



المستكشف الرقمي 4

الصف الرابع
الفصل الدراسي الأول



المستكشف الرقمي 4

الاسم:

الصف:

المدرسة:

حساب Teams:



المستكشف الرقمي 4

إشراف

أ. مثنى سالم عوض سالم (رئيس اللجنة)

تأليف

- د. حنان عيسى رمضان خسروه
أ. بدور عباس حسين بوعباس
أ. عبير فاضل حمود الصباح
أ. زينب عبد الله غلوم غضنفر
د. يوسف منصور يوسف الخلفي
أ. أماني علي حسين الشطي
أ. دلال فرحان عبيد العنزي

تصميم وإخراج

- أ. جيهان جبر أحمد جبر
أ. إيمان السيد عبد المنعم فايد

الطبعة الأولى

1447 هـ

2026/2025 م

المُراجَعَةُ العِلْمِيَّةُ

أَشْرَفَ رِضْوَانُ رِضْوَانِ سُلَيْمٍ — أَنْ
فَاطِمَةُ نَجْمِ جَاسِمِ الْهُولِيِّ
عَبْدُ الرَّحْمَنِ مُحَمَّدٍ مَالِ اللَّهِ الْجَزَافِ

المُراجَعَةُ اللُّغَوِيَّةُ

وسمى مع — كام العجـمي

الفريقُ المُسانِدُ

سَنِيَّةُ مُحَمَّدٍ عَلِيٍّ الْمُؤْمِنِ - تَصْمِيمُ
مُنَى مَرْزُوقٍ مُخَلَّدٍ الْعَازِمِيِّ - مُراجَعَةُ

طبع في:

أودع بمكتبة الوزارة تحت رقم (57) بتاريخ 2025/9/2م





حضرة صاحب السمو الشيخ مشعل أحمد الجابر الصباح
أمير دولة الكويت

H.H. Sheikh Meshal AL-Ahmad AL-Jaber AL-Sabah
Amir Of The State Of Kuwait



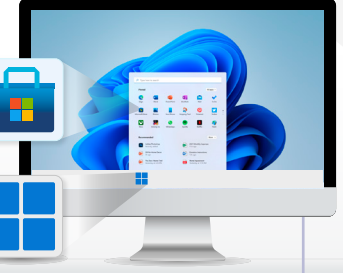
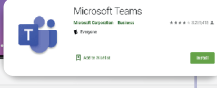
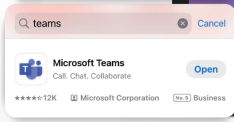
سَمُو الشَّيْخِ صَبَّاحُ خَالِدُ الْحَمَادِ السَّبَّاحُ
وَلِيَّ عَهْدَ دَوْلَةِ الْكُوَيْتِ

H. H. Sheikh Sabah Khaled Al-Hamad Al-Sabah
Crown Prince Of The State Of Kuwait

الْفَصْلُ الرَّقْمِيّ Digital Classroom

أَوَّلًا : تَحْمِيلُ وَتَثْبِيثُ تَطْبِيقِ Microsoft Teams

الدُّخُولُ عَلَى مَثَجَرِ تَطْبِيقَاتِ الْأَجْهَزةِ الرَّقْمِيَّةِ.



مِنَ الْأَجْهَزةِ الذَّكِيَّةِ

مِنَ جِهَازِ الْخَاسُوبِ

اخْرُضْ عَلَى تَحْدِيثِ تَطْبِيقِ Microsoft Teams بِشَكْلِ دَوْرِيّ.

ثَانِيًا : تَفْعِيلُ Microsoft Teams عَلَى الْجِهَازِ الرَّقْمِيِّ

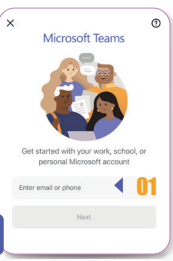
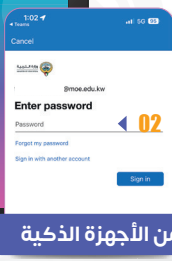
بِتَشْغِيلِ التَّطْبِيقِ اتَّبِعِ الْخُطُواتِ التَّالِيَةَ:

01 | ادْخُلِ اسْمَ الْمُسْتَحْدِمِ: الْبَرِيدَ الْإِلِكْتُرُونِي الرَّسْمِيَّ الْخَاصَّ بِحَسَابِ Teams.

02 | ادْخُلِ كَلِمَةَ الْمُرُورِ الْخَاصَّةَ بِحَسَابِ Teams.

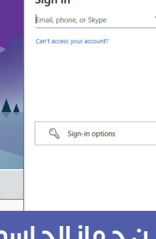
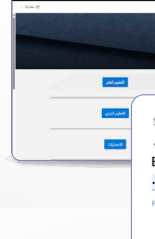
03 | تَنَقَّلْ بَيْنَ وَاجِهَاتِ التَّطْبِيقِ مِثْلَ الْمَخْتَوَى الْإِلِكْتُرُونِيِّ، وَفَرَقِ الْمَوَادِّ الدَّرَاسِيَّةِ.

03



من الأجهزة الذكية

03



من جهاز الحاسوب

لَا تَشَارِكْ بَيِّنَاتِكَ مَعَ أَيِّ شَخْصٍ غَيْرٍ مَوْثُوقٍ بِهِ.



اِخْتَفِظْ بِكَلِمَةِ الْمُرُورِ فِي مَكَانٍ آمِنٍ لِتَسْهِيلِ تَسْجِيلِ الدُّخُولِ لَاحِقًا.





مَنْ هُوَ حَمْدٌ؟...

هُوَ مُسَاعِدٌ تَعْلِيمِي رَقْمِي ذُكِي يَعْتمِدُ عَلَى تَقْنِيَّاتِ الذِّكَاةِ
الْإِصْطِنَاعِيَّةِ، مُصمَّمٌ لِتَقْدِيمِ الدَّعْمِ التَّعْلِيمِيِّ التَّفاعُلِيِّ لِكَامَّةِ
الْمَنَاهِجِ الدَّرَاسِيَّةِ.
حَمْدٌ دَائِمًا مَعَكَ... لِتَتَعَلَّمَ بِثِقَّةٍ وَتَنْجَحَ بِامْتِيَّازٍ.



مَعَ حَمْدٍ Chat

مَا هِيَ خِدْمَةُ حَمْدِ شَات؟

هِيَ خِدْمَةُ الْمَحَادَثَةِ الذُّكِيَّةِ الْمُقَدَّمَةِ مِنْ وَزَارَةِ التَّرْبِيَةِ فِي دَوْلَةِ الْكُوَيْتِ تَعْتَمِدُ عَلَى الذِّكَاةِ
الْإِصْطِنَاعِيَّةِ، تَتِمَّتْ وَظَيْفَتُهُ الْأَسَاسِيَّةُ فِي تَسْهِيلِ عَمَلِيَّةِ الْفَهْمِ وَالِاسْتِيعَابِ مِنْ خِلَالِ تَقْدِيمِ
الشَّرُوحَاتِ الْمُبَسَّطَةِ، وَالِإِجَابَةِ عَلَى الاسْتِفسَارَاتِ، وَتَوْجِيهِ الْمُتَعَلِّمِينَ خِلَالِ مَسِيرَتِهِمُ التَّعْلِيمِيَّةِ.

أَيْنَ أَجِدُهُ؟

اكتب استفساراتك، وستتلقي
الإجابات بشكل فوري.

الضغط على
صورة حمد شات



- زيارة الموقع الرسمي
www.moe.edu.kw
- أو تطبيق وزارة التربية

03



02



01





مفتاح الكتاب



الاستكشاف

رَبِّطُ الْمَادَّةَ الْعِلْمِيَّةَ بِوَاقِعِ الْحَيَاةِ الْعَامَّةِ الَّتِي يَعْيشُهَا الْمُتَعَلِّمُ مَعَ أَمْثَلَةٍ تُعْرَضُ بِصُورَةٍ قَصَصِيَّةٍ تَشْتَمِلُ عَلَى مَجْمُوعَةٍ مِنَ الْمَوَاقِفِ وَالْمَشْكَلَاتِ الْحَيَاتِيَّةِ الَّتِي يُوَاجِهُهَا الْمُتَعَلِّمُ أَثْنَاءَ تَفَاعُلِهِ مَعَ بَيْتِهِ فَيَسْتَشْعِرُ الْمُتَعَلِّمُ جَدْوَى مَا تَعَلَّمَهُ



التَّعَلُّمُ

شَرَحَ الْمَادَّةَ الْعِلْمِيَّةَ بِصُورَةٍ مُبَسَّطَةٍ تُخَاطِبُ الْفِئَةَ الْعُمَرِيَّةَ تُسَهِّلُ وَُصُولَ الْمَعْلُومَةِ لِلْمُتَعَلِّمِ.



التَّطْبِيقُ

مَجْمُوعَةٌ مِنْ تَدْرِيبَاتٍ تُعَزِّزُ مَفْهُومَ الْمَادَّةِ الْعِلْمِيَّةِ تُعْرَضُ بِصُورَةٍ مُمْتِعَةٍ تُشْجِعُ الْمُتَعَلِّمَ عَلَى تَطْبِيقِهَا.



فِي وَقْتِ فَرَغِكَ

تَدْرِيبَاتٌ (أَلْعَابُ تَرْبَوِيَّةٌ) يُطَبِّقُهَا الْمُتَعَلِّمُ فِي الْمَنْزِلِ - إِنْ أَمَكَّنَ - تُعَزِّزُ مَفْهُومَ الْمَادَّةِ الْعِلْمِيَّةِ.



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟

الْمَفَاهِيمُ وَالْمُصْطَلَحَاتُ الْعِلْمِيَّةُ الْجَدِيدَةُ لِكُلِّ دَرَسٍ.



عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ

تَدْرِيبُ الْمُتَعَلِّمِ عَلَى تَقْيِيمِ مَدَى اسْتِيعَابِهِ لِلدَّرْسِ لِمُسَاعَدَتِهِ فِي تَحْسِينِ أَدَائِهِ عَلَى مَعْرِفَةِ نِقَاطِ الْقُوَّةِ، وَالضَّعْفِ لَدَيْهِ وَيُسَاعِدُ وَلِيَّ الْأَمْرِ فِي مَتَابَعَةِ الْمُتَعَلِّمِ الضَّعِيفِ وَتَشْمَلُ ثَلَاثَ حَالَاتٍ.



لَا أَعْرِفُ



غَيْرُ مُتَمَكِّنٍ



مُتَمَكِّنٌ



مَصَادِرُ التَّعَلُّمِ

اسْتِخْدَامُ رَمْزِ QR (رَمْزِ الْاسْتِجَابَةِ السَّرِيعَةِ Quick Response) لِتَوْفِيرِ مَصَادِرِ تَعَلُّمٍ مُتَنَوِّعَةٍ «لِلْمَادَّةِ الْعِلْمِيَّةِ» تُسَاعِدُ الْمُتَعَلِّمَ.

■ ثَبَّتْ أَحَدَ تَطْبِيقَاتِ QR.

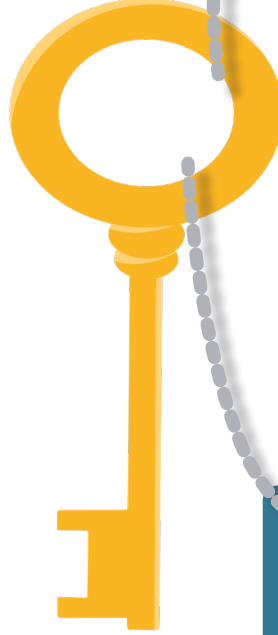
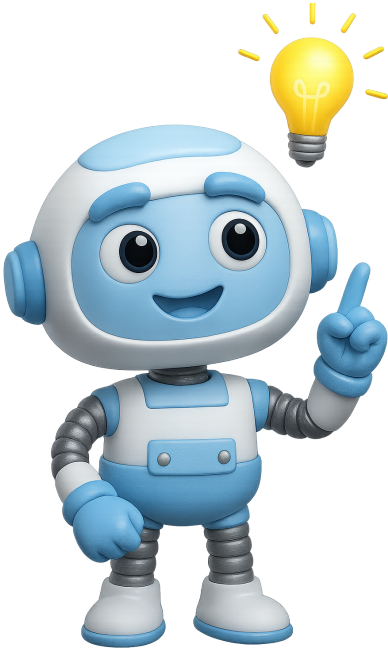


مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ

مُشَارَكَةُ وَلِيِّ الْأَمْرِ فِي الْعَمَلِيَّةِ التَّعْلِيمِيَّةِ لِتَمَكِينِهِ مِنْ مَتَابَعَةِ كِتَابِ الْمُتَعَلِّمِ وَإِضَافَةِ مُلَاحَظَاتِهِ وَتَعْلِيلَاتِهِ



مفتاح الكتاب



تَذَكُّرٌ

مَفَاهِيمُ تُعَزِّزُ الْمُواطَنَةَ الرَّقْمِيَّةَ
لِتُسَاعِدَ الْمُتَعَلِّمِينَ فِي فَهْمِ
كَيْفِيَّةِ التَّعَامُلِ مَعَ التَّكْنُولُوجِيَا
بِشَكْلِ ذَكِيِّ لِحِمَايَتِهِمْ مِنْ
الْأَخْطَارِ وَوَسِيلَةَ تَعْلُمِهِمْ قَوَاعِدَ
الاسْتِخْدَامِ لِإِعْدَادِهِمْ لِمُجْتَمَعِ
تَكْنُولُوجِيٍّ صَحِيحٍ.



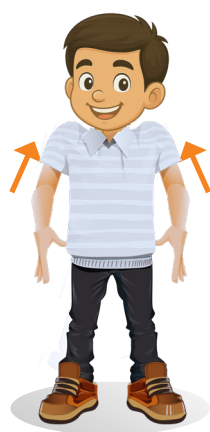
نَصِيحَةٌ

إِرْشَادَاتٌ وَتَعْلِيمَاتٌ تُوجِّهُ
الْمُتَعَلِّمَ لِلِاسْتِخْدَامِ الْأَمْثَلِ
لِلتَّكْنُولُوجِيَا وَالْأَدَوَاتِ الرَّقْمِيَّةِ.

صِحَّتُكَ تَهْمُنَا



اِحْرِصْ عَلَى أَدَاءِ بَعْضِ التَّمَارِينِ أَثْنَاءَ اسْتِخْدَامِكَ جِهَازِ الْحَاسُوبِ





المُواطَنة الرِّقْمِيَّة

هي القَوَاعِدُ وَالسُّلُوكُ الْمُعْتَمَدَةُ عَلَى
اِسْتِخْدَامِ التَّكْنُولُوجِيَا الْمُتَعَدِّدَةِ.

التَّبادُلُ الإلكتروني للمَعْلُومَاتِ. 
المُشارَكةُ الإلكترونيَّةُ الكَامِلَةُ في المُجتمَعِ. 
شِراءُ وَبَيعُ البَضَائِعِ عَبرَ الإنِترنِثِ (التَّجَارَةُ الإلكترونيَّةُ). 

المُجتمَعُ الرِّقْمِي

مُجتمَعٌ حَدِيثٌ مُتَطَوِّرٌ تَكونُ نَتِيجَةُ دُخُولِ
تَكنُولُوجِيَا المَعْلُومَاتِ وَالِاتِّصَالِ فِي كُلِّ
مِثلٍ::

الحَيَاةُ المَنزَليَّةُ. 
مَكَانُ العَمَلِ. 
المُؤَسَّساتُ التَّعليمِيَّةُ. 
وَسَائِلُ التَّرْفِيهِ. 

المواطن الرقمي

يَلْتَزِمُ

بِالْأَمَانَةِ الْفِكْرِيَّةِ

يَحْتَرِمُ

الثَّقَافَاتِ
وَالْمُجْتَمَعَاتِ فِي
الْبَيْئَةِ الْإِفْتِرَاضِيَّةِ

يَحَافِظُ

عَلَى الْمَعْلُومَاتِ
الشَّخْصِيَّةِ

يُدِيرُ

الْوَقْتَ الَّذِي
يَقْضِيهِ فِي
اسْتِخْدَامِ
التَّكْنُولُوجِيَا

يُحَذِّرُ

مِنَ التَّنَمُّرِ
الْإِلِكْتُرُونِيِّ

يُحْمِي
نَفْسَهُ

ضَدَّ الْمُعْتَقِدَاتِ
الْغَيْرِ سَلِيمَةِ الَّتِي
تَنْتَشِرُ عَبْرَ الْوَسَائِلِ







المُحتَوى

الصفحة

العنوان

21

المُقدِّمة

الوحدة الأولى: العالم الرقمي

25

المُواطنُ الرِّقْمِيَّة
بأخلاقي أكون سفير بلادي - تعريف المُواطنِ الرِّقْمِيَّة - السُّلُوكِيَّاتُ الجَيِّدةُ لِلْمُواطنِ الرِّقْمِيَّ

1

29

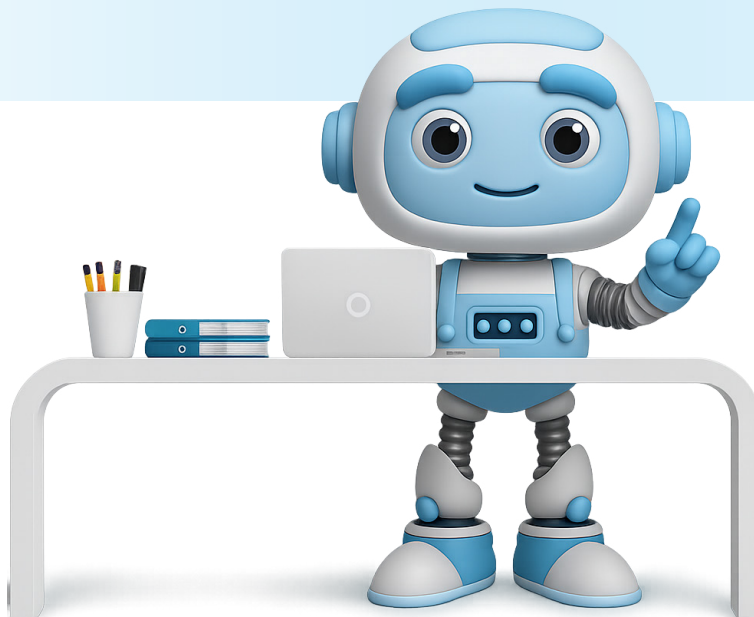
المُبرِّمجُ الصَّغِيرُ (1)
مفهوم البرمجة - البرمجة تتحكم في التقنية

2

39

المُبرِّمجُ الصَّغِيرُ (2)
رَبِّ لتصل إلى هدفك

3





الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية

برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

49	مراجعة على الأساسيات - لبنة (Wait) انتظر.	1
63	التفاعل بين كائنين لبنة (Start on Bump) ملامسة الكائن - لبنة (Stop) توقف.	2
77	التنقل بين المنصات لبنة (Go to Page) - إخفاء وإظهار الكائنات لبنة (Hide-Show) - التفاعل بين كائنين لبنة (Start on Tap) النقر على الكائن.	3
99	لبنات الصوت - لبنات إرسال واستقبال الرسائل.	4
119	مفهوم اللعبة - إنشاء الألعاب البسيطة.	5
129	هيا نطبق المشروع (1)	6
135	الإثرائيات	7

منصة التعلم الرقمية مايكروسوفت تيمز (Ms Teams)

149	مفهوم منصة التعلم الرقمية MS Teams - مميزات منصة مايكروسوفت تيمز MS Teams - تشغيل منصة مايكروسوفت تيمز MS Teams	1
159	إعدادات منصة التعلم الرقمية.	2
167	الفرق والواجبات.	3
175	التعامل مع الاجتماع.	4
185	التعامل مع الفريق.	5
191	هيا نطبق المشروع (2)	6

المقدمة

تسعى وزارة التربية جاهدة لتطوير العملية التعليمية من جميع جوانبها، مواكبة بذلك أحدث التطورات العلمية والمعرفية. يهدف هذا التطوير إلى تنمية القدرات الإبداعية والتفكير النقدي وحل المشكلات لدى المتعلمين، وتحقيق ذلك من خلال تطبيق المنهج الوطني الكويتي بمعايير الحديثة حيث يعتمد المنهج بوضوح على مفاهيم تربوية معاصرة تثري تجربة التعلم، وتمكن المتعلم من تنمية ذاته واكتساب الخبرات والمعارف والمهارات والقيم والاتجاهات التربوية السليمة.

عزيزي ولي الأمر، مع التطور الرقمي الذي يسهل التواصل والوصول إلى المعلومات، قمنا بإعداد هذه المادة التعليمية المبسطة هدفنا هو تزويد أبنائكم بمحتوى يتناسب مع مرحلتهم العمرية وخصائص نموهم، مع الأخذ في الاعتبار أحدث المعايير وأساليب التقييم

عزيزي المتعلم، في الصف الرابع الابتدائي، ستخطو خطوات أعمق في عالم الحاسوب

في الفصل الأول سنتعلم مفهوم المواطنة الرقمية والسلوكيات الجيدة للمواطن الرقمي، وكيف نكون خير سفراء لوطننا الغالي الكويت بأخلاقنا في العالم الرقمي. سنبدأ رحلتنا بمبرمجين صغاراً، نتعرف على مفهوم البرمجة وسنسترجع أساسيات برنامج سكراتش جونيور، ونتعلم كيفية إنشاء ألعاب بسيطة نضيف لها الكائنات وأصواتها، وسنتعرف أيضاً على منصات التعلم الرقمية مثل مايكروسوفت تيمز، وكيفية التعامل معها

هذه الوحدة ستفتح لك آفاقاً جديدة في عالم البرمجة والذكاء الاصطناعي المبسط، وستساعدك على فهم كيفية عمل الأنظمة الذكية من حولنا

المؤلفون

الْوَحْدَةُ الْأُولَى: الْعَالَمُ الرَّقْمِيُّ

1

المُوَاطَنَةُ الرَّقْمِيَّةُ

بِأَخْلَاقِي أَكُونُ سَفِيرَ بِلَادِي - تَعْرِيفُ الْمُوَاطَنَةِ الرَّقْمِيَّةِ
السُّلُوكِيَّاتُ الْجَيِّدَةُ لِلْمُوَاطِنِ الرَّقْمِيِّ

2

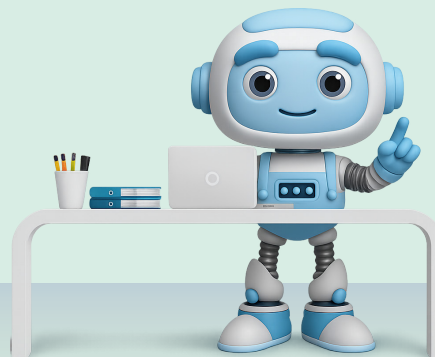
المُبْرَمْجُ الصَّغِيرُ (1)

مَفْهُومُ الْبَرْمَجَةِ - الْبَرْمَجَةُ تَتَحَكَّمُ فِي التَّقْنِيَّةِ

3

المُبْرَمْجُ الصَّغِيرُ (2)

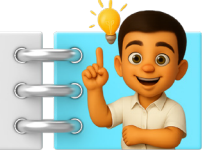
رَتَّبْ لِنَتَّصِلَ إِلَى هَدَفِكَ





الِاسْتِكْشَافُ



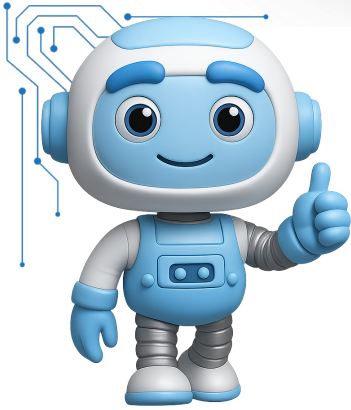


مَا هِيَ الْمُواطَنَةُ الرَّقْمِيَّة؟

أَنْ تَتَصَرَّفَ بِشَكْلٍ جَيِّدٍ وَمَسْئُولٍ عِنْدَ اسْتِخْدَامِ الْإِنْتَرْنِتِ وَالْأَجْهَزةِ الذِّكِّيَّةِ.

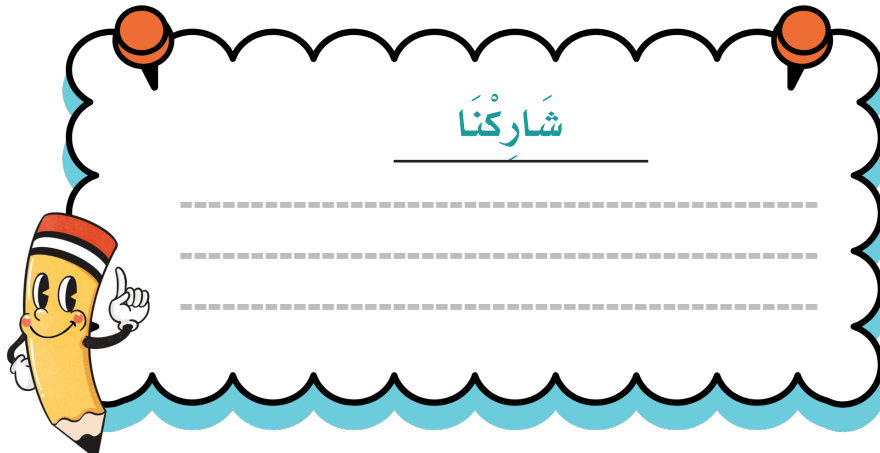


السُّلُوكِيَّاتُ الْجَيِّدَةُ لِلْمُواطِنِ الرَّقْمِيِّ:



- اسْتِخْدَامُ عِبَارَاتٍ مُهَذَّبَةٍ.
- حِمَايَةُ الْمَعْلُومَاتِ الْخَاصَّةِ.
- عَدَمُ نَشْرِ صُورٍ الْآخَرِينَ مِنْ دُونِ إِذْنٍ.
- عَدَمُ إِضَاعَةِ الْوَقْتِ عَلَى الْإِنْتَرْنِتِ.
- الْإِلْتِزَامُ بِالْقِيَمِ الْإِسْلَامِيَّةِ وَالْوَطَنِيَّةِ فِي كُلِّ سُلُوكِيَّاتِكَ الرَّقْمِيَّةِ.

■ رَأَيْتَ زَمِيلًا لَكَ يَكْتُبُ تَعْلِيْقًا يُزَعِّجُ الْآخَرِينَ، كَيْفَ سَتَتَصَرَّفُ؟



شَارِكُنَا

مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- أَتَّبَعُ تَوَجِّهَاتِ صَاحِبِ السُّمُوِّ أَمِيرِ الْبِلَادِ فِي سُلُوكِيَّاتِي.
- أَتَصَرَّفُ بِشَكْلِ جَيِّدٍ عِنْدَ اسْتِخْدَامِ الْإِنْتَرْنَتِ.



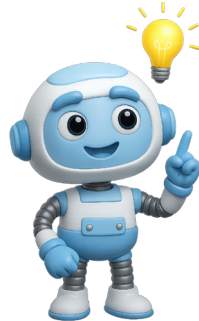
عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَسْتَذْكِرُ تَوَجِّهَاتِ صَاحِبِ السُّمُوِّ أَمِيرِ الْبِلَادِ فِي سُلُوكِيَّاتِي. ☐ ☐ ☐

■ أُبْدِي رَأْيِي بِاحْتِرَامٍ عَلَى الْإِنْتَرْنَتِ. ☐ ☐ ☐

■ أَحَافِظُ عَلَى مَعْلُومَاتِي الْخَاصَّةِ. ☐ ☐ ☐



مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:



مُلَاحَظَاتٌ وَلِيَّ الْأَمْرِ:



نَصِيحَةٌ:

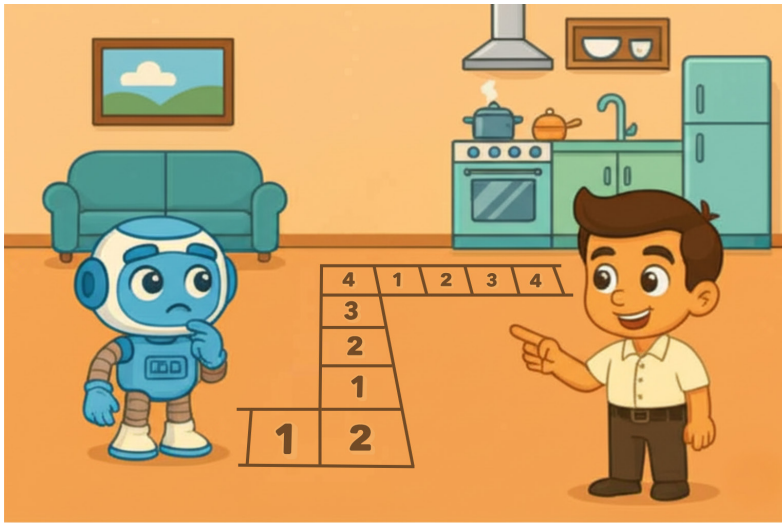


قَبْلَ أَنْ تُبْدِيَ رَأْيَكَ تَذَكَّرْ قَوْلَ رَسُولِنَا الْكَرِيمِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "لَا يُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ حَتَّى يُحِبَّ لِأَخِيهِ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ".
رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ

الإِسْتِكْشَافُ



جَالِبُوتُ لَا يَسْتَطِيعُ التَّحَرُّكَ إِلَى الْمَطْبَخِ مِنْ دُونِ تَقْدِيمِ أَوَامِرٍ مُحَدَّدَةٍ وَوَاضِحَةٍ لَهُ.



قَامَ حَمَدٌ بِتَقْدِيمِ الْأَوَامِرِ التَّالِيَةِ:

1. تَحَرَّكَ خُطَوَتَيْنِ إِلَى الْأَمَامِ.
2. اسْتَدِرْ يَسَارًا.
3. تَحَرَّكَ إِلَى الْأَمَامِ (4) خُطَوَاتٍ.
4. اسْتَدِرْ يَمِينًا.
5. تَحَرَّكَ إِلَى الْأَمَامِ (4) خُطَوَاتٍ لَتَصِلَ إِلَى الْمَطْبَخِ.

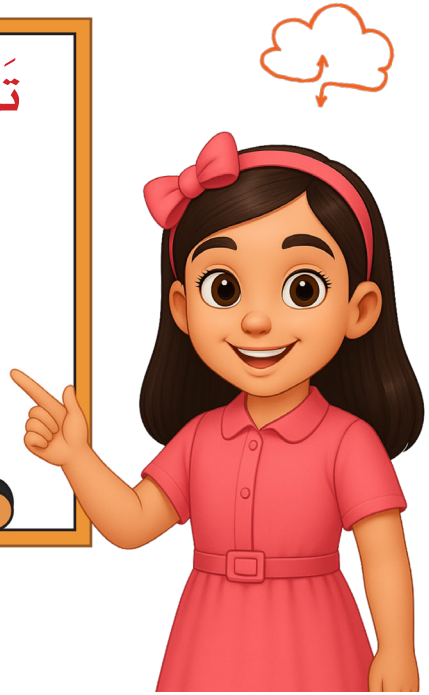
وَفِعْلًا نَفَذَ جَالِبُوتُ الْأَوَامِرَ الَّتِي قُدِّمَتْ لَهُ بِالتَّرْتِيبِ حَتَّى وَصَلَ إِلَى الْمَطْبَخِ.



فَرَحَ حَمَدٌ وَقَالَ:
رَائِعٌ! نَجَحْتُ فِي بَرْمَجَةِ
"جَالِبُوتُ" حَيْثُ قُدِّمَتْ لَهُ
أَوَامِرُ مُرَتَّبَةٌ فَنَفَذَهَا بِالتَّرْتِيبِ
حَتَّى وَصَلَ.

تَعَلَّمْنَا مِنَ الْقِصَّةِ:

1. أَنَّ الرُّبُوتَ لَا يَسْتَطِيعُ التَّفْكِيرَ أَوْ التَّصَرُّفَ لَوْحْدِهِ.
2. يَجِبُ أَنْ نُقَدِّمَ لِلرُّبُوتِ أَوَامِرَ وَاضِحَةً وَمُرْتَبَةً، وَهَذَا هُوَ دَوْرُ الْمُبْرَمَجِ.
3. الْمُبْرَمَجَةُ تُسَاعِدُ الْأَجْهَزةَ عَلَى فَهْمِ مَا نُرِيدُهُ وَتَنْفِيزِهِ بِصُورَةٍ مُنَظَّمَةٍ وَمُتَسلسِلَةٍ.



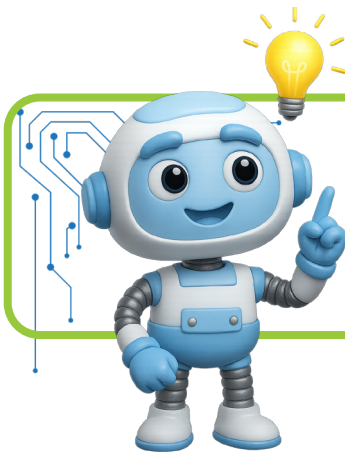
التَّعَلُّمُ



مَفْهُومُ الْمُبْرَمَجَةِ:

الْمُبْرَمَجَةُ Programming

هِيَ طَرِيقَةٌ نَسْتَخْذِمُهَا لِنُقَدِّمَ أَوَامِرَ لِلْحَاسُوبِ
أَوِ الْأَلَاتِ كَيْ تَقُومَ بِمِهَامٍ مُحَدَّدَةٍ.

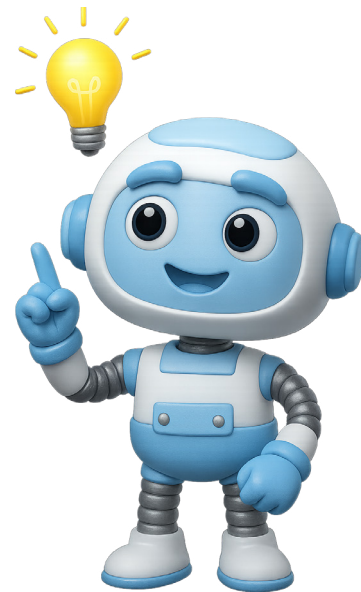


البرمجة تتحكم في التقنية:

التقنية Technology: هي أداة تُساعد على إنجاز الأعمال بشكل ذكي وأسرع وأسهل.

مثال:

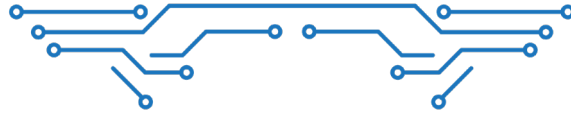
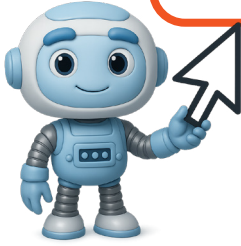
الجهاز اللوحي، شاشة التلفزيون،
الكاميرا الذكية، الهاتف الذكي.





مَا الْفَرْقُ بَيْنَ الْبَرْمَجَةِ وَالتَّقْنِيَّةِ؟

التَّقْنِيَّةُ لَا تَعْمَلُ مِنْ تَلَقَاءِ نَفْسِهَا،
بَلْ تَحْتَاجُ إِلَى أَوَامِر. الْبَرْمَجَةُ هِيَ
الَّتِي تُعْطِي هَذِهِ الْأَوَامِرَ لِلتَّقْنِيَّةِ.

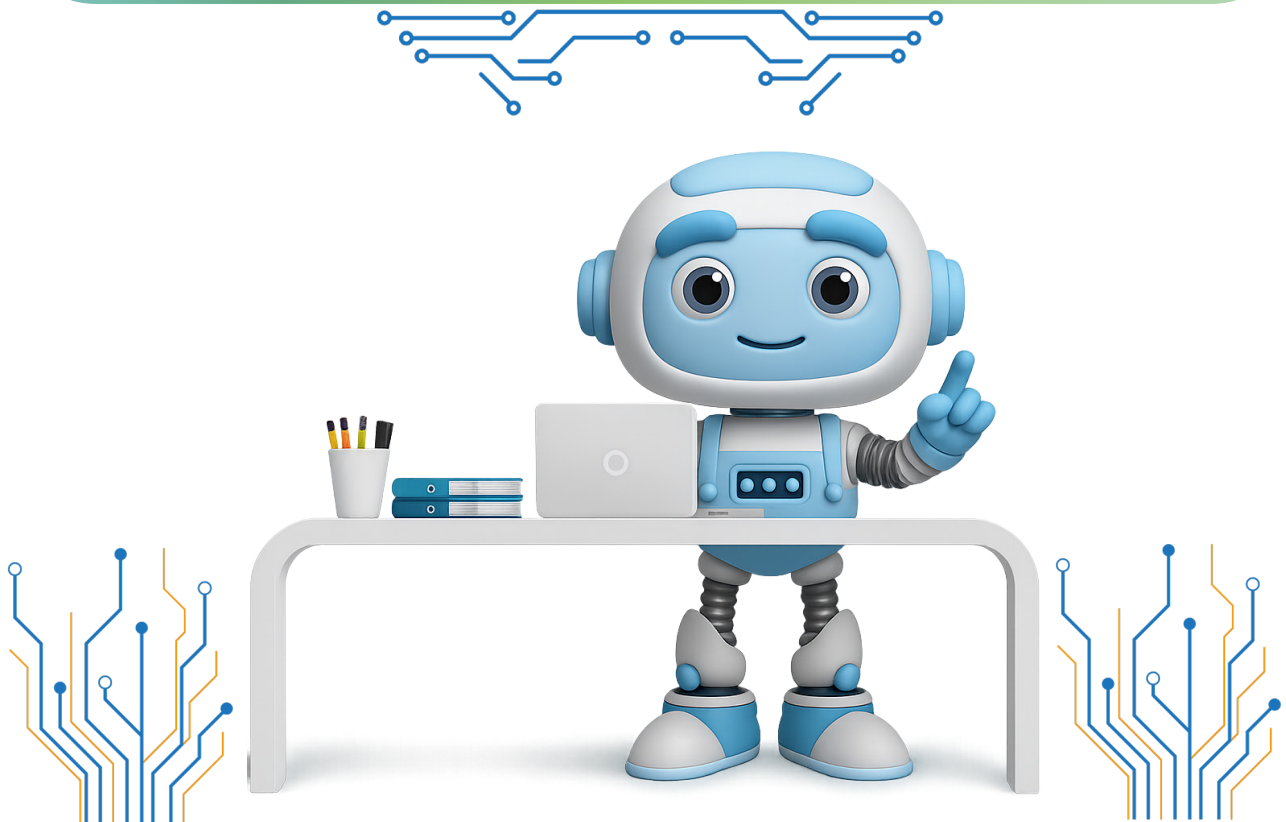


التَّقْنِيَّةُ	الأوامرُ	البرمجةُ
البيانو	نوتةٌ موسيقيَّةٌ	عزفٌ موسيقيٌّ
الباصُ	إرشاداتُ الطريقِ	الوصولُ للمدرسةِ بسلامٍ
جهازُ ألعابٍ إلكترونيٌّ	تعليماتٌ وقواعدُ اللُّعبةِ	اللُّعبُ وتَحْصِيلُ النِّقاطِ

مَا الْفَرْقُ بَيْنَ الْبَرْمَجَةِ وَالتَّقْنِيَةِ؟

الآن بَعْدَ أَنْ عَرَفْنَا أَنَّ الْبَرْمَجَةَ هِيَ تَقْدِيمُ الْأَوَامِرِ، وَأَنَّ التَّقْنِيَةَ هِيَ
الْأَدَوَاتُ الَّتِي نَسْتَخْدِمُهَا، دَعُونَا نُفَكِّرَ:
- هَلْ تَعْمَلُ الْأَجْهَزَةُ التَّقْنِيَّةُ لِوَحْدِهَا؟
- لا، لِأَنَّهَا تَحْتَاجُ إِلَى بَرْمَجَةٍ حَتَّى تَعْرِفَ مَا الَّذِي
يَجِبُ أَنْ تَفْعَلَهُ.

الْبَرْمَجَةُ مِثْلُ الْعَقْلِ يُنْظَمُ الْأَوَامِرَ، وَالتَّقْنِيَةُ مِثْلُ الْجَسَدِ
الَّذِي يُنْفِذُهَا



التطبيق



سَاعِدْ صَدِيقَنَا حَمْدًا لِلْوُصُولِ إِلَى مَدْرَسَتِهِ:
رَتِّبِ الْخُطُواتِ الصَّحِيحَةَ مِنَ الْقَائِمَةِ التَّالِيَةِ، وَضَعْ رَقْمًا جَانِبَ كُلِّ خُطْوَةٍ
بِحَسَبِ التَّرْتِيبِ الصَّحِيحِ:

تَحَرَّكْ لِلأَمَامِ	☐	اسْتَدِرْ يَسَارًا	☐	اسْتَدِرْ يَمِينًا	☐
تَحَرَّكْ لِلأَمَامِ	☐	اسْتَدِرْ يَسَارًا	☐	اسْتَدِرْ يَمِينًا	☐
تَحَرَّكْ لِلأَمَامِ	☐	اسْتَدِرْ يَسَارًا	☐		
تَحَرَّكْ لِلأَمَامِ	☐				
تَحَرَّكْ لِلأَمَامِ	☐				
تَحَرَّكْ لِلأَمَامِ	☐				

وَصَلَ حَمْدٌ إِلَى الْمَدْرَسَةِ مِنْ خِلَالِ عِدَّةِ أَوَامِرَ مُرْتَبَةٍ.

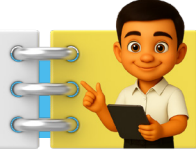


رحلة الكنز



اكتب عدد الخطوات التي تحرك بها البحار الشجاع أثناء رحلته بين كل محطة وأخرى:

انطلق البحار الشجاع في رحلته للبحث عن الكنز وتحرك خطوة ليصل إلى الكهف الصغير وأرتاح هناك قليلاً، ثم انطلق بمقدار خطوة حتى وصل إلى البئر وشرب قليلاً من الماء، وبعد ذلك تحرك خطوة نحو النخلة وأرتاح هناك تحت الظل، ثم انطلق سريعاً خطوات حتى وصل إلى الكهف الكبير وهناك رأى شيئاً يلتمع من بعيد، فركض خطوة حتى وصل إلى الكنز في نهاية المطاف.



في المواقف التالية حدّد أيُّهما برمجةً وأيُّهما تقنية؟



يُقَدِّمُ أَوَامِرَ لِلرُّبُوتِ



اللَّعِبُ عَلَى الْجِهَازِ اللَّوْحِيِّ

مَاذَا تَعَلَّمْتَ ؟



- البرمجة Programming.
- التقنية Technology.



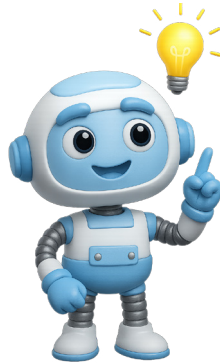
عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَحَدَدَ مَفْهُومِ الْبَرْمَجَةِ وَوَضَيْفَتَهَا.



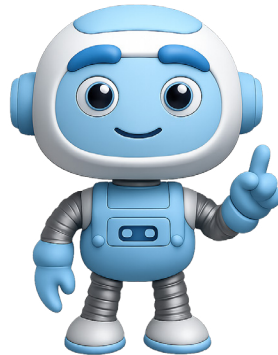
■ أَفَرَّقَ بَيْنَ الْبَرْمَجَةِ وَالتَّقْنِيَةِ.



مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:



مُلاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ:



رَتِّبْ لِتَصِلَ إِلَى هَدَفِكَ

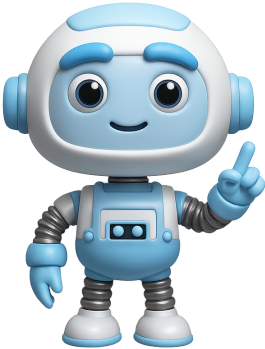
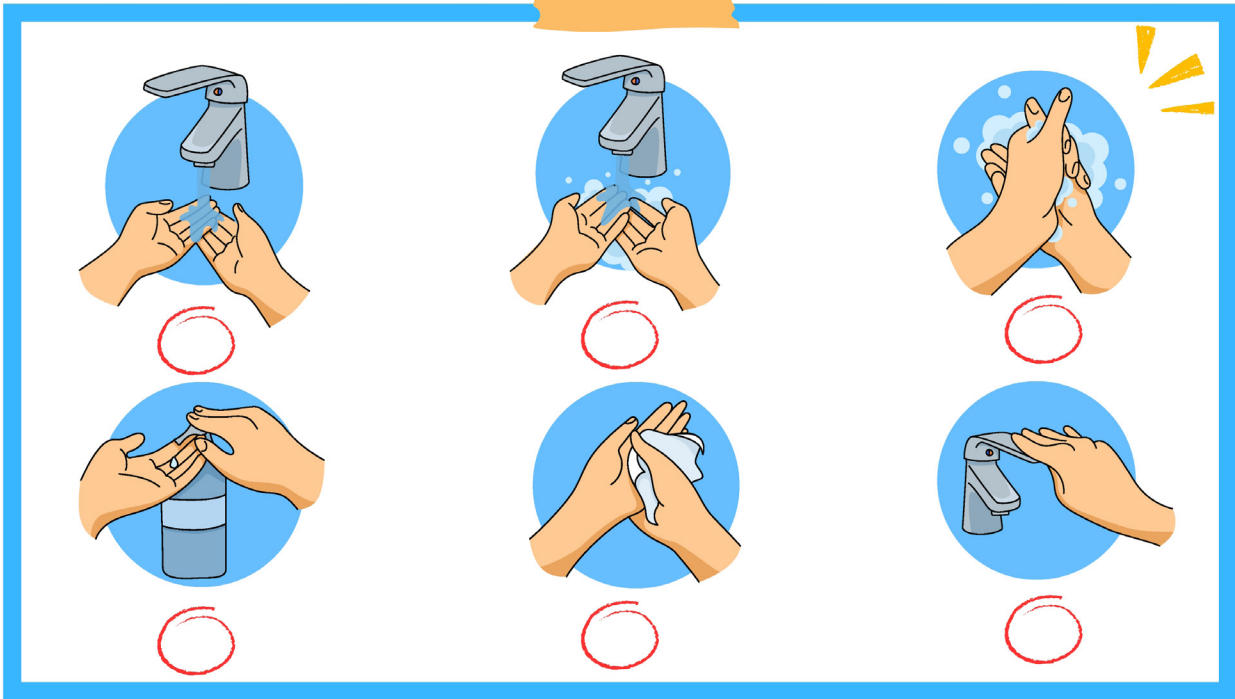
3 الْمُبْرَمَجُ الصَّغِيرُ (2)

الِاسْتِكْشَافُ



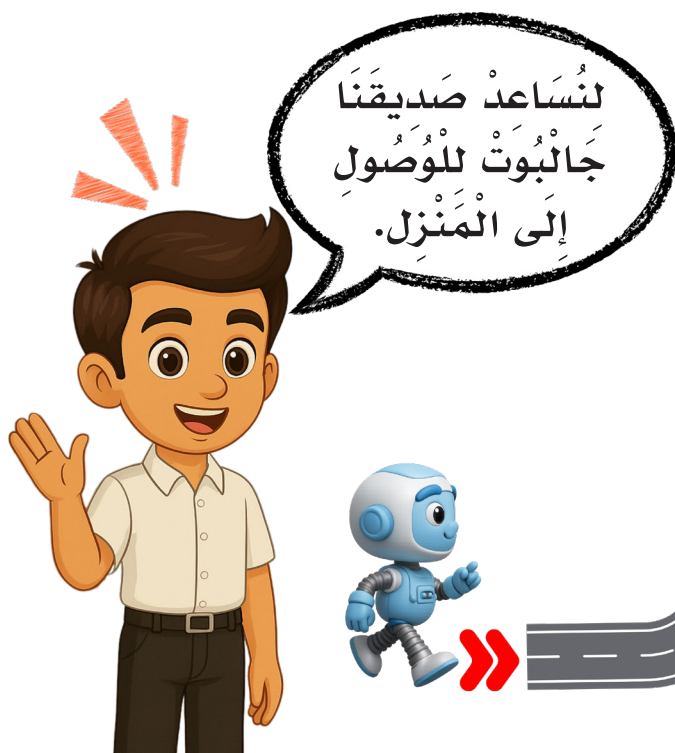
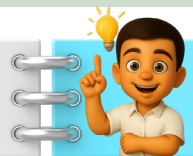
عِنْدَمَا نَقُومُ بِغَسْلِ أَيْدِينَا فَإِنَّا نَتَّبِعُ خُطُواتٍ مُتَسَلِّسَةً مُرَتَّبَةً لِنُحَافِظَ عَلَى نِظَافَتِهَا، رَتِّبِ الخُطُواتِ التَّالِيَةَ مِنْ 1 إِلَى 6 :

لِنُحَافِظَ عَلَى نِعْمَةِ الْمَاءِ



إِذَا غَيَّرْنَا تَرْتِيبَ الخُطُواتِ السَّابِقَةِ هَلْ سَنَحْصُلُ عَلَى نَفْسِ النَتِيجَةِ؟

التَّعَلَّم



يُوجدُ لَدَيْكَ مَجْمُوعَتَيْنِ مِنَ
الأوامر البرمجية مُختلفة
الترتيب والتي سَوفُ تُساعدُ
صديقنا جالبوت للوصول
إلى المنزل، اختر المَجموعةَ
المناسبة من بين المَجموعَتَيْنِ
(أ) و (ب) :

تحرك إلى الأمام استدر إلى اليسار تحرك إلى الأمام استدر إلى اليمين تحرك إلى الأمام	تحرك إلى الأمام استدر إلى اليمين تحرك إلى الأمام استدر إلى اليسار تحرك إلى الأمام
مَجموعةُ الأوامر (ب)	مَجموعةُ الأوامر (أ)



ما الفرق بين الأوامر في المَجموعَتَيْنِ الأولى والثانية؟

رَتِّبْ لِتَصِلَ إِلَى هَدَفِكَ



○○○
— ×

التَّرتِيبُ فِي البَرْمَجَةِ (Sequence):

يَعْنِي أَنْ نُعْطِيَ الأوامرَ وَاحِدًا تَلُو الآخرَ، بالتَّرتِيبِ الصَّحِيحِ،
حَتَّى يَفْهَمَ الجِهَازُ أو الرُّبُوتُ مَا يَجِبُ عَلَيْهِ تَنْفِيزُهُ.



عَزِيزِي الْمُتَعَلِّمُ:

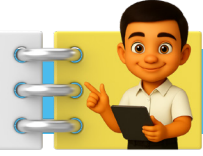
بِاسْتِخْدَامِ المُكْعَبَاتِ، دَعْنَا نَبْنِي بُرْجًا قَوِيًّا بِالتَّرتِيبِ الصَّحِيحِ.
فَمَا هُوَ التَّرتِيبُ الصَّحِيحُ لِلْمُكْعَبَاتِ مِنَ الأَسْفَلِ إِلَى الأَعْلَى لِبِنَاءِ البُرْجِ؟



أَعْلَى البُرْجِ

أَسْفَلُ البُرْجِ

التطبيق



رحلة الروبوت في الوصول إلى محطة الشحن

يُريدُ جالِبُوتُ الوصولَ إلى مَحَطَّةِ الشَّحْنِ مَعَ تَجَنُّبِ الْعَوَاقِقِ. سَاعِدْهُ فِي الْوُصُولِ، وَذَلِكَ بِإِكْمَالِ الْأَوَامِرِ التَّالِيَةِ بِتَظْلِيلِ ■ لِلخُطْوَةِ ، و ■ ■ لِلخُطْوَتَيْنِ .. وَهَكَذَا تَبَعًا لِعِدَدِ الْخُطُواتِ:

□ □ □ □ □	تَقَدَّمَ إِلَى الْأَمَامِ
□ □ □ □ □	تَقَدَّمَ إِلَى أَعْلَى
□ □ □ □ □	تَقَدَّمَ إِلَى الْأَمَامِ
□ □ □ □ □	تَقَدَّمَ إِلَى أَعْلَى
□ □ □ □ □	تَقَدَّمَ إِلَى الْأَمَامِ
□ □ □ □ □	تَقَدَّمَ إِلَى أَعْلَى
□ □ □ □ □	تَقَدَّمَ إِلَى الْأَمَامِ

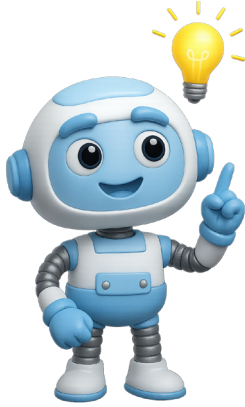


3 المبرمج الصغير (2) رتب لتصل إلى هدفك

ماذا تعلمت ؟



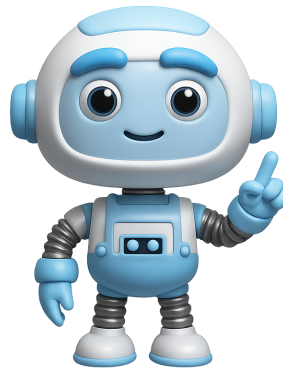
ترتيب الأوامر البرمجية بالشكل الصحيح. ■



عبر عن رأيك - أنا أستطيع أن :



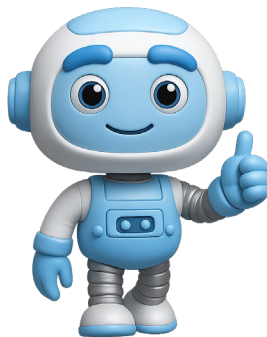
أرتب الأوامر البرمجية بالشكل الصحيح. ■



مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:



مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ:



الْوَحْدَةُ الثَّانِيَّةُ: الْأَدَوَاتُ الرَّقْمِيَّةُ (1)

بَرْنَامَجُ سَكْرَاتَشْ جُونِيُورْ (ScratchJr)

1

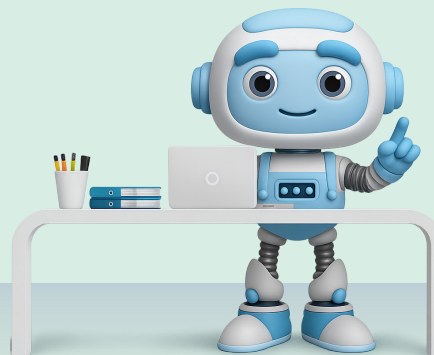
مُرَاجَعَةُ عَلَى الْأَسَاسِيَّاتِ
لِبْنَةُ (Wait) انْتِظَرُ

2

التَّفَاعُلُ بَيْنَ كَائِنَيْنِ لِبْنَةُ (Start on Bump)
مُلَامَسَةُ الْكَائِنِ - لِبْنَةُ (Stop) تَوْقِفْ

3

التَّنْقُلُ بَيْنَ الْمُنْصَاطِ لِبْنَةُ (Go to Page) - إِخْفَاءُ
وَإِظْهَارُ الْكَائِنَاتِ لِبْنَةُ (Hide-Show) - التَّفَاعُلُ بَيْنَ
كَائِنَيْنِ لِبْنَةُ (Start on Tap) النِّقْرُ عَلَى الْكَائِنِ



الْوَحْدَةُ الثَّانِيَّةُ: الْأَدَوَاتُ الرَّقْمِيَّةُ (1)

بَرْنَامَجُ سَكْرَاتَشْ جُونِيُورْ (ScratchJr)

4

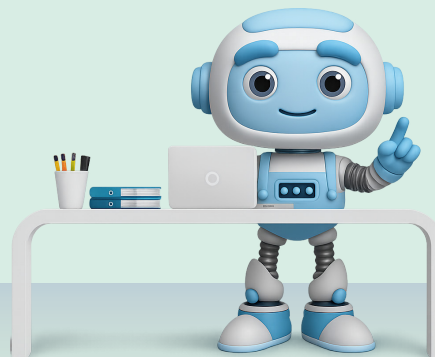
لَبَنَاتُ الصَّوْتِ
لَبَنَاتُ إِرسَالِ وَاسْتِقْبَالِ الرِّسَالِ

5

مَفْهُومُ اللَّعْبَةِ
إِنشَاءُ الْأَلْعَابِ الْبَسِيطَةِ

6

هَيَّا نَطْبِقِ الْمَشْرُوعَ (1)



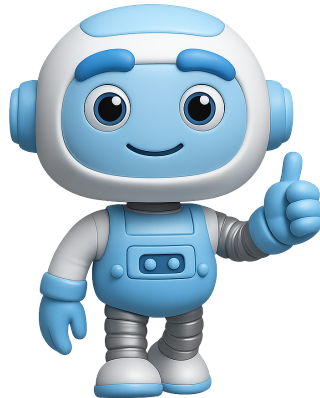


بَرْنَامَجُ سَكْرَاتَشْ جُونِيُور

مُرَاجَعَةُ عَلَى الْأَسَاسِيَّاتِ



تِبْنَةُ (WAIT) اِنْتَظِرْ



المقدمة

1 سكراتش جونيور



نرحب مجددًا بصديقنا الجديد
(Tic) في عالم البرمجة:



ما هو المُميّز فيه؟

هَذَا هُوَ كَائِنُ (TIC) الْأَزْرَقُ اللَّطِيفُ فِي بَرْنَامَجِ
إِنَّهُ صَدِيقٌ مَرِحٌ مُحِبٌّ لِلْمُغَامَرَاتِ يُسَاعِدُكُمْ فِي اكْتِشَافِ عَالَمِ الْبَرْمَجَةِ
وَصِنَاعَةِ الْقِصَصِ الْمَشْوِوقَةِ.

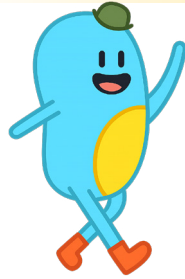
هُوَ كَائِنٌ نَشِيطٌ وَمُبْدِعٌ يُحِبُّ الْحَرَكَةَ، وَيُحِبُّ أَنْ يُسَاعِدَكُمْ فِي تَنْفِيزِ أَفْكَارِكُمْ الرَّائِعَةِ وَتَحْوِيلِهَا
إِلَى قِصَصٍ مُمْتَعَةٍ وَرُسُومٍ مُتَحَرِّكَةٍ.

ما هي مهمته؟



أَنْ يَكُونَ صَدِيقَكُمْ فِي كُلِّ مَشْرُوعٍ هُوَ مَعَكُمْ خُطْوَةً بِخُطْوَةٍ
لِتَعْلَمُوا كَيْفَ تَبْرَمِجُونَ وَتَبْتَكِرُونَ شَخْصِيَّاتِكُمْ وَقِصَصَكُمْ وَمَشَارِيعَكُمْ الْخَاصَّةَ.

ما الذي يَسْتَطِيعُ أَنْ يَفْعَلَهُ (TIC)؟



- يَتَحَرَّكُ.
- يَقْفُزُ.
- يُغَيِّرُ مَظْهَرَهُ.
- يَتَحَدَّثُ بِصَوْتٍ مَسْمُوعٍ.

فِي بَرْنَامَجِ Scratch Jr سَتَجِدُونَ هُنَاكَ كَائِنَاتٍ أُخْرَى كَثِيرَةً
لِتَضَيِّفُوهَا فِي مَشَارِيعِكُمْ مِثْلَ:

السَّيَّارَاتِ، الْحَيَوَانَاتِ، النَّبَاتَاتِ، الْأَشْخَاصِ
وَالْمَزِيدِ لِتَصْنَعُوا عَالَمًا مَلِيئًا بِالْمَرَحِ وَالْإِبْدَاعِ.

اسْتَعِدُّوا الْآنَ لِلْإِنْطِلَاقِ فِي مُغَامَرَةِ بَرْمَجِيَّةٍ مُمْتَعَةٍ مَعَ
(TIC) وَأَصْدِقَائِهِ.



مَشَارِيعُ فِيدْيُو عَنْ سَكَرَاتَش جُونِيُورْ



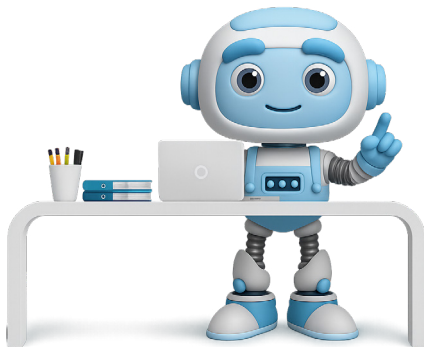
SCRATCH JR

لنستذكر معاً أهم مفاهيم برنامج



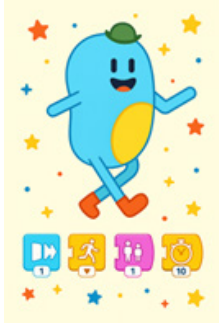
المنصة	الكائن	اللبننة
هي المكان الذي نضع فيه الكائنات ونشاهد حركتها. مثل المسرح، ويمكننا تغيير الخلفية لتصبح حديقة أو مدينة أو فضاء حسب المشروع.	هو أي شخصية أو عنصر نستخدمه في المشروع. مثل: القطعة، الكرة، السيارة، أو الفراشة وغيرها، ونعطيها الأوامر ليتحرك أو يتكلم وينفذ المطلوب.	هي قطع صغيرة من الأوامر تشبه قطع الليغو، نستخدمها لنعطي الكائن أوامر، مثل: تحرك، استدر، انتظر وغيرها.

لحذف الكائن: أو أي عنصر نضغط عليه ضغطاً مستمراً بزرر الفأرة الأيسر، حتى تظهر علامة  ثم نضغط عليها لحذفه.



مُراجَعَة عَلَى الْأَسَاسِيَّاتِ

1 سَكْرَاتِنْتُنْ جُونِيُورْ



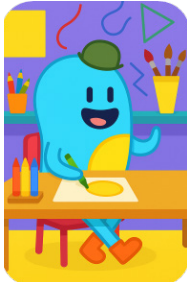
الِاسْتِكْشَافْ



يَا أَصْدِقَاءَ TIC الرَّائِعِينَ،
سَاعِدُوا TIC فِي مَعْرِفَةِ أَمَاكِنِ الْأَزْرَارِ.

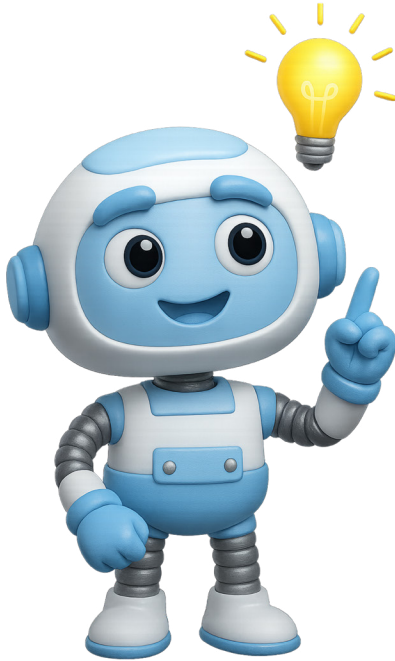
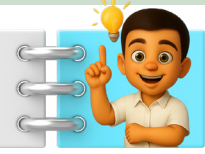


- ارْسُمْ ☐ حَوْلَ زَرِّ تَشْغِيلِ اللَّعْبَةِ.
- ارْسُمْ ☐ حَوْلَ اللَّبَنَاتِ الزَّرْقَاءِ.
- ارْسُمْ ☐ حَوْلَ زَرِّ تَغْيِيرِ الْخَلْفِيَّةِ.
- ارْسُمْ ☐ دَاخِلَ الْمَنْصَةِ.



هَيَّا نُلَوِّنِ اللَّبَنَاتِ بِالْأَلْوَانِ الْمُنَاسِبَةِ لَهَا:
اخْتَرِ اللَّوْنَ الصَّحِيحَ لِكُلِّ لَبْنَةٍ لِتُظْهَرَ مَشْرُوعَكَ بِأَجْمَلِ صُورَةٍ.





“
صَدِيقُنَا الْعَزِيزُ..
لِنُسَاعِدْ أَصْدِقَاءَنَا حَمْدًا وَسَارَةً فِي تَصْمِيمِ
هَذَا السِّبَاقِ الْجَمِيلِ
بِاسْتِخْدَامِ بَرْنَامَجِ **ScratchJr**.
بِرَأْيِكَ مَنْ سَيَفُوزُ فِي هَذَا السِّبَاقِ؟

بَدَأَ التَّحْدِيَّ الْكَبِيرَ..

الْمُتَسَابِقُونَ جَاهِزُونَ فِي سَاحَةِ السِّبَاقِ، وَلَكِنَّهُمْ لَا يَسْتَطِيعُونَ التَّحَرُّكَ مِنْ دُونِ إِشَارَةِ الْبَدْءِ.

كَيْ نَبْدَأَ فِي الْحَرَكَةِ يَجِبُ أَنْ نَضَعَ مَجْمُوعَةً مِنَ الْأَوَامِرِ وَهُوَ مَا يُطْلَقُ عَلَيْهِ (بَرْمَجَةٌ).

نَحْنُ مُسْتَعِدُّونَ الْآنَ، دَعُونَا نُبْرِمِجُ بِاسْتِخْدَامِ لِبَنَاتِ الْمَقْطَعِ الْبَرْمَجِي.



مَكُونَاتُ مَشْرُوعِي

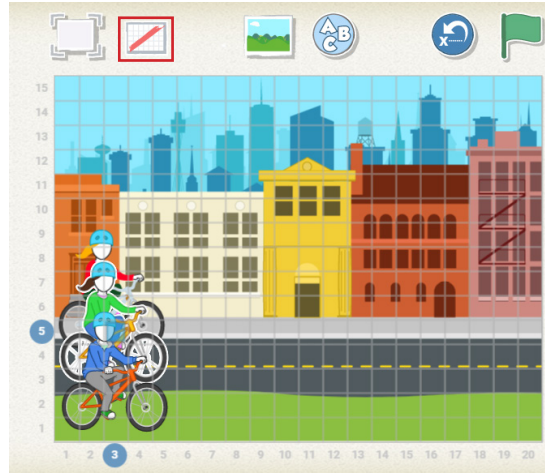


cyclist

city

الضَّغْطُ عَلَى لَوْحَةِ الشَّبَكَةِ (Grid)

لِتُسَهِّلَ حِسَابَ بُعْدِ الْكَائِنِ عَنْ حَافَةِ الْمَنْصَةِ مِنْ خِلَالِ عَدِّ الْمُرَبَّعَاتِ.





بدء الحركة

سرعة بطيئة

التحرك 17 خطوة

نهاية البرنامج



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة



عند الضغط على العلم الأخضر، تبدأ الفتاة على الدراجة بالتحرك بسرعة بطيئة (17 خطوة).



بدء الحركة

سرعة عالية

التحرك 17 خطوة

نهاية البرنامج



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة



عند الضغط على العلم الأخضر، ينطلق الولد على الدراجة بسرعة عالية ويتحرك (17 خطوة).



بدء الحركة

سرعة متوسطة

التحرك 17 خطوة

نهاية البرنامج



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة



عند الضغط على العلم الأخضر، تبدأ الفتاة بالتحرك بسرعة متوسطة (17 خطوة).

لَبَنَةٌ (WAIT) اَنْتَظِرْ



الاستكشاف



فِي يَوْمٍ مِنَ الْأَيَّامِ اتَّقَى حَمْدٌ بِسَالِمٍ وَعِنْدَمَا
بَدَأَ حَمْدٌ بِالْحَدِيثِ رَدَّ سَالِمٌ فِي نَفْسِ الْوَقْتِ.
دَعُونَا نُنَظِّمَ الْحَدِيثَ لِيَبْدَأَ حَمْدٌ أَوَّلًا، ثُمَّ يَرُدَّ
سَالِمٌ بَعْدَ أَنْ يَنْتَهِيَ حَمْدٌ مِنْ كَلَامِهِ

مَا هِيَ الْمَشْكَلَةُ؟

وُجُودُ تَدَاخُلٍ فِي الْحَدِيثِ.

مَا هُوَ الْحَلُّ؟

نُضِيفُ لَبَنَةَ (wait) اَنْتَظِرْ لِشَخْصِيَّةِ سَالِمٍ.



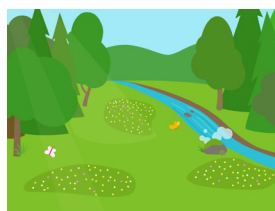
مُكَوِّنَاتُ مَشْرُوعِي



Child



Teen



River



كيف



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة



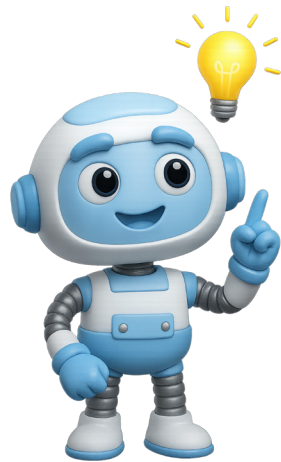
أنا بخير



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة

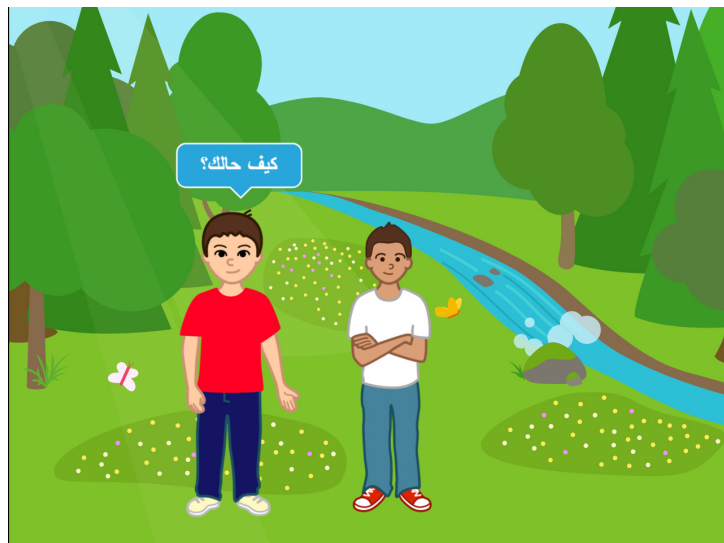
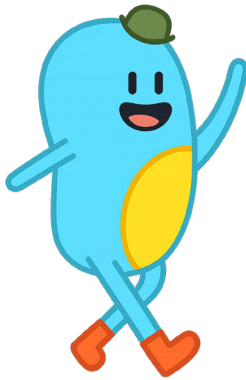


“

النتيجة:

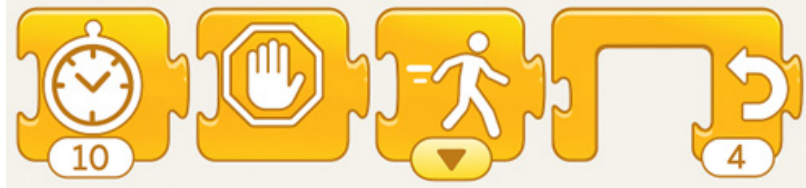
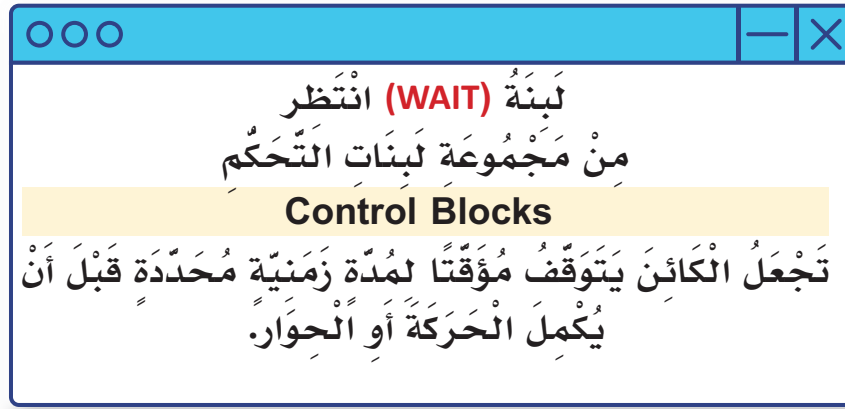
1. حَمْدٌ يَتَحَدَّثُ أَوَّلًا.
2. سَالِمٌ يَنْتَظِرُ ثُمَّ يَرُدُّ.

”





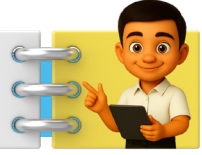
مَا هِيَ لَبِنَةُ (WAIT) اِنْتَظِرْ؟



يُمْكِنُ تَغْيِيرُ هَذَا الْعِدَدِ لَجْعَلِ الْكَائِنَ يَنْتَظِرُ مُدَّةً أَطْوَلَ أَوْ أَقْصَرَ
حَسَبَ مَا تَرُغِبُ فِي تَنْفِيزِ مَشْرُوعِكَ.

ورقة عمل (1)

التطبيق



النهاية



البداية



مكونات مشروع



Sun



TIC



Classroom

التحدي

ساعد TIC في إنشاء مشروع جديد ليتحرك في الفصل الدراسي ويقف أمام الطاولة الزرقاء. واجعل الشمس في اللوحة تبدو وكأنها تدور باستمرار وتزين الفصل، واكتب المشروع باسمك

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

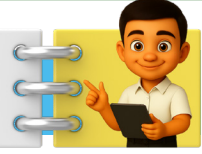
الكائن	المطلوب	البرمجة
	1. يتحرك (9) خطوات باتجاه اليمين. 2. يتحرك (6) خطوات باتجاه الأعلى. 3. يتحرك (6) خطوات باتجاه اليمين. 4. يقول "السلام عليكم". 5. ينتهي المقطع البرمجي.	
	1. تدور دورة واحدة باتجاه اليمين. 2. يتكرر دوران الشمس بدون توقف.	



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية

ورقة عمل (2)

التطبيق



تحدّي: (حصان) البحر Seahorse في الأعماق.



في قاع البحر الهادئ، أنشئ مشروعًا جديدًا.
احذف الكائن (TIC) وأضف الكائن Seahorse
وأجعله يتحرك للأعلى وللأسفل بهدوء، فهو
يقوم باستكشاف الأعشاب المرجانية ويتنقل بين
الكائنات البحرية، واكتب المشروع باسمك



مكونات مشروع



Seahorse



Underwater

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

البرمجة	المطلوب	الكائن
	1. يتحرك (5) خطوات باتجاه الأعلى. 2. ينتظر (6) ثوان. 3. يتحرك (5) خطوات باتجاه الأسفل. 4. يكرر المقطع البرمجي (4) مرات. 5. ينتهي المقطع البرمجي.	



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية



ماذا تعلمت؟



■ مراجعة المفاهيم الأساسية التي تعلمتها سابقاً في برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr) ومنها:

- واجهة البرنامج
- التعامل مع الكائن والمنصة
- أنواع بعض اللبانات

■ لبنة (Wait) انتظر.



عبّر عن رأيك - أنا أستطيع أن:



■ أسترجع المفاهيم الأساسية التي تعلمتها سابقاً في برنامج ScratchJr.

■ أستخدم لبنة (Wait) انتظر في بناء تسلسل برمجي صحيح داخل مشروع.



مَصَادِرُ التَّعَلُّمِ :



مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ :



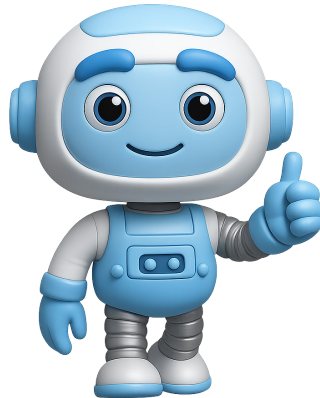


بَرْنَامَجُ سَكْرَاتَشْ جُونِيُور

التَّضَاعُلُ بَيْنَ كَائِنَيْنِ
لَبِنَةُ (Start on Bump) مُلَامَسَةُ الْكَائِنِ

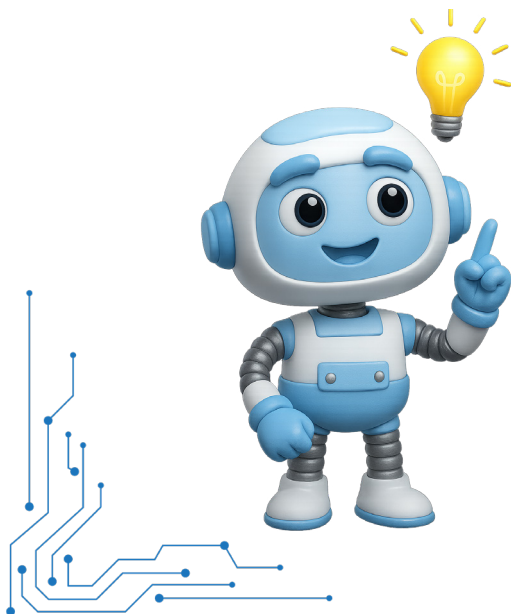


لَبِنَةُ (STOP) تَوَقَّفْ





الِاسْتِكْشَافُ

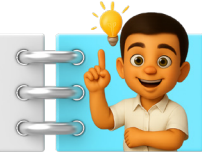


انْظُرْ إِلَى الصُّورَةِ جَيِّدًا.



- هَلْ تُلَاحِظُ شَيْئًا مُشْتَرَكًا بَيْنَ اللَّاعِبَيْنِ؟
نَعَمْ، إِنَّهُمَا يَقِفَانِ قُرْبَ الْكُرَةِ، لَكِنَّ اللَّعْبَةَ لَمْ تَبْدَأْ بَعْدُ.
- مَا الَّذِي سَيَجْعَلُ الْكُرَةَ تَتَحَرَّكُ؟
إِذَا تَحَرَّكَ أَحَدُ اللَّاعِبَيْنِ أَوْ كِلَاهُمَا وَلَمَسَ الْكُرَةَ.

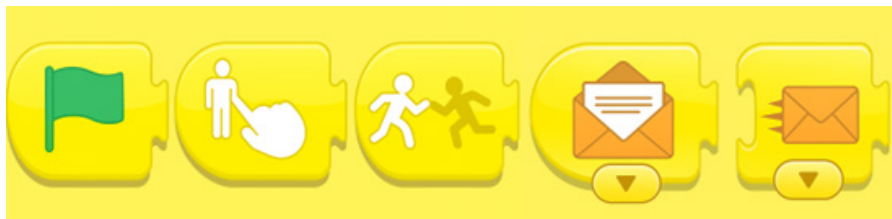




مَا هِيَ لَبِنَةُ (Start On Bump) مُلَامَسَةٍ كَائِنٌ؟



لَبِنَةُ (Start On Bump) مُلَامَسَةٍ كَائِنٌ
هِيَ لَبِنَةٌ مِنْ مَجْمُوعَةِ لَبِنَاتِ التَّشْغِيلِ
Trigging Blocks
وَتُسْتَخْدَمُ لِمُلَامَسَةِ الْكَائِنِ لِكَائِنٍ آخَرَ.



حَمْدٌ يَقِفُ مُتَحَمِّسًا وَسَطَ الْمَلْعَبِ أَمَامَ الْكُرَةِ، لَكِنَّهُ بِحَاجَةٍ لِمُسَاعَدَتِكَ لِيَبْدَأَ الْمُغَامَرَةَ.

التَّحْدِي:

سَاعِدْ حَمْدًا لِيَنْطَلِقَ نَحْوَ الْكُرَةِ وَعِنْدَ لَمْسِهَا، تَنْطَلِقُ الْكُرَةُ مُبَاشَرَةً نَحْوَ هَدَفِهَا.



النهاية



البداية



مُكَوِّنَاتٌ مَشْرُوعِي



Child



Soccer Ball



Farm



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة

عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ، يَبْدَأُ حَمْدٌ بِالتَّحَرُّكِ (5) خُطُواتٍ بِاتِّجَاهِ الْيَمِينِ.



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة

عِنْدَ مُلَامَسَةِ كَائِنِ الْكُرَةِ، تَبْدَأُ الْكُرَةُ بِالتَّحَرُّكِ (4) خُطُواتٍ بِاتِّجَاهِ الْيَمِينِ.

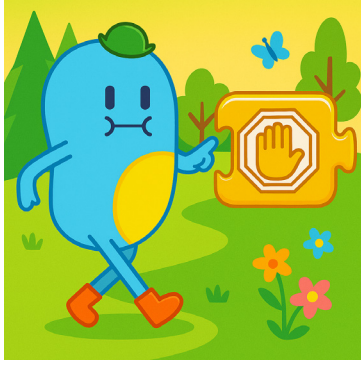
لَبِنَةُ (STOP) تَوْقِفْ



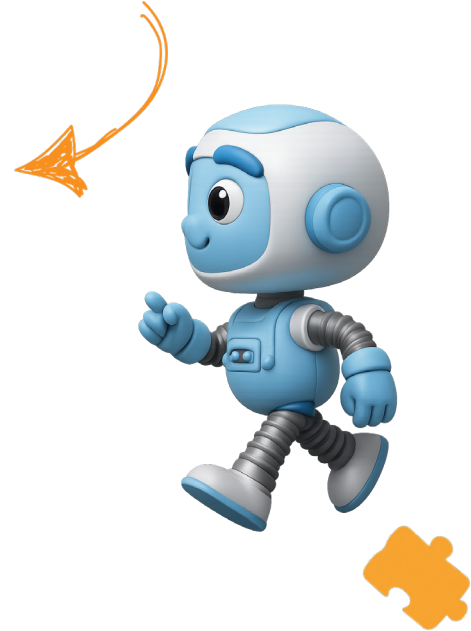
الِاسْتِكْشَافِ

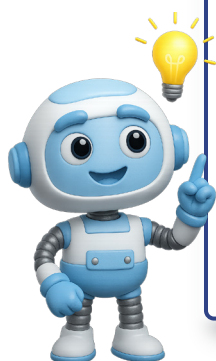


كَانَ سَالِمٌ يَقُودُ دَرَّاجَتَهُ بِسُرْعَةٍ

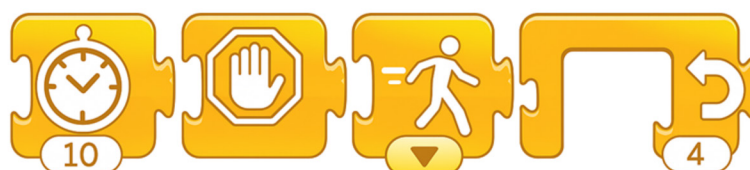


ضَغَطَ سَالِمٌ عَلَى الْمَكَابِحِ وَتَوَقَّفَ فَوْرًا.

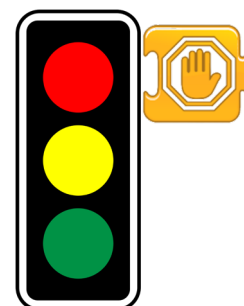




لَبَنَةٌ (STOP) تَوْقِفُ
هِيَ لَبَنَةٌ مِنْ مَجْمُوعَةِ لَبَنَاتِ التَّشْغِيلِ
(Control Blocks)
وَتُسْتَخْدَمُ لِإِقْفَافِ تَنْفِيدِ أَوَامِرِ الْكَائِنِ تَمَامًا.



هَذِهِ اللَّبْنَةُ مِثْلُ إِشَارَةِ قِفْ، عِنْدَمَا نَضَعُهَا فِي الْمَقْطَعِ
الْبَرْمَجِيِّ، تَقُولُ لِلْكَائِنِ:
"تَوَقَّفْ هُنَا، لَا تَفْعَلْ شَيْئًا بَعْدَ ذَلِكَ"



التَّحْدِي: مَرِيْمُ تَقِفُ تَحْتَ الشَّجَرَةِ، وَالتَّفَاحَةُ تَسْقُطُ بِاتِّجَاهِهَا.
اجْعَلِ التَّفَاحَةَ تَتَوَقَّفُ عِنْدَمَا تَصِلُ إِلَيْهَا.



النهاية



البداية

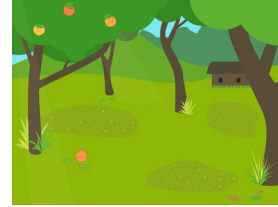
مُكوّنات مَشْرُوعِي



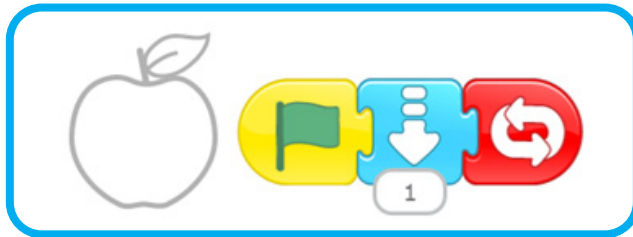
Teen



Apple



Summer



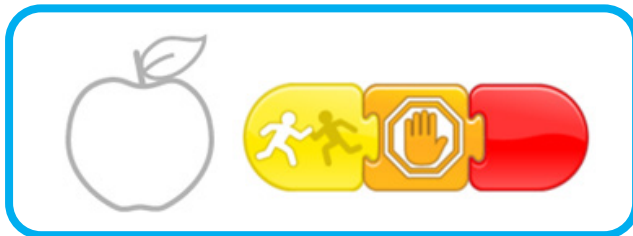
عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ، تَبْدَأُ التَّفَاحَةُ بِالْحَرَكَةِ
(بِالسَّقُوطِ) خُطْوَةً وَاحِدَةً بِاتِّجَاهِ الْأَسْفَلِ بِدُونِ تَوَقُّفٍ



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة



عِنْدَ مُلَامَسَتِهَا لِكَائِنِ مَرِيْمَ تَتَوَقَّفُ التَّفَاحَةُ عَنِ الْحَرَكَةِ
(السَّقُوطِ لِلْأَسْفَلِ).



نشاط:



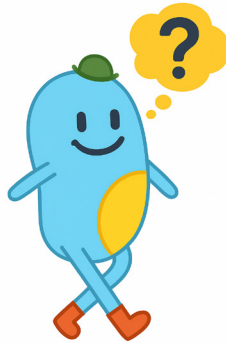
هَيَّا نَلْعَبْ لُغْبَةَ التَّوَصِيلِ. صَلِّ كُلَّ لَبْنَةٍ بِالْكَلِمَةِ الَّتِي تُنَاسِبُهَا:



STOP

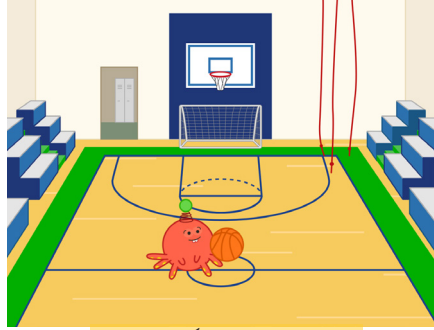
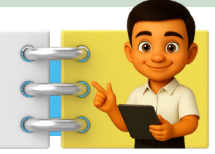


WAIT

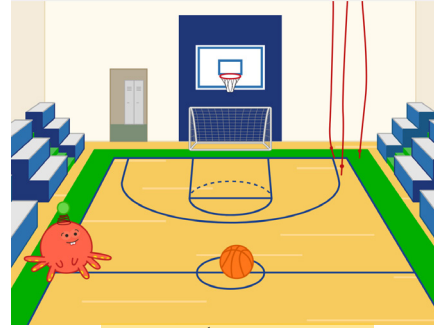


ورقة عمل (1)

التطبيق



النهاية



البداية

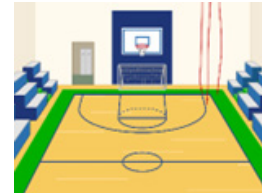
مكونات مشروعي



Basketball



Toc



Gym

أنشئ مشروعًا جديدًا، وأحذف كائن Tic ليقف Toc في بداية ملعب كرة السلة، والكرة في المنتصف بانتظار ملامسته وأكتب المشروع باسمك، لتبدأ المغامرة.
التحدي: ساعد Toc ليتحرك باتجاه الكرة، وعندما يلمس الكرة اجعلها تتحرك للأعلى والأسفل بشكل متواصل دون توقف.

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

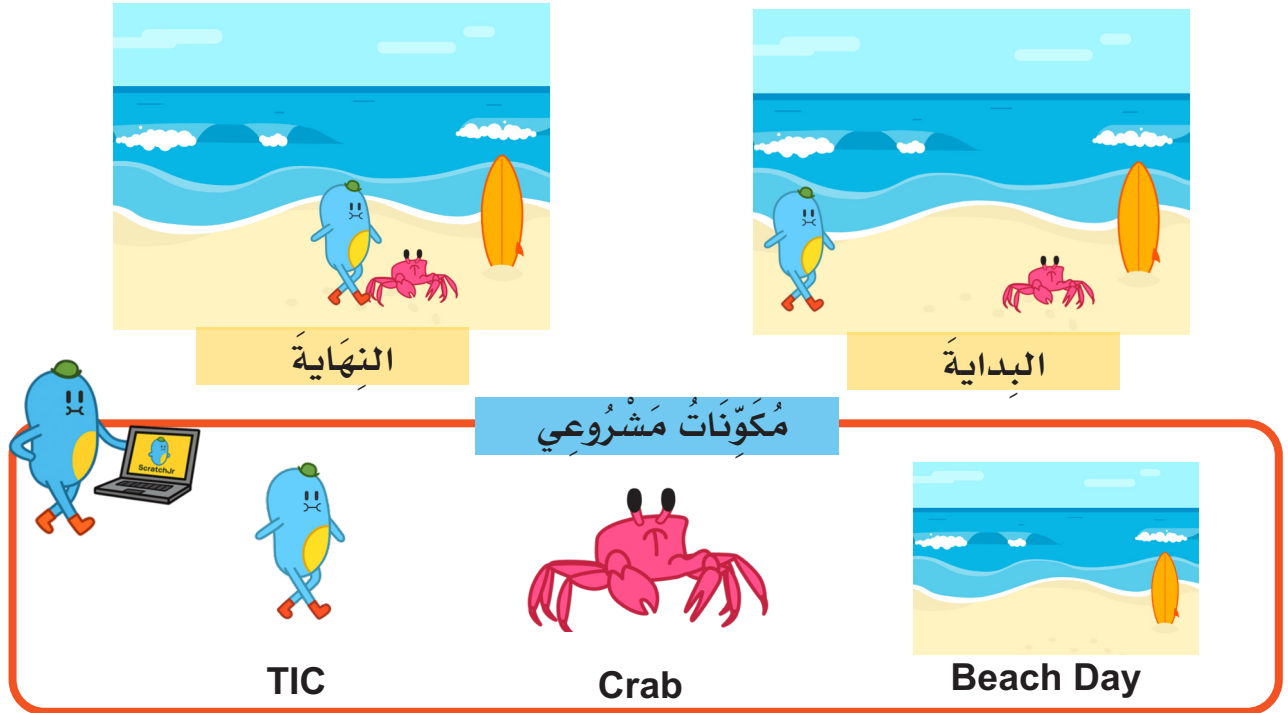
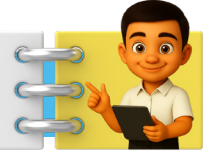
البرمجة	المطلوب	الكائن
	1. يتحرك (6) خطوات باتجاه اليمين. 2. ينتهي المقطع البرمجي.	
	1. عند ملامسة كائن الكرة. 2. تتحرك خطوة واحدة باتجاه الأعلى. 3. تتحرك خطوة واحدة باتجاه الأسفل. 4. تتكرر الحركة بدون توقف.	



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.

ورقة عمل (2)

التطبيق



أنشئ مشروعًا جديدًا، لِيَتَجَوَّلَ Tic عَلَى الشَّاطِئِ بِخُطُواتٍ مُنْتَظِمَةٍ، وَعِنْدَمَا يَلَامِسُ السَّلْطَعُونَ يَتَوَقَّفُ فَوْرًا عَنِ الحَرَكَةِ، وَاكْتُبِ المَشْرُوعَ بِاسْمِكَ.
التَّحْدِي: اجْعَلْ Tic يَتَوَقَّفُ عِنْدَ مَلَامَسَتِهِ السَّلْطَعُونَ.

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

البرمجة	المطلوب	الكائن
	1. تحرك خطوة واحدة باتجاه اليمين. 2. تكرر الحركة بدون توقف. 3. عند ملامسته لكائن السلطعون. 4. توقف عن الحركة. 5. ينتهي المقطع البرمجي.	



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.

مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



■ لَبِنَةُ (Start on Bump) مُلَامَسَةِ الْكَائِنِ.

■ لَبِنَةُ (STOP) تَوَقُّفٍ.



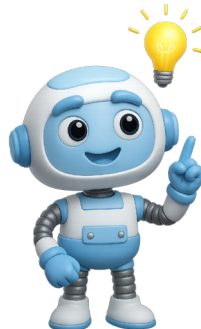
عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَسْتَخْدمَ لَبِنَةَ (Start on Bump) مُلَامَسَةِ الْكَائِنِ،
لِبَدْءِ تَنْفِيزِ الْأَوَامِرِ عِنْدَ مُلَامَسَةِ كَائِنٍ لِكَائِنٍ آخَرَ فِي مَشْرُوعِي الْبَرْمَجِيِّ



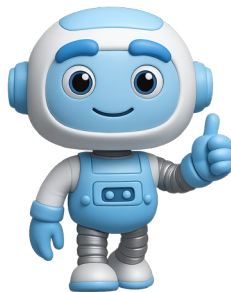
■ أَسْتَخْدمَ لَبِنَةَ (STOP) تَوَقُّفٍ لِأَجْعَلَ الْكَائِنَ يَتَوَقَّفُ تَمَامًا
عَنْ تَنْفِيزِ أَيِّ أَمْرٍ.



مَصَادِرُ التَّعَلُّمِ :



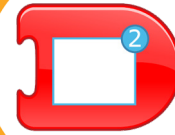
مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ :





بَرْنَامَجُ سَكْرَاتَشْ جُونِيُور

التَّنَقُّلُ بَيْنَ الْمَنَصَّاتِ
لَبِنَةُ (Go to Page) الْإِنْتِقَالِ لِلْمَنَصَّةِ



إِخْفَاءُ وَإِظْهَارُ الْكَائِنَاتِ
لَبِنَةُ (Hide-Show) إِخْفَاءٍ - إِظْهَارٍ

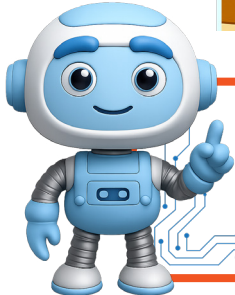
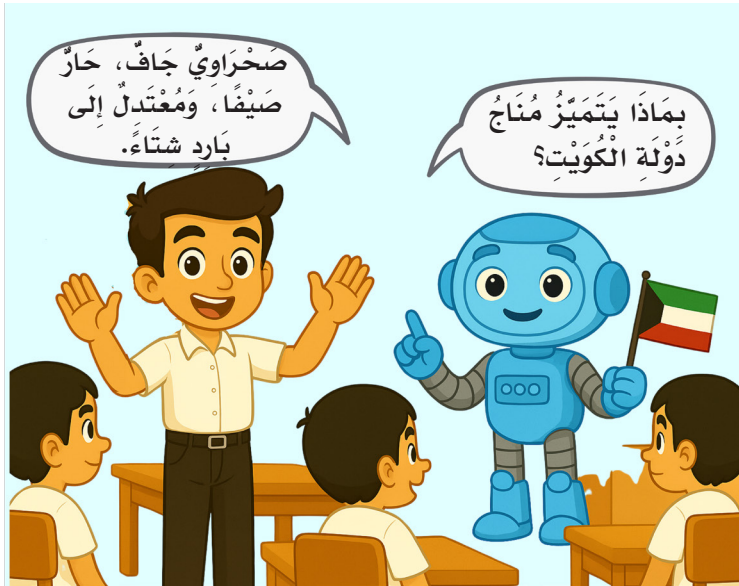
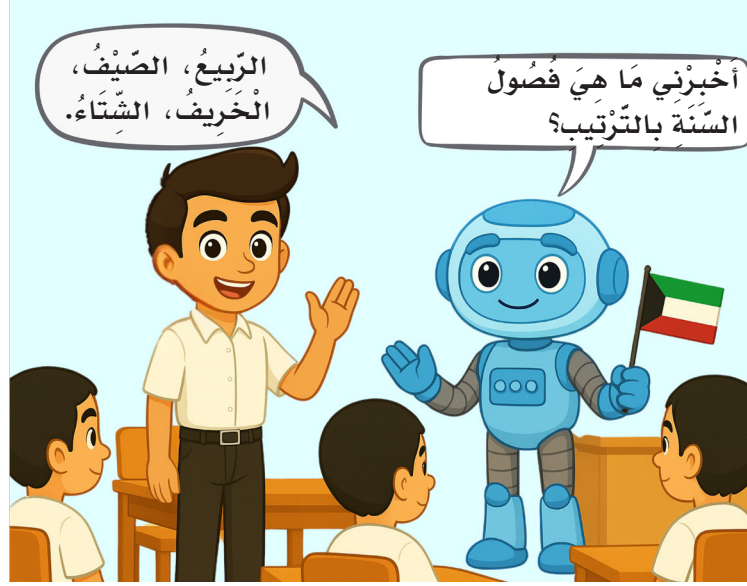


التَّفَاعُلُ بَيْنَ كَائِنَيْنِ
لَبِنَةُ (Start on Tap) النِّقْرِ عَلَى الْكَائِنِ



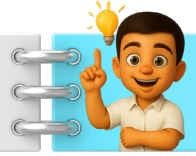


الإستكشاف



اسْتَعِدُّوا لِلانْطِلَاقِ فِي مُغَامَرَةِ بَرْمَجِيَّةٍ مُمْتَعَةٍ. سَنَسْتَكَشِفُ عَالَمَ ScratchJr وَنُصَمِّمُ فُصُولَ السَّنَةِ الْأَرْبَعَةِ وَنَنْتَقِلُ بَيْنَهَا بِحَرَكَاتٍ سِحْرِيَّةٍ مِنْ إِبْدَاعِنَا الْبَرْمَجِيِّ.

التَّعَلُّمُ



وَالآن... هَيَّا لِنَبْدَأُ مُغَامَرَتَنَا الْبَرْمَجِيَّةَ
لِنَسْتَخْدِمَ بَرْنَامَجَ ScratchJr وَنُشَاهِدَ كَيْفَ نَتَنَقَّلُ بَيْنَ الْفُصُولِ الْأَرْبَعَةِ
بِلَمْسَةِ بَرْمَجِيَّةٍ سَحَرِيَّةٍ.



2- مَنَصَّةُ فَصْلِ الصَّيْفِ



1- مَنَصَّةُ فَصْلِ الرَّبِيعِ



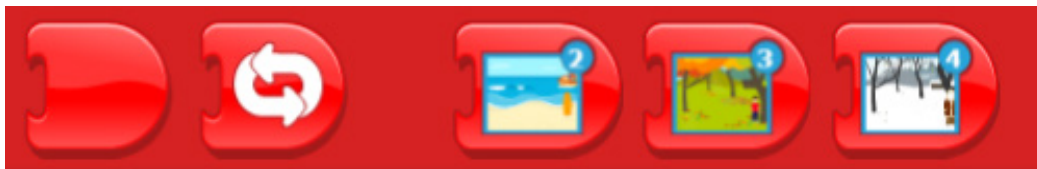
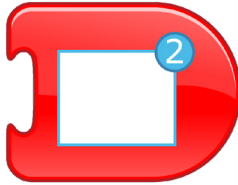
4- مَنَصَّةُ فَصْلِ الشِّتَاءِ



3- مَنَصَّةُ فَصْلِ الْخَرِيفِ

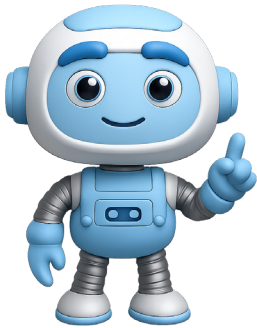


مَا هِيَ لَبْنَةُ Go to Page الْإِنْتِقَالِ لِلْمَنْصَةِ؟



عِنْدَ إِضَافَةِ مَنْصَاتٍ مُتَعَدِّدَةٍ، تَظْهَرُ لَكَ تِلْكَ الْمَنْصَاتُ فِي مَجْمُوعَةِ لَبَنَاتِ النِّهَايَةِ، لِتَسْمَحَ لَكَ بِالْتَّنَقُّلِ بَيْنَهَا بِسُهُولَةٍ

بَعْدَ إِضَافَةِ الْمَنْصَّاتِ تَظْهَرُ أَزْرَارٌ فِي أَسْفَلِ الْيَمِينِ وَالْيَسَارِ
وَتُسْتَخْدَمُ لِلتَّنْقُلِ بَيْنَ الْمَنْصَّاتِ.



مُكوّنات مشرّوعي



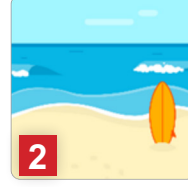
Northerner



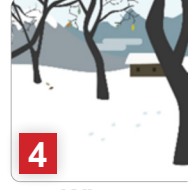
Rower



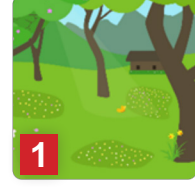
Child



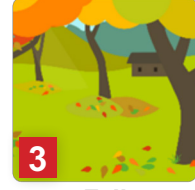
Beach Day



Winter



Spring

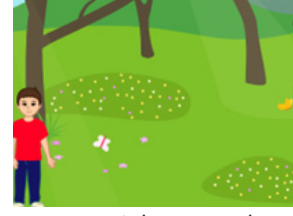


Fall

لبنات المقطع البرمجي



Child كائن إضافي



المنصة (1) منصة فصل الربيع



حدد الكائن

قبل أن تبدأ بالبرمجة

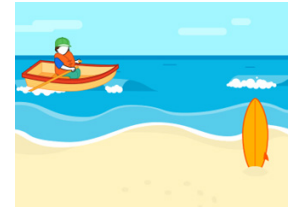
النتيجة:

بعد تشغيل البرنامج سيحرك الكائن (17) خطوة ثم ينتقل إلى منصة رقم (2) حيث يظهر فصل الصيف.

لبنات المقطع البرمجي



Rower كائن إضافي



المنصة (2) منصة فصل الصيف

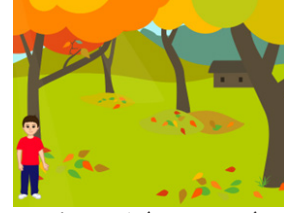
النتيجة:

بعد تشغيل البرنامج سيحرك الكائن (15) خطوة ثم ينتقل إلى منصة رقم (3) حيث يظهر فصل الخريف.

لِبَنَاتِ الْمَقْطَعِ الْبَرْمَجِي



إِضَافَةُ كَائِنِ Child



الْمَنْصَّةُ (3) مَنْصَّةُ فَصْلِ الْخَرِيفِ

النتيجة:

بَعْدَ تَشْغِيلِ الْبَرْنَامِجِ سَيَتَحَرَّكُ الْكَائِنُ (17) خُطْوَةً ثُمَّ يَنْتَقِلُ إِلَى مَنْصَّةِ رَقْمِ (4) حَيْثُ يَظْهَرُ فَصْلُ الشِّتَاءِ



لِبَنَاتِ الْمَقْطَعِ الْبَرْمَجِي



إِضَافَةُ كَائِنِ Northerner



الْمَنْصَّةُ (4) مَنْصَّةُ فَصْلِ الشِّتَاءِ

النتيجة:

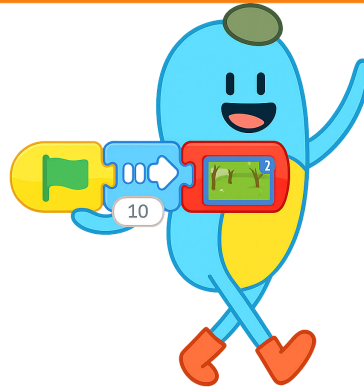
بَعْدَ تَشْغِيلِ الْبَرْنَامِجِ سَيَتَحَرَّكُ الْكَائِنُ (17) خُطْوَةً ثُمَّ يَنْتَقِلُ إِلَى مَنْصَّةِ رَقْمِ (1) حَيْثُ يَظْهَرُ فَصْلُ الرَّبِيعِ مَرَّةً أُخْرَى.



نشاط:



مِنْ خِلَالِ الْمَقْطَعِ الْبَرْمَجِيِّ التَّالِي، هَلْ تَسْتَطِيعُ أَنْ تُخَمِّنَ:
أَيْنَ سَالِمٌ الْآنَ؟
وَأَيْنَ كَانَ فِي الْبَدَايَةِ؟



لَبِنَةُ (Hide) إِخْفَاءُ - لَبِنَةُ (Show) إِظْهَارُ

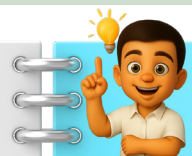
3 إِخْفَاءُ وَإِظْهَارُ الْكَائِنَاتِ



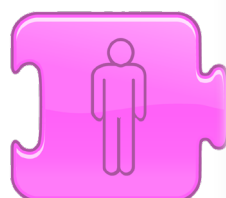
الِاسْتِكْشَافُ



هَيَّا نَنْتَقِلْ إِلَى بَرْنَامَجِ Scratch Jr
وَنُبْرِمَجْ نَجْمَتَنَا لِنَلْمَعَ وَتُضِيءَ السَّمَاءَ



مَا هِيَ لَبْنَةُ إِخْفَاء؟



لَبْنَةُ (Hide) إِخْفَاء

هِيَ لَبْنَةُ مِنْ مَجْمُوعَةِ لَبَنَاتِ الْمَظَاهِرِ

(Looks Blocks)

وَهِيَ تَجْعَلُ الْكَائِنَ يَخْتْفِي مِنَ الْمَنْصَةِ تَدْرِيجِيًّا.



مَا هِيَ لَبْنَةُ إِظْهَار؟

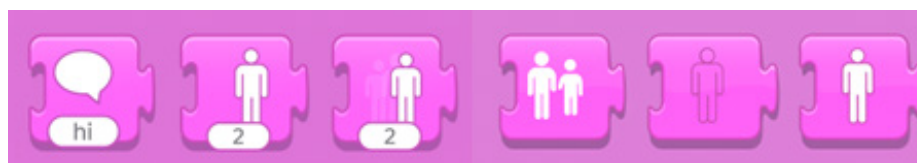


لَبْنَةُ (Show) إِظْهَار

هِيَ لَبْنَةُ مِنْ مَجْمُوعَةِ لَبَنَاتِ الْمَظَاهِرِ

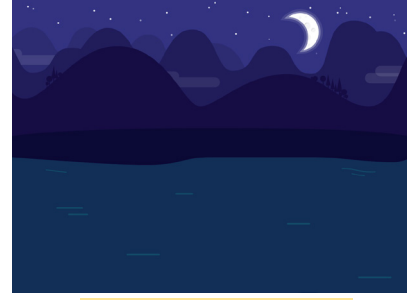
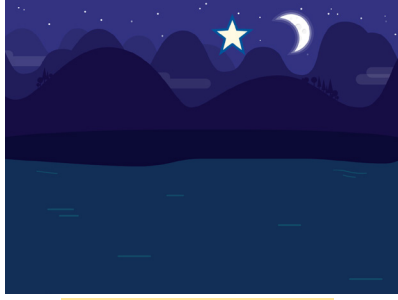
(Looks Blocks)

وَهِيَ تَجْعَلُ الْكَائِنَ يَظْهَرُ بِالْمَنْصَةِ تَدْرِيجِيًّا.





ظُهُورَ وَاخْتِفَاءِ النُّجْمَةِ



النهاية

البداية

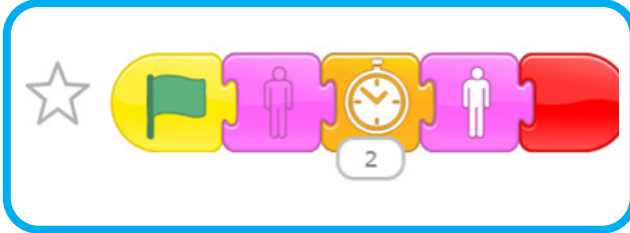
مُكَوِّنَاتُ مَشْرُوعِي



Star



lake



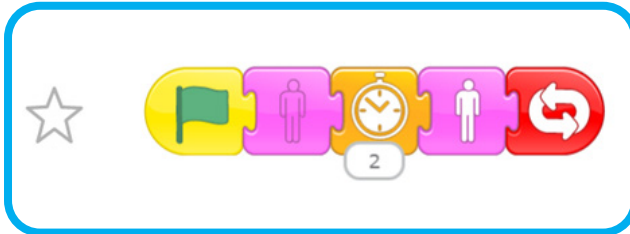
النتيجة: تَخْتَفِي النُّجْمَةُ لِمُدَّةِ ثَانِيَتَيْنِ تَدْرِيجِيًّا ، ثُمَّ تَظْهَرُ مَرَّةً أُخْرَى تَدْرِيجِيًّا ، مِمَّا يَجْعَلُهَا تَبْدُو وَكَأَنَّهَا تَلْمَعُ.



1



2



عِنْدَ إِضَافَةِ لَبِنَةِ (Repeat for ever) التَّكَرَّارِ تَجْعَلُ النُّجْمَةُ تَلْمَعُ دَائِمًا دُونَ تَوَقُّفٍ.



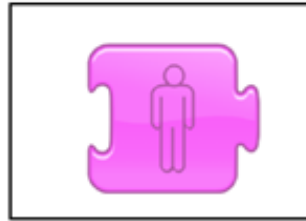
نشاط:



ضع علامة (✓) أسفل اللبنة الصحيحة :

اللبنة التي تجعل الكائن يختفي هي:


☐

☐

☐

☐

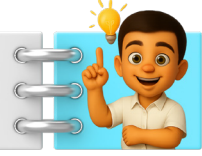



إِلَا سَتَكْشَافُ



الآنَ يَا أَصْدِقَائِي، سَنَتَعَلَّمُ شَيْئًا مُمْتَعًا فِي سَكْرَاتَشْ جُونِيُورْ Scratch Jr، هَلْ تَذْكُرُونَ مَا حَدَثَ فِي الْقِصَّةِ عِنْدَمَا ضَغَطَتْ سَارَةُ عَلَى الزَّرِّ؟





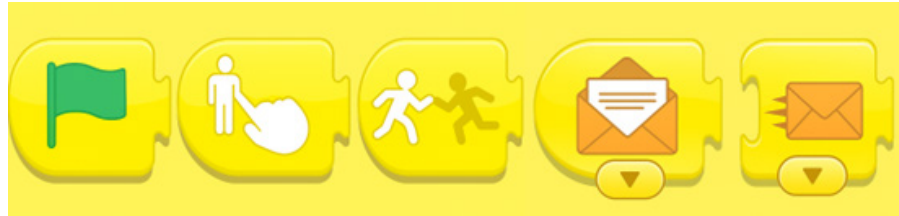
مَا هِيَ لَبِنَةُ (Start on Tap) النِّقْرُ عَلَى الْكَائِنِ؟



لَبِنَةُ (Start on Tap) النِّقْرُ عَلَى الْكَائِنِ
هِيَ لَبِنَةٌ مِنْ مَجْمُوعَةِ لَبِنَاتِ التَّشْغِيلِ

Triggering Blocks

تُستَخدَمُ لِبَدْءِ الأَوَامِرِ عِنْدَ النِّقْرِ عَلَى الْكَائِنِ
بِالْحَرَكَةِ أَوْ الْحَوَارِ.



الآن سَنَتَعَلَّمُ كَيْفَ نَجْعَلُ الْكَائِنَاتِ فِي ScratchJr
تَتَحَرَّكُ أَوْ تَتَكَلَّمُ عِنْدَمَا يَتِمُّ الضَّغْطُ عَلَيْهَا، تَمَامًا كَمَا حَدَثَ فِي
الْقِصَّةِ.

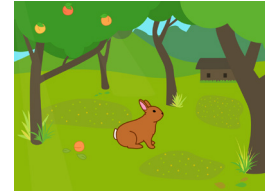




مُكَوّنَات مَشْرُوعِي



Rabbit



Summer



النّتِيْجَةُ: عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْأَرْنبِ، يَبْدَأُ بِالْقَفْزِ مُبَاشَرَةً بِدَرَجَتَيْنِ اتِّجَاهَ الْأَعْلَى.



نشاط:



نشاط



اكتب Start on Tap:

اكتب



START ON TAP

START
ON
TAP

ورقة عمل (1)

التطبيق



النهاية



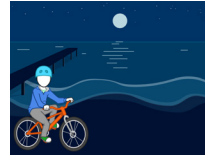
البداية



مكونات مشروع



Cyclist



Beach Night



Beach Sunset

أنشئ مشروعاً جديداً، واحذف كائن Tic ليبدأ راكب الدراجة Cyclist رحلته على الشاطئ في وقت الغروب، لكن مع كل خطوة يخطوها يقترب من لحظة سحرية، واكتب المشروع باسمك. **التحدي:** ساعد راكب الدراجة في رحلته على الشاطئ لتتغير الخلفية من الغروب إلى الليل.

ملاحظة: صغر حجم الكائن Cyclist مرتين بعد إضافته.

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

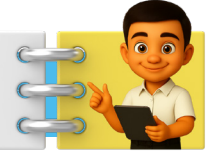
الكائن	المطلوب	البرمجة
	1. يتحرك (13) خطوة باتجاه اليمين. 2. ينتقل إلى المنصة الثانية.	



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.

ورقة عمل (2)

التطبيق



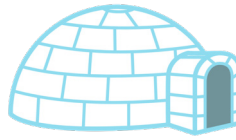
النهاية

البداية

مكونات مشروع



Northerner



Igloo



Winter

التحدي: أنشئ مشروعاً جديداً، وأحذف الكائن Tic وعند النقر على الكائن Northerner يسيّر وسط الثلوج البيضاء، أمامه كوخ جليدي igloo يتوجه إليه ليختبئ من العاصفة القادمة وأكتب المشروع باسمك ابداً الآن، واصنع مغامرة برمجية وسط الثلوج.

ملاحظة : كبر حجم كائن igloo بعد إضافته (4) مرات .

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

الكائن	المطلوب	البرمجة
	1. يتحرك (8) خطوات باتجاه اليسار. 2. يختفي الكائن. 3. ينتهي المقطع البرمجي.	



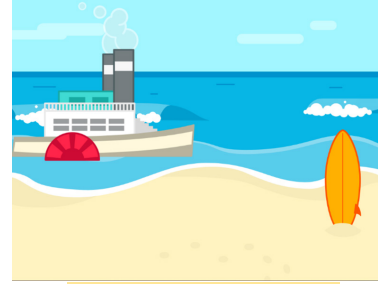
لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.

ورقة عمل (3)

التطبيق



النهاية



البداية

مكونات مشروعي



Boat



Beach Day

التحدي: أنشئ مشروعًا جديدًا، وأحذف كائن Tic، وأجعل الباخرة تستعد للانطلاق في رحلة بحرية ممتعة، لكن هذه الرحلة تحتاج إلى أوامر ذكية وخطوات دقيقة لتسير في المسار الصحيح، انقر على الباخرة، ودعها تبحر في رحلتها الممتعة واكتب المشروع باسمك.

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

البرمجة	المطلوب	الكائن
	- عند النقر على الكائن. - يتحرك (5) خطوات باتجاه اليمين. - يتحرك (3) خطوات باتجاه الأعلى. - يتحرك (10) خطوات باتجاه اليمين. - ينتهي المقطع البرمجي.	

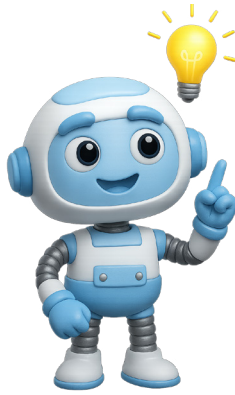


لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.

التنقل بين المنصات - إخفاء وإظهار الكائنات - التفاعل بين كائنين

3

مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- لَبِنَةُ (Go to Page) الانتقال إلى المنصة.
- لَبِنَةُ (Hide) إخفاء.
- لَبِنَةُ (Show) إظهار.
- لَبِنَةُ (Start on Tap) النقر على الكائن.



عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَسْتَخْدِمُ لَبِنَةَ (Go to Page) لجعل الكائن يتنقل بين المنصات. ☐ ☐ ☐

■ أَسْتَخْدِمُ لَبِنَةَ (Hide) إخفاء لجعل الكائن يختفي. ☐ ☐ ☐

■ أَسْتَخْدِمُ لَبِنَةَ (Show) إظهار لجعل الكائن يظهر من جديد. ☐ ☐ ☐

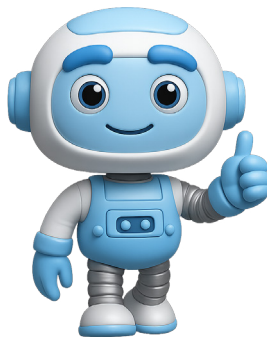
■ أَسْتَخْدِمُ لَبِنَةَ (Start on Tap) عند النقر على الكائن لجعل الكائن يبدأ العمل عند الضغط عليه. ☐ ☐ ☐



مَصَادِرُ التَّعَلُّمِ:



مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ:





بَرْنَامُجُ سَكْرَاتَشْ جُونِيُور

لَبَنَاتُ الصَّوْتِ

Pop ○

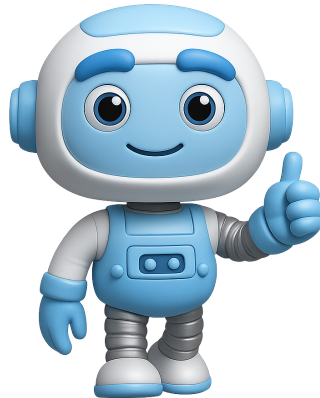
Play Recorded Sound ○



لَبَنَاتُ إِرسَالِ وَاسْتِقْبَالِ الرِّسَائِلِ

Send Message ○

Start on Message ○

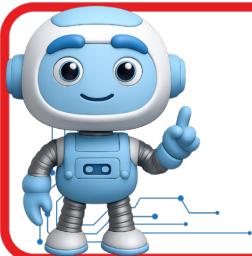


(Play Recorded Sound – Pop)

4 لَبَنَاتِ الصَّوْتِ



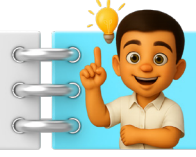
الِاسْتِكْشَافُ



انظُرُوا إِنَّهُ حَمْدٌ، وَقَفَ هُنَاكَ وَهُوَ يُلْقِي كَلِمَتَهُ أَمَامَ
الْجَمِيعِ، كَمْ هُوَ رَائِعٌ أَنْ نَتَحَدَّثَ بِثِقَةٍ وَسَعَادَةٍ.

استكشفتف .. تعلم .. طبق

100



حَانَ وَقْتُ الْإِبْدَاعِ الْبَرْمَجِيِّ، يُمَكِّنُنَا الْآنَ تَصْمِيمُ هَذَا الْمَشْهَدِ الرَّائِعِ فِي ScratchJr، وَنَجْعَلُ حَمْدًا يَتَحَدَّثُ بِثِقَةٍ أَمَامَ الْجَمِيعِ.



لَبَنَاتُ الصَّوْتِ تُحَوِّلُ الْمَشْهَدَ إِلَى عَرْضِ نَاطِقٍ مَلِيٍّ بِالْحَمَاسِ.



مَا هِيَ لَبِنَةُ (Pop) بُوْب؟



مَا هِيَ لَبِنَةُ (Play Recorded Sound) تَشْغِيلُ صَوْتٍ مُسَجَّلٍ؟





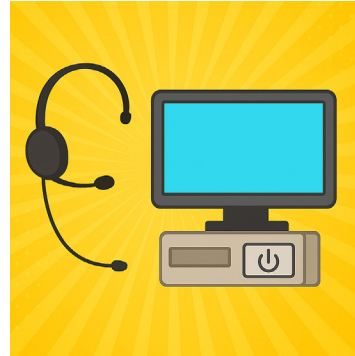
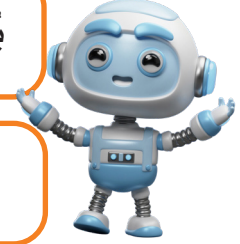
يُمْكِنُنَا اخْتِيَارَ صَوْتٍ جَاهِزٍ مِنَ الْبَرْنَامِجِ مِنْ خِلَالِ لَبَنَةِ (Pop)



أَوْ نُسَجِّلُ صَوْتًا مِنْ خِلَالِ لَبَنَةِ (Play Recorded Sound)

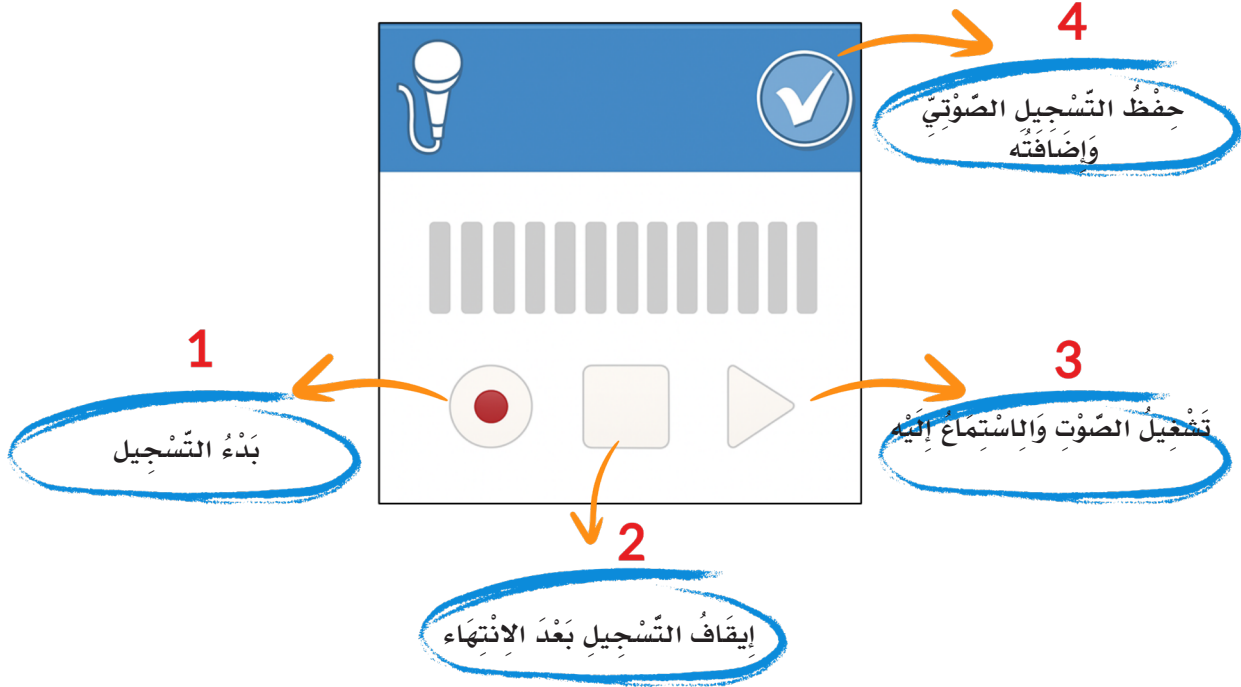


لِنُسَجِّلَ صَوْتَكَ فِي ScratchJr، تَأْكُدْ مِنْ وُجُودِ الْمَيْكْرُوفُونِ

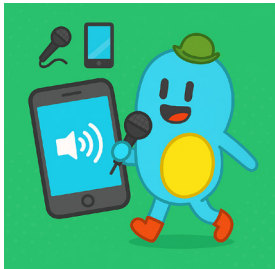


-بِوُجُودِ الْمَيْكْرُوفُونِ، تَسْتَطِيعُ اسْتِخْدَامَ لَبَنَةِ الصَّوْتِ وَالتَّحْدِثِ بِصَوْتِكَ دَاخِلَ الْقِصَّةِ.

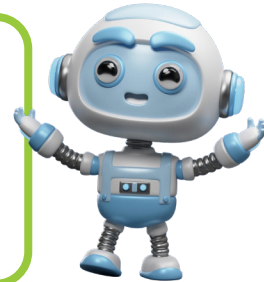
وَأَجْهَةٌ تَسْجِيلِ الصَّوْتِ



لَبِنَةُ تَسْجِيلِ الصَّوْتِ



يُمْكِنُنَا تَسْجِيلُ صَوْتِنَا الْحَقِيقِيِّ، بِاسْتِخْدَامِ
الْمَيْكْرُوفُونِ مِنَ الْجِهَازِ اللُّوْحِيِّ أَوْ الْهَاتِفِ
النَّقَالِ وَتَشْغِيلِهِ فِي الْمَشْهَدِ.



نَصِيحَةٌ لَتَسْجِيلِ صَوْتِي أَفْضَلُ :



عِنْدَمَا تُسَجِّلُ صَوْتَكَ، تَذَكِّرِ الْآتِي :

1. **اخْتَرِ مَكَانًا هَادِئًا :** ابْتَعِدْ عَنْ أَيِّ ضَوَءَاءٍ لَتَسْجِيلِ صَوْتٍ وَاضِحٍ.
2. **تَحَدَّثْ بِوُضُوحٍ وَبِصَوْتٍ عَالٍ بِمَا يَكْفِي :** تَأَكَّدْ أَنَّ كُلَّ كَلِمَةٍ مَسْمُوعَةٌ.
3. **تَدْرَبْ قَبْلَ التَّسْجِيلِ :** اقْرَأِ النَّصَّ بِصَوْتٍ عَالٍ مَرَّةً أَوْ مَرَّتَيْنِ لَتَشْعُرَ بِالرَّاحَةِ.
4. **اسْتَمِعْ إِلَى تَسْجِيلِكَ :** هَكَذَا يُمَكِّنُكَ مَعْرِفَةُ مَا إِذَا كَانَ هُنَاكَ شَيْءٌ يَحْتَاجُ لِلتَّحْسِينِ.

أَتَمْنِي لَكَ تَسْجِيلًا مُوَفَّقًا.





الآن...
هَلْ يُمَكِّنُكَ جَعْلُ حَمْدٍ يَتَكَلَّمُ بِصَوْتِكَ؟
سَجِّلْ، أَضِفْ، وَأَبْدَأِ الْعَرْضَ



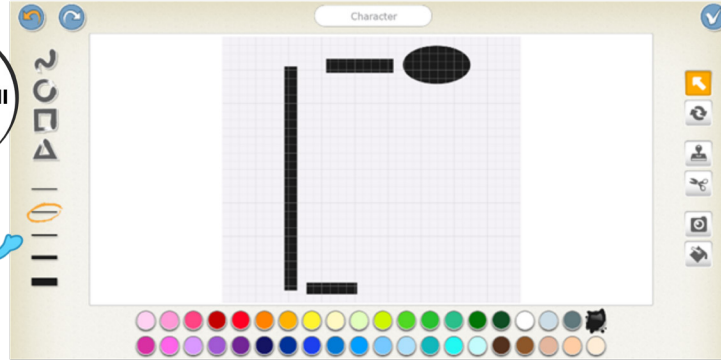
Child

مُكَوِّنَاتُ مَشْرُوعِي



Theatre

تم رسم كائن
الميكرفون للأبداع
في مشروعي



لِبْنَاتُ الْمَقْطَعِ الْبَرْمَجِي



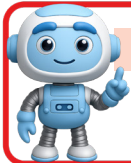
إِضَافَةُ كَائِنِ الْوَلَدِ



حدد الكائن



قبل أن تبدأ بالبرمجة



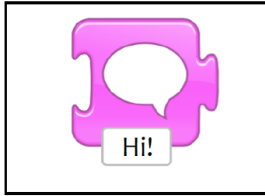
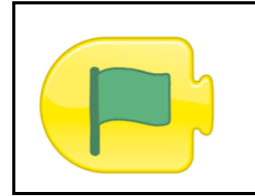
النتيجة
الآن أصبح حمدٌ يتكلم بصوتك الحقيقي

نشاط:



ضع علامة (✓) أسفل اللبنة الصحيحة:

■ اللبنة التي تجعل الشخصية تتحدث بصوتك الحقيقي هي:

☐☐☐☐



الإِسْتِكْشَافُ



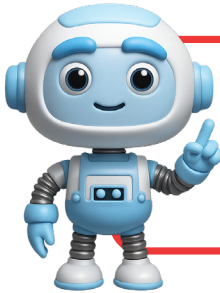
سَالِمٌ وَصَدِيقُهُ يَقُودَانِ دَرَّاجَتَهُمَا فِي الْمَسَارِ الْمُخَصَّصِ لِلْمَشَاةِ وَلَيْسَ
لِلدَّرَاجَاتِ فِي شَاطِئِ الْبَلَاغَاتِ.

شُكْرًا لَكَ صَدِيقُنَا الْعَزِيزِ
عَلَى التَّنْبِيهِ.

انْتَبِهْ يَا سَالِمُ، أَنْتُمَا تَقُودَانِ
فِي الْمَسَارِ الْخَاطِئِ.

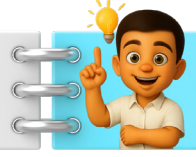


قِيَادَةُ الدَّرَاجَةِ فِي الْمَسَارِ الْمُخَصَّصِ لَهَا لَيْسَ مُجَرَّدَ اتِّبَاعِ
لِلْقَوَاعِدِ، بَلْ هُوَ ضَرُورَةٌ لِسَلَامَتِكَ الشَّخْصِيَّةِ وَلِسَلَامَةِ الْمَشَاةِ.



كَيْفَ عَرَفَ سَالِمٌ أَنَّ الرِّسَالََةَ كَانَتْ لَهُ هُوَ، وَلَيْسَ لَصَدِيقِهِ الْآخَرَ
الَّذِي يَرْكَبُ الدَّرَاجَةَ بِجَانِبِهِ؟ هَلِ اقْتَرَبَ مِنْهُ؟
لَا، لَقَدْ اسْتَحْدَمَا الرِّسَالَةَ الْبَرْمَجِيَّةَ فِي ScratchJr.

التَّعَلَّم



اكتشف قُوَّة التَّحَكُّمِ عَنْ بُعْدٍ، وَاجْعَلِ الكَائِنَاتِ تَتَوَاصَلُ بِذَكَاءٍ فِي ScratchJr
تَخَيَّلْ أَنَّ الكَائِنَاتِ تُرْسِلُ أوَامِرَ سَرِيَّةٍ لِبَعْضِهَا الْبَعْضُ،
أَنْ تَقُولَ: "ابْدَأْ" أَوْ "تَحَرَّكْ" أَوْ "حَانَ دَوْرُكَ".
وَكُلُّ ذَلِكَ مِنْ بَعِيدٍ دُونَ لَمَسٍ.



النهاية



البداية

مَا هِيَ لَبْنَةُ (Send Message) إِرْسَالِ رِسَالَةٍ؟
Triggers من مَجْمُوعَةِ لَبَنَاتِ التَّشْغِيلِ تُرْسِلُ رِسَالَةً بِاللَّوْنِ الْمُحَدَّدِ.



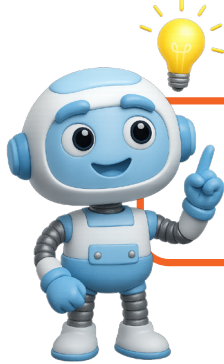
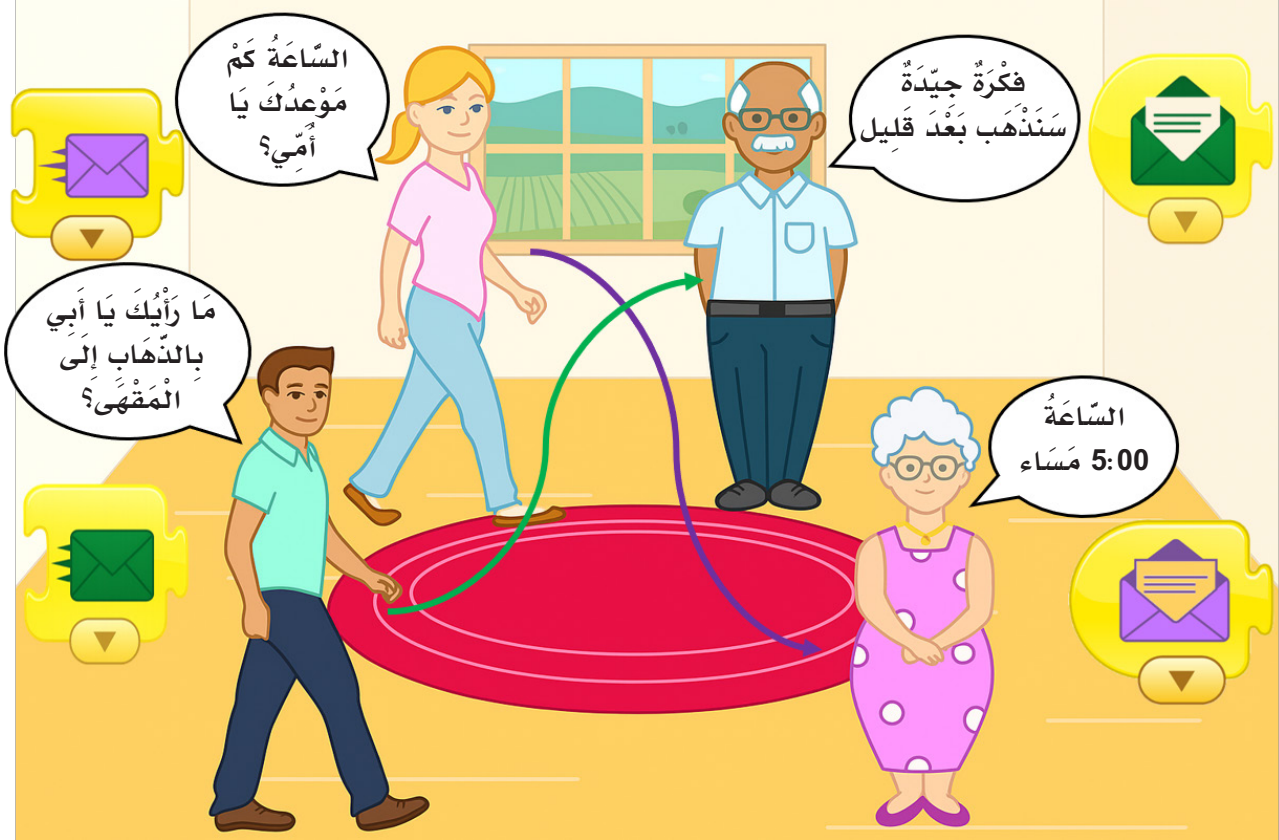
مَا هِيَ لَبْنَةُ (Start on Message) اِبْدَأْ عِنْدَ اسْتِقْبَالِ الرِّسَالَةِ؟
Triggers من مَجْمُوعَةِ لَبَنَاتِ التَّشْغِيلِ يَنْفِذُ الأَوَامِرَ عِنْدَ اسْتِلَامِ رِسَالَةٍ بِاللَّوْنِ الْمُحَدَّدِ.





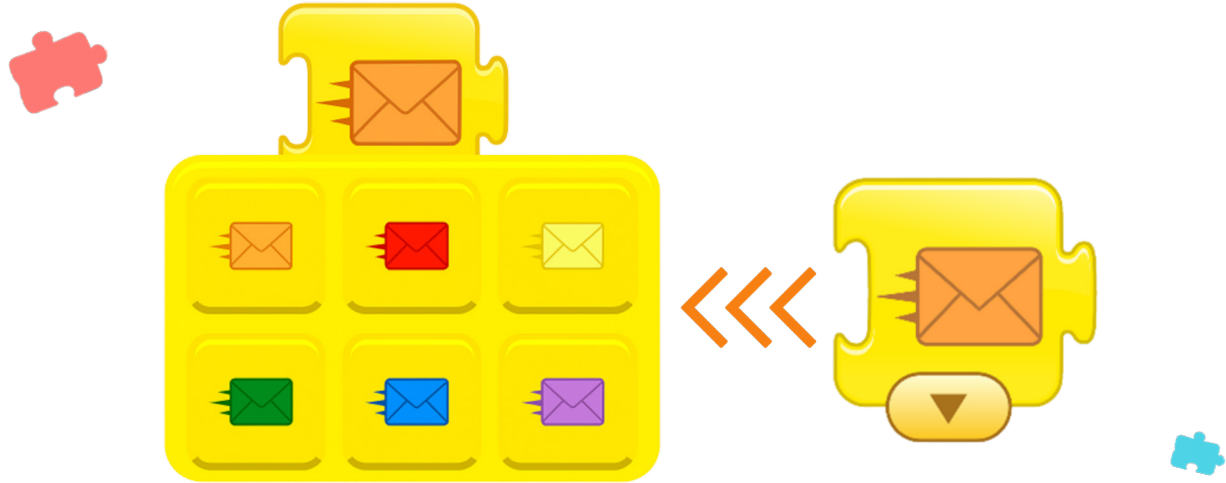
كَيْفَ يُمَكِّنُ أَنْ نَجْعَلَ ScratchJr يَفْهَمُ مَسَارَ الرِّسَالَةِ؟

بِاسْتِخْدَامِ الرِّسَائِلِ الْمُلَوَّنةِ

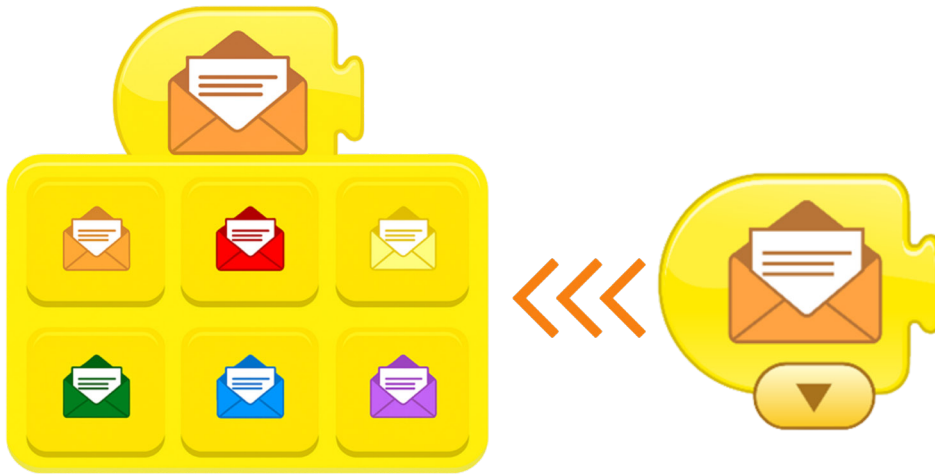


الْفَتَاةُ بِاتِّجَاهِ وَالِدِهَا، وَلَكِنَّهَا تَتَحَدَّثُ مَعَ أُمِّهَا.
الشَّابُّ بِاتِّجَاهِ وَالِدَتِهِ، وَلَكِنَّهُ يَرْغُبُ فِي التَّحَدُّثِ إِلَى وَالِدِهِ.

مُلاحَظَةٌ: الِهْدَافُ مِنَ الرِّسَائِلِ الْمُلَوَّنةِ هُوَ تَحْدِيدُ جِهَةِ الِاسْتِقْبَالِ (المستقبل).



عند اختيار لُبنة (Send Message) إرسال رسالة
كُلُّ مُغْلَفٍ فِي الصُّورَةِ لَهُ لَوْنٌ مُخْتَلِفٌ وَكُلُّ لَوْنٍ يُسْتَخْدَمُ لِإِرْسَالِ رِسَالَةٍ خَاصَّةٍ
(أوامر مُحددة).



عند اختيار لُبنة (Start on Message) ابدأ عند استقبال الرسالة تجعل
الكائن ينتظر رسالة بلون معين، وعندما تصله، يبدأ بتنفيذ الأوامر المحددة.

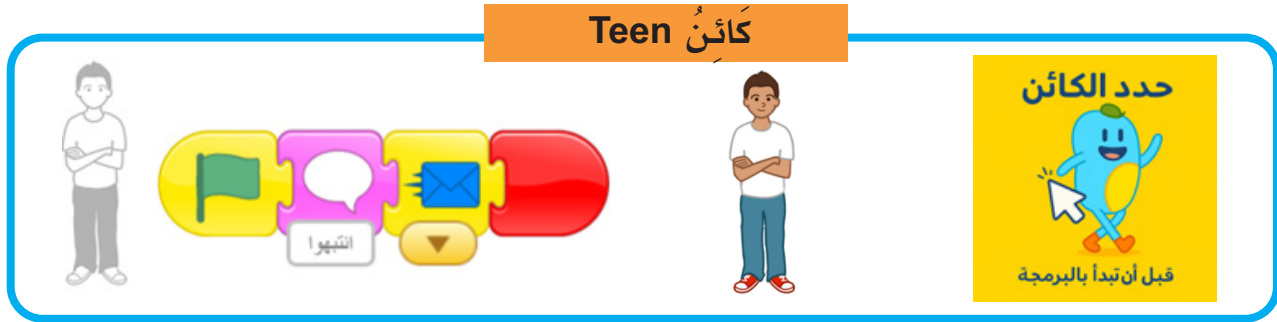




النهاية



البداية



النتيجة

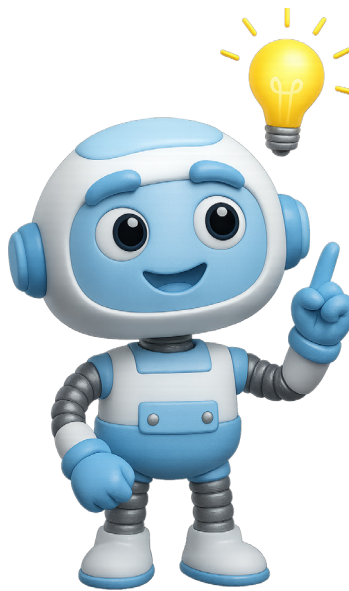
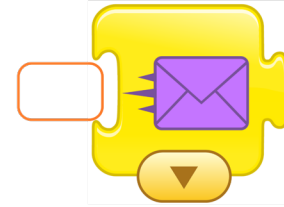
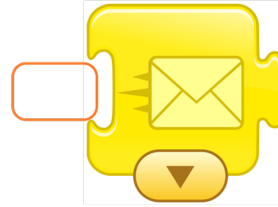
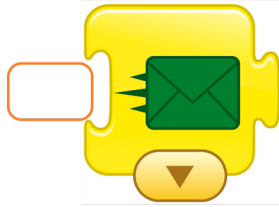
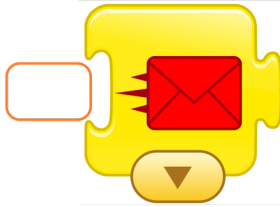
يَسْتَقْبِلُ سَالِمُ رِسَالَةً مِنْ صَدِيقِهِ "اَنْتَبِهْ يَا سَالِمُ، اَنْتُمَا تَقُودَانِ فِي الْمَسَارِ الْخَاطِئِ"،
وَعِنْدَمَا وَصَلَتِ الرِّسَالَةُ، رَدَّ قَالاً: "شُكْرًا لَكَ صَدِيقُنَا الْعَزِيزُ عَلَى التَّنْبِيهِ".

نشاط :



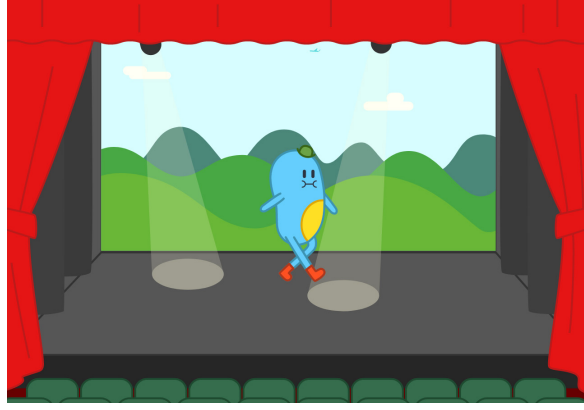
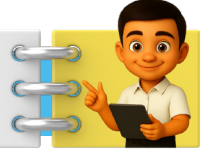
عِنْدَمَا يَبْدَأُ الْبَرْنَامُجُ بِلَبْنَةٍ

مَا اللَّوْنُ الَّذِي يَجِبُ أَنْ تَكُونَ عَلَيْهِ
لَبْنَةُ (send Message) إِرْسَالُ الرِّسَالَةِ؟



ورقة عمل (1)

التطبيق



مكونات مشروع



Tic



Theatre

الستارة تفتح والجمهور في المسرح ينتظر .
أنشئ مشروعاً جديداً ، كي يقف Tic على المسرح ، ويستعد لتقديم نفسه أمام الجمهور. لكن من
يساعده لسمع الجمهور صوته ؟ نعم إنه أنت.
التحدي: سجل صوتك ، وبرمج Tic ليبدأ الحديث بصوتك فور تشغيل البرنامج ، ويعيده مرة أخرى
ليبهر الجمهور ، واكتب المشروع باسمك.

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

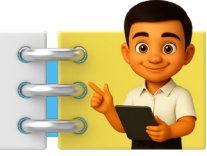
البرمجة	المطلوب	الكائن
	1. يُشغل الصوت المسجل. 2. يُكرر تشغيل الصوت مرتين. 3. ينتهي المقطع البرمجي.	



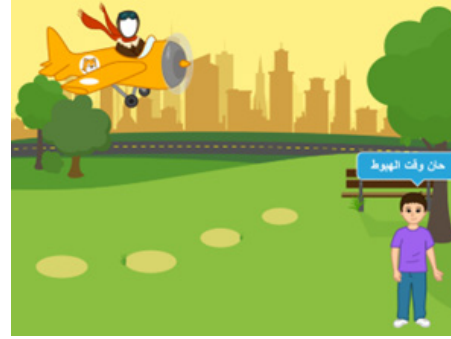
لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.

ورقة عمل (2)

التطبيق



النهاية



البداية



مكونات مشروعي



Child



Pilot



Park

أنشئ مشروعاً جديداً، واحذف كائن Tic
التحدي: في هذه المغامرة المثيرة، يلاحظ حمد أن صديقه في الطائرة يطير عالياً ولم يهبط
بعد، ساعد حمد في إرسال رسالة طارئة إلى صديقه ليخبره بأن الوقت قد حان للهبوط اكتب
المشروع باسمك .

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (Scratch Jr)

البرمجة	المطلوب	الكائن
	1. يقول "حان وقت الهبوط". 2. يرسل رسالة خاصة باللون الأزرق. 3. ينتهي المقطع البرمجي.	
	4. يستقبل الرسالة الخاصة باللون الأزرق. 5. يتحرك (10) خطوات باتجاه الأسفل. 6. يتحرك (5) خطوات باتجاه اليمين. 7. ينتهي المقطع البرمجي.	



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.

لبنات الصوت - لبنات إرسال واستقبال الرسائل

4

مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- لَبْنَةُ (Pop) تَشْغِيلُ الصَّوْتِ "بُوب".
- لَبْنَةُ (Play Recorded Sound) شَغِيلُ الصَّوْتِ الَّذِي تَمَّ تَسْجِيلُهُ.
- لَبْنَةُ (Send Message) إِرْسَالُ الرِّسَائِلِ.
- لَبْنَةُ (Start on Message) اسْتِقْبَالُ الرِّسَائِلِ لِتَنْفِيزِ الْمَطْلُوبِ بَعْدَهَا.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:


☐ ☐ ☐

■ أَسْتَخْدِمُ لَبْنَةَ (Pop) لِتَشْغِيلِ صَوْتِ "بُوب" فِي مَشْرُوعِي.

☐ ☐ ☐

■ أَسْتَخْدِمُ لَبْنَةَ (Play Recorded Sound) لِتَشْغِيلِ صَوْتٍ قُمْتُ بِتَسْجِيلِهِ بِنَفْسِي.

☐ ☐ ☐

■ أَسْتَخْدِمُ لَبْنَةَ (Send Message) لِإِرْسَالِ رِسَالَةٍ بَيْنَ الْكَائِنَاتِ.

☐ ☐ ☐

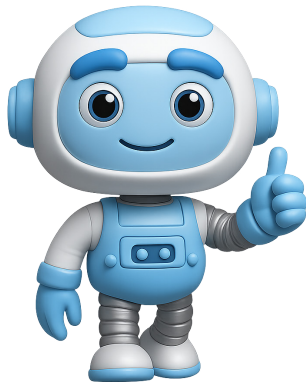
■ أَسْتَخْدِمُ لَبْنَةَ (Start on Message) لِلتَّبَدُّلِ الْكَائِنَاتِ الْعَمَلِ عِنْدَمَا تَسْتَلِمُ الرِّسَالَةَ.



مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:



مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ:



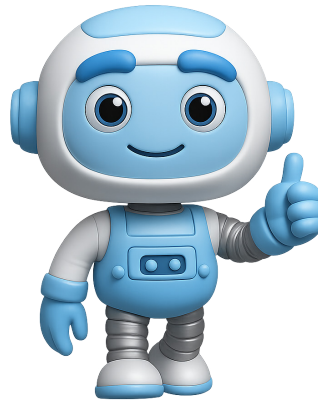


بَرْنَامَجُ سَكْرَاتَشْ جُونِيُور

مَفْهُومُ اللَّعْبَةِ

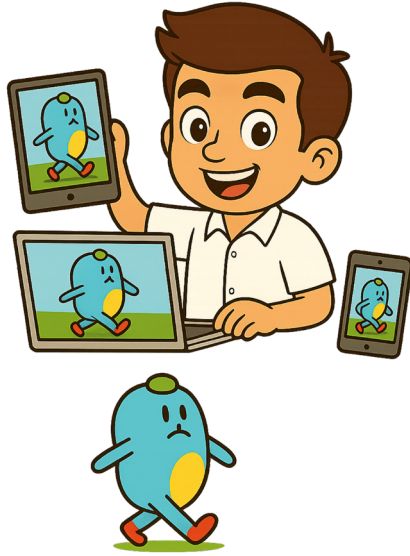


إِنْشَاءُ الْأَلْعَابِ الْبَسِيطَةِ



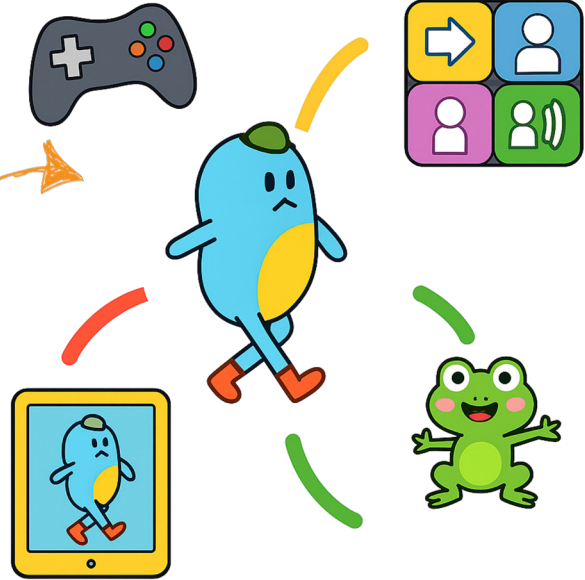


مَفْهُومُ اللَّعْبَةِ



هُوَ مَشْرُوعٌ مُمْتَعٌ نَصَمَّمُهُ
عَلَى أَجْهَزَةِ الْحَاسُوبِ وَالْأَجْهَزَةِ
الْلَّوْحِيَّةِ وَالْهَوَاتِفِ الذِّكِّيَّةِ.

لِتَصْمِيمِ قِصَصٍ وَأَلْعَابٍ
وَرُسُومٍ مُتَحَرِّكَةٍ.
نَسْتَخْدِمُ لِبَنَاتٍ مَلَوْنَةً لِتَحْرِيكِ
الْكَائِنَاتِ وَجَعَلَهَا تَتَفَاعَلُ فِيمَا
بَيْنَهَا، وَتَتَفَاعَلُ كَذَلِكَ مَعَ الْمُنْصَةِ
فِي اللَّعْبَةِ أَوْ الْقِصَّةِ.





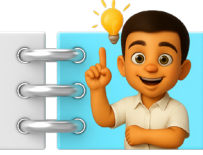
مَا الْهَدَفُ مِنَ الْمَشْرُوعِ
أَوِ اللَّعْبَةِ؟



- نَتَعَلَّمُ وَنَلْعَبُ مَعًا.
- نَحْوُلُ أَفْكَارَنَا إِلَى رُسُومٍ مُتَحَرِّكَةٍ.
- نَفَكِّرُ بِطَرِيقَةٍ إِبْدَاعِيَّةٍ.
- نَجَرِّبُ وَنَنْجَحُ بِأَنْفُسِنَا.
- نَتَعَاوَنُ مَعَ أَصْدِقَائِنَا كَفَرِيقٍ.

نَحْنُ فَرِيقُ الْمُبْرَمَجِينَ الصَّغَارِ،
نُصَمِّمُ أَلْعَابًا بِرُوحِ الْإِبْدَاعِ وَالْإِبْتِكَارِ.





خطوات تصميم اللعبة

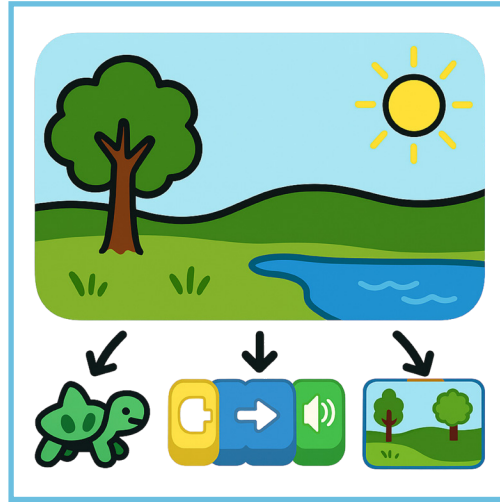


1. نختار (فكرة) للعبة.
2. نُوزع المهام بين أعضاء الفريق.
3. نختار الكائنات المناسبة.
4. نختار الخلفيات (المنصة).
5. نُضيف اللبانات البرمجية.
6. نشغل اللعبة ونستمتع.





مُخَطِّطُ إِنِشَاءِ اللُّعْبَةِ



3. اللَّيِّنَاتُ



2. الْكَائِنَاتُ



1. الْخَلْفِيَّاتُ



مَشْرُوعُ اللَّعْبَةِ



SCRATCH Jr

عُنْوَانُ اللَّعْبَةِ:



SCRATCH Jr

أَعْضَاءُ فَرِيقِي:



SCRATCH Jr

مُهْمَّتِي فِي فَرِيقِي:



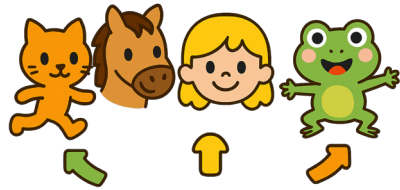
تَصْمِيمُ اللَّعْبَةِ



1. تَحْدِيدُ اسْمِ اللَّعْبَةِ:

.....

.....



2. نَحْدِدُ الْكَائِنَاتِ الْمُسْتَخْدَمَةَ:

.....

.....



3. نَحْدِدُ الْخَلْفِيَّةَ الْمُنَاسِبَةَ:

.....

.....



4. نَضَعُ اللَّبَنَاتِ:

.....

.....

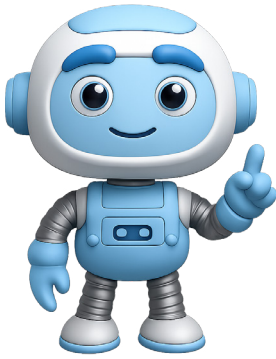


أَحْسَنْتَ لَقَدْ أَنْشَأْتَ لُعْبَةً

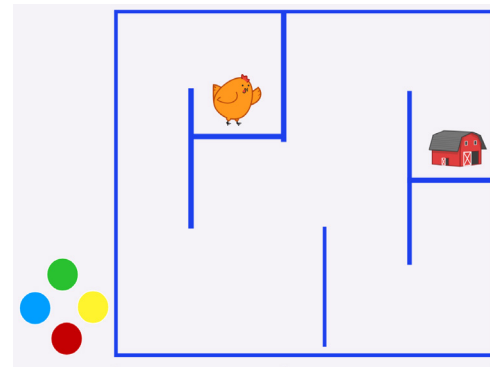
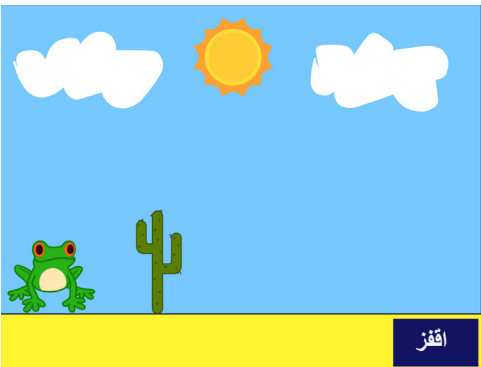
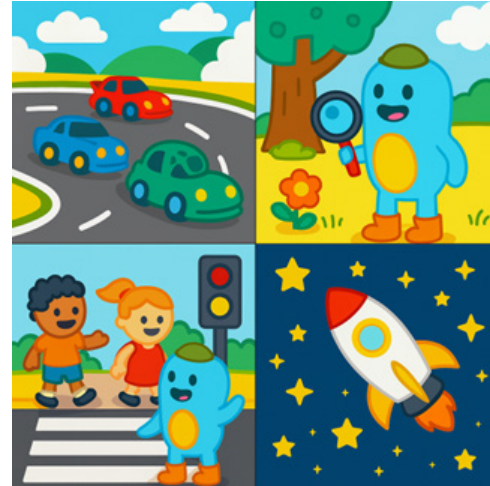
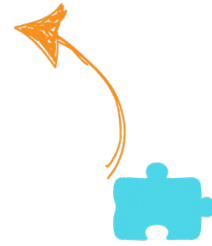




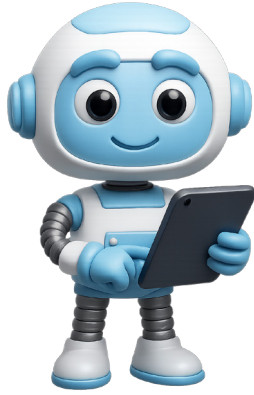
أَلْعَابُ مُقْتَرَحَةٌ لِمَشْرُوعِ



- المَتَاهَةُ.
- قَفْزُ الْعَوَائِقِ.
- فُصُولُ السَّنَةِ.
- تَحْدِي الْأَلْوَانِ.
- سِبَاقُ السِّيَّارَاتِ.
- لُعْبَةُ الْبَحْثِ.
- الْمُرُورُ الْأَمِنُ.
- رَحْلَةٌ إِلَى الْفَضَاءِ.



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- مَفْهُومُ اللَّعْبَةِ.
- إِثْنَاءُ الْأَلْعَابِ الْبَسِيطَةِ.



عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَخْتَارُ فِكْرَةً مُمْتَعَةً وَأُحَوِّلُهَا إِلَى لُعْبَةٍ.

☐ ☐ ☐

■ أُوزِّعُ الْمَهَامَ بَيْنِي وَبَيْنَ زُمَلَائِي أَثْنَاءَ تَصْمِيمِ اللَّعْبَةِ.

☐ ☐ ☐

■ أَسْتَخْدِمُ اللَّبَنَاتِ الْبَرْمَجِيَّةَ الْمُنَاسِبَةَ لِتَحْرِيكِ الْكَائِنَاتِ.

☐ ☐ ☐

■ أَضِيفُ الْأَصْوَاتَ وَالْخَلْفِيَّاتِ لِأَجْعَلَ اللَّعْبَةَ مُشَوِّقَةً.

☐ ☐ ☐

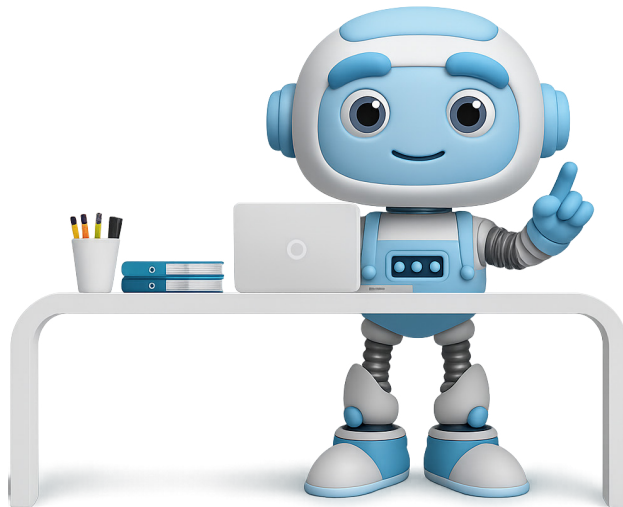
■ أَشْغِلُ اللَّعْبَةَ وَأَسْتَمْتِعُ بِنَتِيجَةِ عَمَلِي الْبَرْمَجِيِّ مَعَ زُمَلَائِي.

☐ ☐ ☐

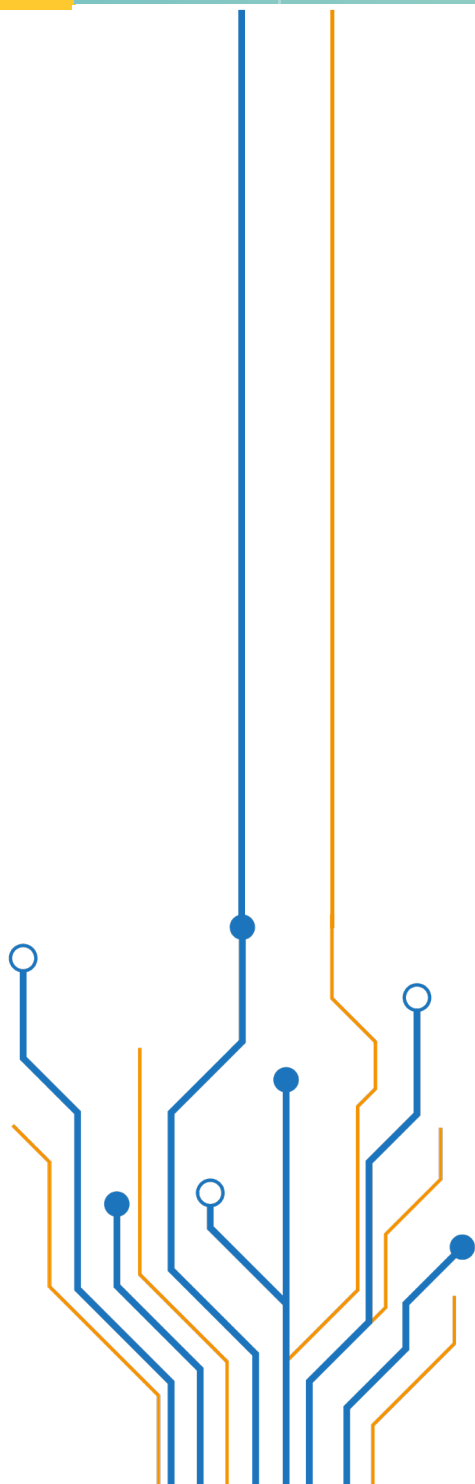
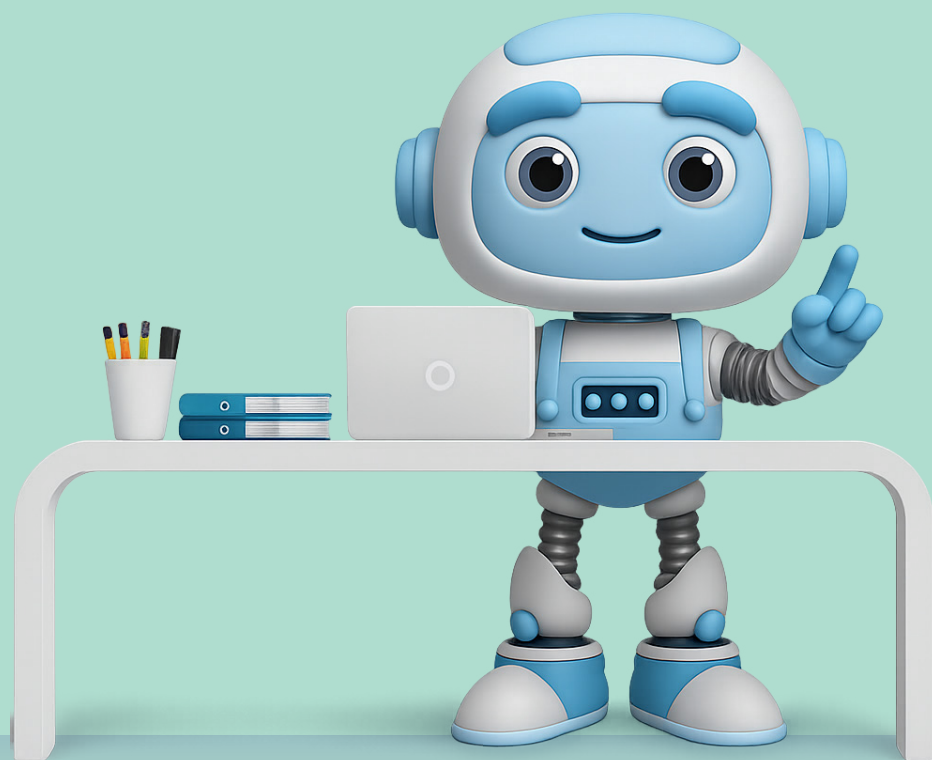
مَصَادِرُ التَّعْلَمِ :

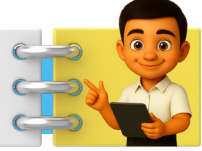


مُلاحَظَاتُ وَلِيِّ الأَمْرِ :



هَيَّا نُنْطَبِقِ الْمَشْرُوعَ (1)





لُعْبَةُ الْمَتَاهَةِ



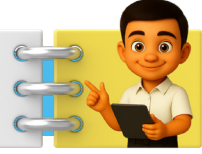
هَيَّا نُصَمِّمُ مَتَاهَةَ الدَّجَاجَةِ

هَلْ تَسْتَطِيعُ مُسَاعَدَةَ الدَّجَاجَةِ فِي الْوُصُولِ إِلَى الْحَظِيرَةِ؟
فِي هَذَا التَّحْدِي الْمُمْتَعِ، سَنَسْتَخْدِمُ ScratchJr لِنَرَسُمَ مَتَاهَةً وَنُبْرِمَجَ كَائِنَ
الدَّجَاجَةِ لِنَسِيرَ بِخُطَوَاتٍ ذَكِيَّةٍ حَتَّى تَصِلَ إِلَى الْحَظِيرَةِ.

خُطَوَاتُ الْمَشْرُوعِ:

1. ارْسُمِ مَنْصَةَ الْمَتَاهَةِ (رَسْمُ الْمَتَاهَةِ مِنْ أَدَاةِ الرَّسْمِ).
2. أَضِفْ كَائِنَ (الدَّجَاجَةِ) وَاجْعَلْهَا تَبْدَأُ مِنْ بَدَايَةِ الْمَتَاهَةِ.
3. أَضِفْ كَائِنَ (الْحَظِيرَةِ) وَاجْعَلْهَا فِي نِهَايَةِ الْمَتَاهَةِ.
4. اجْعَلْ كَائِنَ (الدَّجَاجَةِ) يَتَحَرَّكُ لِلْوُصُولِ إِلَى الْحَظِيرَةِ فِي
جَمِيعِ الْاتِّجَاهَاتِ (أَعْلَى، أَسْفَلَ، يَمِينٍ، يُسَارَ).

لِإِضَافَةِ الْمُتَمَتُّعَةِ لِلْمَشْرُوعِ: أَضِفِ الْأَزْرَارَ الْمُلَوَّنَةَ لِنَتَحَكَّمَ فِي الْحَرَكَةِ.
جَاهِزٌ؟ هَيَّا نَبْدَأْ وَنُسَاعِدِ الدَّجَاجَةَ فِي الْمَغَامَرَةِ.



لُعْبَةُ الْمُرُورِ الْأَمِنِ



تَحْدِي الْمُرُورِ الْأَمِنِ



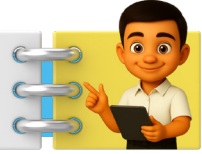
- هَلْ يُمَكِّنُكَ مُسَاعَدَةُ السُّلْطَعُونَ فِي عُبُورِ الطَّرِيقِ بِأَمَانٍ؟
- إِذَا وَصَلَ كَائِنُ (السُّلْطَعُونَ) إِلَى الْمَنْزِلِ، يَنْتَقِلُ إِلَى مَنْصَةِ "أَحْسَنْتَ، لَقَدْ رِبَحْتَ".
 - إِذَا لَمَسَ كَائِنُ (السُّلْطَعُونَ) كَائِنَاتِ (السَّيَّارَاتِ) لَعَدَدٍ مُعَيَّنٍ مِنَ الْمُحَاوَلَاتِ، يَنْتَقِلُ إِلَى مَنْصَةِ "انْتَهَتْ اللَّعْبَةُ ... حَاوِلْ مَرَّةً أُخْرَى".

خُطَوَاتُ الْمَشْرُوعِ:

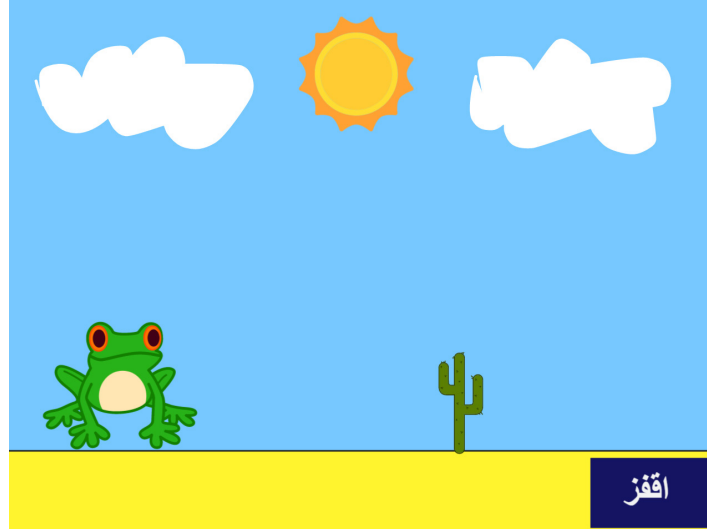
1. ارْسُمْ خَلْفِيَّةَ (الشَّارِعِ) وَيُمَكِّنْكَ تَعْبِئَتُهَا بِأَلْوَانٍ مِنْ إِبْدَاعِكَ.
2. أَضِفِ الْكَائِنَاتِ التَّالِيَةَ: (السُّلْطَعُونَ - السَّيَّارَاتِ - الْبَيْتِ).
3. بَرِّمِجْ كَائِنَ (السُّلْطَعُونَ) لِيَتَحَرَّكَ بِاتِّجَاهِ الْأَعْلَى وَذَلِكَ بِاسْتِخْدَامِ زُرِّ الْمَثَلَتِ عِنْدَ النَّقْرِ عَلَيْهِ حَيْثُ يُرْسَلُ رِسَالَةٌ خَاصَّةٌ تَجْعَلُ (السُّلْطَعُونَ) يَتَحَرَّكَ بِاتِّجَاهِ الْأَعْلَى مِنْ خِلَالِ:
 - يُرْسَلُ زُرُّ الْمَثَلَتِ رِسَالَةٌ خَاصَّةٌ بِلَوْنٍ مُعَيَّن.
 - يَسْتَقْبِلُ كَائِنُ (السُّلْطَعُونَ) الرِّسَالَةَ الْخَاصَّةَ (لِيَتَحَرَّكَ بِاتِّجَاهِ الْأَعْلَى).
4. بَرِّمِجْ كَائِنَاتِ (السَّيَّارَاتِ) لَتَتَحَرَّكَ إِلَى جِهَةِ الْيَمِينِ بِاسْتِمْرَارٍ.
5. اسْتَخْدِمِ لِبَنَاتِ (التَّفَاعُلِ بَيْنَ كَائِنَيْنِ) فِي الْمَشْرُوعِ.
6. اسْتَخْدِمِ لِبَنَاتِ إِرْسَالِ وَاسْتِقْبَالِ الرِّسَائِلِ فِي الْمَشْرُوعِ.



ابْدَأِ الْآنَ، وَاصْنَعْ مُغَامَرَةَ بَرْمَجِيَّةٍ.



لُعْبَةُ قَفْزِ الْعَوَائِقِ



تَحْدِي الْقَفْزِ مِنَ الْعَوَائِقِ

يجب على الضفدع قفز الحواجز ليتفادى نبات الصبار، هل ستساعده؟

خُطُواتُ الْمَشْرُوعِ:

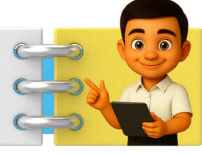
1. ارْسُمْ خَلْفِيَّةً صَحْرَاوِيَّةً وَيُمْكِنُكَ تَعْبِئْتُهَا بِأَلْوَانٍ مِنْ إِبْدَاعِكَ.
2. أَضِفْ كَائِنَ (الضَّفْدَع).
3. ارْسُمْ كَائِنَ (زِرِّ) مَكْتُوبٍ بِدَاخِلِهِ (اقْفِز).
4. أَضِفْ كَائِنَ (Cactus) نَبَاتِ الصَّبَّارِ لِيَكُونَ مِثْلَ عَائِقٍ.
- يَتَحَرَّكُ كَائِنُ (Cactus) نَبَاتِ الصَّبَّارِ خُطْوَةً وَاحِدَةً بِاتِّجَاهِ الْيَسَارِ.
- تَحْدِيدُ سُرْعَةٍ مُنَاسِبَةٍ لِلْحَرَكَةِ حَسَبَ تَصْمِيمِ الْمَشْرُوعِ.
- تَكَرَّارُ الْحَرَكَةِ بِاسْتِمْرَارٍ دُونَ تَوَقُّفٍ.
5. يَقْفِزُ الضَّفْدَعُ وَيَتَفَادَى عَائِقَ الصَّبَّارِ.
- عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى زِرِّ (اقْفِز) يَقْفِزُ الضَّفْدَعُ بِاتِّجَاهِ الْأَعْلَى).



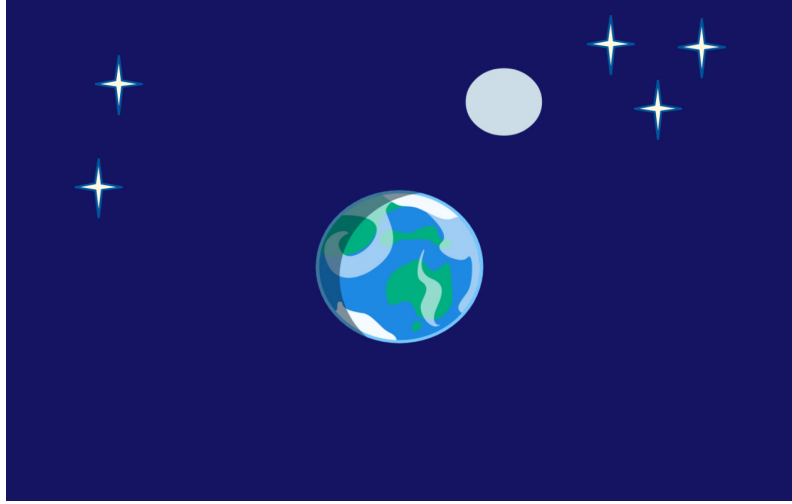
ابْدَأِ الْآنَ، وَاصْنَعْ مُغَامَرَةً بِرَمَجِيَّةٍ.

مَشْرُوعٌ (4)

التَّطْبِيق



لُعْبَةُ (دَوْرَانِ الْقَمَرِ)



تَحْدِي دَوْرَانِ الْقَمَرِ

هَلْ تَسْتَطِيعُ جَعْلَ الْقَمَرِ يَدُورُ حَوْلَ كَوْكَبِنَا الْجَمِيلِ؟
فِي هَذَا الْمَشْرُوعِ، سَنُصَمِّمُ مَشْهُدًا رَائِعًا عَنِ الْفَضَاءِ.

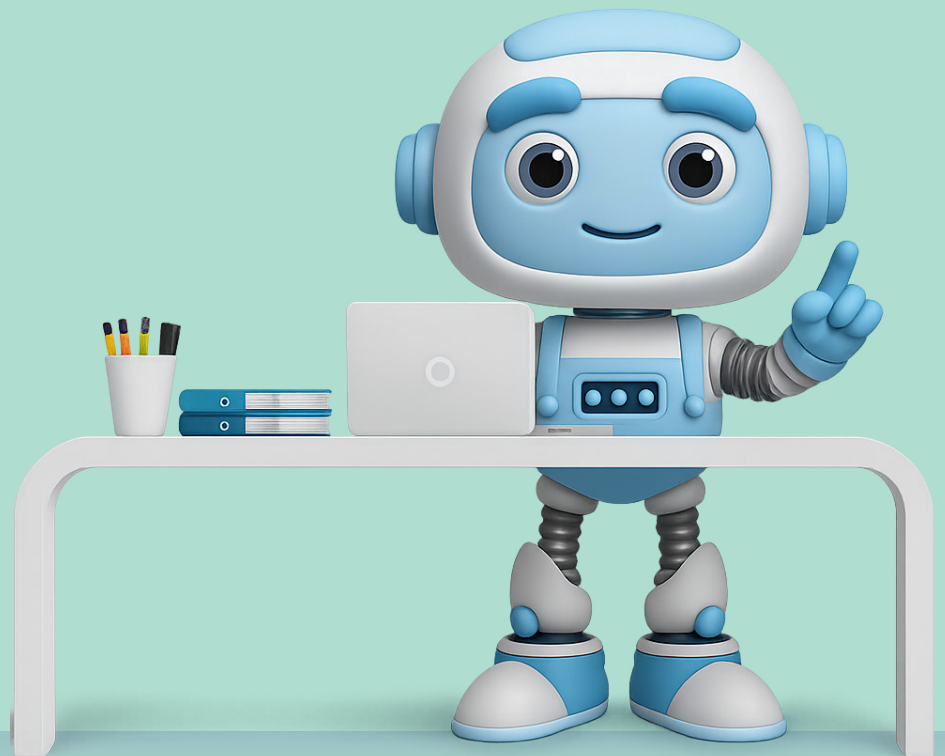
خُطُواتُ الْمَشْرُوعِ:

1. أَضِفْ خَلْفِيَّةَ (Space) الْفَضَاءِ أَوْ يُمَكِّنْكَ رَسْمُ الْخَلْفِيَّةِ وَتَعْبِئْتُهَا بِأَلْوَانٍ مِنْ إِبْدَاعِكَ.
2. أَضِفْ كَائِنَ (Earth) الْأَرْضِ فِي مُنْتَصَفِ الشَّاشَةِ.
3. أَضِفْ كَائِنَ (Full Moon) الْقَمَرِ بِالْقُرْبِ مِنَ الْأَرْضِ.
4. أَضِفْ كَائِنَاتِ (Star) النُّجُومِ.
5. اسْتَخْدِمْ لِبَنَاتِ الْحَرَكَةِ وَالِدَوْرَانِ لِيَتَحَرَّكَ الْقَمَرُ حَوْلَ الْأَرْضِ بِحَيْثُ عِنْدَ تَشْغِيلِ الْبَرْنَامِجِ يَدُورُ كَائِنُ الْقَمَرِ حَوْلَ الْأَرْضِ.
6. اجْعَلْ كَائِنَاتِ (Star) النُّجُومِ لَتُظْهَرَ وَتُخْتَفِيَ بِشَكْلِ مُتَكَرِّرٍ، وَكَأَنَّهَا تَتَلَاأُ فِي السَّمَاءِ.



مُسْتَعِدٌّ؟ انْطَلِقْ مَعَ الْقَمَرِ فِي رِحْلَتِهِ حَوْلَ الْأَرْضِ.

الإِثْرَائِيَّاتُ





نُجُومُ الْفَضَاءِ

إِثْرَائِي (1)



في هَذَا الْمَشْرُوعِ يَقِفُ الرَّبُوتُ (Toc) عَلَى سَطْحِ الْقَمَرِ يَنْظُرُ إِلَى كَوْكَبِ الْأَرْضِ، لِيُبْدِيَ إعْجَابَهُ بِجَمَالِ النُّجُومِ فِي الْفَضَاءِ



■ مُهِمَّتُكَ:

■ كَائِنُ الرَّبُوتِ (Toc):

- عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ يَنْقُذُ الرَّبُوتُ مَا يَلِي:
1. يَقْفِزُ مَرَّتَيْنِ لِلأَعْلَى عَلَى سَطْحِ الْقَمَرِ.
 2. يَنْظُرُ نَحْوَ كَوْكَبِ الْأَرْضِ قَائِلًا: "النَّجْمَةُ سَاطِعَةٌ الْيَوْمَ".
 3. يَنْتَظِرُ لِمُدَّةِ (3) ثَوَانٍ.
 4. يُكَرِّرُ حَرَكَتَهُ بِاسْتِمْرَارٍ.

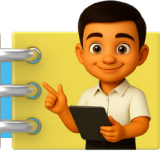
■ كَائِنُ النَّجْمَةِ:

5. تَدُورُ فِي السَّمَاءِ.
6. تُوَاصِلُ الدَّورَانَ دُونَ تَوَقُّفٍ.



إِثْرَائِي (1)

الإِثْرَائِيَّاتُ:



تَابِعْ: نُجُومُ الْفَضَاءِ



■ بِنَاءُ الْبِرْنَامَجِ:

1. أَضِفِ الْمَنَصَّةَ (Moon).
2. أَضِفْ كَائِنَ الرُّوْبُوتِ (Toc).
3. ارْسُمْ كَائِنَ (Star) بِاللَّوْنِ الْأَصْفَرِ.



■ التَّحْدِي:

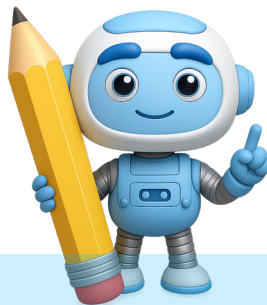
- أَضِفْ لِبَنَةِ (Wait) الْإِنْتِظَارِ لِكَائِنِ النُّجْمَةِ (star) وَسَجِّلْ مَا حَدَثَ لِلْحَرَكَةِ بَعْدَ إِضَافَتِهَا.

.....

.....

.....

.....





الفراشة

إثرائي (2)



وفي هذا المشروع يتجول الروبوت (Tic) في المزرعة، وتقترب منه فراشة ملونة جميلة لتخلق بهدوء. وعندما يلامس الروبوت الفراشة، يتوقف عن الحركة ويرحب بها قائلاً: "مرحباً يا فراشة".



■ مهمتك:

■ كائن الروبوت (Tic):

عند الضغط على العلم الأخضر ينفذ الروبوت ما يلي:

1. يتحرك إلى الأمام باستمرار.
2. عندما يلامس الفراشة.
3. يتوقف عن الحركة.
4. يرحب بها قائلاً: "مرحباً يا فراشة".
5. ينتهي المقطع البرمجي.

■ كائن الفراشة:

6. تدور الفراشة مع عقارب الساعة.
7. تدور الفراشة ثم تُعيد دورانها إلى عكس عقارب الساعة.
8. تكرر هذه الحركة باستمرار لتبدو وكأنها ترفرف بلطف في مكانها.



إثرائي (2)

الإثرائيات:



تابع : الفراشة



■ بناء البرنامج:



1. أضف المنصة (Farm).
2. أضف كائن الروبوت (Tic).
3. أضف كائن الفراشة (Butterfly).



■ التحدّي:

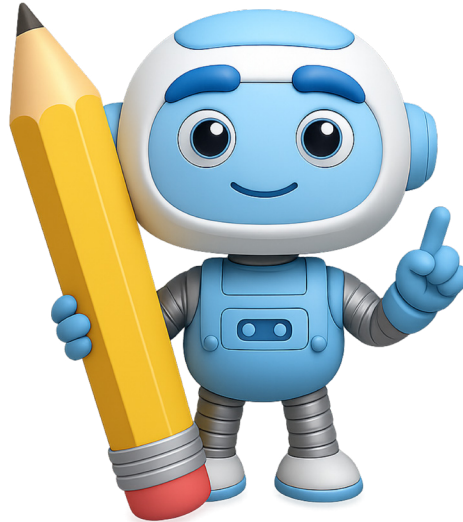
- سجّل ما حدث للحركة بعد إضافة لبنة (Stop) التوقف، للروبوت (Tic) .

.....

.....

.....

.....



الإثرائيات:



يَوْمًا جَمِيلًا

إثرائي (3)



المشهد الثاني Suburbs



المشهد الأول Classroom

قضى الروبوت (Tic) يومًا جميلًا داخل الفصل الدراسي، تعلّم من خلاله أشياءً مفيدةً وجديدةً. والآن حان وقت العودة إلى منزله. ساعد الروبوت في الوصول إلى منزله فقد تأخر الوقت، لذلك على الروبوت الخروج من باب الفصل والذهاب إلى منزله لينعم بالراحة والأمان.



مهمتك:

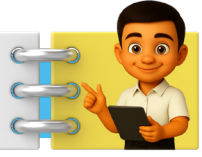
■ كائن الروبوت Tic :

في المشهد الأول (Classroom) :

1. عند النقر على الروبوت (Tic) يبدأ البرنامج.
2. يظهر الروبوت رسالة يقول فيها: "دق الجرس، على الذهاب إلى المنزل".
3. يستمر ظهور الرسالة لمدة (5) ثوان.
4. يتحرك الروبوت نحو الباب جهة اليمين بمقدار (9) خطوات.
5. يختفي الروبوت عند الوصول إلى الباب.
6. تتغير المنصة تلقائيًا من (Classroom) إلى (Suburbs) ليظهر مشهد المنزل.

إثرائي (3)

الإثرائيات:



تابع: يوماً جميلاً



■ مهمتك:



في المشهد الثاني (Suburbs):

1. عند النقر على الروبوت (Tic).
2. يقول: الحمد لله، وصلت إلى المنزل بأمان.
3. ينتهي المقطع البرمجي.



■ بناء البرنامج:

1. أضف المنصة (Classroom) و (Suburbs).
2. أضف كائن الروبوت (Tic).



■ التحدّي:

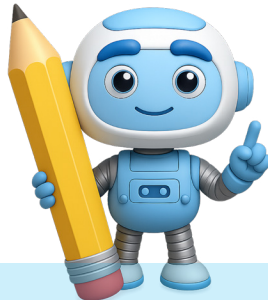
- سجّل ما حدث للحركة بعد إضافة لبنة الانتقال لمشهد المنزل للروبوت (Tic).

.....

.....

.....

.....

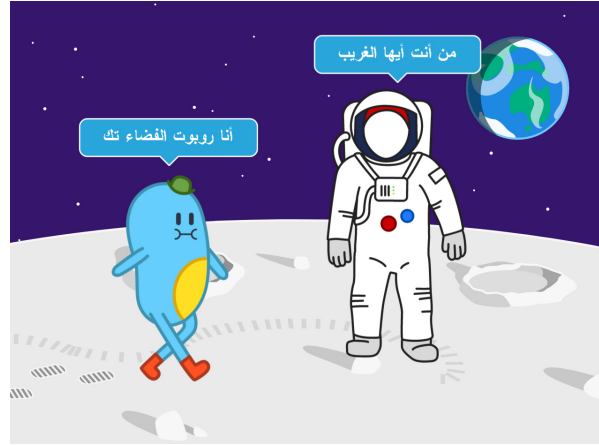


الإثرائيات:



رُبوبُ الفضاء

إثرائي (4)



رَجُلُ الْفَضَاءِ يَسْتَكْشِفُ سَطْحَ الْقَمَرِ، وَفَجْأَةً رَأَى كَائِنًا غَرِيبًا، فَاقْتَرَبَ مِنْهُ وَسَأَلَهُ: "مَنْ أَنْتَ أَيُّهَا الْغَرِيبُ؟" لِيَرُدَّ عَلَيْهِ الرُّبُوبُ (Tic): "أَنَا رُبوبُ الْفَضَاءِ (Tic)".

■ مُهِمَّتُكَ:

■ كَائِنُ رَجُلِ الْفَضَاءِ Astronaut:

- عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ يُنْفِذُ الرُّبُوبُ مَا يَلِي:
- يَتَحَرَّكُ إِلَى جِهَةِ الْيَسَارِ بِمَقْدَارِ (5) خُطُواتٍ.
- يَقْفُزُ إِلَى الْأَعْلَى بِمَقْدَارِ دَرَجَتَيْنِ.
- يَقُولُ عِبَارَةً: "مَنْ أَنْتَ أَيُّهَا الْغَرِيبُ؟"
- يَسْتَمِرُّ ظُهُورُ الْعِبَارَةِ لِمُدَّةِ (3) ثَوَانٍ.
- يُرْسِلُ رِسَالَةً مَخْفِيَةً إِلَى الرُّبُوبِ (Tic) لِتَبْدَأَ اسْتِجَابَتَهُ.
- يَنْتَهِي الْمَقْطَعُ الْبَرْمَجِي.

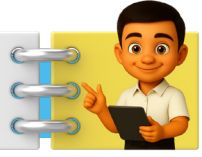
■ كَائِنُ الرُّبُوبِ Tic:

- عِنْدَ اسْتِقْبَالِ الرِّسَالَةِ.
- يُصْدِرُ صَوْتَ (Pop).
- يَقُولُ: "أَنَا رُبوبُ الْفَضَاءِ (Tic)".
- يَسْتَمِرُّ ظُهُورُ الْعِبَارَةِ لِمُدَّةِ (3) ثَوَانٍ.
- يَنْتَهِي الْمَقْطَعُ الْبَرْمَجِي.



إِثْرَائِي (4)

الإِثْرَائِيَّاتُ:



تَابِعْ: رُؤْيُوتُ الْفَضَاءِ



■ بِنَاءُ الْبَرْنَامِجِ:



1. أَضِفِ الْمَنَصَّةَ (Moon).
2. أَضِفْ كَاتِنَ الرُّؤْيُوتِ (Tic).
3. أَضِفْ كَاتِنَ رَجُلِ الْفَضَاءِ (Astronaut).
4. أَضِفِ اللَّبَنَاتِ الْبَرْمَجِيَّةَ الْمُنَاسِبَةَ.



■ التَّحْدِي:

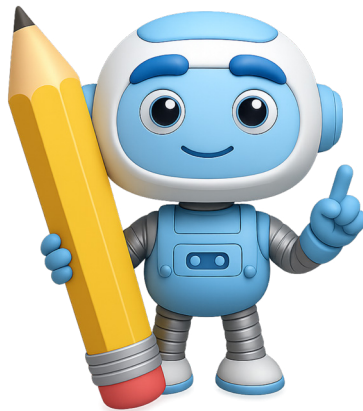
- سَجِّلْ مَا حَدَثَ فِي الْمَشْهَدِ بَعْدَ إِضَافَةِ رِسَالَةٍ خَاصَّةٍ بِلَوْنٍ مُعَيَّنٍ.

.....

.....

.....

.....



الْوَحْدَةُ الثَّانِيَّةُ: الْأَدَوَاتُ الرَّقْمِيَّةُ (2)

مَنْصَّةُ التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيَّةُ مَايْكْرُوسُوفْتْ تِيمَزْ (MS Teams)

1

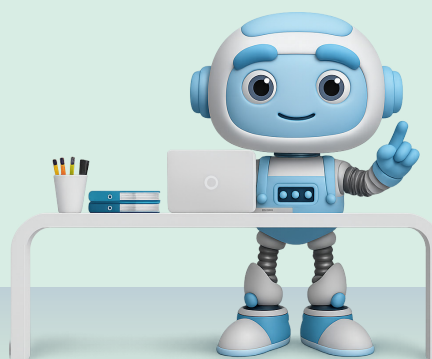
مَفْهُومُ مَنْصَّةِ التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيَّةِ (MS Teams)
مُمَيَّزَاتُ مَنْصَّةِ مَايْكْرُوسُوفْتْ تِيمَزْ (MS Teams)
تَشْغِيلُ مَنْصَّةِ مَايْكْرُوسُوفْتْ تِيمَزْ (MS Teams)

2

إِعْدَادَاتُ مَنْصَّةِ التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيَّةِ

3

الْفَرْقُ وَالْوَاجِبَاتُ



الْوَحْدَةُ الثَّانِيَّةُ: الْأَدَوَاتُ الرَّقْمِيَّةُ (2)

مَنْصَّةُ التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيَّةُ مَايْكْرُوسُوفْتْ تِيْمَزْ (MS Teams)

4

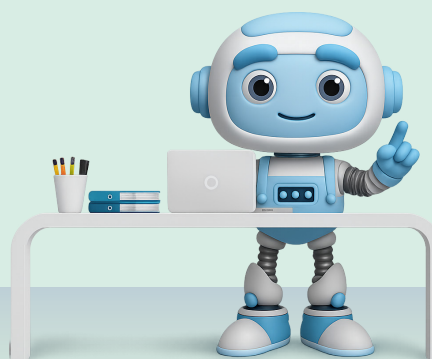
التَّعَامُلُ مَعَ الْاجْتِمَاعِ.

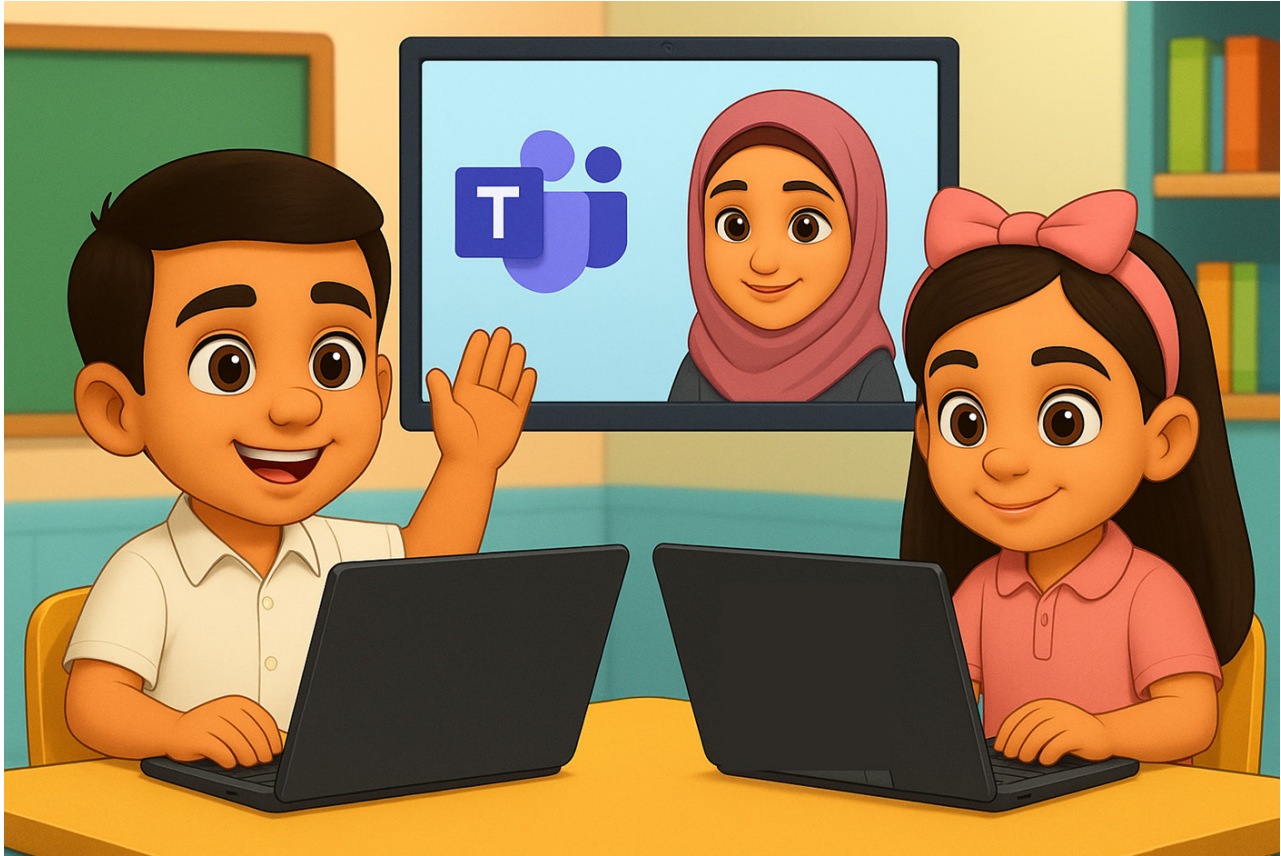
5

التَّعَامُلُ مَعَ الْفَرِيقِ.

6

هَيَّا نَطْبِقِ الْمَشْرُوعَ (2)

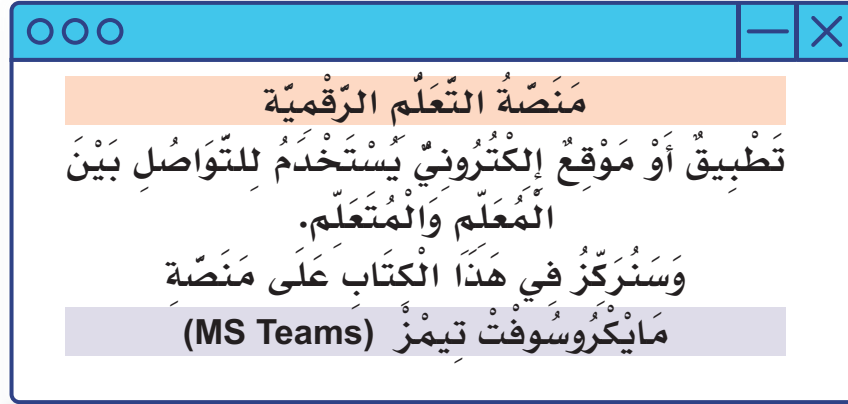




هَلْ تَخَيَّلْتَ يَوْمًا أَنْ تَذْهَبَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ أَوْ أَنْ تُشَارِكَ
مُعَلِّمَكَ وَزُمَلَاءَكَ الْحِصَّةَ أَوْ الْمَشْرُوعَ أَوْ أَنْ تُرَاجَعَ مَعَهُمْ
الْاِخْتِبَارَ وَأَنْتَ فِي مَنْزِلِكَ؟
أَحْيَانًا تَحْدُثُ ظُرُوفٌ تَمْنَعُنَا مِنَ الذَّهَابِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ،
مِثْلَ الظُّرُوفِ الْجَوِّيَّةِ أَوْ حَتَّى بَعْضِ الظُّرُوفِ الْخَارِجِيَّةِ مِثْلَ
جَائِحَةِ كُورُونَا.
وَهُنَا تَأْتِي مَنَصَّاتُ التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيَّةِ لِمُسَاعَدَتِنَا.



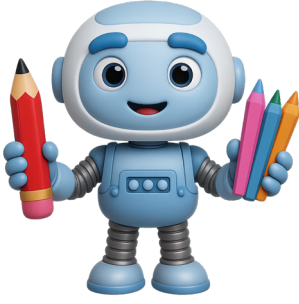
مَفْهُومُ مَنْصَةِ التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيَّةِ



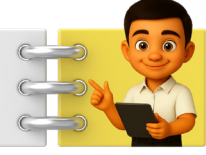
مُمَيَّزَاتُ مَنْصَةِ مَايْكروسُوفْتِ تِيمَزْ (MS Teams) وَمِنْهَا:

- حُضُورُ الْحِصَصِ الدِّرَاسِيَّةِ عَنْ بُعْدٍ سِوَاءِ الْحِصَصِ الْمُتَزَامِنَةِ أَوْ الْحِصَصِ غَيْرِ الْمُتَزَامِنَةِ.
- الْمُشَارَكَةُ مَعَ الزُّمَلَاءِ وَالْمُعَلِّمِ بِالنِّقَاشَاتِ.
- اسْتِقْبَالُ وَإِرْسَالُ الْمَهَامِّ وَالْوَاجِبَاتِ.
- مُشَارَكَةُ الْمَلَفَّاتِ وَالصُّوَرِ الْخَاصَّةِ بِالمَادَّةِ الدِّرَاسِيَّةِ.
- التَّعَرُّفُ عَلَى مَوَاعِيدِ الْحِصَصِ وَالْاِخْتِبَارَاتِ.
- اسْتِقْبَالُ الْإِشْعَارَاتِ.





التطبيق



التعليمات:

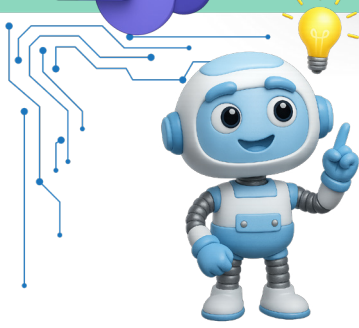
اقرأ كل عبارة، ثم لوّن  للإجابة الصحيحة ولوّن  للإجابة الخاطئة:

الإجابة صحيحة أو خاطئة	العبارة
 	1. يُمكنني حضور الحصص الدراسية على منصة Teams.
 	2. عبر منصة Teams لا يُسمح لي بالتحدث مع المعلم.
 	3. أستطيع إرسال واجبي من خلال منصة Teams.
 	4. منصة Teams تُساعدني في معرفة مواعيد الحصص الدراسية.





تَشْغِيلُ بَرْنَامَجِ مَايْكْرُوسُوفْتِ تِيمَزْ (MS Teams)

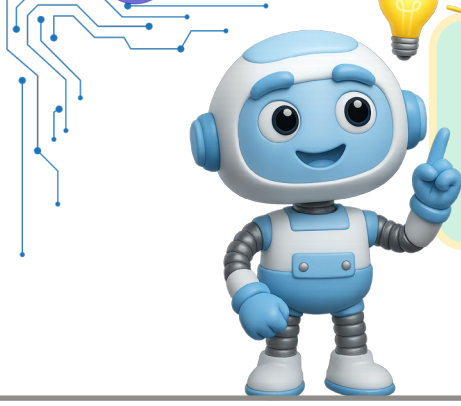


اتَّبِعْ هَذِهِ الْخُطُواتِ لِتَشْغِيلِ الْبَرْنَامَجِ:

2 اكتب اسم البرنامج في خانة البحث.

3 اختر البرنامج بالضغط عليه بالزر الأيسر

1 اضغط على زر البدء.



بَعْدَ تَشْغِيلِ الْبَرْنَامِجِ سَيَطْلُبُ مِنْكَ
تَسْجِيلَ الدُّخُولِ بِاسْتِخْدَامِ بَرِيدِكَ
الْإِلِكْتُرُونِيِّ الْخَاصِّ بِوَزَارَةِ التَّرْبِيَةِ.

Sign in to Microsoft Teams

Microsoft

Sign in

Email, phone, or Skype

No account? [Create one!](#)

Next

©2025 Microsoft Privacy statement

الْبَرِيدُ الْإِلِكْتُرُونِيُّ الْخَاصُّ بِكَ
يَتَكُونُ مِنْ (3) أَقْسَامٍ:

S وَتَعْنِي طَالِبٌ Student

الرَّقْمُ الْمَدَنِيُّ وَيَتَكُونُ مِنْ 12 رَقْمًا.

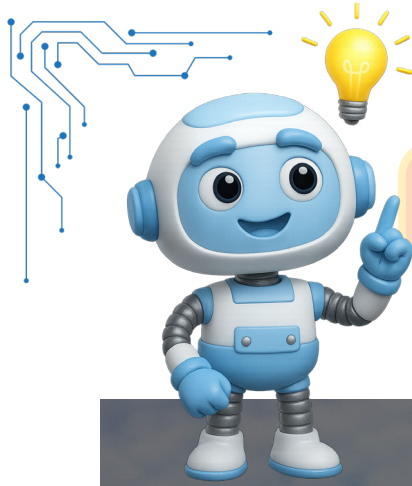
مَوْقِعُ الْوَزَارَةِ وَهُوَ moe.edu.kw

S300000000012@moe.edu.kw

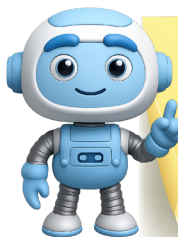
نَصِيحَةٌ تَقْنِيَّةٌ:

يُفْضَلُ اسْتِخْدَامُ مَنَصَّةِ Teams عَلَى جِهَازِ الْحَاسُوبِ، لِأَنَّ الشَّاشَةَ
تَكُونُ أَكْبَرَ، وَيَسْهُلُ مُشَاهَدَةُ الْمُعَلِّمِ وَالْوَاجِبَاتِ بوضوحٍ، كَمَا أَنَّ الْأَدَوَاتِ
تَكُونُ مُرَتَّبَةً وَتَعْمَلُ بِشَكْلِ أَفْضَلِ.

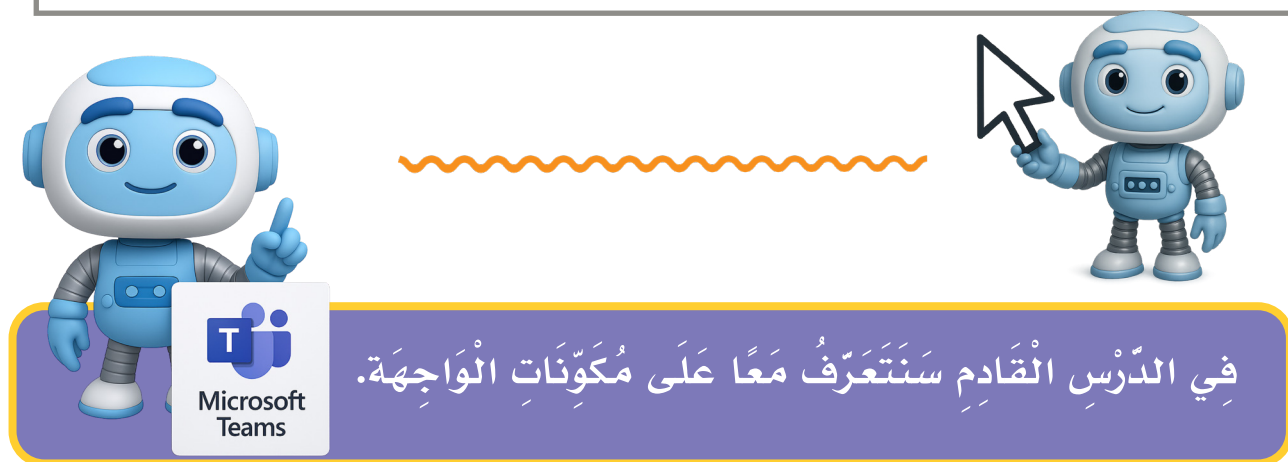
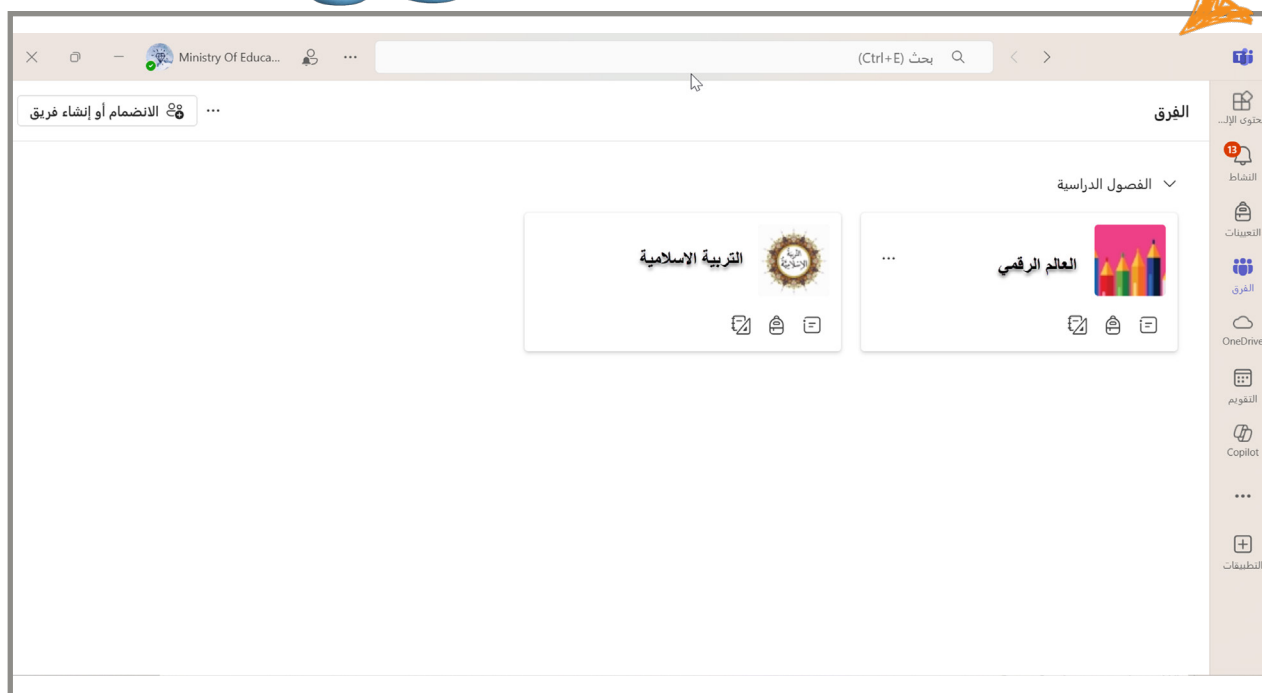




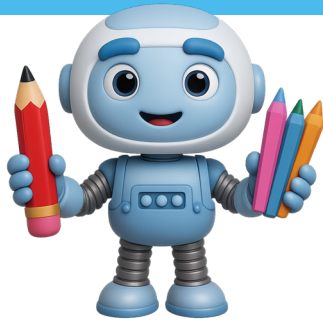
بَعْدَ ذَلِكَ أَدْخِلْ كَلِمَةَ الْمُرُورِ الْخَاصَّةَ بِكَ.



تَذَكَّرْ: كَلِمَةُ الْمُرُورِ سَرِيَّةٌ، لَا تَشَارِكْهَا مَعَ أَيِّ شَخْصٍ.



التطبيق



التعليمات:

اقرأ كل عبارة، ثم لوّن  للإجابة الصحيحة ولوّن  للإجابة الخاطئة:

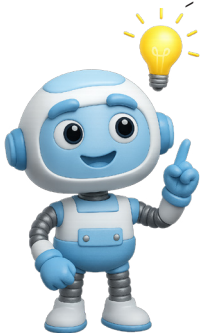
		1. تُساعدنا منصّة Teams على الانضمام للحصص عن بُعد.
		2. لا أشارك رقمي السري مع أي شخص.



ماذا تعلّمت ؟



- مفهوم منصّة التعلّم الرقمية مايكروسوفت تيمز (MS Teams) .
- مُميّزات منصّة مايكروسوفت تيمز (MS Teams) في التّعليم.



عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ :



■ أَشْغَلَ بَرْنَامَجَ مَايْكُرُوسُوفْتِ تِيمَز (MS Teams).



■ أَسْجَلَ دُخُولِي إِلَى الْبَرْنَامَجِ بِاسْتِخْدَامِ بَرِيدِي الْإِلِكْتُرُونِيِّ الْخَاصِّ وَكَلِمَةِ الْمُرُورِ الْخَاصَّةِ بِي.



مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:



مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ:

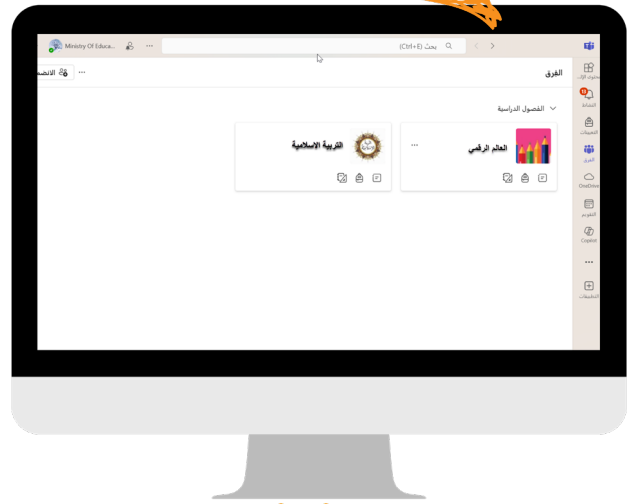
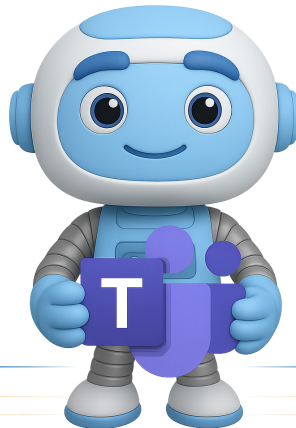
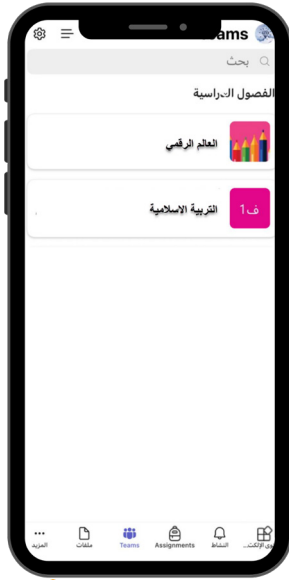


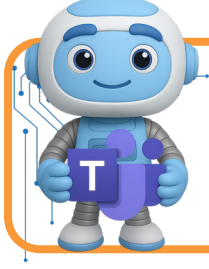
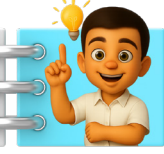
نَصِيحَةٌ:



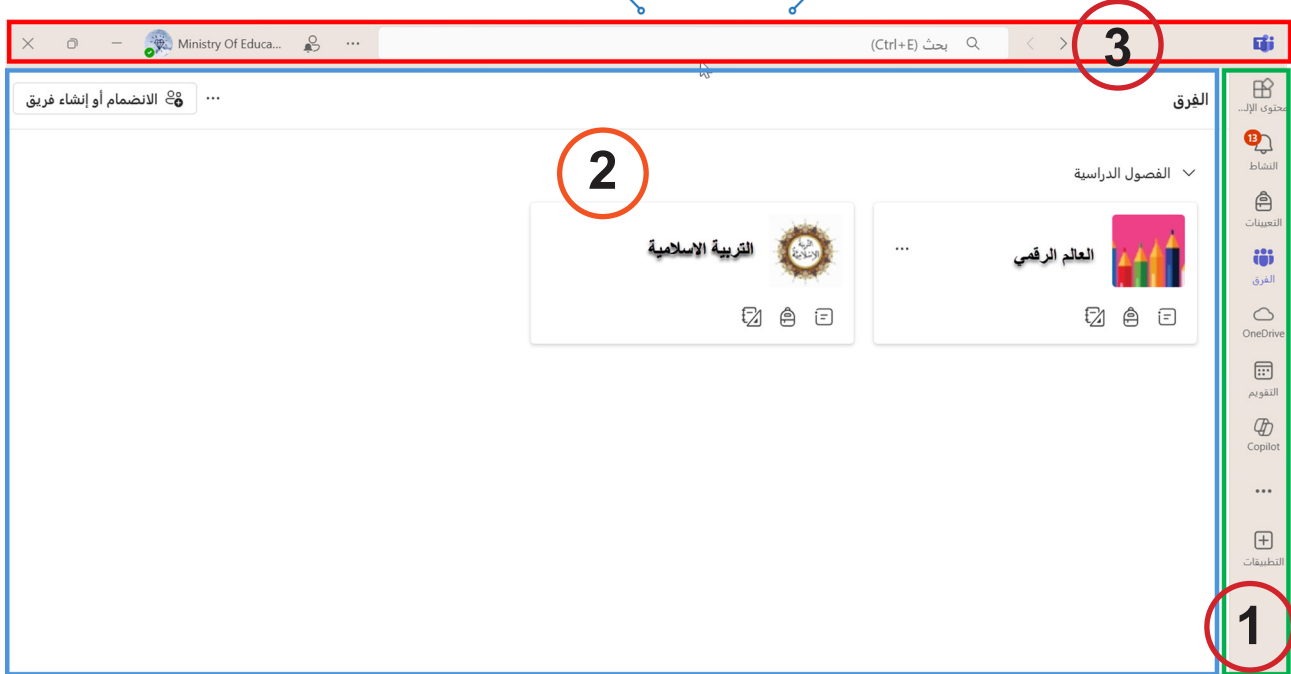
- حَافِظْ عَلَى سِرِّيَّةِ بَيَانَاتِكَ.
- حَمِّلِ الْبَرَامِجَ مِنْ مَوَاقِعِهَا الْمُعْتَمَدَةِ فَقَطْ.

رَحَلْتُنَا الْيَوْمَ سَتَكُونُ مَعَ إِعْدَادَاتِ بَرْنَامَجِ Teams حَيْثُ سَنَقُومُ بِتَنْسِيقِ شَكْلِ صَفِّنَا الرَّقْمِيِّ بِالشَّكْلِ الَّذِي نُرِيدُهُ، وَسَنَتَعَلَّمُ ذَلِكَ مِنْ خِلَالِ التَّطْبِيقِ فِي (الْأَجْهَزةِ الذِّكِّيَّةِ) وَالْبَرْنَامَجِ فِي (جِهَازِ الْحَاسُوبِ).





سَنَقُومُ بِجَوْلَةٍ دَاخِلَ وَاجِهَةِ بَرْنَامَجِ Teams، وَنَتَعَرَّفُ عَلَى الْأَزْرَارِ وَالْأَيْقُونَاتِ وَالْمَنَاطِقِ الْمُخْتَلِفَةِ فِيهِ، خُطْوَةً بِخُطْوَةٍ، حَتَّى نَصْبِحَ قَادِرِينَ عَلَى اسْتِخْدَامِهِ بِكُلِّ ثِقَةٍ وَسُهُولَةٍ



م	الْجُزْءُ
1	شَرِيطُ عِلَامَاتِ التَّبْوِيبِ.
2	مِنْطَقَةُ الْمُحْتَوَى الرَّئِيسِيِّ.
3	شَرِيطُ الْأَدَوَاتِ.





إِعْدَادَاتُ الْمَنْصَّةِ

في مَنْصَّةِ تيمز Teams، تُوجَدُ شَاشَةٌ خَاصَّةٌ تُسَمَّى (الإِعْدَادَاتُ)، وَمِنْ خِلَالِهَا نَسْتَطِيعُ أَنْ نَجْعَلَ الْمَنْصَّةَ تَعْمَلُ بِالطَّرِيقَةِ الْمُنَاسِبَةِ لَنَا مِنْ خِلَالِ:

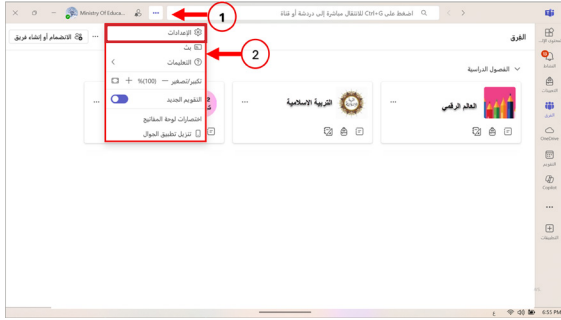


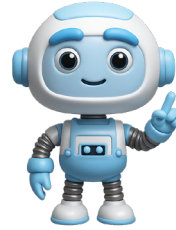
1. التَّحَكُّمُ فِي الصَّوْتِ.
2. تَغْيِيرُ الْمَظْهَرِ وَالشَّكْلِ.
3. ضَبْطُ الْأَشْعَارَاتِ.

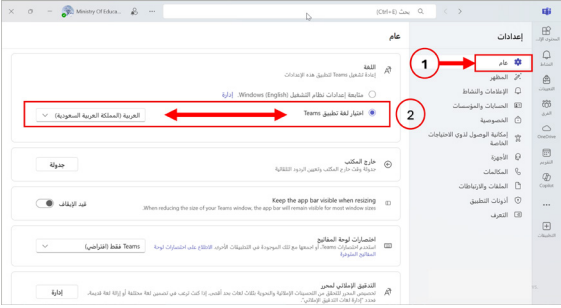




مِنْ مَنَصَّةِ Teams نَنْتَقِلُ إِلَى الإِعْدَادَاتِ

المَهَارَةُ	بَرْنَامِجُ جِهَازِ الْحَاسُوبِ	تَطْبِيقُ الْأَجْهَزةِ الذَّكِيَّةِ
الدُّخُولُ إِلَى الإِعْدَادَاتِ		بِالضُّغْطِ عَلَى صُورَةِ مَلَفِّكَ التَّعْرِيفِيِّ انْتَقِلْ إِلَى الإِعْدَادَاتِ 

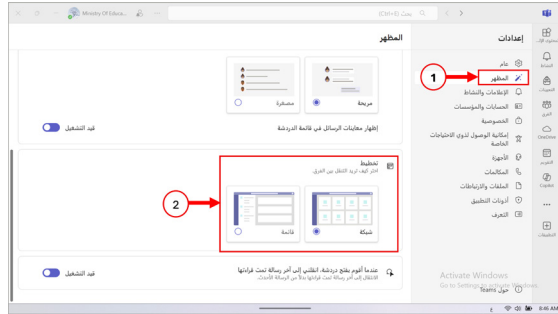


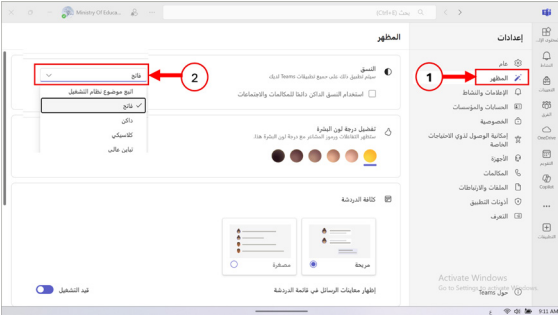
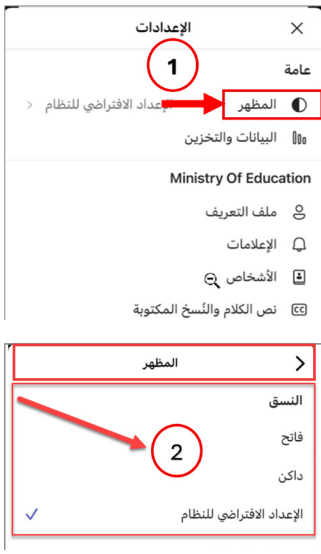
المَهَارَةُ	بَرْنَامِجُ جِهَازِ الْحَاسُوبِ	تَطْبِيقُ الْأَجْهَزةِ الذَّكِيَّةِ
تَغْيِيرُ اللُّغَةِ		يَتِمُّ تَغْيِيرُ لُغَةِ مَنَصَّةِ Teams مِنْ: - إِعْدَادَاتِ الْهَاتِفِ الرَّئِيسِيَّةِ - مِنْ (التَّطْبِيقَاتِ) - اخْتِيَارِ (Teams) - اخْتِيَارِ لُغَةِ التَّطْبِيقِ

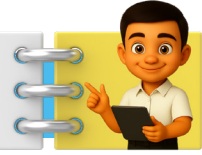




إعدادات البرنامج

المهارة	برنامج جهاز الحاسوب	تطبيق الأجهزة الذكية
تغيير ترتيب ظهور الفرق		

المهارة	برنامج جهاز الحاسوب	تطبيق الأجهزة الذكية
تغيير الوضع من المظهر الداكن إلى الفاتح والعكس		



مِنْ دِرَاسَتِكَ لِمَنْصَةِ Teams، اخْتَرِ الْكَلِمَةَ الصَّحِيحَةَ:

1. مِنْ خِلَالِ Teams (يُمْكِنُنَا - لَا يُمْكِنُنَا) تَغْيِيرُ اللُّغَةِ.

2. نَسْتَطِيعُ مِنْ خِلَالِ (الإعدادات - الإشعارات) اخْتِيَارَ لُغَةِ تَطْبِيقِ مَنْصَةِ Teams.

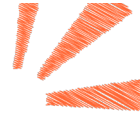
3. إِعْدَادَاتُ الْمَظْهَرِ فِي مَنْصَةِ Teams تَتَحَكَّمُ فِي تَخْطِيطِ (الواجبات - الفرق).



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- الإعدادات الخاصة لمنصة Teams.
- تغيير المظهر الخاص بالبرنامج.



عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



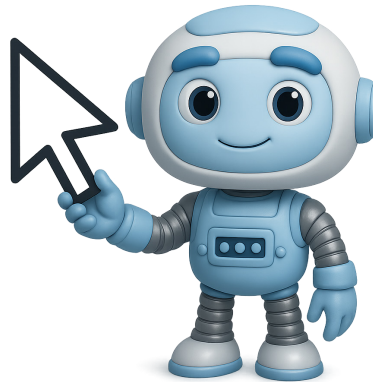
■ أُغَيِّرَ تَخْطِيطَ عَرْضِ الْفِرَقِ.



■ أَتَحَكَّمُ فِي لُغَةِ وَاجِهَةِ الْمَنْصَّةِ.



■ أُغَيِّرُ مَظْهَرَ الْمَنْصَّةِ مِنْ فَاتِحٍ إِلَى دَاكِنٍ وَالْعَكْسِ.



مَصَادِرُ التَّعْلَمِ :



مُلاحَظَاتُ وَلِيِّ الأَمْرِ:

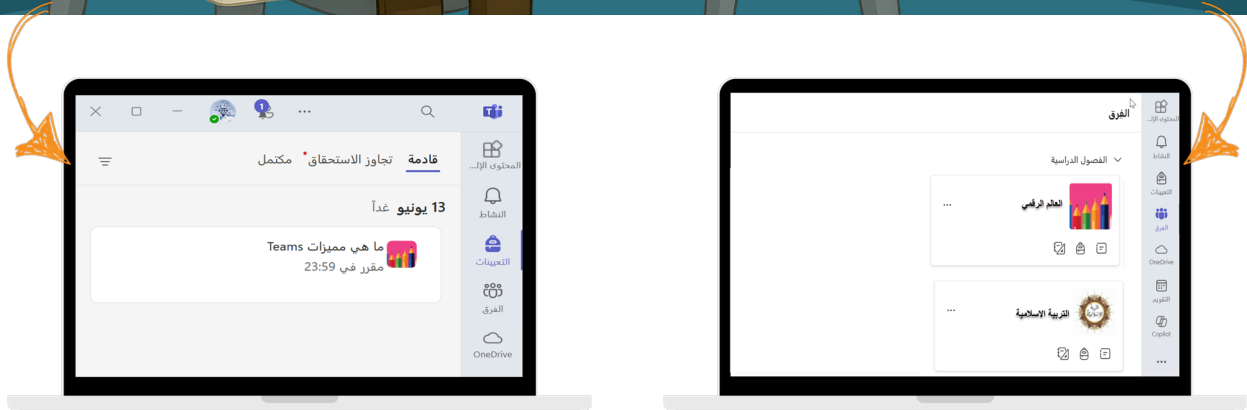


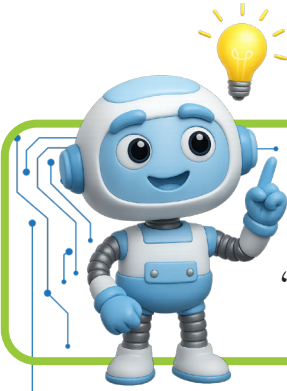
.....

.....

.....





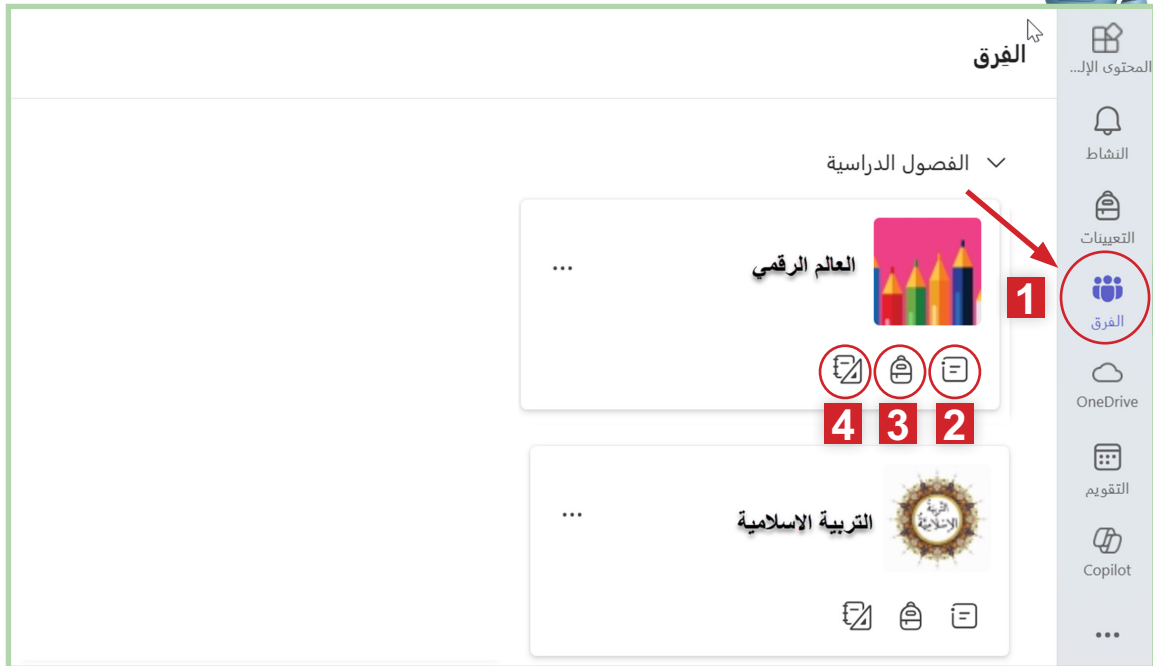
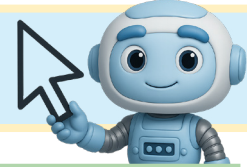


بَرْنَامُج Teams يُشَبِّهُ الصَّفَّ تَمَامًا، لَكِنَّهُ رَقْمِيٌّ،
فِي Teams هُنَاكَ مَا يُسَمَّى الْفَرَقُ، وَكُلُّ "فَرِيق"
هُوَ صَفٌّ دَرَاسِيٌّ خَاصٌّ بِكَ، يَضُمُّ مُعَلِّمَكَ وَزُمَلَاءَكَ،
وَيَحْتَوِي عَلَى الدُّرُوسِ، وَالْمُحَادَثَاتِ، وَالْوَاجِبَاتِ



مَدْخُلٌ إِلَى الْفَرَقِ

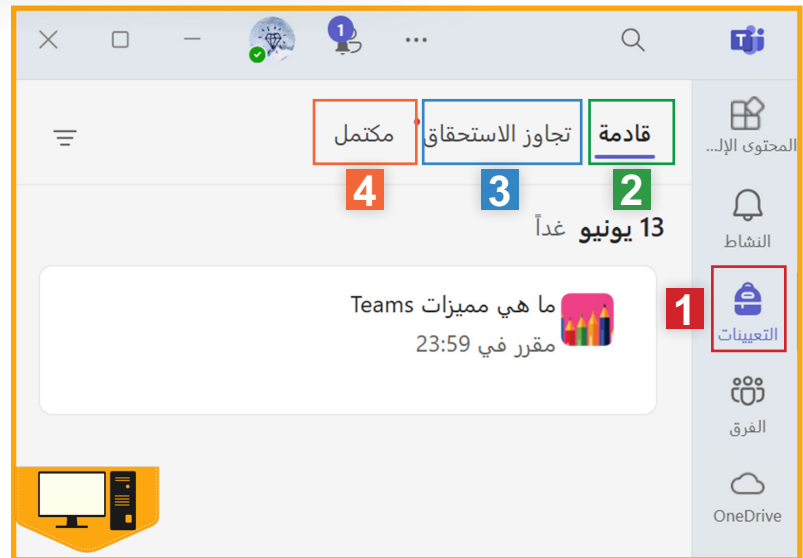
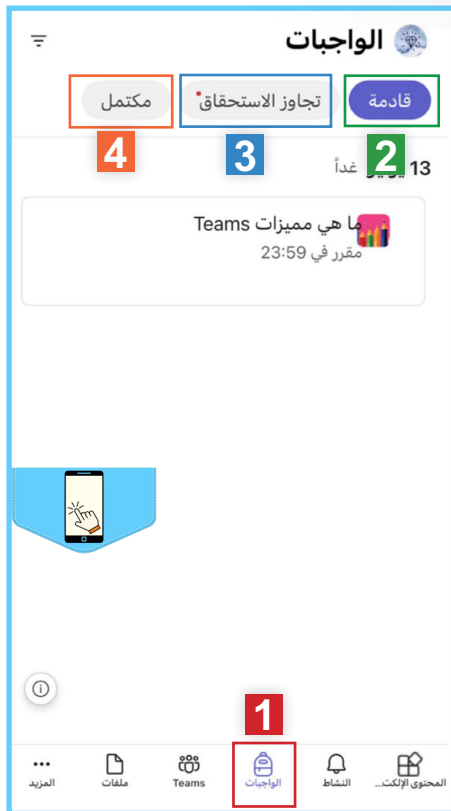
الآن سَتَتَحَدَّثُ بِشَكْلٍ مُخْتَصَرٍ عَنْ "الْفَرَقِ" فِي Teams،
لِنَتَعَرَّفَ عَلَى دَوْرِهَا فِي التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيِّ



1	الْفَرَقُ: لِعَرْضِ جَمِيعِ الْفُصُولِ الدَّرَاسِيَّةِ.
2	إِعْلَانَاتٌ: لِعَرْضِ الصَّفْحَةِ الْعَامَّةِ لِلقَنَاةِ وَإِنْشَاءِ الْمَنْشُورَاتِ.
3	التَّعْيِينَاتُ (الْوَاكِبَاتُ): لِعَرْضِ وَاجِبَاتِ الْفَرِيقِ.
4	مَهَامُ الْفَصْلِ: لِعَرْضِ الْمَلَفَاتِ الَّتِي يَضَعُهَا الْمُعَلِّمُ.



التَّعَامُلُ مَعَ الْوَاجِبَاتِ



1 **التَّعْيِينَاتُ:** لَعَرْضُ جَمِيعِ الْوَاجِبَاتِ.

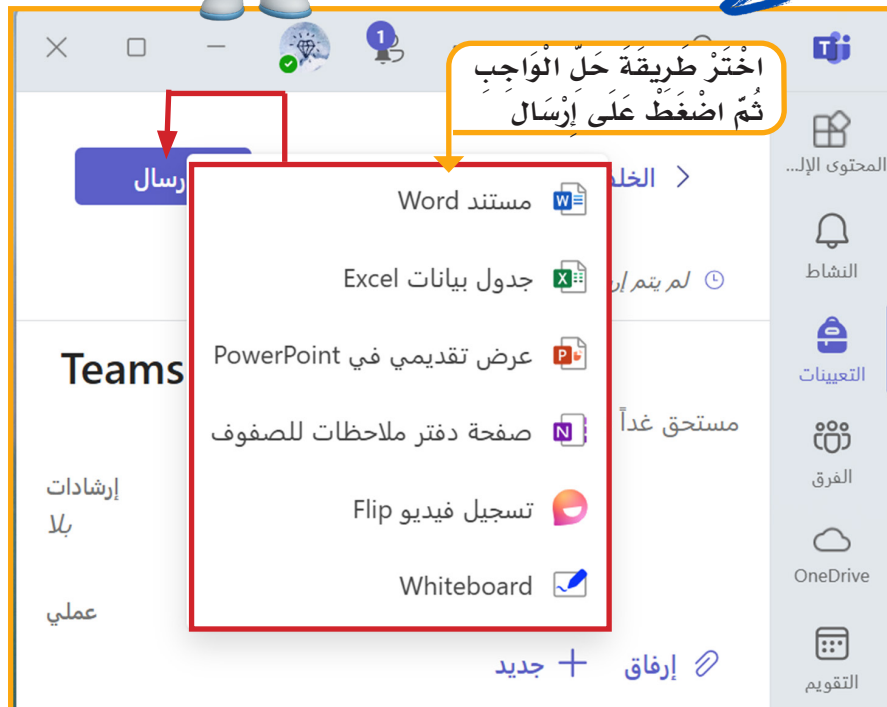
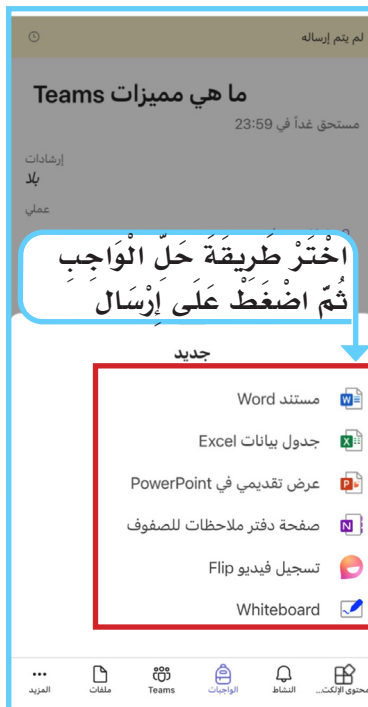
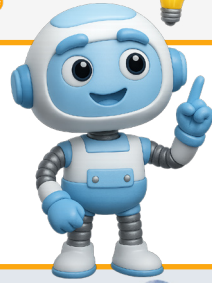
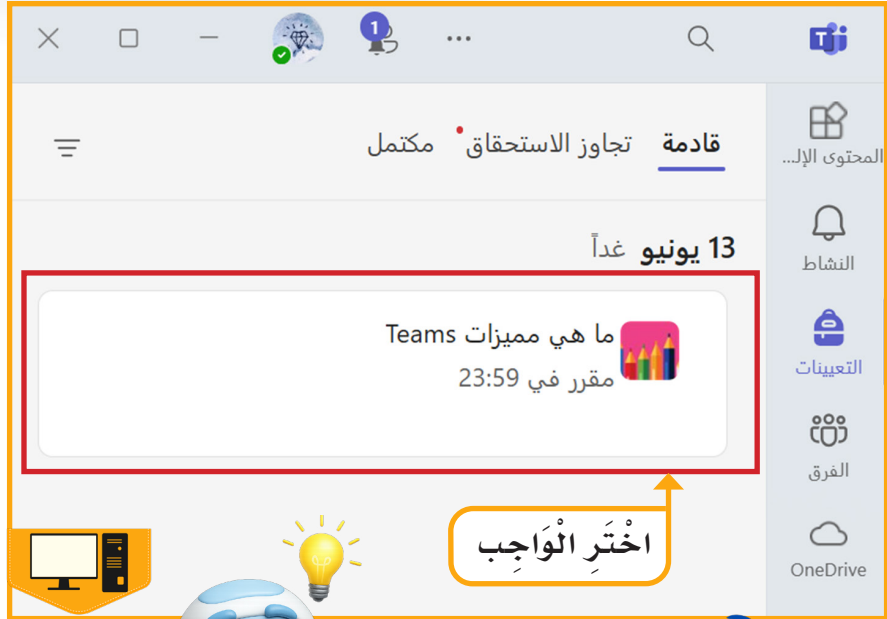
2 **قَادِمَةٌ:** لَعَرْضُ الْوَاجِبَاتِ الْقَادِمَةِ.

3 **تَجَاوُزُ الْمُسْتَحَقَّ:** لَعَرْضُ الْوَاجِبَاتِ الَّتِي انْتَهَى تَارِيخُ تَسْلِيمِهَا.

4 **مُكْتَمَلٌ:** لَعَرْضُ الْوَاجِبَاتِ الَّتِي تَمَّ إِرْسَالُهَا.



خُطُواتُ مُعَايِنَةِ وَإِرْسَالِ الْوَأَجِبِ





خُطُواتُ مُعَايَنَةِ وَإِرْسَالِ الْوَأَجِبِ



أحظ:

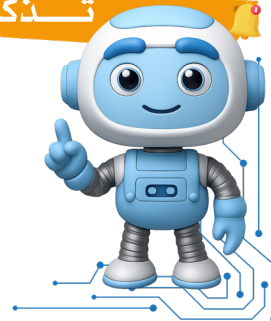
في أعلى الشاشة في الإشعارات يظهر رقم (1) وذلك يدل على وجود إشعار جديد لديك.



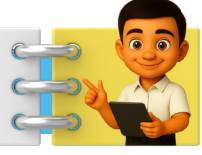
تَعَامَلْنَا مَعَ الْوَأَجِبَاتِ فِي Teams، من استلامها إلى تسليمها. وَتَعَلَّمْنَا أَنَّ الْوَأَجِبَاتِ لَيْسَتْ مُجَرَّدَ مُهِمَّةٍ نُؤَدِّيها، بَلْ هِيَ فُرْصَةٌ لِلتَّعَلُّمِ وَالتَّقَدُّمِ وَمُتَابَعَةِ مُمَاحِظَاتِ مُعَلِّمِكَ.

تذكر

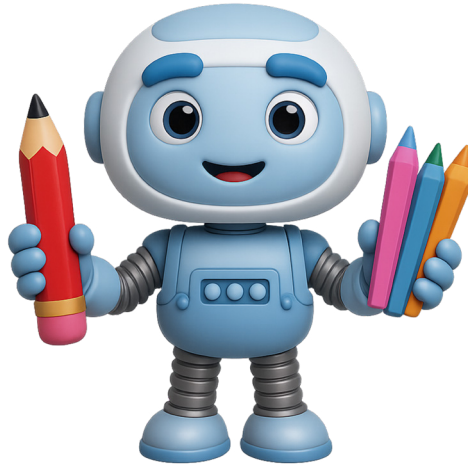
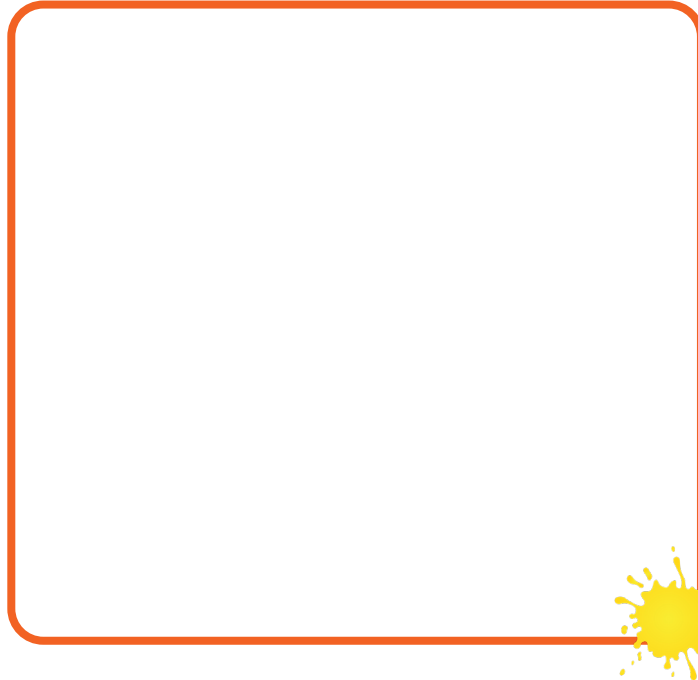
- رَاجِعِ التَّعْلِيمَاتِ جَيِّدًا.
- اِتِّزِمِ بِالْمَوْعِدِ.
- ابْدُلْ جُهْدَكَ فِي كُلِّ وَاجِبٍ، فَكُلُّ وَاجِبٍ تُسَلِّمُهُ، هُوَ خُطْوَةٌ نَحْوَ النِّجَاحِ وَالتَّفُوقِ.



التطبيق



من خلال منصّة تيمز، انتقل إلى فريق مادّة الحاسوب واختَر الواجب المُرسَل إليك تحت عنوان (التعامل مع الفرق والواجبات)، وقم بحلّه ثم إرساله للمُعلِّم. عند إرسال الواجب تمّ ظهور شكل كائن، ارسم الكائن الذي ظهر لك.



ماذا تعلمت؟



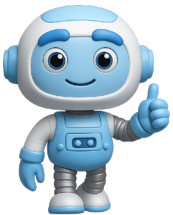
- أَعْرَضُ الْفَرْقَ الْخَاصَّةَ بِي.
- الْأَطْلَاعُ عَلَى الْوَاجِبَاتِ وَإِرْسَالُهَا بَعْدَ حَلِّهَا.



عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
| ☐ | ☐ | ☐ | ■ أَتَنَقَّلُ بَيْنَ الْفَرْقِ الْخَاصَّةِ بِي. |
| ☐ | ☐ | ☐ | ■ أَعْرَضَ الْوَاجِبَاتِ مِنَ الْفَرِيقِ. |
| ☐ | ☐ | ☐ | ■ أَحَلَّ الْوَاجِبَ وَأَرْسَلَهُ. |
| ☐ | ☐ | ☐ | ■ أَتَرَاوَعُ عَنْ إِرْسَالِ الْوَاجِبِ لِلتَّعْدِيلِ عَلَيْهِ. |



مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:



مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ:





فِي الْمَدْرَسَةِ، نَعْرِفُ مَتَى تَبْدَأُ الْحِصَّةُ وَمَتَى يَنْتَهِي الدَّرْسُ، وَعِنْدَمَا نَسْمَعُ الْجَرَسَ، نَجْلِسُ فِي الصَّفِّ، وَنُصْغِي لِلْمُعَلِّمِ. فِي عَالَمِنَا الرَّقْمِيِّ الْأَمْرُ يُشَبِّهُ ذَلِكَ تَمَامًا لَكِنْ بِطَرِيقَةٍ أَذْكَى وَأَسْهَلَ. فِي مَنْصَةِ Teams تَبْدَأُ الْحِصَّةُ عِنْدَمَا نَدْخُلُ إِلَى اجْتِمَاعِ الْفَرِيقِ. وَمِنْ خِلَالِ الْاجْتِمَاعِ نَقُومُ بِالكَثِيرِ مِنَ الْمَهَامِ وَأَهْمُهَا:

نُشَارِكُ فِي النِّقَاشِ.

نَسْتَخْدِمُ الْمِيكْرُوفُونِ لِلتَّفَاعُلِ.



نَسْمَعُ مُعَلِّمَنَا وَنَرَى الْعَرْضَ التَّقْدِيمِيَّ.

نَرْفَعُ أَيْدِينَا وَنَسْأَلُ.

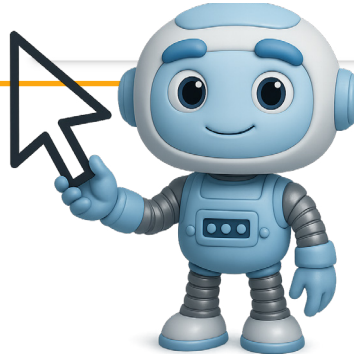
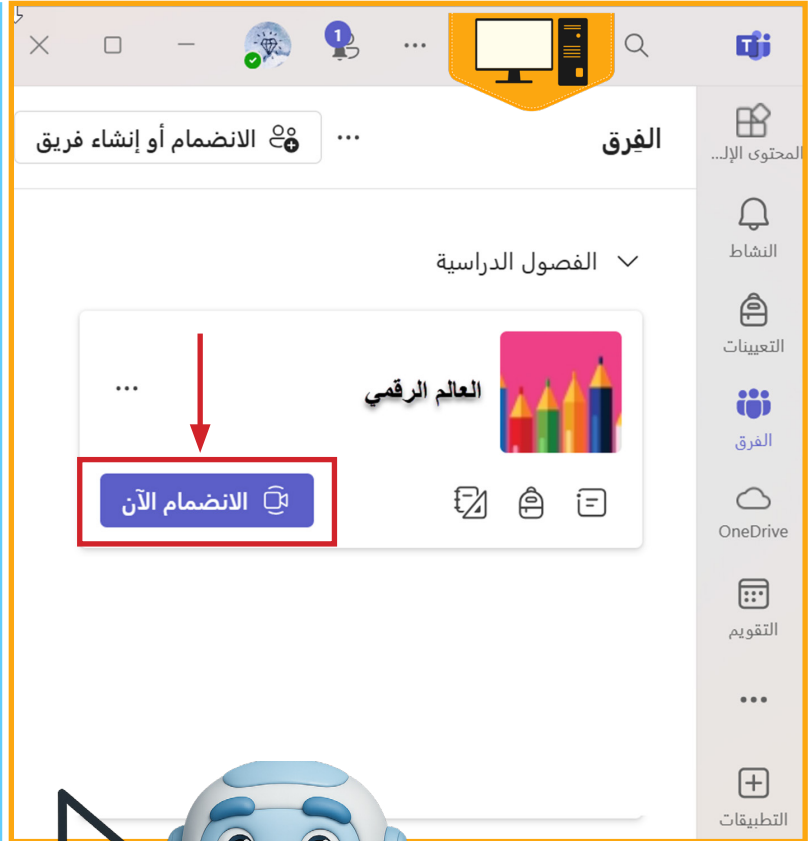
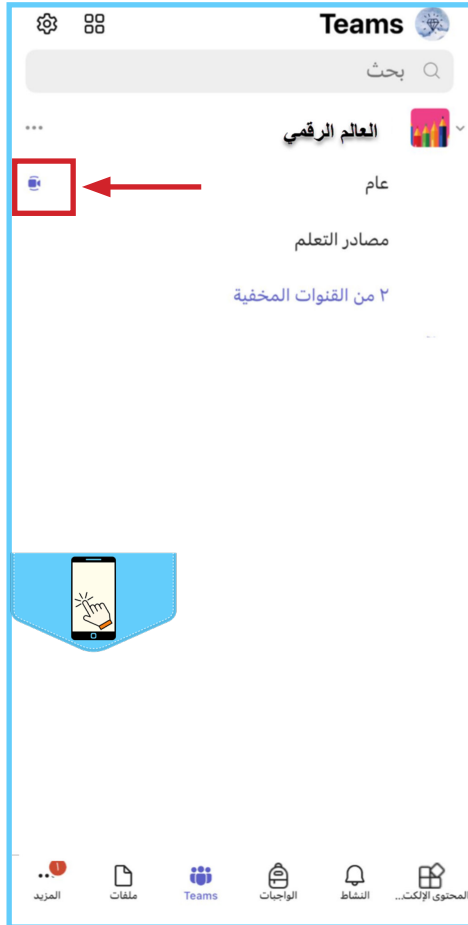
فَلْنَبْدَأْ جَوْلَتَنَا دَاخِلَ الْحِصَّةِ الرَّقْمِيَّةِ.

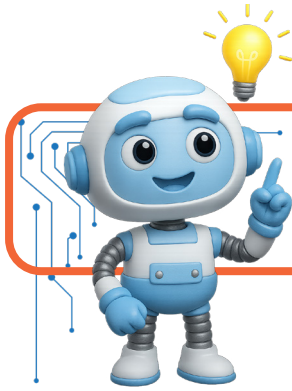


التَّعَامُلُ مَعَ الْاجْتِمَاع

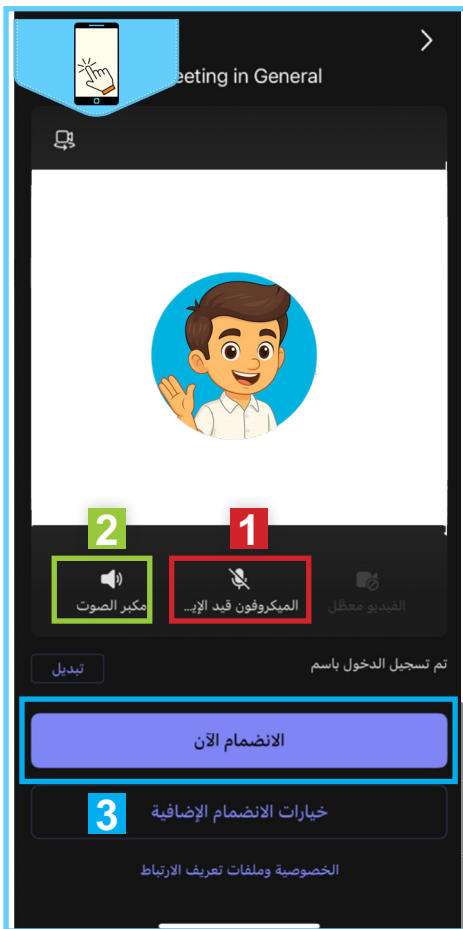


عِنْدَمَا تَبْدَأُ الْحِصَّةَ الرَّقْمِيَّةَ سَيَطْلُبُ مِنْكَ الْمُعَلِّمُ دُخُولَ
الْاجْتِمَاعِ، وَسَتَعَلِّمُ ذَلِكَ مَنْ خِلَالِ ظُهُورِ عَلَامَةِ الْكَامِيرَا
أَمَامَ الْفَرِيقِ، نَضْغُطُ عَلَى زَرِّ (الانْضِمَامِ الْآنَ).





بَعْدَ الدُّخُولِ إِلَى الْفَرِيقِ سَتَظْهَرُ لَكَ
إِعْدَادَاتُ الدُّخُولِ إِلَى الْاجْتِمَاعِ.



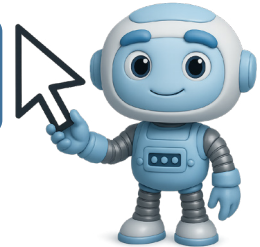
1 لَتَشْغِيلِ الْمِيكْرُفُونِ أَوْ إِغْلَاقِهِ.

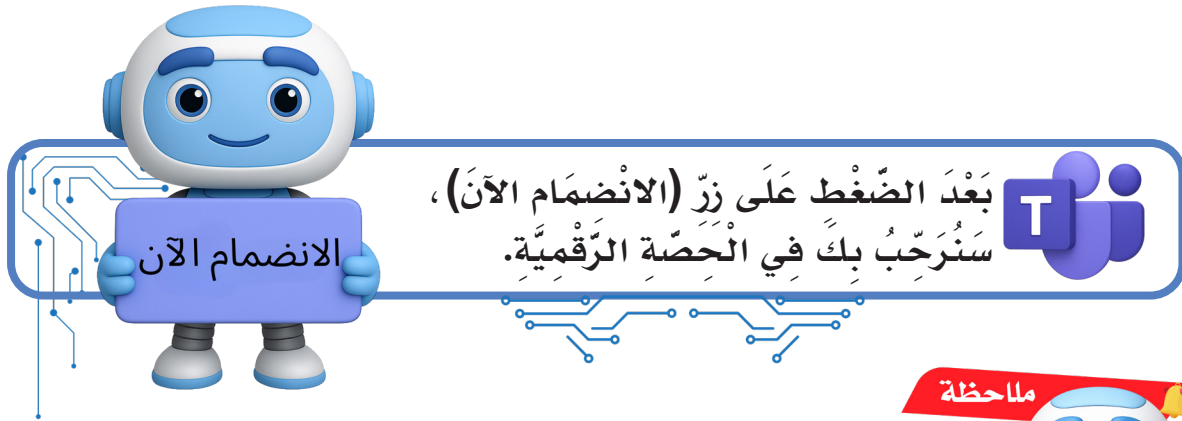
2 لَتَحْدِيدِ مُسْتَوَى صَوْتِ السَّمَاعَةِ عِنْدَ التَّشْغِيلِ.

3 لِدُّخُولِ الْاجْتِمَاعِ / الْحِصَّةِ.

قَبْلَ الدُّخُولِ إِلَى الْحِصَّةِ الرَّقْمِيَّةِ مِنَ الْجَيْدِ
التَّحَكُّمُ فِي الإِعْدَادَاتِ الْأَسَاسِيَّةِ لِلْاجْتِمَاعِ.

نُصِيحَةٌ

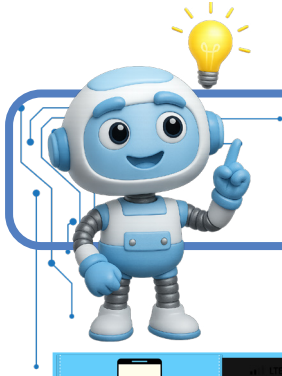




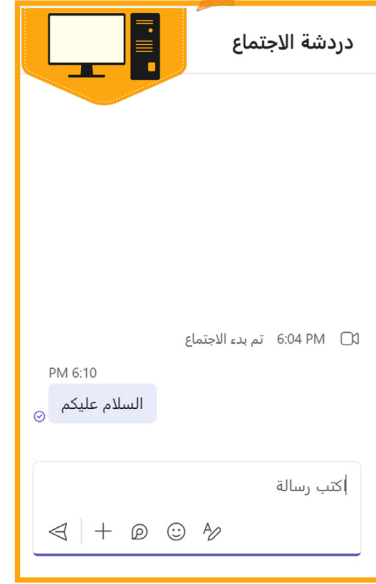
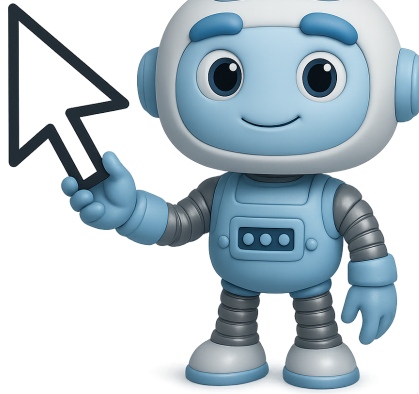
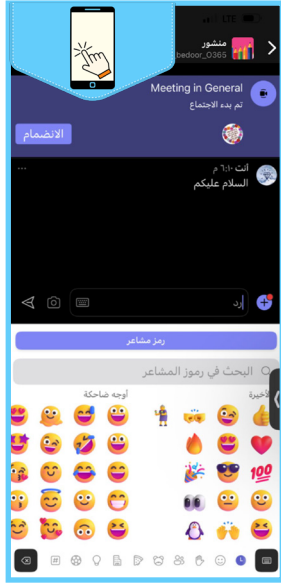
ملاحظة

يُمْكِنُكَ التَّفَاعُلُ فِي الْحِصَّةِ الرَّقْمِيَّةِ عَبْرَ مَنَصَّةِ Teams كَمَا تَفْعَلُ تَمَامًا فِي الْفَصْلِ الدِّرَاسِيِّ، مِنْ خِلَالِ الْمُشَارَكَةِ بِالصَّوْتِ، وَرَفْعِ الْيَدِ، وَكِتَابَةِ الرُّدُودِ.



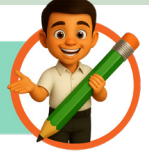


عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى زَرِّ دَرْدَشَةِ **1** تُفْتَحُ شَاشَةُ يُمْكِنُكَ مِنْ خِلَالِهَا كِتَابَةُ التَّعْلِيقَاتِ وَسَيُشَاهِدُهَا زَمَلَاؤُكَ وَأَيْضًا مُعَلِّمُكَ.



تذكّر

نشاط:



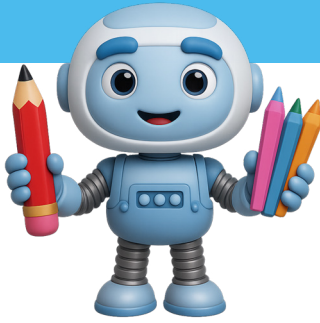
التعامل مع الاجتماع



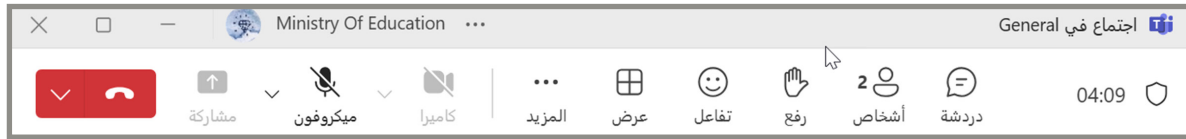
اكتب رقم الأداة أمام الوظيفة المناسبة لها:

م	الأداة	الرقم	وظيفتها
1	رفع اليد		أستخدمها عندما ينتهي الاجتماع والخروج منه.
2	الميكروفون		أكتب أسئلتى وأشارك رأيي مع الآخرين.
3	الدردشة		أستخدمها عندما أريد أن أطلب الإذن للمشاركة.
4	مغادرة الاجتماع		أستخدمها للتحدث وأغلقها بعد انتهاء الوقت المسموح لي للحديث

التطبيق

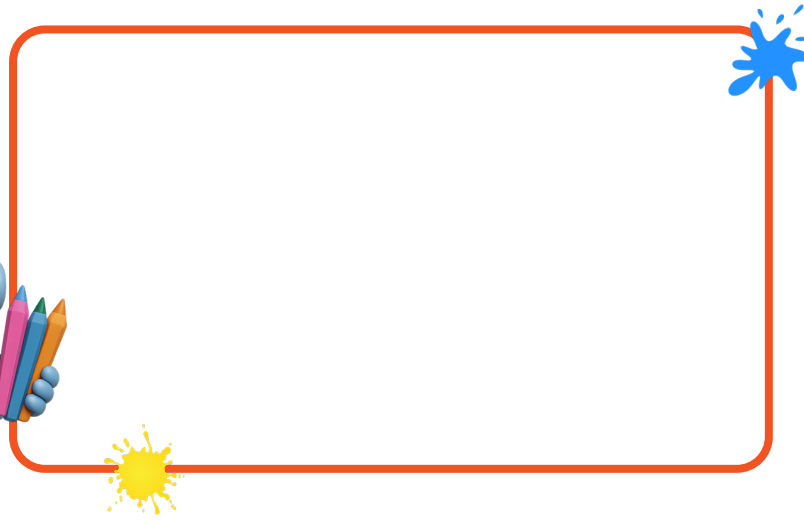
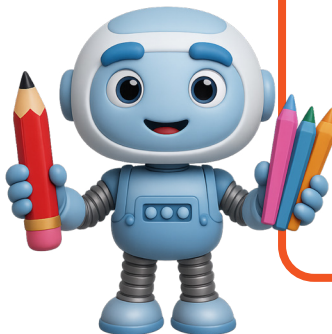


أَمَامَكَ شَرِيْطُ أَدَوَاتِ التَّعَامُلِ مَعَ الْجَمْعِ حَوْطُ كُلِّ أَدَاةٍ بِمَا يُنَاسِبُهَا مِنَ الْأَشْكَالِ
الْهُنْدَسِيَّةِ:



فتح الدردشة	
تشغيل أو إغلاق الميكروفون	
رفع اليد	

ارْسُمِ الْأَدَاةَ الْمُسْتَحْدَمَةَ لِإِنْهَاءِ الْجَمْعِ / الْحِصَّةِ.



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- الدَّرْدَشَةُ مَعَ زُمَلَائِي بِمَا يَخُصُّ الدَّرْسَ.
- التَّفَاعُلُ الْمُسْتَمِرُّ بِالْحِصَّةِ.
- رفع اليد للإستئذان من المعلم بالحصّة الرقمية.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:


☐ ☐ ☐

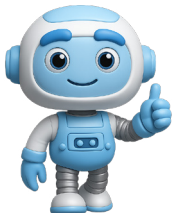
■ أَنْضَمَّ إِلَى الْجَمَاعَةِ بِسُهُولَةٍ.

☐ ☐ ☐

■ أَسْتَأْذِنَ قَبْلَ أَنْ أَشَارِكَ بِالْحِصَّةِ.

☐ ☐ ☐

■ أَشَارِكَ بِالْمُحَادَثَةِ مَعَ زُمَلَائِي.



مَصَادِرُ التَّعَلُّمِ:



مُلاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ:



.....

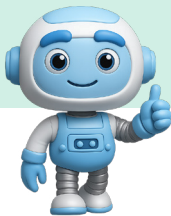
.....

.....

نَصِيحَةٌ:

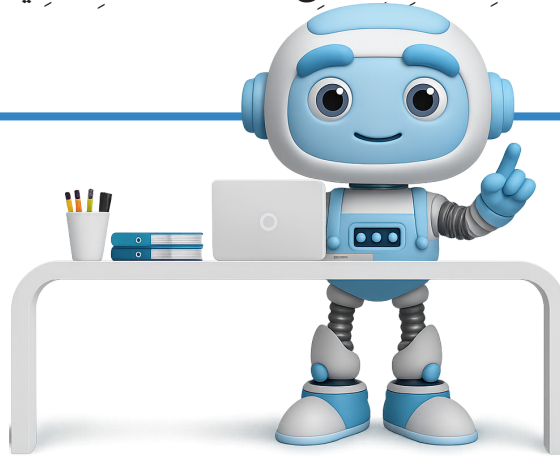


■ تَذَكَّرْ دَوْمًا أَنَّ مَا تَكْتُبُهُ أَوْ تَقُولُهُ فَهُوَ يُمَثِّلُكَ، فَأَحْسِنِ اخْتِيَارَ كَلِمَاتِكَ.



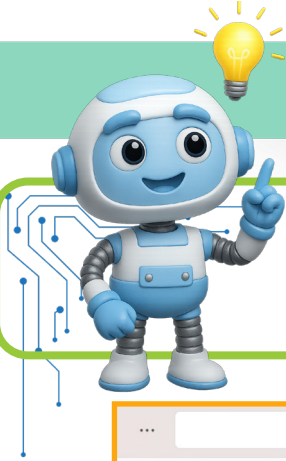


الْفَرِيقُ فِي Teams لَيْسَ مُجَرَّدَ اسْمٍ أَوْ مَكَانٍ، بَلْ هُوَ فَصْلٌ دِرَاسِيٌّ رَقْمِيٌّ مُتَكَامِلٌ
يَجْمَعُنَا بِمُعَلِّمِينَا وَزُمَلَانِنَا، وَفِيهِ نَتَابَعُ الدُّرُوسَ، نَشَارِكُ فِي الْأَنْشِطَةِ، وَنَجِدُ مِلَفَاتِنَا
وَوَاجِبَاتِنَا.

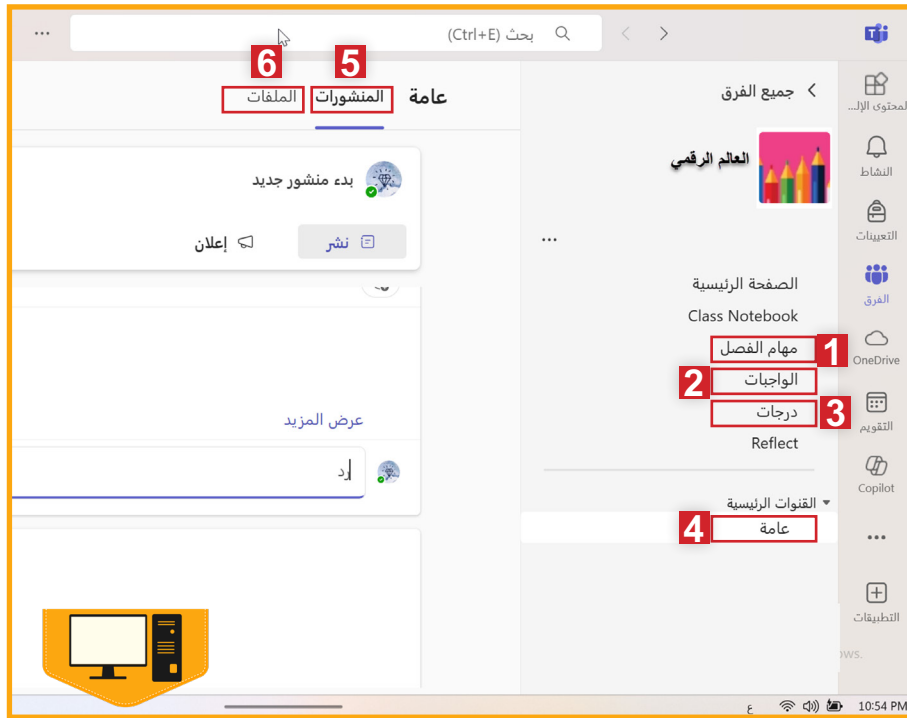




التَّعَامُلُ مَعَ الْفَرِيقِ

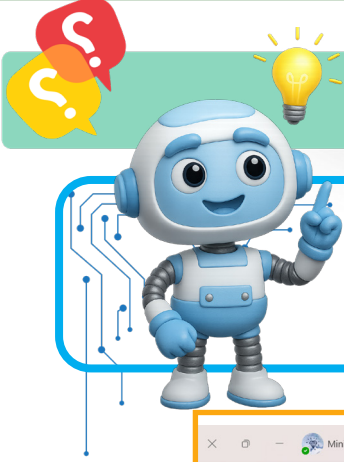


عِنْدَ الدُّخُولِ إِلَى الْفَرِيقِ فَإِنَّا نَرَى عِدَّةَ أَقْسَامٍ عَلَى شَاشَةِ الْمَنْصَةِ:

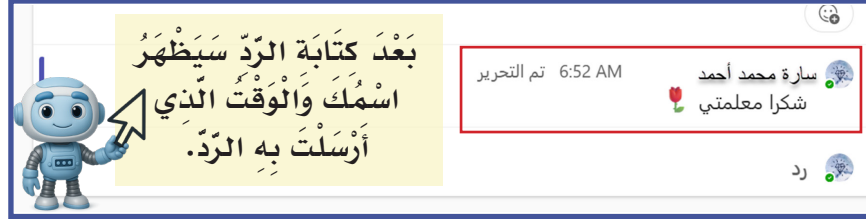
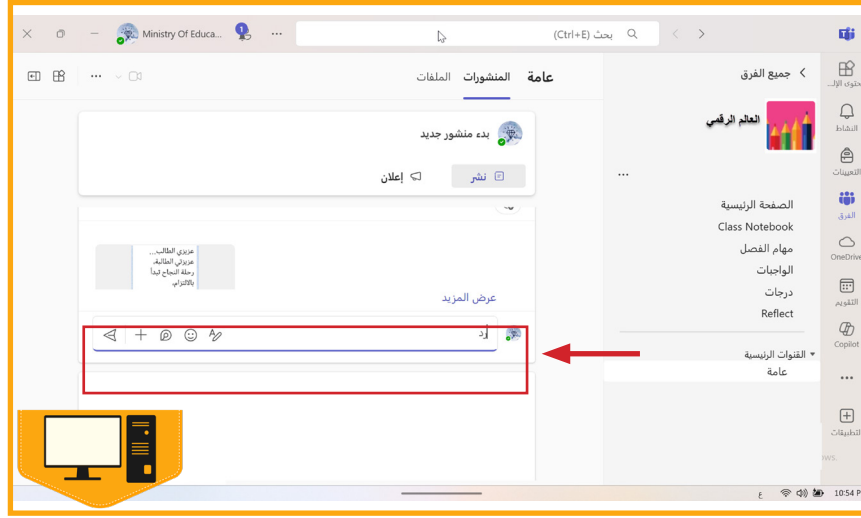


1	مَهَامُ الْفَصْلِ	تَحْتَوِي عَلَى الْمَلَفَاتِ الَّتِي يُضَيِّفُهَا الْمُعَلِّمُ.
2	الْوَاجِبَاتُ	يُوجَدُ بِهَا الْوَاجِبَاتُ الْخَاصَّةُ بِهَذَا الْفَرِيقِ.
3	دَرَجَاتُ	لِمُتَابَعَةِ دَرَجَاتِكَ فِي الْوَاجِبَاتِ.
4	عَامَّةٌ	لِلرُّجُوعِ لِلصَّفْحَةِ الْأَسَاسِيَّةِ فِي مَنْصَةِ Teams.
5	الْمَنْشُورَاتُ	لِعَرْضِ صَفْحَةِ الْمُشَارَكَةِ مَعَ الْمُعَلِّمِ وَالزُّمَلَاءِ.
6	الْمَلَفَاتُ	عَرْضُ الْمَلَفَاتِ وَالصُّوَرِ وَالْمُسْتَنَدَاتِ الَّتِي شَارَكَهَا الْمُعَلِّمُ مَعَ الْمُتَعَلِّمِينَ.

التفاعل مع معلّمي وزملائي

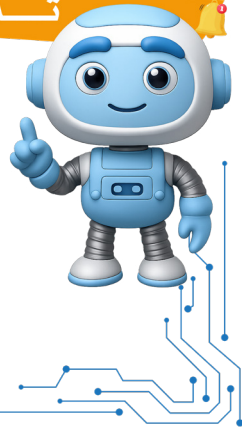


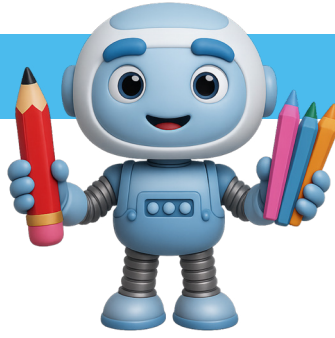
من تبويب المنشورات (5) نختار المنشور الذي نود المشاركة به ونضغط على (رد) ونكتب مشاركتنا.



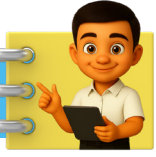
تذكر

- قبل أن تضغط (إرسال)، تذكر قواعد التعليق المهدّب.
- ابدأ بتحية زملائك بتحية الإسلام.
- عبّر عن رأيك بعبارة طيبة "أعجبني شرحك"، "من فضلك وضح أكثر".
- ابتعد عن الكلمات الجارحة اسأل نفسك: هل تزعج هذه الكلمة أحداً؟
- اختتم بالشكر "شكراً معلّمي".





التطبيق



من خلال منصة Teams انتقل إلى فريق مادة الحاسوب ونفذ ما يلي:

1. اكتب ردًا مناسبًا تحت المنشور الخاص بدرس اليوم (التعامل مع الفريق).
2. انتقل إلى الدرجات وسجل الدرجة التي حصلت عليها بالواجب.

حصلت على درجة:

3. اعرض الملفات التي تم إضافتها من قبل معلم الفصل و اكتب عددها.

عدد الملفات:



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- أَسْتَطِيعُ أَنْ أَشَارِكَ مُعَلِّمِي وَزُمَلَائِي بِالرُّدُودِ مِنْ خِلَالِ الْمُنَشُورَاتِ.
- أَسْتَطِيعُ الْأَطْلَاعَ عَلَى دَرَجَاتِ وَاجِبَاتِي الَّتِي سَلَّمْتُهَا لِلْمُعَلِّمِ.
- مِنْ خِلَالِ الْمِلَفَّاتِ أَسْتَطِيعُ أَنْ أَجِدَ الْمُسْتَنْدَاتِ الَّتِي قَامَ الْمُعَلِّمُ بِمُشَارَكَتِنَا إِيَّاهَا مِنْ خِلَالِ الْمِلَفَّاتِ.



عَبَّرَ عَنْ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



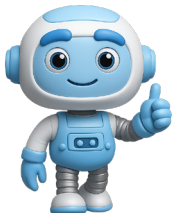
■ أَشَاهِدُ دَرَجَاتِ وَاجِبَاتِي.

☐ ☐ ☐

■ أَشَارِكَ الرُّدُودَ مَعَ زُمَلَائِي بِاحْتِرَامٍ.

☐ ☐ ☐

■ أَتَابِعُ مَا يُضَيِّفُهُ الْمُعَلِّمُ مِنْ مِلَفَّاتٍ وَصُورٍ.

☐ ☐ ☐


مَصَادِرُ التَّعَلُّمِ:



مُلَاحَظَاتُ وَلِيِّ الْأَمْرِ:



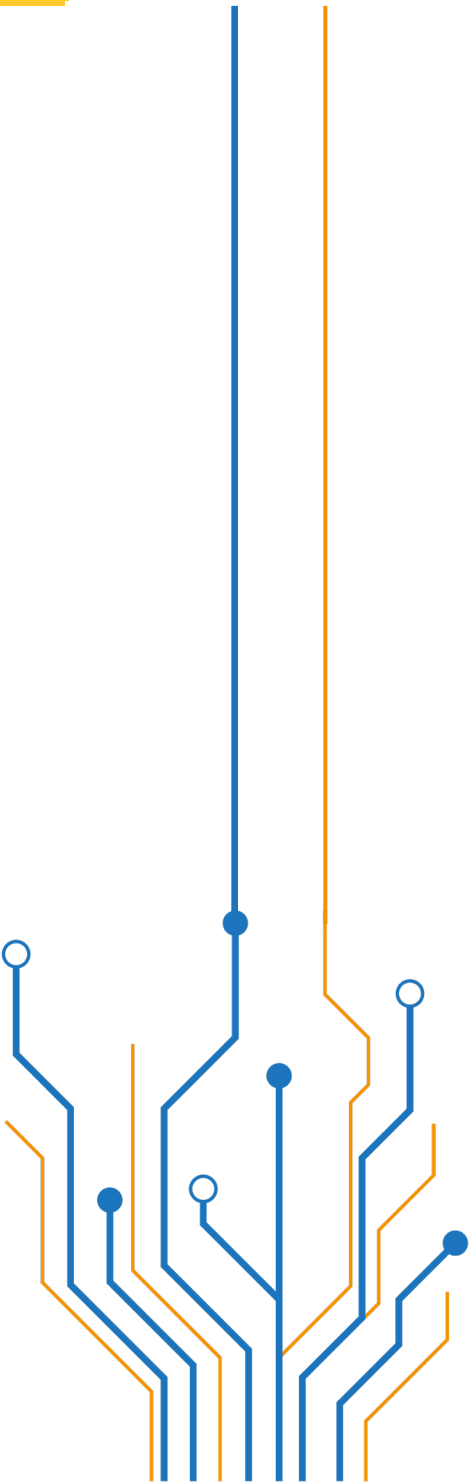
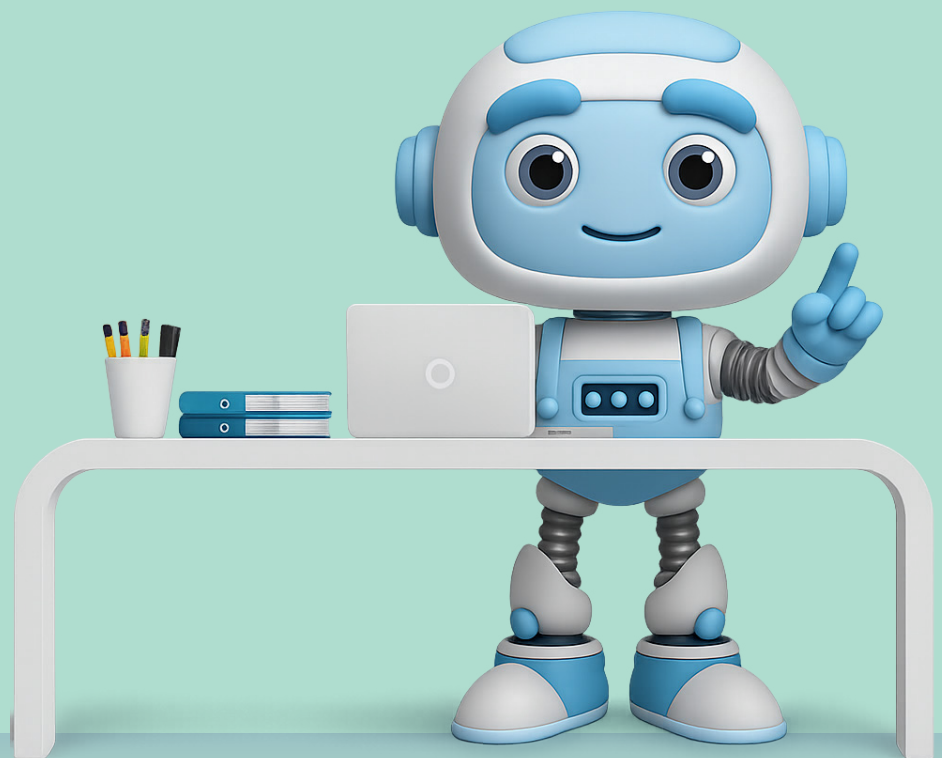
نَصِيحَةٌ:



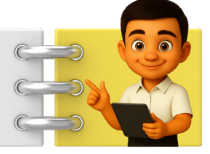
- سَلِّمْ وَاجِبَكَ فِي الْوَقْتِ الْمُحَدَّدِ.
- تَوَاصَلْ مَعَ مُعَلِّمِكَ وَزُمَلَانِكَ بِأَدَبٍ وَاحْتِرَامٍ.



هَيَّا نُنَبِّقِ الْمَشْرُوعَ (2)

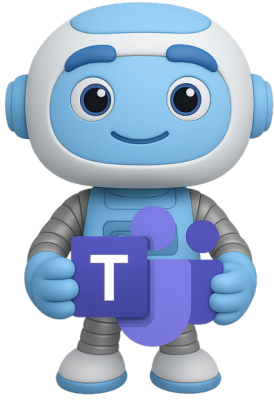


هَيَّا نَطَبِقِ الْمَشْرُوعَ (2)



مَشْرُوعُ مَنْصَةِ مَايْكْرُوسُوفْتِ تِيمَزْ (MSTeams)

الْيَوْمَ سَتَنْفِذُ مَشْرُوعَكَ الْعَمَلِيَّ دَاخِلَ مَنْصَةِ Teams. سَتَقُومُ بِأَرْبَعِ مَهَامٍ سَهْلَةٍ لِأَنَّكَ أَصْبَحْتَ مُتَمَكِّنًا مِنْ مَنْصَةِ Teams.



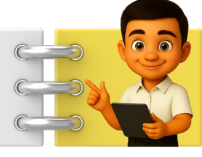
1. اقْرَأِ الْمُهَمَّةَ فِي بَطَاقَةِ الْأَدَاءِ.
2. نَفِّذْهَا دَاخِلَ مَنْصَةِ (Teams).
3. ضَعْ عَلَامَةً (✓) بَعْدَ الْإِنْتِهَاءِ مِنْ كُلِّ مُهَمَّةٍ.
4. سَلِّمْ بَطَاقَةَ الْأَدَاءِ.

نَفِّذِ الْخُطُوبَاتِ السَّابِقَةَ بِاتِّبَاعِ التَّالِي:

1. شَغِّلْ بَرْنَامَجَ Teams.
2. اذْهَبْ إِلَى فَرِيقِ مَادَّةِ الْحَاسُوبِ وَادْخُلْ إِلَى (الْمَنْشُورَاتِ) ثُمَّ قُمْ بِالرَّدِّ عَلَى الْمَنْشُورِ بِكَتَابَةِ اسْمِكَ، وَصَفِّكَ، وَادْكُرْ إِحْدَى هَوَايَاتِكَ.
3. ادْخُلْ إِلَى الْوَاجِبَاتِ وَأَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْمَعْرُوضَةِ أَمَامَكَ.
4. انْتَقِلْ إِلَى السُّؤَالِ الرَّابِعِ وَأَجِبْ عَنْهُ مِنْ خِلَالِ إِنْشَاءِ مَلَفٍ عَنْ طَرِيقِ بَرْنَامَجِ مُعَالِجِ النُّصُوصِ ثُمَّ قُمْ بِتَحْمِيلِهِ.
5. عِنْدَ الْإِنْتِهَاءِ مِنْ حَلِّ جَمِيعِ أَسْئَلَةِ الْوَاجِبِ اضْغَطْ عَلَى زِرِّ (إِرْسَالِ).

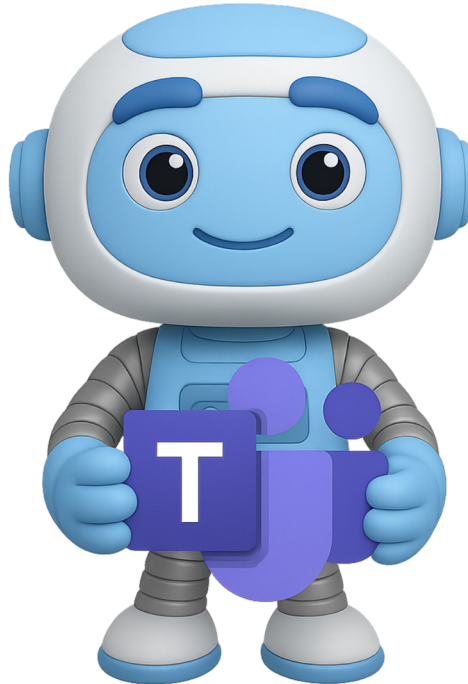
أَخْبِرْ مُعَلِّمَكَ عِنْدَمَا تَنْتَهِي مِنْ ذَلِكَ.

هَيَّا نُنَبِّقْ مَشْرُوعَ (2)



مَشْرُوعُ مَنَصَّةِ مَايْكْرُوسُوفْتِ تِيمَزْ (MSTeams)

م	بطاقة الأداء	الإجراء المتوقع	تم التنفيذ
1	الرد على منشور	الرد على منشور المعلم.	
2	حل الواجب	الدخول إلى Forms وأجب عن الأسئلة ثم ضغط " إرسال " .	
3	مراجعة الملفات	افتح تبويب الملفات واذكر عدد الملفات.	
4	معرفة الدرجة	استعراض الدرجة من تبويب الواجبات.	



المراجع العربية:

1. سالم، ع. (2019). مدخل إلى علوم الحاسوب للأطفال الكويتيين. الكويت: دار الكتاب التربوي.
2. الزايد، أ.، الخواري، ي.، حمودة، ع.، الرومي، ع. (2021). تطبيقات في الحاسب (الطبعة 7) (الشاهر، ع.، مراجعة). الكويت: كلية الدراسات التجارية.
3. علي، م.، وهاشم، س. (2021). أساسيات الحوسبة للمرحلة الابتدائية. القاهرة، مصر: مكتبة المستقبل..
4. وزارة التربية الكويتية. (2022، 15 مايو). المناهج الرقمية الجديدة. تم الاسترجاع من <https://www.moe.edu.kw/digital-curriculum>

1. Bajnaid, W., & Aljasir, S. (2025). Does online privacy literacy affect privacy protection behaviour? A mixed-methods study of digital media users in the MENA region. *Journalism and Media*, 6(1), Article 8. <https://doi.org/10.3390/journalmedia6010008>
2. Bers, M. U., & Resnick, M. (2015). *The official ScratchJr book: Help your kids learn to code*. San Francisco, CA: No Starch Press.
3. DevTech Research Group. (2020). *A ScratchJr coding curriculum for readers integrated with foundational literacy topics*. Eliot-Pearson Dept. of Child Study and Human Development, Tufts University.
4. Microsoft. (n.d.). *Microsoft Teams for Education: Guides and best practices*. Microsoft Learn. Retrieved July 4, 2025, from <https://learn.microsoft.com/en-us/training/educator-center/product-guides/teams>
5. Scratch Foundation, & DevTech Research Group, Tufts University. (2014). *ScratchJr teaching guide*. ScratchJr. Retrieved from <https://www.scratchjr.org/teach/activities>
6. Scratch Foundation. (n.d.). *ScratchJr - Home*. Retrieved from <https://www.scratchjr.org>
7. STEM Learning. (n.d.). *STEM Ambassador programme*. Retrieved from <https://www.stem.org.uk/stem-ambassadors>

