وزارة التربية
منطقة العاصمة التعليمية
مدرسة بوبيان المتوسطة بنات

الاسم: .....
الصف: .....

مذكـرة أوراق عـمل الصـف السادس

الفصـل الدراسي الثاني

العـام الدراسي 2023/2022

برنامـج Scratch2

إعداد المعلمات
أ. مروة أحمد أبو الحسن
أ. بدور الجميلي

رئيسة القسم :	الموجهة الفنية	مديرة المدرسة
أ .طيبة العبود	أ. زهرة حيدر	أ. مريم الشمري

معلمي الكويت
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: التحسس **ورقة عمل (1)** **التاريخ:----------**

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل Sens1 من محرك الاقراص Work Paper6 مجلد التحسس.
الكائن Banana	1ـعند النقر على العلم الأخضر 2ـلبنة تغيير المظهر إلى(Watermelon-a) 3ـيكرر باستمرار - استدر 5 درجات مع عقارب الساعة - تحرك 5 خطوات - لبنة "إذا" - ملامسة "لـ (مؤشر الفأرة)" - تغيير المظهر إلى(Watermelon-b) - تشغل الصوت (YA).
2	كرري لبنات الكائن Banana لباقي الكائنات مع تغيير رقم لبنة الاستدارة و لبنة التحريك .
3	احفظي الملف باسم ورقة عمل (1) في المجلد الخاص بك في محرك الأقراص Z.

عنوان الدرس: التحسس **ورقة عمل (2)** **التاريخ:----------**

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل Traffic من محرك الاقراص Work Paper6 مجلد التحسس.
الكائن Cat 1	1ـعند النقر على العلم الأخضر. 2ـاذهب إلى الموضع س(6) و ص (ـ140). 3ـكرر باستمرار ـلبنة " إذا" ـملامسة للكائن Car1 ـ اذهب إلى الموضع س(6) و ص (ـ140). ـلبنة "اذا" ـملامس للون الأزرق ـقل "احسنت" لمدة 2 ثانية.
2	احفظي الملف باسم ورقة عمل(2) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

معلمة الكويت
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: **العلميات والمتغيرات** **ورقة عمل** (3) **التاريخ**:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	شغلي برنامج Scratch 2.
2	احذفي كائن الهرة .
3	أدرجي الكائنات التالية من مكتبة البرنامج: من مجموعة حيوانات "Monkey1" من مجموعة الأشياء "Apple – Banana- orange"
4	اضيفي منصة "Winter" من مجموعة خارجي.
الكائن Monkey	اضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن "Monkey":- • عند الضغط على السهم العلوي • اتجة نحو الاتجاة 90 • تحرك 20 خطوات كرري المقطع البرمجي السابق لتحريك الكائن لليمين واليسار و الأسفل بأستخدام الأسهم مع تغيير ما يلزم. انشئ متغير جديد باسم "الفاكهه" • عند النقر على العلم الاخضر • أذهب للموضع س "3" و ص "125". • اجعل المتغير الفاكهة يساوي صفر • كرر باستمرار • لبنة اذا • ملامسة للكائن "Bananas" • غير المتغير "الفاكهه" بمقدار "1"
5	اختبري المشروع
6	احفظي الملف باسم ورقة عمل(3) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

□

معلمة الكويت
صفوة
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: **العلميات والمتغيرات** **ورقة عمل** (4) **التاريخ**:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل (رتب الحروف) من محرك الأقراص (Work Paper6)مجلد العمليات والمتغيرات من مجلد (Grade6-Part2)
a1 التفاحة	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن التفاحة (a1) : • عند الضغط على العلم الأخضر. • اجعل المتغير "عدد الحروف" مساويا صفر. • كرر باستمرار • انتظر حتي يصبح ("عدد الحروف" = 5) • قل عملا رائع لمدة 2 ثانية
Block-A	أكملي المقطع البرمجي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن (Block-A) : • كرر باستمرار • لبنه إذا • لبنة لامس الكائن a . • شغل الصوت "Clapping" • انتظر (0.5) ثانية. • غير عدد الحروف بمقدار 1 . • أوقف المقطع البرمجي الحالي.
3	كرري المقطع البرمجي السابق للكائنات التالية مع تغير ما يلزم (E-block ، L-block ، P-block2 ، P-block)
4	احفظي الملف باسم ورقة عمل(4) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

معلمي الكويت
صفوة
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: البث	ورقة عمل (5)	التاريخ:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل (الاشكال الهندسية) من مجلد (Grade6-Part2) مجلد "البث " على محرك الأقراص (Work Paper6)
المستطيل	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن(المستطيل):ـ • عند الضغط على الكائن. • بث "مستطيل"
المربع	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن(المربع): • عند الضغط على الكائن. • بث "مربع". كرري المقطع البرمجي السابق للكائنات (مثلث ـ دائرة) مع تغيير ما يلزم.
Object1	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن(Object1): • عند استقبال مربع • قل " مربع" • عند استقبال مستطيل • قل " مستطيل" كرري نفس الخطوات السابقة مع تغيير ما يلزم "مثلث " و" دائرة ".
2	احفظي الملف باسم ورقة عمل(5) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

معلمي الكويت
صفوة
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: **البث** **ورقة عمل (6)** **التاريخ**:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل (أجزاء النبات) من محرك الأقراص (Work Paper6)مجلد البث من مجلد (Grade6-Part2
1-Glow	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن (1): • عند النقر على هذا الكائن • بث (1) • اختف
2	كرري لبنات الكائن(Glow-1)لباقي الكائنات (Glow-2،Glow-3،Glow-4) مع تغيير رسالة البث بحيث تمثل رقم الكائن.
الكائن ثمره	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن (**ثمره**): • عندما تستقبل (1) • اظهر • كرر 3 مره • غير الحجم بمقدار (20) • انتظر 1 ثانية • غير الحجم بمقدار (–20)
3	كرري لبنات الكائن (**ثمره**) لباقي الكائنات (ورقة، ساق، جذور، زهره) مع تغيير رساله استقبال البث بحيث تمثل الرقم الذي يمثل الجزء الذي نبرمجه.
4	احفظي الملف باسم ورقة عمل (6) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

معلمي الكويت
صفوة
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: **اللائحة** **ورقة عمل** (7) **التاريخ**:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل (Mosques) من مجلد (Grade6-Part2)على محرك الأقراص (Work Paper) مجلد اللائحة.
الكائن سارة	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن(سارة): • عند الضغط على العلم الأخضر. • احذف "الكل" من قائمة أشهر المساجد • قل " أذكري أشهر المساجد التي لا يشد الرحال إلا لها" لمدة 2ثانية • أسال "أشهر مسجد في المدينة المنورة" و انتظر • أضف الى قائمة أشهر المساجد • لبنة الاجابة • أسال "أشهر مسجد في مكة المكرمة" و انتظر • أضف الى قائمة أشهر المساجد • لبنة الاجابة • أسال "أشهر مسجد في القدس" و انتظر • أضف الى قائمة أشهر المساجد • لبنة الإجابة . • قل "عمل رائع " لمدة 2 ثانية.
2	احفظي الملف باسم ورقة عمل(7) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

معلمي الكويت
صفوة
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: **اللائحة** **ورقة عمل (8)** **التاريخ**:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل (list food) من مجلد (Grade6-Part2)على محرك الأقراص (Work Paper) مجلد اللائحة.
كائن child1	أنشئ لائحة باسم (list food). أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن(سارة): • عند النقر على العلم الأخضر • احذف الكل من list food • قل (السلام عليكم) لمده 2 ثانية. • بث (السلام)
كائن Young1	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن (Young): • عندما تستقبل (السلام) • قل (عليكم السلام) لمده 2 ثانيه • قل (اريد ملئ قائمة الطعام بخمسة اصناف) لمده 2 ثانيه • اسال (ادخل الصنف الأول) وانتظر • لبنه أضف من لبنات البيانات • لبنه الإجابة من لبنات التحسس • قل (تم الإضافة يا ساره) لمدة 2 ثانية • ضاعفي المقطع البرمجي السابق من لبنه (اسال) ونعدل اسم الصنف حسب رقمه في اللائحة • بث (اختبار اللائحة) • عندما تستقبل (اختبار اللائحة) • اسال (الان يمكنك اختبار احد أصناف الطعام التي تمت اضافتها) • لبنة اذا والا • لبنه list food من لبنات البيانات • لبنه الإجابة من لبنات التحسس • قل (متوفر) لمدة 2 ثانية • و عند" إلا " قل (غير متوفر) لمدة 2 ثانية
2	احفظي الملف باسم ورقة عمل (8) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

صفوة الكويت
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: الاستنساخ	ورقة عمل (9)	التاريخ:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	• استدعي ورقة عمل (celebration) من مجلد (Grade6-Part2)على محرك الأقراص (Work Paper)
كائن 1	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن(كائن 1): • عند الضغط على العلم الأخضر. • كرر باستمرار • غير تأثير اللون بمقدار 25 • أنشئ نسخة مني • عندما تبدأ نسخة مني • اظهر • أذهب الي الموضع س (اختر عدد عشوائي بين ("-200" و "200")و ص (-194) • كرر باستمرار • غير الموضع ص بمقدار 5 .
2	احفظي الملف باسم ورقة عمل(8) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

معلمي الكويت
صفوة
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: الاستنساخ	ورقة عمل (10)	التاريخ:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل (cars) من مجلد (Grade6-Part2)على محرك الأقراص (Work Paper) مجلد الاستنساخ.
Car-Bug	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن(car-Bug): • عند النقر على العلم الأخضر • كرر باستمرار • غير تأثير اللون بمقدار 35 • أنشئ نسخه من نفسي • انتظر3 ثانية • عندما تبدأ نسخة مني • اذهب الى الموضع: (س 250-: ص 100-) • اظهر • انزلق خلال 1 ثانية الى الموضع: (س 320: ص 100-) • اختف
Car-Bug1	كرري المقطع البرمجي للكائن(car-Bug) مع تغيير مايلزم
2	احفظي الملف باسم ورقة عمل (10) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

معلمي الكويت
صفوة
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: **إنشاء لبنة** **ورقة عمل (11)** **التاريخ**:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل (الحصان و الحواجز) من مجلد (Grade6-Part2)على محرك الأقراص (Work Paper)
الكائن Horse	أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن (Horse): • أنشئ لبنة "أرتفع" ✓ تعريف اللبنة كالتالي : ✓ انزلق خلال "0.5" ثانية الى الموضع س "الموضع س " و ص "الموضع ص" + 150. ✓ انزلق خلال "0.25" ثانية الى الموضع س "الموضع س " و ص "الموضع ص"- 150. • عند الضغط على العلم الأخضر . • أذهب للموضع س "-117" و ص "-33" • عند الضغط على مفتاح مسافة • ارتفع • بث "ابدأ". • عند استقبال "ابدأ" • كرر باستمرار • المظهر التالي . • انتظر 0.2 ثانية
2	احفظي الملف باسم ورقة عمل(11) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

معلمي الكويت
صفوة
KuwaitTeacher.Com

عنوان الدرس: إنشاء لبنة | **ورقة عمل (12)** | **التاريخ**:----------

من خلال دراستك لبرنامج سكراتش نفذي ما يلي :

م	السؤال
1	استدعي ورقة عمل (list name) من مجلد (Grade6-Part2)على محرك الأقراص (Work Paper) مجلد انشاء لبنة.
كائن Young	أنشئ لبنه باسم (طول الاسم) أضيفي المقطع البرمجي التالي في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن (Young): تعريف لبنة (طول الاسم) • لبنة كرر 10 مرة • لبنة طول من لبنات العمليات • لبنة الإجابة من لبنات التحسس • غير ترقيم الحروف بمقدار 1 • لبنة اضف من لبنات البيانات • لبنه الحرف من لبنات العمليات • لبنه الحروف ترقيم من لبنات البيانات • لبنة الإجابة من لبنات التحسس ✓ عند النقر على العلم الأخضر ✓ احذف الكل من list ✓ انتظر 1 ثانية ✓ اجعل ترقيم الحروف مساويا 0 من لبنات البيانات ✓ اسال (What's your Name?) وانتظر ✓ طول الاسم من لبنات إضافية ✓ لبنه قل لمده 3 ثانية من لبنات المظاهر ✓ لبنه اربط (عدد حروف اسمك هو) من لبنات العمليات ✓ لبنه طول "List" من لبنات البيانات
2	احفظي الملف باسم ورقة عمل(12) في المجلد الخاص بك على محرك الأقراص Z.

صفوة معلمي الكويت
KuwaitTeacher.Com