تم تحميل وعرض المادة من منصة

حقيبتي
www.haqibati.net

منصة حقيبتي التعليمية

منصـــة حقيبتي هو موقع تعليمي يعمـل على تســـهيـل العملية التعليمية بطريقة بســـيطة وســـهلة وتوفير كل ما يحتاجه المعلم والطالب لكافة الصـــفوف الدراســـية كما يحتوي الموقع على حلول جميع المواد مع الشروح المتنوعة للمعلمين.

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم
Ministry of Education

قررت وزارة التعليم تدريس
هذا الكتاب وطبعه على نفقتها

المهارات الرقمية

الصف الرابع الابتدائي

الفصول الدراسية الثلاثة

طبعة 1445 - 2023

يُوزع مجّاناً ولا يُباع

ⓒ وزارة التعليم ، ١٤٤٤ هـ

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر
وزارة التعليم
المهارات الرقمية – الصف الرابع الابتدائي – الفصول الدراسية الثلاثة . / وزارة التعليم . – الرياض، ١٤٤٤ هـ
٣١٣ ص ؛ ٢١ x ٢٥,٥ سم
ردمك : ٩ – ٤٢١ – ٥١١ – ٦٠٣ – ٩٧٨
١ ـ الحواسيب ـ تعليم ٢ ـ التعليم الابتدائي ـ السعودية ـ كتب دراسية أ. العنوان
ديوي ٠٠٤,٠٧ ١٤٤٤ / ٨٦٢٢

رقم الإيداع : ١٤٤٤ / ٨٦٢٢
ردمك : ٩ - ٤٢١ - ٥١١ - ٦٠٣ - ٩٧٨

www.moe.gov.sa

مواد إثرائية وداعمة على "منصة عين الإثرائية"

ien.edu.sa

أعزاءنا المعلمين والمعلمات، والطلاب والطالبات، وأولياء الأمور، وكل مهتم بالتربية والتعليم:
يسعدنا تواصلكم؛ لتطوير الكتاب المدرسي، ومقترحاتكم محل اهتمامنا.

fb.ien.edu.sa

الناشر: شركة تطوير للخدمات التعليمية

تم النشر بموجب اتفاقية خاصة بين شركة Binary Logic SA وشركة تطوير للخدمات التعليمية
(عقد رقم 2021/0010) للاستخدام في المملكة العربية السعودية

حقوق النشر © Binary Logic SA 2023

جميع الحقوق محفوظة. لا يجوز نسخ أي جزء من هذا المنشور أو تخزينه في أنظمة استرجاع البيانات أو نقله بأي شكل أو بأي وسيلة إلكترونية أو ميكانيكية أو بالنسخ الضوئي أو التسجيل أو غير ذلك دون إذن كتابي من الناشرين.

يُرجى ملاحظة ما يلي: يحتوي هذا الكتاب على روابط إلى مواقع إلكترونية لا تُدار من قبل شركة Binary Logic. ورغم أنَّ شركة Binary Logic تبذل قصارى جهدها لضمان دقة هذه الروابط وحداثتها وملاءمتها، إلا أنها لا تتحمل المسؤولية عن محتوى أي مواقع إلكترونية خارجية.

إشعار بالعلامات التجارية: أسماء المنتجات أو الشركات المذكورة هنا قد تكون علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجَّلة وتُستخدم فقط بغرض التعريف والتوضيح وليس هناك أي نية لانتهاك الحقوق. تنفي شركة Binary Logic وجود أي ارتباط أو رعاية أو تأييد من جانب مالكي العلامات التجارية المعنيين. تُعد Microsoft و Windows و Windows Live و Outlook و Access و Excel و PowerPoint و OneNote و Skype و OneDrive و Bing و Edge و Internet Explorer و Teams و Visual Studio Code و MakeCode و Office 365 علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجَّلة لشركة Microsoft Corporation. وتُعد Google و Gmail و Chrome و Google Docs و Google Drive و Google Maps و Android و YouTube علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجَّلة لشركة Google Inc. وتُعد Apple و iPad و iPhone و Pages و Numbers و Keynote و iCloud و Safari علامات تجارية مُسجَّلة لشركة Apple Inc. وتُعد LibreOffice علامة تجارية مُسجَّلة لشركة Document Foundation. وتُعد Facebook و Messenger و Instagram و WhatsApp علامات تجارية تمتلكها شركة Facebook والشركات التابعة لها. وتُعد Twitter علامة تجارية لشركة Twitter، Inc. يعد اسم Scratch وشعار Scratch و Scratch Cat علامات تجارية لفريق Scratch. تعد "Python" وشعارات Python علامات تجارية أو علامات تجارية مسجلة لشركة Python Software Foundation.
micro: bit وشعار micro: bit هما علامتان تجاريتان لمؤسسة Micro: bit التعليمية. Open Roberta هي علامة تجارية مسجلة لـ Fraunhofer IAIS. تُعد VEX و VEX Robotics علامتين تجاريتين أو علامتي خدمة لشركة Innovation First, Inc.

ولا ترعى الشركات أو المنظمات المذكورة أعلاه هذا الكتاب أو تصرح به أو تصادق عليه.

حاول الناشر جاهدا تتبع ملاك الحقوق الفكرية كافة، وإذا كان قد سقط اسم أيٍّ منهم سهوًا فسيكون من دواعي سرور الناشر اتخاذ التدابير اللازمة في أقرب فرصة.

binarylogic

كتاب المهارات الرقمية هو كتاب معد لتعليم المهارات الرقمية للصف الرابع الابتدائي في العام الدراسي 1445 هـ ، ويتوافق الكتاب مع المعايير والأطر الدولية والسياق المحلي، سيزود الطلبة بالمعرفة والمهارات الرقمية اللازمة في القرن الحادي والعشرين. يتضمن الكتاب أنشطة نظرية وعملية مختلفة تقدم بأساليب مبتكرة لإثراء التجربة التعليمية وموضوعات متنوعة وحديثة مثل: مهارات التواصل والعمل الجماعي، حل المشكلات واتخاذ القرار، المواطنة الرقمية والمسؤولية الشخصية والاجتماعية، أمن المعلومات، التفكير الحاسوبي، البرمجة والتحكم بالروبوتات.

بسم الله الرحمن الرحيم

الوحدة الثالثة:
ابدأ البرمجة باستخدام سكراتش

أهلًا بكم

هل تتذكر سكراتش والقطة؟ في الدروس السابقة جعلنا القطة تتحرك وتصدر أصواتًا. في هذه الوحدة ستتعلم المزيد عن اللبنات وتجعل القطة ترسم أشكالًا رائعة. تذكر أن معرفتك بالرياضيات وخيالك هما مفتاحا هذه الوحدة!

أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

> استخدام التكرارات في سكراتش.
> إيقاف البرنامج مؤقتًا لفترة محددة.
> إضافة القلم وامتداد لوحة الألوان في سكراتش.
> إنشاء رسومات ثنائية الأبعاد باستخدام لبنات سكراتش.
> إنشاء نسخة باستخدام لبنة اطبع.

الأدوات

> منصة سكراتش من معهد ماساتشوستس للتقنية (MIT Scratch)

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

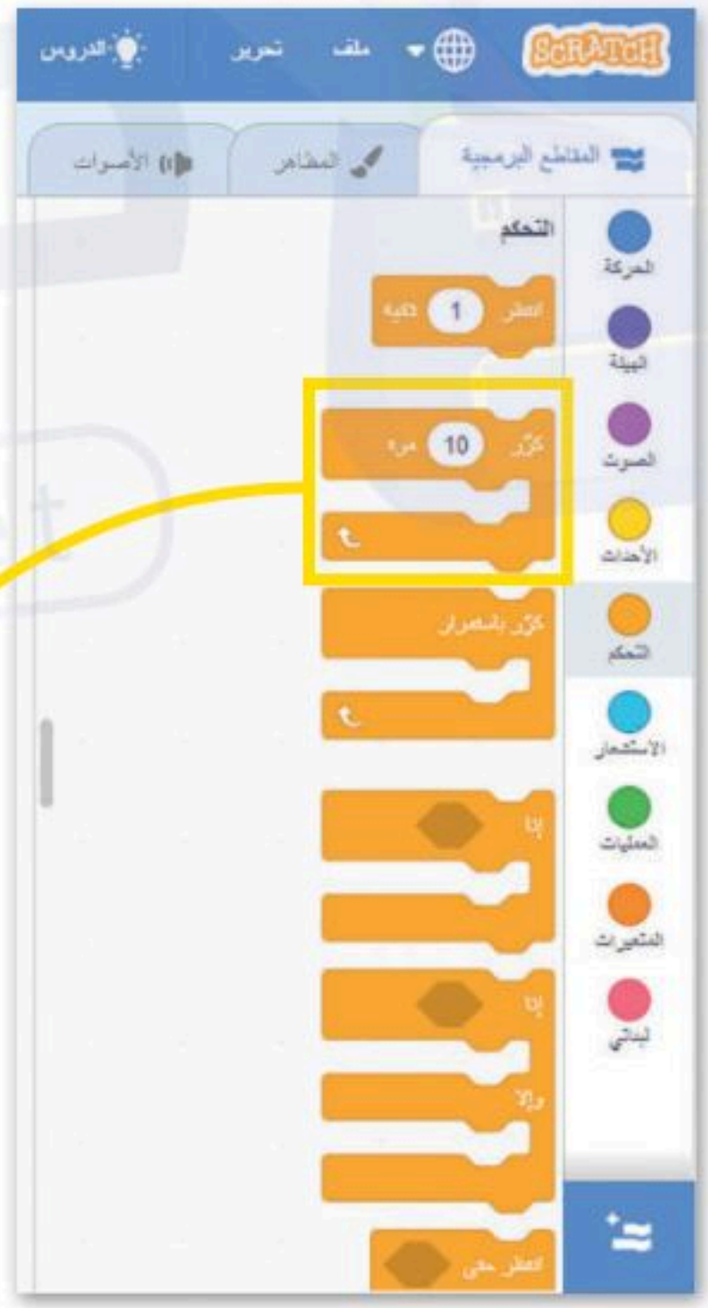
الدرس الأول: التكرارات في سكراتش (Scratch)

تُنفذ البرامج التي أنشأتَها حتى الآن الأوامر بالتتابع واحدًا تلو الآخر. أحيانًا تطلب من الحاسب أن يكرر نفس الأوامر البرمجية عدة مرات. تسمح لك التكرارات بإعادة تنفيذ نفس الأوامر بدلًا من إعادة كتابتها وتكرارها. يدعم **سكراتش** ثلاثة أنواع من التكرارات: **كرّر، كرّر باستمرار، وكرّر حتى**. في هذا الدرس ستستخدم لَبِنة **كرّر**.

لبنة كرّر

يُستخدم هذا النوع من التكرارات عندما تريد تنفيذ مجموعة من الأوامر لعدد معين من المرات.

يكون عدد التكرارات معروفًا من بداية البرمجة، القيمة الافتراضية للبنة كرّر هي "10". ويمكن العثور على لبنة **كرّر** في فئة لبنات **التحكم**.



يجب إضافة اللبنات التي تريد تكرارها داخل لَبِنة كرّر.

لإنشاء برنامج باستخدام لَبِنة **كرّر**:

> أضف لبنة **عند نقر (العلم الأخضر)** من فئة لَبِنات **الأحداث**. 1

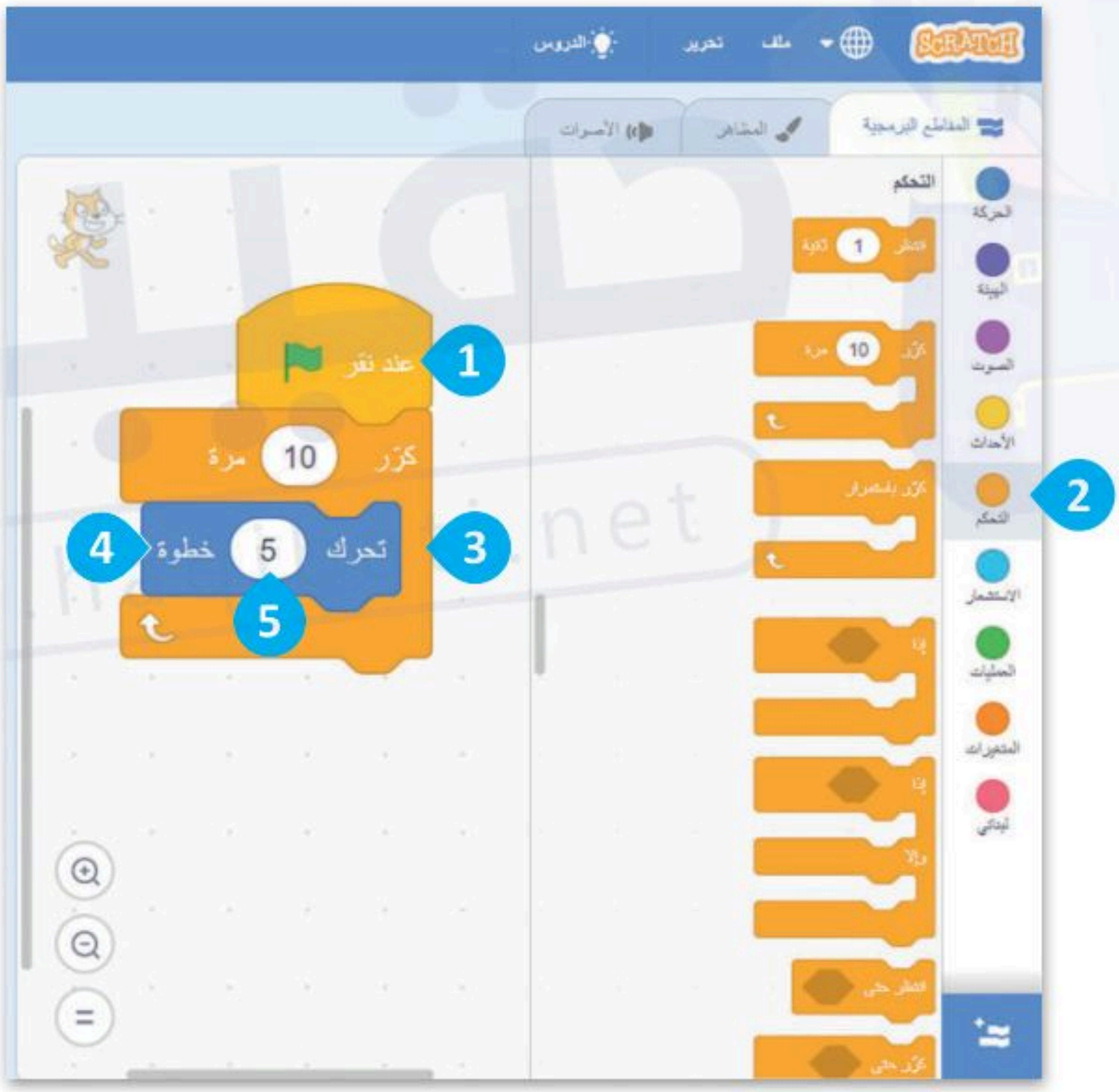
> اضغط على فئة لبنات **التحكم**. 2

> اسحب وأفلت لبنة **كرّر** إلى منطقة البرمجة. 3

> ضع لبنة **التحرك 10 خطوات** من فئة لبنات **الحركة** داخل لبنة **كرّر**. 4

> اضبط الخطوات إلى 5. 5

البرنامج التالي يجعل القطة تتحرك 5 خطوات 10 مرات.



معلومة

يسمّى التكرار المستخدم لعدد محدد من المرات: التكرار الثابت.

أضف اللبنات التالية ثم شغّل البرنامج. هل كررت القطة "مرحبا!"خمس مرات؟

لم تكرر القطة "مرحبا!" خمس مرات لأنه لا يوجد إيقاف لتنفيذ عملية التكرار. إن اللبنة التي ستساعدك على حل هذه المشكلة هي لبنة **انتظر ( ) ثانية.**

لَبِنة انتظر ( ) ثانية

توقف لَبنة **انتظر( ) ثانية** البرنامج عن العمل لمدة محددة من الثواني. يمكنك العثور على لبنة **انتظر ( ) ثانية** في فئة لبنات التحكم.

أضف لبنة **انتظر ( ) ثانية،** هل تلاحظ الاختلاف؟

اضغط لتغيير عدد الثواني التي تريد فيها إيقاف البرنامج عن العمل.

جمع اللبنات

ستتعلم كيفية جمع اللبنات التي تعلمتها حتى الآن من أجل إنشاء قصة صغيرة.

لإنشاء مقطع برمجي باستخدام لَبِنة **كرّر**:

> أضف لبنة **عند نقر (العلم الأخضر)** من فئة لبنات **الأحداث**. 1

> من فئة لبنات **التحكم**، اسحب لبنة **كرّر** وأفلتها في منطقة المقطع البرمجي واضبط عدد التكرارات حتى **3** مرات. 2

> ضع لبنة **التحرك 10 خطوات** من فئة لبنات **الحركة** داخل لبنات **كرّر**، واضبط عدد الخطوات إلى **100**. 3

> أضف لبنة **تشغيل الصوت حتى انتهائه**، من فئة لبنات **الصوت** واضبط الصوت على "**Door Ceack**". 4

> من فئة لبنات **التحكم**، اسحب لبنة **انتظر** وأفلتها. 5

> من فئة لبنات **الهيئة**، اسحب لبنة **قل** وأفلتها واكتب في المربع عبارة "هل يوجد أحد هنا؟". 6

المقطع البرمجي التالي يجعل القطة تتحرك وتتحدث بنفس الطريقة 3 مرات.

اختر خلفية "Castle 3" من مكتبة الخلفية.

لنطبق معًا

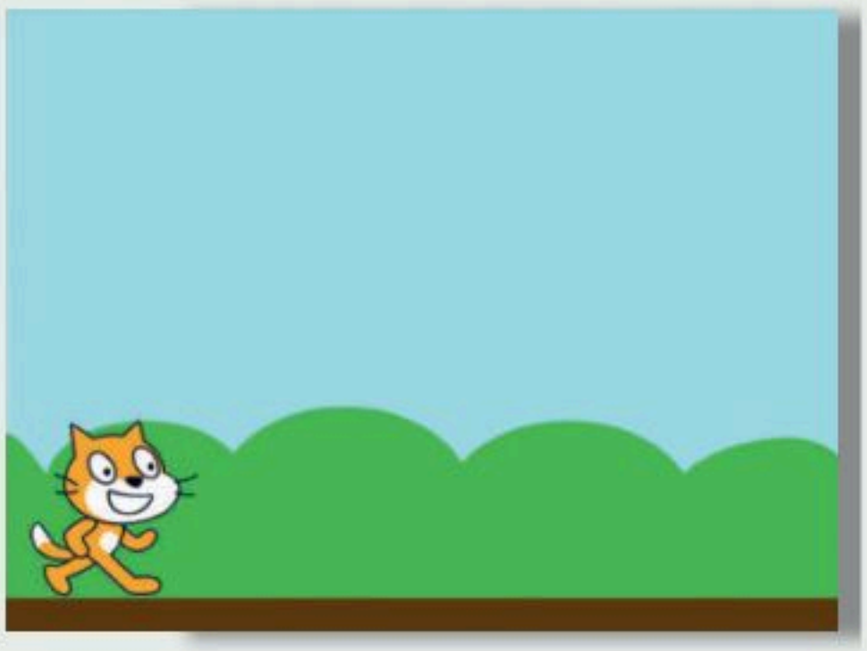
تدريب 1

عدد التكرارات

ضع الرقم المناسب في لَبِنة كرّر، وذلك لجعل الكائن يصل لحافة المنصة.

تدريب 2

أنشئ مشروعًا



أنشئ مشروعًا جديدًا:

- أضف الخلفية المناسبة.
- ما اسم الخلفية؟

اسم الخلفية السماء الزرقاء (Blue Sky)

- اسحب القطة إلى الجانب الأيسر من المنصة.
- اجعل القطة تتحرك وتتكلم "5" مرات.
- احفظ المشروع باسم: «قطة تمشي».

تدريب 3

خطأ في التكرار

من خلال البرنامج التالي اجعل الكائن يُشكل مربعًا أثناء حركته، هناك خطأ ما في البرنامج. هل يمكنك العثور عليه وتصحيحه؟

هل يمكنك رسم المربع الذي سارت عليه القطة؟

تدريب 4

الأحداث المتكررة

أنشئ مشروعًا جديدًا عن طريق مقطع برمجي ليجعل القطة تكرّر الأوامر التالية 6 مرات:

- تقول "سأستدير إلى اليمين".
- تستدير إلى اليمين.
- تقول "سأستدير إلى اليسار".
- تستدير إلى اليسار.
- احفظ مشروعك باسم "كيفية الاستدارة".

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الثاني: الرسم بواسطة سكراتش

إضافة القلم في سكراتش

يمكنك في سكراتش استخدام الكائن للرسم. ستجعل الكائن الآن يرسم شكلًا أثناء حركته. لبدء الرسم في سكراتش يجب عليك إضافة مُلحق **القلم**.

لإضافة مُلحق **القلم**:

> اضغط على **إضافة مُلحق** من علامة تبويب **المقاطع البرمجية**. 1

> اختر مُلحق **القلم**. 2

> ستضاف فئة **القلم** مع لبناتها إلى علامة تبويب **المقاطع البرمجية**. 3

أداة القلم

عند استخدام أداة **القلم**، يترك الكائن أثرًا عند انتقاله من مكان إلى آخر عبر المنصة. يمكن للكائن رسم النقاط والخطوط، والأشكال، وكذلك العديد من الرسومات الأخرى على المنصة. يمكن العثور على جميع اللَبِنات المتعلقة **بالقلم** في فئة لَبِنات **القلم**.

لرسم خط:

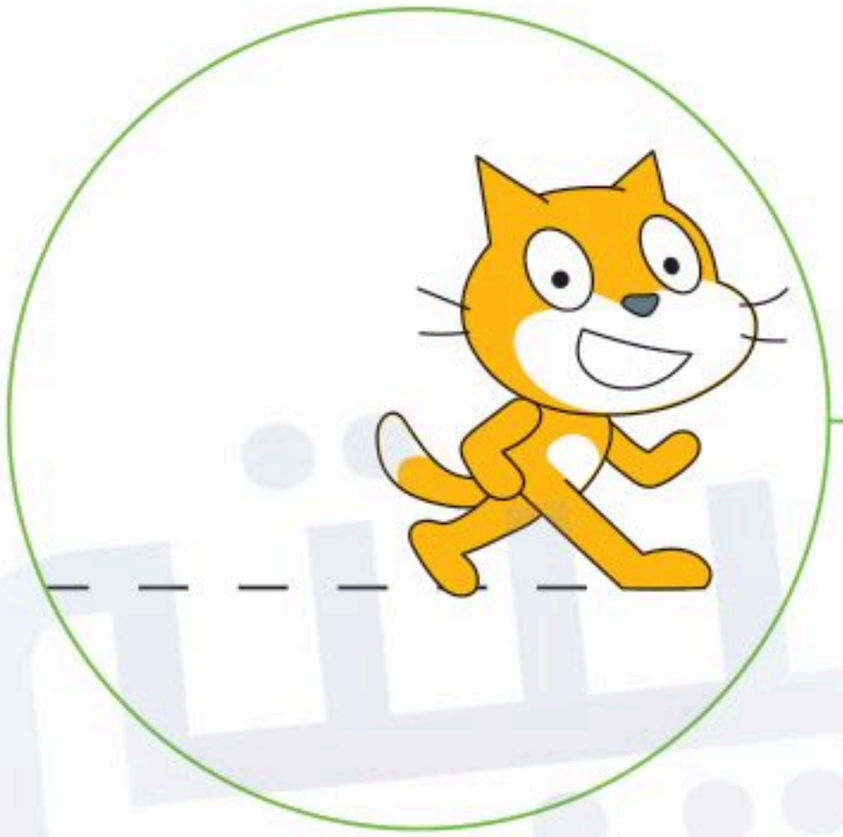
> أضف لَبِنة **عند نقر (العلم الأخضر)** من فئة لَبِنات **الأحداث**. 1

> اضغط على فئة لبنات **القلم**. 2

> اسحب وأفلت لبنة **أنزل القلم**. 3

> اسحب وأفلت لبنة **التحرك 10 خطوات** من فئة لبنات **الحركة** واضبط عدد الخطوات إلى **150**. 4

في المقطع البرمجي التالي ستلاحظ أن لَبِنات رفع القلم وإنزاله استخدمت بالتناوب. إن استخدام اللَبِنات بهذه الطريقة يجعل الكائن يرسم خطًّا متقطعًا.



لبنة مسح الكل

تمسح لَبنة **مسح الكل** المنصة بأكملها، بحيث تحذف كل ما رُسِم على المنصة، وإذا أردت تنفيذ الأوامر البرمجية مرة أخرى فإن الرسومات لا تمسح بصورة تلقائية، ولذلك يعتبر استخدام اللبنة في بداية البرنامج مفيدًا.

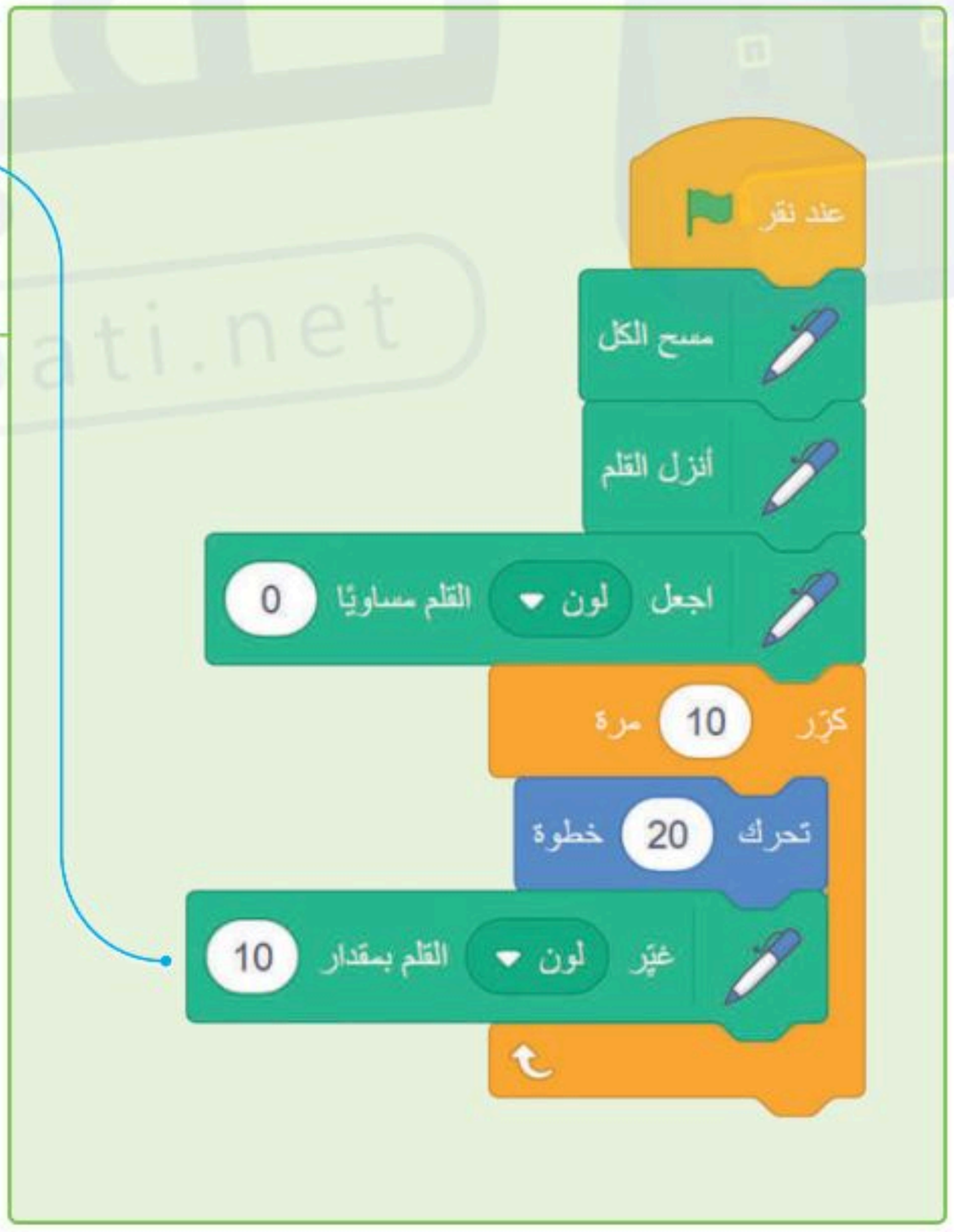
إضافة الألوان إلى رسوماتك

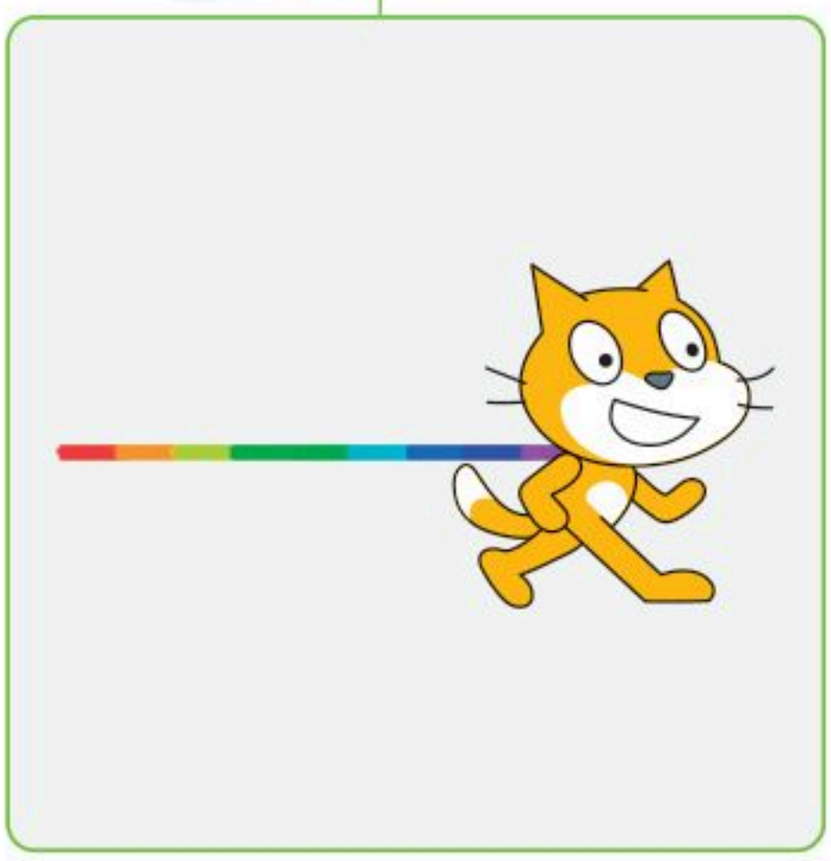
يمكنك تغيير لون القلم من خلال هاتين اللبنتين.

أحمر	برتقالي	أخضر	أزرق
100	10	30	60

يمكنك تغيير لون القلم أثناء عمل البرنامج.

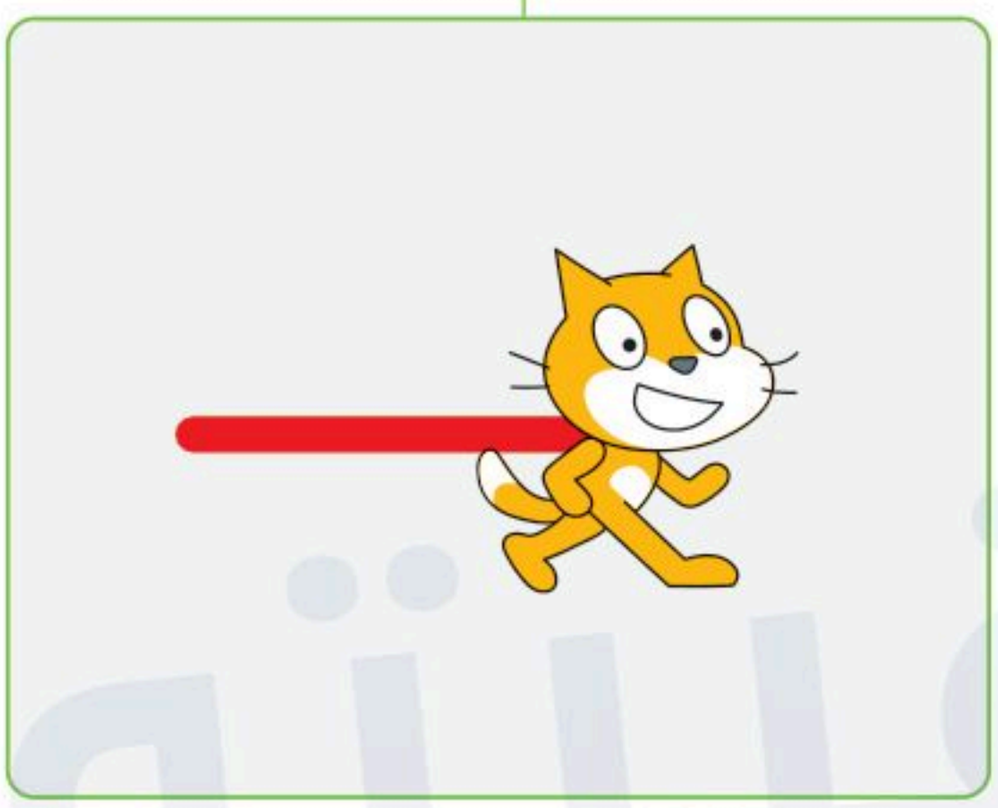
تُغير هذه اللَبِنة لون القلم بمقدار محدد.



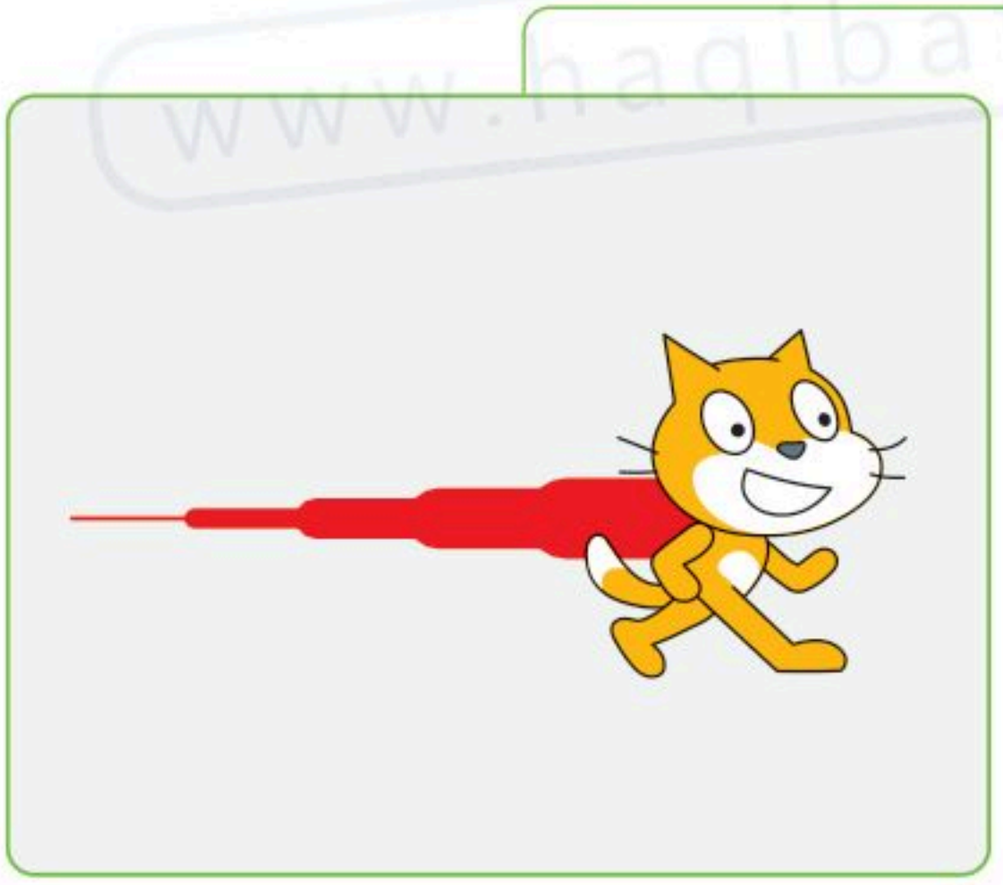


لَبِنة حجم القلم

يمكنك تغيير حجم القلم بواسطة لَبِنة **اجعل حجم القلم مساويًا ( )** والتي تكون قيمتها الصغرى 1، وكلما زادت هذه القيمة كلما أصبح سُمك القلم أعرض.



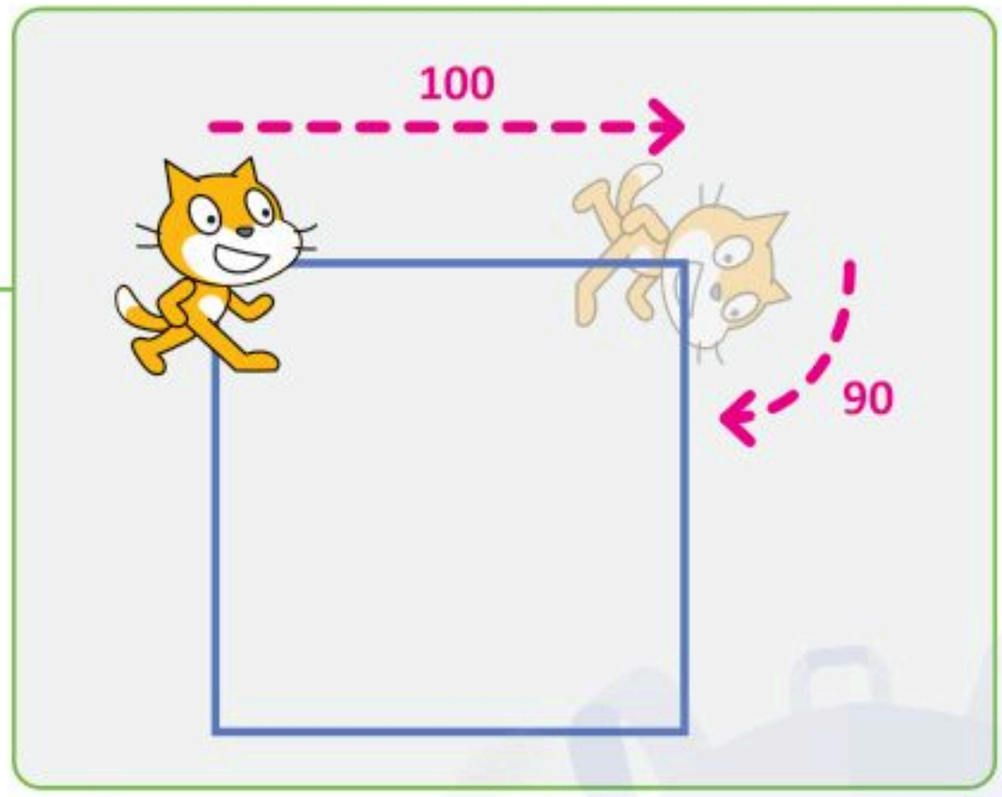
يمكنك تغيير حجم القلم أثناء عمل البرنامج.



تُغير هذه اللَبِنة حجم القلم بمقدار محدد.

رسم الأشكال

يمكنك في سكراتش رسم أي شكل تريده. أنشئ البرنامج التالي ثم شغّله.

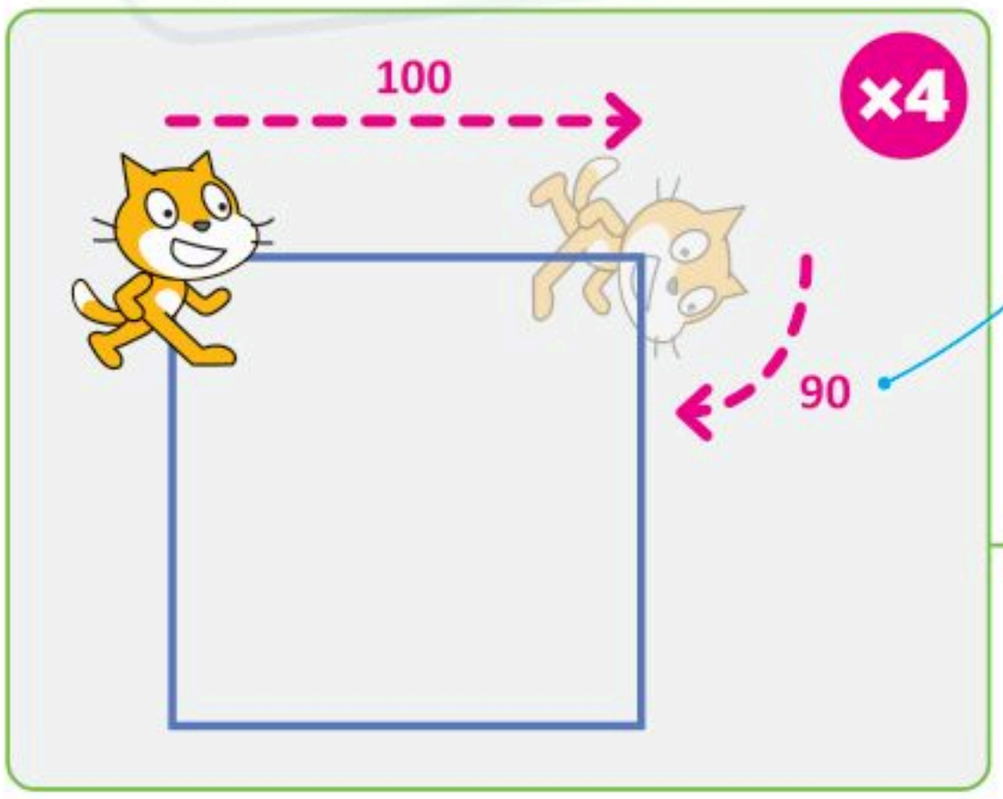


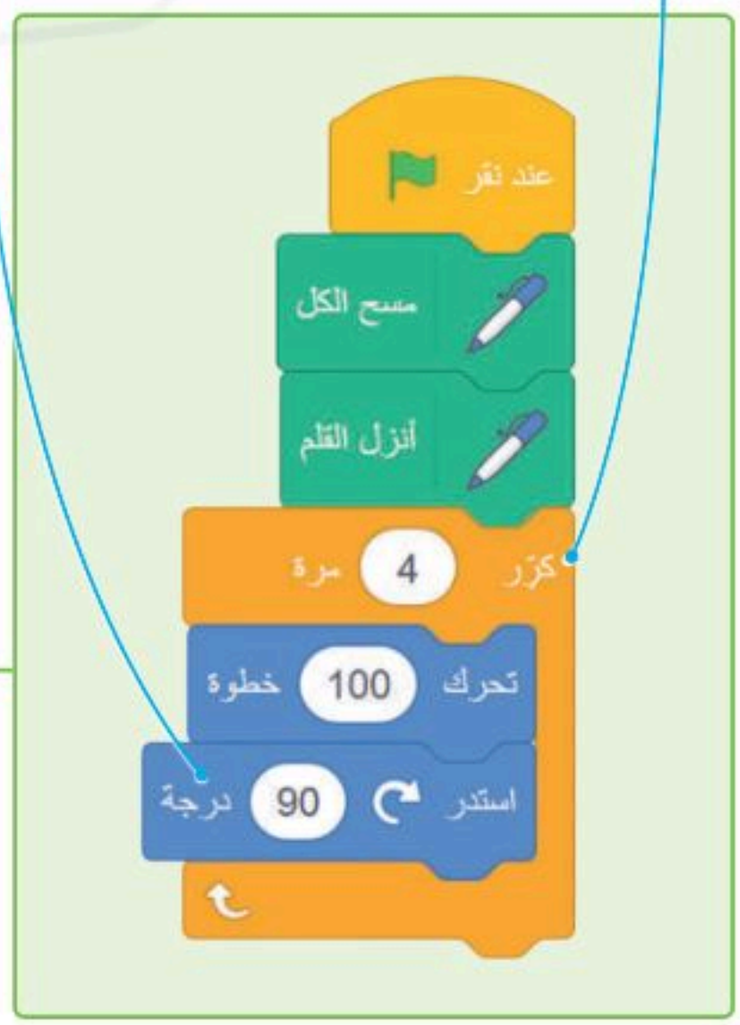
لاحظ أنه تم تكرار لبِنَتَي تحرك ( ) خطوة واستدر ( ) درجة.

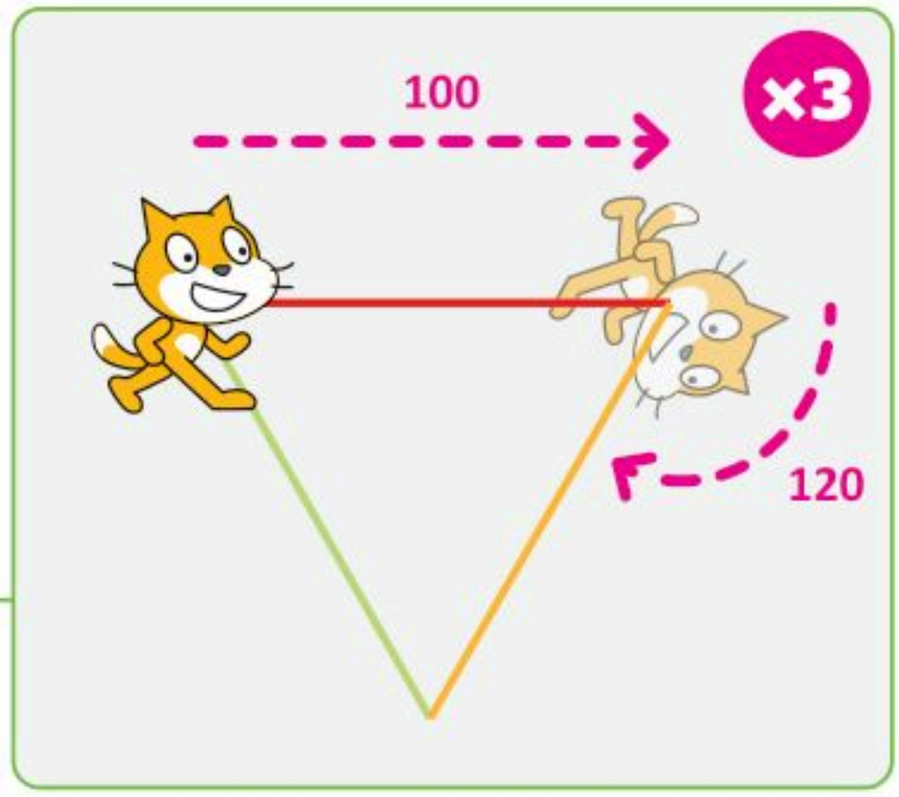
للمربع أربعة أضلاع، لذا علينا تكرار اللبنات أربع مرات.

الاستدارة 90 درجة؛ لأن جميع زوايا المربع قائمة 90 درجة.

حاول رسم الشكل المربع باستخدام لبنة **كرّر** هذه المرة.

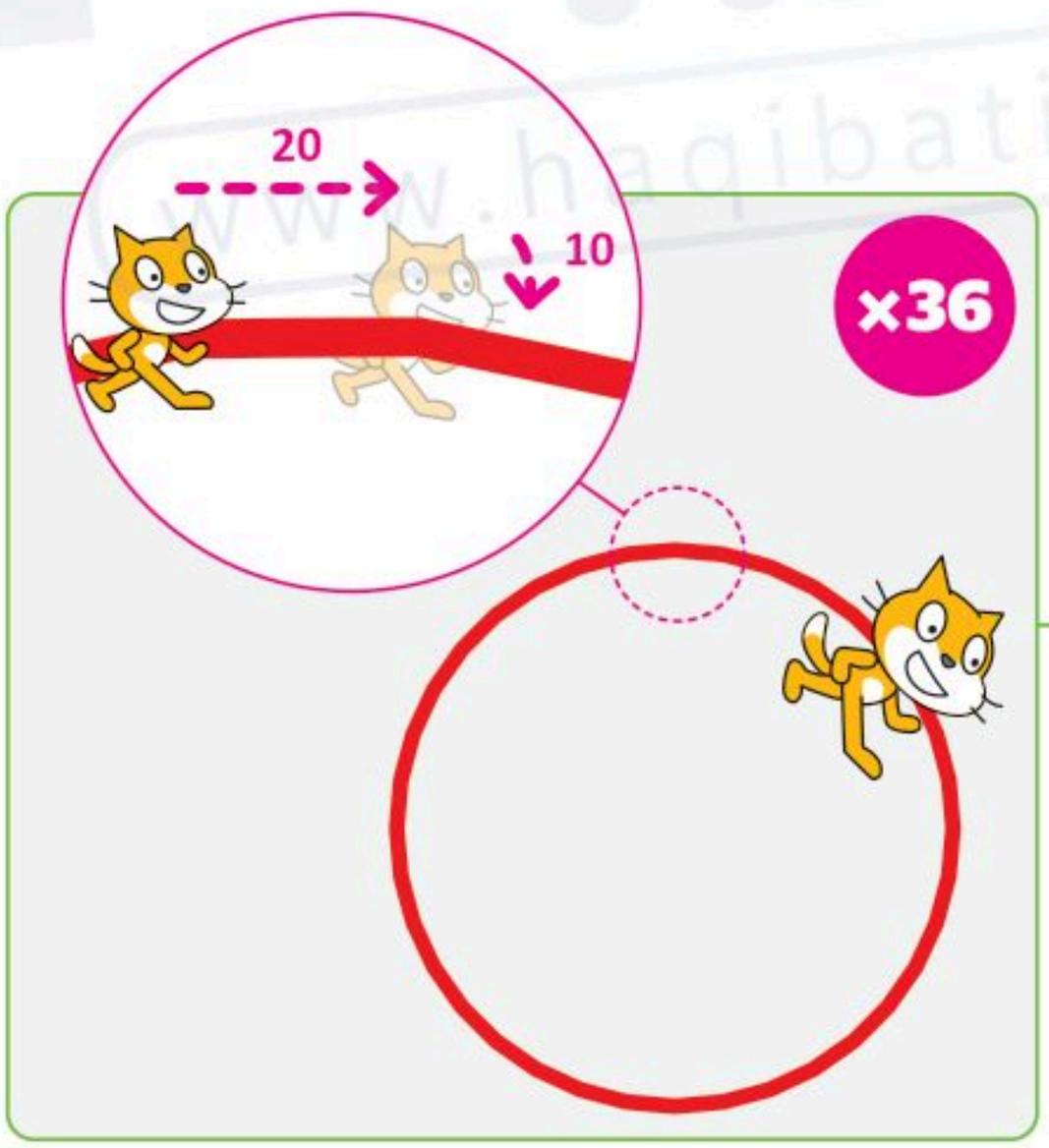






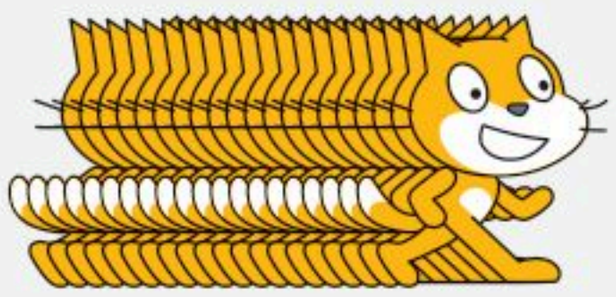
للمثلث ثلاثة أضلاع، لذا علينا تكرار اللبنات ثلاث مرات.

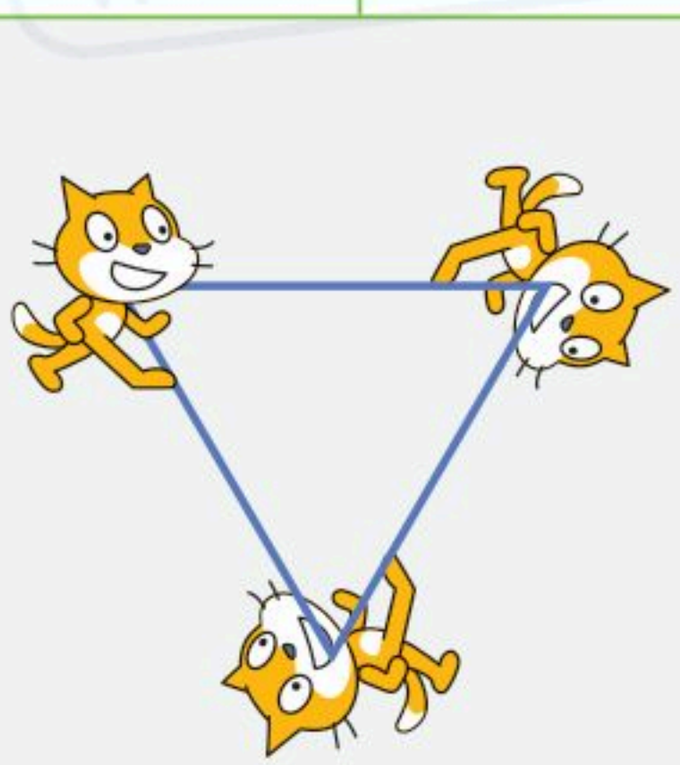
الدائرة ليس لها أضلاع. ومع ذلك، إذا تم تكرار خطوات صغيرة مع استدارات صغيرة عدة مرات، فيمكنك إنشاء شكل أقرب ما يكون إلى الدائرة.



لَبِنة اطبع

عند استخدام هذه اللَبِنة ينشئ الكائن نسخة مشابهة.



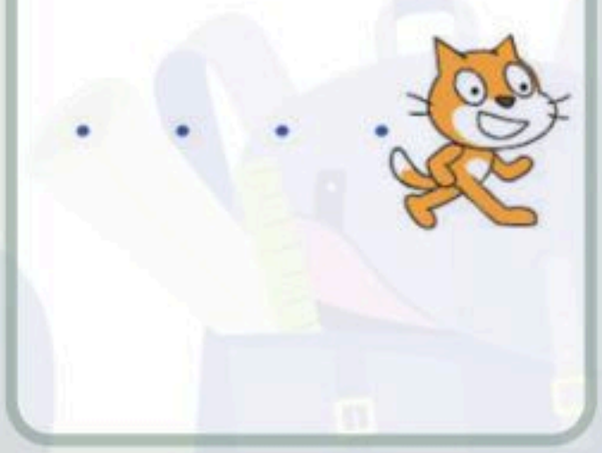


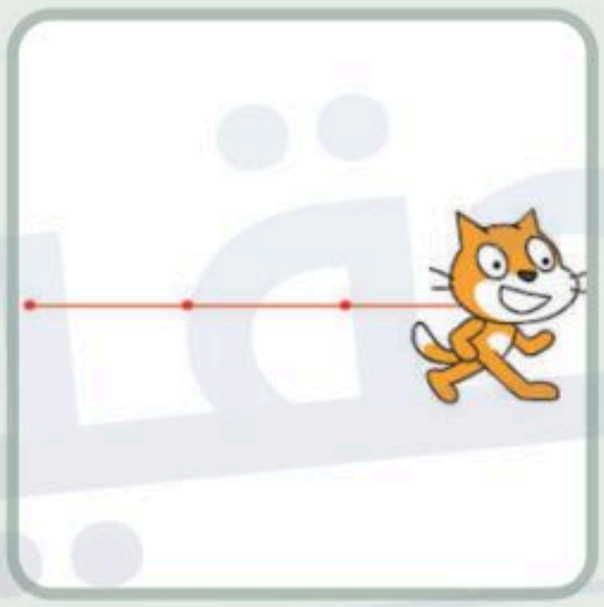
لنطبق معًا

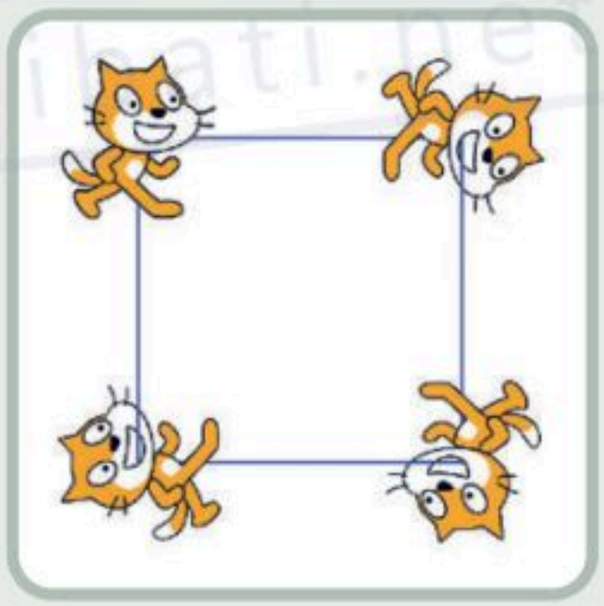
تدريب 1

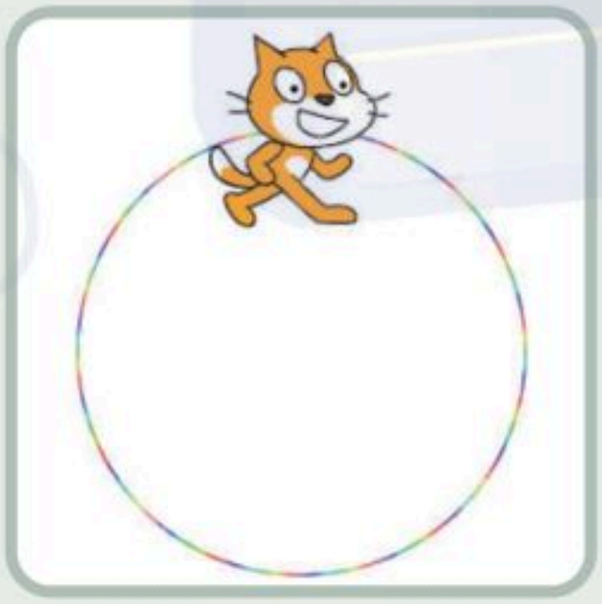
ارسم باستخدام أوامر التكرار

أنشئ المقاطع البرمجية التي ترسم الخطوط والأشكال التالية.









الحل في الصفحة التالية

(1):

عند نقر
مسح الكل
اجعل لون القلم مساويًا
اجعل حجم القلم مساويًا 5
كرّر 5 مرة
أنزل القلم
تحرك 1 خطوة
ارفع القلم
تحرك 50 خطوة

(2):

عند نقر
مسح الكل
اجعل لون القلم مساويًا
أنزل القلم
كرّر 3 مرة
اجعل حجم القلم مساويًا 5
تحرك 1 خطوة
اجعل حجم القلم مساويًا 1
تحرك 80 خطوة

(3):

عند نقر
مسح الكل
اجعل لون القلم مساويًا
اجعل حجم القلم مساويًا 1
أنزل القلم
كرّر 50 مرة
تحرك 10 خطوة
استدر 6 درجة
غيّر حجم القلم بمقدار 2

(4):

عند نقر
مسح الكل
اجعل لون القلم مساويًا
اجعل حجم القلم مساويًا 2
أنزل القلم
كرّر 36 مرة
تحرك 20 خطوة
استدر 10 درجة
غيّر لون القلم بمقدار 10

(5):

عند نقر
مسح الكل
اجعل لون القلم مساويًا
اجعل حجم القلم مساويًا 2
أنزل القلم
كرّر 4 مرة
تحرك 200 خطوة
استدر 90 درجة
اطبع

تدريب 2

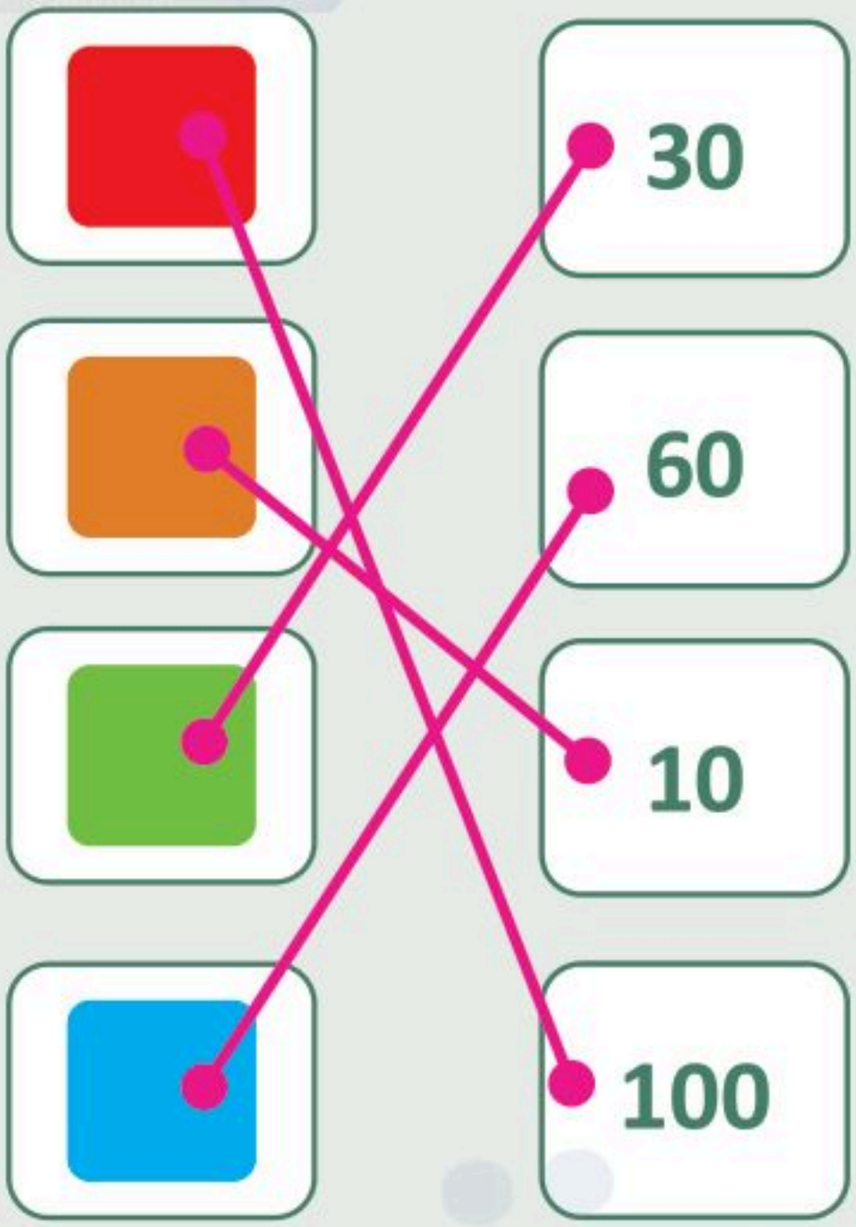
ارسم باستخدام أوامر التكرار

أنشئ برنامجًا يرسم مثلثًا أصفرًا بجوانب متقطعة، ثم احفظ عملك.

تدريب 3

أرقام الألوان

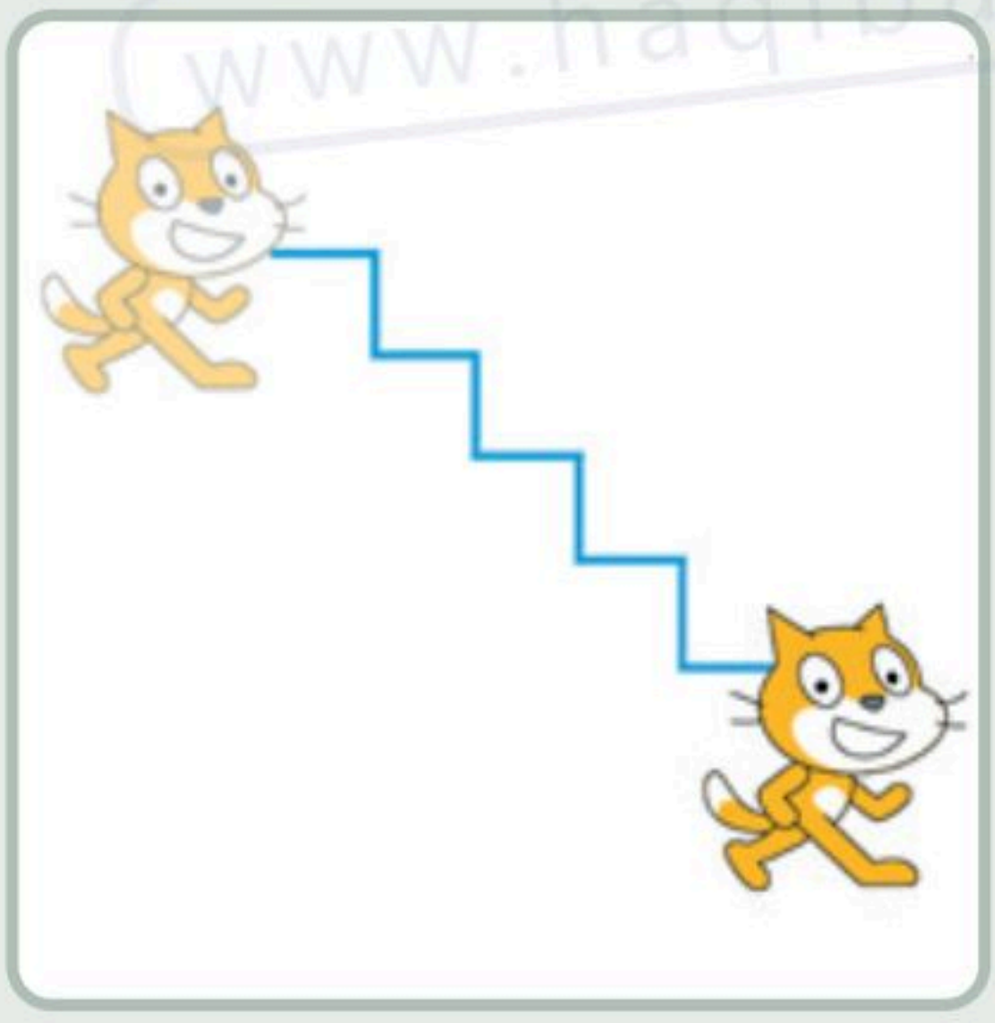
صِل كل لون بالرقم المناسب.



في البداية، ضع القطة في الجزء العلوي الأيسر من الشاشة. ثمّ شغِّل المقطع البرمجي وارسم النتيجة في المربع الأبيض.

تدريب 4

لبنة القلم والتكرارات

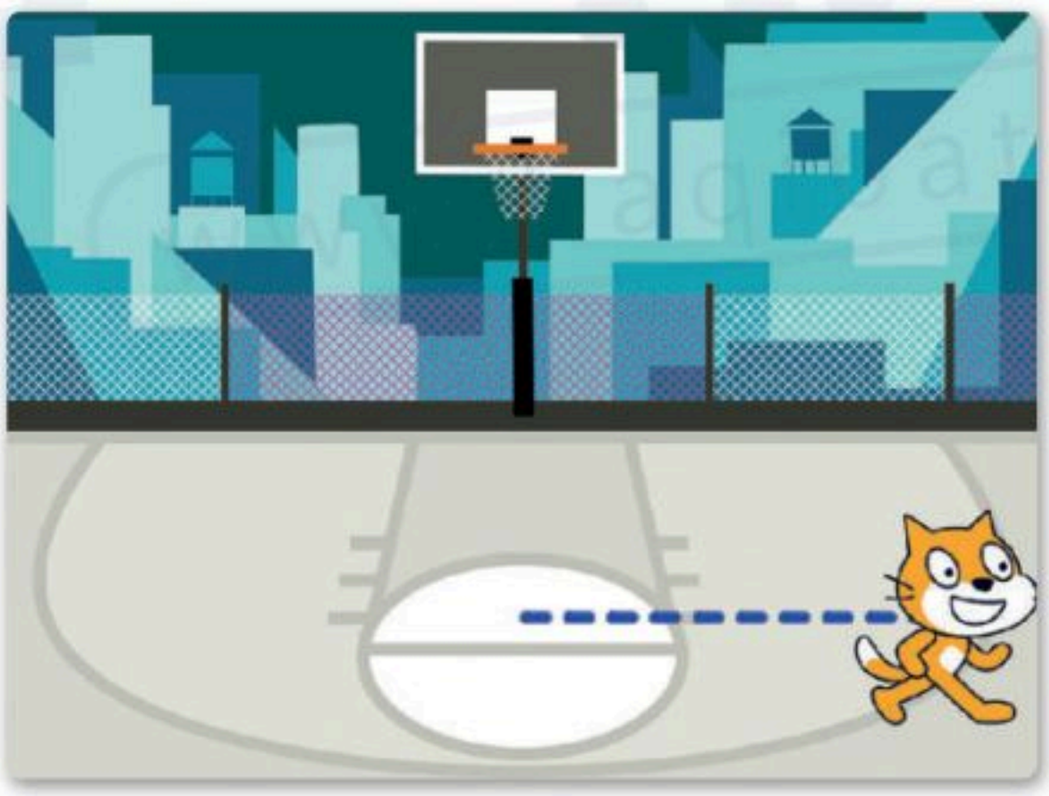


رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

مشروع الوحدة

أنشئ مشروعًا جديدًا في سكراتش يحتوي على رسومٍ متحركة صغيرة، وتكون القطة في ملعبٍ كرة سلة تتحرك وترسم وتصدر صوتًا. اتبع الخطوات الآتية لإكمال المشروع:



1. أضف الخلفية "Basketball 1".
2. أضف المقطع الصوتي "Basketball bounce".
3. ضع القطة في منتصف الدائرة على المنصة.
4. اجعل القطة تتحرك 20 مرة. عشر خطوات في كل مرة بحيث تترك خطًا مُنقطًا أثناء حركتها.
5. تشغيل الصوت أثناء تحرك القطة.

في الختام

جدول المهارات

المهارة	درجة الإتقان	
	أتقن	لم يتقن
1. إنشاء مقطع برمجي باستخدام (لبنة كرر، انتظر() ثانية).		
2. إنشاء أشكال ورسومات ثنائية الأبعاد باستخدام لبنات سكراتش.		
3. تعديل لون وحجم القلم في سكراتش.		
4. إنشاء مقطع برمجي يطبع الكائن على المنصّة.		
5. مسح منصة سكراتش.		

المصطلحات

اللَبِنة	Block	البرنامج	Program
تنفيذ	Execution	التكرار	Repeatition
مُلحق	Extention	الكائن	Sprite
حلقة	Loop	المنصة	Stage
القلم	Pen		

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

اختبر نفسك

السؤال الأول

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صح	خطأ
1. من الخيارات الجيدة لاختيار كلمة مرور لحسابك هو تاريخ ميلادك.		✓
2. جوجل عبارة عن محرك بحث شائع.	✓	
3. يمكن البحث عن النصوص والصور ومقاطع الفيديو باستخدام محرك بحث جوجل.	✓	
4. لا يمكن للفيروسات حذف الملفات من جهاز الحاسب الخاص بك.		✓
5. يجب دائمًا تحديث برنامج مكافحة الفيروسات بسبب ظهور فيروسات جديدة بشكل مستمر.	✓	

السؤال الثاني

ضع رقم الوظيفة المناسب في المخطط أدناه:

1. هنا يمكنك كتابة عنوان الموقع.
2. استخدمه للذهاب إلى الصفحة التالية.
3. استخدمه للعودة إلى الصفحة السابقة.
4. استخدمه لإعادة تحميل الصفحة الحالية.
5. استخدمه للعودة إلى الصفحة الرئيسة للمتصفح.
6. استخدمه لإلغاء تحميل الصفحة.

اختبر نفسك

السؤال الثالث

اختر الإجابة الصحيحة.		
1. يمكن أن يكون الاسم المستعار المناسب:	اسم عائلتك.	○
	رقم هاتفك.	○
	شخصية تنال إعجابك.	✓
2. عندما يرتكب شخص ما في غرفة الدردشة خطأً إملائيًا، عليك:	توجيه ملحوظة له.	○
	استخدم الرموز التعبيرية لإظهار حالتك المزاجية.	○
	من الأفضل عدم ذكر أي شيء.	✓
3. أثناء تصفح الإنترنت، من الصواب:	نشر معلوماتك الشخصية مثل: عنوان المنزل أو العمر أو رقم الجوال.	○
	استخدام اسم مستعار لنشر الشائعات وإيذاء الآخرين.	○
	إخبار والديك إذا رأيت أي شيء على الإنترنت يجعلك تشعر بعدم الارتياح.	✓
4. للوصول إلى الإنترنت أنت بحاجة إلى:	كاميرا ويب وميكروفون وسماعات.	○
	متصفح وهاتف ذكي.	○
	جهاز حاسب ومتصفح واتصال بالإنترنت.	✓

اختبر نفسك

السؤال الرابع

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صح	خطأ
1. الطريقة الوحيدة للحصول على مقاطع صوتية هي تسجيلها بنفسك.		✓
2. صور مايكروسوفت هو برنامج يفتح ملفات الصور فقط.		✓
3. يمكن تحسين الصور القديمة عن طريق إزالة العيوب.	✓	
4. إزالة العين الحمراء هي أداة لتحسين عيوب الصورة.	✓	
5. خيار إصلاح البقع هو تأثير ضبط.	✓	
6. تساعد أداة القص في تدوير الصورة.		✓
7. يمكن التراجع عن أي تغييرات غير محفوظة باستخدام زر تراجع.	✓	
8. يمكن تعديل اللون من خيار ضبط.	✓	
9. يمكن جعل الصورة تبدو قديمة باستخدام تأثير فانيليا.	✓	
10. الصور في المجلات تكون ملونة وجميلة؛ لأنها تستخدم تأثيرات خاصة بها.	✓	

اختبر نفسك

السؤال الخامس

اختر الإجابة الصحيحة.		
1. يمكن فتح ملف فيديو باستخدام:	صور مايكروسوفت.	○
	جروف ميوزيك.	✓
	مايكروسوفت وورد.	○
2. يمكن للميكروفون تسجيل:	الحركة.	○
	أصوات الطبيعة.	✓
	حركة المرور.	○
3. يمكن إزالة صورة شخص من مجموعة صور باستخدام:	أداة ضبط صور مايكروسوفت.	○
	أداة قص صور مايكروسوفت.	✓
	أداة العين الحمراء في صور مايكروسوفت.	○
4. لجعل الصورة تبدو وكأنها صورة قديمة يمكن استخدام:	تأثير القطب الشمالي في صور مايكروسوفت.	○
	تأثير فانيليا في صور مايكروسوفت.	✓
	تأثير نيو في صور مايكروسوفت.	○

اختبر نفسك

السؤال السادس

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صح	خطأ
1. ملحق لبنة القلم ليست من ملحقات اللَبنات الرئيسة في سكراتش، يجب عليك إضافتها لاستخدامها.	✓	
2. اللَبنة الوحيدة التي يمكنك استخدامها في سكراتش لتكرار مجموعة من التعليمات البرمجية هي لَبنة التكرار.	✓	
3. لا يمكنك تغيير خلفية المنصة في سكراتش.		✓
4. لَبنة اطبع تُنشئ نسخة مشابهه من الكائن الذي يتم طباعته على المنصة.	✓	
5. في لوحة لَبِنات الهيئة، ستجد اللبِنَات المسؤولة عن التحكم في حركة الكائن.		✓
6. يبدأ دائمًا أيّ برنامج في سكراتش بلبنة الأحداث.	✓	
7. توجد لَبِنة تشغيل الصوت في لوحة لبنات التحكم.		✓
8. يمكن تغيير لون القلم ولكن لا يمكن تغيير حجمه أثناء عملية الرسم في سكراتش.	✓	
9. يفضّل وضع اللَبِنات التي تريد تكرارها داخل لَبِنة (كرّر).		✓
10. تساعد لَبِنة (انتظر) على رؤية نتيجة المقطع البرمجي بشكل أوضح، حيث تعمل على إيقاف تدفق البرنامج النصي مؤقتًا لفترة محددة.	✓	

اختبر نفسك

السؤال السابع

أكمل النشاط
لرسم الصورة.

أولاً، أجب عن الأسئلة التالية:

> ما لون الخطوط التي رسمتها القطة؟

البنفسجي رقم 70

> كم عدد الخطوط التي تستطيع عدها؟

5

> إذا كانت الخطوط والفراغات بنفس الحجم، فكم عدد خطوات الفراغات؟

30

الآن، أكمل المقطع البرمجي بالقيم الصحيحة.