



المستكشف الرقمي 4

الصف الرابع

الفصل الدراسي الأول





المستكشف الرقمي 4

إشراف

أ. مَنَى سَالِم عَوْض سَالِم (رئيس اللجنة)

تأليف

د. يُوْسُف مَنصُور يُوْسُف الخُلَيْفِي د. حَنان عيسى رَمضان خَسْروه

أ. أَماني علي حُسَيْن الشَّطِّي أ. بُدُور عَبَّاس حُسَيْن بُوعَبَّاس

أ. دَلال فَرحان عُبَيْد العَنَزِي أ. عَبير فاضل حمود الصَّبَّاح

أ. زَيْنَب عَبْد الله غُلُوم غَضَنفري

تصميم وإخراج

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

الطبعة الثانية

1448 هـ

2027/2026 م

حقوق التأليف والطبع والنشر محفوظة لوزارة التربية - الإدارة العامة للتوجيه والبحوث والمناهج
إدارة البحوث التربوية والمناهج

لجنةُ المؤاممةِ

إشراف

أ. منى سالم عوض سالم (رئيسة اللجنة)

د. حنان عيسى رمضان خسروه أ. بدور عباس حسين بوعباس

أ. أماني علي حسين الشطي أ. عمّار إبراهيم عبد الله الأمير

أ. أبرار علي حسين الوثيقي أ. شيماء فائق حسين القطان

أ. حصّه محمد شبيب العجمي

تصميم وإخراج

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

الفريقُ المُساندُ

أ. سنيّة محمد علي المؤمن - تصميم

المُراجعةُ العلميّةُ:

د. أشرف رضوان رضوان سليم —ان

أ. فاطمة نجم جاسم الهولي

أ. عبد الرحمن محمد مال الله الجراف

المراجعة اللغوية

أ. أحمد مهدي

أ. ناصر الحسيني

أ. فهد العتيبي





حضرة صاحب السمو الشيخ مشعل آل أحمد آل جابر الصباح
أمير دولة الكويت

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



سَمُو الشَّيْخِ صَبَّاحٍ خَالِدٍ الْحَمَادِ السَّبَّاحِ
وَلِيِّ عَهْدِ دَوْلَةِ الْكُوَيْتِ

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

الفصل الرقمي Digital Classroom

أولاً : تحميل وتثبيت تطبيق Microsoft Teams

الدخول على متجر تطبيقات الأجهزة الرقمية.



احرص على تحديث تطبيق Microsoft Teams بشكل دوري.

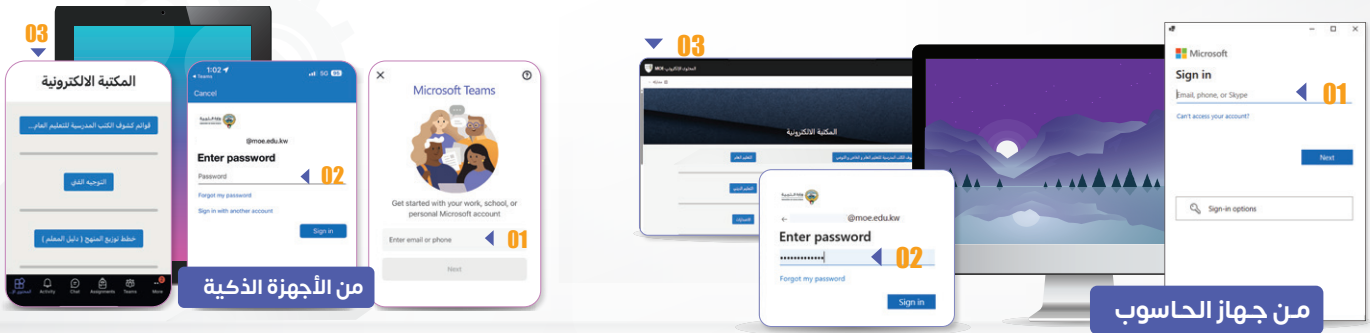
ثانياً : تفعيل Microsoft Teams على الجهاز الرقمي

لتشغيل التطبيق إتبع الخطوات التالية:

01 أدخل اسم المستخدم: البريد الإلكتروني الرسمي الخاص بحساب Teams.

02 أدخل كلمة المرور الخاصة بحساب Teams.

03 تنقل بين واجهات التطبيق مثل المحتوى الإلكتروني، وفريق المواد الدراسية.



لا تشارك بياناتك مع أي شخص غير موثوق به.



إحتفظ بكلمة المرور في مكان آمن لتسهيل تسجيل الدخول لاحقاً.



مَنْ حَمْدٌ؟...

هُوَ مُسَاعِدٌ تَعْلِيمِي رَقْمِي ذَكِي يَعْتمِدُ عَلَى تَقْنِيَّاتِ الذَّكَاةِ
الْأَصْطِنَاعِي، مُصمَّمٌ لِتَقْدِيمِ الدَّعْمِ التَّعْلِيمِيِّ التَّفَاعُلِيِّ لِكَاثَرَةِ
الْمَنَاهِجِ الدَّرَاسِيَّةِ.
حَمْدٌ دَائِمًا مَعَكَ... لِتَتَعَلَّمَ بِثِقَةٍ وَتَنْجَحَ بِأَمْتِيَارٍ.



مَعَ حَمْدِ Chat

مَا خِدْمَةُ حَمْدِ شَات؟

هِيَ خِدْمَةُ الْمَحَادَثَةِ الذَّكِيَّةِ الْمَقْدَمَةِ مِنْ وَرَازَةِ التَّرْبِيَةِ فِي دَوْلَةِ الْكُوَيْتِ تَعْتَمِدُ عَلَى الذَّكَاةِ
الْأَصْطِنَاعِي، تَتِمَثَّلُ وَظِيفَتُهُ الْأَسَاسِيَّةُ فِي تَسْهِيلِ عَمَلِيَّةِ الْفُهُمِ وَالِاسْتِيْعَابِ مِنْ خِلَالِ تَقْدِيمِ
الشَّرُوحَاتِ الْمُبَسَّطَةِ، وَالْإِجَابَةِ عَلَى الاسْتِفْسَارَاتِ، 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

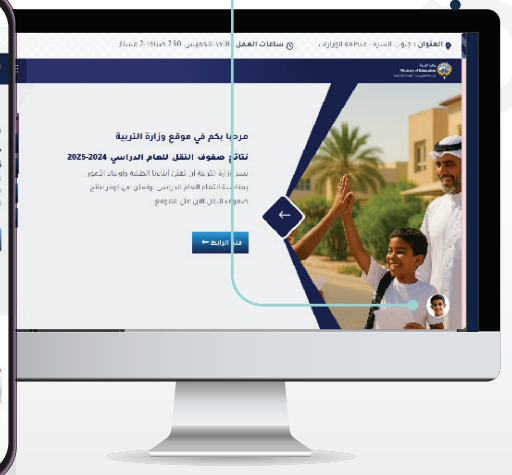
03



02



01





المُحتَوى

الصفحة

العنوان

13

المُقدِّمة

الوحدة الأولى: العالم الرقمي

17

المواطنة الرقمية

1

بأخلاقي أكون سفير بلادي - تعريف المواطنة الرقمية - السلوكيات الجيدة للمواطن الرقمي

الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية (1)

منصة التعلم الرقمية مايكروسوفت تيمز (Ms Teams)

23

مفهوم منصة التعلم الرقمية MS Teams - مميزات منصة مايكروسوفت تيمز
MS Teams - تشغيل منصة مايكروسوفت تيمز MS Teams

1

31

إعدادات منصة التعلم الرقمية

2

38

الفرق والواجبات

3

45

التعامل مع الاجتماع

4

53

التعامل مع الفريق

5

59

هيا نطبق المشروع (1)

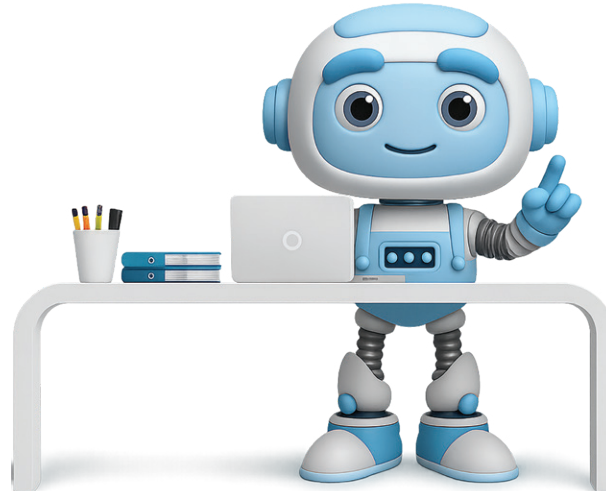
6



الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية (2)

برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

65	المُبرمجُ الصَّغيرُ (هيا نبرمج معاً) مفهوم البرمجة - البرمجة تتحكم في التقنية	1
71	مقدمة عن سكراتش جونيور - مراجعة على الأساسيات لبرنامج سكراتش جونيور (ScratchJr) - كتلة انتظر (Wait)	2
83	التفاعل بين كائنين - كتلة البدء عند ملامسة الكائن (Start on Bump) كتلة توقف (Stop)	3
91	التنقل بين المنصات كتلة (Go to Page) - إخفاء وإظهار الكائنات كتلة (Hide-Show) - البدء عند الضغط على الكائن كتلة (Start on Tap)	4
105	كتل إرسال واستقبال الرسائل (Send Message - Start on Message)	5
111	مفهوم اللعبة - إنشاء الألعاب البسيطة	6
117	هيا نطبق المشروع (2)	7



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 اعتماداً واضحاً على مفاهيم تربوية معاصرة تُثري 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 بالتعرف على منصات التعلم الرقمية مثل مايكروسوفت تيمز، وكيفية التعامل معها.

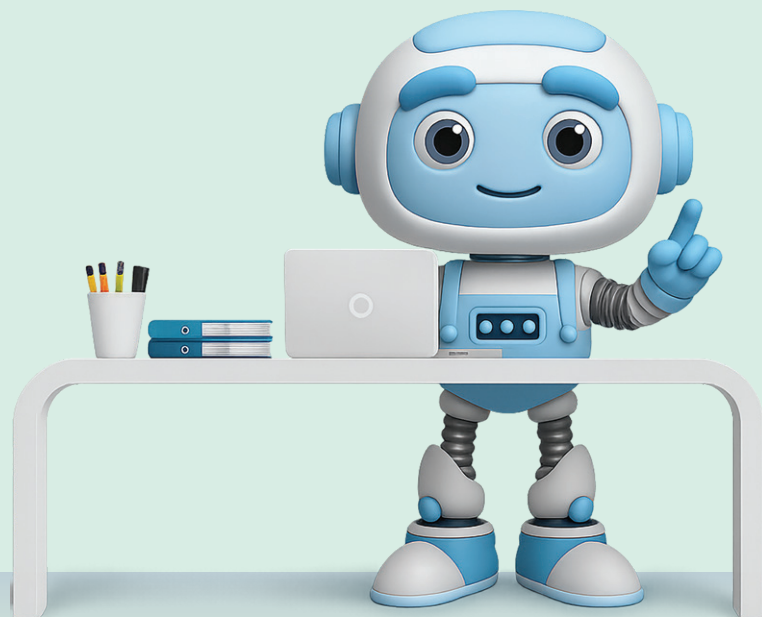
مبرمجينا الصغار، سنتعرف على مفهوم البرمجة ونسترجع أساسيات برنامج سكراتش جونيور، ونتعلم كيفية إنشاء ألعاب بسيطة نضيف لها الكائنات وأصواتها، هذه الوحدة ستفتح لك آفاقاً جديدة في عالم البرمجة والذكاء الاصطناعي المبسط، وستساعدك على فهم كيفية عمل الأنظمة الذكية من حولنا.

الوَحدةُ الأولى: العَالَمُ الرّقْمِيّ

المُواطنَةُ الرّقْمِيَّةُ

بِأَخْلَاقِي أَكُونُ سَفِيرَ بِلَادِي - تَعْرِيفُ المُواطنَةِ الرّقْمِيَّةِ
السُّلُوكِيَّاتُ الجَيِّدَةُ لِلْمُواطنِ الرّقْمِيِّ

1



الاستكشاف:

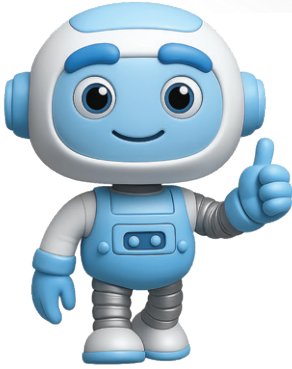




مَا الْمُواطَنَةُ الرَّقْمِيَّةُ؟

أَنْ تَتَصَرَّفَ تَصَرُّفًا جَيِّدًا وَمَسْئُولًا عِنْدَ اسْتِخْدَامِ الْإِنْتَرْنِتِ وَالْأَجْهَازِ الذَّكِيَّةِ.

السُّلُوكِيَّاتُ الْجَيِّدَةُ لِلْمُواطِنِ الرَّقْمِيِّ:



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

نَشَاطٌ:

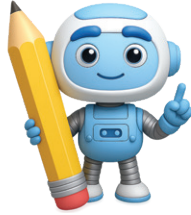


■ رَأَيْتَ زَمِيلًا لَكَ يَكْتُبُ تَعْلِيْقًا يُزَعِّجُ الْآخَرِينَ، كَيْفَ سَتَتَصَرَّفُ؟

شَارِكُنَا

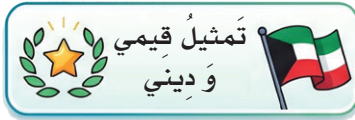
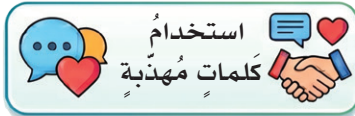
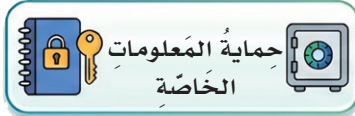
ورقة عمل (1) تفاعلية

التطبيق



■ صل السلوك الصحيح بالأثر المناسب:

السلوك



الأثر



■ ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخاطئة:



شباب الكويت هم ثروة الوطن وسر نهضته.	[]
مسموح لي نشر صور الآخرين دون إذنتهم.	[]
أستذكر توجيهات صاحب السمو أمير البلاد في كل تصرفاتي.	[]
إضاعة الوقت الطويل على الإنترنت من سلوكيات المواطن الجيد.	[]



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- اتَّبَاعُ تَوْجِيهَاتِ صَاحِبِ السُّمُوِّ أَمِيرِ الْبِلَادِ فِي سُلُوكِيَّاتِي.
- التَّصَرُّفُ جَيِّدًا عِنْدَ اسْتِخْدَامِ الْإِنْتَرْنِتِ.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَسْتَذْكُرُ تَوْجِيهَاتِ صَاحِبِ السُّمُوِّ أَمِيرِ الْبِلَادِ فِي سُلُوكِيَّاتِي.



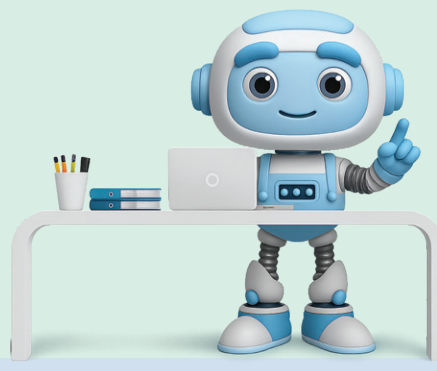
■ أُبْدِي رَأْيِي بِاحْتِرَامٍ عَلَى الْإِنْتَرْنِتِ.



■ أَحَافِظُ عَلَى مَعْلُومَاتِي الْخَاصَّةِ.

مَصَادِرُ التَّعْلِيمِ:





الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية (1)

منصة التعلم الرقمية مايكروسوفت تيمز (MS Teams)

مفهوم منصة التعلم الرقمية (MS Teams)
مميزات منصة مايكروسوفت تيمز (MS Teams)
تشغيل منصة مايكروسوفت تيمز (MS Teams)

1

إعدادات منصة التعلم الرقمية

2

الفرق والواجبات

3

التعامل مع الاجتماع.

4

التعامل مع الفريق.

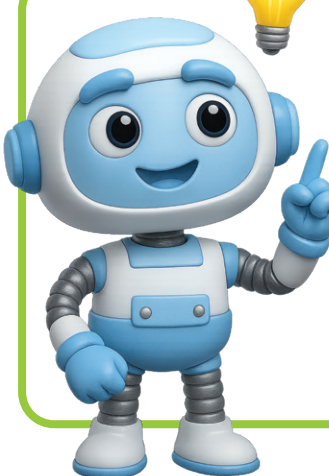
5

هيا نطبق المشروع (1)

6

الاستكشاف:

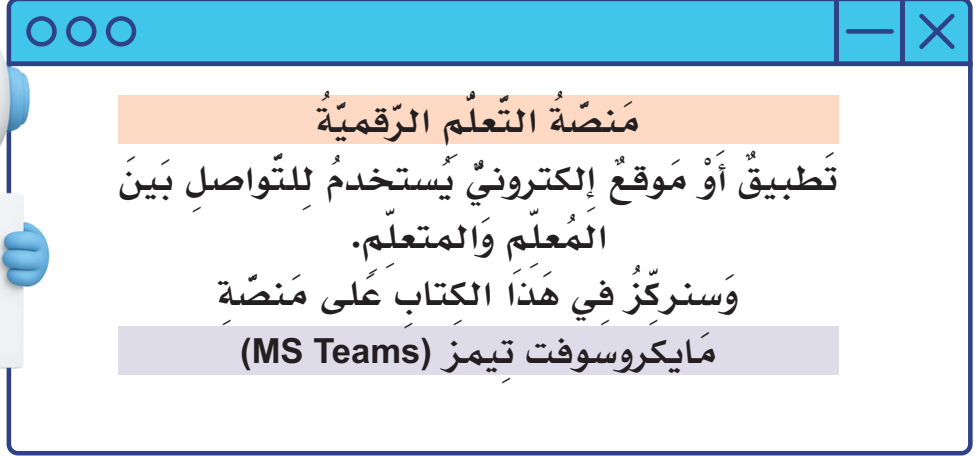




هَلْ تَخَيَّلْتَ يَوْمًا أَنْ تَذْهَبَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ أَوْ أَنْ تُشَارَكَ
مُعَلِّمَكَ وَزَمَلَاءَكَ الْحِصَّةَ أَوْ الْمَشْرُوعَ أَوْ أَنْ تُرَاجَعَ مَعَهُمُ
الِاخْتِبَارَ وَأَنْتَ فِي مَنْزِلِكَ؟
أَحْيَانًا تَحْدُثُ ظُرُوفٌ تَمْنَعُنَا مِنَ الذَّهَابِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ،
مِثْلُ الظُّرُوفِ الْجَوِّيَّةِ أَوْ حَتَّى بَعْضِ الظُّرُوفِ الْخَارِجِيَّةِ
مِثْلُ جَائِحَةِ كُورُونَا
وَهُنَا تَأْتِي مَنَصَّاتُ التَّعَلُّمِ الرِّقْمِيَّةِ لِمُسَاعَدَتِنَا.



مَفْهُومُ مَنَصَّةِ التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيَّةِ



مُمَيِّزَاتُ مَنَصَّةِ مَايْكروسوفت تيمز (MS Teams) وَمِنْهَا :

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





تَشْغِيلُ بَرْنَامِجِ مَايكروسوفت تِيمز (MS Teams)



اتَّبِعْ هَذِهِ الْخُطُواتِ لِتَشْغِيلِ الْبَرْنَامِجِ:

The screenshot shows a Windows search interface with the following elements:

- Search bar:** Contains the text "tea".
- Navigation tabs:** "All", "Apps", "Documents".
- Best match section:** Displays "Microsoft Teams App" with a Teams icon.
- Search the web section:** Lists search results for "tea", "teams 2019 download office", "teams 2019 download", "teams 2019", "teams", and "teams login".
- Settings (1) section:** Lists settings for the Teams app, including "Quit Teams", "Available", "Busy", "Do not disturb", "Be right back", and "Appear away".
- Taskbar:** Shows the Start button, task view button, and icons for Teams, File Explorer, Edge, Chrome, and Word.

Three numbered callouts are present:

- 1:** "اضْغَطْ عَلَى زَرِّ ابْدَأْ." (Click the Start button.) - Points to the Start button in the taskbar.
- 2:** "اكتب اسم البرنامج في خانة البحث." (Type the program name in the search box.) - Points to the search bar.
- 3:** "اختر البرنامج بالضغط عليه بالزر الأيسر." (Select the program by clicking it with the left button.) - Points to the "Microsoft Teams App" result.



بَعْدَ تَشْغِيلِ الْبَرْنَامِجِ سَيُطْلَبُ مِنْكَ تَسْجِيلُ الدَّخُولِ
بِاسْتِخْدَامِ بَرِيدِكَ الْإِلِكْتَرُونِيِّ الْخَاصِّ بِوِزَارَةِ التَّرْبِيَةِ.

الْبَرِيدُ الْإِلِكْتَرُونِيُّ الْخَاصُّ بِكَ يَتَكُونُ مِنْ
قِسْمَيْنِ وَتُفَصِّلُ بَيْنَهُمَا عَلَامَةُ @

S3000000000012 @ moe.edu.kw

1 2

1 الرِّقْمُ الْمَدَنِيُّ يَتَكُونُ مِنْ 12 رَقْمًا وَيَبْدَأُ
بِالْحَرْفِ S وَتَعْنِي طَالِبًا Student

2 مَوْقِعُ وَزَارَةِ التَّرْبِيَةِ وَهُوَ moe.edu.kw



نَصِيحَةٌ تَقْنِيَّةٌ

يُفْضَلُ اسْتِخْدَامُ مَنَصَّةِ Teams عَلَى جِهَازِ
الْحَاسُوبِ، لِأَنَّ الشَّاشَةَ تَكُونُ أَكْبَرَ، وَيَسْهُلُ مُشَاهَدَةُ
الْعَرْضِ وَالْوَاجِبَاتِ مُشَاهَدَةً وَاضِحَةً، كَمَا أَنَّ الْأَدَوَاتِ
تَكُونُ مُرْتَبَةً وَتَعْمَلُ عَمَلًا أَفْضَلَ.



بَعْدَ ذَلِكَ أَدخُلْ كَلِمَةَ المُرُورِ الخَاصَّةَ بِكَ.

وزارة التربية
MINISTRY OF EDUCATION

S300000000012@moe.edu.kw

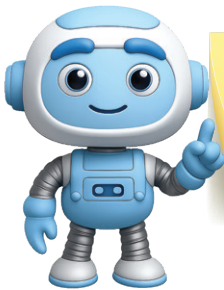
Enter password

Password

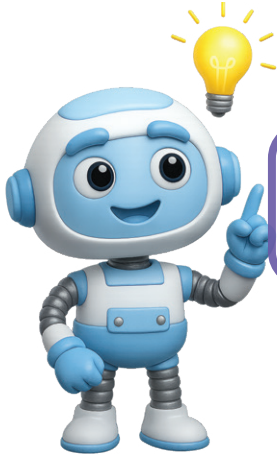
[Forgot my password](#)

Sign in

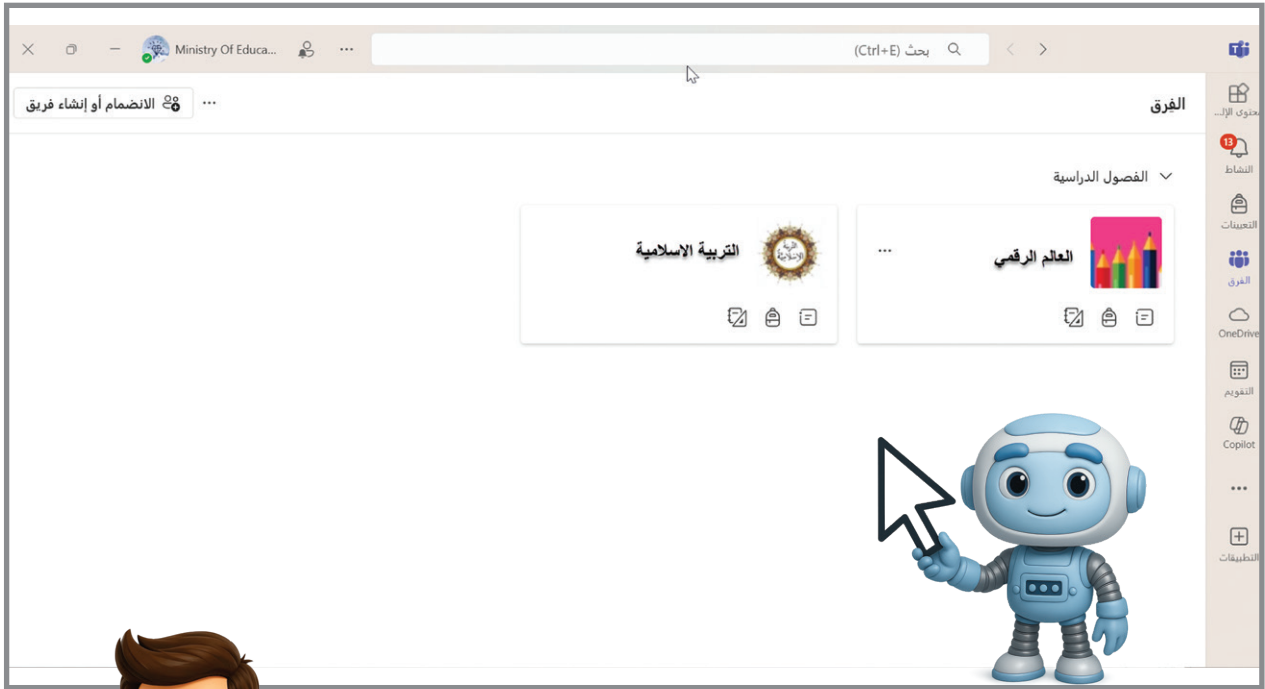
وزارة التربية
Terms of use Privacy & cookies CAT-QA



تَذَكَّرْ: كَلِمَةُ المُرُورِ سَرِيَّةٌ، لَا تُشَارِكُهَا
مَعَ أَيِّ شَخْصٍ.

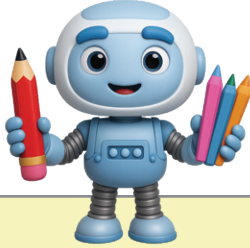


أهلاً بك في منصّة Teams وهذه هي
واجهة البرنامج.



في الدّرس القادم سنعرّف معاً على مُكوّنات الواجهة.





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.
☹ ☺	5. تُساعدنا منصة Teams على الانضمام للحصص عن بُعد.
☹ ☺	6. لا أشارك رقمي السري مع أي شخص.



ماذا تعلمت؟



- مفهوم منصة التعلم الرقمية مايكروسوفت تيمز (MS Teams).
- مميزات منصة مايكروسوفت تيمز (MS Teams) في التعليم.



عبر عن رأيك - أنا أستطيع أن:



■ أشغل برنامج مايكروسوفت تيمز (MS Teams).



■ أسجل دخولي إلى البرنامج باستخدام بريدي الإلكتروني الخاص وكلمة المرور الخاصة بي.

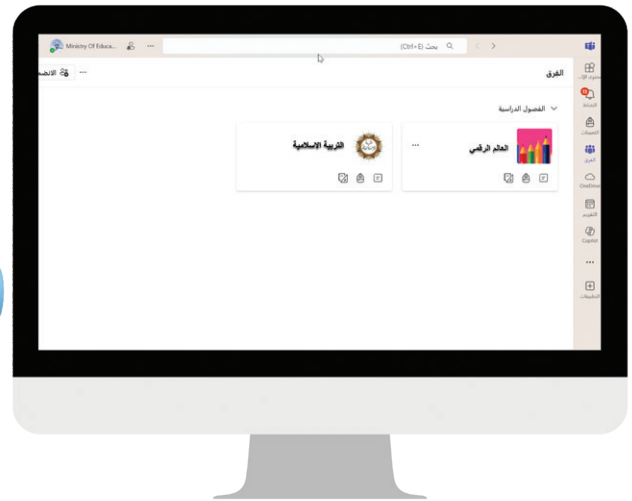
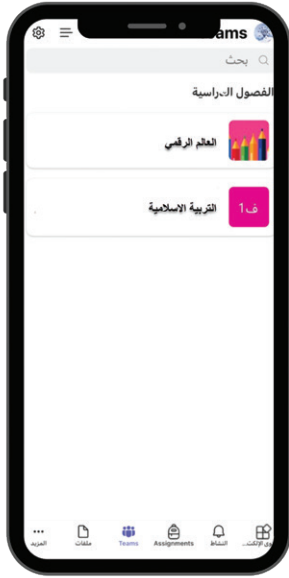
مصادر التعلم:



الاستكشاف:

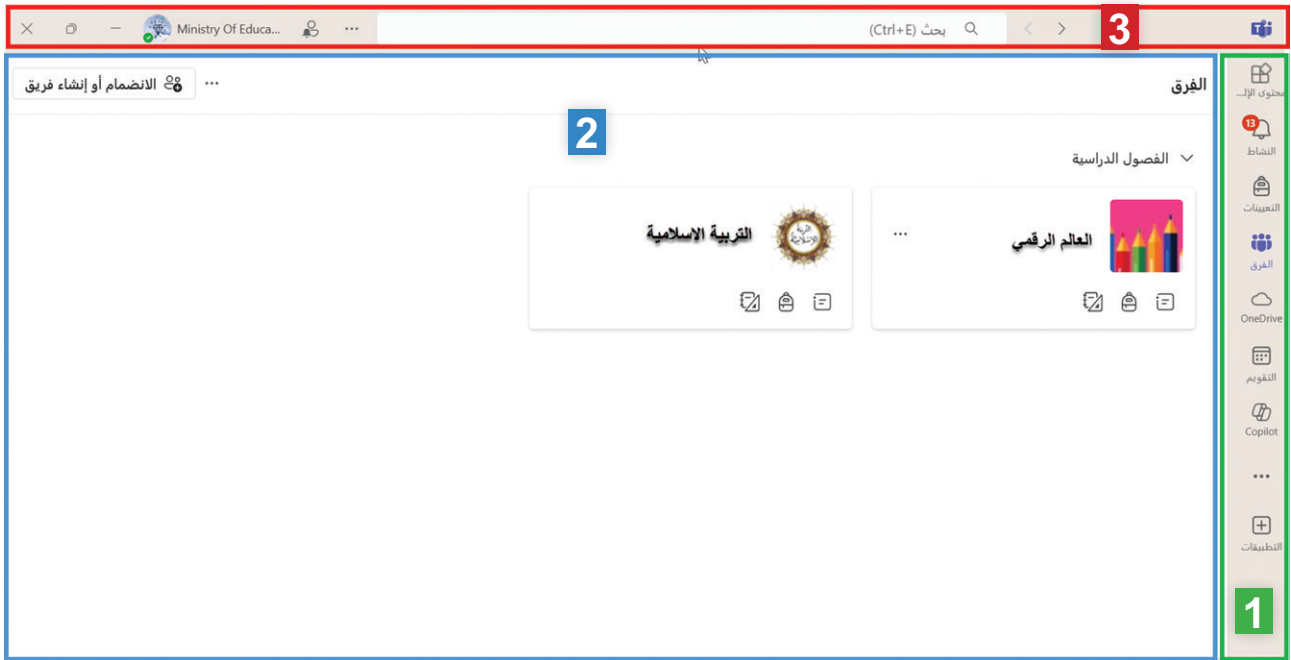


رحلتنا اليوم ستكون مع إعدادات برنامج Teams حيث سنقوم بتنسيق شكل صفنا الرقمي بالشكل الذي نريده، وسنتعلم ذلك من خلال التطبيق في الأجهزة الذكية والبرنامج في جهاز الحاسوب.





سَنَقُومُ بِجَوْلَةٍ دَاخِلَ وَاجِهَةِ بَرْنَامِجِ Teams، وَنَتَعَرَّفُ عَلَى الْأَزْوَارِ وَالْأَيْقُونَاتِ وَالْمَنَاطِقِ الْمُخْتَلِفَةِ فِيهِ، خُطْوَةً بِخُطْوَةٍ، حَتَّى نَصْبِحَ قَادِرِينَ عَلَى اسْتِخْدَامِهِ بِكُلِّ ثِقَةٍ وَسَهُولَةٍ.



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





إعدادات المنصة

في منصة تيمز Teams، توجد شاشة خاصة تُسمى **الإعدادات**، ومن خلالها نستطيع أن نجعل المنصة تعمل بالطريقة المناسبة لنا من خلال:



1. اختيار لغة منصة Teams.
2. التحكم في تخطيط عرض الفرق.
3. اختيار المظهر والشكل.





مِنْ مَنصَّة Teams نَنْتَقِلُ إِلَى الإِعْدَادَاتِ

المهارة	برنامجُ جهازِ الحاسوب	تطبيقُ الأجهزة الذكية
الدُّخُولُ إِلَى الإِعْدَادَاتِ		بالضَّغْطِ عَلَى صُورَةِ مِلْفِكَ التَّعْرِيفِيِّ انْتَقِلْ إِلَى الإِعْدَادَاتِ

المهارة	برنامجُ جهازِ الحاسوب	تطبيقُ الأجهزة الذكية
تَغْيِيرُ اللُّغَةِ		لتَغْيِيرِ لُغَةِ مَنصَّة Teams مِنْ: - إِعْدَادَاتِ الْهَاتِفِ الرَّئِيسِيَّةِ - مِنْ (التَّطْبِيقَاتِ) - اخْتِيَارِ (Teams) - اخْتِيَارِ لُغَةِ التَّطْبِيقِ



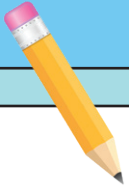
إعدادات البرنامج

المهارة	برنامج جهاز الحاسوب	تطبيق الأجهزة الذكية
تغيير تخطيط عرض الفرق		

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



مِنْ دِرَاسَتِكَ لِمَنْصَةِ Teams ، اخترِ الكَلِمَةَ الصَّحِيحَةَ:



1. فِي مَنْصَةِ Teams (يُمْكِنُنَا - لَا يُمْكِنُنَا) تَغْيِيرُ اللُّغَةِ.

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

3. فِي مَنْصَةِ Teams (يُمْكِنُنَا - لَا يُمْكِنُنَا) تَغْيِيرُ تَخْطِيطِ عَرْضِ الْفِرْقِ.





مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



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



عَبَّرَ عَن رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أُغَيِّرَ تَخْطِيطَ عَرْضِ الْفَرْقِ.



■ أَتَحَكَّمُ فِي لُغَةٍ وَاجِهَةِ الْمَنْصَّةِ.

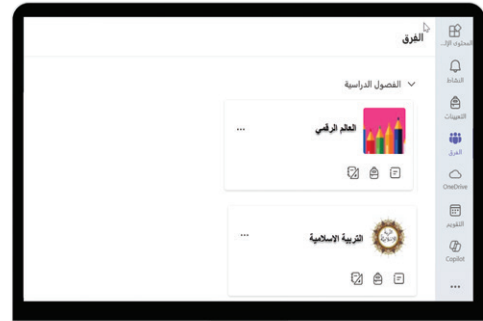
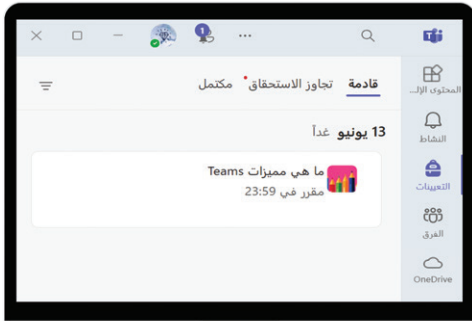


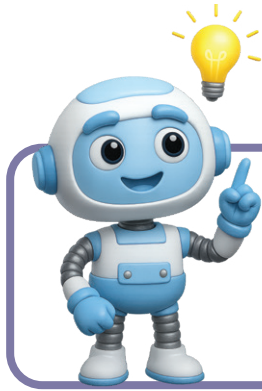
■ أُغَيِّرُ مَظْهَرَ الْمَنْصَّةِ مِنْ فَاتِحٍ إِلَى دَاكِنٍ وَالْعَكْسِ.

مَصَادِرُ التَّعْلِيمِ:



الاستكشاف:



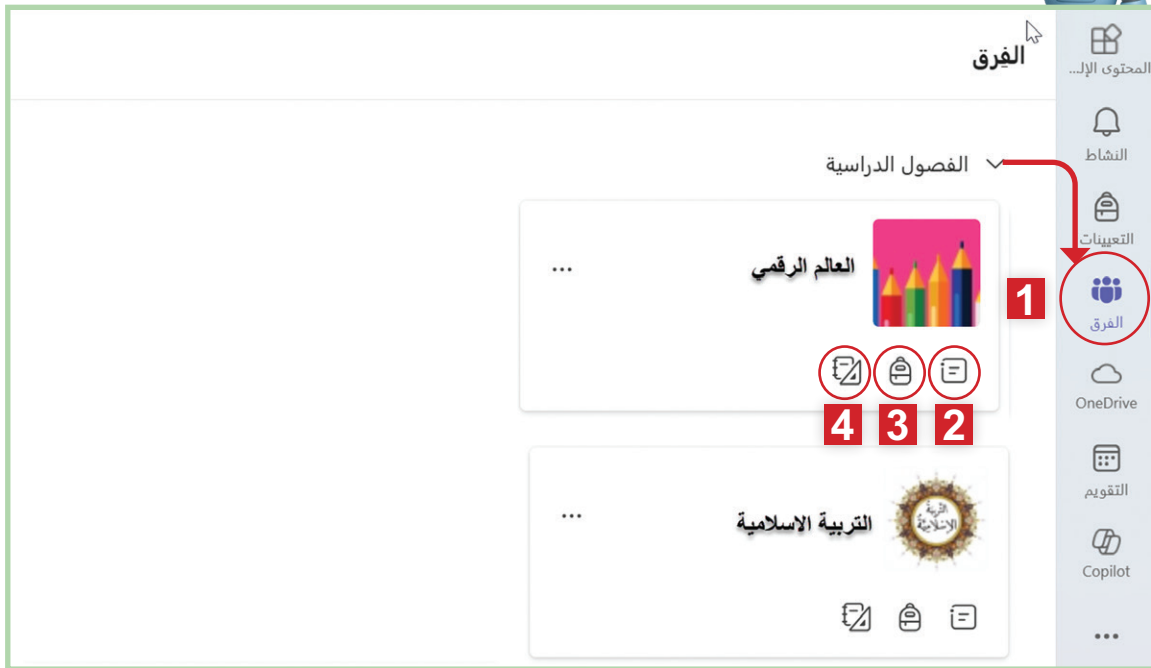
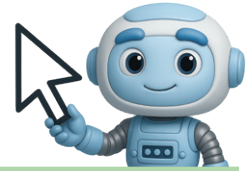


برنامج Teams يُشبه الفصلَ تمامًا، لكنَّهُ رَقْمِيّ،
في Teams هُنَاكَ مَا يُسَمَّى الْفِرْقُ، وَكُلُّ "فَرِيقٍ"
هُوَ فَصْلٌ دَرَاسِيٌّ خَاصٌّ بِكَ، يَضُمُّ مُعَلِّمَكَ وَزَمَلَاءَكَ،
وَيَحْتَوِي عَلَى الدُّرُوسِ، وَالْمَحَادَثَاتِ، وَالْوَاجِبَاتِ



مَدْخُلٌ إِلَى الْفِرْقِ

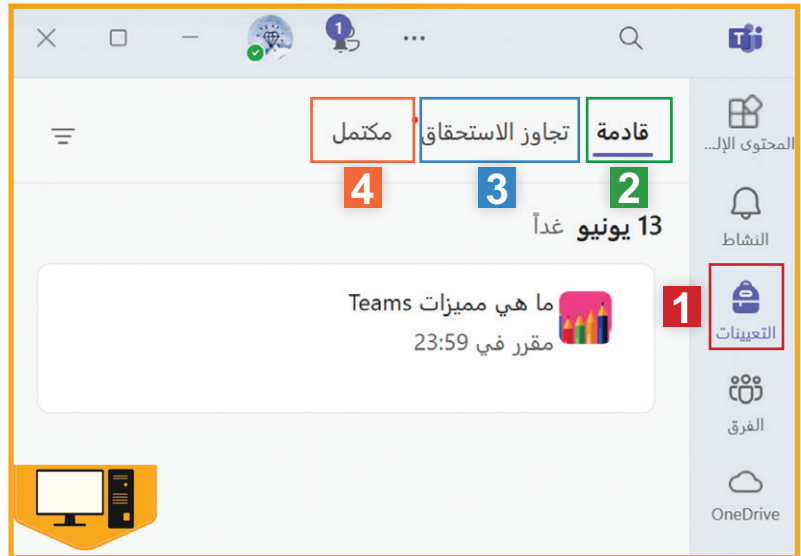
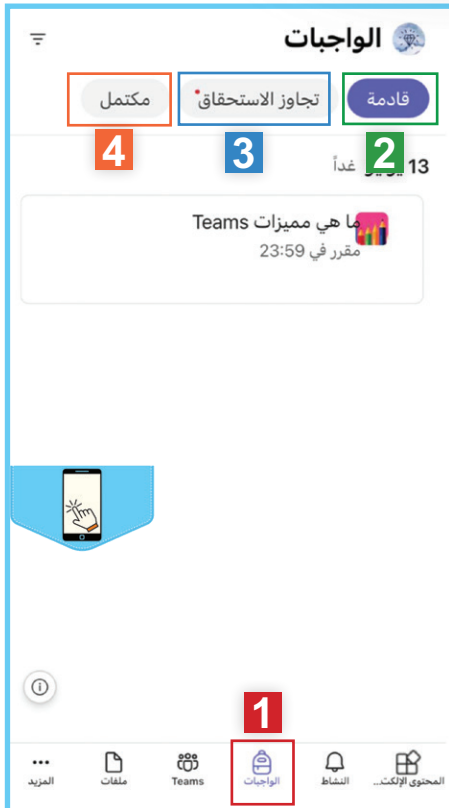
الآنَ سَنَتَحَدَّثُ بِاخْتِصَارٍ عَنِ "الْفِرْقِ" فِي Teams، لِنَتَعَرَّفَ
عَلَى دَوْرِهَا فِي التَّعَلُّمِ الرَّقْمِيِّ



1	الْفِرْقُ: لِعَرْضِ جَمِيعِ الْفُصُولِ الدِّرَاسِيَّةِ.
2	إِعْلَانَاتُ: لِعَرْضِ الصَّفْحَةِ الْعَامَّةِ لِلْقَنَاةِ وَإِنْشَاءِ الْمَنْشُورَاتِ.
3	التَّعْيِينَاتُ (الْوَاكِبَاتُ): لِعَرْضِ وَاجِبَاتِ الْفَرِيقِ.
4	مَهَامُ الْفَصْلِ: لِعَرْضِ الْمِلَفَّاتِ الَّتِي يَضَعُهَا الْمُعَلِّمُ.



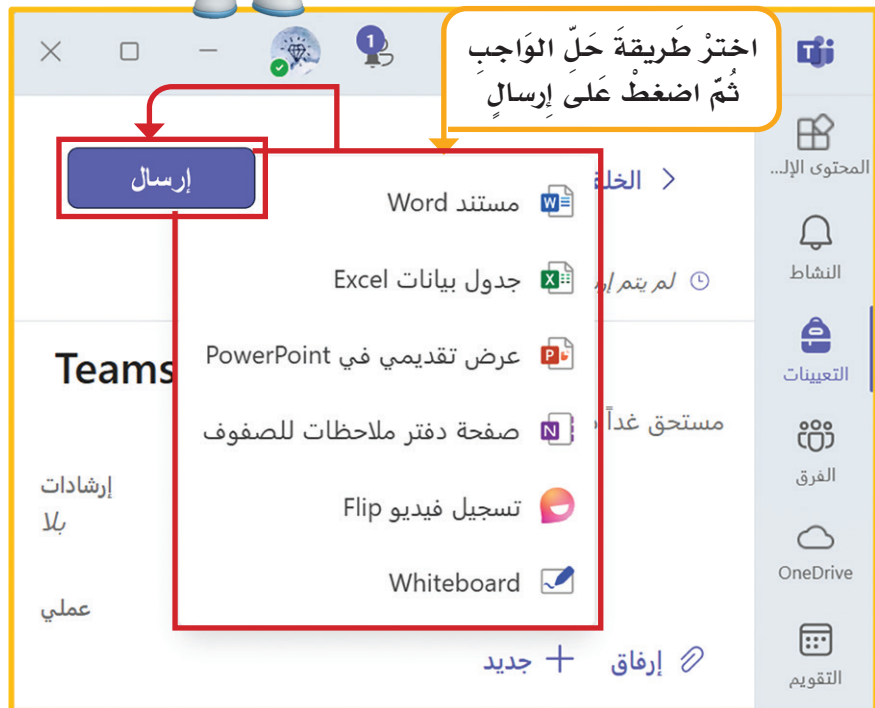
التَّعَامُلُ مَعَ الْوَاجِبَاتِ



- 1 **التَّعْيِينَاتُ:** لِعَرْضِ جَمِيعِ الْوَاجِبَاتِ.
- 2 **قَادِمَةٌ:** لِعَرْضِ الْوَاجِبَاتِ الْقَادِمَةِ.
- 3 **تَجَاوُزُ الْإِسْتِحْقَاقِ:** لِعَرْضِ الْوَاجِبَاتِ الَّتِي انْتَهَى تَارِيخُ تَسْلِيمِهَا.
- 4 **مُكْتَمَلٌ:** لِعَرْضِ الْوَاجِبَاتِ الَّتِي أُرْسِلَتْ.



خطوات مُعاينة الواجب وإرساله





خطوات معاينة الواجب وإرساله



لأَظْهَرُ:

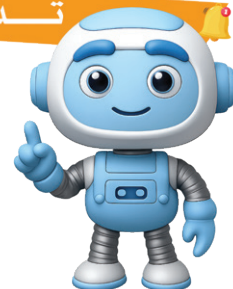
فِي أَعْلَى الشَّاشَةِ فِي الْإِشْعَارَاتِ يَظْهَرُ رَقْمُ (1) وَذَلِكَ يَدُلُّ عَلَى وُجُودِ إِشْعَارٍ جَدِيدٍ لَدَيْكَ.

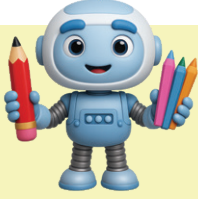


تَعَامَلْنَا مَعَ الْوَاجِبَاتِ فِي Teams، مِنْ تَسَلُّمِهَا إِلَى تَسْلِيمِهَا. وَتَعَلَّمْنَا أَنَّ الْوَاجِبَاتِ لَيْسَتْ مُجَرَّدَ مُهِمَّةٍ نُؤَدِّيْهَا، بَلْ هِيَ فُرْصَةٌ لِلتَّعَلُّمِ وَالتَّقَدُّمِ وَمَتَابَعَةِ مُمَاحِظَاتِ مُعَلِّمِكَ.

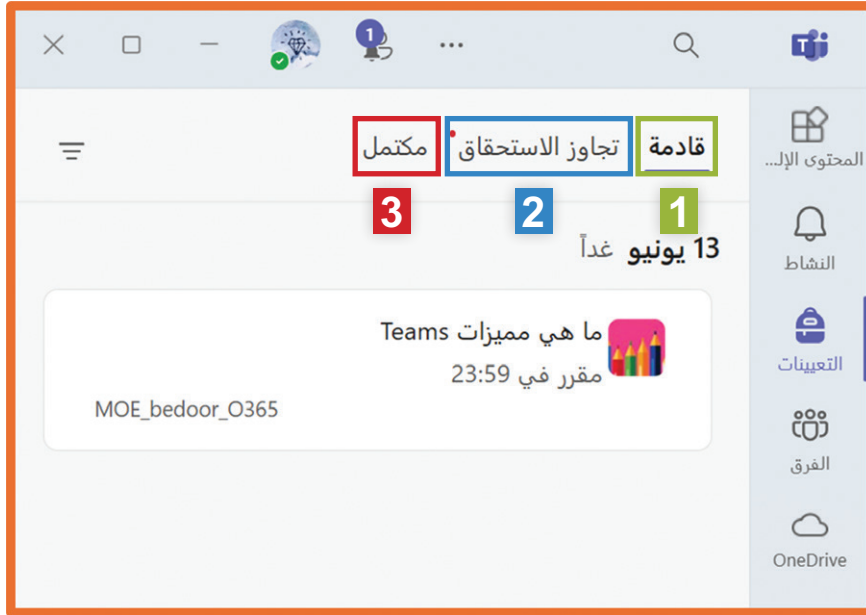
تذكُر

- رَاجِعِ التَّعْلِيمَاتِ جَيِّدًا.
- التَّزَمْ بِالْمَوْعِدِ.
- ابْذُلْ جُهِدَكَ فِي كُلِّ وَاجِبٍ، فَكُلُّ وَاجِبٍ تَسَلِّمُهُ، هُوَ خُطْوَةٌ نَحْوَ النِّجَاحِ وَالتَّفَوُّقِ.





أمامك شاشة توضح كيفية التعامل مع الواجبات في منصة Teams
اكتب رقم التبويب المناسب أمام كل وصف في الجدول أسفل الشاشة.



الوصف	رقم التبويب
الواجبات التي أرسلت.	
لعرض الواجبات التي انتهى تاريخ تسليمها.	
لعرض الواجبات القادمة.	



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- عَرَضُ الْفِرْقِ الْخَاصَّةِ بِي.
- الْإِطْلَاعُ عَلَى الْوَاجِبَاتِ وَإِرْسَالُهَا بَعْدَ حَلِّهَا.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:


☐ ☐ ☐

■ أَتَنَقَّلُ بَيْنَ الْفِرْقِ الْخَاصَّةِ بِي.

☐ ☐ ☐

■ أَعْرَضُ الْوَاجِبَاتِ مِنَ الْفَرِيقِ.

☐ ☐ ☐

■ أَحَلَّ الْوَاجِبَ وَأَرْسَلَهُ.

☐ ☐ ☐

■ أَتَرَجَعَ عَنْ إِرْسَالِ الْوَاجِبِ لِلتَّعْدِيلِ عَلَيْهِ.

مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:



الاستكشاف:



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

نُشَارِكُ فِي النَّقَاشِ بِاسْتِخْدَامِ
الْمَيْكْرُوفُونِ أَوْ الدَّرْدِشَةِ.

نَسْتَخْدِمُ الرُّمُوزَ لِلتَّفَاعُلِ
مَعَ الدَّرْسِ.



نَسْمَعُ مُعَلِّمَنَا وَنَرَى الْعَرْضَ
التَّقْدِيمِيَّ.

نَرْفَعُ أَيْدِينَا وَنَسْأَلُ.

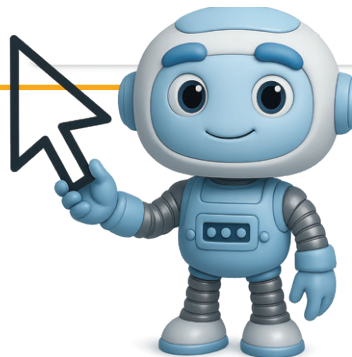
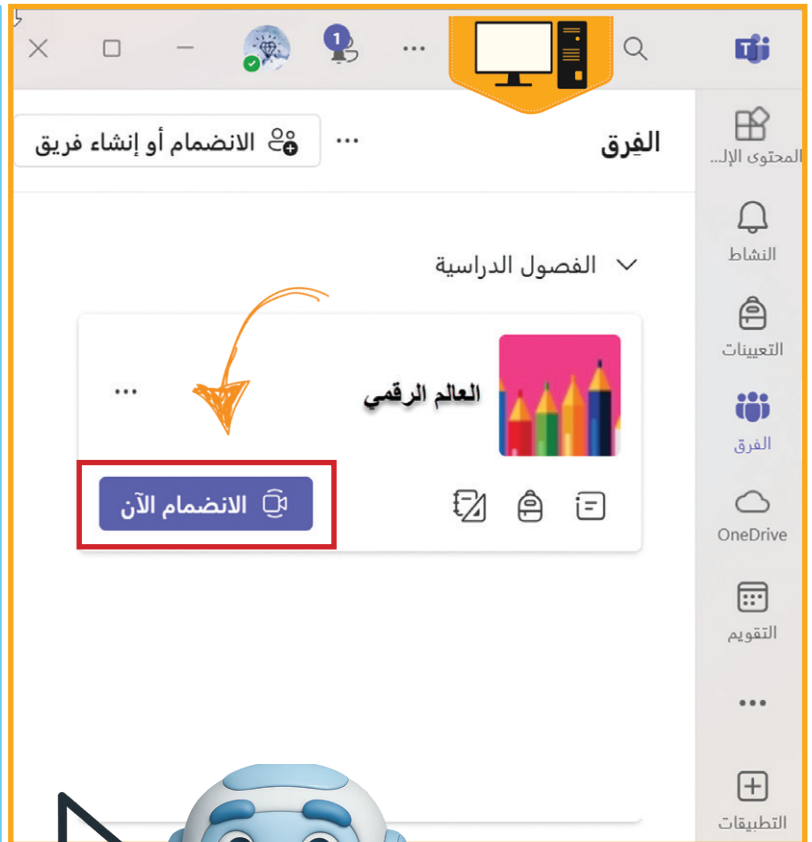
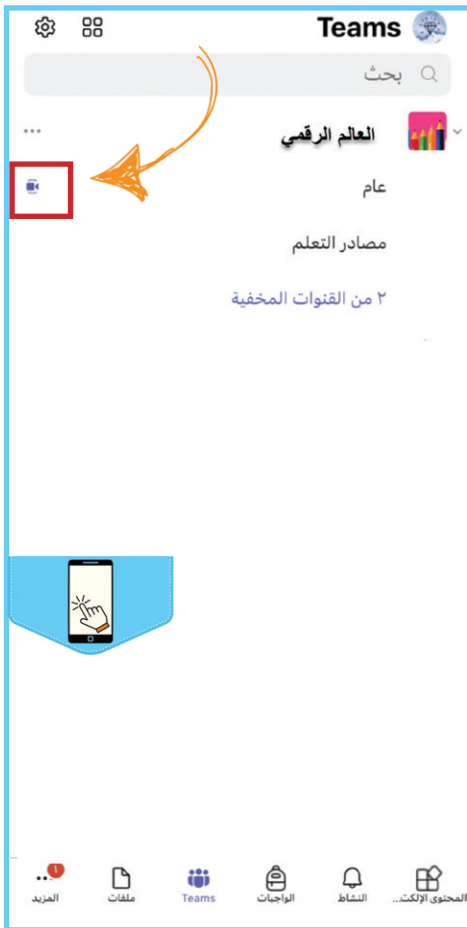
فَلْنَبْدَأْ جَوْلَتَنَا دَاخِلَ الْحِصَّةِ الرَّقْمِيَّةِ.

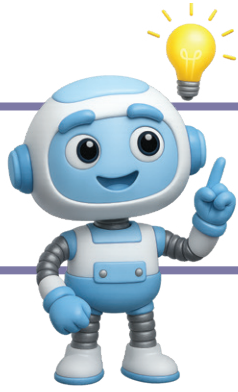


التَّعَامُلُ مَعَ الاجْتِمَاعِ

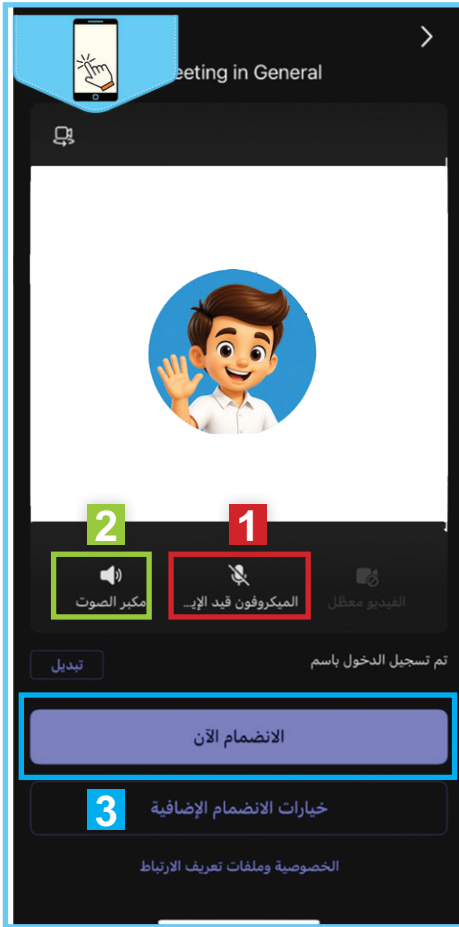


عندما تَبْدَأُ الحِصَّةَ الرِّقْمِيَّةَ ستَعْلَمُ ذَلِكَ مِنْ خِلالِ
ظُهُورِ عَلَامَةِ الكَامِيرَا أَمَامَ الفَرِيقِ، نَضْغُطُ عَلَى زِرِّ
الانضمامِ الآنَ.





بَعْدَ الضَّغْطِ عَلَى زَرِّ الانضمام الآن سَتَظْهَرُ
لَكَ إِعْدَادَاتُ الدُّخُولِ إِلَى الْجَمَاعَةِ.



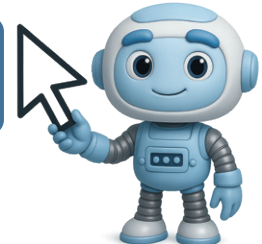
1 لِتَشْغِيلِ المِكَرُوفُونِ أَوْ إِغْلَاقِهِ.

2 لِتَحْدِيدِ مُسْتَوَى صَوْتِ السَّمَاعَةِ عِنْدَ التَّشْغِيلِ.

3 لِدُخُولِ الْجَمَاعَةِ / الْحِصَّةِ.

قَبْلَ الدُّخُولِ إِلَى الْحِصَّةِ الرَّقْمِيَّةِ مِنَ الْجَيْدِ
التَّحَكُّمُ فِي إِعْدَادَاتِ الْجَمَاعَةِ.

نَاصِيحَةٌ

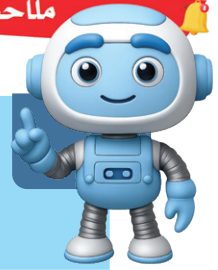




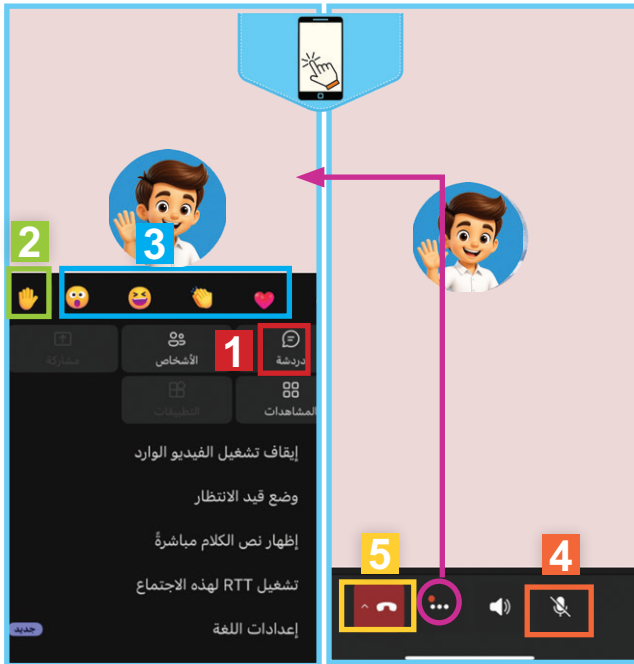
بَعْدَ الضَّغْطِ عَلَى زَرِّ الانضمام الآنَ،
سَنَرَحِّبُ بِكَ فِي الْحِصَّةِ الرَّقْمِيَّةِ.



ملاحظة



يُمْكِنُكَ التَّفَاعُلُ فِي الْحِصَّةِ الرَّقْمِيَّةِ عَبْرَ مَنْصَةِ Teams كَمَا تَفْعَلُ تَمَامًا
فِي الْفَصْلِ الدِّرَاسِيِّ، مِنْ خِلَالِ الْمُشَارَكَةِ بِالصَّوْتِ، وَرَفْعِ الْيَدِ، وَكَتَابَةِ الرَّدودِ.



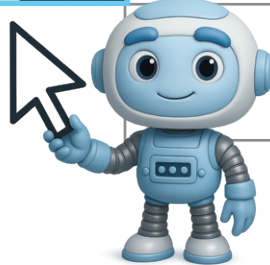
1 للانتقال إلى مساحة الدردشة.

2 لرفع اليد والاستئذان قبل المشاركة.

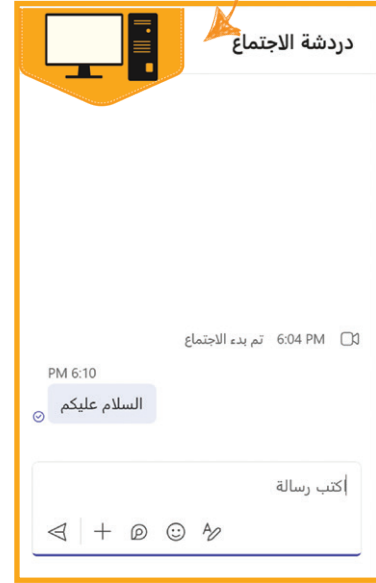
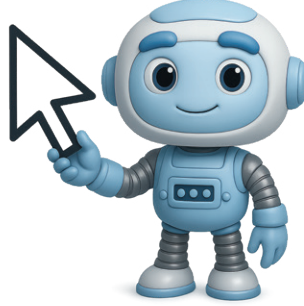
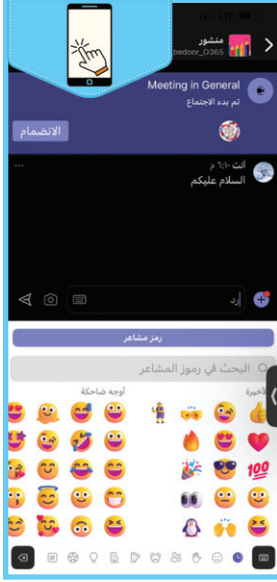
3 للتفاعل مع الدرس من خلال الرموز.

4 لفتح وإغلاق الميكروفون.

5 للخروج من الاجتماع / الحصة.



عند الضَّغْطِ عَلَى زَرِّ دَرْدَشَةِ **1** تُفْتَحُ شَاشَةُ يُمَكِّنُكَ مِنْ خِلَالِهَا كِتَابَةَ التَّعْلِيقَاتِ وَسَيَشَاهِدُهَا زُمَلَاؤُكَ وَأَيْضًا مُعَلِّمُكَ.



يَجِبُ أَنْ تَسْتَأْذِنَ قَبْلَ الْمُشَارَكَةِ فِي الْحِصَّةِ بِرَفْعِ الْيَدِ.
لَا تَفْتَحِ الْمِيكْرُوفُونَ قَبْلَ أَنْ يَأْذِنَ لَكَ الْمُعَلِّمُ بِذَلِكَ.



نشاط :



التعامل مع الاجتماع



اكتب رقم الأداة أمام الوظيفة المناسبة لها :

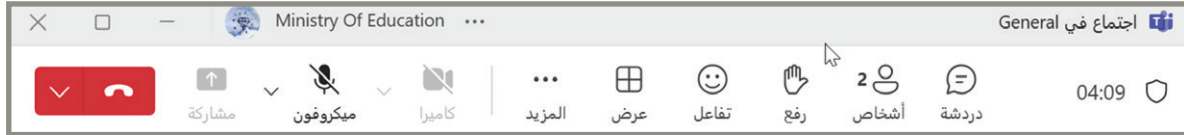
م	الأداة	الرقم	وظيفتها
1	رفع اليد		أستخدمها عندما ينتهي الاجتماع ثم نتمكن من الخروج منه.
2	الميكروفون		أكتب أسئلتى وأشارك رأيي مع الآخرين.
3	الدردشة		أستخدمها عندما أريد أن أطلب الإذن للمشاركة.
4	مغادرة الاجتماع		أستخدمه للتحدث وأغلقه بعد انتهاء الوقت المسموح لي للحديث.

ورقة عمل (5) تفاعلية

التطبيق

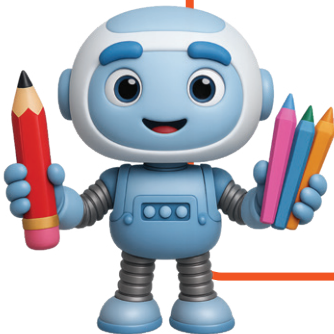


أمامك شريط أدوات التعامل مع الاجتماع، حوِّط كل أداة بما يناسبها من الأشكال الهندسية:



فتح الدردشة	□
تشغيل أو إغلاق الميكروفون	△
رفع اليد	○

أرسم الأداة المستخدمة لمغادرة الاجتماع / الحصة.





مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- الدَّرْشَةُ مَعَ زُمَلَائِي بِمَا يَخْصُ الدَّرْسَ.
- التَّفَاعُلُ الْمُسْتَمَرُّ بِالْحَصَّةِ.
- رَفْعُ الْيَدِ لِلْاِسْتِئْذَانِ مِنَ الْمُعَلِّمِ بِالْحَصَّةِ الرِّقْمِيَّةِ.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:


☐
☐
☐

■ أَنْضَمَّ إِلَى الْجَمَاعَةِ بِسَهُولَةٍ.

☐
☐
☐

■ أَسْتَأْذِنُ قَبْلَ أَنْ أُشَارِكَ بِالْحَصَّةِ.

☐
☐
☐

■ أُشَارِكُ بِالْمَحَادَثَةِ مَعَ زُمَلَائِي.

مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:

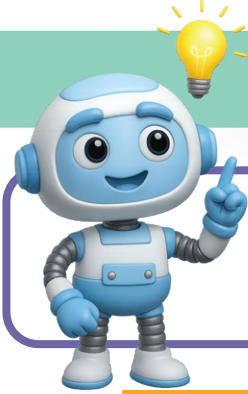




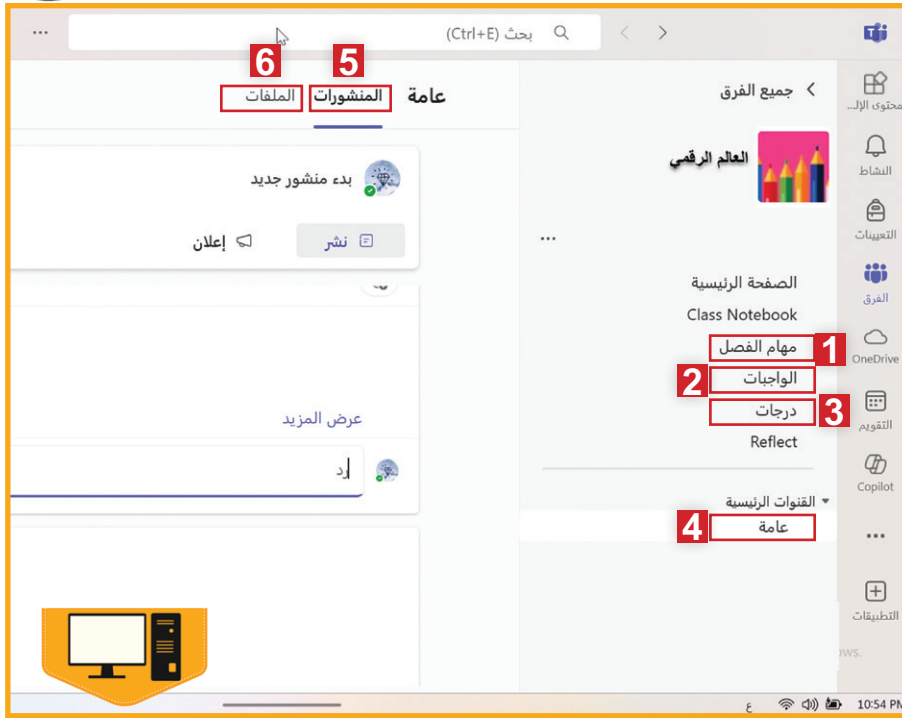
الفريق في Teams ليس مجرد اسم أو مكان، بل هو فصل دراسي رقمي متكامل يجمعنا بمعلمينا وزملائنا، وفيه نتابع الدروس، نشارك في الأنشطة، ونجد ملفاتنا وواجباتنا.



التَّعَامُلُ مَعَ الْفَرِيقِ

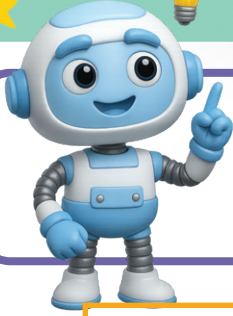


عِنْدَ الدُّخُولِ إِلَى الْفَرِيقِ
فَإِنَّا نَرَى عِدَّةَ أَقْسَامٍ عَلَى شَاشَةِ الْمَنْصَةِ:

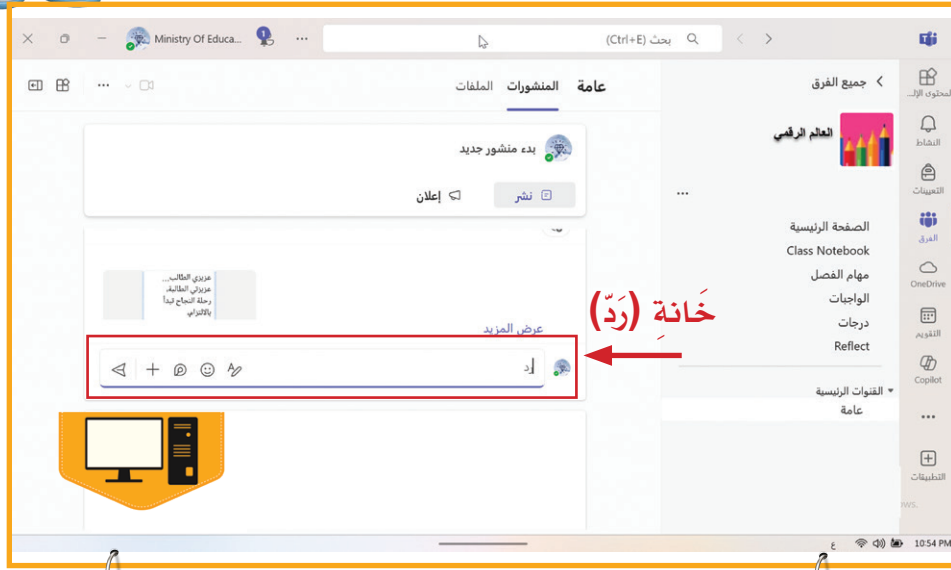


1	مَهَامُ الْفَصْلِ	تَحْتَوِي عَلَى الْمِلَفَاتِ الَّتِي يُضَيِّفُهَا الْمُعَلِّمُ.
2	الْوَاجِبَاتُ	يُوجَدُ بِهَا الْوَاجِبَاتُ الْخَاصَّةُ بِهَذَا الْفَرِيقِ.
3	دَرَجَاتُ	لِمَتَابَعَةِ دَرَجَاتِكَ فِي الْوَاجِبَاتِ.
4	عَامَّةٌ	لِلرُّجُوعِ لِلصَّفْحَةِ الْأَسَاسِيَّةِ فِي مَنصَّةِ Teams.
5	الْمَنْشُورَاتُ	لِعَرْضِ صَفْحَةِ الْمُشَارَكَةِ مَعَ الْمُعَلِّمِ وَالزُّمَلَاءِ
6	الْمِلَفَاتُ	عَرَضُ الْمِلَفَاتِ وَالصُّوَرِ وَالْمُسْتَنْدَاتِ الَّتِي شَارَكَهَا الْمُعَلِّمُ مَعَ الْمُتَعَلِّمِينَ.

التفاعل مع مُعلّمي وزملائي



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



بعد كتابة الرد سيظهر اسمك والوقت الذي أرسلت به الرد.

سارة محمد أحمد
شكرا معلمتي
تم التحرير 6:52 AM

رد

تذكر



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



أمامك شاشة توضح كيفية التعامل مع الفريق في منصة Teams ، اكتب رقم القسم المناسب أمام كل وصف في الجدول أسفل الشاشة:



الوصف	الرقم
لمتابعة درجاتك في الواجبات.	
لعرض صفحة المشاركة مع المعلم والزملاء.	
عرض الملفات والصور والمستندات التي شاركها المعلم مع المتعلمين.	
يوجد بها الواجبات الخاصة بهذا الفريق.	



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- مُشَارَكَةُ مُعَلِّمِي وَزَمَلَائِي بِالرَّدودِ مِنْ خِلَالِ الْمَنَشُورَاتِ.
- الاِطَّلَاعُ عَلَى دَرَجَاتِ وَاجِبَاتِي الَّتِي سَلَّمْتُهَا لِلْمُعَلِّمِ.
- الاِطَّلَاعُ عَلَى الْمُسْتَنْدَاتِ الَّتِي قَامَ الْمُعَلِّمُ بِمُشَارَكَتِنَا إِيَّاهَا مِنْ خِلَالِ الْمَلَفَّاتِ.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَشَاهَدَ دَرَجَاتِ وَاجِبَاتِي.



■ أَشَارَكَ الرَّدودَ مَعَ زَمَلَائِي بِاحْتِرَامٍ.

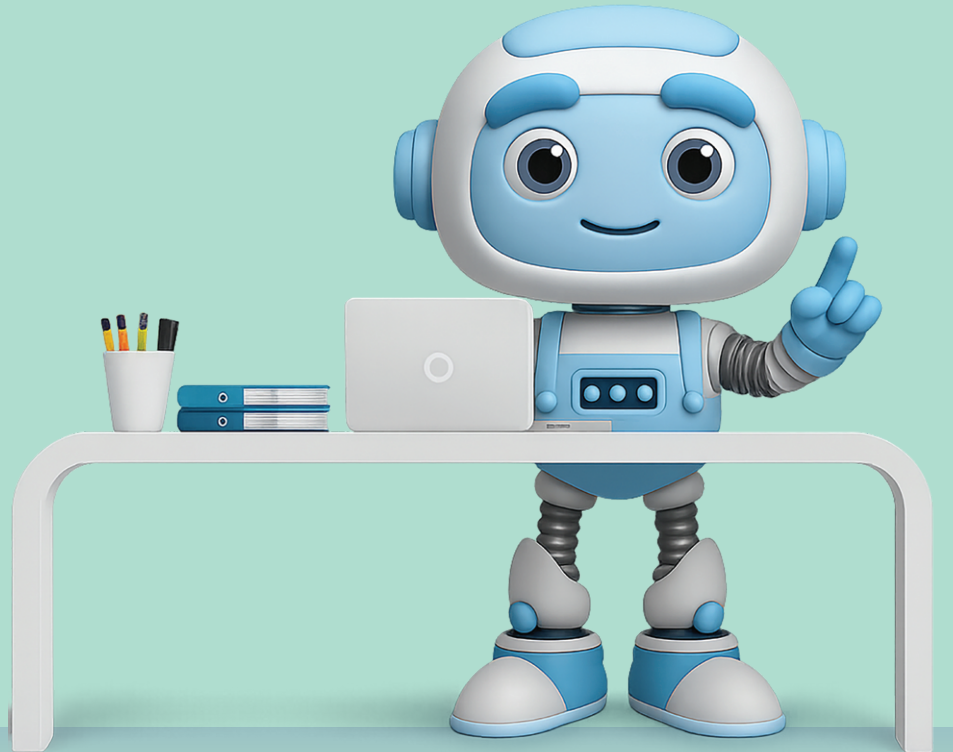


■ أَتَابَعَ مَا يُضَيِّفُهُ الْمُعَلِّمُ مِنْ مَلَفَّاتٍ وَصُورٍ.

مَصَادِرُ التَّعَلُّمِ:



هَيَّا نَطَبِّقُ الْمَشْرُوعَ (1)



هَيَّا نَطْبِقُ الْمَشْرُوعَ (1)

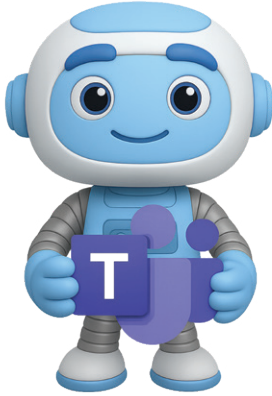


هَيَّا نَطْبِقُ الْمَشْرُوعَ (1)



مَشْرُوعُ مَنْصَةِ مَايَكْرُوسُوفْتِ تِيمز (MSTeams)

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



1. اِقْرَأِ الْمُهْمَةَ فِي بَطَاقَةِ الْأَدَاءِ.
2. نَفِّذْهَا دَاخِلَ مَنْصَةِ (Teams).
3. ضَعْ عَلَامَةً (✓) بَعْدَ الْانْتِهَاءِ مِنْ كُلِّ مُهْمَةٍ.
4. سَلِّمْ بَطَاقَةَ الْأَدَاءِ.

نَفِّذِ الْخُطُواتِ السَّابِقَةَ بِاتِّبَاعِ التَّالِي:

1. شَغِّلْ بَرْنَامِجَ Teams.
2. اذْهَبْ إِلَى فَرِيقِ مَادَّةِ الْحَاسُوبِ وَادْخُلْ إِلَى **الْمَنْشُورَاتِ** ثُمَّ قُمْ بِالرَّدِّ عَلَى الْمَنْشُورِ بِكِتَابَةِ اسْمِكَ، وَصِفِكَ، وَاذْكُرْ إِحْدَى هَوَايَاتِكَ.
3. ادْخُلْ إِلَى الْوَاجِبَاتِ، وَأَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْمَعْرُوضَةِ أَمَامَكَ.
4. انْتَقِلْ إِلَى السُّؤَالِ الرَّابِعِ، وَأَجِبْ عَنْهُ مِنْ خِلَالِ إِنْشَاءِ مِلَفٍّ عَنْ طَرِيقِ بَرْنَامِجِ مُعَالَجِ النُّصُوصِ ثُمَّ قُمْ بِتَحْمِيلِهِ.
5. عِنْدَ الْانْتِهَاءِ مِنْ حَلِّ جَمِيعِ أَسْئَلَةِ الْوَاجِبِ اضْغَطْ عَلَى زِرِّ **إِرْسَالِ**.

أَخْبِرْ مُعَلِّمَكَ عِنْدَمَا تَنْتَهِي مِنْ ذَلِكَ.

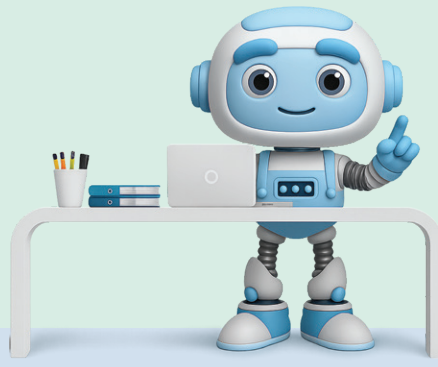
هَيَّا نَطْبِقِ الْمَشْرُوعَ (1)



مَشْرُوعُ مَنْصَةِ مَايَكْرُوسُوفتِ تِيمز (MSTeams)

م	بطاقة الأداء	الإجراء المُتَوَقَّعُ	تَمَّ التَّنْفِيزُ
1	الرَّدُّ عَلَى مَنْشُورٍ	الرَّدُّ عَلَى مَنْشُورِ الْمُعَلِّمِ.	
2	حَلُّ الْوَاجِبِ	الدُّخُولُ إِلَى Forms وَأَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ ثُمَّ اضْغَطْ "إِرْسَالٍ".	
3	مُرَاجَعَةُ الْمِلَفَّاتِ	افْتَحْ تَبْوِيبَ الْمِلَفَّاتِ وَادْكُرْ عَدَدَ الْمِلَفَّاتِ.	
4	مَعْرِفَةُ الدَّرَجَةِ	اسْتَعْرَاضُ الدَّرَجَةِ مِنْ تَبْوِيبِ الْوَاجِبَاتِ.	





الوحدة الثانية: الأدوات الرقمية (2)

برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

1

المُبرمجُ الصَّغيرُ (هيا نبرمج معاً)
مفهوم البرمجة - البرمجة تتحكم في التقنية

2

مراجعة على الأساسيات لبرنامج سكراتش جونيور
(ScratchJr) - كتلة انتظر (Wait)

3

التفاعل بين كائنين - كتلة البدء عند ملامسة
الكائن (Start on Bump) - كتلة توقف (Stop)

4

التنقل بين المنصات كتلة (Go to Page) - إخفاء وإظهار
الكائنات كتلة (Hide-Show) - البدء عند الضغط على
الكائن كتلة (Start on Tap)

5

كتل إرسال واستقبال الرسائل
(Send Message) - (Start on Message)

6

مفهوم اللعبة
إنشاء الألعاب البسيطة

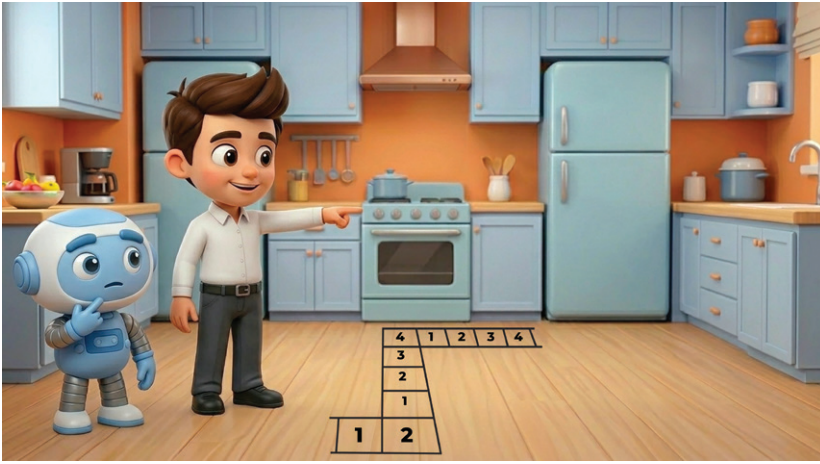
7

هيا نطبق المشروع (2)

الاستكشاف:



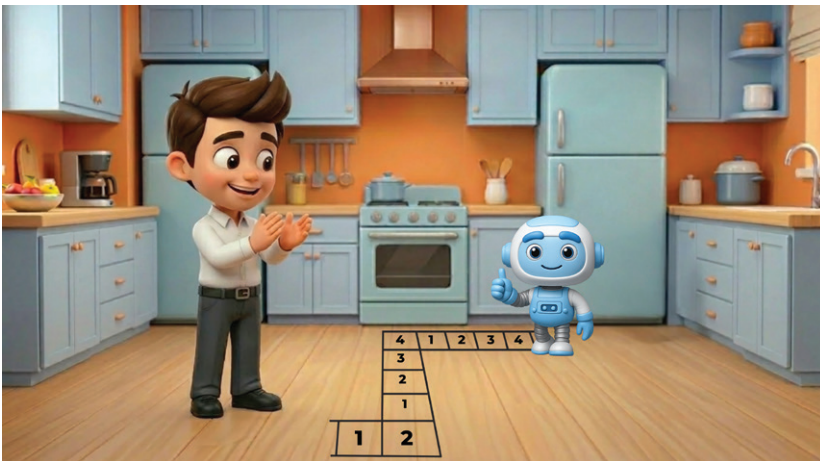
جَالِبُوتُ لَا يَسْتَطِيعُ التَّحَرُّكَ إِلَى الْمَطْبَخِ مِنْ دُونِ تَقْدِيمِ أَوَامِرٍ مُحَدَّدَةٍ وَوَاضِحَةٍ لَهُ.



قَامَ حَمَدٌ بِتَقْدِيمِ الْأَوَامِرِ التَّالِيَةِ:

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

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



فَرَحَ حَمَدٌ وَقَالَ:

رَائِعٌ نَجَحْتُ فِي بَرْمَجَةِ "جَالِبُوتُ" حَيْثُ قُدِّمَتْ لَهُ أَوَامِرٌ مُرْتَبَةً فَنفَّذَهَا بِالتَّرْتِيبِ حَتَّى وَصَلَ.



تعلّمنا من القصة:

1. أن الروبوت لا يستطيع التفكير أو التصرف وحده.
2. يجب أن نُقدّم للروبوت أوامر واضحة ومرتبّة، وهذا هو دور المُبرمج.
3. البرمجة تُساعد الأجهزة على فهم ما نريده وتنفيزه تنفيذًا مُنظّمًا ومُتسلسلاً.



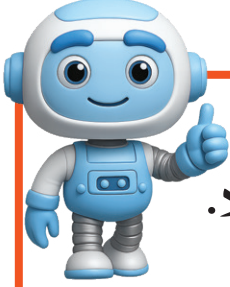
مفهوم البرمجة:

البرمجة Programming:

هي طريقة نستخدمها لنقدّم أوامر للحاسوب أو الآلات، كي تقوم بمهام مُحدّدة.



البرمجة تتحكم في التقنية:



التقنية Technology:

هي أداة تُساعد على إنجاز الأعمال إنجازًا ذكيًا وسريعًا وسهلاً.



مثال:

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





مَا الْفَرْقُ بَيْنَ الْبَرْمَجَةِ وَالتَّقْنِيَةِ؟

التَّقْنِيَةُ لَا تَعْمَلُ مَنْ تَلْقَاءُ نَفْسَهَا ، بَلْ
تَحْتَاجُ إِلَى أَوَامِرٍ. الْبَرْمَجَةُ هِيَ الَّتِي
تُعْطِي هَذِهِ الْأَوَامِرَ لِلتَّقْنِيَةِ.



التَّقْنِيَةُ	الأوامرُ	البرمجةُ
البيانو	الضَّغْطُ عَلَى الْمَفَاتِيحِ - دُو - رِي	تَأْلِيفُ مَقْطُوعَةٍ مُوسِيقِيَّةٍ 
الباصُ	- التَّحْرُكُ إِلَى الْأَمَامِ - الْانْعِطَافُ لِلْيَمِينِ	تَخْطِيطُ مَسَارِ الْوُصُولِ لِلْمَدْرَسَةِ 
جهازُ ألعابٍ إلكترونيٌّ	- الْقَفْزُ - التَّحْرُكُ لِلْأَمَامِ	تَصْمِيمُ قَوَاعِدِ اللَّعْبَةِ 

ورقة عمل (7) تفاعلية

التطبيق



ساعد صديقتنا سارة للوصول إلى مدرستها:
رتب الخطوات الصحيحة من القائمة التالية، وضع رقماً بجانب كل خطوة حسب الترتيب الصحيح:

☐ تحرك للأمام	☐ استدر يساراً	☐ استدر يميناً
☐ تحرك للأمام	☐ استدر يساراً	☐ استدر يميناً
☐ تحرك للأمام	☐ استدر يساراً	
☐ تحرك للأمام		
☐ تحرك للأمام		
☐ تحرك للأمام		

وصلت سارة إلى المدرسة من خلال عدة أوامر مرتبة.



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- البرمجة Programming.
- التقنية Technology.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:


☐ ☐ ☐

■ أُحَدِّدَ مَفْهُومَ البرمجة ووظيفتها.

☐ ☐ ☐

■ أَفَرَّقَ بَيْنَ البرمجة والتقنية.

مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:



مُقَدِّمَةٌ عَنْ سَكْرَاتَشْ جُونِيُورْ

2 سَكْرَاتَشْ جُونِيُورْ



نَرْحَبُ مُجَدِّدًا بِصَدِيقِنَا الْجَدِيدِ
(Tic) فِي عَالَمِ الْبَرْمَجَةِ:



مَا الْمُمَيِّزُ فِيهِ؟



هَذَا هُوَ كَائِنُ (Tic) الْأَزْرَقُ اللَّطِيفُ فِي بَرْنَامِجِ
إِنَّهُ صَدِيقٌ مَرِحٌ مُحِبٌّ لِلْمَغَامِرَاتِ، يُسَاعِدُكُمْ فِي اكْتِشَافِ عَالَمِ
الْبَرْمَجَةِ، وَصَنَاعَةِ الْقِصَصِ الْمَشْوَقَةِ.

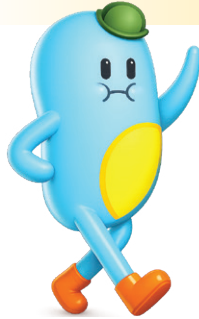
هُوَ كَائِنٌ نَشِيطٌ وَمَبْدَعٌ يُحِبُّ الْحَرَكَةَ، وَيُحِبُّ أَنْ يُسَاعِدَكُمْ فِي تَنْفِيزِ أَفْكَارِكُمْ الرَّائِعَةِ،
وَتَحْوِيلِهَا إِلَى قِصَصٍ مُمْتَعَةٍ وَرَسُومٍ مُتَحَرِّكَةٍ.

مَا مُهِمَّتُهُ؟



أَنْ يَكُونَ صَدِيقَكُمْ فِي كُلِّ مَشْرُوعٍ هُوَ مَعَكُمْ خُطْوَةٌ بِخُطْوَةٍ، لِتَتَعَلَّمُوا
كَيْفَ تَبْرَمِجُونَ وَتَبْتَكِرُونَ شَخْصِيَّاتَكُمْ وَقِصَصَكُمْ وَمَشَارِيعَكُمْ الْخَاصَّةَ.

مَا الَّذِي يَسْتَطِيعُ أَنْ يَفْعَلَهُ (Tic)؟



■ يَتَحَرَّكُ.

■ يَقْفُزُ.

■ يُغَيِّرُ مَظْهَرَهُ.

■ يَتَحَدَّثُ بِصَوْتٍ مَسْمُوعٍ.

فِي بَرْنَامِجِ ScratchJr سَتَجِدُونَ هُنَاكَ كَائِنَاتٍ أُخْرَى كَثِيرَةً
لِتَضَيِّفُوهَا فِي مَشَارِيعِكُمْ مِثْلَ:

السيارات، الحيوانات، النباتات، الأشخاص والمزيد،
لتصنعوا عالماً مليئاً بالمرح والإبداع.

استعدُّوا الآنَ لِلانْطِلَاقِ فِي مُغَامِرَةٍ بِرْمَجِيَّةٍ مُمْتَعَةٍ مَعَ
(Tic) وَأَصْدِقَائِهِ.



مَشَارِيعُ فِيدِيُو عَنْ سَكْرَاتَشْ جُونِيُورْ



لنستذكر معاً أهم مفاهيم برنامج

المنصة	الكائن	الكتلة
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 بزرّ الفأرة الأيسر، حتى تظهر علامة  ثم نضغط عليها لحذفه.



مِنْطَقَةُ كُتَلِ الْبَرْمِجَةِ



كُتَلُ الصَّوْتِ - Sound Blocks



كُتَلُ الْبِدَايَةِ - Triggering Blocks



كُتَلُ التَّحَكُّمِ - Control Blocks



كُتَلُ الْحَرَكَةِ - Motion Blocks



كُتَلُ النِّهَايَةِ - End Blocks



كُتَلُ الْمَظْهَرِ - Looks Blocks



نشاط:



يا أصدقاء Tic الرائعين، ساعدوا Tic في معرفة أماكن الأزرار.



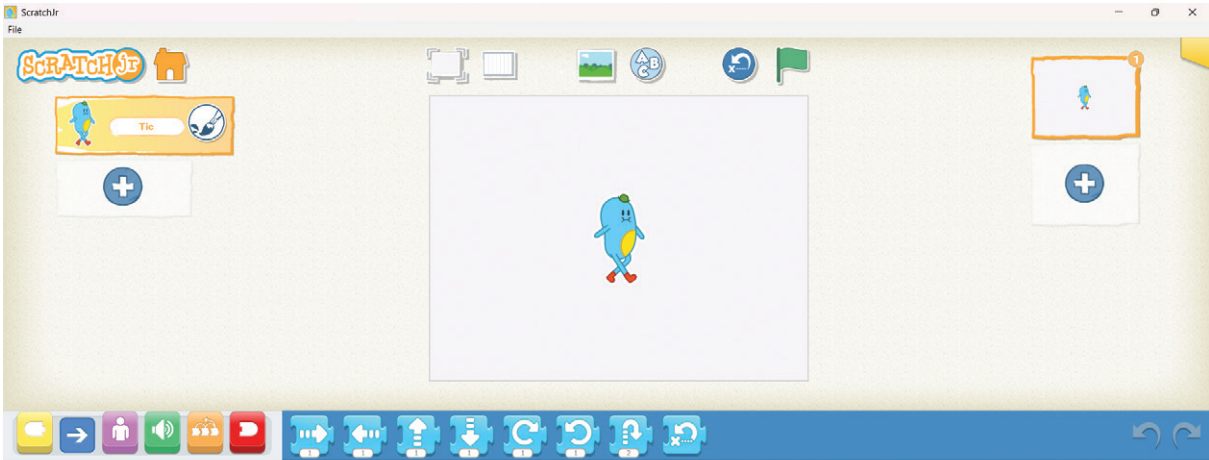
أرسم حول الكتل الزرقاء.

أرسم حول زر تشغيل اللعبة.

أرسم  داخل المنصة.

أرسم حول زر تغيير الخلفية.

أرسم حول زر معلومات المشروع.



هيا نلون الكتل بالألوان المناسبة لها:
اختر اللون الصحيح لكل كتلة لتظهر مشروعك بأجمل صورة.

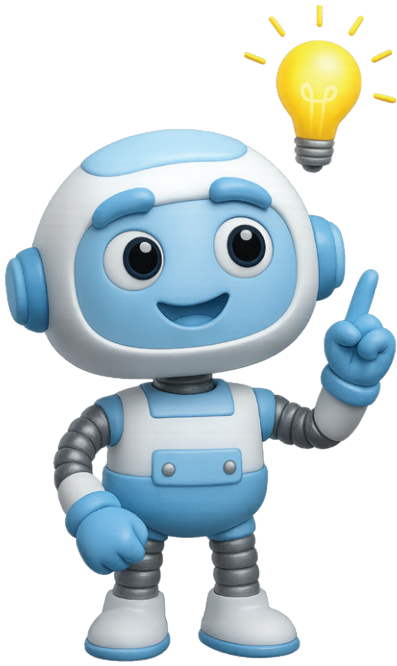


الاستكشاف:



بالفعل إنه جميل، دعنا نصمم
سباق دراجات خاصا بنا باستخدام
برنامج ScratchJr.

انظري إنه سباق دراجات.
كم هو جميل.



“

صديقنا العزيز..
لنساعد أصدقاءنا حمد وسارة في تصميم
هذا السباق الجميل
باستخدام برنامج ScratchJr.
برأيك من سيفوز في هذا السباق؟

”



بَدَأُ التَّحْدِيَّ الْكَبِيرَ..

الْمُتَسَابِقُونَ جَاهِزُونَ فِي سَاحَةِ السَّبَاقِ، وَلَكِنَّهُمْ لَا يَسْتَطِيعُونَ التَّحَرُّكَ مِنْ دُونِ إِشَارَةِ الْبَدءِ، كَيْ نَبْدَأَ فِي الْحَرَكَةِ يَجِبُ أَنْ نَضَعَ مَجْمُوعَةً مِنَ الْأَوَامِرِ وَهُوَ مَا يُطْلَقُ عَلَيْهِ (الْبَرْمَجَةُ)

نَحْنُ مُسْتَعِدُّونَ الْآنَ، دَعُونَا نَبْرِمِجُ بِاسْتِخْدَامِ كُتْلِ الْمَقْطَعِ الْبَرْمَجِيِّ.



مُكَوِّنَاتُ مَشْرُوعِي



Cyclist



City

الضَّغْطُ عَلَى لَوْحَةِ الشَّبَكَةِ (Grid)

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



تذكر

1. نَحْدِدُ الكائِنَ قَبْلَ الْبَدْءِ بِالرَّمْزَةِ
2. نُرَتِّبُ الكَثْرَ الْبَرْمَجِيَّةَ بِالنَّوْطِيبِ الصَّحِيحِ
3. نَعْرِضُ الْفَشْرُوعَ



عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ، تَبْدَأُ الْفَتَاةُ عَلَى الدَّرَاجَةِ بِالتَّحَرُّكِ بِسُرْعَةٍ بَطِيئَةٍ (17) خُطْوَةً.



عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ، يَنْطَلِقُ الْوَلَدُ عَلَى الدَّرَاجَةِ بِسُرْعَةٍ عَالِيَةٍ وَيَتَحَرَّكُ (17) خُطْوَةً.



عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ، تَبْدَأُ الْفَتَاةُ بِالتَّحَرُّكِ بِسُرْعَةٍ مُتَوَسِّطَةٍ (17) خُطْوَةً.



كُتْلَةُ انْتَظِرْ (Wait)

2 سَكَراتِلْنِ جُونِيورُ



فِي يَوْمٍ مِنَ الْأَيَّامِ التَّقَى حَمْدٌ بِسَالِمٍ وَعِنْدَمَا
بَدَأَ حَمْدٌ بِالْحَدِيثِ رَدَّ سَالِمٌ فِي نَفْسِ الْوَقْتِ.
دَعَوْنَا نُنْظِمَ الْحَدِيثَ لِيَبْدَأَ حَمْدٌ أَوَّلًا، ثُمَّ يَرُدُّ
سَالِمٌ بَعْدَ أَنْ يَنْتَهِيَ حَمْدٌ مِنْ كَلَامِهِ.

مَا الْمَشْكَلَةُ؟

وُجُودُ تَدَاخُلٍ فِي الْحَدِيثِ.

مَا الْحَلُّ؟

كُتْلَةُ انْتَظِرْ (Wait) انتَظِرْ لِشَخْصِيَّةٍ سَالِمٍ.



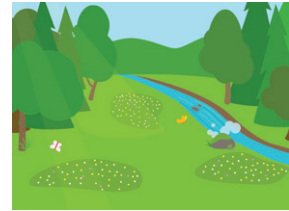
مُكَوِّنَاتُ مَشْرُوعِي



Child



Teen



River



تَذَكَّرْ

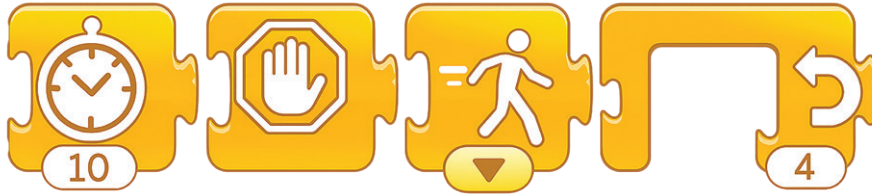
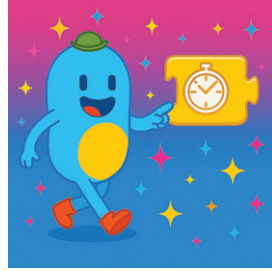
1- نَحْذِرُ الْكَانَنَ قَبْلَ الْبَدِءِ بِالْبِرْمَجَةِ.

2- نُرَتِّبُ الْكُتْلَ الْبِرْمَجِيَّةَ بِالترتيبِ الصَّحِيحِ.

3- نَعْرَضُ الْمَشْرُوعَ.



مَا كُتْلَةُ اُنْتَظَر (Wait) ؟



يُمْكِنُ تَغْيِيرُ هَذَا الْعَدَدِ لَجْعَلِ الكَائِنَ يَنْتَظِرُ مُدَّةً أَطْوَلَ أَوْ أَقْصَرَ حَسَبَ مَا تَرْغِبُ فِي تَنْفِيذِ مَشْرُوعِكَ

ورقة عمل (8 - أ)

التطبيق



النهاية



البداية

مكونات مشروع



Sun



Tic



Classroom

التحدي

ساعد Tic في إنشاء مشروع جديد ليتحرك في الفصل الدراسي ويقف أمام الطاولة الزرقاء. اجعل الشمس في اللوحة تبدو كأنها 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 (8 - ب)

التطبيق



تحدّ: (حصان) البحر Seahorse في الأعماق.



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



Seahorse

مكونات مشروع



Underwater

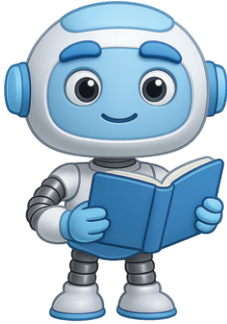
المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

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



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.





مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- مُراجعة المفاهيم الأساسية التي تعلمتها سابقًا في برنامج سُكراتش جُونيُور (ScratchJr) ومنها:
 - واجهة البرنامج.
 - التعامل مع الكائن والمنصة.
 - أنواع بعض الكتل.
- كُتلة انتظر (Wait).



عَبِّرْ عَن رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَسْتَرجِعُ المَفاهيمَ الأساسِيَّةَ الَّتِي تَعَلَّمْتُهَا سَابِقًا فِي برنامجِ ScratchJr.



■ أَسْتَخدِمُ كُتلةَ انتظر (Wait) فِي بِناءِ تَسلسِلِ بَرمَجِيٍّ صَحِيحٍ دَاخِلَ مَشروعِي.

مَصادِرُ التَّعَلُّمِ:





الاستكشاف:



حمَد: هَلْ تَعْلَمُ أَنَّ الْكَائِنَاتِ فِي سُكَرَاتَشْ جُونِيُورْ (ScratchJr) يُمَكِّنُهَا أَنْ تَتَفَاعَلَ مَعَ بَعْضُهَا بَعْضًا.

سَالِم: لَا، لَمْ أَكُنْ أَعْلَمُ، إِذَا، دَعْنَا نَسْتَكَشِفُ ذَلِكَ.

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





مَا كُتِلَةُ الْبَدءِ عِنْدَ مُلَامَسَةِ الْكَائِنِ (Start On Bump)؟



كُتِلَةُ الْبَدءِ عِنْدَ مُلَامَسَةِ الْكَائِنِ (Start On Bump)

هِيَ كُتِلَةُ مَنْ مَجْمُوعَةِ كُتَلِ التَّشْغِيلِ

Trigging Blocks

وَتُستَخدَمُ لِبَدءِ تَنْفِيذِ الْأَوَامِرِ عِنْدَ مُلَامَسَةِ
كَائِنٍ لِكَائِنٍ آخَرَ.



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

التَّحْدِي:

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



النَّهَائِيَّةُ



الْبَدَائِيَّةُ

مُكَوِّنَاتُ مَشْرُوعِي



Child



Soccer Ball



Farm

تَذَكَّرْ

1. نَحْدُدُ الْكَائِنَ قَبْلَ الْبَدْءِ بِالْبَرْمَجَةِ
2. نُرَتِّبُ الْكُلَّ بِالْبَرْمَجَةِ
3. نَعْرِضُ الْمَشْرُوعَ



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



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



الاستكشاف:



كَانَ سَالِمٌ يَقُودُ دَرَّاجَتَهُ بِسُرْعَةٍ.



ضَغَطَ سَالِمٌ عَلَى الْمَكَابِحِ وَتَوَقَّفَ فَوْرًا.



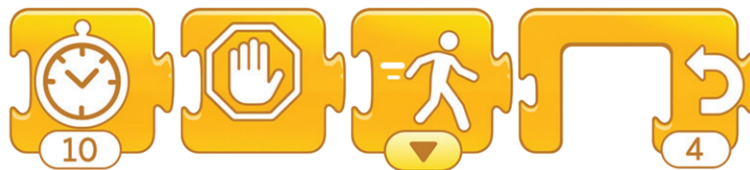


مَا كُتْلَةُ تَوَقُّفٍ (Stop)؟

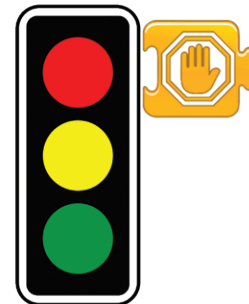


○○○
— ×

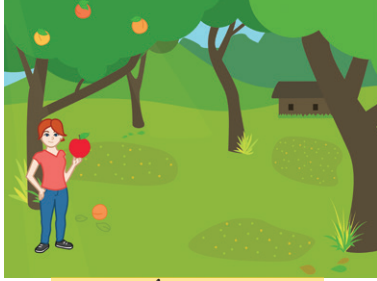
كُتْلَةُ تَوَقُّفٍ (Stop)
 هِيَ كُتْلَةٌ مِنْ مَجْمُوعَةِ كُتُلِ التَّحَكُّمِ
(Control Blocks)
 وَتُستَخدَمُ لِإِيقَافِ تَنْفِيزِ أَوَامِرِ الكَائِنِ تَمَامًا.



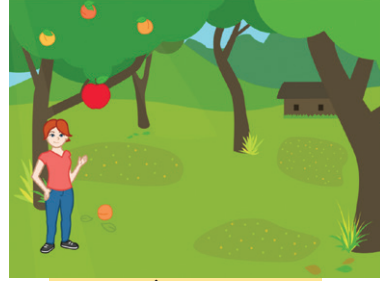
هَذِهِ الكُتْلَةُ مِثْلُ إِشَارَةِ قِفْ، عِنْدَمَا نَضَعُهَا فِي المَقْطَعِ
 البَرْمَجِيِّ، تَقُولُ لِلْكَائِنِ:
 "تَوَقَّفْ هُنَا، لَا تَفْعَلْ شَيْئًا بَعْدَ ذَلِكَ."



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



النهاية



البداية



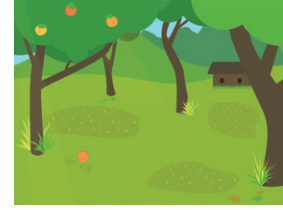
مُكوّنات مشروع



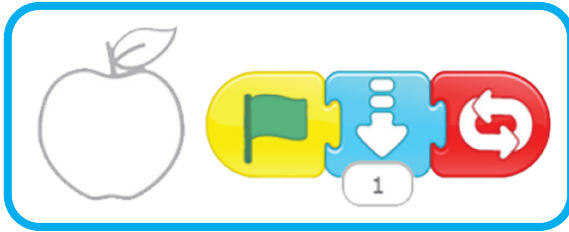
Teen



Apple



Summer



عند الضّغط على العلم الأخضر، تبدأ التّفاحة بالحركة (بالسقوط) خطوة واحدة باتجاه الأسفل بدون توقّف



عند ملامستها لكائن مريم تتوقّف التّفاحة عن الحركة (السقوط للأسفل).



1- نَحْبِذُ الكائنَ قَبْلَ البدءِ بالبرمجة.

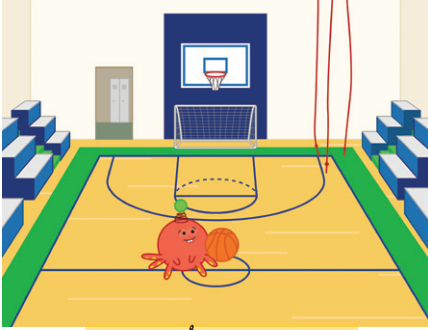
2- نُرَتِّبُ الكُتَلِ البرمجيّةَ بالترتيب الصحيح.

3- نعرضُ المشروع.

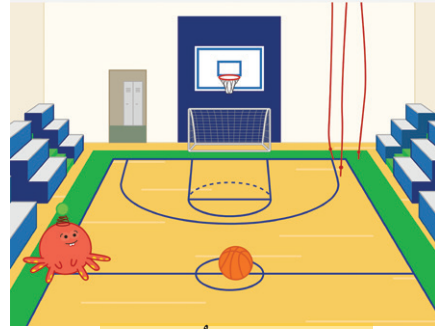


ورقة عمل (9)

التطبيق



النهاية



البداية

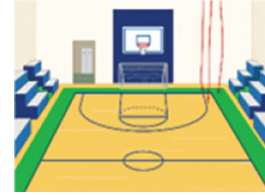
مكونات مشروع



Basketball



Toc



Gym

أنشئ مشروعاً جديداً، واحذف كائن Tic ليَقِف Toc في بداية ملعب كرة السلة، والكرة في المنتصف بانتظار ملامسته واكتب المشروع باسمك، لتبدأ المغامرة **التحدي:** ساعد Toc ليتحرك باتجاه الكرة، وعندما يلمس الكرة اجعلها تتحرك للأعلى والأسفل تحركاً متواصلاً دون توقف

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

الكائن	المطلوب	البرمجة
	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.



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



■ كُتْلَةُ الْبَدْءِ عِنْدَ مُلَامَسَةِ الْكَائِنِ (Start on Bump).

■ كُتْلَةُ التَّوَقُّفِ (Stop).



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



■ أَسْتَخْدِمُ كُتْلَةَ الْبَدْءِ عِنْدَ مُلَامَسَةِ الْكَائِنِ (Start on Bump)،

لِبَدْءِ تَنْفِيدِ الْأَوَامِرِ عِنْدَ مُلَامَسَةِ كَائِنٍ لِكَائِنٍ آخَرَ فِي مَشْرُوعِي الْبَرْمَجِيِّ.



■ أَسْتَخْدِمُ كُتْلَةَ التَّوَقُّفِ (Stop) لِأَجْعَلَ الْكَائِنَ يَتَوَقَّفُ تَمَامًا عَنْ

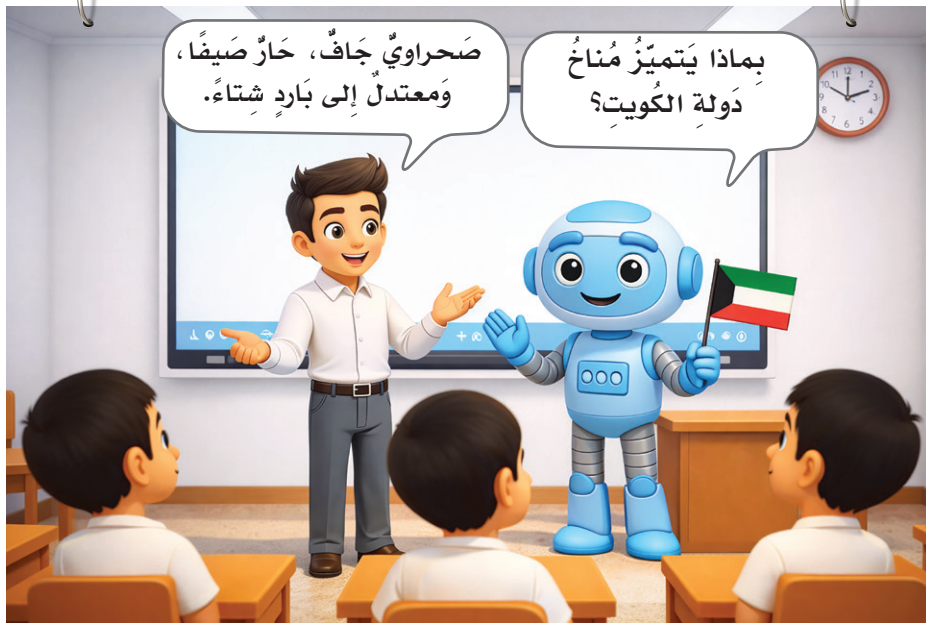
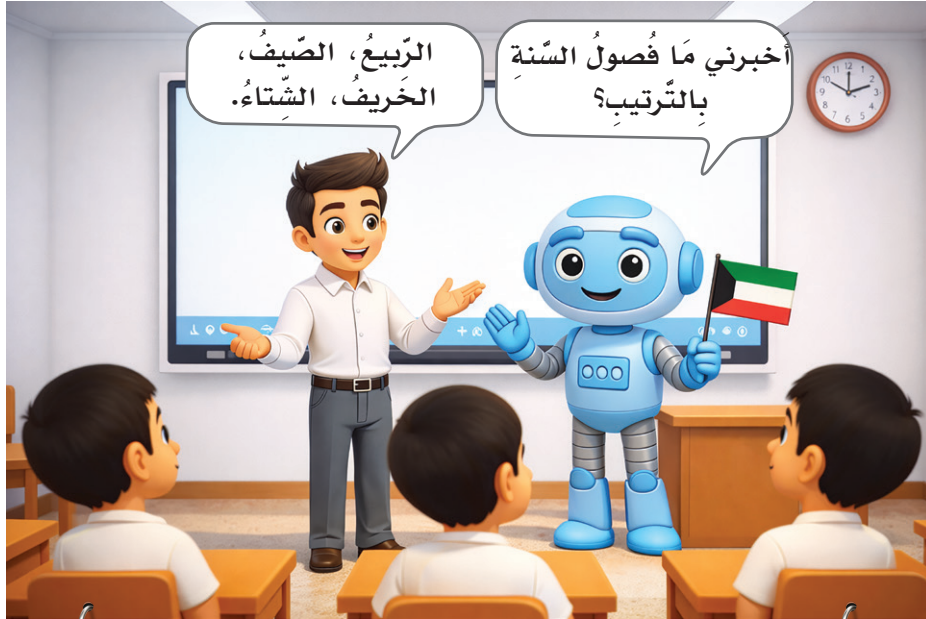
تَنْفِيدِ أَيِّ أَمْرِ.

مَصَادِرُ التَّعْلَمِ:





الاستكشاف:



استعدُّوا لِلانطلاق فِي مُغامرةٍ بَرْمَجِيَّةٍ مُمتعة. سَنَسْتَكَشِفُ عَالَمَ ScratchJr وَنَصْمِّمُ فُصُولَ السَّنَةِ الْأَرْبَعَةَ وَنَنْتَقِلُ بَيْنَهَا بِحَرَكَاتٍ مِنْ إِبْدَاعِنَا الْبَرْمَجِيِّ.



وَالآنَ... هَيَّا لِنَبْدَأَ مُغَامَرَتَنَا الْبَرْمَجِيَّةَ
لِنَسْتَخْدِمَ بَرْنَامَجَ ScratchJr وَنَشَاهِدَ كَيْفَ نَتَنَقَّلُ بَيْنَ الْفُصُولِ الْأَرْبَعَةِ
بِلَمْسَةِ بَرْمَجِيَّةٍ.



2. مَنَصَّةُ فَصْلِ الصَّيْفِ



1. مَنَصَّةُ فَصْلِ الرَّبِيعِ



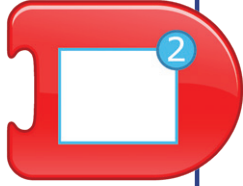
4. مَنَصَّةُ فَصْلِ الشِّتَاءِ



3. مَنَصَّةُ فَصْلِ الْخَرِيفِ



مَا كُتْلَةُ الْإِنْتِقَالِ لِلْمَنْصَّةِ (Go to Page)؟



كُتْلَةُ الْإِنْتِقَالِ لِلْمَنْصَّةِ (Go to page)

هِيَ كُتْلَةٌ مِنْ مَجْمُوعَةِ كُتَلِ النِّهَايَةِ،

(End Blocks)

تَجْعَلُ الْكَائِنَ يَنْتَقِلُ إِلَى مَنْصَّةٍ أُخْرَى فِي الْمَشْرُوعِ.



عِنْدَ إِضَافَةِ مَنْصَّاتٍ مُتَعَدِّدَةٍ، تَظْهَرُ لَكَ تِلْكَ الْمَنْصَّاتُ فِي مَجْمُوعَةِ كُتَلِ النِّهَايَةِ، لِتَسْمَحَ لَكَ بِالتَّنْقُلِ بَيْنَهَا بِسَهُولَةٍ.



مُكوّنات مشروع



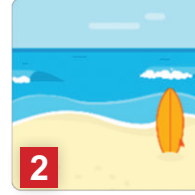
Northerner



Rower



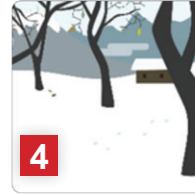
Child



Beach Day



Spring



Winter



Fall

1. نَحْدِدُ الكائن قبل البدء بالبرمجة
2. نُرَتِّبُ الكتل البرمجية بالترتيب الصحيح
3. نعرض المشروع

تذكر



إضافة كائن Child



المنصة (1) منصة فصل الربيع

النتيجة:

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



إضافة كائن Rower



المنصة (2) منصة فصل الصيف

النتيجة:

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



إضافة كائن Child



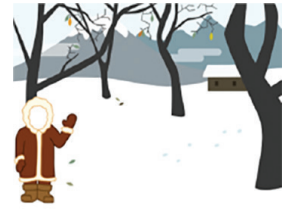
المنصة (3) منصة فصل الخريف

النتيجة:

بعد تشغيل البرنامج سيتحرك الكائن (17) خطوة ثم ينتقل إلى منصة رقم (4) حيث يظهر فصل الشتاء.



إضافة كائن Northerner



المنصة (4) منصة فصل الشتاء

النتيجة:

بعد تشغيل البرنامج سيتحرك الكائن (17) خطوة ثم ينتقل إلى منصة رقم (1) حيث يظهر فصل الربيع مرة أخرى.

بعد إضافة المنصات تظهر أزرار في أسفل اليمين واليسار وتستخدم للتنقل بين المنصات بعد الضغط على أداة تكبير العرض.



السهم الأيسر:

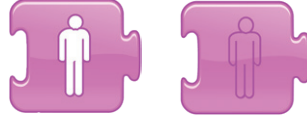
لانتقال إلى المنصة السابقة.

السهم الأيمن:

لانتقال إلى المنصة التالية.

كُتْلَة إِخْفَاءٍ (Hide) - كُتْلَة إِظْهَارٍ (Show)

4 إِخْفَاءٌ وَإِظْهَارُ الْكَائِنَاتِ



الاستكشاف:



هَيَّا نَنْتَقِلْ إِلَى بَرْنَامِجِ ScratchJr وَنَبْرِمِجْ نَجْمَتَنَا لِتَلْمَعَ وَتُضِيءَ السَّمَاءَ.



مَا كُتْلَةُ إِخْفَاءِ (Hide)؟



○ ○ ○

— ×

كُتْلَةُ إِخْفَاءِ (Hide)

هِيَ كُتْلَةٌ مِنْ مَجْمُوعَةِ كُتْلِ الْمَظَاهِرِ

(Looks Blocks)

وَهِيَ تَجْعَلُ الْكَائِنَ يَخْتْفِي مِنَ الْمَنْصَّةِ تَدْرِيجِيًّا.



مَا كُتْلَةُ إِظْهَارِ (Show)؟



○ ○ ○

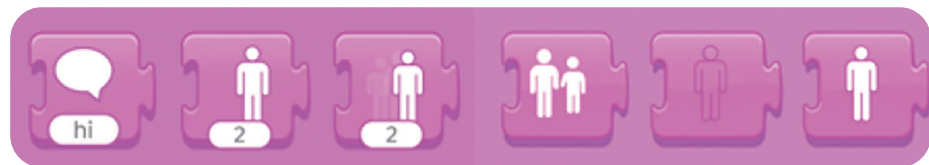
— ×

كُتْلَةُ إِظْهَارِ (Show)

هِيَ كُتْلَةٌ مِنْ مَجْمُوعَةِ كُتْلِ الْمَظَاهِرِ

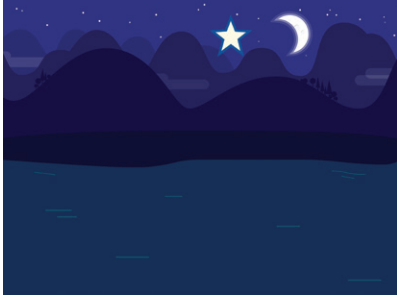
(Looks Blocks)

وَهِيَ تَجْعَلُ الْكَائِنَ يَظْهَرُ بِالْمَنْصَّةِ تَدْرِيجِيًّا.

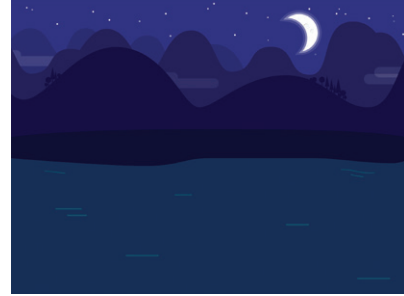




ظُهُورُ وَاخْتِفَاءُ النَّجْمَةِ



النَّهَائَةُ



البَدَائِيَةُ

مُكَوِّنَاتُ مَشْرُوعِي



Star



lake

تَذَكَّرْ



2



عِنْدَ إِضَافَةِ كُتْلَةِ التَّكَرَّارِ
(Repeat Forever) تَجْعَلُ النَّجْمَةَ
تَلْمَعُ دَائِمًا دُونَ تَوَقُّفٍ.

1



النَّتِيجَةُ: تَخْتَفِي النَّجْمَةُ لِمَدَّةِ ثَانِيَتَيْنِ
تَدْرِيجِيًّا، ثُمَّ تَظْهَرُ مَرَّةً أُخْرَى تَدْرِيجِيًّا،
مِمَّا يَجْعَلُهَا تَبْدُو وَكَأَنَّهَا تَلْمَعُ.



الاستكشاف:



سَارَةُ ضَغَطَتِ الزَّرَّ أَوَّلًا.



سَارَةُ وَمَرِيَمُ فِي نِهَائِي الْمُسَابَقَةِ... مَنْ سَتَفُوزُ؟



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



مَا كُتِلَةُ الْبَدءِ عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْكَائِنِ (Start on Tap)؟

○○○
— ×

كُتِلَةُ الْبَدءِ عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْكَائِنِ

(Start on Tap)

هِيَ كُتِلَةُ مَنْ مَجْمُوعَةُ كُتِلِ التَّشْغِيلِ

Triggering Blocks

تُستَخدمُ لِبَدءِ الْأَوَامِرِ عِنْدَ الضَّغْطِ عَلَى الْكَائِنِ

بِالْحَرَكَةِ أَوْ الْحِوَارِ.



الآن سَتَعَلِّمُ كَيْفَ نَجْعَلُ الْكَائِنَاتِ فِي ScratchJr
تَتَحَرَّكُ أَوْ تَتَكَلَّمُ عِنْدَمَا يُضْغَطُ عَلَيْهَا، تَمَامًا كَمَا حَدَثَ
فِي الْقِصَّةِ.





مُكوّنات مَشروعِي



Rabbit



Summer

تذكّر



1. نُحدّد الكائن قبل البدء بالبرمجة

2. نرتّب الكائن البرمجيّة بالترتيب الصحيح



3. نعرض المشروع



2



النتيجة: عند الضّغط على الأرنب، يبدأ بالقفز مباشرةً بمقدار وحدتين إلى الأعلى.



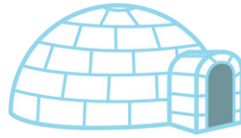
النهاية

البداية

مكونات مشروع



Northerner



Igloo



Winter

التحدي: أنشئ مشروعاً جديداً، واحذف الكائن Tic وعند الضغط على الكائن Northerner يسير وسط الثلوج البيضاء، أمامه كوخ جليدي Igloo يتوجه إليه ليختبئ من العاصفة القادمة واكتب المشروع باسمك. **ملاحظة:** كبر حجم كائن Igloo (4) مرات بعد إضافته. ابدأ الآن، واصنع مغامرة برمجية وسط الثلوج.

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 (10 - ب)

التطبيق



النهاية



البداية



مكونات مشروع



Boat



Beach Day

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

المطلوب: باستخدام برنامج سكراتش جونيور (ScratchJr)

البرمجة	المطلوب	الكائن
	1. عند الضغط على الكائن. 2. يتحرك (5) خطوات باتجاه اليمين. 3. يتحرك (3) خطوات باتجاه الأعلى. 4. يتحرك (10) خطوات باتجاه اليمين. 5. ينتهي المقطع البرمجي.	



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.



ماذا تعلمت؟



- كتلة الانتقال للمنصة (Go to Page).
- كتلة إخفاء (Hide).
- كتلة إظهار (Show).
- كتلة البدء عند الضغط على الكائن (Start on Tap).



عبر عن رأيك - أنا أستطيع أن:



■ أستخدم كتلة الانتقال للمنصة (Go to Page) لأجعل الكائن يتنقل بين المنصات.



■ أستخدم كتلة البدء عند الضغط على الكائن (Start on Tap) لأجعل الكائن يبدأ العمل عند الضغط عليه.

مصادر التعلم:





الاستكشاف:



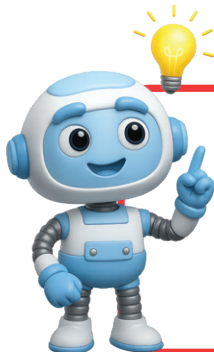
سَالَمٌ وَصَدِيقُهُ يَقُودَانِ دَرَّاجَتَهُمَا فِي الْمَسَارِ الْمُخَصَّصِ لِلْمَشَاةِ
وَلَيْسَ لِلدَّرَّاجَاتِ فِي شَاطِئِ الْبَلَاغَاتِ.

شُكْرًا لَكَ صَدِيقِي الْعَزِيزِ
عَلَى التَّنْبِيهِ.

انْتَبِهْ يَا سَالَمُ، أَنْتَمَا تَقُودَانِ
فِي الْمَسَارِ الْخَاطِئِ.



قِيَادَةُ الدَّرَّاجَةِ فِي الْمَسَارِ الْمُخَصَّصِ لَهَا لَيْسَتْ مُجَرَّدَ اتِّبَاعِ
لِلْقَوَاعِدِ، بَلْ هِيَ ضَرُورَةٌ لِسَلَامَتِكَ الشَّخْصِيَّةِ وَلِسَلَامَةِ الْمَشَاةِ.



كَيْفَ عَرَفَ سَالَمٌ أَنَّ الرِّسَالَهَ كَانَتْ لَهُ هُوَ، وَلَيْسَ لِصَدِيقِهِ الْآخَرِ
الَّذِي يَرَكُبُ الدَّرَّاجَةَ بِجَانِبِهِ؟ هَلِ اقْتَرَبَ مِنْهُ؟
لا، لِأَنَّهُ خَاطَبَهُ مُبَاشَرَةً بِاسْمِهِ، أَيْضًا فِي بَرْنَامِجِ ScratchJr
يُمْكِنُنَا اسْتِخْدَامَ الرِّسَائِلِ الْبَرْمَجِيَّةِ.



اكتشف قُوَّةَ التَّحَكُّمِ عَنْ بُعْدٍ ، وَاجْعَلِ الكَائِنَاتِ تَتَوَاصَلُ بِذَكَاءٍ فِي ScratchJr
تَخَيَّلْ أَنَّ الكَائِنَاتِ تُرْسَلُ أَوْامِرَ سَرِيَّةً لِبَعْضِهَا بَعْضًا ،
مَثَلًا أَنْ تَقُولَ: " اِبْدَأْ " أَوْ " تَحَرَّكْ " أَوْ " حَانَ دَوْرُكَ " .
وَكُلُّ ذَلِكَ مِنْ بَعِيدٍ دُونَ لَمَسٍ .



النهاية



البداية

مَا كُتِلَتْ إِرسَالِ رِسَالَةٍ (Send Message) ؟
Trigging Blocks مِنْ مَجْمُوعَةِ كُتَلِ التَّشْغِيلِ
تُرْسَلُ رِسَالَةٌ بِاللَّوْنِ الْمُحَدَّدِ .



مَا كُتِلَتْ أِبْدَأُ عِنْدَ اسْتِقْبَالِ الرِّسَالَةِ (Start on Message) ؟
Trigging Blocks مِنْ مَجْمُوعَةِ كُتَلِ التَّشْغِيلِ
يُنْفِذُ الأَوْامِرَ عِنْدَ اسْتِلَامِ رِسَالَةٍ بِاللَّوْنِ الْمُحَدَّدِ .





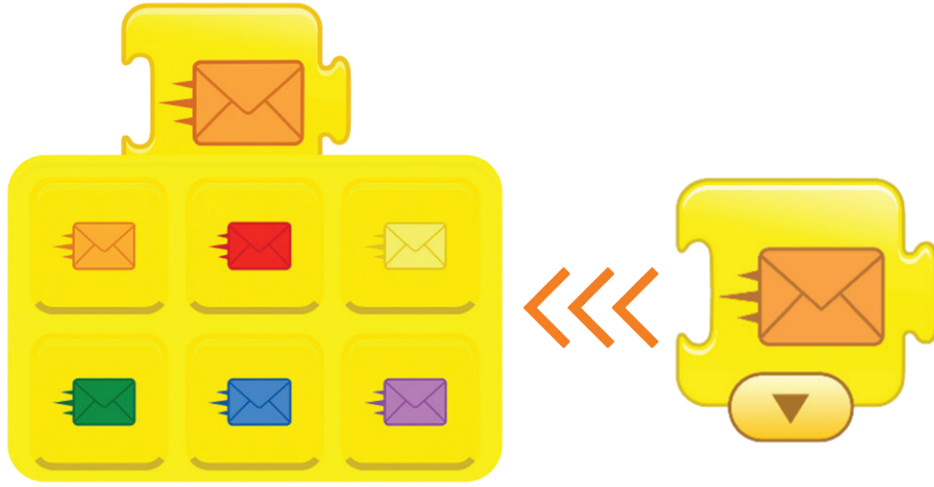
كَيْفَ يُمَكِّنُ أَنْ نَجْعَلَ ScratchJr يَفْهَمُ مَسَارَ الرِّسَالَةِ؟

بِاسْتِخْدَامِ الرِّسَائِلِ الْمُلوَّنةِ

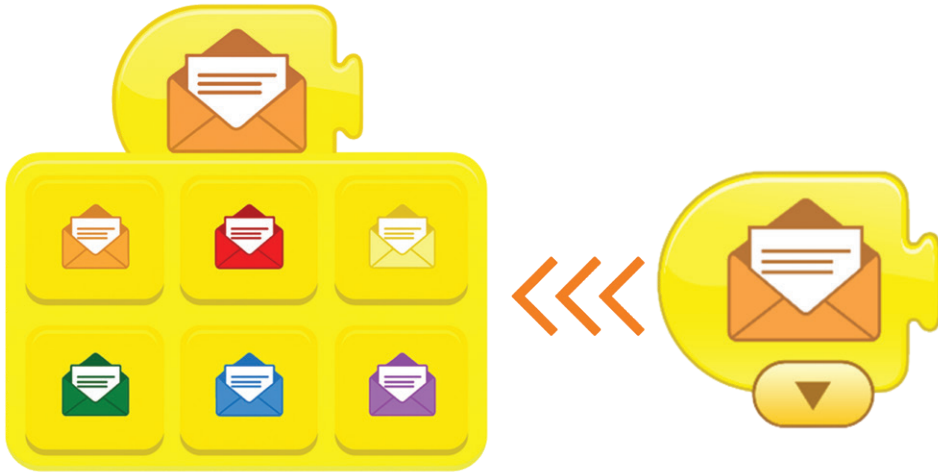
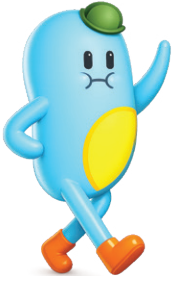


الفتاة باتجاه والدها، ولكنها تتحدث مع أمها.
الشاب باتجاه والدته، ولكنه يتحدث إلى والده.

ملاحظة الهدف من الرسائل الملونة هو تحديد جهة الاستقبال (المستقبل).



عند اختيار كتلة إرسال رسالة (Send Message)
كل مغلف في الصورة له لون مختلف وكل لون يُستخدم لإرسال رسالة خاصة
(أوامر محددة).



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

ورقة عمل (11)

التطبيق



النهاية



البداية



مكونات مشروع



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 (ScratchJr)

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



لنبدأ الآن مغامرتنا البرمجية.

[Send Message - Start on Message]

5 كُتِلَ إِرسَالُ واستقبالِ الرسائلِ



مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



- كُتِلَ إِرسَالِ الرِّسَالَةِ (Send Message).
- كُتِلَ الْبَدْءُ عِنْدَ اسْتِقْبَالِ الرِّسَالَةِ (Start on Message) لِتَنْفِيزِ الْمَطْلُوبِ بَعْدَهَا.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَستطِيعُ أَن:



■ أَستخدِمُ كُتِلَةَ (Send Message) لِإِرسَالِ رِسَالَةٍ بَيْنَ الْكَائِنَاتِ.



■ أَستخدِمُ كُتِلَةَ (Start on Message) لِتَبْدَأَ الْكَائِنَاتُ الْعَمَلِ، عِنْدَمَا تَسْتَلِمُ الرِّسَالَةَ.

مَصَادِرُ التَّعْلِيمِ:



الاستكشاف:

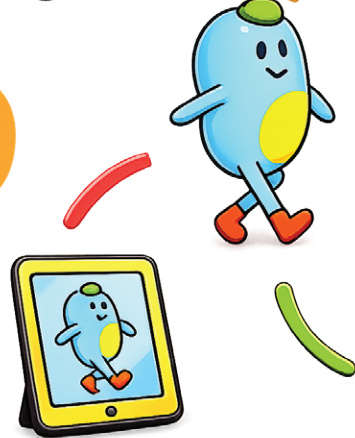


مَفْهُومُ اللَّعْبَةِ



هُوَ مَشْرُوعٌ مُمْتَعٌ نَصَمَّمَهُ
عَلَى أَجْهَازِ الْحَاسُوبِ وَالْأَجْهَازِ
الْلَّوْحِيَّةِ وَالْهَوَاتِفِ الذِّكِّيَّةِ.

لِتَصْمِيمِ قِصَصٍ وَأَلْعَابٍ وَرَسُومٍ مُتَحَرِّكَةٍ
نَسْتَخْدِمُ كُتْلًا مُلَوَّنَةً، لِتَحْرِيكِ الْكَائِنَاتِ
وَجَعَلَهَا تَتَفَاعَلُ فِيمَا بَيْنَهَا، وَتَتَفَاعَلُ
كَذَلِكَ مَعَ الْمَنْصِبَةِ فِي اللَّعْبَةِ أَوْ الْقِصَّةِ.



التَّعَلُّمُ



مَا الْهَدَفُ مِنَ الْمَشْرُوعِ أَوْ اللَّعْبَةِ؟



- نَتَعَلَّمُ وَنَلْعِبُ مَعًا.
- نَحْوِلُ أَفْكَارَنَا إِلَى رُسُومٍ مُتَحَرِّكَةٍ.
- نُفَكِّرُ تَفْكِيرًا إِبْدَاعِيًّا.
- نَجَرِّبُ وَنَنْجُحُ بِنَفْسِنَا.
- نَتَعَاوَنُ مَعَ أَصْدِقَائِنَا، لِأَنَّنَا فَرِيقٌ وَاحِدٌ.

نَحْنُ فَرِيقُ الْمُبْرَمِجِينَ الصِّغَارِ، نَصْمِّمُ أَلْعَابًا بِرُوحِ الْإِبْدَاعِ وَالْإِبْتِكَارِ.



خُطَوَاتُ تَصْمِيمِ اللَّعْبَةِ



1. نَخْتَارُ فِكْرَةً لِلْعِبَةِ.
2. نُوزِّعُ الْمَهَامَ بَيْنَ أَعْضَاءِ الْفَرِيقِ.
3. نَخْتَارُ الْكَائِنَاتِ الْمُنَاسِبَةَ.
4. نَخْتَارُ خَلْفِيَّاتِ الْمَنْصَةِ.
5. نُضَيِّفُ الْكُتْلَ الْبَرْمَجِيَّةَ.
6. نَشْغِلُ اللَّعْبَةَ وَنَسْتَمْتِعُ.

مُخَطَّطُ إِنِشَاءِ اللَّعْبَةِ



3. الكُتْلُ

2. الكَائِنَاتُ

1. الخَلْفِيَّاتُ

مَشْرُوعُ اللَّعْبَةِ



عُنْوَانُ اللَّعْبَةِ:



مُهَمَّتِي فِي فَرِيقِي:

أَعْضَاءُ فَرِيقِي:

SCRATCH Jr

SCRATCH Jr



تَصْمِيمُ اللَّعْبَةِ



1. تَحْدِيدُ اسْمِ اللَّعْبَةِ:

.....

.....



2. نَحْدِدُ الكَافَّةِ المُسْتَخْدَمَةِ:

.....

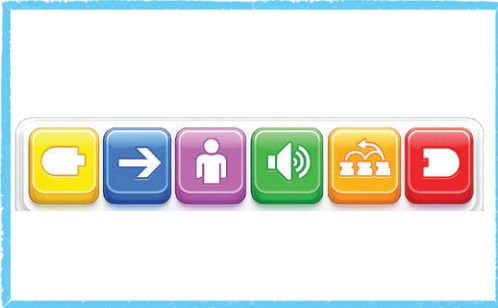
.....



3. نَحْدِدُ الخَلْفِيَّةَ المُنَاسِبَةَ:

.....

.....



4. نَضَعُ الكُتْل:

.....

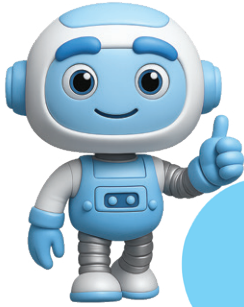
.....



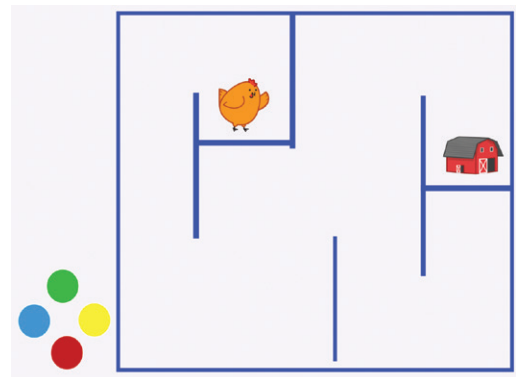
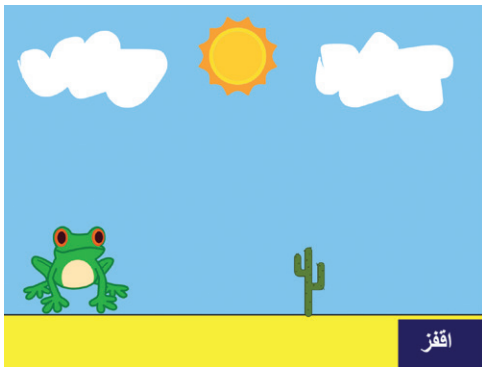
أَحْسَنْتُمْ لَقَدْ صَمَّمْتُمْ لُعْبَةً



أَلْعَابٌ مُّقْتَرَحَةٌ لِمَشْرُوعٍ



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





مَاذَا تَعَلَّمْتَ؟



■ مَفْهُومُ اللَّعْبَةِ.

■ إِثْنَاءُ الْأَلْعَابِ الْبَسِيطَةِ.



عَبَّرَ عَنِ رَأْيِكَ - أَنَا أَسْتَطِيعُ أَنْ:



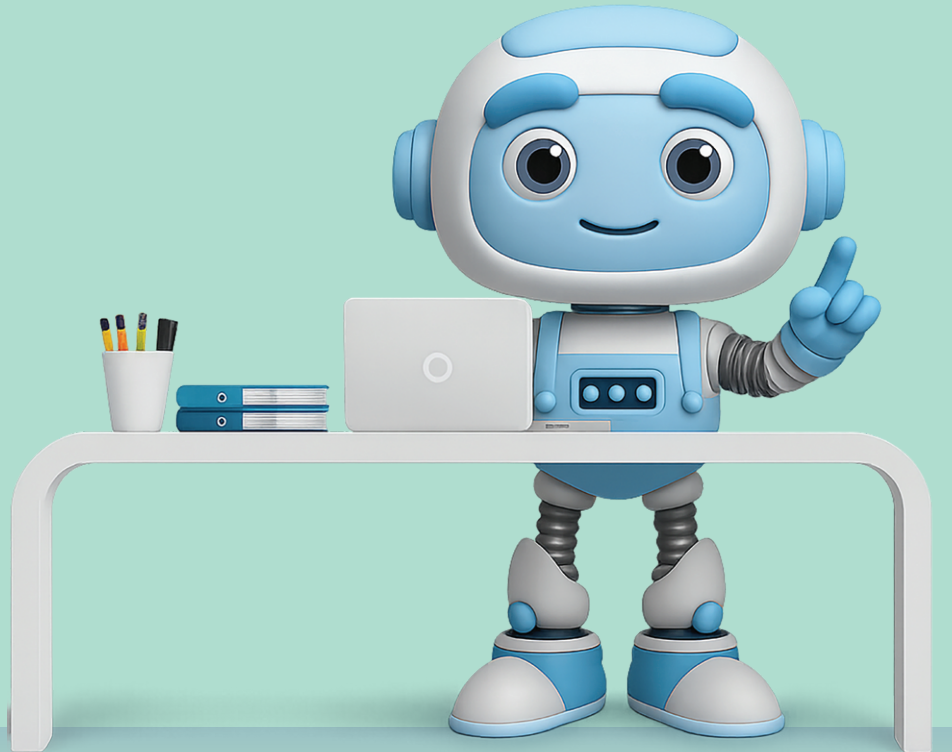
■ أَخْتَارُ فِكْرَةً مُمْتَعَةً وَأَحْوِلُهَا إِلَى لُعْبَةٍ.

■ أُوزِعُ الْمَهَامَ بَيْنِي وَبَيْنَ زُمَلَائِي أَثْنَاءَ تَصْمِيمِ اللَّعْبَةِ.

مَصَادِرُ التَّعْلِيمِ:



هَيَّا نَطْبِقُ الْمَشْرُوعَ (2)





لُعبةُ المُرورِ الآمنِ



تَحديّ المُرورِ الآمنِ



هَلْ يُمكنكَ مُساعدةُ السُّلطعونِ فِي عبورِ الطَّرِيقِ بِأمانٍ؟

- إذا وَصلَ كائُنُ (السُّلطعونُ) إلى المَنزلِ، يَنقلُ إلى مَنصّةٍ "أحسنّت، لَقَدْ رَبحْتَ".
- إذا لَمَسَ كائُنُ (السُّلطعونُ) كائِناتِ (السَّيَّاراتِ) لعدَدٍ مُعيَّنٍ مِنَ المُحاوَلاتِ، يَنقلُ إلى مَنصّةٍ "انتهتِ اللُّعبةُ ... حَاولْ مَرَّةً أُخرى".

خُطواتُ المَشرُوعِ:

1. ارسُم خَلْفِيَّةَ (الشَّارعِ) وَيمكنكَ تَعبئتها بِألوانٍ مِنْ إبداعِكَ.
2. أَضِفِ الكائِناتِ التَّالِيَةَ: (السُّلطعونُ - السَّيَّاراتُ - البَيتُ).
3. بَرِمْجُ كائُنِ (السُّلطعونُ) لِيتَحَرَّكَ بِاتِّجاهِ الأَعلى وَذلكَ بِاستخدامِ زَرِّ المَثَلثِ عِندَ النِّقَرِ عَلَيهِ حَيْثُ يُرسلُ رِسالَةً خَاصَّةً تَجعلُ (السُّلطعونُ) يَتَحَرَّكَ بِاتِّجاهِ الأَعلى مِنْ خِلالِ:
 - يُرسلُ زَرِّ المَثَلثِ رِسالَةً خَاصَّةً بِلَوْنٍ مُعيَّن.
 - يَستَقبِلُ كائُنُ (السُّلطعونُ) الرِّسالَةَ الخَاصَّةَ (لِيتَحَرَّكَ بِاتِّجاهِ الأَعلى).
4. بَرِمْجُ كائِناتِ (السَّيَّاراتِ) لِتَتَحَرَّكَ إلى جِهَةِ اليَمِينِ بِاستمرار.
5. اسْتَخِدمْ كُتِلَ (التَّفاعِلِ بَينَ كائِنينِ) فِي المَشرُوعِ.
6. اسْتَخِدمْ كُتِلَ إرِسالِ وَاسْتَقبالِ الرِّسائِلِ فِي المَشرُوعِ.



ابداً الآن، واصنع مُغامرةً بِرَمجِيَّة.



لُعبةُ (دَوْرانِ القَمَرِ)



تَحْدِي دَوْرانِ القَمَرِ



هَلْ تَسْتَطِيعُ جَعْلَ القَمَرِ يَدُورُ حَوْلَ كَوْكَبِنَا الجَمِيلِ؟
فِي هَذَا المَشروعِ، سَنَصمِّمُ مَشْهُدًا رَائِعًا عَنِ الفَضاءِ.

خُطواتُ المَشروعِ:

1. أَضِفْ خَلْفِيَّةَ الفَضاءِ (Space) أَوْ يُمكنكَ رَسْمُ الخَلْفِيَّةِ وَتَعَبَّثْهَا بِألوانٍ مِنْ إِبْداعِكَ.
2. أَضِفْ كائِنَ الأَرْضِ (Earth) فِي مُنتَصَفِ الشَّاشَةِ.
3. أَضِفْ كائِنَ القَمَرِ (Full Moon) بِالقَرَبِ مِنَ الأَرْضِ.
4. أَضِفْ كائِناتِ النُّجومِ (Star).
5. اسْتَخِدمْ كُتْلَ الحَرَكَةِ والدَّوْرانِ لِيَتَحَرَّكَ القَمَرُ حَوْلَ الأَرْضِ وَعِندَ تَشْغِيلِ البَرنامِجِ يَدُورُ كائِنُ القَمَرِ حَوْلَ الأَرْضِ.
6. اجْعَلْ كائِناتِ النُّجومِ (Star) لِيَتَظْهَرَ وَتَخْتَفِيَ مُتَكَرِّرَةً، وَكَأَنَّهَا تَتَلَأَلَأُ فِي السَّمَاءِ.

مُسْتَعِدٌّ؟ انْطَلِقْ مَعَ القَمَرِ فِي رِحلتِهِ حَوْلَ الأَرْضِ.

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. استرجع من <https://www.moe.edu.kw/digital-curriculum>

المراجع الأجنبية:

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>



قيّم مناهجنا



الكتاب كاملاً