

## شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج العمانية



## حل أنشطة الدرس العاشر التكرار

[موقع المناهج](#) ⇨ [المناهج العمانية](#) ⇨ [الصف الثاني](#) ⇨ [حاسوب](#) ⇨ [الفصل الثاني](#) ⇨ [الملف](#)

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 12:58:49 2023-04-15

## التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثاني



## روابط مواد الصف الثاني على تلغرام

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

## المزيد من الملفات بحسب الصف الثاني والمادة حاسوب في الفصل الثاني

<a href="#">حل أنشطة المشروع</a>	1
<a href="#">حل أنشطة الدرس الثالث عشر لتدريب على التحكم في ظهور الكائن</a>	2
<a href="#">حل أنشطة الدرس الثاني عشر التحكم في ظهور كائن</a>	3
<a href="#">حل أنشطة الدرس الحادي عشر لتدريب على التكرار</a>	4
<a href="#">حل أنشطة الدرس العاشر التكرار</a>	5



## الدرس 10: التكرار

## الوحدة 1

اليوم والتاريخ	الحصة	الشعبة	أرقام الأهداف / المخرجات

### وصف الدرس

يهدف الدرس إلى تعريف التلاميذ مفهوم التكرار في البرمجة، ووظيفة لبنتي التكرار (Repeat) والتكرار باستمرار (Repeat Forever) وكيفية استخدامهما في البرنامج.

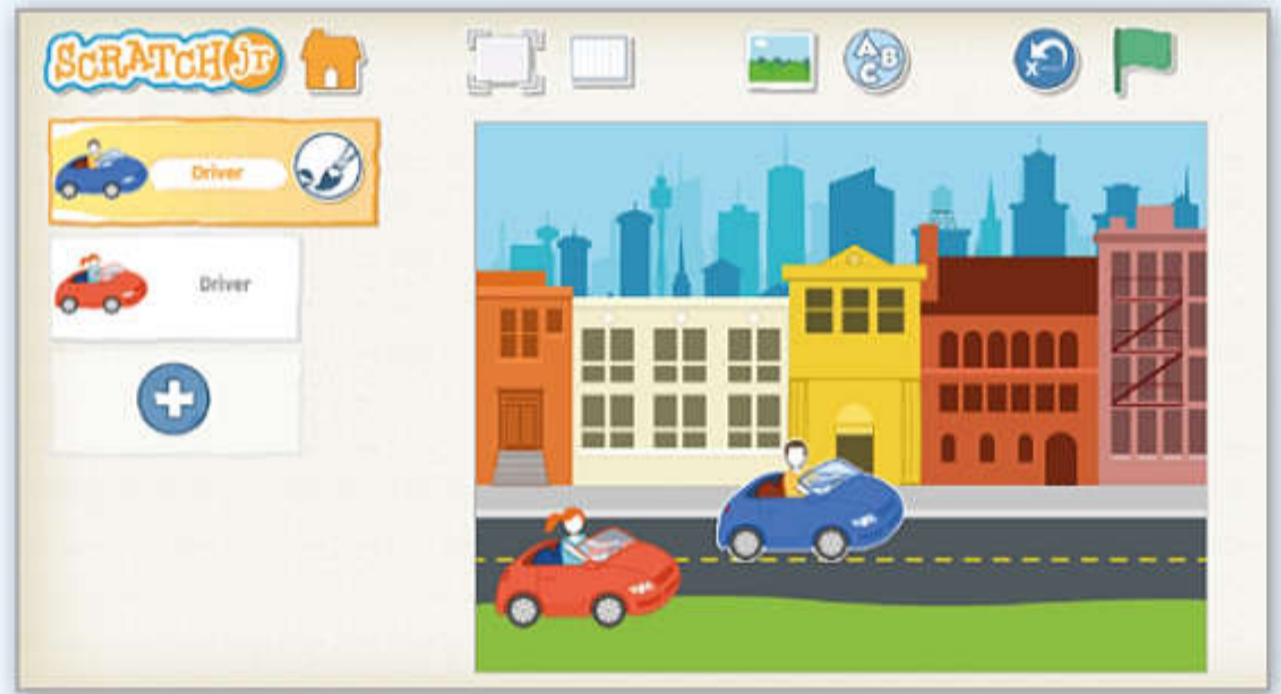
### أهداف الدرس / المخرجات

1. التعرف إلى مفهوم التكرار.
2. التعامل مع لبنات التكرار.

1 أنشئ لعبة من خيالك.

1

هذه  
لعبة سباق  
السيارات التي  
أنشأتها.



**تلميح:** خلال هذا التدريب تابع تقدم التلاميذ أثناء إنشاء مشروعاتهم، وقدم لهم الدعم والمساعدة وذكرهم بالخطوات عند الحاجة. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا النشاط إثرائياً، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.