شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج العمانية

حل أنشطة الدرس الرابع طرق تشغيل البرنامج

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 2023-04-15 11:42:10

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثاني

روابط مواد الصف الثاني على تلغرام

التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات

المزيد من الملفات بحسب الصف الثاني والمادة حاسوب في الفصل الثاني

1	حل أنشطة المشروع
2	حل أنشطة الدرس الثالث عشر لنتدرب على التحكم في ظهور الكائن
3	حل أنشطة الدرس الثاني عشر التحكم في ظهور كائن
4	حل أنشطة الدرس الحادي عشر لنتدرب على التكرار
5	حل أنشطة الدرس العاشر التكرار

الدرس 4: طرق تشغيل البرنامج

1

اليوم والتاريخ						
الحصة						
الشعبة						
أرقام الأهداف / المخرجات						

وصف الدرس

يهدف الدرس إلى تعريف التلاميذ كيفية تفعيل المقاطع البرمجية باستخدام لبنات التشغيل (Trigger) المختلفة في تطبيق ScratchJr.

أهداف الدرس / المخرجات

1. التعامل مع لبنات التشغيل لتفعيل مقطع برمجي.
2. التمييز بين لبنتي التشغيل ابدأ عند النقر وابدأ عند الاصطدام.

المصطلحات

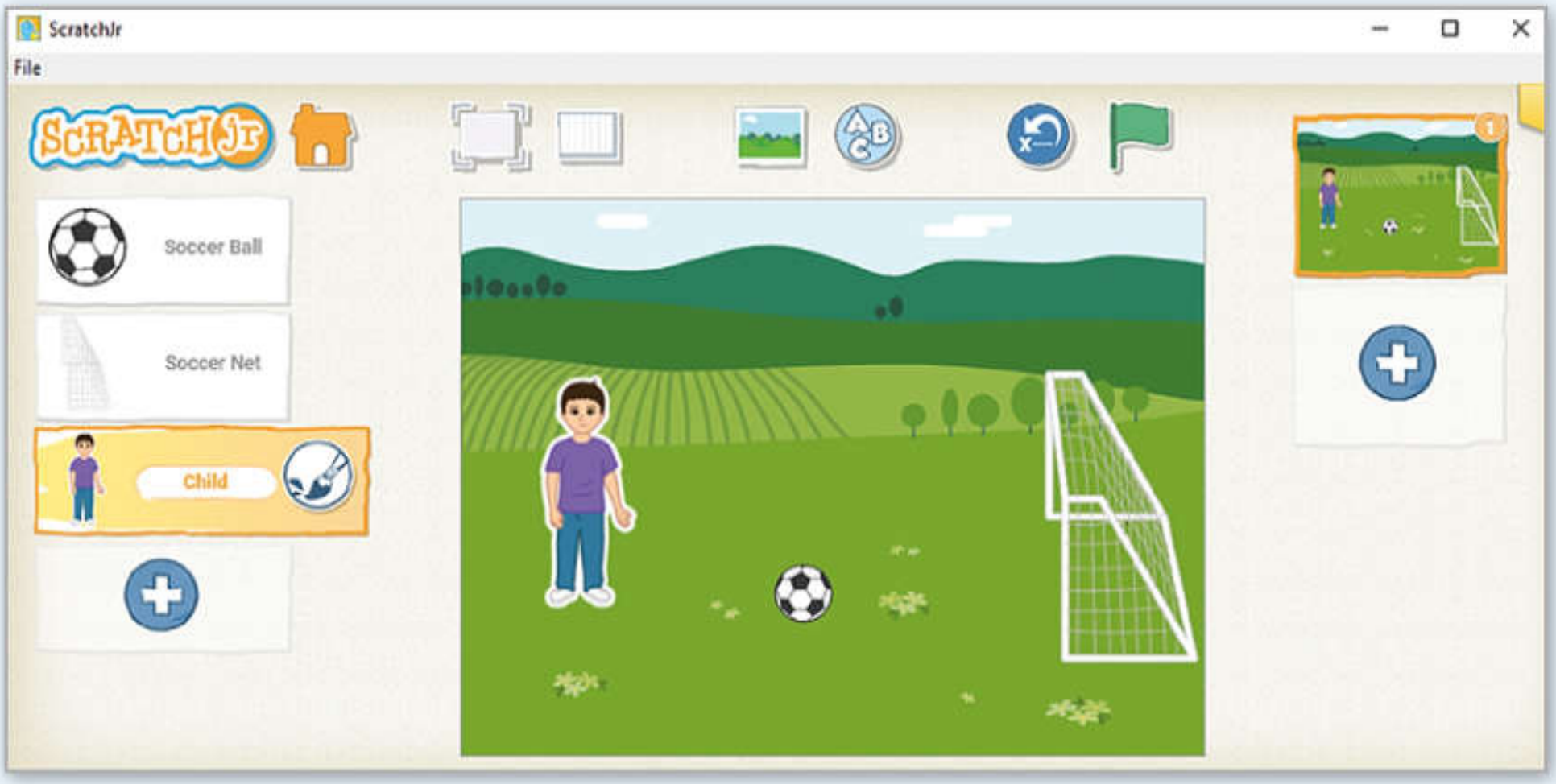
اللغة العربية	اللغة الإنجليزية
ابدأ عند النقر	Start on Tap
ابدأ عند الاصطدام	Start on Bump
مقطع برمجي	Script
التشغيل	Trigger
كائن	Object

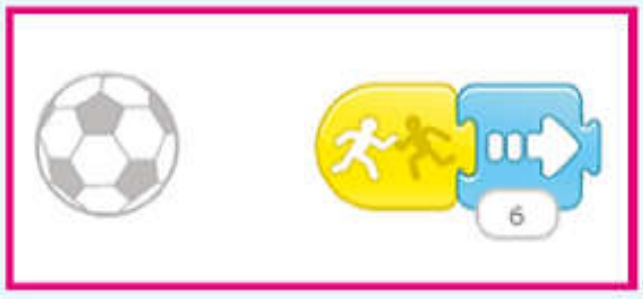
الإجابات النموذجية للتدريبات

1 أُنْشِئ الْبَرْنامَجَ الآتِيَ:

عِنْدَ النَّقْرِ عَلى كائِنِ الْوَلَدِ، سَيَتَحَرَّكُ نَحْوَ الْكُرَةِ.

عِنْدَما يَصْطَدِمُ الْوَلَدُ بِالْكُرَةِ سَتَتَحَرَّكُ نَحْوَ الْمَرْمَى.





تلميح: في هذا التدريب تأكد من فهم التلاميذ للمقطع البرمجي الصحيح الخاص بكل كائن، ثم ووجههم للقيام بتفعيل واختبار المقاطع البرمجية إلى أن تعمل بشكل صحيح. في حال عدم توفر الوقت، يمكنك اعتبار هذا النشاط إثرائيًا، ويمكن توجيه التلاميذ إلى تنفيذه خارج وقت الحصة.