الأفقي) X .

الاحداثي الصادي (أي العمودي) Y .



(ج) اتجاه الكائن ويحدده الخط الأزرق الموجود داخل صورة الكائن

ولتغير اتجاه الكائن يدويا اسحب الخط الأزرق .

اتجاه دوران الكائن الافتراضي يطابق دوران عقارب الساعة حيث يبدأ رأسياً بصفر ثم يزيد في اتجاه اليمين .



منطقة ألواح اللبنة

تحتوي منطقة ألواح اللبنة على مجموعة من أزرار التبديل كل زر يميزه لون وعند الضغط عليه يظهر مجموعة من اللبنة تستخدم لغرض معين .



المقطع البرمجي هو عبارة عن مجموعة من اللبنة المتصلة ببعض تجعل الكائن يقوم بعمل معين .

أنشئ مشروعك الأول

ليبدء مشروع جديد اختر قائمة ملف ثم أمر «جديد» ،
وفيما يلي مثال لمشروع بسيط فكرته هي عند الضغط على العلم الأخضر تتحرك فيه الهرة ٣٠ خطوة للأمام ثم تقول
عبارة «مرحباً بكم في عالم سكراتش» ، وفيما يلي خطوات هذا المشروع :

- ١- في منطقة ألواح اللبنة اضغط على زر **قسم** :
اسحب لبنة العلم الأخضر إلى بطاقة المقاطع البرمجية في منطقة التحكم .



- ٢- في منطقة ألواح اللبنة اضغط على زر «الحركة» :
اسحب لبنة «تحرك» ١٠ خطوة إلى أن تكون اسفل لبنة العلم بالضغط ويظهر لك **(خط أبيض عريض)** معبراً عن بدأ التصاق اللبنتين ثم أفلت لبنة «تحرك» ١٠ خطوة ، ثم غير الرقم ١٠ إلى ٣٠ .



٣- في منطقة ألواح البنات اضغط على زر «المظاهر» :

اسحب لينة **كل السلام عليكم!** لمدة **2 ثانية** اسفل البنات السابقة حتى يظهر **الخط الأبيض العريض** سعياً عن بدأ التصاق البنات ثم غير العبارة إلى «مرحباً بكم في عالم سكراتش» .



٤- شغل مشروعك الجديد بالضغط على العلم الأخضر في منطقة المنصة .

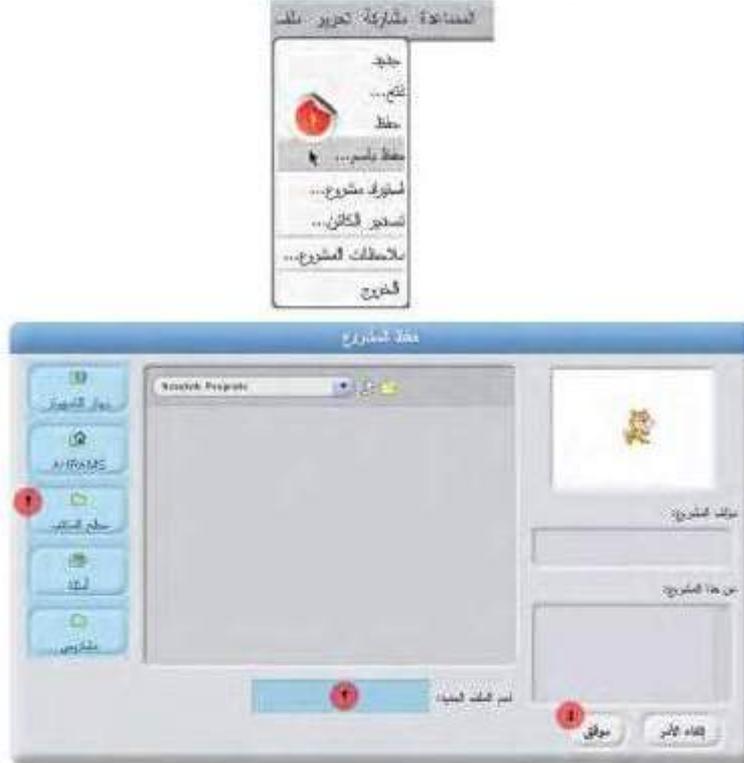


تشغيل المقاطع البرمجية التي تبدأ بالعلم الأخضر

عند تشغيل برنامج سكراتش يبدأ مشروع جديد تلقائياً .

حفظ المشروع

١. نختار من القائمة ملف الأمر حفظ باسم يظهر صندوق المحادثة التالي :



- ٢- نحدد مكان حفظ المشروع .
- ٣- نكتب اسم الملف في خانة اسم الملف الجديد .
- ٤- ثم نضغط على موافق .

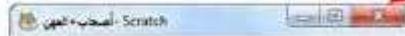
يمكن كتابة اسم مؤلف المشروع في خانة «مؤلف المشروع» ، كما يمكن كتابة
 نبذة عن المشروع في خانة «عن هذا المشروع» .
 الامتداد الافتراضي للمشروع هو sd .

انتهاء برنامج سكراتش

نختار من القائمة ملف الأمر الخروج .



أو بالضغط على أداة الإغلاق في شاشة برنامج سكراتش .





الحركة

- فوائد لبنات الحركة .
- إظهار لبنات الحركة .
- أقسام لبنات الحركة .
- مشروع الحركة في سكراتش !
- تغيير خلفية المنصة .
- إضافة كائن إلى المنصة .
- إضافة لبنة التحريك .
- إضافة لبنة الانتظار .
- إضافة لبنة الارتداد .
- إضافة لبنة التكرار .
- إضافة لبنة العلم الأخضر .
- تغيير اتجاه حركة كائن .
- تغيير الاتجاه بالفتيح .
- تضاعف المقاطع البرمجية .

فوائد لبنات الحركة

تساعد مجموعة لبنات الحركة على إضافة الحياة لمشاريع لغة سكراتش مما يجعلها مقيدة في مجالات عدة منها :
القصص الكرتونية . القصص التعليمية . الألعاب . . . والكثير .

إظهار لبنات الحركة

اضغط على زر التبديل **سرعة** المميز باللون الأزرق في منطقة ألواح اللبنة .



عند فتح مشروع جديد فإن برنامج سكراتش يبدأ تلقائياً بإظهار لبنات الحركة ، كما يبدأ تلقائياً ببطاقة المقاطع البرمجية في منطقة التحكم .

أقسام لبنات الحركة

يمكن تقسيم لبنات الحركة إلى أقسام رئيسية :

(أ) لبنات التحريك

تحرك الكائن إلى الأمام حسب الاتجاه الحالي بمقدار معين من الخطوات .

تمر 10 خطوة

في اللبنة السابقة القيم السالبة للخطوات تجعل الكائن يتحرك إلى الخلف حسب الاتجاه الحالي للكائن .



(ب) لبنات الاتجاه

تغير اتجاه الكائن .

استد 15 درجة

تزيد اتجاه الكائن بزاوية معينة في اتجاه عقارب الساعة .

استد 15 درجة

تزيد اتجاه الكائن بزاوية معينة في عكس اتجاه عقارب الساعة .

تد 90 درجة

تغير اتجاه الكائن للاتجاهات الرئيسية . أعلى وأسفل ويمين ويسار .

تد 90 درجة

تغير اتجاه الكائن الحالي نحو كائن آخر موجود بالمنصة .

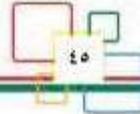


تقوم أزرار دوران الكائن (الموجودة في منطقة التحكم) بالتحكم في شكل الكائن أثناء تغيير الاتجاه كما يلي :

(١) يؤدي الضغط على زر منع الدوران إلى تغيير اتجاه الكائن ويظل شكله ثابتاً في نفس اتجاه السابق لا يدور مع الاتجاه الجديد .



في الشكل السابق الوضع (١) للهرة يكون الوجه للأمام وبعد تنفيذ البنات يتغير الاتجاه في عكس اتجاه عقارب الساعة ٤٥ درجة ، ثم تتحرك الهرة إلى الوضع (٢) ويظل الوجه ثابتاً إلى الأمام .



(ب) يؤدي الضغط على زر الدوران يمكن إلى دوران الكائن مع الاتجاه الجديد .



في الشكل السابق الوضع (١) للهرة الوجه للأمام وبعد تنفيذ البنات تغير اتجاه الكائن في عكس عقارب الساعة بمقدار ٤٥° ثم تحرك إلى الوضع (٢) ودار وجه الكائن إلى الاتجاه الجديد .

(ج) يؤدي الضغط على زر مواجهة لليمين واليسار فقط  إلى دوران الكائن ميئاً أو يساراً فقط عند انعكاس اتجاهه .



في الشكل السابق الموضع (١) للهرة الوجه لليمين وبعد تنفيذ الأليات انعكس اتجاه الكائن بزاوية ١٨٠° ثم تحرك إلى الموضع (٢) وأصبح وجهة الهرة لليساار .

(ج) لبنات الموضع

تغير مكان الكائن اعتماداً على أحداثيته :

يتحرك إلى موضع معين بالإحداثي السيني والأحداثي الصادي .

أذهب إلى موضع من: 0 من: 0

يتحرك إلى موضع كائن آخر .

أذهب إلى

يحرك الكائن بحيث يزيد أو ينقص إحداثه السيني بمقدار معين .

غير الموضع من مقدار 10

يحرك الكائن بحيث يزيد أو ينقص إحداثه الصادي بمقدار معين .

غير الموضع من مقدار 10

(ج) لبنات الاتجاه

تغيير اتجاه الكائن إلى الجهة المعاكسة عند ملامسته لحافة المنصة .

أرتد إذا كنت عند الحافة

يجب تحديد الكائن المراد إضافة لبنات التعليمات البرمجية أولاً قبل عملية الإضافة ، كما يمكن إضافة لبنات تعليمات برمجية إلى المنصة ، وذلك باختيار المنصة من منطقة الكائنات ثم سحب اللبنة إلى بطاقة «المقاطع البرمجية» .



مشروع «الحركة في سكراش»

سنقوم بإنشاء مشروع لكرة سلة تتحرك بشكل مستمر وترتد عند الوصول للحافة ويمكن تغيير اتجاه حركتها بالأسهم حتى تمر من خلال السلة .



تغيير خلفية المنصة

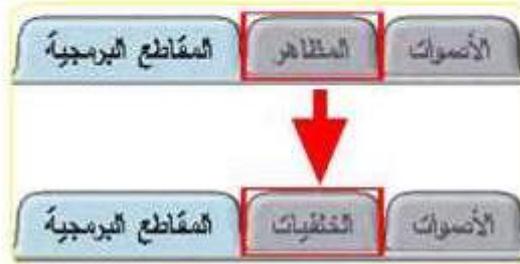
الخلفية: هي صورة تغطي المنصة خلف الكائنات .

ولتغيير خلفية المنصة نستخدم مايلي :

1- اضغط على رمز المنصة .



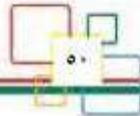
٢- لاحظ تغير بطاقة «المظاهر» إلى بطاقة «الخلفيات» في منطقة التحكم .



٣- اضغط زر «صورة» يظهر صندوق حوار نختر من خلاله صورة من مكتبة الصور أو صورة خارجية .



٤- احذف الخلفية البيضاء الخلفية ١ ، أداة الحذف (X) .



لا يمكن حذف الخلفية البيضاء إلا بعد إضافة خلفية أخرى .

والشكل التالي يوضح الطرق المختلفة لإضافة خلفية جديدة .



يتيح برنامج سكراتش التعامل مع أغلب أنواع الصور مثل
PNG, BMP, JPG, GIF

إضافة كائن إلى المنصة

الكائن: كل عنصر داخل المشروع يسمى كائناً ويتم التعامل مع كل كائن على حدة كما يمكن إضافة أي عدد من الكائنات إلى المشروع .

١ - من شريط أدوات كائن أسفل المنصة .



٢ - اضغط على زر اختيار كائن من ملف .

٣ - اضغط ضغطاً مزدوجاً على مجلد Things .

٤ - اضغط على الكائن Basketball .

إضافة لبنة التحريك

- ١- اختر كائن «Basketball» من منطقة الكائنات .
- ٢- اضغط على زر الحركة في لوح اللبنة .
- ٢- اسحب لبنة تحرك ١٠ خطوة إلى منطقة المقاطع البرمجية .

يمكن تغيير عدد الخطوات من ١٠ إلى أي رقم فقط امسح ١٠ واكتب الرقم الجديد .



إضافة لبنة الانتظار

لإبطاء حركة الكائن ، خصوصاً عند تكرار الحركة نضيف لبنة الانتظار كما يلي :

- ١- اضغط على زر «التحكم» في منطقة ألواح اللبنة .
- ٢- اسحب لبنة انتظر ١ ثانية حتى يظهر الخط الأبيض بين اللبنتين بدل على لصقهما معاً .

لاحظ الخط الأبيض



٣- غير ١ ثانية إلى ٠,٢ ثانية .

لبنات التحكم سوف تدرس منها ما نحتاجه أثناء دراستنا للبنات الحركة أو غيرها لأن هذه البنات تحدد كيفية التفاعل من أي مشروع .



إضافة لينة الارتداد

١- اضغط على زر الحركة في منطقة ألواح البنات .

٢- اسحب لينة **أزنة إذا حدث عند الحافة** والصقها بلينة الانتظار .

إضافة لينة التكرار باستمرار

تساعد لينة التكرار على تنفيذ البنات الموجودة داخلها .

١- اضغط على زر **التكرار** في منطقة ألواح البنات .

٢- اسحب لينة كروز باستمرار بالقرب من البنات السابقة في بطاقة المقاطع البرمجية :

كروز باستمرار

ع

نلاحظ أن لينة التكرار تحيط باللبينات السابقة حتى تحتويهم .



إضافة لينة العلم الأخضر

١- اضغط على زر «التحكم» في منطقة ألواح اللينات .

٢- اسحب لينة العلم الأخضر  إلى بطاقة المقاطع البرمجية .

حتى تحصل على مجموعة اللينات التالية والتي تعني عند الضغط على العلم الأخضر  أعلى المنصة سيتم

تكرار تنفيذ اللينات باستمرار لتحريك الكائن عشر خطوات ثم ينتظر ٢,٠ ثانية ويرتد إذا ما لامس الحافة :



يمكنك استكمال المشروع للنهاية وحفظه عند الجزء الذي توقفت عنده وانهاؤه ثم استكمال المشروع في وقت لاحق باستخدام مهارة فتح المشروع التالية .



فتح المشروع

المساعدة مشاركة تحرير ملف

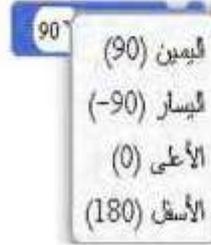


- ١- من القائمة ملف نختار الأمر 'فتح' .
- ٢- نحدد موقع المشروع من صندوق الحوار .
- ٣- ثم نحدد ملف المشروع المطلوب فتحة .
- ٤- نضغط موافق .



تغيير اتجاه حركة الكائن

من خلال لبنة **اتجه نحو الاتجاه 90°** يمكن تغيير اتجاه الكائن إلى اليمين أو اليسار أو أعلى أو أسفل ثم اسحب اللبنة السابقة إلى بطاقة المقاطع البرمجية ، ثم من قائمة اللبنة حدد الاتجاه المطلوب :



تغيير الاتجاه بالمفاتيح

استخدم لبنة **تدخّل ضغط المسافة** التي تساعد على بدأ تشغيل مقطع برمجي بالضغط على مفتاح معين من مفاتيح لوحة المفاتيح .

الوضع الافتراضي للزر هو مسطرة المسافات ، كما يمكن تغيير المفتاح لأحد مفاتيح الأسهم أو الحروف من A-Z وكذا الأرقام من 0-9 كما في الشكل التالي :



مضاعفة المقاطع البرمجية

المضاعفة : تعني عمل نسخة إضافية من مقطع برمجي أو كائن ، ولعمل نسخة من مقطع برمجي نضغط بالزر الأيمن للفأرة ثم نختار أمر مضاعفة كما في الشكل :



ثم تغير المفتاح ونغير الاتجاه ، بعد المضاعفة والتي تعني عند الضغط على السهم الأيمن اتجاه يميناً ، وعند الضغط على السهم الأيسر اتجاه يساراً ، وعند الضغط على السهم العلوي اتجاه لأعلى ، وعند الضغط على السهم السفلي اتجاه لأسفل .





✦ لحذف لبنة محددة أو مقطع برمجي باتباع التالي :
بالتأشير على اللبنة أو المقطع بالزر الأيمن ، ثم اختيار حذف من القائمة
المتسلسلة .
✦ كما يمكن حذف الكائن بطريقة أخرى هي بالضغط على أداة المقص
ثم الضغط على الكائن المراد حذفه .



✦ يمكن نسخ مقطع برمجي من كائن إلى كائن آخر عن طريق سحب
المقطع وإفلاته على الكائن الثاني في منطقة الكائنات .
✦ كما يمكن المضاعفة بطريقة أخرى وهي الضغط على أداة المضاعفة ثم الضغط
على الكائن المراد عمل نسخة ثانية منه .





المظهر

- تعريف المظهر .
- تقيير المظهر .
- طرق إضافة مظهر .
- من خلال استيراد ملف .
- من خلال محرر الرسم .
- إظهار لوح بيانات المظاهر .
- أقسام لبيات للمظاهر .
- مشروع على المظاهر .

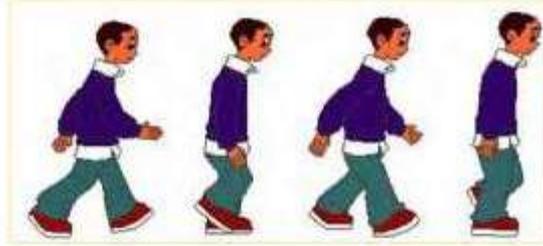
تعريف المظهر

هو صورة أو رسمة للكائن بوضع مختلف أو خلفية أخرى للمنصة .

تغيير مظهر الكائن/ المنصة

(أ) بالنسبة للكائن

هو الإيحاء بأن حركة الكائن طبيعية كما في الأفلام الكرتونية .



(ب) بالنسبة للمنصة

هو الإيحاء بالانتقال من مكان إلى آخر .



طرق إضافة مظهر الكائن / المنصة

يمكن إضافة مظهر جديد من خلال الطرق التالية :

(١) استيراد ملف

١- نختار الكائن المراد إضافة مظهر له من منطقة الكائنات :



٢- نختار بطاقة المظاهر من منطقة بطاقات التحكم :



٣- نضغط زر استيراد



٤- يظهر صندوق حوار استيراد مظهر ، والذي يفتح تلقائياً على مجلد المظاهر Costumes ، والذي يحتوي على مكتبة من صور الكائنات بأكثر من مظهر .



٥- نختار المجلد المناسب ، ثم المظهر المناسب ، ثم اضغط زر موافق .



عند إضافة مظهر لمنصة لآدم من اختيار المنصة أولاً من منطقة الكائنات .



عند ذلك يتغير اسم بطاقة المظاهر إلى بطاقة الخلفيات ، فنختار بطاقة الخلفيات .



عزيزي الطالب أنت غير مثبذ بمكتبة المظاهر حيث يمكن استيراد كائن أو مظهر لكائن من مصادر أخرى ، مثل صور تم تحميلها من الإنترنت أو صور ملتقطة من آلة تصوير .



(ب) محرر الرسم

١- نختار الكائن المراد إضافة مظهر له من منطقة الكائنات .



٢- نختار بطاقة المظاهر من منطقة التحكم .

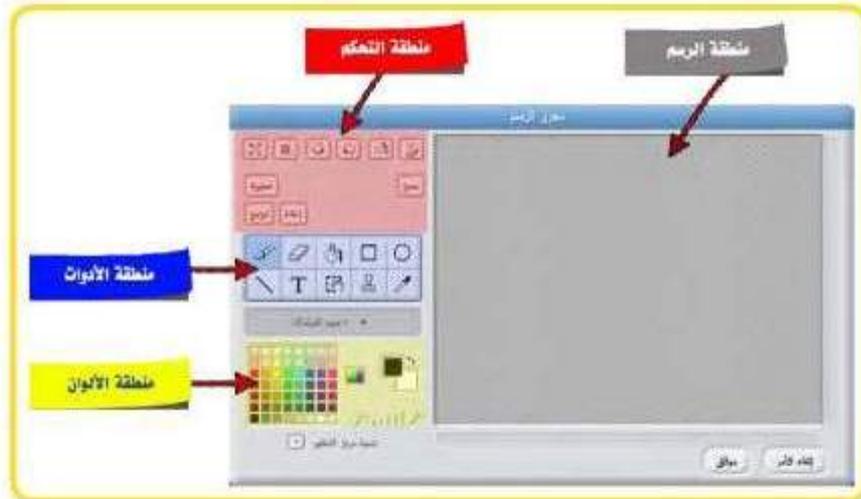


٣- نضغط زر رسم .



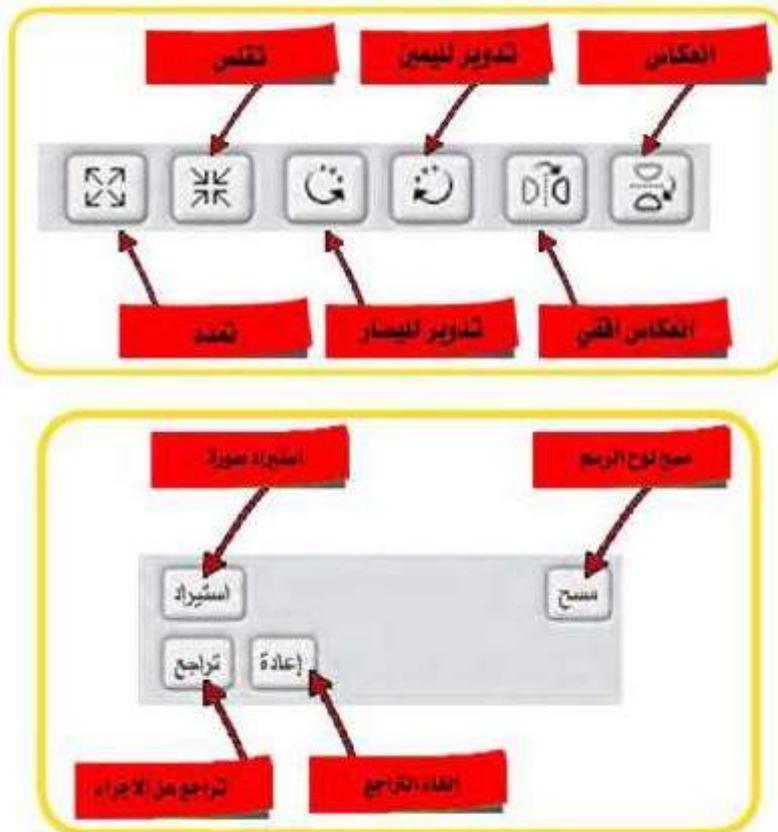
٤- يظهر محرر الرسم لاستيفاد من أدواته في رسم المظهر الجديد وبعد الانتهاء نضغط زر موافق

شاشة محرر الرسم

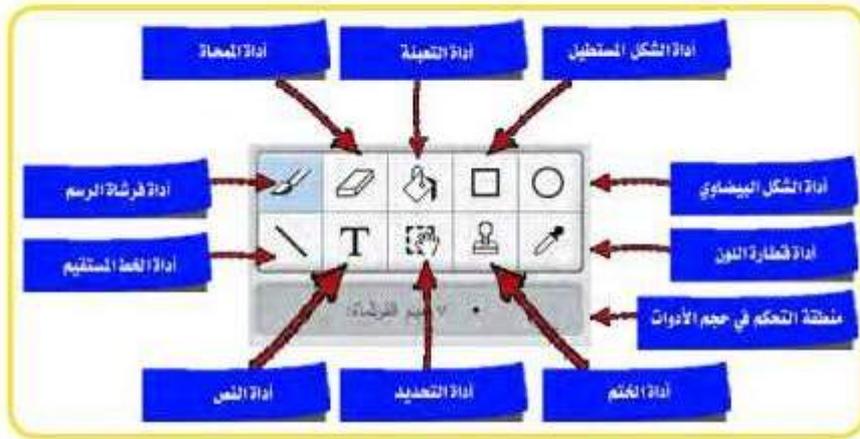


ولمّا يلي تفصيل للأدوات الموجودة بالمناطق المختلفة :

منطقة التحكم



منطقة الأدوات



منطقة الأدوات



إظهار لوح نبات المظاهر



اضغط على زر المظاهر في منطقة ألواح النباتات .

أقسام نبات المظاهر

(أ) لنبات التنقل

نساعد على تغيير مظهر الكائن إلى مظهر آخر تمت إضافته مسبقاً مثل لينة :

تغير مظهر الكائن إلى مظهر آخر محدد من قائمة اللينة .

تغير مظهر الكائن إلى المظهر التالي حسب ترتيب المظاهر التي تمت إضافتها للكائن .

انتقل إلى المظهر 2

المظهر التالي

(ب) لبنات التحقق

تظهر عبارات مرئية من الكائن مثل لبنة :

كل السلام عليكم! لمدة 2 ثانية

تظهر عبارة لمدة ثوانٍ محددة .

فكر هههه... لمدة 2 ثانية

تظهر عبارة داخل فقاعات لمدة ثوانٍ محددة :

(أ) لبنات التأثيرات

تظهر عبارات مرئية من الكائن مثل لبنة :

غير تأثير اللون بمقدار 25

تضيف تأثير على الكائن بمقدار محدد وتحتوي قائمة اللبنة على التأثيرات التالية :

اللون بمقدار 25

اللون

عين السمكة

الدوامة

البكسلة

الموزاييك

شدة الإضاءة

الشفح

اللون : يساعد على تغيير لون الكائن .

عين السمكة : يصنع انفتاحاً في وسط الكائن .

الدوامة : يصنع برماً في وسط الكائن .

البكسلة : يقلل من جودة الصورة .

الموزاييك : يصغر الكائن ويكرره .

شدة الإضاءة : يزيد أو يقلل سطوع الكائن .

الشفح : يزيد أو يقلل شفافية الكائن .

(د) لبنات الحجم

تغير من حجم الكائن مثل :

تزيد أو تنقص حجم الكائن بمقدار معين .

تغير الحجم بمقدار 10

تزيد أو تنقص حجم الكائن بمقدار معين ، حسب النسبة المئوية .

اجعل الحجم مساوياً 100 %

(هـ) لبنات الظهور

تتحكم في إظهار أو إخفاء الكائن مثل :

تظهر الكائن من خلال هذه اللبنة .

الظهور

يختفي الكائن من خلال هذه اللبنة .

اختفاء

مشروع على المظاهر

في هذا المشروع سوف يبدأ كائن الولد بتطق عبارة مرئية ، ثم يتحرك كائن الولد مع تغير مظهره وفي نفس الوقت تتغير خلفية المنصة لتظهر معالم الكويت ، وأثناء ذلك تدور النجوم التي سنرسمها بمحرر الرسم وتؤثر عليها بتأثير لوني .



بناء كائنات المشروع

● إضافة مظاهر كائن الولد :

ابدأ مشروعاً جديداً ثم قم بحذف كائن الهرة .



قم بإضافة كائن الولد4 من مكتبة الكائنات **People** ومظهرها :
boy4-walking-a و **boy4-walking-b** و **boy4-walking-c** و **boy4-walking-d**

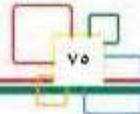
بنفس الخطوات السابق شرحها ..



● إضافة خلفيات المنصة :

من مجلد الصور قم بإضافة الخلفيات

kuwait1 و **kuwait2** و **kuwait3** و **kuwait4**



● رسم كائن النجمة :

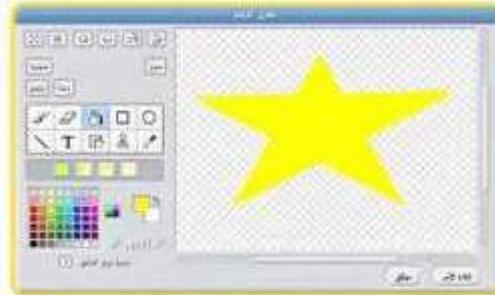
اضغط على أداة رسم كائن جديد في منطقة الكائنات .



بعد ظهور محرر الرسم اجعل اللون الأمامي أصفر ، ثم استعن بأداة الخط المستقيم في رسم نجمة .



ثم استعن بأداة التعبئة في تعبئة النجمة باللون الأصفر .



• يمكن رسم الأشكال المنتظمة من مربع أو دائرة باستخدام مفتاح **Shift** .

• يمكن تكرار نسخ الأشكال باستخدام أداة الحتم لتحديد مساحة محددة وتكرارها .

• لاحظ تغير منطقة التحكم لكل أداة لتغيير الحجم أو طريقة التبعية

• لاحظ أيضاً منطقة تكبير أو تصغير منطقة الرسوم للحصول على دقة أكثر .

• إضافة لبنات التعليمات :

1- بالنسبة لكائن الولد :

حدد كائن الولد ثم أضف لبنات التعليمات البرمجية الموضحة في الشكل التالي :



والتي تعني : عند الضغط على المعلم قل «السلام عليكم» لمدة ثابتهن ثم قل «ها نرى معالم الكويت» لمدة ثابتهن ثم كرر باستمرار (الانتقال للمظهر التالي للولد وانتظر جزئين من الثانية وتحرك عشر خطوات وارته إذا كنت عند الحافة) .

٢ - إضافة لبنات التعليمات البرمجية للمنصة :

حدد المنصة بمنطقة الكائنات ثم أضف لبنات التعليمات البرمجية الموضحة في الشكل التالي :



التي تعني : عند الضغط على العلم الأخضر كرر باستمرار (كل خمس ثوانٍ انتقل إلى المظهر التالي لمظاهر الخلفية) .

٣ - إضافة لبنات التعليمات البرمجية لرسم النجمة :



حده النجمة بمنطقة الكائنات ثم أضف لبنات التعليمات البرمجية الموضحة في الشكل السابق :
 التي تعني : عند الضغط العلم الأخضر كرر باستمرار (دوران النجمة بمقدار ١٥ درجة ثم أتر على لونها بمقدار ٤٥ درجة) :

● تكرار كائن النجمة :

نضغط على كائن النجمة بالزر الأيمن ، ثم نختار مضاعفة ، ثم نستخدم من أداة التصغير والتكبير  في تغيير حجم النجمات المتسوخة .



الصوت

- استخدام الأصوات .
- إضافة صوت من ملف .
- إضافة تسجيل صوتي .
- اظهار مجموعة لبنات الصوت .
- أقسام لبنات الصوت .
- مشروع على استخدام الصوت .

استخدام الأصوات

نعرفنا فيما سبق على الحركة ، وإن ما يضيف على القصص والألعاب جمالاً هو ربطها بالأصوات ، لكي تجعل الحدث حياً ، ويستطيع برنامج سكراتش أن يتعامل مع أنواع عدة منها ، ومكتبة برنامج سكراتش ثرية بالأصوات والمؤثرات ، مقسمة إلى مجموعة من الفئات مثل فئة الإيقاعات وفئة الأصوات وفئة أصوات أشخاص ، وفئة أصوات حيوانات وفئة آلات وفئة أصوات مكررة ، ويمكن أن نقسمها بطريقة أخرى إلى :

ملفات الصوت

يمكن أن تكون مسجلة مسبقاً ثم تقوم باستيرادها ، أو نسجلها مباشرة من خلال مسجل الصوت المتوافر في برنامج سكراتش .

يدعم برنامج سكراتش نوعين من ملفات الصوت النوع wav القياسي ،
والنوع mp3 الأكثر انتشاراً .

الإيقاعات

هي أيضاً ملفات صوتية ولكنها صغيرة جداً لتمييز فعل بسيط مثل دقة طبل أو تصفيق والكثير .

عزف النوتة الموسيقية

يمكن تحديد أحد الآلات الموسيقية ثم عزف نوتة موسيقية من خلال لبتات التعليمات البرمجية المخصصة لذلك .

إضافة صوت من ملف

- ١ حدد الكائن أو المنصة المراد ربط ملف الصوت به .
- ٢ حدد بطاقة الأصوات في منطقة التحكم .



- ٢ اضغط زر «استيراد» .



فيظهر صندوق حوار «استيراد صوت» ويفتح تلقائياً مكتبة الأصوات المتوفرة مع برنامج سكرانشر ، حدد إحدى فئات المكتبة بما يتناسب مع عملك . ثم اختر الصوت الذي ترغب في إضافته .



من خلال صندوق الحوار السابق ، يمكن إضافة أصوات من مصادر أخرى ، وذلك بالضغط على زر «جهاز الكمبيوتر» ، ثم تحديد مكان ملف الصوت وللمعونة مكتبة الأصوات نضغط على زر «الأصوات» .

إضافة تسجيل صوتي

حدد الكائن أو المنصة المراد ربط ملف الصوت به ثم حدد بطاقة الأصوات في منطقة التحكم ، ثم اختر زر (تسجيل) بدلاً من 'استيراد' .



فيظهر مسجل الصوت ، اضغط على الزر (التسجيل) لبدء عملية تسجيل الصوت .



واضغط على الزر (توقف) لإتمام عملية تسجيل الصوت .



تضغط على الزر موافق للخروج من شاشة التسجيل مع إدراج الصوت ضمن المشروع الحالي .
أو الزر إلغاء للخروج من شاشة التسجيل مع عدم إدراج الصوت .

- أثناء عملية تسجيل الصوت لابد من توصيل ميكروفون بجهاز الكمبيوتر .
- يمكن إضافة أكثر من ملف صوتي لكائن واحد .



إظهار مجموعة لبنات الصوت

اضغط على زر الصوت في منطقة ألواح اللبنة .



أقسام لبنات الصوت

يمكن تقسيم لبنات الصوت إلى أقسام رئيسية أهمها لبنات :

لبنات التحكم بالصوت

تساعد على تشغيل أو إيقاف ملقات الصوت مثل :

يشغل أحد الأصوات التابعة للكائن الحالي .

يوقف أصوات جميع الكائنات .

تشغيل الصوت

أوقف كل الأصوات

لبنات الإيقاع

تشغل أحد الإيقاعات المتوافرة داخل برنامج سكراتش مثل :

يقوم بتشغيل الإيقاع المرقم في القائمة الأولى للبيئة لمدة محددة .

لبنات العزف

تحدد من خلالها آلة موسيقية ثم تعزف نوتة :

تحدد آلة العزف من قائمة مرقمة تحتوي معظم الآلات الموسيقية .

اجعل الآلة هي

اعزف النوتة

اعزف النوتة



مشروع على استخدام الصوت

نستكمل على نفس المشروع السابق بإضافة خلفية موسيقية ، مع نطق صوتي للعبارات و نطق صوتي لأسماء معالم الكويت ، مع إضافة كائن لتشغيل الخلفية الموسيقية و كائن لإيقاف الأصوات ، وفيما يلي الخطوات :

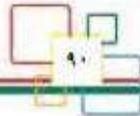


إضافة كائنين لتشغيل وإيقاف الصوت

الكائنان هما رمز السماعه فقط لتشغيل الأصوات ، ورمز السماعه مع علامة X لإيقاف تشغيل الأصوات .

إضافة الأصوات لكانن الولد

استورد الأصوات كما في الشكل المقابل :
 حيث KW_MUSIC1 هي صوت الخلفية الموسيقية ، و alsalm هو صوت عبارة «السلام عليكم» ،
 و malaam هو صوت عبارة «ها نرى معالم الكويت» .



إضافة الأصوات للمنصة

- الصوت abrag هو صوت عبارة «أبراج الكويت» ،
- الصوت omma هو صوت عبارة «مجلس الأمة» ،
- الصوت tahreer هو صوت عبارة «برج التحرير» ،
- الصوت و qasr هو صوت عبارة «قصر السيف» .



إضافة لبنات الصوت لكائن الولد

زدنا على التعليمات السابقة :

- لبنة تشغيل صوت عبارة «السلام عليكم» .
- لبنة تشغيل صوت عبارة «هايا نرى معالم الكويت» .
- لبنة تشغيل صوت موسيقى الخلفية .

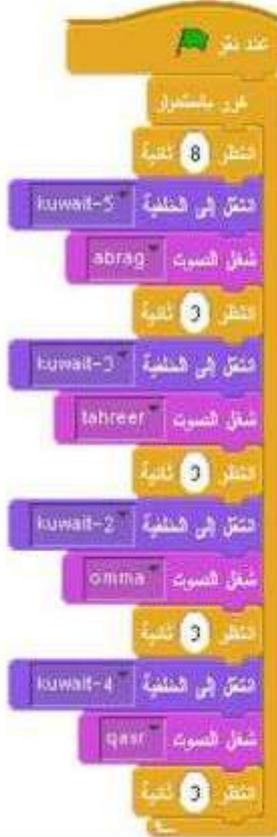


لبنة تشغيل صوت السلام عليكم هي **alslam** .
ولاحظ أيضاً لبنة تشغيل عبارة «هايا نرى معالم الكويت»



إضافة لبنات الصوت لكائن المنصة

في المشروع السابق اعتدنا على تغيير الحلقة عن طريق لبنة المظهر التالي ، أما بالنسبة لمشروع اليوم ومع إضافة الأصوات لابد من استبدالها بلبنة انتقل إلى الخلفية التي تحدد الحلقة التي ستعرض ومن بعدها نضيف لبنة تشغيل صوت العبارة الدالة عليها لربطهما معاً في نفس التوقيت .



لبنات التعليمات البرمجية في الشكل المقابل والتي تعني :

عند الضغط على العلم الأخضر ،

كرر باستمرار اللبنات :

انتظر 8 ثوانٍ لإعطاء المقدمة فرصة الظهور كاملة ،

ثم انتقل إلى الخلفية Kuwait-5 وصوت العبارة «أبراج

الكويت» ثم انتظر 3 ثوانٍ ،

ثم انتقل للخلفية Kuwait-3 وصوت العبارة «برج التحرير» ،

ثم انتظر 3 ثوانٍ ،

ثم انتقل إلى الخلفية Kuwait-2 وصوت العبارة «مجلس الأمة»

ثم انتظر 3 ثوانٍ

ثم انتقل إلى الخلفية Kuwait-4 وصوت عبارة «القصر السيف»

إضافة لبنات التعليمات لكائن السماع

بعد تحديد كائن السماع ، من لبنات التحكم نضيف لبنة «عند نقر الكائن 4» ، ثم لبنة تشغيل صوت الموسيقى .



إضافة لبنات التعليمات لكائن سماع الايقاف

بعد تحدد كائن سماع الإيقاف ، من لبنات التحكم نضيف لبنة «عند نقر الكائن 5» ثم لبنة «أوقف كل الأصوات» لإيقاف كافة الأصوات في المشروع .





المشروع

برنامج سكراتش

الوحدة

التاريخ

اليوم

المشروع

عنوان الدرس

- مناقشة بنود المشروع
- عرض المشروع
- تنفيذ المشروع
- متابعة تنفيذ المشروع
- تقييم المشروع

بنود الدرس

تنفيذ المشروع

التطبيق

التقويم الصفّي

التقويم اللاصفّي

دليل وحدة المشاريع

- أهداف المشروع .
- مجال المشروع
- مراحل إعداد المشروع

مقدمة

عزيزي الطالب ...

لقد اكتسبت في الفصول السابقة مجموعة من المعارف والمهارات عن لغة البرمجة المرئية سكراتش وطبقت بعض التدريبات التي أعدت بهدف تعزيز تلك المهارات ، وقد تم التخطيط لتقسيم هذه التدريبات ليتفق كل قسم مع ما درسته في كل حصة دراسية على حدة ، والآن عليك أن تخطط لإنتاج مشروع متكامل توظف فيه كل قدراتك على استخدام لغة البرمجة سكراتش وتعزز وتعمق من خلاله تلك المعارف والمهارات التي تعلمتها .

أهداف المشروع

- إن الهدف الأساسي من المشروع هو استخدامه كأداة تمكنك من الاستفادة من المهارات التي درستها وتنمي من خلاله العديد من المهارات منها :
- اكتساب مهارات العمل الجماعي التعاوني .
 - القدرة على تحديد هدف لمشروعك .
 - القدرة على تجميع الوسائط اللازمة لإنتاج مشروعك .
 - القدرة على التحكم في هذه الوسائط بالبيئات المناسبة لهدفك .
 - القدرة على الابتكار .

مجال المشروع

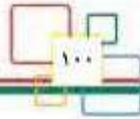
- يهدف المشروع إلى تحقيق الفائدة من المهارات التي درستها لخدمة المجتمع من حولك بإنتاج برامج تستخدم أحد الموضوعات التالية :
- شرح أحد المفاهيم العلمية التي تدرسها في المواد الأخرى مثل (اللغة العربية ، الرياضيات ، ...) .
 - لعبة ترفيحية .
 - قصة كرتونية تركز حب الوطن .

مراحل إعداد المشروع

بعد تقسيم المجموعات واختيارك للفريق المناسب للعمل ،
وتحديد موضوع المشروع الذي سيتم إنتاجه ، يجب عليك تقسيم
العمل إلى مراحل لإنتاجه ، لضمان التنسيق وتقسيم العمل بين
أفراد الفريق ، ويمكننا إنجاز هذه المراحل في التالي :

تحديد الهدف من المشروع

١. حصر الوسائط التي يحتاجها المشروع .
٢. تكليف كل عضو بإحضار جزء من هذه الوسائط .



تحديد وسائط المشروع

١. حصر الوسائط التي يحتاجها المشروع .
٢. تكليف كل عضو بإحضار جزء من هذه الوسائط .

تحديد وظيفة كل كائن

١. تحديد شكل المنصة والمظاهر اللازمة لها .
٢. تحديد شكل ووظيفة كل كائن والمظاهر اللازمة له .

إعداد المشروع

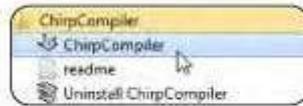
١. أضيف الكائنات .
٢. أضيف المظاهر للمنصة والكائنات .
٣. أضيف الينيات المناسبة لكل كائن .

اختبار المشروع

1. اختبار المشروع للتأكد من صحة التعليمات البرمجية .
2. تصحيح الأخطاء البرمجية إن وجدت .

تحويل المشروع إلى ملف تنفيذي Exe (خطوة اختيارية)

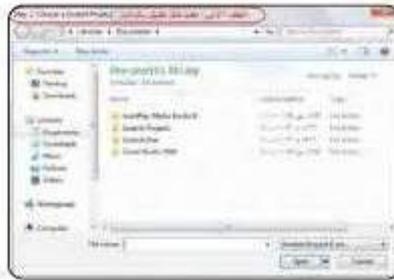
هذه الخطوة تعني حينما يصبح ملف تنفيذي Exe فإن المشروع يعمل بنفسه دون الاعتماد على برنامج سكراتش ويستطيع الطالب عرضه على أي جهاز حاسوب حتى لو لم يكن سكراتش مثبت عليه .
لا يوفر سكراتش هذه الميزة ولكن يمكن من خلال برنامج **Chirp Compiler** ،
وفيما يلي خطوات استخدام هذا برنامج **Chirp Compiler** في تحويل مشروع سكراتش إلى ملف تنفيذي Exe :



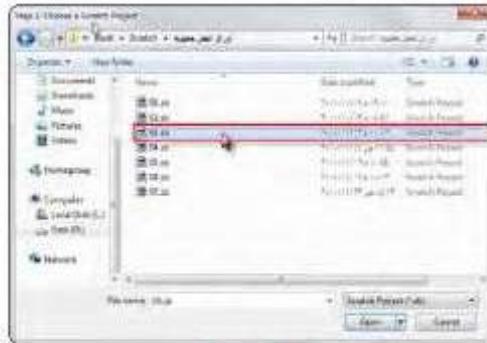
١. قم بتشغيل برنامج Chirp Compiler



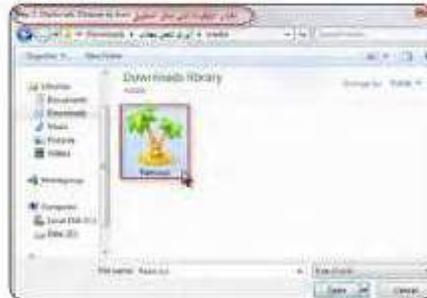
٢. مع بداية تشغيل برنامج Chirp Compiler يظهر صندوق حوار يطلب بتحديد ملف مشروع سكرانش



قم بتحديد الملف المطلوب تحويله :



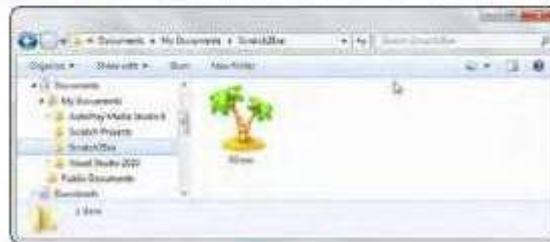
٣ اختر الأيقونة التي تمثل الملف التنفيذي للمشروع .



٤ تظهر الشاشة السوداء أثناء عملية التحويل .



٥ وفي النهاية نحصل على المحول داخل المستندات داخل مجلد Scratch2Exe .



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



الإنترنت

الوحدة

التاريخ

اليوم

محركات البحث

عنوان الدرس

- * أهمية البحث في الإنترنت .
- * تعريف الكلمة الأساسية .
- * تعريف محرك البحث .
- * كيفية استخدام محرك البحث .
- * أشهر محركات البحث .
- * مترادفات الكلمة الأساسية .

بنود الدرس

ورقة عمل ٢٠١ .

التطبيق

التقويم الصفّي

التقويم اللاصقي

ورقة عمل (١)

قم بتشغيل برنامج متصفح الإنترنت :

باستخدام محرك البحث جوجل

<http://www.google.com>



ابحث عن الموضوع
« معالم دولة الكويت »

ثم استخراج من نتائج البحث ما يلي

- عدد صفحات الويب الناتجة عن البحث
- الوقت المستغرق في عملية البحث
- اكتب عنوان أول موقع ظهر لك
- عدد المواقع التي ظهرت أمامك في الصفحة الأولى

ورقة عمل (٢)

قم بتشغيل برنامج متصفح الإنترنت :

باستخدام محرك البحث جوجل

<http://www.google.com.kw>



ثم استخراج من نتائج البحث ما يلي

المحتويات	نتائج البحث
	الوقت المستغرق في عملية البحث
	اكتب عنوان أول موقع ظهر لك
	عدد المواقع التي ظهرت أمامك في الصفحة الأولى

الانترنت

الوحدة

التاريخ

اليوم

عوامل البحث

عنواّن الدرّس

* تعريف عوامل البحث .

* معامـل OR .

* معامـل الاقتباس " "

* معامـل الطرح (-) .

* معامـل الجمع + AND .

* معامـل الترجمة (x) .

* البحث عن الصور .

بنود الدرّس

ورقة عمل (٣ ، ٤ ، ٥) .

التطبيق

التقويم الصفّي

التقويم اللاصفّي

ورقة عمل (٣)

قم بتشغيل برنامج متصفح الإنترنت :

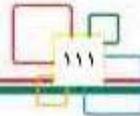
باستخدام محرك البحث جوجل

http://www.google.com



ومعامل البحث OR
لعرض المواقع التي
تحتوي على كلمة علوم أو
تكنولوجيا ثم أكمل التالي :

المحتويات	نتائج البحث
	عدد صفحات الويب الناجمة عن البحث
	اكتب عنوان أول ثلاثة مواقع ظهرت لك



ورقة عمل (٤)

قم بتشغيل برنامج متصفح الإنترنت :

باستخدام محرك البحث جوجل

<http://www.google.com.kw>



ومعامل البحث AND
اعرض المواقع التي
تحتوي على كلمتي
مكونات الحاسوب ثم
أكمل التالي :

المحتويات	نتائج البحث
	عدد صفحات الويب الناجمة عن البحث
	اكتب عنوان أول ثلاثة مواقع ظهرت لك

ورقة عمل (٥)

قم بتشغيل برنامج متصفح الإنترنت :

باستخدام محرك البحث جوجل

<http://www.google.com.kw>



١- ابحث عن الصور الخاصة بالعناوين التالية ثم قم بحفظها في المجلد الخاص بك .

٢- اطيع هذه الصور بالحجم المناسب حتى تتمكن من لصقها في ورقة العمل كما هو موضح بالجدول التالي :

شعار دولة الكويت

الأبراج

المسجد الكبير

برج التحرير

الإنترنت

الوحدة

التاريخ

اليوم

البحث المتقدم

عنواّن الدرس

* الهدف من البحث المتقدم .

* المعامل (تحتوي جميع هذه الكلمات) .

* المعامل (تحتوي هذه الجملة) .

* المعامل (تحتوي أيًا من هذه الكلمات) .

* المعامل (لاحتوي على هذه الكلمات) .

* الترجمة في جوجل .

بنود الدرس

ورقة عمل (٦ ، ٧ ، ٨) .

التطبيق

التقويم الصفّي

التقويم اللاصفّي

ورقة عمل (٦)

قم بتشغيل برنامج متصفح الإنترنت :

باستخدام محرك البحث جوجل

<http://www.google.com>



اضغط على الرابط التثبيتي
'بحث متقدم'

باستخدام حقول
نافذة البحث المتقدم
ابحث عن موضوع
(فيروسات الحاسوب)

الموضوع	المحتوى
تعريف الفيروس	
أنواع الفيروسات	
برامج حماية الفيروسات	

ورقة عمل (٧)

قم بتشغيل برنامج متصفح الإنترنت :

باستخدام محرك البحث جوجل

<http://www.google.com.kw>

اضغط على الرابط التشعبي
«بحث متقدم»



ثم من حقل «تحتوي»
جميع هذه الكلمات «
من شاشة البحث المتقدم
ابحث عن موضوع
(التوجيه الفني العام
للحاسوب) ثم استكمل
الجدول التالي :

المحتوى	الموضوع
	التعريف بالتوجيه
	عنوان موقع التوجيه الفني العام للحواسوب
	عنوان أول خبر

ورقة العمل (٨)

قم بتشغيل برنامج متصفح الإنترنت :

باستخدام ميزة الترجمة في محرك البحث جوجل

<http://www.google.com.kw>



قم بترجمة الجزء التالي
من اللغة العربية إلى اللغة
الإنجليزية ثم اكتب الترجمة
الناجئة في المكان المخصص

وطني الكويت

برنامج سكراتش

الوحدة

التاريخ

اليوم

ابدأ مع سكراتش

عنوان الدرس

- تعريف برنامج سكراتش .
- الهدف من برنامج سكراتش .
- مطورو برنامج سكراتش .
- معربو برنامج سكراتش .
- مزايا برنامج سكراتش .
- تشقيل برنامج سكراتش .
- واجهة البرنامج .
- انشى مشروعك الأول .
- حفظ المشروع .
- إنهاء برنامج سكراتش .

بنود الدرس

ورقة عمل ٩ + ورقة عمل انترتية .

التطبيق

التقويم الصفى

التقويم اللاصفى

ورقة عمل ٩

- ١ شغل برنامج سكراتش ليبدأ مشروع جديد .
- ٢ تأكد من الكائن المحدد هو الهرة الكائن ١١ .
- ٣ اسحب لبنة العلم الأخضر من مجموعة لبنات التحكم إلى بطاقة المقاطع البرمجية لكائن الهرة .
- ٤ اسحب لبنة لمدة 10 خطوة من مجموعة لبنات الحركة إلى بطاقة المقاطع البرمجية لكائن الهرة مع ربطها باللبنة السابقة ، ثم غير قيمة الخطوات إلى ٣٠
- ٥ اسحب لبنة في السلام عليكم لمدة 2 ثانية من مجموعة لبنات المظهر إلى بطاقة المقاطع البرمجية لكائن ١ مع ربطها باللبنة السابقة ، ثم غير العبارة إلى 'مرحباً بكم في عالم سكراتش' .
- ٦ اختبر المشروع بالضغط على العلم الأخضر
- ٧ احفظ المشروع على القرص الخاص بك باسم «مرحباً» .
- ٨ اغلق المشروع .

برنامج سكراتش

الوحدة

التاريخ

اليوم

الحركة

عنوان الدرس

فوائد لبنات الحركة .
إظهار لبنات الحركة .
أقسام لبنات الحركة .
مشروع «الحركة في سكراتش» :

- تغيير خلفية المنصة .
- إضافة كائن إلى المنصة .
- إضافة لبنة التحريك .
- إضافة لبنة الانتظار .
- إضافة لبنة الارتداد .
- إضافة لبنة التكرار .
- إضافة لبنة العلم الأخضر .
- تغيير إجهاد حركة كائن .
- تغيير الإنهاء بالمفاتيح .
- مضاعفة المقاطع البرمجية .

بنود الدرس

ورقة عمل ١٠ - ورقة عمل ١١ + ورقة عمل التراتبية

التطبيق

التقويم الصفّي

التقويم اللاصفّي

١ شغل برنامج سكراش .

٢ اختر المنصة في منطقة الكائنات .



٣ اضع ملف الصورة back من ملفات أوراق العمل لتكون خلفية للمنصة .

٤ احذف الخلفية البيضاء خلفية للمنصة .

٥ ادرج الكائن الكرة Basketball من مكتبة برنامج سكراش وغير اسمها الى كرة ثم احذف كائن الهرة .

٦ اختر بطاقة المقاطع البرمجية من منطقة التحكم لكائن «كرة» .

٧ اضع لبنة **تدوير 10 خطية** من مجموعة لبنات الحركة .

٨ اضع لبنة **اللون 1 ثانيا** من مجموعة لبنات التحكم ، وألصقها باللبنة السابقة وغير القيمة إلى ٢, ٠ ثانية .

٩ اضع لبنة **اللون 1 ثانيا** من مجموعة لبنات التحكم ، حيث تحيط باللبتين السابقتين .

١٠ اضع لبنة **اللون 1 ثانيا** من مجموعة لبنات التحكم ، في بداية المقطع البرمجي .

١١ اختر المشروع بالضغط على العلم الأخضر .

١٢ احفظ المشروع على القرص الخاص بك باسم مشروع «كرة السلة ١» .

١ استند مشروع «كرة السلة ١١» من على القرص الخاص بك .

١

٢ في بطاقة التعليمات البرمجية لكائن «كرة» أضف المقطع البرمجي التالي :

٢

عند ضغط مفتاح «ال سهم الأيمن»
تجه نمرة الاتجاه 90

٣ ضاعف المقطع البرمجي السابق .

٣

٤ غير المفتاح إلى «السهم الأيسر» ، والاتجاه إلى «٩٠-» فيصبح المقطع البرمجي كالتالي :

٤

عند ضغط مفتاح «ال سهم الأيسر»
تجه نمرة الاتجاه -90

٥ ضاعف المقطع البرمجي السابق .

٥

٦ غير المفتاح إلى «السهم العلوي» ، والاتجاه إلى «٠» فيصبح المقطع البرمجي كالتالي :

٦

عند ضغط مفتاح «ال سهم العلوي»
تجه نمرة الاتجاه 0

٧ ضاعف المقطع البرمجي السابق .

٧

٨ غير المفتاح إلى «السهم السفلي» ، والاتجاه إلى «١٨٠» فيصبح المقطع البرمجي كالتالي :

٨

عند ضغط مفتاح «ال سهم السفلي»
تجه نمرة الاتجاه 180

في بطاقة التعليمات البرمجية لكائن «كرة» أضف المقطع البرمجي التالي :



الضغط على العلم الأخضر  لاختبار مشروعك .



اضغط مفاتيح سهم الاتجاهات في لوحة المفاتيح لتغيير اتجاه الكرة .



احفظ المشروع على القرص الخاص بك باسم مشروع «كرة السلة ٢» .



برنامج سكرايش

الوحدة

التاريخ

اليوم

المظهر

عنوان الدرس

تعريف المظهر .

فوائد تغيير المظهر .

طرق إضافة مظهر .

• من خلال استيراد ملف .

• من خلال محرر الرسم .

إظهار لوح لبنات المظاهر .

أقسام لبنات المظاهر .

بنود الدرس

ورقة عمل ١٢ - ورقة عمل ١٣ - ورقة عمل الترائية

التطبيق

التقويم الصفّي

التقويم اللاصفّي

ورقة عمل ١٢

١. أنشئ مشروع سكرانش جديد .



٢. احذف كائن الهرة .



٣. حدد المنصة في منطقة الكائنات .



٤. من مجلد أوراق العمل الخاص بك أضف المظاهر التالية :



- kuwait-1
- kuwait-2
- kuwait-3
- kuwait-4

ثم احذف الخلفية البيضاء للمنصة .

٥. اُضف المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية لكائن المنصة :



٦. أضف الكائن boy4-walking-a من مكتبة سكرانش والموجودة في مجلد People .



٧. غير اسم الكائن إلى Pacer .



من مكتبة برنامج سكراتش أضف المظاهر التالية للكائن Pacer :



- boy4-walking-b
- boy4-walking-c
- boy4-walking-d

أضف المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن Pacer :



اختر زر مواجهة لليمين أو اليسار فقط من منطقة التحكم .

اختر المشروع بالضغط على العلم الأخضر .



احفظ المشروع باسم 'معالم الكويت ١' على القرص الخاص بك .



استدع مشروع «معالم الكويت ١» من على القرص الخاص بك .
أضف اللبئات المناسبة ليصبح المقطع البرمجي المرتبط بالكائن **Pacer** كما يلي :



١
٢
٣ ارسم كائن النجمة .

٤ ضاعف كائن النجمة مرتين .

٥ استخدم أداة التصغير لتصغير النجمتين السابقتين بأحجام مختلفة .

٦ حرك النجمات لتكون في الركن الأيسر العلوي من المنصة .

٧ أضف المقطع البرمجي التالي لكائن النجمة :



٨ انسخ المقطع البرمجي السابق للنجمة الثانية والنجمة الثالثة .

٩ اختبر المشروع بالضغط على العلم الأخضر .

١٠ احفظ المشروع باسم «معالم الكويت ٢» على القرص الخاص بك .

برنامج سكراتش

الوحدة

التاريخ

اليوم

الصوت

عنوان الدرس

- . استخدام الأصوات
- . إضافة ملف صوتي مخزن
- . إضافة ملف صوتي مسجل
- . اظهار لبنات الصوت
- . أقسام لبنات الصوت
- . مشروع على استخدام الصوت

بنود الدرس

ورقة عمل ١٤ - ورقة عمل الترائية

التطبيق

التقويم الصفّي

التقويم اللاصقي

١ استدع مشروع «معالم الكويت ٢٢» من مجلد أوراق العمل .



٢ استورد كلاً من كائن «سماعة تشغيل الصوت» وكائن «سماعة إيقاف الصوت» من مجلد أوراق العمل .



٣ حرك كائن «سماعة تشغيل الصوت» إلى يمين منطقة المنصة ، وحرك كائن «سماعة إيقاف الصوت» إلى يسار منطقة المنصة .



٤ في بطاقة الأصوات لكائن «سماعة تشغيل الصوت» أضف من مجلد أوراق العمل الصوت



kw_Music1

٥ أضف المقطع البرمجي التالي لكائن «سماعة تشغيل الصوت» .



٦ أضف المقطع البرمجي التالي لكائن «سماعة إيقاف الأصوات» .



في بطاقة الأصوات لكائن pacer أضف من مجلد أوراق العمل الأصوات التالية :



. aslam -

. malaam -

. kw_Music 1 -

عدل المقطع البرمجي لكائن Pacer بحيث يصبح مثل المقطع البرمجي المقابل .



```

حدث عند
  شغل الصوت aslam
  كرر السلام عليكما لمدة 1 ثانية
  انتظر 2 ثانية
  شغل الصوت malaam
  كرر بها هي منظر الصوت لمدة 1 ثانية
  انتظر 2 ثانية
  شغل الصوت kw_Music1
  غير مستقر
  المظهر التالي
  انتظر 0.2 ثانية
  سرعة 10 خطوات
  ارتك 10 ثقت عند المدة
  
```

الصوت

سكرايش

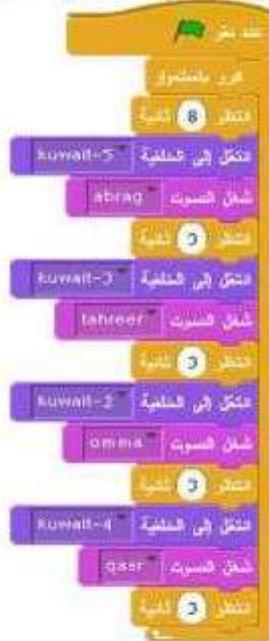
في بطاقة الأصوات لكائن المنصة ، أضيف من مجلد أوراق العمل الأصوات التالية :

abrag -
tahreer -
omma -
qasr -
kw_Music 1 -

٩

عدل المقطع البرمجي المرتبط بكائن المنصة ليصبح كما يلي :

١٠



اختر المشروع بالضغط على العلم الأخضر :

١١

احفظ المشروع باسم «معالم الكويت ٣» على القرص الخاص بك .

١٢

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



أسئلة التقويم



وحدة الانترنت

الأسئلة الموضوعية

السؤال الأول: ظلل (أ) إذا كانت الإجابة صحيحة أو (ب) إذا كانت الإجابة غير صحيحة :

ب	أ	١	يتيح محرك البحث للمستخدم البحث السريع عن المعلومات .
ب	أ	٢	تستخدم محركات البحث في البحث عن النصوص فقط .
ب	أ	٣	عوامل البحث هي أدوات تستخدم مع الكلمة الأساسية لزيادة عدد نتائج البحث .
ب	أ	٤	جميع المعلومات الموجودة على شبكة الانترنت صحيحة وصادقة .
ب	أ	٥	تساعد معاملات البحث على سرعة الحصول على المعلومات .
ب	أ	٦	تساعد معاملات البحث على تقليص عدد نتائج البحث .
ب	أ	٧	لا يوجد فرق بين المعامل (+) والمعامل (AND) .
ب	أ	٨	يمكن كتابة المعامل (AND) بهذا الشكل أيضًا (and) .
ب	أ	٩	يجب ترك مسافة قبل المعامل (AND) بينما لا يجب ترك مسافة بعده .
ب	أ	١٠	يستخدم معامل البحث (OR) للبحث عن مواقع تحتوي على الكلمة الأولى والثانية .
ب	أ	١١	يستخدم معامل علامة الطرح (-) للبحث عن المواقع التي تحتوي على الكلمة الثانية ولا تحتوي على الكلمة الأولى .
ب	أ	١٢	معامل النتيجة (x) يمكن أن يحل محل المعامل (AND) .
ب	أ	١٣	يتيح محرك البحث Google إمكانية البحث عن الصور .
ب	أ	١٤	يتيح محرك البحث جوجل خدمة الترجمة بين اللغة العربية والانجليزية فقط .

السؤال الثاني: ضع الحرف المناسب من القائمة الثانية أمام ما يناسبها من القائمة الأولى .

في شاشة التعليمات والدعم

القائمة الثانية (يسمى)		القائمة الأولى (التعريف)
عنوان الموقع .	أ	١- التقصي المنظم للحقائق العلمية والمعلومات
محرك البحث .	ب	٢- الموقع الذي يتضمن مجموعة من البرامج للمستخدمين للبحث السريع عن المعلومة
البحث .	ج	٣- عبارات تستخدم في عمليات البحث وتعبر عن الموضوع الأساسي للبحث
الكلمات الأساسية .	د	

القائمة الثانية (المعامل)		القائمة الأولى (الاستخدام)
+	أ	١- البحث عن المواقع التي تحتوي على الكلمة الأولى أو الثانية
OR	ب	٢- يحل محل أي حرف وأي عدد من الحروف
-	ج	٣- يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على الكلمات (مفردة أو مجتمعة) ويمكن استخدامه مع عدة كلمات أساسية .
×	د	

القائمة الثانية (يستخدم المعامل)		القائمة الأولى (لليبحث عن المواقع التي تحتوي على)
الطرح (-)	أ	كلمات منفردة أو مجموعة
الاقتراس "	ب	نص محدد مع مراعاة نفس ترتيب الكلمات
الجمع + AND	ج	الكلمة الأولى ولا تحتوي على الكلمة الثانية
OR	د	

القائمة الثانية (المحفل المستخدم)		القائمة الأولى (الوظيفة يتم البحث عن)
تحتوي جميع هذه الكلمات .	أ	الكلمات دون التقييد بأن تكون بنفس الترتيب
تحتوي هذه الجملة .	ب	الجملة بنفس ترتيب الكلمات في الجملة
تحتوي أيا من هذه الكلمات .	ج	كل أو بعض كلمات الجملة ودون التقييد بترتيب معين للكلمات
لا تحتوي على هذه الكلمات .	د	

السؤال الثالث: لكل مما يلي ثلاثة اختيارات (أ، ب، ج) احدها صحيح، ظلل الحرف بجوار الاختيار الصحيح.

١- يوفر محرك البحث Google إمكانية البحث عن			
أ	النصوص .	ب	الصور .
ج	جميع ما سبق صحيح .		
٢- موقع يتضمن مجموعة من البرامج التي تتيح للمستخدمين البحث السريع عن المعلومات المطلوبة :			
أ	محرك البحث .	ب	الكلمة الأساسية .
ج	معامل البحث .		
٣- تعبر عن الموضوع الأساسي المراد البحث عنه :			
أ	صفحة الإنترنت .	ب	الكلمة الأساسية .
ج	عوامل البحث .		
٤- بعد عملية البحث يظهر ملخص لـ :			
أ	عدد صفحات الويب فقط .	ب	الوقت المستغرق فقط .
ج	جميع ما سبق .		
٥- الأدوات التي تستخدم مع الكلمة الأساسية بهدف تقليص عدد نتائج البحث هي :			
أ	محركات البحث .	ب	عوامل البحث .
ج	الكلمة الأساسية .		
٦- معامل البحث المستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على الكلمة الأولى أو الكلمة الثانية هو :			
أ	معامل الجمع + .	ب	معامل الطرح (-) .
ج	المعامل OR .		
٧- المعامل المستخدم ليحل محل حرف أو مجموعة من الحروف هو :			
أ	المعامل * .	ب	المعامل OR .
ج	معامل الجمع + .		

٨- معاميل البحث الذي يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على نص محدد مع مراعاة نفس الترتيب هو :					
أ	المعامل AND .	ب	المعامل OR .	ج	المعامل (-) .
٩- أحد شروط كتابة المعامل AND هو أنه يجب ترك مسافة :					
أ	قبل المعامل .	ب	بعد المعامل .	ج	جميع ما سبق .
١٠- معاميل البحث الذي يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على الكلمة الأولى ولا تحتوي على الكلمة الثانية هو :					
أ	المعامل (+) .	ب	المعامل (x) .	ج	المعامل (-) .
١١- حقل البحث (محتوي جميع هذه الكلمات) يؤدي نفس وظيفة استخدام المعامل :					
أ	() .	ب	OR .	ج	AND .
١٢- حقل البحث (محتوي أيًا من هذه الكلمات) يؤدي نفس وظيفة استخدام المعامل :					
أ	() .	ب	AND .	ج	OR .

السؤال الرابع: أكمل الفراغات في العبارات التالية لتحصل على عبارة صحيحة .

- ١- من أشهر محركات البحث في الانترنت
- ٢- توجد محركات بحث عربية و
- ٣- الموقع الذي يتضمن مجموعة من البرامج التي تتيح للمستخدمين البحث السريع عن المعلومات يطلق عليه
- ٤- الكلمات التي تستخدم في عمليات البحث وتعتبر عن الموضوع الأساسي المراد البحث عنه تسمى
- ٥- المعاملات التي تستخدم مع الكلمة الأساسية بهدف تقليص عدد نتائج البحث تسمى
- ٦- المعامل الذي يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على نص محدد بنفس الترتيب هو
- ٧- المعامل الذي يستخدم للبحث عن المواقع التي تحتوي على الكلمات (منفردة أو مجتمعة) هو
- ٨- معامل يستخدم للبحث عن مواقع تحتوي على الكلمة الأولى أو الثانية .
- ٩- المعامل يستخدم للبحث عن مواقع تحتوي على الكلمة الأولى ولا تحتوي على الكلمة الثانية .
- ١٠- عند استخدام معامل علامة الطرح (-) يجب ترك مسافة المعامل .
- ١١- معامل يستخدم ليحل محل أي حرف وأي عدد من الحروف .
- ١٢- محرك البحث توجد به خاصية (البحث المتقدم) .
- ١٣- الحقل الذي يستخدم للبحث عن الجملة بنفس ترتيب الكلمات بالجملة هو

ثانياً: الأسئلة المقالية

١- أذكر أحد أنواع مستعرضات شبكة الانترنت .

.....

.....

٢- اذكر أهمية البحث في الانترنت .

.....

.....

٣- اذكر خطوات استخدام خدمة الترجمة من خلال محرك البحث جوجل :

.....

.....

٤- عرف محرك البحث .

.....

.....

٥- اذكر بعض محركات البحث الشهيرة .

.....

.....

٦- قارن بين محرك البحث والمستعرض (المتصفح) .

.....

.....

٧- عدد أشهر محركات البحث .

.....

.....

٨- عرف الكلمة الأساسية مع ذكر مثال .

.....

.....

٩- عدد خطوات كيفية استخدام محركات البحث .

.....

.....

١٠- اذكر وظيفة عوامل البحث .

.....

.....

١١- قارن بين معامل علامة الجمع (+) ومعامل (AND) .

.....

.....

١٢- اذكر وظيفة معامل التجمعة (>X) .

.....

.....

١٣- ميز بين معامل البحث AND و OR .

.....

.....

١٤- عدد خطوات البحث في الصور من خلال محرك البحث Google .

.....

.....

١٥- اذكر وظيفة البحث المتقدم .

.....

.....



تقویم سکراتش



تقويم ابدأ مع سكراتش

أولاً: في البنود المرقمة (من ١ إلى ٤) ظلل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة و(ب) إذا كانت العبارة خاطئة .

ب	أ	١	يساعد برنامج سكراتش من عمل ألعاب وتخصص ورسم متحركة .
ب	أ	٢	لا يدعم برنامج سكراتش اللغة العربية .
ب	أ	٣	في واجهة برنامج سكراتش توجد أزرار التبديل في منطقة ألواح اللبنة .
ب	أ	٤	في برنامج سكراتش أبعاد المنصة هي ٤٨٠ بيكسل عرضاً و ٣٦٠ بيكسل طولاً .

ثانياً: في البنود (١-٣) ضع الحرف المناسب من القائمة الثانية أمام ما يناسبه من القائمة الأولى :

تستخدم الأداة		في برنامج سكراتش
	أ	١- لتشغيل المقاطع المرتبطة بالعلم الأخضر .
	ب	٢- لإيقاف تشغيل جميع المقاطع البرمجية .
	ج	٣- لإغلاق برنامج سكراتش
	د	

ثالثاً: في البنود التالية (١-٤) لكل مما يلي ثلاثة اختيارات واحدة فقط صحيحة ضع خطاً تحت الإجابة الصحيحة :

١- من مزايا برنامج سكراتش :			
أ	متوافر مجاناً .	ب	المشاركة على الانترنت
ج	جميع ماسبق	د	
٢- لرسم كائن جديد في برنامج سكراتش تستخدم الأداة :			
أ		ب	
ج		د	

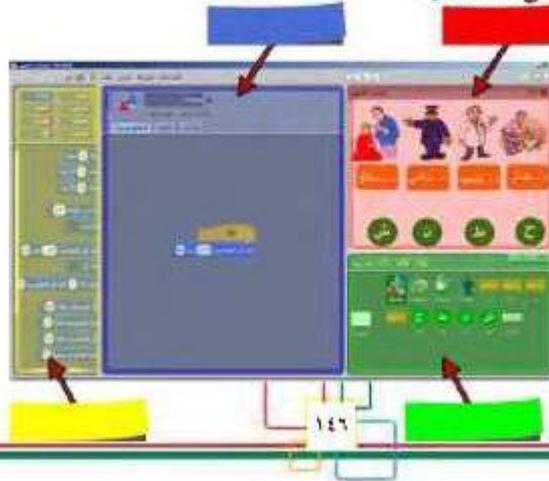
٣- المنطقة التي تحتوي على مجموعة من الأزرار ويظهر كل زر منها بلون مميز هي :			
١ الكائنات	ب المنصة	ج ألواح اللبئات	
٤- تظهر الهرة في المنصة عند الاحداثي :			
١ (٠، ٠)	ب (٩٠، ٩٠)	ج (٢٤٠، ٢٤٠)	

رابعاً : في البنود التالية (١- ٣) أكمل الفراغ لتحصل على عبارة صحيحة :

- ١- مجموعة من اللبئات تحمل الكائن يقوم بوظيفة معينة تسمى
- ٢- المنطقة التي تحتوي على نضاقات التعليمات البرمجية والمظاهر والأصوات تسمى منطقة
- ٣- للخروج من برنامج سكراتش نستخدم من قائمة ملف الأمر

الأسئلة المقالية

- ١- اذكر بإيجاز ثلاثاً من مزايا برنامج سكراتش :
 (أ) (ب) (ج)
- ٢- اكتب اسم كل منطقة على الشاشة التالية :



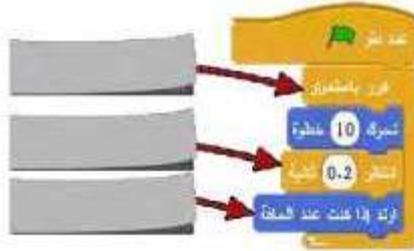
٣- يدعم برنامج سكراتش الصور من نوع :			
جميع ماسيق .	.Png	.jpg	
٤- الامتداد الافتراضي لمشروع سكراتش هو :			
.sb	.pps	.ppt	

رأيك : في البنود التالية (١-٢) أكمل الفراغ لتحصل على عبارة صحيحة :

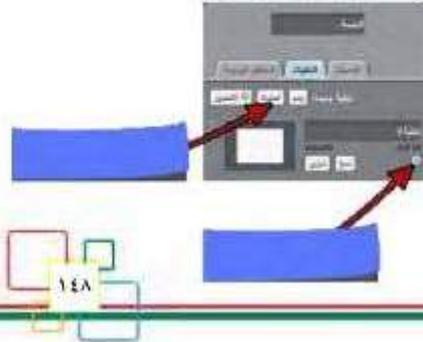
- ١- لكي يغير الكائن الاتجاه عند ملاسة حافة المنصة نستخدم لبنة
- ٢- لزيادة اتجاه الكائن نستخدم اللبنة

الأسئلة المقالية

١- اكتب وظيفة كل من اللبنة المشار إليها :



٢- اكتب وظيفة كل من الأزرار المشار إليها :



تقويم المظهر

أولاً: في البنود المرقمة (من ١ إلى ٤) ظلل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة و(ب) إذا كانت العبارة خاطئة .

ب	أ	١	لتغير مظهر الكائن إلى مظهر آخر محدد نختار لبنة سكرانش .
ب	أ	٢	نستخدم التأثير الموازيك لتصغير الكائن وتكراره .
ب	أ	٣	أول خطوة لإضافة مظهر للخلفية هو الضغط على المنصة .
ب	أ	٤	لتكرار الرسم في لوحة الرسم نستخدم الأداة سكرانش .

ثانياً: في البنود (١ - ٣) ضع الحرف المناسب من القائمة الثانية أمام ما يناسبه من القائمة الأولى !

لتنفيذ		في برنامج سكرانش نستخدم اللبنة
تغيير مظهر الكائن إلى المظهر التالي .	أ	١- سكرانش لمدة ٢ ثانية
ظهور عبارة لمدة ثانيتين .	ب	٢- سكرانش لمدة ٤ ثانية
إظهار الكائن .	ج	٣- سكرانش
لظهور عبارة داخل فقاعات لمدة ثانيتين .	د	

ثالثاً: في البنود التالية (١ - ٤) لكل مما يلي ثلاثة اختيارات واحدة فقط صحيحة ضع خطاً تحت الإجابة الصحيحة :

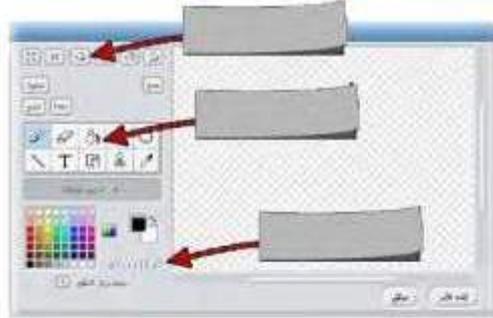
١- لتعبئة شكل في لوحة الرسم نستخدم الأداة :		
أ	ب	ج
		
٢- يتغير بطاقة المظاهر إلى بطاقة الخلفيات عند اختيار :		
أ	ب	ج
أزرار التبديل .	المنصة في منطقة الكائنات .	الكائن في منطقة الكائنات .

٣- صورة أو رسمة أخرى لنفس الكائن في وضع مختلف هو :			
١	المظهر	ب	النص
٢	الظهور	ج	الكائن
٤- لإرجاع الكائن إلى حجمه الأصلي نستخدم لبنة :			
١	100%	ب	المظهر
٢	100%	ج	الظهور

رابعاً : في البنود التالية (١ - ٢) أكمل الفراغ لتحصل على عبارة صحيحة :

- ١- لعمل تأثير برم في وسط الكائن نستخدم من تأثير
- ٢- نستخدم اللبنة **نص** في
- ٣- في لوحة الرسم نستخدم الأداة **3%** في

الأسئلة المقالية



١- اكتب وظيفة كل من الأدوات المشار إليها :



٢- اكتب تأثير كتلة المقطع البرمجي التالي على كائن :



أولاً: في البنود المرقمة (من ١ إلى ٤) ظلل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة و(ب) إذا كانت العبارة خاطئة .

١	يدعم برنامج سكراتش الملفات الصوتية مثل mp3 و wav .	أ	ب
٢	يمكن استخدام الأصوات المسجلة لأي كائن داخل المشروع الواحد .	أ	ب
٣	لا يمكن حذف الصوت المسجل بعد تسجيله .	أ	ب
٤	تستخدم لبنة إيقاف التسجيل لإيقاف الأصوات المرتبطة مع الكائن الفعال فقط .	أ	ب

ثانياً: في البنود (١ - ٣) ضع الحرف المناسب من القائمة الثانية أمام ما يناسبه من القائمة الأولى :

تنفيذ		في برنامج سكراتش تستخدم اللبنة
	أ	١- إيقاف التسجيل تضغط على الزر
	ب	٢- للتسجيل تضغط على الزر
	ج	٣- للاحتفاظ بالجزء المسجل تضغط على الزر
	د	

ثالثاً: في البنود التالية (١ - ٤) لكل مما يلي ثلاثة اختيارات واحدة فقط صحيحة ضع خطاً تحت الإجابة الصحيحة :

١	خلفيات	ب	التعليمات البرمجية	ج	الأصوات
٢- لرفع شدة الصوت نستخدم اللبنة :					
أ		ب		ج	

٣- أول خطوة لإضافة الصوت لكائن في المشروع هي :			
١	تحديد الكائن	ب	اختيار بطاقة الأصوات
٢	إضافة لينة تشغيل الصوت	ج	إضافة لينة تشغيل الصوت
٤- يمكن تشغيل الملفات المسجلة والمستوردة للمشروع من خلال لينة :			
١	إيقون لبرسبلا 100	ب	إيقون
٢	إيقون	ج	إيقون

رابعاً : في البنود التالية (١ - ٣) أكمل الفراغ لتحصل على عبارة صحيحة :

- ١- يتيح برنامج سكرانش التعامل مع الملفات الصوتية ذات الامتداد والامتداد
- ٢- في بطاقة الأصوات وبعد استيراد ملف يستخدم الزر  لـ
- ٣- تستخدم اللينة **شغل الصوت**  لتشغيل ملف

الأسئلة المقالية

- ١- اكتب وظيفة كل من اللينات التالية :
 انظر **8 ثانية**
 انتقل إلى الخلفية **kuwait-5**
 شغل الصوت **abrag**
- ٢- أصف الإجراءات المناسبة لجعل المقطع البرمجي السابق يتكرر باستمرار بعد الضغط على زر العلم الأخضر .



المراجع

- 1 - ج. م. ع. - محافظة الدقهلية - رقم الإيداع 8555 / 2004 .
Internet تأليف مركز ماجستيك للحاسبات -
- 2 - نعلم واحترف كل شيء عن الإنترنت - تأليف أ/ جابر عبد الرحمن رقم الإيداع 7055 /
2008 - الترقيم الدولي I. S. B. N 977-6152-1-77-1 مصر - الإسكندرية .
- 3 - الموقع الرسمي لشركة ميكروسوفت <http://www.microsoft.com>
- 4 - كتاب المعلوماتية للصف التاسع الطبعة الأولى الجزء الثاني 2010 - 2011 .
- 5 - موقع / <http://scratch.uae.ac.ae>
- 6 - موقع / <http://scratch.mit.edu>



أودع بمكتبة الوزارة تحت رقم (٢٧١) بتاريخ ١٠ / ٧ / ٢٠١١ م

طبع في

• إحدى شركات مجموعة التمدين •



الصناعات البريطانية
للطباعة والتغليف

BRITISH INDUSTRIES
PRINTING & PACKAGING CO.

Tel.: 1880022 • info@britishindustries.net

