تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج الإماراتية

*للحصول على أوراق عمل لجميع الصفوف وجميع المواد اضغط هنا

https://almanahj.com/ae

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف الرابع اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/4

* للحصول على جميع أوراق الصف الرابع في مادة تصميم ولجميع الفصول, اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/4design

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف الرابع في مادة تصميم الخاصة بـ الفصل الأول اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/4design1

* لتحميل كتب جميع المواد في جميع الفصول لـ الصف الرابع اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/grade4

* لتحميل جميع ملفات المدرس مريم المزروعي اضغط هنا

للتحدث إلى بوت المناهج على تلغرام: اضغط هنا

https://t.me/almanahj_bot

United Arab Emirates
Ministry of Education

الإمـــارات العـربيـة المتحدة
وزارة التـربيـــة والتعليـــم

YEAR OF ZAYED
عـــام زايـــد

قطاع العمليات المدرسية
المجلس التعليمي 1 / نطاق 4
مدرسة أذن للتعليم الأساسي - ح1

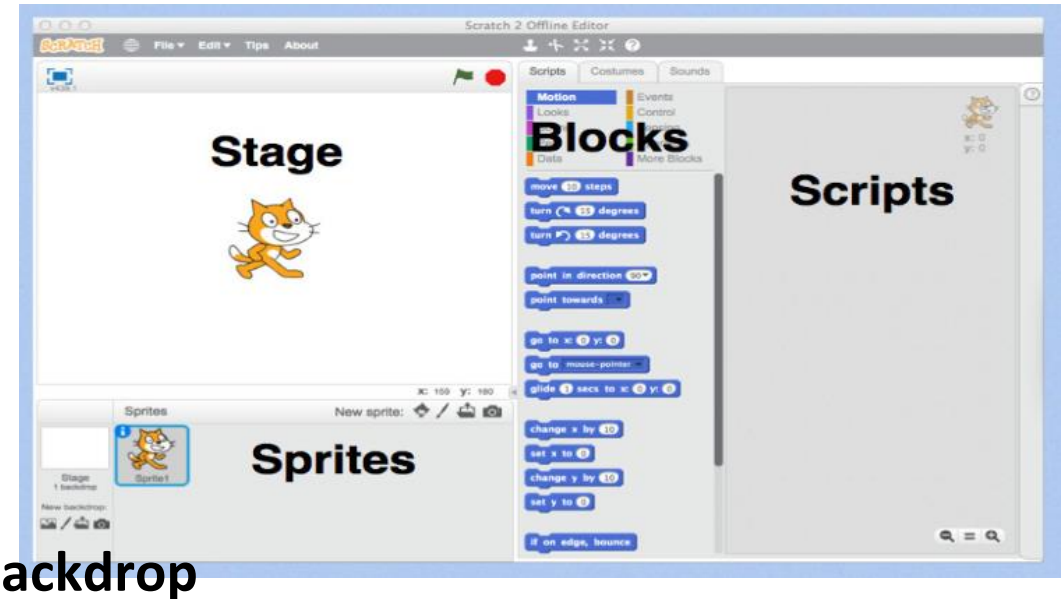
User manual for

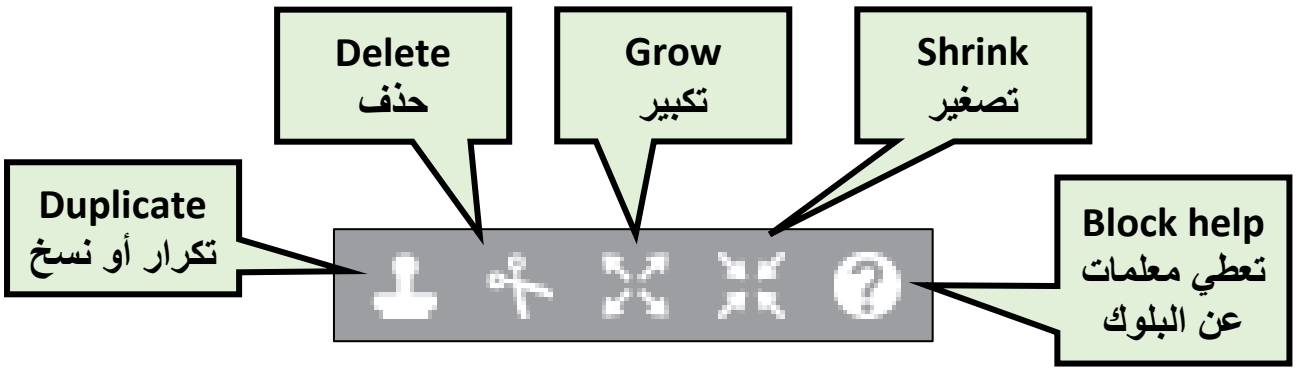
Grade 4

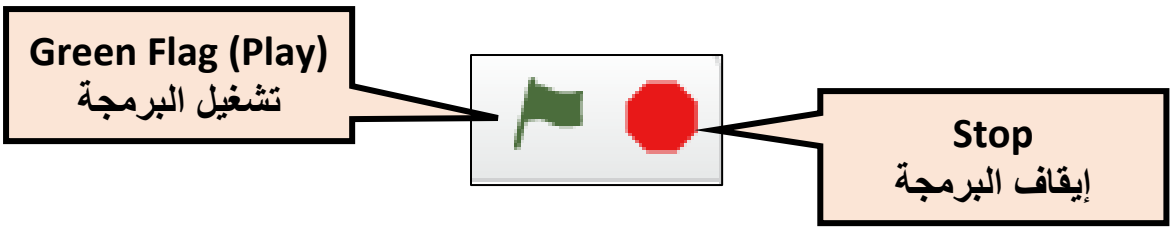
Done by: Design and Technology Teacher

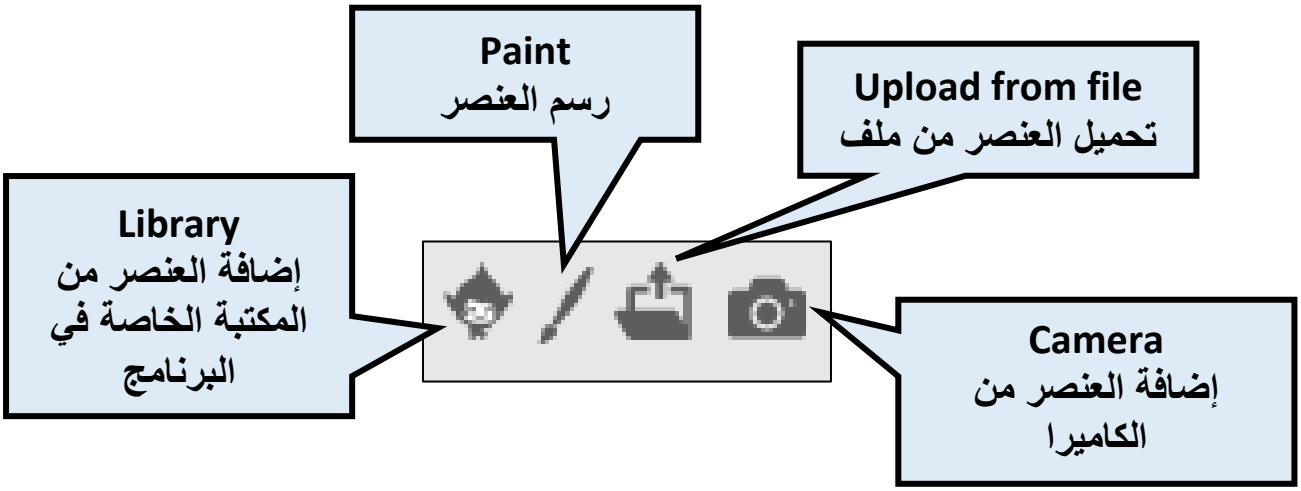
Maryam Al mazrouei

Scratch interface parts (أجزاء واجهة البرنامج)

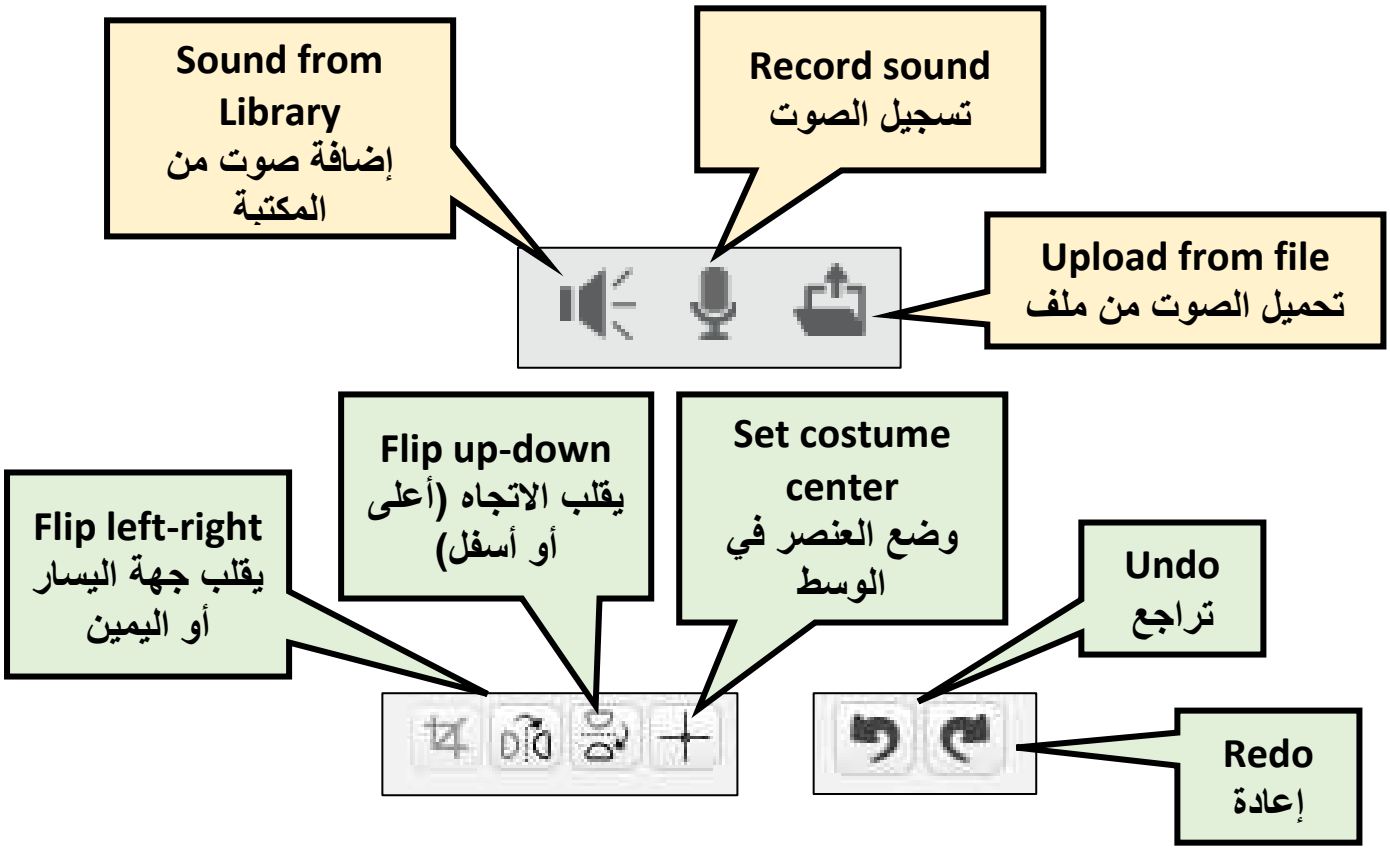


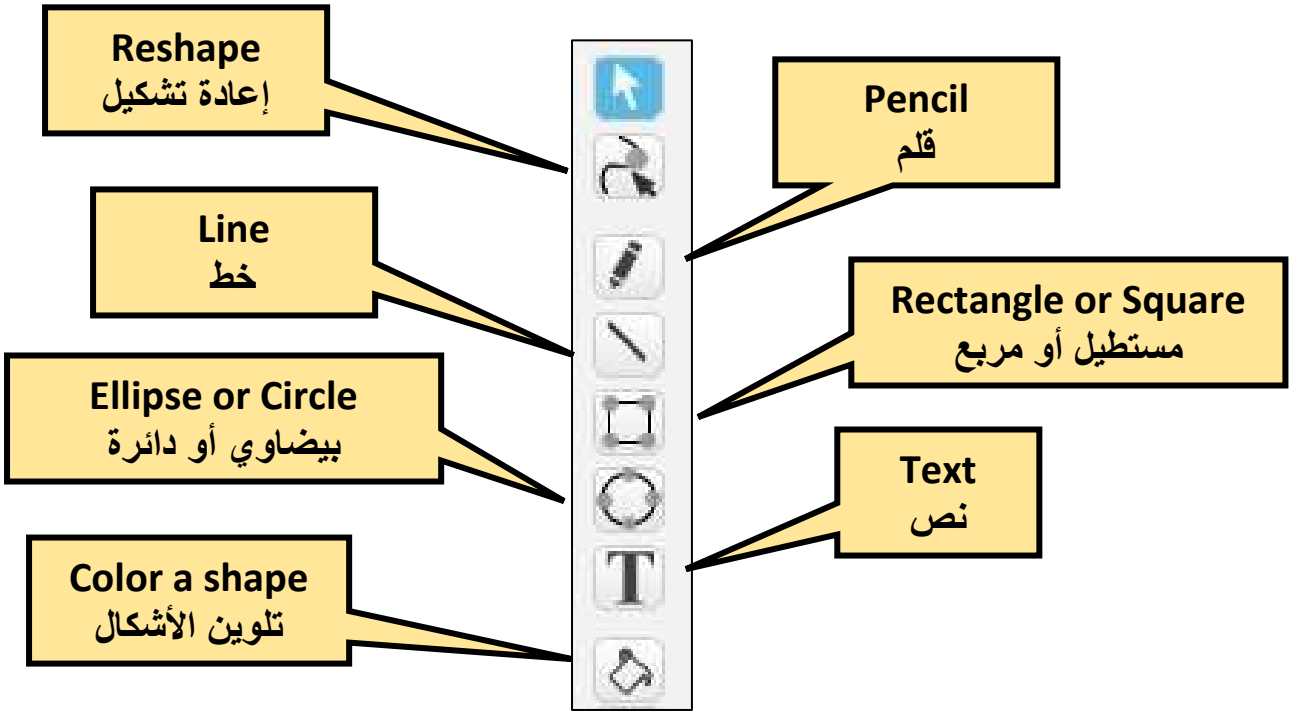




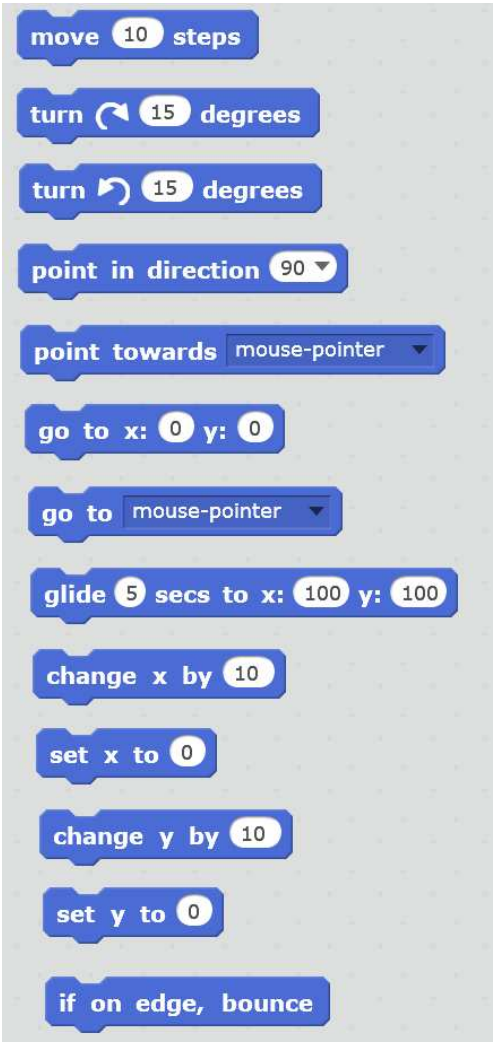


إعداد وتصميم: مريم المزروعي – معلمة التصميم و التكنولوجيا

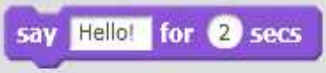
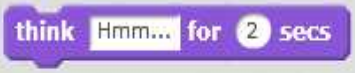
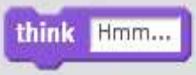
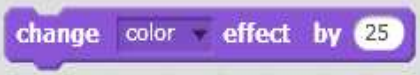
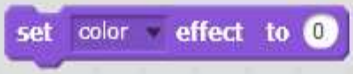
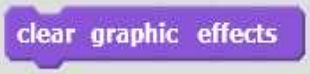
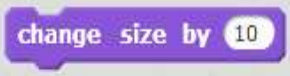
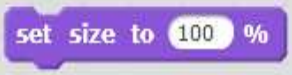
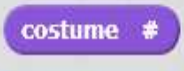
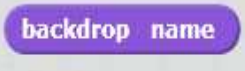

Sound from Library
إضافة صوت من المكتبة
Record sound
تسجيل الصوت
Upload from file
تحميل الصوت من ملف
Flip left-right
يقلب جهة اليسار أو اليمين
Flip up-down
يقلب الاتجاه (أعلى أو أسفل)
Set costume center
وضع العنصر في الوسط
Undo
تراجع
Redo
إعادة


Reshape
إعادة تشكيل
Pencil
قلم
Line
خط
Rectangle or Square
مستطيل أو مربع
Ellipse or Circle
بيضاوي أو دائرة
Text
نص
Color a shape
تلوين الأشكال

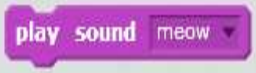
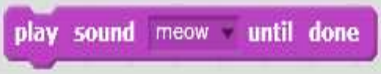
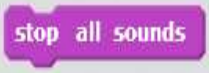
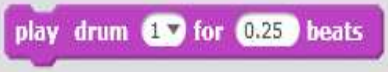
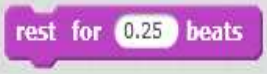
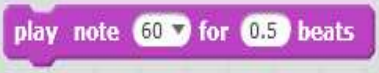
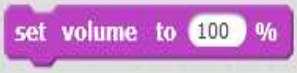
Block Menus explanation (شرح قوائم البلوكات)

Motion	
	تحريك الشخصية أو العنصر عدد من الخطوات
	الالتفاف من اليسار إلى اليمين بقدر زاوية معينة
	الالتفاف من اليمين إلى اليسار بقدر زاوية معينة
	الاتجاه ناحية (اليمين - اليسار - الأعلى - الأسفل)
	الاتجاه ناحية المؤشر أو أي شخصية مختارة
	تغيير الموقع حسب احداثيات الـ (x) و الـ (y)
	التحرك باتجاه المؤشر أو الشخصية المختارة
	التزحلق أو الزحف لوقت معين لموقع معين
	تغيير قيمة احداثيات الـ (x) بقدر معين
	تحديد قيمة احداثيات الـ (x)
	تغيير قيمة احداثيات الـ (y) بقدر معين
	تحديد قيمة احداثيات الـ (Y)
	إذا لمست الشخصية الحواف ترتد
	تحديد نوع دوران الشخصية
	قيمة إحداثيات الـ (x)
	قيمة إحداثيات الـ (y)
	اتجاه الشخصية أو العنصر

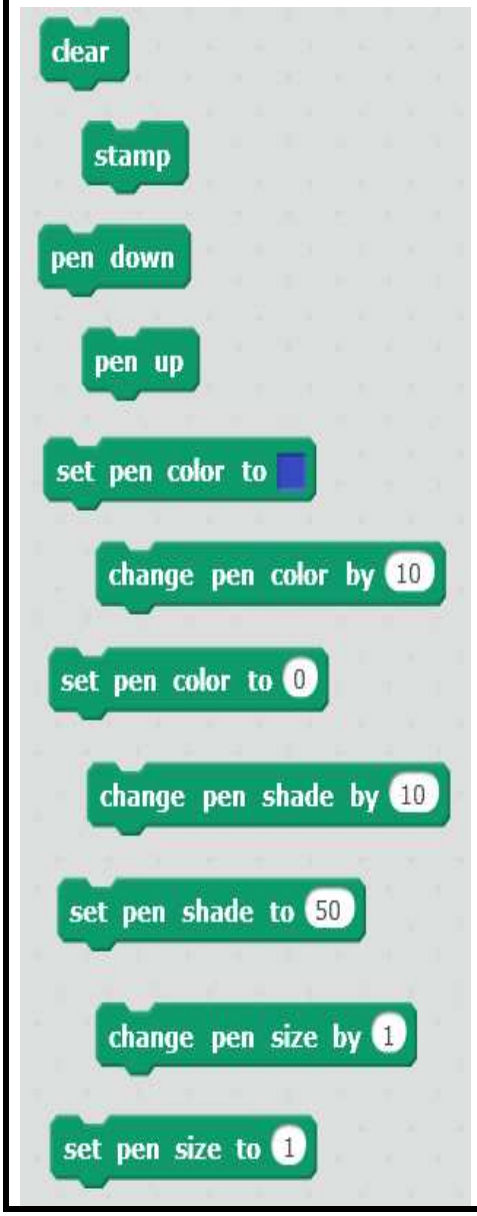
LOOKS

	تجعل الشخصية تقول ما يحدده المبرمج لوقت معين
	تجعل الشخصية تقول ما يحدده المبرمج
	تجعل الشخصية تفكر بما يحدده المبرمج لوقت معين
	تجعل الشخصية تفكر بما يحدده المبرمج
	إظهار الشخصية
	إخفاء الشخصية
	تغيير زي الشخصية (costume) إلى زي يختاره المبرمج
	تغير زي الشخصية إلى الزي التالي حسب الترتيب
	تغيير الخلفية إلى الخلفية التي يختارها المبرمج
	تغيير المؤثرات على الشخصية بقدر معين (رقم) مثل تغيير اللون أو السطوع أو غيرها
	اختيار المؤثرات على الشخصية بقدر معين (رقم) مثل تغيير اللون أو السطوع أو غيرها
	إلغاء المؤثرات التي تم تطبيقها في البلوكات السابقة
	تغيير حجم الشخصية بمقدار معين (رقم) إذا موجب يزيد الحجم وإذا سالب يصغر الحجم
	اختيار حجم الشخصية حسب نسبة حجمها الأصلي
	تغيير موقع الشخصية إلى الأمام إذا كانت خلف عنصر أو شخصية أخرى أو أكثر (طبقات)
	إرجاع الشخصية إلى الخلف حسب عدد الطبقات أو العناصر التي أمامها و التي يحدد عددها المبرمج
	رقم الزي الظاهر للشخصية
	اسم الخلفية الحالية
	قيمة حجم الشخصية مقارنةً بحجمها الأصلي

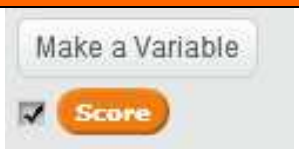
SOUND

	تشغيل صوت يختاره المبرمج قام بإضافته إلى قائمة الأصوات
	تشغيل صوت يختاره المبرمج إلى نهاية المقطع الصوتي
	إيقاف جميع الأصوات التي تم تشغيلها مسبقاً
	تشغيل صوت طبلة يختارها المبرمج من خلال اختيار رقم لوقت معين (Beats = وحدة الوقت في الموسيقى)
	إيقاف الصوت لوقت معين (Beats)
	تشغيل نغمة (نوتة) لوقت معين (Beats = وحدة الوقت في الموسيقى)
	اختيارآلة موسيقية من خلال اختيار رقم يظهر اسم الآلة بجانبه
	تغيير حجم الصوت بمقدار معين
	اختيار حجم الصوت حسب نسبة حجمه الأصلي
	يحدد حجم الصوت
	تغيير الإيقاع بقدر يحدده المبرمج
	اختيار الإيقاع لقيمة يحددها المبرمج
	قيمة الإيقاع

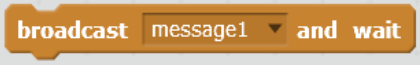
PEN

	يمسح أو ينظف الشاشة أو المسرح (Stage)
	يترك أثر للشخصية عند الحركة كطباعة الشخصية
	إنزال القلم على المسرح من أجل الكتابة أو الرسم
	رفع القلم من أجل إيقاف الكتابة أو الرسم
	اختيار لون للقلم
	تغيير لون القلم بمقدار يحدده المبرمج برقم
	اختيار لون القلم من خلال تحديد رقم حيث إن كل لون ينسب له رقم معين
	تغيير درجة لون القلم بمقدار يحدده المبرمج برقم
	اختيار درجة لون القلم من خلال تحديد رقم
	تغيير حجم القلم بمقدار يحدده المبرمج برقم
	اختيار حجم القلم من خلال تحديد رقم

DATA

	إنشاء متغير (Variable)
	في حالة أردنا أن يظهر المتغير في المسرح (Stage) نضع علامة صح بجانب المتغير
	قيمة المتغير (Variable)
	نحدد قيمة المتغير (Variable)
	نغير قيمة المتغير (Variable) بمقدار يحدده المبرمج
	إظهار المتغير (Variable) الذي يختاره المبرمج
	إخفاء المتغير (Variable) يختاره المبرمج
	إنشاء قائمة (List)
	في حالة أردنا أن تظهر القائمة في المسرح (Stage) نضع علامة صح بجانب القائمة
	القائمة
	إضافة قيمة يختارها أو يكتبها المبرمج للقائمة
	حذف ما يختاره المبرمج من القائمة
	إدخال قيمة يختارها أو يكتبها المبرمج و يحدد ترتيبها في القائمة باختيار رقم التسلسل
	استبدال قيمة يختارها المبرمج بتحديد رقم تسلسلها في القائمة بقيمة أخرى يكتبها أو يختارها
	قيمة معينة في القائمة يتم تحديدها حسب رقم تسلسلها
	قيمة طول القائمة أو عدد القيم الموجودة فيها
	إذا احتوت القائمة على قيمة معينة يحددها أو يختارها المبرمج
	إظهار القائمة
	إخفاء القائمة

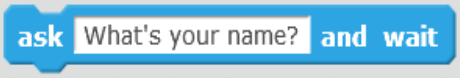
EVENTS

	تنفيذ البرمجة عند الضغط على العلم الأخضر
	تنفيذ البرمجة عند الضغط على أحد مفاتيح لوحة المفاتيح (Keyboard)
	تنفيذ البرمجة عند الضغط على الشخصية
	تنفيذ البرمجة عند تغيير الخلفية إلى الخلفية التي يختارها المبرمج
	تنفيذ البرمجة عند استقبال الرسالة التي يختارها المبرمج
	بث أو نشر رسالة مرتبطة بالحدث الذي يسبقها (Block) من خلال تسميتها باسم معين
	بث أو نشر رسالة مرتبطة بالحدث الذي يسبقها (Block) من خلال تسميتها باسم معين والانتظار

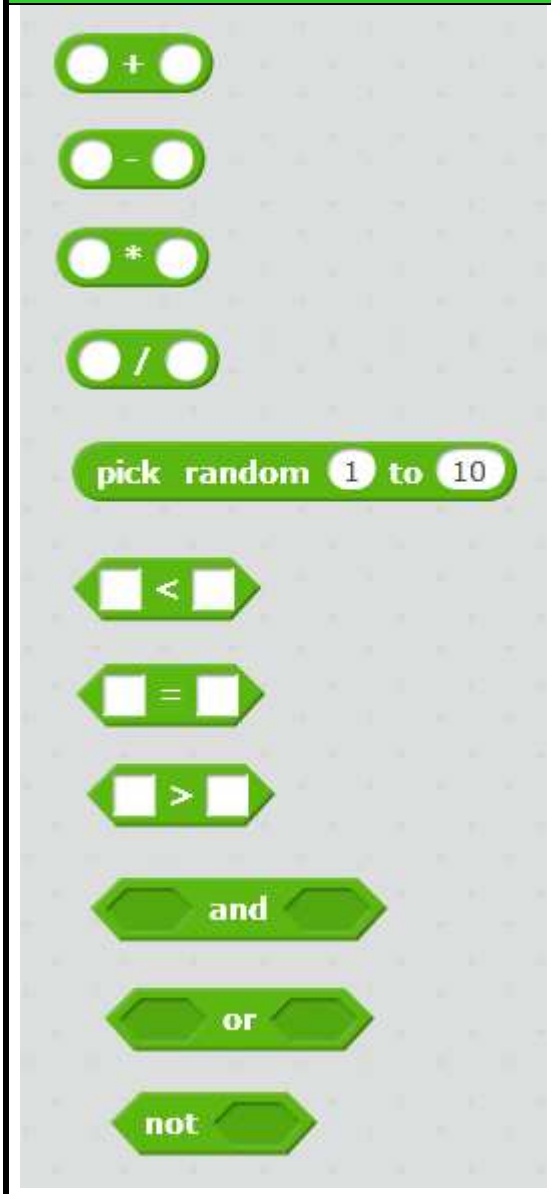
CONTROL

	الانتظار لمدة ثواني يحددها المبرمج
	تكرار البرمجة الموجودة داخل البلوك لعدد مرات يحددها المبرمج برقم
	تكرار البرمجة الموجودة ءئئ\\اسشش داخل البلوك إلا مالانهاية
	إذا تحقق الشرط في المعين تنفذ البرمجة التي في داخل البلوك
	إذا تحقق الشرط الذي في المعين تنفذ البرمجة في الجزء الأول من البلوك و إذا لم يتحقق الشرط تنفذ البرمجة في الجزء الثاني من البلوك
	الانتظار حتى يتحقق الشرط أو الحدث في المعين
	تكرار البرمجة الموجودة في داخل البلوك حتى يتحقق الشرط أو الحدث في المعين
	إيقاف البرمجة حسب ما يختار المبرمج
	تنفيذ البرمجة عندما يتم نسخ الشخصية
	عمل نسخة للشخصية نفسها أو شخصية اخرى يحددها المبرمج
	حذف هذه النسخة

SENSING

	إذا لمست الشخصية أحد العناصر التي يختارها المبرمج
	إذا لمست الشخصية لون يحدده المبرمج
	إذا لمس لون معين لون آخر
	قيمة المسافة بين الشخصية و أحد العناصر التي يختارها المبرمج إما أن تكون شخصية أخرى أو المؤشر
	إظهار شاشة سؤال يكتبه المبرمج يتم إدخال جواب له
	قيمة جواب السؤال السابق
	إذا تم الضغط على مفتاح يختاره المبرمج
	إذا تم الضغط على الماوس (Click)
	قيمة إحداثيات الـ (x) الخاصة بالمأشر (الماوس)
	قيمة إحداثيات الـ (y) الخاصة بالمأشر (الماوس)

OPERATORS

	قيمة جمع عددين أو قيمتين
	قيمة طرح عددين أو قيمتين
	قيمة ضرب عددين أو قيمتين
	قيمة قسمة عددين أو قيمتين
	قيمة عشوائية بين عددين أو قيمتين يحددهما المبرمج
	إذا كانت قيمة أصغر من قيمة
	إذا كانت قيمة تساوي قيمة
	إذا كانت قيمة أكبر من قيمة
	إذا تحقق الشرطين في المعينين
	إذا تحقق أحد الشرطين في المعينين
	إذا لم يتحقق الشرط المذكور في المعين

Exercises 1 (تدريب 1)

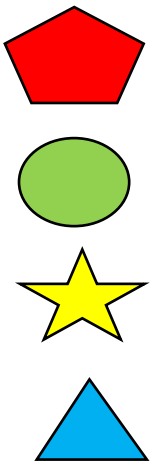
Match:

Star

Triangle

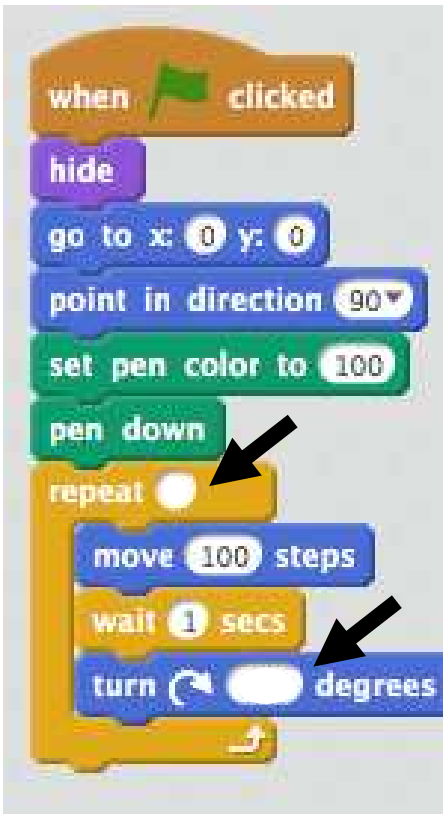
Pentagon

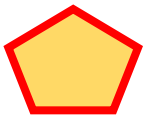
Circle

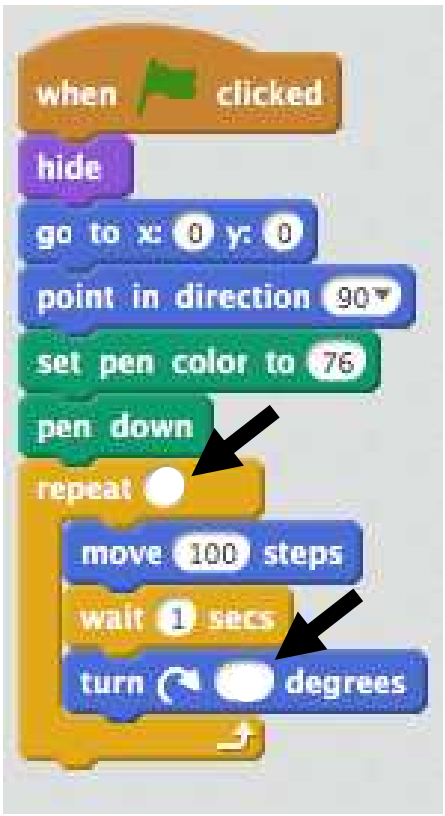


Fill in the blank:

72 - 3 - 120 - 5







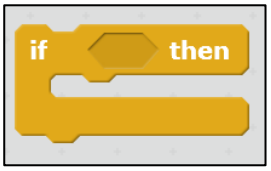
Exercises 2 (تدريب 2)

Match the blocks with the proper menu name:

- Pen
- Operators
- Data
- Sound
- Control
- Motion
- Events
- Sensing
- Looks

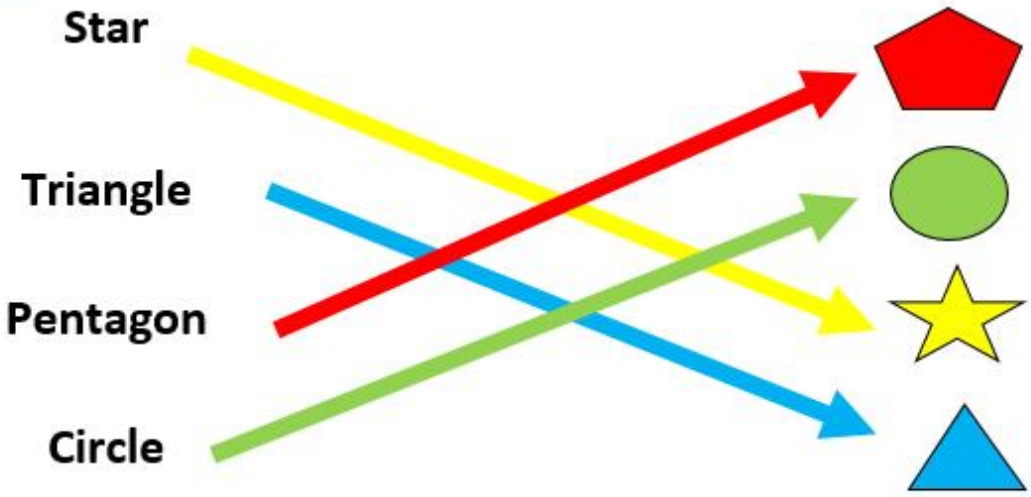
Exercises 3 (تدريب 3)

Match:



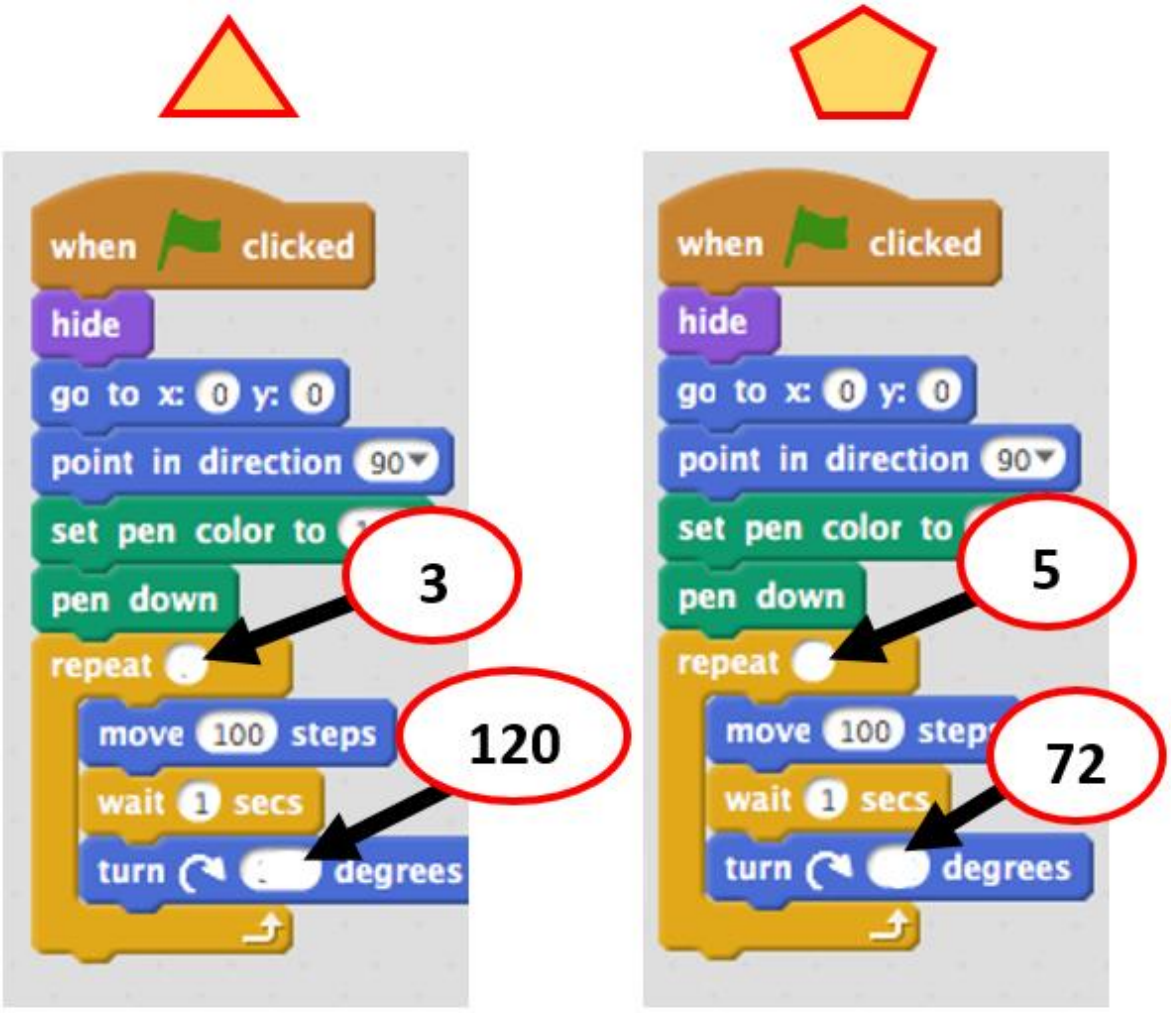
- Conditional Statement
- Sprites talk to other one
- Draw
- Variable
- Play music note
- Less than
- Sprites replay to ecah other
- Touch green color
- Follow the pointer
- Play drum

Match:

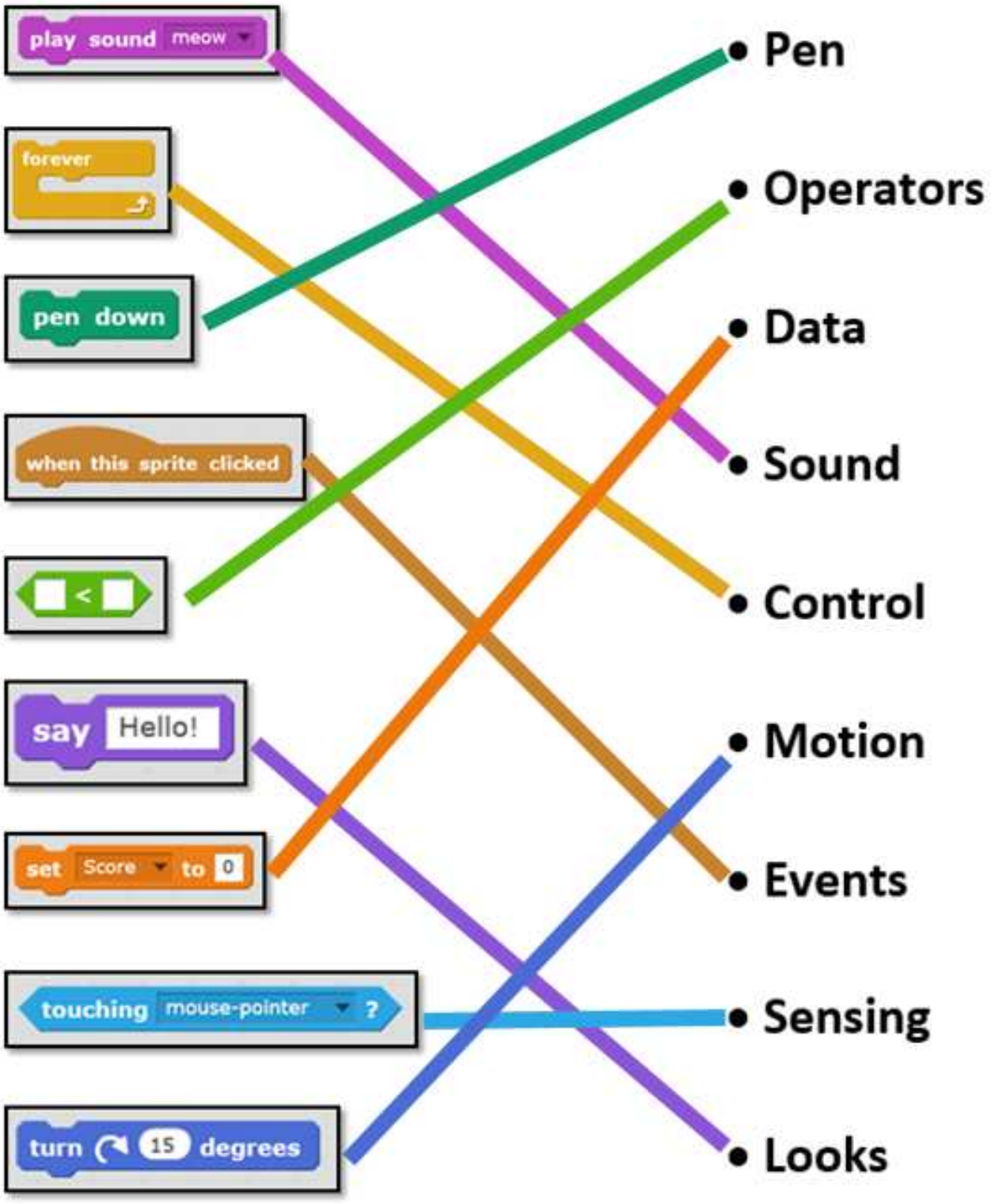


Fill in the blank:

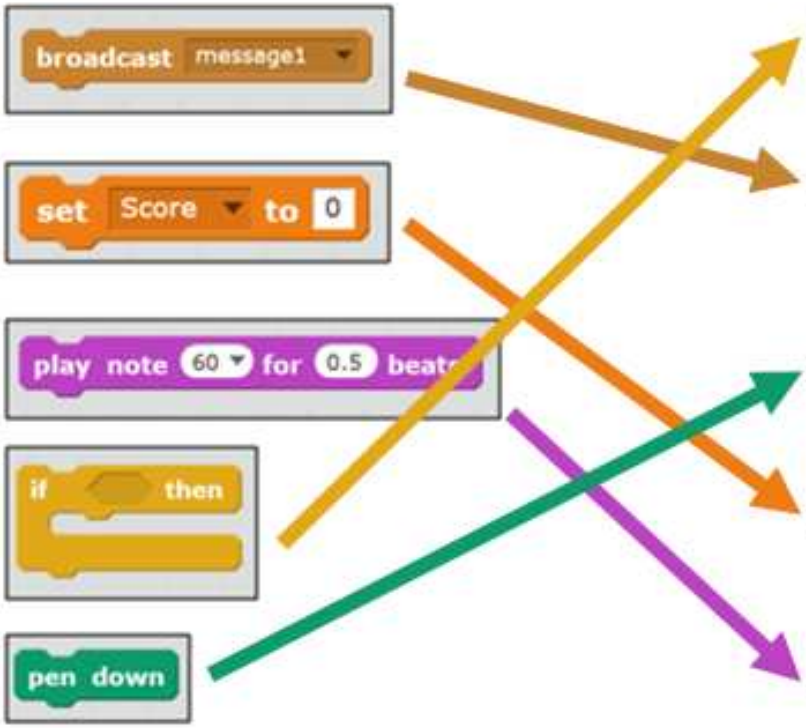
72 - 3 - 120 - 5



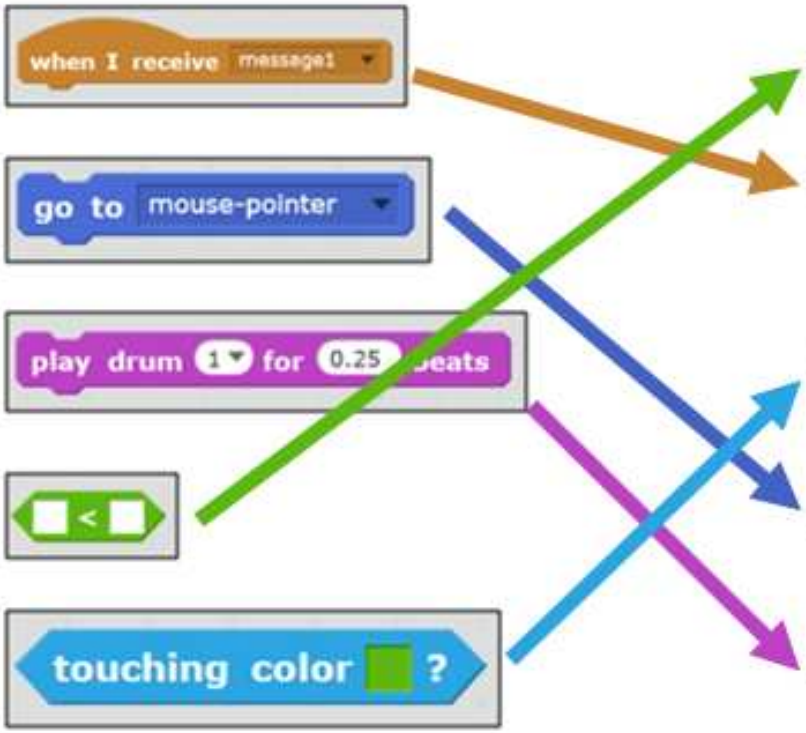
Match the blocks with the proper menu name:



Match:



- Conditional Statement
- Sprites talk to other one
- Draw
- Variable
- Play music note



- Less than
- Sprites replay to ecah other
- Touch green color
- Follow the pointer
- Play drum