وكالة الغوث الدولية - الأونروا
دائرة التربية والتعليم - غزة
مركز التطوير التربوي
وحدة التطوير المهني والمنهاج

6
السادس

بطاقات التعلم الذاتي

البرمجة

مكتبة زهور الأقصى

البرمجة

الفصل الدراسي الأول

للعام الدراسي 2021/2020م

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

المادة: برمجة | الفصل الدراسي الأول | الصف: السادس
الوحدة الأولى: أساسيات التعامل مع سكراتش | عنوان الدرس: منصة العمل سكراتش

بطاقة رقم ١

أهداف الدرس

عزيزي الطالب: أتوقع منك بعد التفاعل مع أنشطة الدرس أن تكون قادراً على أن:

١- تُعرف لغة سكراتش.
٢- تذكر أهمية لغة سكراتش في تعلم أساسيات البرمجة.
٣- تنصيب برنامج سكراتش على الحاسوب.
٤- تُشغل برنامج سكراتش.
٥- تُعدد أقسام الواجهة الرئيسية لبرنامج سكراتش.
٦- تُوضح أهمية كل مكون من مكونات نافذة سكراتش.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- لغات البرمجة: هي حلقة وصل بين المبرمج والأجهزة، لبناء برامج ذات أهمية في حل المشكلات، و تتكون من مجموعة من الأوامر.
- من أمثلة لغات البرمجة: لغة فيجول بيسك – لغة جافا - سكراتش
- سكراتش هي أحد بيئات البرمجة الرسومية المفتوحة المصدر.
- البرامج مفتوحة المصـــدر: هي البرامج التي تتيح للمبرمجين الدخول إلى الكود الخاص بها و التعديل عليها.
- تظهر أوامر البرمجة في سكراتش على هيئة لبنات (Blocks) مثل لعبة الليجو (Puzzle).
- يمكنك العمل في برنامج سكراتش Online أو Offline .
- يجب تنزيل برنامج Adobe Air قبل تنزيل برنامج سكراتش.
- يمكن تشغيل برنامج سكراتش بعدة طرق منها:
  الطريقة الأولى: النقر المزدوج على أيقونة برنامج سكراتش من سطح المكتب
  الطريقة الثانية: من قائمة ابدأ ← Scratch 2
- تتكون واجهة برنامج سكراتش من عدة مكونات منها المنصة، الخلفية، منطقة البرمجة، الكائن، شريط التبويبات، شريط القوائم .
- تسمى مجموعة من لبنات متصلة مع بعضها البعض تقوم بالتحكم بالكائن بـ المقطع البرمجي
- الكائن الافتراضي لسكراتش هو الهر (القط)

نشاط (١)

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

١- (✗) تعد لغة سكراتش لغة مغلقة المصدر.

٢- (✓) تُكتب الأوامر في لغة سكراتش على هيئة لبنات.

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٣- (✓) تمكننا بيئة العمل سكراتش من تصميم مشاريع في إطار فردي أو جماعي عبر الانترنت online.

٤- (✓) يمكن تنصيب بيئة سكراتش scratch offline editor والعمل عليه دون اتصال بالإنترنت .

٥- (✗) تعتبر منطقة المنصة هي المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية .

٦- (✗) يتم عرض نتيجة تنفيذ مجموعات الأوامر في منطقة البرمجة .

٧- (✓) الكائن الافتراضي في سكراتش هو القط .

٨- (✓) تتيح بيئة سكراتش إمكانية اختيار العديد من الكائنات والخلفيات .

٩- (✗) تتجمع المقاطع البرمجية في منطقة الكائنات .

١٠- (✓) اللبنة هي أمر برمجي ينفذ مهمة معينة .

نشاط (٢) أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة:

١- من مزايا بيئة برمجة سكراتش ..تحتوي على مكتبة ضخمة من الصور والأصوات.. يمكن تغيير لغة ... سهل وبسيط ... واجهة العرض ... يناسب كل الأعمار

٢- يمكن تشغيل برنامج سكراتش من خلال قائمة ..ابدأ.. ← Scratch 2

٣- من مكونات برنامج سكراتش منطقة المنصة و منطقة البرمجة و منطقة الكائنات

٤- يجب تنصيب برنامج ..Adobe Air.. قبل تنصيب برنامج سكراتش .

٥- الكائن الافتراضي عند تشغيل برنامج سكراتش هو ..القط.....

نشاط (٣) اكتب المصطلح الدال على كل عبارة :

١- (سكراتش) هي لغة برمجة رسومية مجانية ومفتوحة المصدر تسمح بإنشاء الألعاب والقصص التفاعلية والرسوم المتحركة.

٢- (برنامج مفتوح المصدر) هي البرامج التي تتيح للمبرمجين بالدخول إلى الكود الخاص بها والتعديل عليه. .

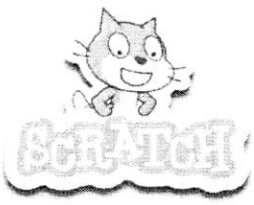
٣- (المنصة) هي مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع.

٤. (الكائنات) أشكال أو رسومات يمكن برمجتها وجعلها تتحرك أو تعزف موسيقى .

٥. (منطقة الكائنات) المنطقة التي تحوي جميع الكائنات في المشروع.

٦. (خلفية المنصة) صورة تظهر في خلفية منطقة المنصة.

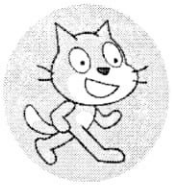
٧. (اللبنة) أمر برمجي لإنجاز مهمة معينة.



مكتبة زهور الأقصى
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٤)

رتب خطوات تنصيب برنامج سكراتش:



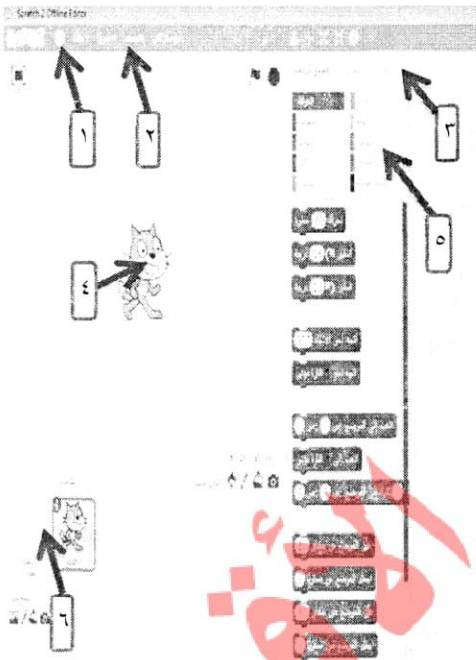
١- (ج) تحميل Adobe AIR

٢- (ب) تحميل Scratch Offline Editor

٣- (أ) فتح الرابط www.Scratch.mit.edu/downlod

نشاط (٥)

اكتب ما يشير إليه السهم :



١. أداة تغيير اللغة

٢. شريط ..... العوالم

٣. شريط ..... التعليمات

٤. قط سكراتش

٥. مجموعات الأوامر البرمجية

٦. ..... خلفية المنصة

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم ٢

أهداف الدرس

عزيزي الطالب: أتوقع منك بعد التفاعل مع أنشطة الدرس أن تكون قادراً على أن :

١- تدرج لبنة (تحرك) في منطقة البرمجة
٢- تغير محتويات لبنة تحرك بالقيم الموجبة والسالبة
٣- تحدد النقاط التي سيتوقف عندها الكائن بعد تنفيذ لبنة تحرك

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية:

- يتم إدراج لبنة الأمر تحرك من مجموعة أوامر الحركة.
- لبنة الأمر تحرك تجعل الكائن يتحرك إلى الأمام على المنصة بمقدار القيمة المكتوبة داخل اللبنة.
- القيمة الموجبة في اللبنة تجعل الكائن يتحرك للأمام بينما القيمة السالبة في اللبنة تجعل الكائن يتحرك للخلف.
- يمكن تغيير القيمة في اللبنة لتغيير عدد الخطوات التي يتحركها الكائن.

نشاط (١)

أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة :

١- توجد لبنة الأمر تحرك ضمن مجموعة أوامر .....الحركة.....
٢- لتنفيذ اللبنات، نضغط على اللبنة بمؤشر الفأرة بالزر .الأيسر.
٣- اللبنة السابقة تجعل الكائن يتحرك ..50..... خطوة في اتجاه .الأمام.
٤- في لبنة الأمر تحرك القيمة الموجبة تجعل الكائن يتحرك في اتجاه .الأمام...، بينما القيمة السالبة تحرك الكائن في اتجاه .....الخلف.....
٥- يتحرك الكائن إلى الأمام على المنصة بمقدار القيمة المكتوبة في لبنة الأمر .تحرك (.) خطوة.

مكتبة زهور الأقصى
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط نشاط (٢)

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

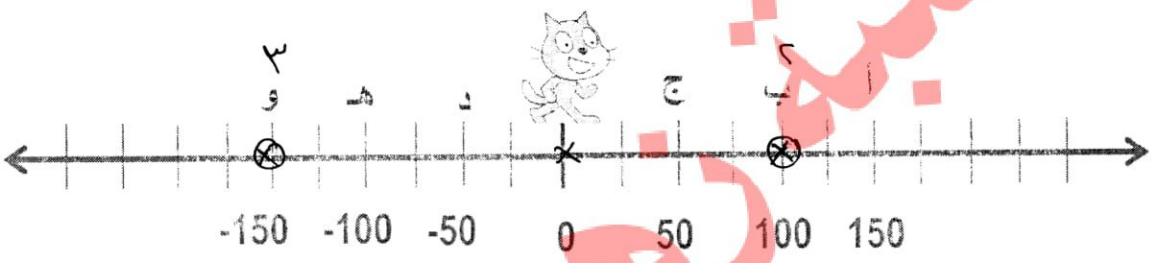
١- (✓) تعتبر لبنة الأمر)تحرك(من مجموعة أوامر الحركة.

٢- ( ) اللبنة التالية تعني أن الكائن تحرك ٣٠ خطوة إلى الخلف.

٣-(✓) عندما تكون قيمة لبنة التحرك موجبة فإن الكائن يتحرك للأمام.

نشاط (٣)

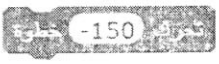
أكمل المطلوب ثم حدد مكان القط على الخط بعد تنفيذ كل لبنة على حدا بوضع علامة X :



١- يقف كائن القط عند النقطة = (٠،٠) نقطة الأصل

٢- اللبنة

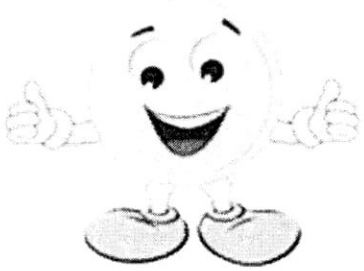
تحرك كائن القط إلى النقطة ...١٥٠... في اتجاه ...اليمين...

٣- اللبنة 

تحرك كائن القط إلى النقطة ...١٥٠- ... في اتجاه ...اليسار...

٤- اللبنة

تحرك كائن القط إلى النقطة ...٥٠... في اتجاه ...اليمين...



مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم ٣

أهداف الدرس

عزيزي الطالب: أتوقع منك بعد التفاعل مع أنشطة الدرس أن تكون قادراً على أن:

١- تُعرف الكائن .
٢- تعدد خطوات إدراج كائن من مكتبة الكائنات
٣- تُدرج كائنات من مكتبة الكائنات حسب التصنيفات.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- الكائن هو أشكال أو رسوم يُمكن برمجتها و جعلها تتحرك و تستجيب للأوامر المختلفة
- خطوات إدراج كائن جديد من مكتبة الكائنات اضغط أيقونة كائن جديد ينتقل البرنامج لمكتبة الكائنات ثم اضغط على الكائن اضغط موافق
- مكتبة الكائنات: مكتبة تحتوي جميع الكائنات في برنامج سكراتش
- ملاحظة: يوجد تقسيم للكائنات في مكتبة الكائنات حسب التصنيف (حيوانات، حروف .....) أو حسب الموضوع (رياضة، موسيقى، ...)
- جميع الكائنات المدرجة في منطقة المنصة توجد أيضا في منطقة الكائنات

نشاط (١) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

١-(✓) يوفر لنا سكراتش مجموعة كبيرة من الكائنات
٢-(✗) لا يمكننا رسم أي كائن نحتاجه في سكراتش
٣-(✓) مكتبة الكائنات تحوي كائنات موزعة حسب التصنيف و الموضوع
٤-(✓) جميع الكائنات المدرجة على المنصة توجد أيضا في منطقة الكائنات

نشاط (٢) أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة:

١- لإدراج كائن من المنصة الرئيسية نضغط على أيقونة ..ادراج كائن من المكتبه..
٢- في برنامج سكراتش ، يتم اختيار الكائنات من ...مكتبة الكائنات..
٣- تنقسم مكتبة الكائنات إلى قائمة التصنيف مثل ..حيوانات.. و ..حروف.. وقائمة الموضوعات مثل .....رياضة.. و ..موسيقى..

مكتبة زهور الأقصى
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٣) رتب خطوات إدراج كائن تفاحة:

١- (٣) نضغط موافق.

٢- (١) نختار مكتبة الكائنات من المنصة

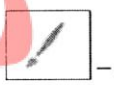
٣- (٢) من مكتبة الكائنات نختار كائن تفاحة.

نشاط (٤) اختر الإجابة الصحيحة:

١- أشكال أو رسوم يُمكن برمجتها وجعلها تتحرك وتستجيب للأوامر المختلفة.

أ- المنصة ب- الكائن ج- الخلفية د- اللبنة

٢- لإدراج كائن جديد من مكتبة الكائنات اضغط على أيقونة

أ- ب-  ج- د-

٣- ٢- لرسم كائن جديد من كما نريد اضغط على أيقونة

أ- ب- ج- د-

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

المادة: برمجة | الفصل الدراسي الأول | الصف: السادس

الوحدة الأولى: أساسيات التعامل مع سكراتش | عنوان الدرس: حركة الكائن(ارتداد الكائن) و (استدارة الكائن)

بطاقة رقم ٤

أهداف الدرس

عزيزي الطالب: أتوقع منك بعد التفاعل مع أنشطة الدرس أن تكون قادراً على أن :

١- تمنع خروج الكائن من المنصة باستخدام لبنة ارتد إذا كنت عند الحافة

٢- تمنع الكائن من الانقلاب رأسيا مستخدما لبنة اجعل نمط الدوران يسار - يمين

٣- تدرج لبنة استدر 15 درجة في منطقة البرمجة

٤- يقارن بين لبنتي الاستدارة استدر 40 درجة / استدر -40 درجة

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- عندما يتحرك الكائن ويصل إلى حافة المنصة فإنه يخرج منها أو يختفي.
- لبنة الأمر ارتد إذا كنت عند الحافة تجعل الكائن يرتد عند وصوله إلى الحافة، ولكن باتجاه مقلوب.
- لبنة الأمر اجعل نمط الدوران يسار - يمين تجعل الكائن يرتد عند حافة المنصة دون أن ينقلب رأسياً بشكل معتدل.
- لبنة الأمر استدر 15 درجة تجعل الكائن يستدير يمينا مع عقارب الساعة بعدد الدرجات المدخلة.
- لبنة الأمر استدر 15 درجة تجعل الكائن يستدير يسارا عكس عقارب الساعة بعدد الدرجات المدخلة.
- ملاحظة هامة: عند إدراج كائن من مكتبة الكائنات، فإنه يقف على المنصة، ويتجه نحو اليمين باتجاه ٩٠ درجة.
- القيمة السالبة تجعل الكائن يستدير في الاتجاه المعاكس لإشارة الاستدارة.

استدر 15 درجة الكائن يستدير عكس عقارب الساعة

استدر 15 درجة الكائن يستدير مع عقارب الساعة

نشاط (١)

أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة :

١- عندما يتحرك الكائن ويصل إلى حافة المنصة فإنه ..يخرج منها.... أو يختفي... ولذلك نستخدم لبنة

٢- لبنة الأمر ارتد اذا كنت عند الحافة تجعل الكائن يرتد عند وصوله إلى الحافة، ولكن باتجاه مقلوب.

٣- لبنة الأمر استدر 15 درجة تجعل الكائن يستدير ..عكس..عقارب الساعة .

مكتبة زهور الأقصى
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٢)

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الغير صحيحة:

١- (✓) لبنة الأمر عادةً ما تأتي بعدها لبنة .

٢- (✗) لبنة الأمر تجعل الكائن يرتد ولكن باتجاه مقلوب

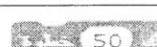
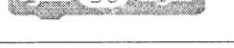
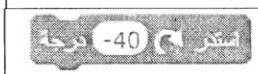
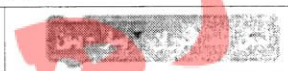
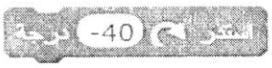
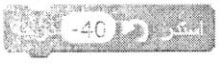
٣- (✓) عند إدراج كائن من مكتبة الكائنات، فإنه يقف على المنصة، ويتجه نحو اليمين.

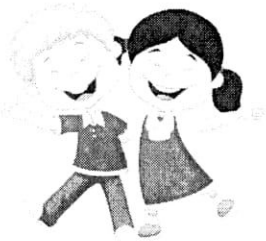
٤- (✓) في لبنة الأمر استدر، القيمة السالبة تجعل الكائن يستدير في الاتجاه المعاكس لإشارة الاستدارة.

٥- (✗) يتم إدراج لبنة أمر الحركة استدر من مجموعة أوامر التحكم.

نشاط (٣)

اختر الإجابة الصحيحة:

١- اللبنة ..... تجعل الكائن يستدير بمقدار ١٥ درجة مع عقارب الساعة			
أ- 	ب-	ج- 	د- أ+ ب معا
٢- لبنة الأمر ..... تجعل الكائن يرتد دون أن ينقلب رأسيا			
			
٣- يكون الكائن عند الوصول إلى حدود حافة المنصة عند استخدام لبنة الأمر			
أ- مقلوباً	ب- مائلا	ج- معتدلا	د- ليس مما سبق
٤- لبنة الأمر  (تكافئ) تعمل نفس لبنة			
			جميع ماسبق



مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

المادة: برمجة | الفصل الدراسي الأول | الصف: السادس

الوحدة الأولى: أساسيات التعامل مع سكراتش | عنوان الدرس: حركة الكائن(نشاط ٥+٦)

بطاقة رقم ٥

أهداف الدرس

عزيزي الطالب: أتوقع منك بعد التفاعل مع أنشطة الدرس أن تكون قادراً على أن :

١- تميز بين اتجاهات الكائن المتاحة في برنامج سكراتش

٢- تغير اتجاهات الكائن حسب المطلوب مستخدما لبنة

٣- ينفذ الطالب المقطع البرمجي باستخدام لبنة

٤- يفرق بين إشارتي العلم ( ) و قف ( ) في سكراتش

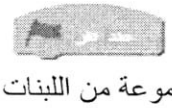
المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- يمكن توجيه الكائن إلى عدة اتجاهات منها أربعة رئيسة (أعلى – يمين – أسفل – يسار)
- الاتجاه الافتراضي للكائن هو ٩٠ درجة لليمين
- لتغيير اتجاه الكائن نستخدم اللبنة (90) اليمين , (-90) اليسار , (0) الأعلى , (180) الأسفل
- اتجاه الكائن داخل المنصة يعتمد على القيمة المحددة بلبنة الأمر المجاورة
- يتم إدراج لبنة الأمر من مجموعة أوامر الأحداث.
- لتنفيذ مجموعة من اللبنات (المقطع البرمجي)(البرنامج) نضغط على إشارة العلم الأخضر في أعلى المنصة.
- لإيقاف تنفيذ (مجموعة من اللبنات)(المقطع البرمجي)(البرنامج)نضغط على إشارة قف باللون الأحمر.
- المقطع البرمجي (البرنامج): هو مجموعة من اللبنات المرتبطة مع بعضها البعض.
- عند الضغط على مجموعة لبنات مرتبطة مع بعضها بعض (مقطع برمجي) يتم تنفيذها جميعاً.
- يتم تنفيذ اللبنة بالضغط عليها بالزر الأيسر للفأرة.

نشاط (١)

أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة :

١- يتم إد راج لبنة الأمر  من مجموعة أوامر ..الأحداث..

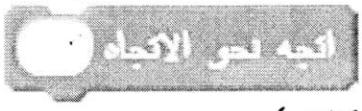
٢- ..المقطع البرمجي.. مجموعة من اللبنات المرتبطة مع بعضها البعض.

٣- لتنفيذ المقطع البرمجي نضغط على إشارة ..العلم الأخضر.. ولإيقاف تنفيذه نضغط على إشارة ..الثماني الأحمر..

٤- يتم تنفيذ اللبنة بالضغط عليها بالزر ..الأيسر.. للفأرة.

مكتبة زهور الأقصى
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٥- اتجاه الكائن داخل المنصة يعتمد على القيمة المحددة بلبنة الأمر .اتجاه..هو..الاتجاه ( )

٦- لتحريك الكائن إلى أعلى نستخدم لبنة الأمر  ونختار القيمة ...(0).. بينما لتحريك الكائن إلى أسفل نختار القيمة .(270)..

نشاط (٢)

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

١- (✗) اللبنة تعني أن الكائن يتجه لليمين.

٢- (✗) عند إدراج الكائن من مكتبة الكائنات، فإنه يكون متجهاً نحو جهة الأعلى.

٣- (✓) لتنفيذ المقطع البرمجي عند الضغط على العلم الأخضر نضيف لبنة الأمر في بدايته.

٤- (✓) لتنفيذ المقطع البرمجي (مجموعة لبنات) نضغط إشارة العلم باللون الأخضر.

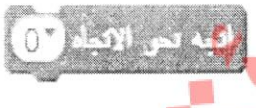
نشاط (٣)

اختر الإجابة الصحيحة :

١. يتم إدراج لبنة الأمر **في مجموعة أوامر**

(أ) الحركة ب. القلم ج. الأحداث

٢. للتحكم باتجاه حركة الكائن نحو اليمين نختار لبنة الأمر .....

أ. (ب) ج. 

٣. لإيقاف تنفيذ المقطع البرمجي نضغط إشارة.....

أ. (ب) ج.

٤. عند استخدام اللبنة يتم البدء بتنفيذ المقطع البرمجي من خلال الضغط على

(أ) ب. ج.

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم ٦

أهداف الدرس

عزيزي الطالب: أتوقع منك بعد التفاعل مع أنشطة الدرس أن تكون قادراً على أن:

١- تعرف مفهوم الخلفية .
٢- تدرج خلفية مناسبة للكائنات.
٣- تدرج خلفية LAKEمحتوية على حيوانات الغابة.

المحتوى العلمي

- **الخلفية: هي عبارة عن شكل المسرح الذي تدور عليه أحداث البرنامج.**
- **يجب اختيار خلفية مناسبة للبرنامج المراد تصميمه.**
- **تحتوي مكتبة سكراتش على خلفيات كثيرة ومتنوعة.**
- **لإضـــافة خلفية جديدة نذهب الى "اختيار خلفية جديدة ومن مكتبة الخلفيات نختار الخلفية المناسبة**

نشاط (١)

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

١- (✓) الخلفية هي عبارة عن شكل المسرح الذي تدور عليه أحداث البرنامج.
٢- (✗) لإدراج خلفية للمنصة نتجه الى مكتبة الكائنات و نختار الخلفية المناسبة.
٣- (✓) يجب اختيار خلفية مناسبة للبرنامج.

نشاط (٢)

أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة:

١- من مكونات برنامج سكراتش تحتوي على كائنات البرنامج هي .منطقة الكائنات
٢- يمكن إضافة خلفية مناسبة من مكتبة ..الخلفيات

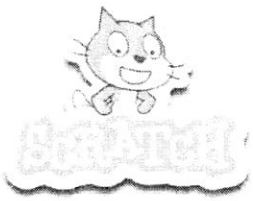
مكتبة زهور الأقصى
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٣) اكتب المصطلح الدال على كل عبارة :

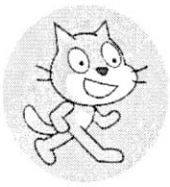
١ .(الكائن) أشكال أو رسومات يمكن برمجتها وجعلها تتحرك أو تعزف موسيقى .

٢. (منطقة الكائنات) المنطقة التي تحوي جميع الكائنات في المشروع.

٣. (خلفية المنصة) صورة تظهر في خلفية منطقة المنصة.



نشاط (٤) رتب خطوات إضافة خلفية مناسبة



١- (ج) من مكتبة الخلفيات نختار الخلفية المناسبة

٢- (أ) نذهب الى "اختيار خلفية جديدة"

٣- (ب) اختر الخلفية ثم اضغط موافق.

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم7

أهداف الدرس

عزيزي الطالب: أتوقع منك بعد التفاعل مع أنشطة الدرس أن تكون قادراً على أن:

١- يستخدم الطالب شريط الأدوات للتحكم في الكائن

٢- يبحث الطالب عن اسم خلفية مناسب لكائن معطى له.

٣- يبحث الطالب عن كائن مناسب لخلفية معطاة له.

المحتوى العلمي

- يوجد أربع أزرار للتحكم في حجم الكائن من حيث التصغير و التكبير و الحذف و المضاعفة.
- الخلفيات في القائمة الرئيسية مرتبة أبجدياً.
- اختيار خلفيات وكائنات مناسبة حتى يكون العمل واقعياً و جذاباً.

نشاط (١) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

١- ( ) تستخدم أزرار التحكم للتحكم في حجم الخلفية.

٢- ( ) يتم تجميع كل الخلفيات في قسمين رئيسين هما الأصناف و الموضوعات.

٣- ( ) يتم ترتيب الخلفيات أبجدياً.

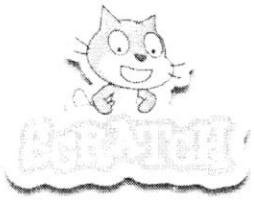
نشاط (٢) أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة:

١- يستخدم الزر لـ تصغير كائن..... أما الزر يستخدم لـ تكبير كائن.... .

٢- قسم "الموضوع" في مكتبة الخلفيات يتكون من ....رياضة..... ،...موسيقى..... بينما قسم تصنيف يتكون من....حيوانات، جروف.....

مكتبة زهور الأقصى
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

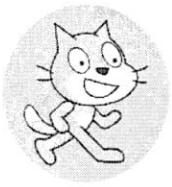
نشاط (٣) اكتب المصطلح الدال على كل عبارة:



١ .(سريط الأدوات) هو شريط يحتوي على مربع أزرار للتحكم في حجم الكائن .

٢. (مكتبة الخلفيات) هي مكتبة تحتوي على خلفيات جاهزة مقدمة من سكراتش

نشاط (٤) وفق بين العمود أ و ب:



أ		ب
١-	(٣)	حذف الكائن
٢-	(٤)	تصغير الكائن
٣-	(ح)	مضاعفة الكائن
٤-	(١)	الحصول على مساعدة

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com