

شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج العمانية



## حل أنشطة الدرس الأول كيفية البرمجة

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

## 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 1: كيفية البرمجة

## الوحدة 1

اليوم والتاريخ	الحصة	الشعبة	أرقام الأهداف / المخرجات

### وصف الدرس

يهدف الدرس إلى تعريف التلاميذ الطريقة التي يتبع بها الحاسوب التعليمات، بالإضافة إلى مفهوم البرنامج، ومفهوم المقطع البرمجي.

### أهداف الدرس / المخرجات

1. اتباع التعليمات لإنشاء برنامج.
2. التعرف إلى مفهوم البرنامج.
3. تعريف المقطع البرمجي.
4. إعطاء تعليمات واضحة ومتسلسلة.

حَرِّكِ الرَّبُوبَاتِ نَحْوَ الزُّهْرَةِ.

1

أَكْمِلِ الخُطُواتِ الآتِيَةَ:

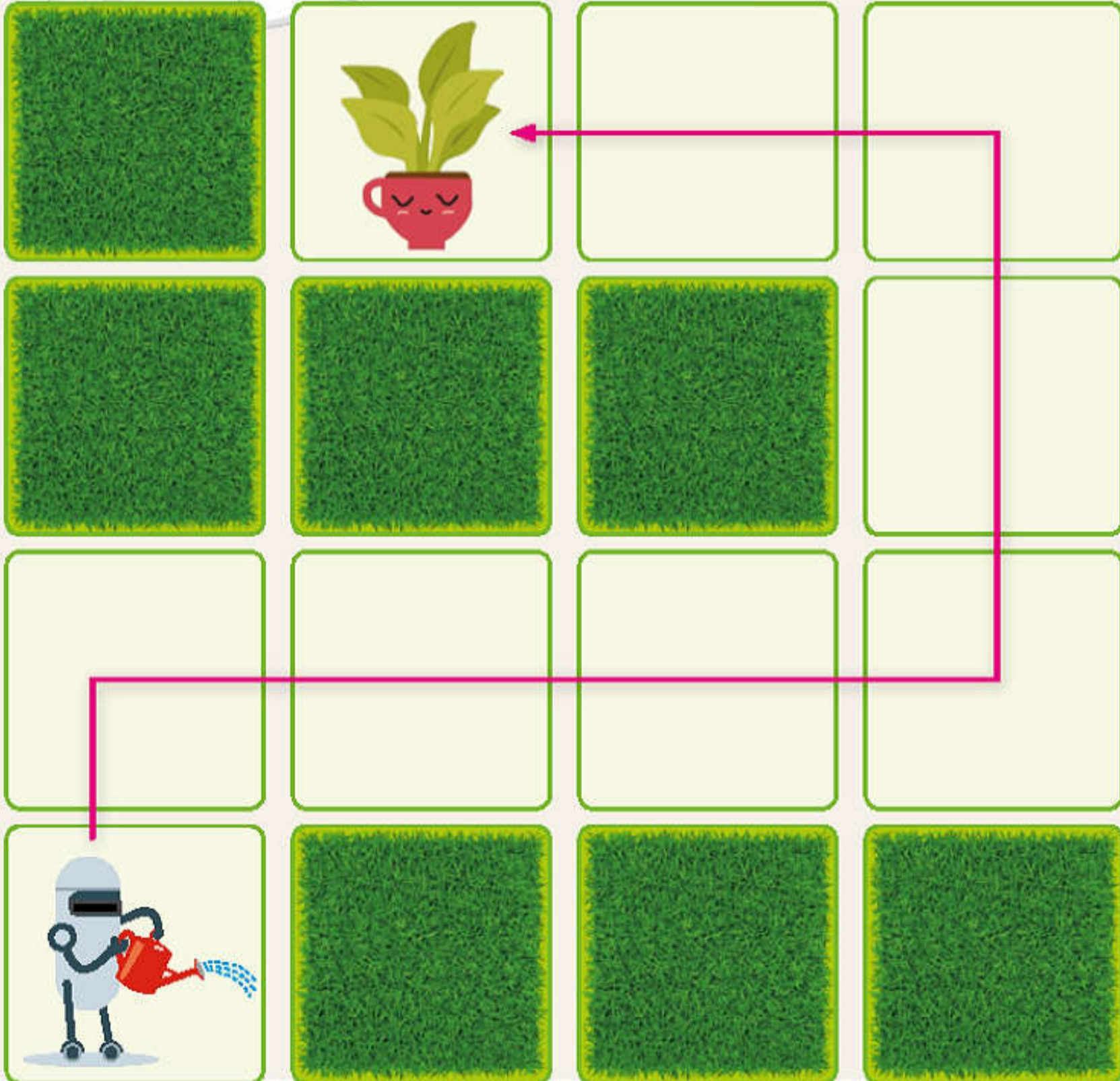
1 تَحَرَّكِ خُطْوَةً إِلَى أَعْلَى.

2 تَحَرَّكِ ثَلَاثَ خُطُواتِ إِلَى جِهَةِ الِيَمِينِ.

3 تَحَرَّكِ خُطُوتَيْنِ إِلَى أَعْلَى.

4 تَحَرَّكِ خُطُوتَيْنِ إِلَى جِهَةِ الِيسَارِ.

ارْسُمِ الأَسْهُمَ المُناسِبَةَ.



2

اعْمَلْ ضَمْنَ مَجْمُوعَتِكَ عَلَى الْآتِي:

تَحْدِيدِ نُقْطَةِ بَدَايَةِ وَنُقْطَةِ نِهَايَةِ فِي الصَّفِّ.

إِنْشَاءِ تَعْلِيمَاتٍ لِاتِّبَاعِ الْمَسَارِ بَيْنَ النُّقْطَتَيْنِ.

تَوْجِيهِ أَحَدِ زَمَلَائِكَ فِي الصَّفِّ لِلْوُصُولِ إِلَى نُقْطَةِ النِّهَايَةِ.

**تلميح:** في هذا التدريب تأكد من فهم التلاميذ لما يتعين عليهم القيام به لتنفيذ المهمة واطلب منهم العمل كفريق.