



مادة إثرائية لكتاب البرمجة

الصف السابع

الفصل الدراسي الأول

إعداد لجنة الحاسوب في المنطقة الوسطى

محمد الفليت أديب الراعي موسى الهباش نجلاء الصالحي داليا الحاج

فادي أبوعون محمد الخريبي رزان جبر دينا أبوعلوان

إشراف المختص التربوي

أمجد البهنساوي

العام الدراسي ٢٠١٩ - ٢٠٢٠ م

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة:

(١) لغة برمجة رسومية مجانية ومفتوحة المصدر تسمح بإنشاء الألعاب والقصص التفاعلية والرسوم المتحركة:

أ. جافا ب. ++C ج. سكراتش د. ليس مما سبق

(٢) أهم المزايا التي تقدمها لغة سكراتش:

أ. بناء القصص التفاعلية ب. بناء الألعاب ج. إنتاج الرسوم المتحركة د. جميع ما سبق

(٣) تسمى مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع ب....

أ. المنصة ب. منطقة البرمجة ج. شريط الأدوات د. شريط القوائم

(٤) تحدد موضع الكائن على المنصة بالنسبة للإحداث السيني والصادي.

أ. ألواح اللبانات ب. الخلفية ج. منطقة البرمجة د. نقطة x,y

(٥) المساحة التي تتجمع بها مجموعات الاوامر:

أ. منطقة الكائنات ب. منطقة لبانات الأوامر ج. منطقة البرمجة د. منطقة المنصة

(٦) يدل الرمز  على :

أ. شريط الأدوات ب. اختيار اللغة ج. شريط التبويبات د. مجموعات الاوامر

(٧) مجموعة لبانات متصلة ببعضها البعض تقوم بالتحكم بالكائن

أ. مجموعات الاوامر ب. خلفية المنصة ج. منطقة الكائنات د. ليس مما سبق

(٨) يرمز الشريط  إلى

أ. شريط التبويبات ب. شريط القوائم ج. شريط الأدوات د. شريط اللغة

١. () نستطيع بناء القصص والألعاب الرسوم المتحركة من خلال برمجة سكراتش.
٢. () تعتبر سكراتش لغة برمجة مغلقة المصدر.
٣. () من الضروري تنزيل برنامج Adobe Air قبل تنصيب سكراتش.
٤. () تمكنا بيئة العمل سكراتش من تصميم مشاريع في إطار فردي أو جماعي عبر الانترنت online.
٥. () يمكن تنصيب بيئة سكراتش scratch offline editor في حال عدم امتلاكك اتصالاً مباشراً بالإنترنت.
٦. () تعتبر منطقة البرمجة هي مساحة العمل التي تعرض نتيجة تنفيذ مجموعات الاوامر
٧. () اللبنة هي أمر برمجي ينفذ مهمة معينة.
٨. () يتم تركيب مجموعات الاوامر في منطقة المنصة.
٩. () الكائن الافتراضي في بيئة سكراتش هو العصفور.
١٠. () تتيح بيئة سكراتش إمكانية اختيار العديد من الكائنات وخلفيات المنصة.

السؤال الثالث : أجب عن الأسئلة التالية؟

أ. ما المقصود بالبرنامج مفتوح المصدر؟

ب. وضح المزايا التي تقدمها بيئة البرمجة سكراتش؟

السؤال الرابع : أكتب المصطلح العلمي:

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

٢- (.....) هو الشخص الذي يقوم بإعداد البرامج من خلال أوامر برمجية يكتبها للحاسوب.

٣- (.....) هي اللغة التي يستخدمها المبرمج أثناء كتابة الأوامر والتعليمات البرمجية.

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

٥- (.....) هي المنطقة التي تحوي جميع الكائنات في المشروع.

٦- (.....) هي أشكال أو رسومات يمكن برمجتها وجعلها تتحرك أو تعزف موسيقى أو تتفاعل مع

غيرها من الكائنات .

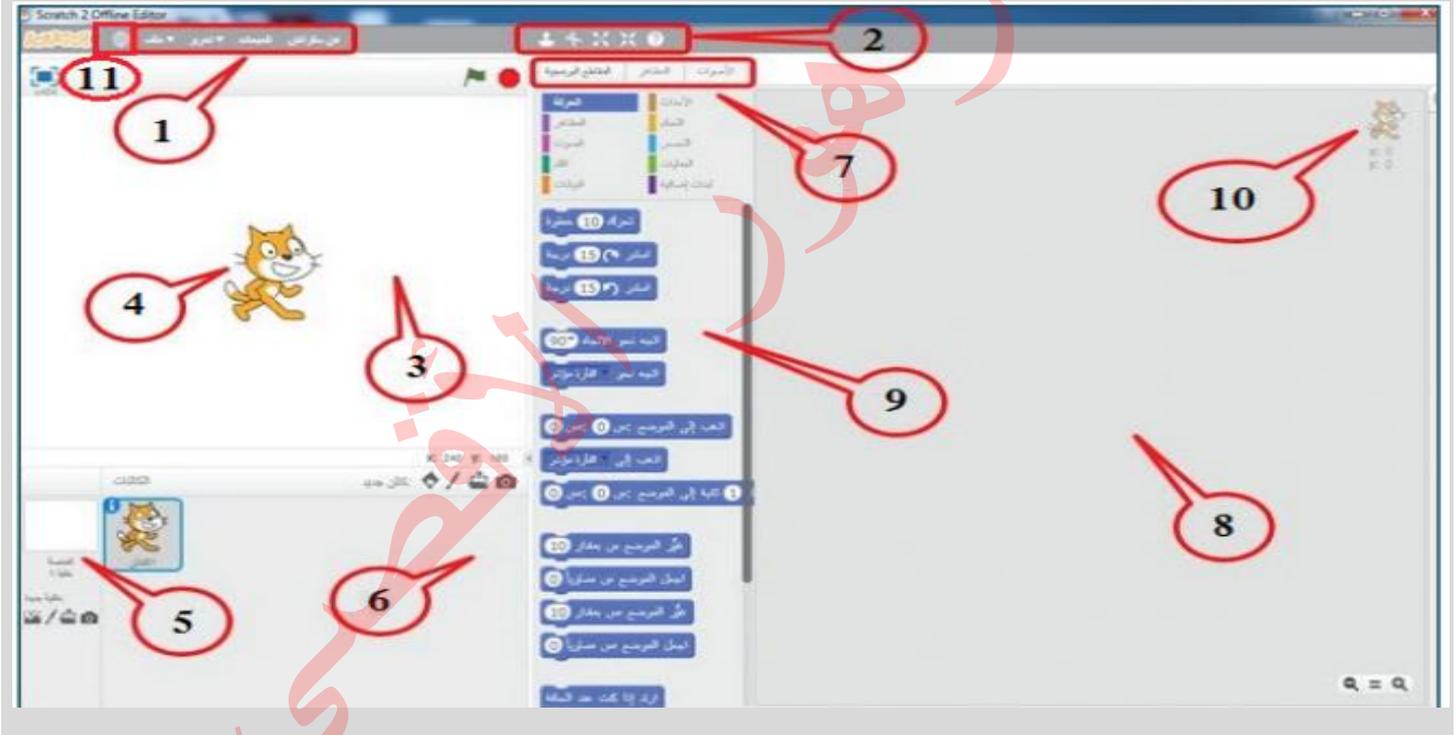
٧- (.....) هي صورة تظهر في خلفية منطقة المنصة.

٨- (.....) هي أمر برمجي لإنجاز مهمة معينة.

٩- (.....) مجموعة لبنات متصلة تقوم بالتحكم بالكائن.

١٠- (.....) هي المنطقة التي تتجمع بها مجموعات الاوامر

السؤال الخامس : وضح دلالة ما يشار إليه في واجهة سكراتش؟



- ١
..... ٢
..... ٣
..... ٤
..... ٥
..... ٦
..... ٧
..... ٨
..... ٩
..... ١٠
..... ١١

التعامل مع الملفات في سكراتش

السؤال الأول : ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة:

(١) لحفظ ملف في برنامج سكراتش نختار الأمر (حفظ) من قائمة

(أ) تحرير (ب) ملف (ج) تلميحات (د) عن سكراتش

(٢) الرمز  في برنامج سكراتش يستخدم

(أ) تغيير اللغة (ب) حفظ ملف (ج) إنشاء ملف جديد (د) فتح الملف

(٣) عند حفظ ملف في برنامج سكراتش يكون امتداد المشروع

(أ) Doc (ب) JPG (ج) SB (د) CD



(٤) في برنامج سكراتش، تظهر لك القائمة «حفظ المشروع» عند

(أ) طلب فتح ملف (ب) إنشاء ملف جديد أثناء (ج) حفظ ملف (د) (أ + ب)

موجود على الحاسوب العمل على المنصة.

(٥) يمكن التراجع عن أمر «فتح» ملف من خلال اختيارك في قائمة «حفظ المشروع»

(أ) حفظ (ب) عدم الحفظ (ج) إلغاء الأمر (د) ليس مما سبق

السؤال الثاني: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة:

(١) () يعد تخزين الملفات وحفظها من العمليات المهمة في برنامج سكراتش.

(٢) () في برنامج سكراتش، يتم فتح ملف عن طريق اختيار الأمر «فتح» من قائمة ملف.

(٣) () يتم تغيير لغة برنامج سكراتش من خلال قائمة ملف.

(٤) () نختار قائمة تحرير للحصول على تلميحات وبعض الشروحات والأمثلة.

(٥) () في برنامج سكراتش، لحفظ ملف باسم جديد نختار الأمر (حفظ باسم).

(ملف - تغيير اللغة - عن سكراتش - حفظ المشروع - جديد - تحرير)

- (١) عند إنشاء ملف جديد أثناء عملك على المنصّة تظهر لك القائمة
- (٢) في برنامج سكراتش لإنشاء ملف جديد نختار الأمر (.....) من قائمة ملف.
- (٣) قائمة تعطيك مقدمة عن برنامج سكراتش عن طريق فتح إحدى صفحات موقع سكراتش.
- (٤) في برنامج سكراتش، يتم حفظ ملف عن طريق اختيار الأمر «حفظ» أو «حفظ باسم» من قائمة
- (٥) تستخدم القائمة  في برنامج سكراتش لـ

السؤال الرابع: أجب عما يلي:

✚ في برنامج سكراتش، ما الفرق بين الأمر حفظ وحفظ باسم؟

.....

.....

✚ عند حفظ ملف في برنامج سكراتش، ما الفرق بين الامتداد SB، SB2؟

.....

.....

الدرس الثاني : القلم

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

- ١- () نستطيع من خلال برنامج سكراتش رسم الأشكال الهندسية المختلفة.
- ٢- () لا يمكن تغيير محتويات بعض اللبنة.
- ٣- () تستخدم اللبنة "أنزل القلم" لرسم الخطوط كما يفعل قلمك عند انزاله على الورقة.
- ٤- () يتم إزالة أثر القلم باستخدام لبنة " مسح".
- ٥- () لبنة "أنزل القلم" تعمل بنفس وظيفة لبنة " ارفع القلم".
- ٦- () يبلغ عرض المنصة ٣٦٠ خطوة بينما طولها ٤٨٠ خطوة.
- ٧- () الموقع الافتراضي للكائن هو مركز المنصة (٠،٠).
- ٨- () عند الضغط على اللبنة التي تم إدارجها للكائن يتم تنفيذ الأمر ويظهر ذلك على المنصة.
- ٩- () يحمل الكائن قلماً، يَحُطُّ به خطَّ سيره إذا كان القلم مرفوعاً، ولا يظهر حَظَّ سير الكائن إذا كان القلم نازلاً.

السؤال الثاني : أكتب المصطلح الدالة عليه العبارات التالية:

- ١- المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل.
- ٢- تعمل على تغيير مكان الكائن اعتماداً على احداثيات معينة.
- ٣- تعمل على تغيير اتجاه الكائن بزوايا معينة.
- ٤- لبنة تستخدم لرسم الخطوط.
- ٥- لبنة تستخدم لإزالة أثر القلم عن المنصة.

١- تحتوي مجموعات الاوامر "الحركة" على لبنات

أ- الحركة ب-الاتجاه ج-الموضع د- جميع ما سبق

٢- لبنة تعمل على تحريك الكائن ٧٠ خطوة

أ- تحرك 70 خطوة ب- استتر 70 درجة ج- استتر 70 درجة د- اذهب إلى الموضع :س 70 :ص 1

٣- لبنة **أزل القلم** توجد في مجموعات الاوامر :

أ- الحركة ب-التحكم ج-القلم د- المظاهر

٤- لبنة تستخدم لتحريك الكائن بعدد خطوات مساوٍ للقيمة المدخلة

أ- تحرك خطوه ب- استتر درجة ج- اجعل الموضع س مساويًا د- اذهب إلى الموضع :س :ص

٥- لبنة تستخدم لرسم الخطوط كما يفعل قلمك عند انزاله على الورقة.

أ- أزل القلم ب- ارفع القلم ج- امسح د- اطبع

٦- لبنة تستخدم لإزالة آثار القلم عن المنصة عدا الكائنات.

أ- أزل القلم ب- ارفع القلم ج- امسح د- اطبع

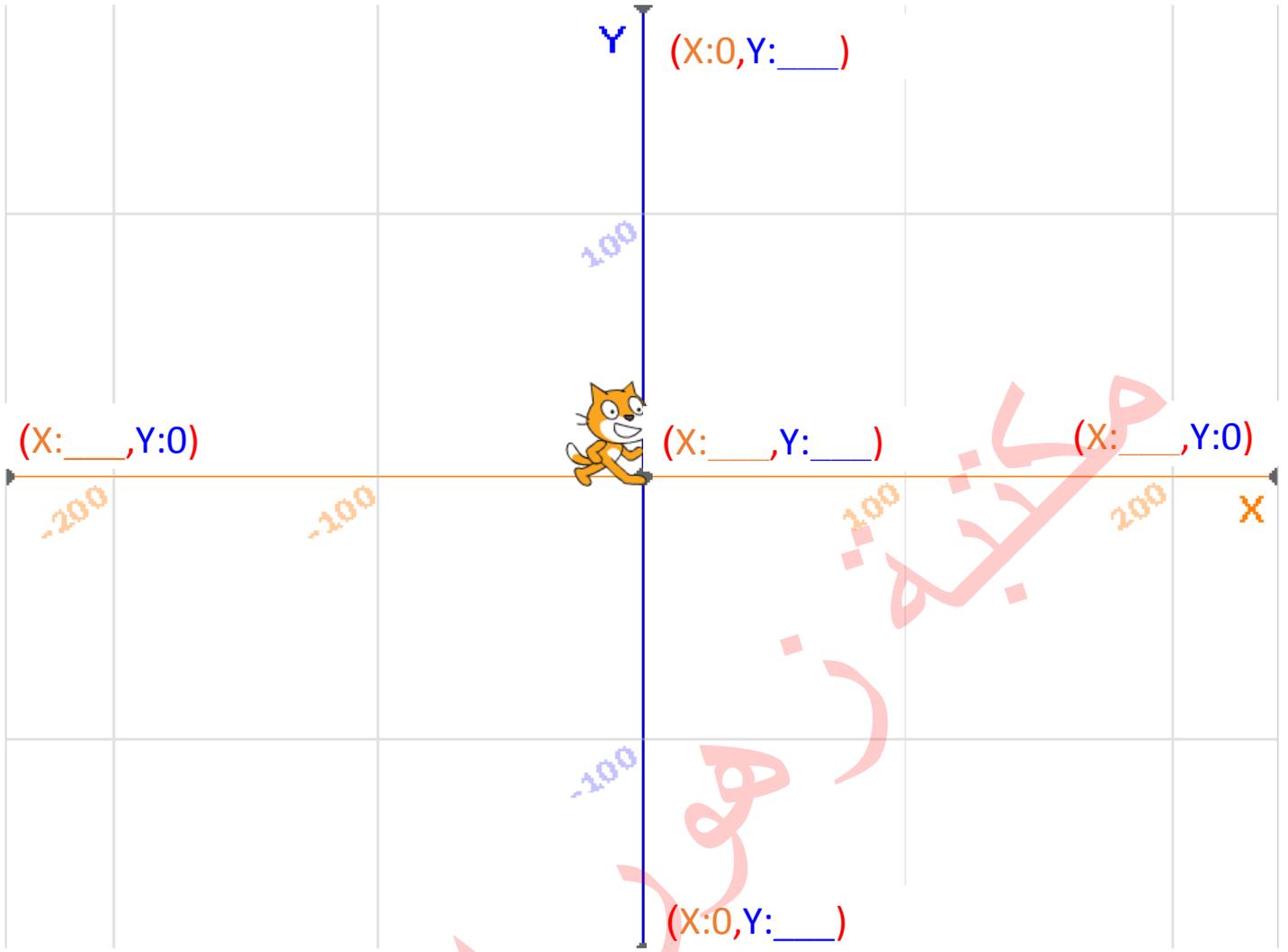
٧- لبنة تعمل عكس عمل لبنة "انزل القلم".

أ- غير حجم القلم بمقدار 1 ب- ارفع القلم ج- امسح د- اطبع

٨- يتم نقل الكائن الى نقطة مركز المنصة (نقطة الأصل) من خلال استخدام اللبنة

أ- اذهب إلى الموضع :س 0 :ص 0 ب- اذهب إلى الموضع :س 5 :ص 5 ج- اذهب إلى الموضع :س -10 :ص -10 د- اذهب إلى الموضع :س 20 :ص 20

السؤال الرابع : تشبه منصة سكراتش ورقة الرسم البياني، في الصورة التالية أكتب أبعاد المنصة (X,Y):



السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يلي

١. توجد لبنة الأمر			اذهب إلى الموضع :س 0 ص 0	في مجموعات الاوامر
أ. الحركة	ب. المظاهر	ج. القلم		
٢. للانتقال إلى نقطة مركز المنصة نختار لبنة الأمر				
أ. اذهب إلى الموضع :س 100 ص 100	ب. اتجه نحو الاتجاه 0	ج. اذهب إلى الموضع :س 0 ص 0		
٣. لمسح المنصة نختار لبنة الأمر				
أ. أزل القلم	ب. امسح	ج. ارفع القلم		
٤. عند ادراج لبنة الأمر			تحرك 240 خطوة	يتحرك الكائن إلى المنصة
أ. منتصف	ب. يمين	ج. يسار		
٥. لتحريك الكائن إلى الخلف نستخدم الإشارة في لبنة				
د. الموجبة	هـ. المائلة	و. السالبة		

السؤال الثاني : أكمل الفراغات التالية بما يناسبة :

- (١) تشبه منصة سكراتش
- (٢) تبلغ المسافة من نقطة المنتصف إلى أقصى اليمين و اليسار خطوة ، بينما تبلغ المسافة من نقطة المنتصف إلى الأعلى و الأسفل خطوة .
- (٣) لمسح المنصة نستخدم لبنة الأمر من مجموعات الاوامر

٤) يسمى الموضوع في لبنة الأمر ب

٥) و من مجموعات الاوامر

.....

السؤال الثالث : ماذا يحدث عند :

(١) تحرك -240 خطوة الإشارة السالبة في لبنة الأمر

انذهب إلى الموضوع: س: 0 ص: 0

(٢) استخدام لبنة الأمر

السؤال الرابع : ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة و علامة × أمام العبارة الخطأ:

(١) () يشترط أن يكون موقع الكائن في نقطة مركز المنصة دائماً .

(٢) () ينتقل الكائن من موقعه إلى اخر على المنصة من خلال تحديد قيمة س فقط .

(٣) () تشبه منصة سكراتش ورقة الرسم البياني .

(٤) () تبلغ المسافة من نقطة المنتصف إلى الأعلى و الأسفل ١٨٠ خطوة

(٥) () لمسح المنصة نستخدم لبنة الأمر **امسح** .

(٦) () يمكن تغيير موضع الكائن باستخدام الفأرة .

(٧) () توجد لبنة الأمر **امسح** في مجموعات الاوامر التحكم .

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يلي

١. لتغيير حجم القلم نستخدم لبنة الأمر		
د. اجعل حجم القلم مساويًا 40	هـ. اجعل لون القلم مساويًا 110	و. غيّر حجم القلم بمقدار 1
٢. يكون الكائن عند الوصول إلى حدود حافة المنصة عند استخدام لبنة الأمر		
د. مقلوباً	هـ. مائلاً	و. معتدلاً
٣. للتحكم باتجاه حركة الكائن نحو اليمين نختار لبنة الأمر		
د. اتجه نحو الاتجاه -90	هـ. اتجه نحو الاتجاه 90	و. اتجه نحو الاتجاه 0

السؤال الثاني : أكمل الفراغات التالية بما يناسبة :

١. اتجاه الكائن داخل المنصة يعتمد على القيمة المحددة بلبنة الأمر المجاورة
٢. لتحريك الكائن إلى أعلى نستخدم لبنة الأمر ونختار القيمة بينما لتحريك الكائن إلى أسفل نختار القيمة
٣. لمسح المنصة نستخدم لبنة الأمر
٤. لمنع خروج الكائن عن حدود الحافة نستخدم لبنة الأمر
٥. لمنع ارتداد الكائن مقلوباً عند الوصول للحافة نستخدم لبنة الأمر
٦. كلما زادت قيمة حجم القلم زاد الذي يرسمه القلم
٧. يتم تغيير حجم القلم بتغيير القيمة في لبنة الأمر
٨. لرسم خطوط بأحجام مختلفة نختار لبنة الأمر
٩. يتم الحصول على لبنة الأمر من مجموعات الاوامر

السؤال الثالث : ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة و علامة × أمام العبارة الخاطئة

١. () عند استخدام لبنة الأمر اجعل نمط النوران يسار - يمين يرتد الكائن بشكل مقلوب .
٢. () للتحكم بحجم القلم نختار لبنة الأمر اجعل حجم القلم مساويًا 40 .
٣. () كلما زادت قيمة حجم القلم قل سمك الخط الذي يرسمه القلم .

السؤال الرابع : ماذا يحدث عند :

ارتد إذا كتبت عند الحافة

بلبنة الأمر

اجعل نمط النوران يسار - يمين

١- اقتران لبنة الأمر

اجعل حجم القلم مساويًا 40

٢- استخدام القيمة ١٥ ، ٣٠ ، ٧٠ بشكل متتالي في لبنة الأمر

تحرك 100 خطوط

مع لبنة الأمر

اتجه نحو الاتجاه 0°

٣- ادراج لبنة الأمر

السؤال الخامس : وفق بين مجموعات الاوامر و استخدامها

لمنع ارتداد الكائن مقلوباً عند الوصول للحافة	()	<input type="checkbox"/> ارتد إذا كتبت عند الحافة	١-
لمنع خروج الكائن عن حدود الحافة	()	<input type="checkbox"/> اجعل حجم القلم مساويًا 40	٢-
للتحكم بحجم القلم	()	<input type="checkbox"/> اتجه نحو الاتجاه 90°-	٣-
تغيير حركة الكائن إلى اليسار	()	<input type="checkbox"/> اجعل نمط النوران <input type="checkbox"/> يسار - يمين	٤-

السؤال الأول: أكمل الفراغ

- (١) يتغير القلم بتغير القيمة العددية في لبنة . اجعل لون القلم مساوياً 110
- (٢) يبلغ عدد الألوان ودرجاتها اللونية المختلفة التي تدعمها منصة سكراتش لوناً.
- (٣) كلما زادت قيمة حجم القلم سمك الخط الذي يرسمه القلم.

السؤال الثاني: وفق بين مجموعات الاوامر والاستخدام المناسب لها

مجموعات الاوامر	الاستخدام المناسب للبنة
(١) اجعل لون القلم مساوياً 0	() تحديد حجم القلم وفق قيمة محددة.
(٢) غير حجم القلم بمقدار 1	() تحديد لون القلم وفق قيمة محددة.
(٣) اجعل لون القلم مساوياً	() تغيير سماكة خط الرسم بمقدار محدد.
(٤) اجعل حجم القلم مساوياً 1	() تحديد لون القلم اعتماداً على اللون المحدد من منتقى الألوان.

السؤال الثالث: رتب خطوات تغيير لون القلم اعتماداً على اللون المحدد من منتقى الألوان

- () يظهر اللون المختار في اللبنة البرمجية اجعل لون القلم مساوياً في مجموعات الاوامر القلم.
- () يظهر مؤشر الفأرة على شكل يد لحين اختيار أي لون من المنصة.
- () يعود مؤشر الفأرة إلى شكله السهمي كما كان بدايةً.
- () الضغط على مربع اللون في لبنة اجعل لون القلم مساوياً

مجموعات الاوامر	القطعة المستقيمة
<p>امسح</p> <p>أنزل القلم</p> <p>اجعل حجم القلم مساويًا 50</p> <p>تحرك 70 خطوة</p>	<p>()</p> <p>(١)</p> 
<p>امسح</p> <p>أنزل القلم</p> <p>اجعل حجم القلم مساويًا 5</p> <p>تحرك 70 خطوة</p>	<p>()</p> <p>(٢)</p> 
<p>امسح</p> <p>أنزل القلم</p> <p>اجعل حجم القلم مساويًا 20</p> <p>تحرك 70 خطوة</p>	<p>()</p> <p>(٣)</p> 

السؤال الأول: أكمل الفراغ

- (١) استخدم ل الكائن باتجاه عقارب الساعة .
استمر 90 درجة
- (٢) استخدم ل الكائن باتجاه عقارب الساعة .
استمر 90 درجة
- (٣) لرسم زاوية حادة تكون قيمة الاستدارة من ٩٠ درجة.
- (٤) لرسم زاوية منفرجة تكون قيمة الاستدارة من ٩٠ درجة.
- (٥) لرسم زاوية قائمة تكون قيمة الاستدارة من ٩٠ درجة.

السؤال الثاني: ارسم الشكل الناتج عن اللبانات التالية

الرسم الناتج	مجموعات الاوامر	
	اتجه نحو الاتجاه 90 أزل القلم تحرك 70 خطوة استمر 90 درجة تحرك 70 خطوة	(١)
	اتجه نحو الاتجاه 90 أزل القلم تحرك 70 خطوة استمر 90 درجة تحرك 70 خطوة	(٢)
	أزل القلم تحرك 70 خطوة استمر 90 درجة تحرك 70 خطوة استمر 90 درجة تحرك 70 خطوة استمر 90 درجة تحرك 70 خطوة	(٣)

وظيفة اللبنة	مجموعات الاوامر	الترتيب
	تحرك 70 خطوة	
	امسح	
	حدد نقر	
	استقر 90 درجة	
	تحرك 70 خطوة	
	أزل القلم	

السؤال الأول: أكمل الفراغ

(١) يمثل التكرار أحد لبنات أمر مجموعات الاوامر ، وله قيمة تعبر عن مرات تنفيذ الأوامر بداخله.

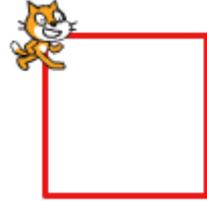
(٢) أثناء رسم الأشكال ، فإن الدورة الكاملة للكائن تكافئ درجة.

(٣) الكائن يستدير حسب قيمة الزاوية

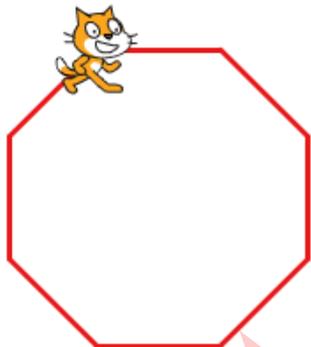
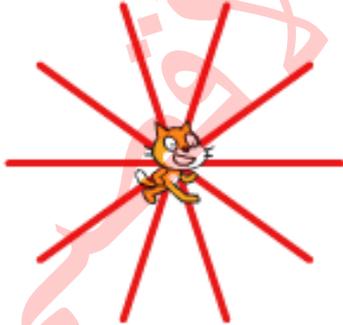
(٤) لرسم شكل مضلع منتظم نقوم بقسمة درجة على عدد أضلاع المضلع (مرات التكرار) ، وبالتالي تكون القيمة الناتجة هي استدارة الكائن لرسم ذلك المضلع.

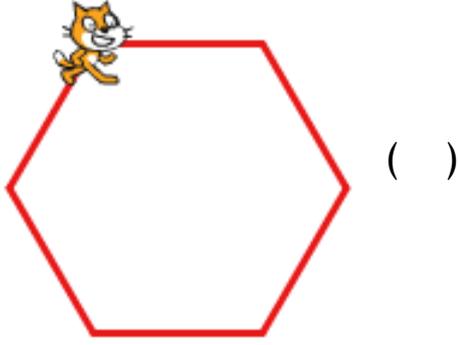
السؤال الثاني: رتب مجموعات الاوامر لتحصل على مجموعات الاوامر يساعد الكائن على رسم الشكل

الشكل (الناتج على المنصة)	الحل (مجموعات الاوامر)	مجموعات الاوامر
	()	

		
--	--	---

السؤال الثالث: وفق بين مجموعات الاوامر من العمود (أ) بالنتائج المناسب والمتوقع ظهوره على المنصة من العمود (ب)

<p>(ب)</p>  <p>()</p>	<p>(أ)</p>  <p>(١)</p>
 <p>()</p>	 <p>(٢)</p>



```
اتجه نحو الاتجاه 90
امسح
أزل القلم
اجعل حجم القلم مساوياً 3
اجعل لون القلم مساوياً
كّرر 10 مرة
تحرك 70 خطوة
تحرك -70 خطوة
استدر 36 درجة
```

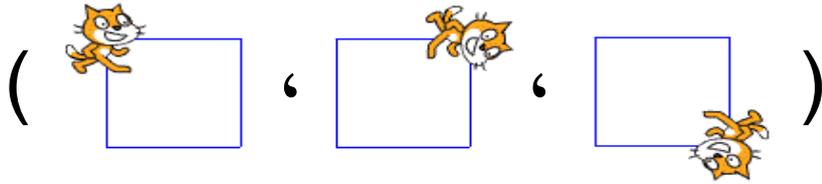
(٣)

مكتبة زهور الأقصى

السؤال الرابع: تتبع مجموعات الاوامر التالي واختر اتجاه المناسب مما بين الأقواس بعد التنفيذ:

```

امسح
أنزل القلم
اتجه نحو الاتجاه 90
كّرر 6 مرة
تحرك 70 خطوة
استدر 90 درجة
    
```



السؤال الخامس: صحح الخطأ البرمجي في العمود الأول لتحصل على النتيجة المقابلة في العمود الثاني:

مجموعات الاوامر الصحيح	النتيجة	مجموعات الاوامر
		<pre> امسح أنزل القلم كّرر 3 مرة تحرك 80 خطوة استدر 60 درجة </pre>
		<pre> امسح أنزل القلم اتجه نحو الاتجاه 90 كّرر 4 مرة تحرك 80 خطوة استدر 90 درجة </pre>

الدرس الثالث : التكرارات (الحلقة الدورانية) وفترة الانتظار ثانياً: فترة الانتظار

السؤال الأول: رتب اللبنات الآتية تصاعدياً حسب زمن الانتظار:

انتظر 0.5 ثانية

انتظر 15 ثانية

انتظر 1.5 ثانية

()

()

()

انتظر 2 ثانية

انتظر 0.25 ثانية

انتظر 2.25 ثانية

()

()

()

السؤال الثاني: أكمل الفراغ:

(١) لبنة الأمر تعمل على إيقاف زمني محدد للكائن قبل تنفيذ الأمر اللاحق مدة ١ ثانية.

(٢) تعتبر لبنة الأمر **انتظر 1 ثانية** أحد لبنات مجموعات الاوامر

السؤال الثالث: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

(١) () لا يمكن أن يكون زمن الإيقاف في لبنة الأمر **انتظر 1 ثانية** أجزاء من الثانية.

(٢) () كلما زاد وقت الانتظار زادت سرعة الكائن.