



قم بتشغيل برنامج اسكراش Scratch من على الكمبيوتر مع كتابة الخطوات

١- بالضغط على رمز البرنامج الموجود على سطح المكتب مرتين متتاليتين

٢- من قائمة Start نختار برنامج Scratch

مكونات عناصر الشاشة الرئيسية للبرنامج

١- شريط القوائم. ٢- شريط الأدوات. ٣- منطقة المنصة Stage ٤- الكائن Sprite

٥- خلفية المنصة ٦- منطقة الكائنات Sprites ٧- شريط التبويبات Script-Costumes-Sound

٨- منطقة البرمجة Script Area ٩- منطقة مجموعات الاوامر Blocks Area ١٠- نقطة X,Y

قم بتغيير لغة واجهة البرنامج اسكراش الى اللغة العربية

١- من شريط القوائم نختار الرمز  ٢- تظهر قائمة منسدلة نختار منها اللغة العربية

قم بتحريك الكائن بمقدار (١٠) خطوات وانتظار (١) ثانية ثم بتحريك الكائن بمقدار (١٠) خطوات اخرى

١- من المجموعة البرمجية motion نختار الامر Move 10 Steps

٢- نختار من المجموعة البرمجية Control نختار الامر Wait 1 secs

٣- ثم نضع الامر البرمجي Move 10 Steps مرة اخرى

خطوات (تشغيل) المشروع



من شريط التحكم نضغط على الرمز (Green flag) Start

قم بتكرار تحريك الكائن على المنصة (١٠) مرات بمقدار (١٠) خطوات مع انتظار (١) ثانية

١- نختار من المجموعة البرمجية Control نختار الامر repeat 10

٢- من المجموعة البرمجية motion نختار الامر Move 10 Steps

٣- نختار من المجموعة البرمجية Control نختار الامر Wait 1 secs

قم بتكرار تحريك الكائن على المنصة عددا لا نهائى من المرات بمقدار (١٠) خطوات مع انتظار (١) ثانية

١- نختار من المجموعة البرمجية Control نختار الامر forever

٢- من المجموعة البرمجية motion نختار الامر Move 10 Steps

٣- نختار من المجموعة البرمجية Control نختار الامر Wait 1 secs

خطوات (إيقاف) المشروع:

١- من شريط التحكم نضغط على الرمز Stop  ٢- اختر الامر stop all من المجموعة Control

خطوات (حفظ) المشروع:

١- من قائمة File اختر Save as حفظ باسم. ٢- حدد مكان حفظ الملف على أي وسيط التخزين.

٣- اكتب اسم للملف.

خطوات إنشاء ملف جديد: ١- من قائمة File نختار الامر New

خطوات فتح ملف سبق حفظه للتعديل فيه

١- من قائمة File نختار الامر Open

قم بإضافة كائن جديد من مكتبة الكائنات

١- اضغط على الشكل  بشريط الأدوات إضافة كائن ٢- تظهر نافذة مكتبة الكائن

٣- اختر كائن (الكرة) ٤- اضغط على مفتاح OK

خطوات تصغير حجم الكائن:

١- اضغط على الرمز Shrink  ٢- اضغط على الكائن عدة مرات

خطوات تكبير حجم الكائن:

١- اضغط على الرمز Grow  ٢- اضغط على الكائن عدة مرات

مضافة عدد الكائن (الكرة):

١- اضغط على الرمز Duplicate  ٢- نلاحظ تكرار عدد الكرات

او اضغط بالمفتاح الأيمن للفأرة على الكائن واختر Duplicate من القائمة المنسدلة

خطوات حذف الكائن:

١- اضغط على الرمز حذف Delete  من شريط أدوات التحكم

٢- اضغط على كائن الكرة ليتم حذفه

او ١- نشط الكائن المطلوب حذفه (بالضغط عليه).

٢- اضغط على المفتاح الأيمن للفأرة. ٣- اختر delete من القائمة المنسدلة.

خطوات التراجع عن حذف الكائن:

١- من قائمة Edit من شريط القوائم اختر Undelete

خطوات تغيير نمط المنصة الى نمط صغير او نمط كبير

١- من قائمة Edit من شريط القوائم اختر Small Stage Layout

خطوات تغيير خلفية المنصة من مكتبة الخلفيات

١- اضغط على الرمز .

٢- تظهر نافذة مكتبة الخلفيات Backdrop Library بها العديد من الصور توضع كخلفيات للمنصة.

٣- اختر أحد الصور المناسبة للمشروع. ٤ - اضغط على OK

كيف يمكنك عمل انعكاس اثنى للصورة

١- نشط خلفية المنصة Stage يظهر التبويب Backdrops

٢- اختر flip left right بشريط أدوات تعديل الصورة

كيف يمكنك عمل انكاس راسي للصورة

١- نشط خلفية المنصة Stage يظهر التبويب Backdrops

٢- اختار flip up down بشريط أدوات تعديل الصورة

**خطوات تغير مظهر الكائن Next costume**

١- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks

٢- اضغط واسحب المقطع البرمجي Next costume والقائه في المنطقة البرمجة Script Area

**خطوات نسخ المقطع البرمجي من كائن إلى كائن آخر**

اضغط واسحب المقطع البرمجي لكائن (القطعة) بمنطقة البرمجة والقائه على الكائن الجديد بمنطقة الكائنات

**خطوات تغيير نمط اتجاه الكائن أو امر الارتداد**

١- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية motion

٢- نستخدم أمر if on edge, bounce

**خطوات جعل الكائن يقول say hello for 2 secs لمدة ثانيتين**

١- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks

٢- نستخدم أمر say hello for 2 secs

**خطوات تغيير ألوان الكائنات change color**

١- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks

٢- نستخدم أمر change color effect by 25

**خطوات تغيير نمط شكل الكائن whirl**

١- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks

٢- نستخدم أمر change whirl effect by 25

**خطوات حذف جميع التأثيرات من على الكائن**

١- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks

٢- نستخدم أمر clear graphic effects

**خطوات إخفاء الكائن**

١- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks

٢- نستخدم أمر hide او من معلومات الكائن نزيل علامة

**خطوات اظهار الكائن**

١- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks

٢- نستخدم أمر show

**خطوات أساسية عند رسم اي شكل هندسي : من خلال مجموعة القلم Pen Blocks**

١- حذف الرسومات السابقة باستخدام الامر Clear

٢- تحديد لون القلم باستخدام الامر Set pen color to وتحديد اللون داخل مربع اللون

٣- تحديد حجم القلم باستخدام الامر Set pen Size to وتحديد حجم القلم داخل المربع

٤- انزال القلم باستخدام الامر Pen down

٥- رفع القلم باستخدام الامر Pen Up

**خطوات رسم مثلث متساوي الاضلاع**

١- انزال القلم باستخدام الامر Pen down ( واستعمل ما تشاء مما سبق )

٢- أضف امر repeat 3 في تحديد عدد اضلاع المثلث

٣- أضف الامر move 50 لتحديد طول الضلع

٤- أضف الامر turn 120 degrees لتحديد زاوية الدوران

**خطوات رسم مربع**

١- انزال القلم باستخدام الامر Pen down ( واستعمل ما تشاء مما سبق )

٢- أضف امر repeat 4 في تحديد عدد اضلاع المربع

٣- أضف الامر move 50 لتحديد طول الضلع

٤- أضف الامر turn 90 degrees لتحديد زاوية الدوران

**خطوات رسم دائرة :**

١- انزال القلم باستخدام الامر Pen down ( واستعمل ما تشاء مما سبق )

٢- أضف امر repeat 360 في تحديد عدد اضلاع

٣- أضف الامر move 50 لتحديد طول الضلع

٤- أضف الامر turn 1 degrees لتحديد زاوية الدوران

يمكن تطبيق هذا النموذج على الأشكال المنتظمة الموجودة بالكتاب المدرسي : وهذا اجتهاد

عدد اضلاع الشكل الهندسي

طول ضلع الشكل الهندسي

يمكن تطبيقه على

المثلث والمربع والخماسي

السداسي الخ

وكذلك الدائرة

**خطوات إضافة صوت sound**

١- اختر المجموعة البرمجية sound

٢- اختر الامر Play sound

