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

5
الخامس

مجابة

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: الخامس

الوحدة الأولى: برنامج ماين كرافت | عنوان الدرس: تحميل ماين كرافت

بطاقة رقم ١

أهداف الدرس

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

١- تُعرف برنامج ماين كرافت.
٢- تذكر المقصود من ساعة برمجة.
٣- تُثبت برنامج ماين كرافت.
٤- تُعدد شخصيات ماين كرافت.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- **برنامج ماين كرافت : هو جزء من البرامج المتاحة في البرنامج العالمي (ساعة برمجة).**
- **ساعة برمجة : هو موقع عالمي يحتوى على العديد من البرامج التي يستخدمها مئات الالاف من الطلبة حول العالم.**
- **يمكن تنصيب برنامج ماين كرافت بطريقتين Online أو Offline .**
  - ✓ **نسخة Online تعمل في وجود الانترنت .**
  - ✓ **نسخة Offline تعمل في حال عدم وجود الانترنت .**
- **يمكن تنصيب برنامج ماين كرافت من خلال متصفح Google ادخل الرابط التالي :**
  Http://code.org/minecraft
- **الشخصيات في برنامج ماين كرافت Steve تمثل شخصية الولد ، Alex تمثل شخصية البنت.**

نشاط (١)

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

١- (√) برنامج ماين كرافت يمكن استخدامه مباشرة عبر شبكة الانترنت.

٢- (√) يمكن تحميل نسخة لبرنامج ماين كرافت تعمل بدون انترنت.

٣- (√) تمثل Alexشخصية البنت في برنامج ماين كرافت .

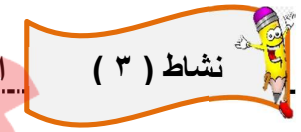
٤- (√)يتم تحميل برنامج ماين كرافت من خلال العنوان https://code.org/minecraft

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة فيما يلي:

١- يعتبر برنامج ماين كرافت جزء من البرنامج العالمي .....ساعة من البرمجة..... .

٢- من الشخصيات التي تقود المغامرات في برنامج ماين كرافت.....ألكس..... ، .....ستيف.....



اكتب المصطلح الدال على كل عبارة فيما يلي:

١- (ماين كرافت) جزء من البرامج المتاحة في البرنامج العالمي (ساعة برمجة).

٢- (ساعة من البرمجة)موقع عالمي يحتوى على العديد من البرامج التي يستخدمها مئات الالاف من الطلبة حول العالم.

٣- (ستيف)تمثل شخصية الولد الذي يقود المغامرات في برنامج ماين كرافت.

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 :

٥- تُشغل برنامج ماين كرافت .
٦- تَعدد مكونات نافذة برنامج ماين كرافت.
٧- تستنتج مفهوم اللبنة.
٨- تُفرق بين عمليتي تركيب وحذف اللبنات البرمجية.
٩-

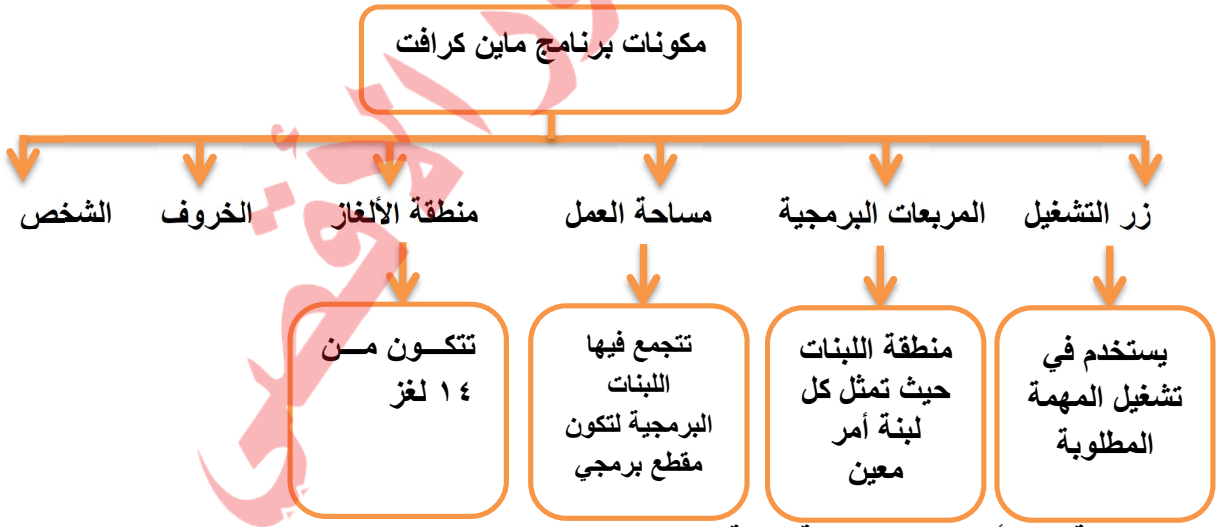
المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية:

- **يتم تشغيل برنامج ماين كرافت بطريقتين :**

✓ **بالنقر المزدوج على الأيقونة** **بالزر الأيسر للفأرة.**

✓ **بالنقر على الأيقونة** **بالزر الأيمن ونختار الأمر فتح.**



- **اللبنة: هي أمر ؛ لإنجاز مهمة معينة.**
- **لبنة تحريك إلى الأمام: لبنة تقوم بتحريك الشخص خطوة واحدة للأمام.**
- **يتم تركيب اللبنات عن طريق سحب اللبنات من منطقة المربعات البرمجية إلى مساحة العمل.**
- **يتم حذف اللبنات: سحب اللبنات إلى منطقة المربعات البرمجية حتى يظهر رمز**

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (١)

علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

١- (×) عدد الألغاز في ماين كرافت ١٥ لغزاً.

٢- (√) يتم التخلص من اللبنة بسحبها من مساحة العمل الى منطقة المربعات البرمجية.

٣- (√) يتم فتح برنامج ماين كرافت بالنقر المزدوج على أيقونة البرنامج HOUR OF CODE .

٤- (√)يمكن استخدام اللبنة أكثر من مرة.

نشاط (٢)

اختر الاجابة الصحيحة فيما يلي :

١- يتم تركيب اللبنات باستخدام خاصية

أ- السحب والإفلات ب- النقر المفرد ج - النقر المزدوج

٢- منطقة تتجمع فيها اللبنات البرمجية لتكون مقطع برمجي

أ- المربعات البرمجية ب - مساحة العمل ج- زر التشغيل

٣- لبنة تستخدم في تحريك الشخص خطوة واحدة للأمام

أ- قص ب- اتجه إلى اليسار ج- تحريك إلى الأمام

نشاط (٣)

اكتب المصطلح الدال على كل عبارة :

١- (اللبنة) هي أمر ؛ لإنجاز مهمة معينة.

٢- (مربعات البرمجة) هي منطقة اللبنات حيث تمثل كل لبنة أمر معين.

٣- (زر تشغيل) يستخدم في تشغيل المهمة المطلوبة.

نشاط (٤)

اكتب مكونات برنامج ماين كرافت :

١-	٢-	٣-	٤-	٥-	٦-
مربعات البرمجة	مساحة العمل	المهمة المطلوبة	الشخصية	الخروف	زر التشغيل

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- يحل اللغز الأول.
٢- يستنتج مفهوم البرنامج.
٣- يقارن بين خيارات الانتهاء من اللغز.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية:

- **اللغز الأول في برنامج ماين كرافت هو الوصول إلى الخروف.**
- **اللبنة الأساسية في برنامج ماين كرافت: عند التشغيل**
- **البرنامج: هو مجموعة من اللبنات ، مرتبة بشكل معين لإنجاز مهمة معينة .**

خيارات الانتهاء من اللغز

إظهار الكود البرمجي	الاستمرار	إعادة التشغيل
عرض ترجمة اللبنات البرمجية باستخدام لغة جافا سكربت	ينتقل إلى النشاط التالي	يتم إعادة تشغيل النشاط من جديد

- **الكود البرمجي للبنة تحرك إلى الأمام** **move forward**
- **لتشغيل البرنامج بعد تركيب اللبنات بالضغط على** تشغيل
- **ويتحول زر التشغيل بعد الضغط عليه إلى زر** إعادة تعيين

نشاط (١)

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

١- (✗) المهمة المطلوبة في اللغز الأول هي تكسير الحطب.
٢- (√) لبنة تحريك إلى الامام تقوم بتحريك الشخص خطوة واحدة إلى الأمام.
٣- (√) عند الضغط على زر تشغيل فإنه يتحول مباشرة إلى زر إعادة التشغيل .

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٢) اكتب المصطلح الدال على كل عبارة:

١- (عند التشغيل) اللبنة الأساسية في برنامج ماين كرافت.

٢- (البرنامج)مجموعة من اللبنات مرتبة بشكل معين لإنجاز مهمة معينة.

٣- (اظهار الكود البرمجي)هو زر إظهار كود جافا سكربت.

نشاط (٣) اختر الإجابة الصحيحة:

١- لعرض الترجمة للبنات البرمجية بلغة جافا سكربت نضغط على

أ- الاستمرار ب- إعادة التشغيل ج- إعادة التعيين د- إظهار الكود البرمجي

٢- الكود البرمجي للبنة تحريك إلى الأمام

أ- Move forward ب- turn left ج- turn right د- cut

٣- عند الضغط على إظهار الكود البرمجي فإن الأوامر يتم ترجمتها إلى

أ- سكراتش ب- سي ج- جافا سكربت د- php

نشاط (٤) وفق بين العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب) :

(أ)	(ب)
يتم عرض نتيجة العمل في	(2) إعادة التشغيل
لإعادة اللغز من جديد نضغط على	(3) الاستمرار
من خيارات انتهاء اللغز	(1) منطقة الماين كرافت

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم ٤

أهداف الدرس

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

١٠- تذكر اللبنات الموجودة في اللغز.
١١- تستنتج مفهوم كتلة التدمير.
١٢- تعدد أشكال كتلة التدمير.
١٣- تحل اللغز الثاني.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- **المهمة المطلوبة في اللغز الثاني: تكسير الحطب**
- **لبنة كتلة التدمير: لبنة تستخدم في قطع الأشجار والحصول على الخشب.**
- **أشكال كتلة التدمير: الفأس ، المطرقة ، المهدة الثقيلة.**
- **يعبر عن لبنة كتلة التدمير بلغة الجافا سكربت ⟵ destroy block**
- **يتم التخلص من اللبنات بسحبها من منطقة مساحة العمل إلى منطقة المربعات البرمجية باستخدام خاصية السحب والافلات.**

نشاط (١)

ع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة:

١- (√)المهمة المطلوبة إنجازها في هذا اللغز هي تكسير الحطب.
٢- (×)يتم حذف اللبنات بسحبها من منطقة المربعات البرمجية إلى مساحة العمل.
٣- (√) تعتبر المطرقة من أشكال كتلة التدمير.

نشاط (٢)

اكتب المصطلح الدال على كل عبارة:

١- (كتلة التدمير) لبنة تستخدم في تكسير الأشجار والحصول على الخشب.
destroy block

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٣)

وفق بين العمود (أ) بما يناسبه في العمود (ب) :

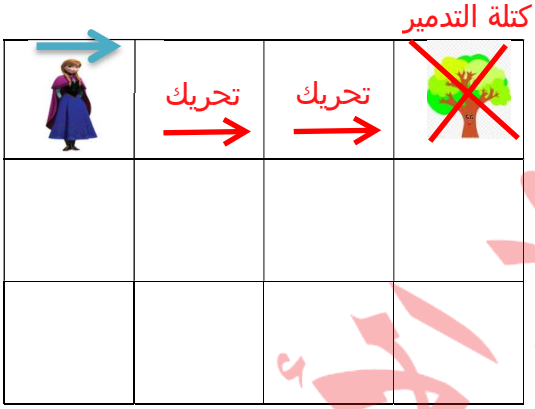
(أ)	(ب)
يتم حذف اللبنات باستخدام خاصية	(4) كتلة التدمير
الكود البرمجي للبنة كتلة التدمير	(1) السحب والإفلات
من أشكال كتلة التدمير	(2) destroy block
لبنة تستخدم في تكسير الأشجار والحصول على الخشب	(3) المهدة الثقيلة

نشاط (٤)

اختر من اللبنات التالية لمساعدة شخصية (أنا) في قطع الخشب والحصول على الخشب:

(تحريك إلى الأمام – قص صوف الخروف– كتلة التدمير)

كتلة التدمير



١- تحريك إلى الأمام .....

٢- تحريك إلى الأمام .....

٣- كتلة التدمير .....

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

المادة: برمجة | الفصل الدراسي الأول | الصف : الخامس

الوحدة الأولى: برنامج ماين كرافت | عنوان الدرس : قص صوف الخروفين

بطاقة رقم ٥

أهداف الدرس

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

١- يعدد مكونات اللعبة في اللغز الثالث.
٢- يكتشف اللبنة الجديدة في اللغز الثالث.
٣- يبرمج خط سير ستيف لقص صوف الخروف الأول.
٤- يبرمج خط سير ستيف لقص صوف الخروف الثاني.
٥- يستنتج عدد اللبنات التي تم استخدامها في برمجة اللغز.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- **المهمة المطلوب إنجازها في هذا اللغز: قص صوف الخروفين.**
- **الكود البرمجي لقص الخروفين: shear**
- **لبنة قص: لبنة تستخدم في قص صوف الخروف.**
- **يمكن حل اللغز بأكثر من طريقة ولكن تختلف في عدد اللبنات المستخدمة.**
- **أفضل طريقة حل هي استخدام أقل عدد من اللبنات.**

نشاط (١)

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

١- (√) يمكن أن يسلك الكائن أكثر من مسار للوصول إلى الهدف.

٢- (×)أفضل طريقة للحل هي الطريقة التي تستخدم أكبر عدد من اللبنات.

٣- (×) يمكن حل اللغز بأكثر من طريقة ، وجميع الطرق لها نفس الخطوات .

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٢)

اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي :

١- المهمة المطلوبة انجازها في هذا اللغز:

أ- تكسير الحطب　　ب- قص صوف الخروفين　　ج- الوصول إلى الخروف

٢- لبنة تستخدم في قص صوف الخروف

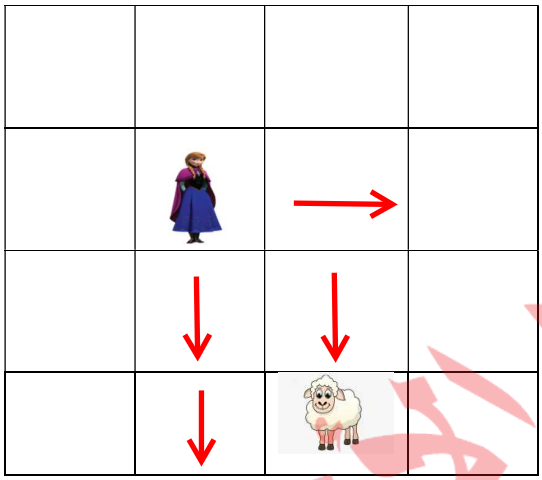
أ- تحريك إلى الأمام　　ب- قص　　ج- كتلة التدمير

٣- الأمر (قص) بلغة جافا سكربت :

أ- turn left　　ب- cut　　ج- shear

نشاط (٣)

اكتب التعليمات اللازمة لمساعدة (شخصية أنا) في قص صوف الخروف :



عند التشغيل

١- ..... تحريك إلى الأمام

٢- ..... اتجه إلى اليمين

٣- ..... تحريك إلى الأمام

٤- ..... قص

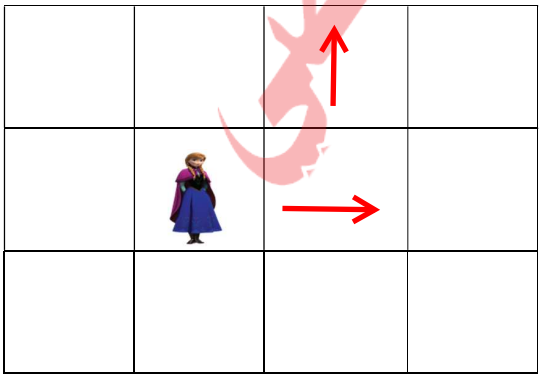
✓ ما عدد اللبنات المستخدمة في حل اللغز ؟..... 5لبنات

✓ هل هناك طريقة آخرى لحل اللغز ؟..... نعم

عند التشغيل
اتجه إلى اليمين
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
اتجه إلى اليسار
قص

نشاط (٤)

حدد موقع الخروف التي قامت (أنا) بقص صوفه بناءً على مجموعة التعليمات.



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 :

٦- تعدد اللبنات المستخدمة في اللغز.
٧- تستنتج وظيفة كل لبنة.
٨- تركب خط سير تحضير الخشب.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- **المهمة المطلوب إنجازها في هذا اللغز: تحضير الخشب لبناء المنزل.**
- **اللبنات الموجودة في اللغز :**

- **: لبنة تستخدم في قص بقطع الأشجار للحصول على الخشب.** (كتلة التدمير)
- **: لبنة تغير الاتجاه مع عقارب الساعة .** (اتجه إلى اليمين)
- **: لبنة تغير الاتجاه عكس عقارب الساعة .** (اتجه إلى اليسار)
- **: لبنة تقوم بتحريك الشخص خطوة واحدة إلى الأمام** (تحريك إلى الأمام)

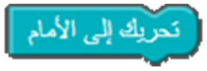
نشاط (١)

اختر الإجابة الصحيحة :

١- المهمة المطلوبة انجازها في هذا اللغز:

ب- تكسير الحطب ب- قص صوف الخروفين ج- الوصول إلى الخروف

٢- لبنة تستخدم في قطع الأشجار للحصول على الخشب

أ- 

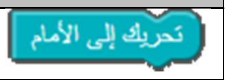
ب-

ج-

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

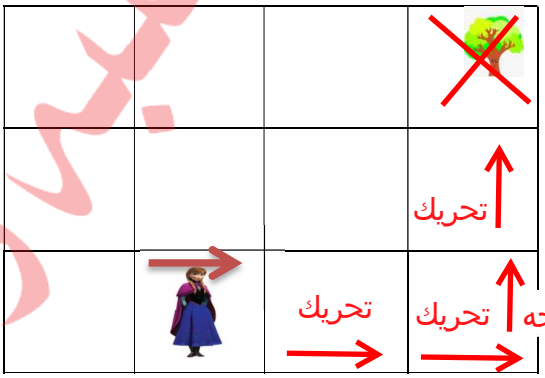
نشاط (٢)

وفق بين العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب) :

العمود (أ)	العمود (ب)
	(3) لبنة تغير الاتجاه عكس عقارب الساعة
	(1) لبنة تقوم بتحريك الشخص خطوة واحدة إلى الأمام
	(2) لبنة تغير الاتجاه مع عقارب الساعة

نشاط (٣)

اكتب التعليمات اللازمة لمساعدة (شخصية أنا) في تكسير الحطب لبناء بيتها :



عند التشغيل

١- تحريك إلى الأمام .....

٢- تحريك إلى الأمام .....

٣- اتجه إلى اليسار .....

٤- تحريك إلى الأمام .....

٥- كتلة التدمير .....

✓ عدد اللبنات المستخدمة في حل اللغز ؟ 5 لبنات .....

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم ٧

أهداف الدرس

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

١- تحدد موقع الشجرة بناء على مجموعة مرتبة من اللبنات .
٢- تختار المسار الأنسب لحل اللُّغز.

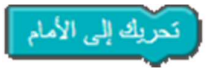
المحتوى العلمى

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية :

- **يمكن حل اللغز بأكثر من طريقة.**
- **تم حل اللغز باستخدام ٢١ لبنة .**
- **أفضل طريقة للحل التي تستخدم أقل عدد من اللبنات.**
- **الكود البرمجي لـ لبنات اللغز الرابع :**
  - **destroy block :**

  - **turn left:**

  - **turn right :**

  - **move forward :** 

نشاط (١)

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

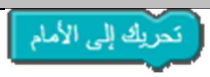
١- (✗) توجد طريقة واحدة لحل اللغز .

٢- (✓) أفضل طرق الحل التي تستخدم أقل عدد من اللبنات .

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٢)

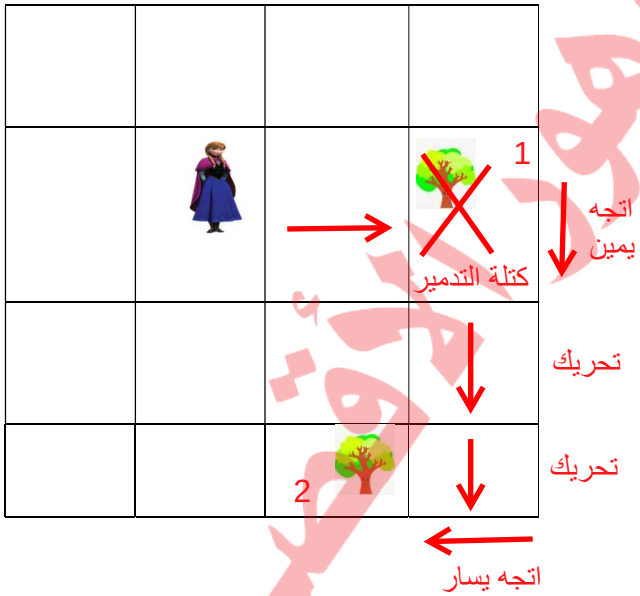
وفق بين العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب) :

العمود (أ)	العمود (ب)
	turn right (2)
	destroy block (4)
	move forward (1)
	turn left (3)

نشاط (٣)

ساعد (أنا) في تكسير الحطب لمساعدتها في بناء بيتها باستخدام اللبنات التالية.

(تحريك إلى الأمام – اتجه إلى اليسار – اتجه إلى اليمين – كتلة التدمير)



عند التشغيل

١- تحريك إلى الأمام .....

٢- تحريك إلى الأمام .....

٣- اتجه إلى اليمين .....

٤- تحريك إلى الأمام .....

٥- تحريك إلى الأمام .....

6- اتجه إلى اليسار

7- كتلة التدمير

لتكسير جميع الحطب

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

المادة: برمجة | الفصل الدراسي الأول | الصف : الخامس

الوحدة الأولى: برنامج ماين كرافت | عنوان الدرس : مفهوم الحلقات الدورانية(١)

بطاقة رقم ٨

أهداف الدرس

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

١- تقارن بين الحلقة الدورانية ولبنة تكرار.

٢- توظف لبنة تكرار في حل الأنشطة.

٣- تستنتج أهمية لبنة تكرار

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية:

- سنتعرف في الدرس الخامس مفهوم الحلقات الدورانية وكذلك تعريف التكرار وثم نقارن بينهما من حيث التعريف و الشكل .
- الحلقة الدورانية: وسيلةٌ لتكرارِ أمرٍ أو مجموعةٍ من الأوامرِ عددًا محددًا من المَراتِ
- التكرار : هي لبنةٌ لتنفيذِ الأمرِ أكثرَ من مرةٍ حسبَ العدَدِ المحَدَّدِ.

لَبِنَةُ الّتِكْرارِ الحَلَقِيّ

الحلقة الدورانية

- يمكن حساب عدد تحريك الشخص من عدد التكرار الموجود في لبنة تكرار.
- تستخدم لبنة تكرار لجعل البرنامج قصير ولتقليل عدد اللبنات

نشاط (١)

كم مرة يتحرك الكائن

..... مرة

نشاط (٢)

نستخدم لبنة تكرار لحل النشاط و كم عدد الأسطر البرمجية

نشاط (٣)

ما أهمية لبنة تكرار ؟ .....

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (٤)

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

١- استخدامُ لَبِنَةِ تِكْرار يُقَلِّلُ من عَدَدِ الأسْطُرِ البَرْمَجِيَّةِ . ( )

٢- كُلَّما كانَ عددُ الأسطرِ البَرمجيَّةِ أكْثر كان البَرنامجُ أفْضَل ( )

مع خالص تحياتي

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم ٩

أهداف الدرس

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

١- تُمَثِّلَ خَطَّ سَيرِ الشَّخْصِ على ورقِ المُربَّعاتِ.

٢- تَحلَّ اللُّغزَ باستخدامِ الحلقاتِ الدورانية

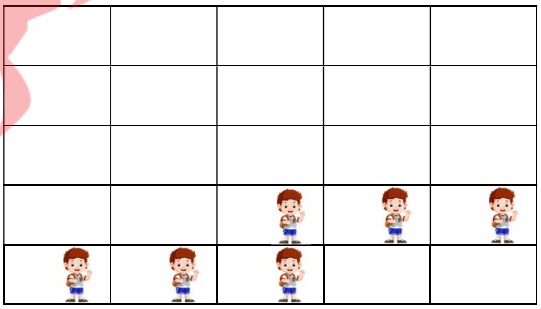
المحتوى العلمى

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية:

- سنتعرف في درس مفهوم الحلقات الدورانية الجزء الثاني كيفية حساب عدد تكرار اللبنات من لبنة تكرار ثم نستخدم ورق المربعات .

سيتحرك الشخص للأمام ٨ مرات

نساعد الشخص للوصول للمكان المطلوب حسب الأوامر البرمجية



نشاط (١)

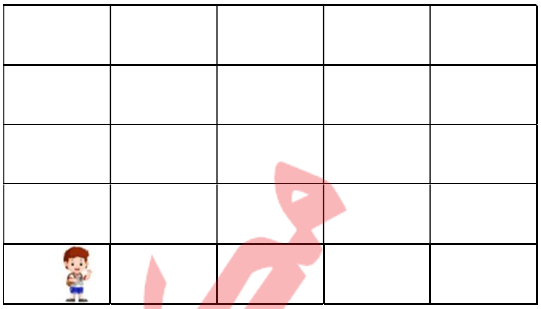
كم مرة يتحرك الشخص

..... مرة

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

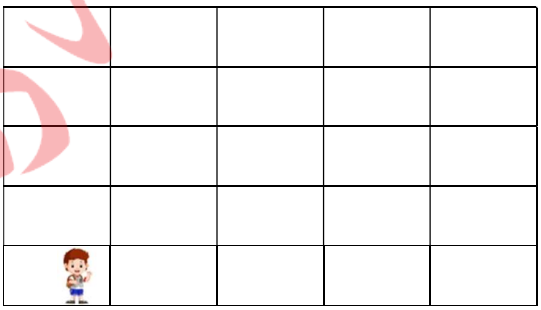
نشاط (٢)

ساعد الشخص للوصول إلى المكان المطلوب حسب الأوامر البرمجية



نشاط (٣)

ساعد الشخص للوصول للمكان المناسب حسب الأوامر البرمجية



نشاط (٤)

انظر إلى البرنامج التالي ثم أجب عن الأسئلة التالية:

١- كم مرة يتم تنفيذ لبنة تحرك إلى الأمام؟ .....

٢- كم مرة يتم تنفيذ لبنة أزرع المحصول؟ .....

٣- هل بالإمكان تقليل عدد اللبنات والحصول على النتيجة نفسها؟

.....

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم ١٠

أهداف الدرس

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

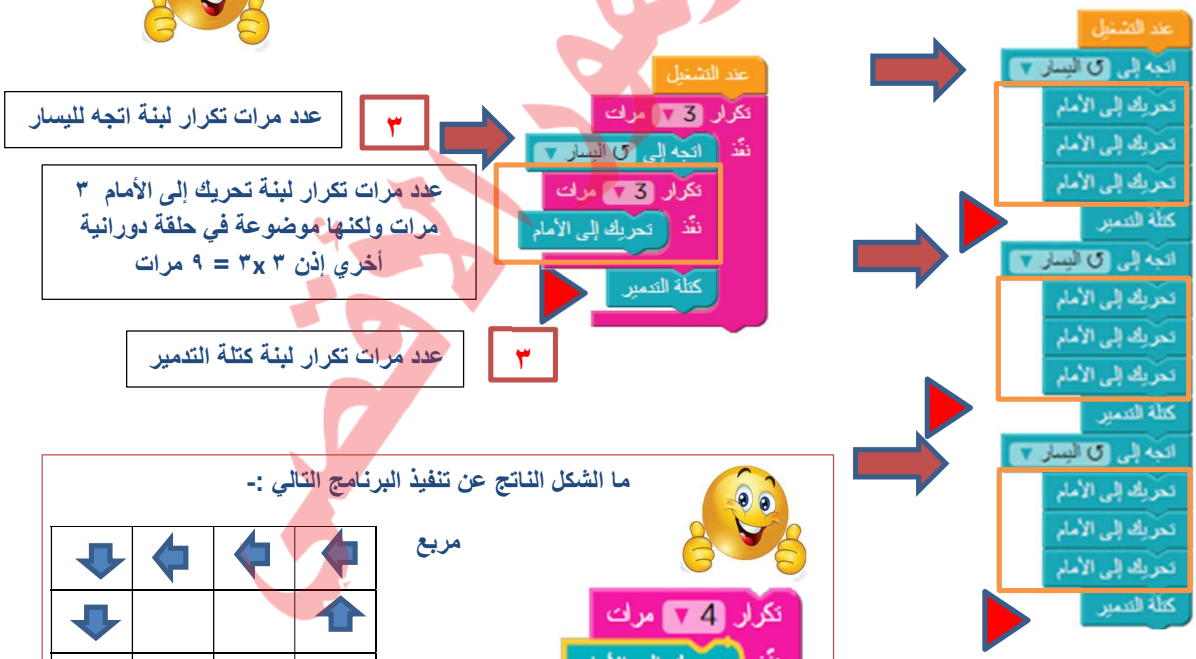
١- تمثل البرنامج باستخدام الحلقات الدورانية.

٢- تحسب عدد اللبنات في البرنامج.

المحتوى العلمي

عزيزي الطالب اقرأ المحتوى العلمي ثم أجب عن الأنشطة التالية:

- سنراجع الحلقة الدورانية ولبنة تكرار ثم سنستخدم لبنة تكرار لتمثيل البرامج التي تكرر فيها اللبنات ثم نحسب عدد اللبنات .
- الحلقة الدورانية: وسيلةٌ لتكرارِ أمرٍ أو مجموعةٍ من الأوامرِ عددًا محددًا من المَراتِ .
- التكرار : هي لبنةٌ لتنفيذِ الأمرِ أكثرَ من مرةٍ حسبَ العدَدِ المحَدَّدِ.



ما الشكل الناتج عن تنفيذ البرنامج التالي :-

مربع

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

نشاط (١)

أصل بين البرامج التي لها نفس الناتج

نشاط (٢)

انظر إلى البرنامج التالي ثم أجب عن الأسئلة التالية :

١- كم مرة يتم تنفيذ لبنة (تحريك إلى الأمام) ؟

.....

٢- كم مرة يتم تنفيذ لبنة (اتجه إلى اليمين)؟

.....

٣- عدد اللبنات في البرنامج ؟

.....

مع خالص تحياتي

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com