تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج الكويتية

almanahj.com/kw

موقع المناهج الكويتية

إيمان العنزي

الملف ملخص برنامج سكراتش
موقع المناهج ⇦ ملفات الكويت التعليمية ⇦ الصف السادس ⇦ تقنية المعلومات ⇦ الفصل الأول

روابط مواقع التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس			
روابط مواد الصف السادس على تلغرام			
التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة تقنية المعلومات في الفصل الأول	
1	تحميل كتاب الطالب للمنهج الجديد

وزارة التربية
منطقة الجهراء التعليمية
مدرسة حليمة السعدية المتوسطة بنات

ملخص مهارات
الصف السادس المتوسط
برنامج سكراتش٣
Scratch3

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

الاول الفصل الدراسي
العام الدراسي ٢٠٢٥ – ٢٠٢٦م

اعداد المعلمة: ايمان العنزي

رئيسة القسم: أ/ مريم تقي
الموجهة الفنية: أ/ شريفة عرب
مديرة المدرسة: أ/ ريمية البذالي

اين يمكن إيجاد برنامج سكراتش ٣

هل تعلمين عزيزتي المتعلمة

تستطيعين العمل على

برنامج سكراتش ٣ (اونلاين)

موقع المنهج الكويتية
almanahj.com/kw

فقط اكتبي في محرك البحث قوقل

سكراتش٣ اونلاين

ثم اختيار انشاء

ثم ابدئي بابتكار ألعابك وقصصك التفاعلية بكل سهولة

الحركات (Motion): أوامر الحركة وتوجيه الكائنات

موقع المناهج الكويتية
almanahj.com/kw

يشترط وضع كتلة
عند نقر العلم
الأخضر لكي نستطيع
تشغيل البرنامج

وكيفية استخدامها

المظهر :(Looks)
تغيير مظهر الكائن،

قل(وتظهر عباره فوق الكائن)

المظهر التالي للكائن

تغيير حجم الكائن

تغيير لون الكائن

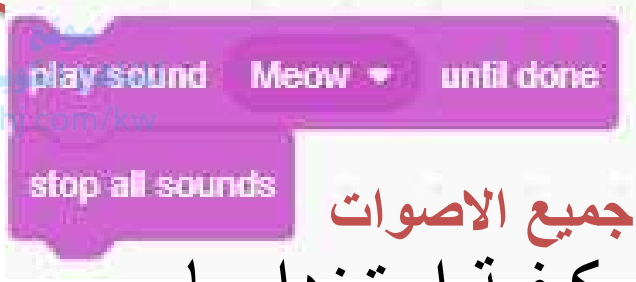
كيفية استخدامها

تأتي كتلة قل بأكثر من شكل ولاكن جميعها لها نفس الوظيفة

الصوت (Sound):

تشغيل الأصوات، التسجيل، التحكم في الصوت

يمكن إضافة صوت من قائمة الاصوات



شغل الصوت

أوقف جميع الاصوات

كيفية استخدامها

يمكن تغيير الصوت عن طريق الضغط على السهم

الاستشعار :(sensing) ملامسة الكائن،

المتغيرات(variables)والعمليات: (operators)
لعمل عداد وعمليات حسابية

١ ننشئ متغير باسم المهارة

٢ ثم يظهر المتغير في اعلى منصة العمل

اجعل المتغير مساوي صفر

غير المتغير بمقدار ١

تأتي كتل العمليات بهذا الشكل ويوجد بداخلها جميع أنواع العمليات الحسابية

تابع المتغيرات (variables) والعمليات: (operators)

لعمل عداد وعمليات حسابية

ب النقاط من

يجب وضع كتلة

اجعل المتغير مساوي صفر

اسفل عند نقر العلم الأخضر لجعل المتغير يبدا بحساب النقاط من الصفر في كل مره يتم فيها نقر العلم

يتم وضع كتلة اسم المتغير داخل if

ويوضع معها كتله العمليات

بحث عندما يصل المتغير الى الرقم ٥٠ يتم الفوز بنقطة واحدة

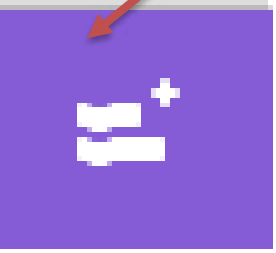
القلم :(Pen)الرسم باستخدام الكائن، الخطوط والألوان

Pen

يتم إضافة كتل القلم من اسفل

قوائم الكتل

كيفية استخدامها



ارفع القلم

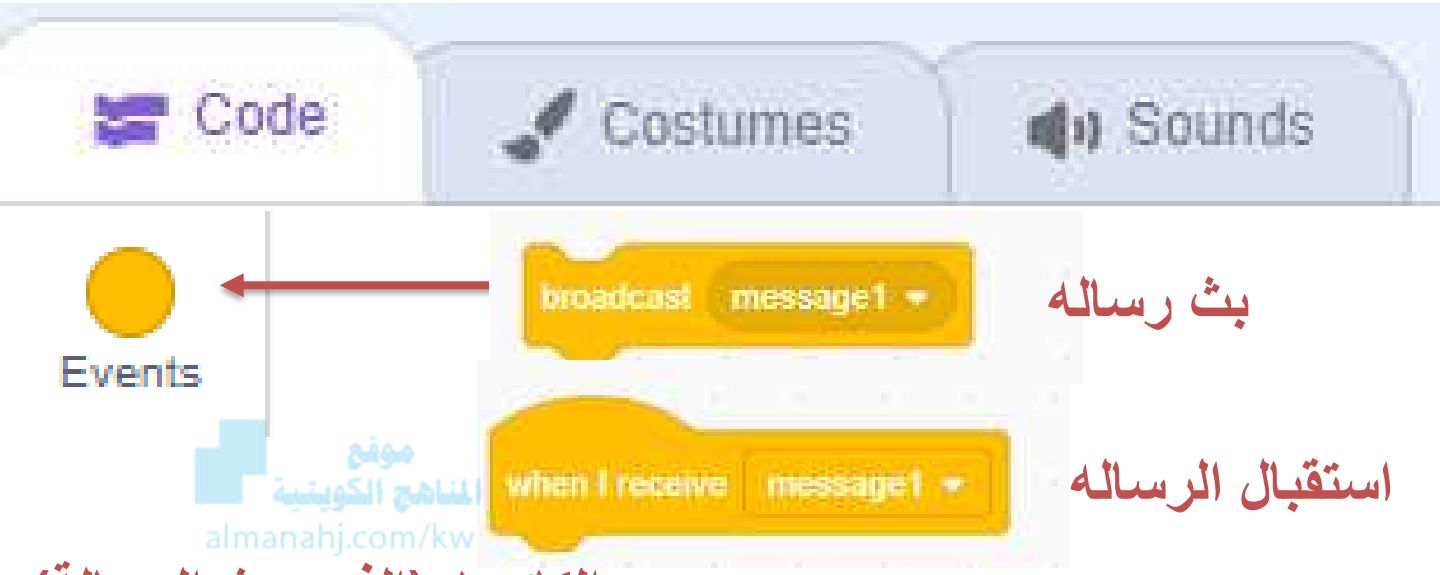
انزل القلم

اجعل لون القلم

غير حجم القلم

وظيفة القلم في برنامج سكراتش يقوم برسم خط مستقيم اثناء سيرة ويجب وضع كتلة ارفع القلم في اعلى المقطع البرمجي لكي يتم مسح الخط في كل مره يشغل فيها المشروع

البث :(broadcast) بث واستقبال رسائل مخفية

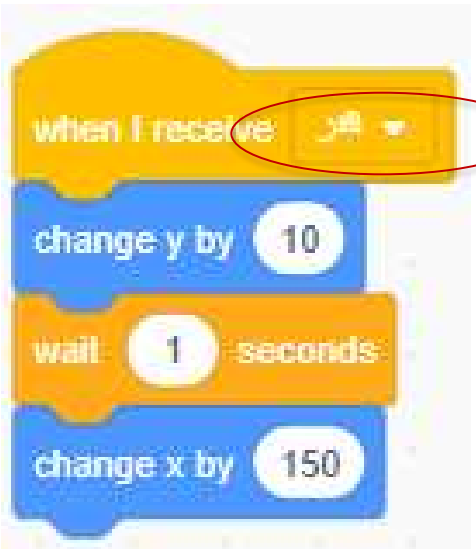


الكائن ١ (الذي يبث الرسالة)

كيفية استخدامها

الكائن ٢ (الذي يستقبل الرساله)

يظهر صندوق محاوره
يتم كتابه الامر المطلوب
من الكائن ٢

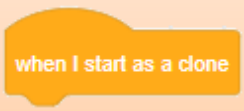


اللائحة:(list) إضافة لائحه الى منصة العمل

الاستنساخ (create clone of):

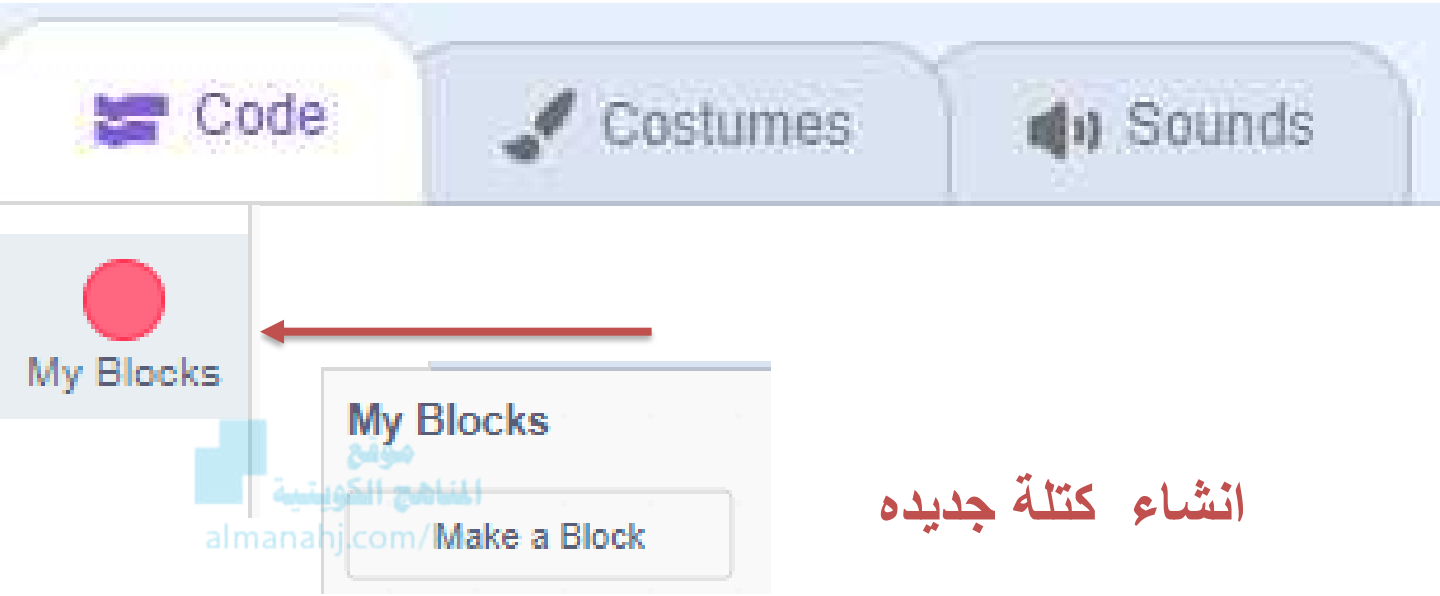
كيفية استخدامها

بعد انشاء مقطع برمجي عند (نقر العلم الأخضر-كرر باستمرار- انشى نسخه من نفسي) ٢-يتم انشاء مقطع برمجي اخر يبدا بكتلة

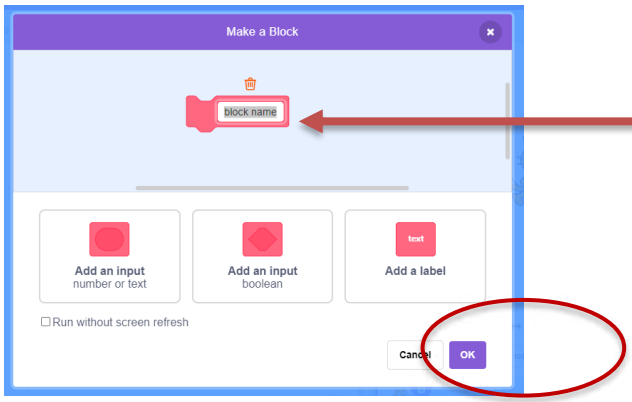


ويتم إضافة كتلة اختر اذهب الى موضع عشوائي لتظهر النسخه في جميع انحاء المنصه

انشاء كتله (my block):



انشاء كتلة جديده



كتابه اسم الكتله

كيفية استخدامها