

تم تحميل هذا الملف من 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

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة تقنية المعلومات في الفصل الأول

[تحميل كتاب الطالب للمنهج الجديد](#)

1



وزارة التربية  
منطقة الجواء التعليمية  
مدرسة حليلة السعيدة المتوسطة بنات

# ملخص مهارات الصف السادس المتوسط برنامج سكراتش ٣

موقع  
المناهج الكويتية  
almanahj.com/kw

## Scratch3



الاول الفصل الدراسي  
العام الدراسي ٢٠٢٥ - ٢٠٢٦ م

اعداد المعلمة: ايمان العنزي

رئيسة القسم: أ/ مريم نقي  
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 )

فقط اكتبي في محرك البحث فوق

سكراتش ٣ اونلاين

ثم اختيار انشاء

ثم ابدئي بابتكار ألعابك وقصصك

التفاعلية بكل سهولة

# الحركات ( Motion): أوامر الحركة وتوجيه الكائنات

The image shows the Scratch interface with the 'Code' tab selected. The 'Motion' category is highlighted in the left sidebar. Several motion blocks are shown with red arrows pointing to their respective categories in the sidebar:

- move 10 steps**: تحرك ١٠ خطوات
- if on edge, bounce**: ارتد عند الحافة
- set rotation style left-right**: نمط الدوران يمين ويسار
- when green flag clicked**: عند نقر العلم الأخضر
- forever**: كرر باستمرار

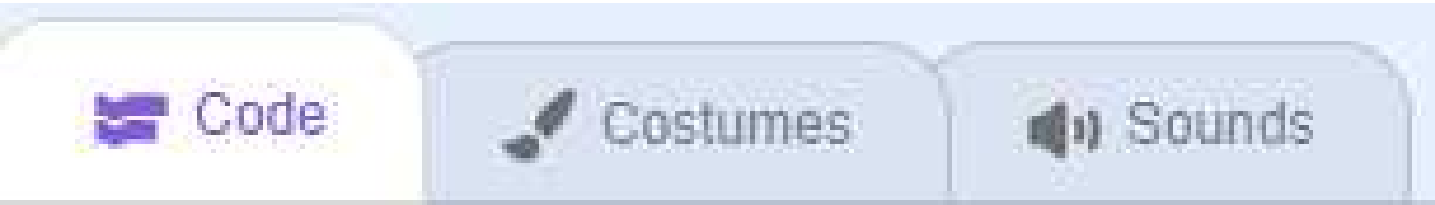
الموقع  
المناهج الكويتية  
almanahj.com/kw

يشترط وضع كتلة  
عند نقر العلم  
الأخضر لكي نستطيع  
تشغيل البرنامج

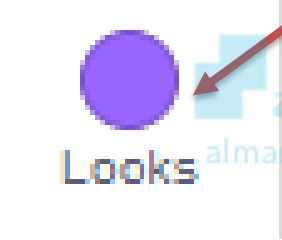
وكيفية استخدامها

The image shows a Scratch code snippet starting with a 'when green flag clicked' event block, followed by a 'forever' loop containing three motion blocks: 'move 10 steps', 'if on edge, bounce', and 'set rotation style left-right'.

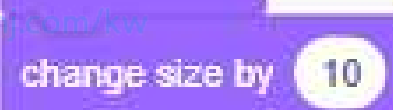
## المظهر (Looks): تغيير مظهر الكائن،



قل (وتظهر عبارته فوق الكائن)



المظهر التالي للكائن



تغيير حجم الكائن



تغيير لون الكائن



كيفية استخدامها

تأتي كتلة قل بأكثر من شكل  
ولاكن جميعها لها نفس  
الوظيفة

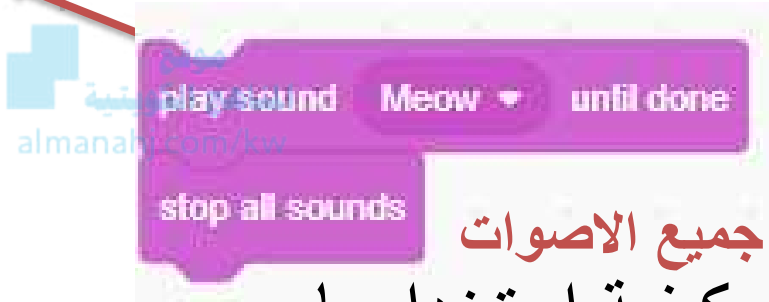
الصوت ( Sound):

تشغيل الأصوات، التسجيل، التحكم في الصوت



يمكن إضافة صوت من قائمة الاصوات

Sound



شغل الصوت

أوقف جميع الاصوات

كيفية استخدامها

يمكن تغيير  
الصوت عن  
طريق  
الضغط على  
السهم



record... ٢

## الاستشعار (sensing): ملامسة الكائن،



كتلة الشرط وتستوجب ادخال كتلة اخره بداخلها

ملامسة كائن اخر ويمكن تغيير اسم الكائن بضغط على السهم الابيض

كائن يلامس لون

لون يلامس لون

يجب إضافة كتلة الحركة ليتمكن الكائن من التحرك ولامسة الكائن الاخر ويمكن تغيير اسم الكائن الي سألامسه بضغط على السهم الأبيض ويشترط وضع كتلة الاستشعار داخل **if** وتأتي مثل السؤال ويحتاج لوضع اجابة

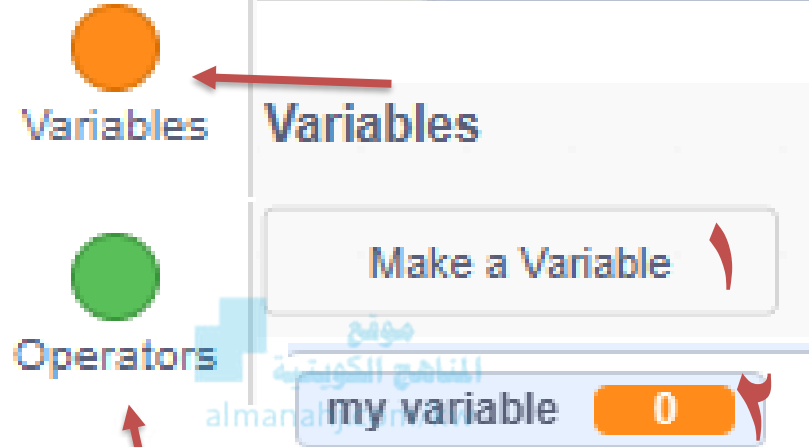
كيفية استخدامها



سؤال

اجابة

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



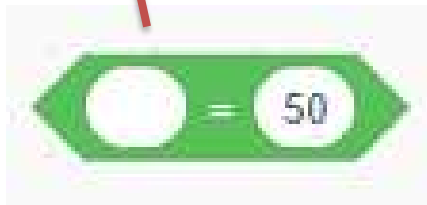
ننشئ متغير باسم المهارة

ثم يظهر المتغير في أعلى 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



The image shows a Scratch code editor with three tabs: Code, Costumes, and Sounds. On the left, there are two categories: Variables (represented by an orange circle) and Operators (represented by a green circle). The Code tab is active, showing a script for a variable named 'my variable'. The script starts with a 'when clicked' event block, followed by a 'set my variable to 0' block. Then, there is a 'forever' loop containing an 'if my variable = 50 then' block, which is followed by a 'change my variable by 1' block. The script ends with a 'stop' block.

كيفية استخدامها

ب النقاط من

يجب وضع كتلة  
اجعل المتغير مساوي صفر  
اسفل عند نقر العلم الأخضر لجعل المتغير يبدأ 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

Code

Costumes

Sounds



يتم إضافة كتل القلم من اسفل  
قوائم الكتل



كيفية استخدامها

when clicked

pen up **ارفع القلم**

forever

move 10 steps

if on edge, bounce

set rotation style left-right

pen down **انزل القلم**

set pen color to **اجعل لون القلم**

set pen size to 1 **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



Events

موقع  
المنهج الكويتية  
almanahj.com/kw

broadcast message 1

بث رساله

when I receive message 1

استقبال الرساله

الكائن ١ (الذي يبث الرسالة)

when clicked

say مرحبا صديقي فقط استقبل هذه الرساله for 2 seconds

broadcast message 1

كيفية استخدامها

الكائن ٢ (الذي يستقبل الرساله)

New message

رسالة جديدة

اسم الرسالة الجديدة:

اقفز ٢

نعم

يلغي

يظهر صندوق محاوره

يتم كتابه الامر المطلوب

من الكائن ٢

when I receive

change y by 10

wait 1 seconds

change x by 150

# اللائحة (list): إضافة لائحة الى منصة العمل



Variables

موقع  
المناهج الكويتية  
almanahj.com/kw

Variables

Make a Variable

Make a List

انشاء لائحة

يظهر اسم اللائحة

اختر السنة

اضف كلمة للائحة

ادرج كلمة في مكان مخصص للائحة

استبدل لائحة



كيفية استخدامها

## الاستنساخ (create clone of):

The screenshot shows the Scratch code editor interface. At the top, there are three tabs: 'Code' (selected), 'Costumes', and 'Sounds'. On the left, there are two categories: 'Events' and 'Control'. The main workspace contains a script area with the following code blocks: 'when I start as a clone', 'create clone of myself', and 'delete this clone'. A red arrow points from the 'create clone of myself' block to the 'Control' category. Below the main workspace, there are two smaller script areas. The first one has 'when I start as a clone' followed by 'go to random position'. The second one has 'when clicked' followed by a 'forever' loop containing 'create clone of myself'.

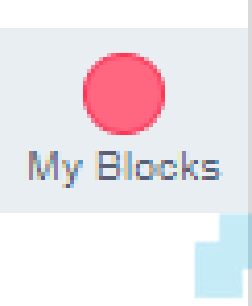
### كيفية استخدامها

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

when I start as a clone

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

## انشاء كتله ( my block ) :



انشاء كتله جديده

كتابه اسم الكتله

كيفية استخدامها

