

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



دولة فلسطين
وزارة التربية والتعليم

البرمجة

فريق التأليف:

د. سعيد عسّاف (منسقاً) د. رضوان طهبوب م. سامي غنّام أ. غدیر النتشة
أ. سهام بدران أ. سمر أبو حجلة أ. محمد أبو حطب أ. زياد سحلوب

م. معاذ أبو سليقة

أ. إبراهيم قدح



مركز المناهج

قررت وزارة التربية والتعليم في دولة فلسطين

تدريس هذا الكتاب في مدارسها بدءاً من العام الدراسي ٢٠١٨ / ٢٠١٩ م

الإشراف العام

رئيس لجنة المناهج
د. صبري صيدم
نائب رئيس لجنة المناهج
د. بصري صالح
رئيس مركز المناهج
أ. ثروت زيد

الدائرة الفنية

الإشراف الفني
التصميم الفني
كمال فحماوي
سمر عوض

التحرير اللغوي

متابعة المحافظات الجنوبية
أ. رائد شريدة
د. سميرة النخالة

الطبعة الثانية

٢٠١٩ م / ١٤٤٠ هـ

جميع حقوق الطبع محفوظة ©

دولة فلسطين
وزارة التربية والتعليم



مركز المناهج

moche.gov.ps | mohe.pna.ps | mohe.ps

facebook.com/MinistryOfEducationWzartAltrbytwalTlym

هاتف +970-2-2983280 | فاكس +970-2-2983250

حي الماصيون، شارع المعاهد

ص. ب 719 - رام الله - فلسطين

pcdc.edu.ps | pcdc.mohe@gmail.com

يتصف الإصلاح التربوي بأنه المدخل العقلاني العلمي النابع من ضرورات الحالة، المستند إلى واقعية النشأة، الأمر الذي انعكس على الرؤية الوطنية المطورة للنظام التعليمي الفلسطيني في محاكاة الخصوصية الفلسطينية والاحتياجات الاجتماعية، والعمل على إرساء قيم تعزز مفهوم المواطنة والمشاركة في بناء دولة القانون، من خلال عقد اجتماعي قائم على الحقوق والواجبات، يتفاعل المواطن معها، ويعي تراكيبها وأدواتها، ويسهم في صياغة برنامج إصلاح يحقق الآمال، ويلامس الأماني، ويرنو لتحقيق الغايات والأهداف.

ولما كانت المناهج أداة التربية في تطوير المشهد التربوي، بوصفها علماً له قواعده ومفاهيمه، فقد جاءت ضمن خطة متكاملة عالجت أركان العملية التعليمية التعلمية بجميع جوانبها، بما يسهم في تجاوز تحديات النوعية بكل اقتدار، والإعداد لجيل قادر على مواجهة متطلبات عصر المعرفة، دون التورط بإشكالية التشتت بين العولمة والبحث عن الأصالة والانتماء، والانتقال إلى المشاركة الفاعلة في عالم يكون العيش فيه أكثر إنسانية وعدالة، وينعم بالرفاهية في وطن نحمله ونعظمه.

ومن منطلق الحرص على تجاوز نمطية تلقّي المعرفة، وصولاً لما يجب أن يكون من إنتاجها، وباستحضار واعٍ لعدد المنطلقات التي تحكم رؤيتنا للطالب الذي نريد، وللبنية المعرفية والفكرية المتوخّاة، جاء تطوير المناهج الفلسطينية وفق رؤية محكمة بإطار قوامه الوصول إلى مجتمع فلسطيني ممتلك للقيم، والعلم، والثقافة، والتكنولوجيا، وتلبية المتطلبات الكفيلة بجعل تحقيق هذه الرؤية حقيقة واقعة، وهو ما كان له ليكون لولا التناغم بين الأهداف والغايات والمنطلقات والمرجعيات، فقد تألفت وتكاملت؛ ليكون النتاج تعبيراً عن توليفة تحقق المطلوب معرفياً وتربوياً وفكرياً.

ثمّة مرجعيات تؤطر لهذا التطوير، بما يعزز أخذ جزئية الكتب المقررة من المنهاج دورها المأمول في التأسيس؛ لتوازن إبداعي خلّاق بين المطلوب معرفياً، وفكرياً، ووطنياً، وفي هذا الإطار جاءت المرجعيات التي تم الاستناد إليها، وفي طبيعتها وثيقة الاستقلال والقانون الأساسي الفلسطيني، بالإضافة إلى وثيقة المنهاج الوطني الأول؛ لتوجّه الجهد، وتعكس ذاتها على مجمل المخرجات.

ومع إنجاز هذه المرحلة من الجهد، يغدو إجزاء الشكر للطواقم العاملة جميعها؛ من فرق التأليف والمراجعة، والتدقيق، والإشراف، والتصميم، واللجنة العليا أقل ما يمكن تقديمه، فقد تجاوزنا مرحلة الحديث عن التطوير، ونحن واثقون من تواصل هذه الحالة من العمل.

وزارة التربية والتعليم

مركز المناهج الفلسطينية

آب / ٢٠١٨

تشكل تكنولوجيا المعلومات وعلوم الحاسوب أهم مرتكزات التقدم في عصرنا الحاضر، وارتبط التطور الاقتصادي بعمل الشركات والمؤسسات الصغيرة والمتوسطة، وخاصة العاملة في قطاع تكنولوجيا المعلومات والحاسوب، وبدأت الشركات الناشئة تظهر؛ نتيجة لأفكار ريادية تأتي من فئة الشباب الصغار عموماً.

تُعَدُّ المرحلة الأساسية حجر الزاوية في بناء شخصية المتعلم، وإكسابه المعارف والمهارات اللازمة للمشاركة والمنافسة على المستوى العالمي، وتمكينه من مواكبة المستجدات في المجالات المعرفية والتكنولوجية. ومن هنا فإنَّ امتلاك القدرة على البرمجة تأتي جزءاً رئيساً في بناء شخصية المتعلم، وتعزِّز فرص المشاركة في التطور العلمي والاقتصادي.

إنَّ تعلُّم البرمجة جزء أصيل من تقدُّم النظام التربوي، وهي من الضرورات اللازمة التي تسهم في رفع قدرات الطلبة في مجالات عدة، مثل التفكير الناقد، وحل المشكلات؛ لذا فقد حرصنا على تمكين الطلبة من البرمجة عن طريق الاكتشاف.

تضمَّن هذا الكتاب أنشطة منظَّمة، تدور أحداثه حول شخصيات تقوم بمغامرات، كما وردت في برنامج المغامر، وهو أحد برامج ماين كرافت التي وفرتها مبادرة (ساعة برمجة¹) العالمية وفق برامج أو خوارزميات يحددها الطالب، وتمَّ اختيار هذه البرامج؛ لأنها متوفرة دون إنترنت، وبإمكان المعلم أو الطالب الذي لديه إنترنت أن يستخدمه، ويستخدم برامج غير معروضة في هذا الكتاب، وتحت إشراف المعلم. ولزيادة مهارة الطلبة في البرمجة، ومن أجل إعطاء أكبر قدر ممكن للطلاب أن يفكر ويبدع، فقد تمَّ إضافة عديد من الأنشطة التي يمكن للطلبة تنفيذها بعيداً عن الحاسوب، باستخدام ورق المربعات. وهنا ينفذ الطالب ما تخيله، وما يرغب في أن يكون منتجه النهائي باستخدام البرمجة، وبالتعاون والمشاركة بأفكاره، وإنتاجه، ومهاراته مع الطلبة الآخرين داخل الصف وخارجه.

يعتمد تقويم عمل الطلبة على مقدار الجهد الذي بذلوه في التعلم، والبرمجة، وإنتاج برامج تستخدم عدداً من المقاطع البرمجية، ويمكن أن يكون التقويم مباشرة أثناء العمل، وحل الواجبات، كأن يطلب من الطالب تنفيذ الأوامر والمقاطع البرمجية على الشاشة، وتوظيفها، واستخدام اللُّبِنات بطلاقة.

إنَّنا نؤمِّن بقدرات المعلمين، والمشرفين التربويين، ومديري المدارس، وأولياء الأمور، وذوي العلاقة بالشأن التربوي حرصهم الأكيد على تحقيق أهداف الوزارة، ومن منطلق تحمُّل المسؤولية والمشاركة، نضع هذا الكتاب بين أيديهم، على أمل رفده بمقترحاتهم وتغذيتهم الراجعة؛ ما يؤدي إلى تجويد العمل وتحسينه، بما يخدم مصلحة الوطن والطلبة.

فريق التأليف

(ساعة برمجة) هي حملة عالمية، تسعى للوصول إلى عشرات الملايين من الطلبة في أكثر من 180 دولة. ويمكن لأي شخص، وفي أي مكان تنظيم حدث (ساعة البرمجة). تتوفر دروس مدتها ساعة واحدة في أكثر من 40 لغة لمن تتراوح أعمارهم بين 4-104، ولا يشترط وجود خبرة في البرمجة. <https://hourofcode.org>

المحتويات

الصفحة	الدرس
٢	تحميل برنامج ماين كرافت (MineCraft)
٤	الدرس الأول: الوصول إلى الخروف
٧	الدرس الثاني: تكسير الحطب
٨	الدرس الثالث: قص صوف الخروفين
٩	الدرس الرابع: تحضير الأشجار لبناد منزل
١٢	الدرس الخامس: مفهوم الحلقات الدورانية
٢٠	الدرس السادس: بناء البيت
٢٦	الدرس السابع: الزراعة على ضفاف النهر
٢٨	الدرس الثامن: أتجنب الخطر، وأصل إلى البيت
٣٠	الدرس التاسع: استخراج الفحم من المنجم
٣٣	الدرس العاشر: تخطي الحمم المنصهرة
٣٦	الدرس الحادي عشر: مفهوم الجملة الشرطية
٤٠	الدرس الثاني عشر: الوصول للكنز بأمان
٤٣	الدرس الثالث عشر: سكة حديد
٤٦	الدرس الرابع عشر: ابتكارات



تحميل برنامج ماين كرافت (MineCraft)

برنامج ماين كرافت هو جزء من البرامج المتاحة في البرنامج العالمي (ساعة برمجة)، هذا البرنامج يستخدمه مئات الآلاف من الطلبة حول العالم، من خلال الربط على شبكة الإنترنت، وفي هذا الكتاب، قمنا بأخذ النسخة المتاحة للعمل دون الربط بالإنترنت؛ تيسيراً على الطلبة في المدارس التي لا يوجد فيها إنترنت، أو لأولئك الذين لا يوجد لديهم إنترنت في البيت.

ولتحميل البرنامج، أقوم بالخطوات الآتية:

من خلال برنامج جوجل (Google)، أدخل الرابط الآتي:

<https://code.org/minecraft>

تظهر الشاشة الآتية، ومنها إختار: ليس لديك إنترنت والضغط هنا ليتم فتح الشاشة الثانية (ساعة تحميل التعليمات البرمجية)، ومنها إختار: التحميل باللغة العربية:

Minecraft Hour of Code Tutorials

Many languages | Modern browsers and tablets | Grades 2+

The screenshot displays four activity cards for the Minecraft Hour of Code Tutorials. The top card is titled "Minecraft: Hero's Journey" and features a "New" badge. The text on this card reads: "Minecraft is back for the Hour of Code with a brand new activity! Journey through Minecraft with code." Below the text is a yellow button with the Arabic word "هنا" (Here). The bottom-left card is titled "Minecraft مصمم" (Minecraft Designer) and features an image of two Minecraft characters. The text on this card reads: "اربع الحوادث وغيرها من مخلوقات ماينكرافت في الإصدار الخاص بك من ماينكرافت." Below the text is a yellow button with the Arabic word "هنا" (Here). The bottom-right card is titled "Minecraft متعلم في" (Minecraft Learner) and features an image of two Minecraft characters. The text on this card reads: "Use code to take Alex or Steve on an adventure." Below the text is a yellow button with the Arabic word "هنا" (Here).

Download the offline version of Minecraft Adventurer. ليس لديك إنترنت؟

ساعة تحميل التعليمات البرمجية

هل لديك إنترنت؟

استخدام الإنترنت، على شبكة الإنترنت ساعة البرمجة ماين كرافت.

لا يوجد إتصال بالإنترنت؟

إرشادات للمعلمين: إذا كانت لديك خدمة إنترنت ضعيفة، هذه البروس "ساعة من التعليمات البرمجية" متوفرة للتحميل والتثبيت واستخدامها دون اتصال. اختر اللغة الخاصة بك ومنصة وتوزيع وتثبيتها على كافة أجهزة الكمبيوتر في الفصول الدراسية الخاصة بك. قد ترغب في استخدام محرك أقراص USB لتحميل وتثبيت على كافة أجهزة الكمبيوتر. ملاحظة: سوف لا يكون للطلاب القدرة على تسجيل الدخول إلى "استوديو التعليمات البرمجية" أو حفظ للتقدم، أو طباعة الشهادات. يمكن للمعلمين طباعة الشهادات قبل الموعد المحدد هذا.

Download ساعة البرمجة ماين كرافت (136MB **for offline use**)
• **Download in Albanian: Windows (64-bit)** | نظام تشغيل ماك
• **Download in Arabic: Windows (64-bit)** | نظام تشغيل ماك
• **Download in Azerbaijani: Windows (64-bit)** | نظام تشغيل ماك



بعد ذلك يصبح برنامج مغامرات متوفراً على جهاز الحاسوب؛ للاستخدام دون إنترنت، ولا تحتاج إلى تحميله مرة أخرى.

الشخصيات: في برنامج ماين كرافت، توجد شخصيتان، هما: البنت ألكس (Alex)، والولد ستيف (Steve)، وبإمكانني اختيار أيٍّ منهما، كالشخص الذي سأقوده لعمل المغامرات.



الدرس الأول

نشاط: الوصول إلى الخروف:



في هذا النشاط، أقوم بإيصال الشخص إلى الخروف:



أركب برنامجاً من اللبنات المتوفرة؛ لإنجاز المهمة المطلوبة:

- أختار أكثر من لبنة، وأركبها واحدة تلو الأخرى وفق الهدف.
- أضغط على اللبنة المناسبة من منطقة مربعات برمجة، وأسحبها إلى مساحة العمل، وأقربها من اللبنة الأساسية واسمها عند التشغيل، وإفلاتها حتى تلتصق بها.
- مسموح لي أن أستخدم اللبنة أكثر من مرة.
- إذا أردت الاستغناء عن لبنة، أستطيع التخلص منها بالسحب والإفلات في منطقة مربعات برمجة، حيث تظهر سلة مهملات عند إرجاع اللبنة.

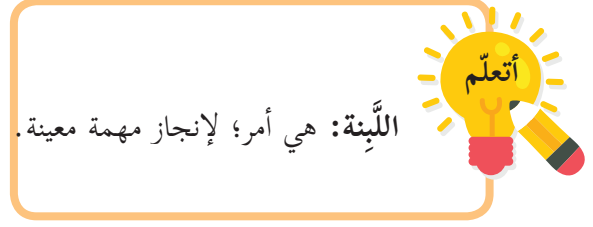




← تحرك للأمام

← اتجه لليساار

← اتجه للييمين

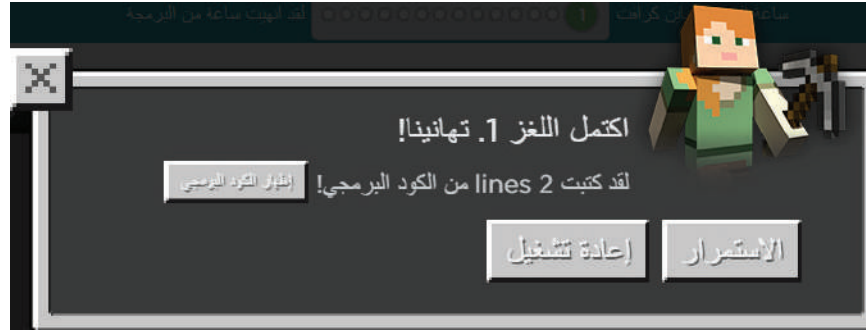


اللّبنة: هي أمر؛ لإنجاز مهمة معينة.

البرنامج: هو مجموعة من اللّبينات، مرتّبة بشكل معين؛ لإنجاز مهمة معينة.

بعد تركيب اللّبينات، أشغل البرنامج، بالضغط على المفتاح (زر التشغيل).

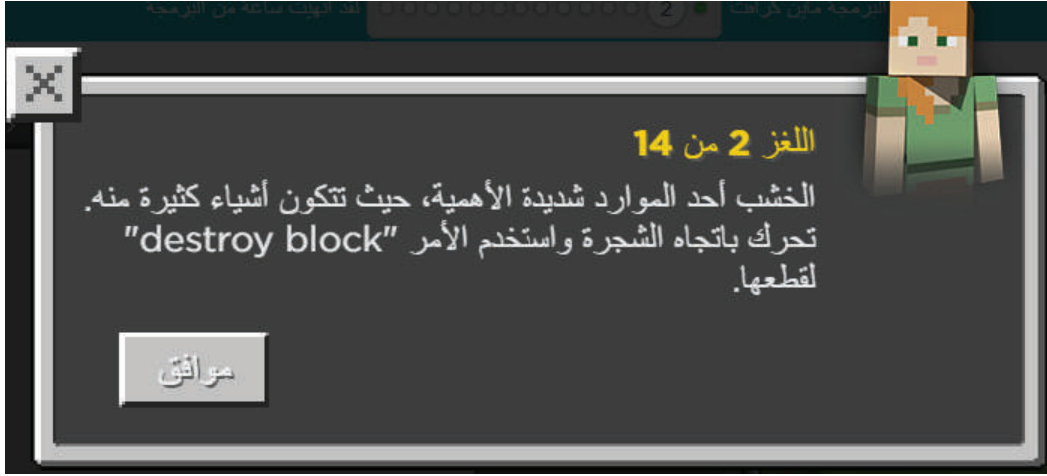
إذا وصلت الهدف، يظهر الشكل الآتي على الشاشة؛ ليخبرني أنّ اللُّغز قد اكتمل، وأنني أنهيت المهمة بنجاح، ويخيّرني بين الاستمرار؛ أي الانتقال للنشاط الآتي، أو إعادة تشغيل النشاط من جديد، أو إظهار البرنامج:



إظهار الكود البرمجي: تظهر اللوحة الآتية التي تترجم لِبِناتك البرمجية (برنامجك) بإحدى لغات البرمجة (جافا سكربت):



وبعد الانتهاء من النشاط، أنتقل إلى النشاط الآتي، من خلال اختيار الاستمرار، وهنا تظهر الشاشة الآتية، التي تمهّد للنشاط الذي يليها، وهنا يجب أن أختار: موافق؛ للانتقال إلى النشاط:





الدرس الثاني

نشاط: تكسير الحطب:

في هذا النشاط، سأعطي الكائن أوامر عدّة: ليتحرك حتى يصل كتلة الخشب، ويكسرها، ويحوّلها إلى حطب، باستخدام الأوامر والأدوات، علماً أن:

- اللَّيِّنات (الأوامر): حركة للأمام، واتجاه لليمين، واتجاه لليسار، وكتلة تدمير (مثل الفأس أو المطرقة أو المهدة الثقيلة).
- أستطيع أن أستخدم اللَّيِّنَة، أو الأمر أكثر من مرة.
- أستطيع التراجع عن الأمر، أو اللَّيِّنَة وإعادتها إلى منطقة الأوامر بسحبها بالفأرة إلى منطقة الأدوات (مربعات برمجية).



أركّب اللَّيِّنات.

أشغل البرنامج.

هل حققت الهدف، وحللت اللُّغز؟

إذا كان الجواب نعم، فما الشاشة التي ظهرت؟

إذا كان الجواب لا، فما الشاشة التي ظهرت؟

هل وصلت إلى مرحلة الانتقال للنشاط الثالث؟ إذا كان الجواب نعم، فما المطلوب من النشاط؟



الدرس الثالث

نشاط: قصّ صوف الخروفين:



في هذه اللعبة، يوجد خروفان: خروف ١، وخروف ٢، ويوجد شخص. المطلوب برمجة الشخص ليصل إلى كلّ خروف، وحين يصله يقوم بقصّ الصوف بواسطة الأمر: قصّ. أكتب برنامجي:

- سأصل للخروف رقم أولاً.
- أحدّد خط سيرى باستخدام اللّينات (الأوامر) المتاحة.
- أسير لأصل إلى ذلك الخروف بالخطوات الآتية:
- حين أصل الخروف، أقوم بقصّ الصوف بالأمر
- أحدّد خط سيرى لأصل الخروف الآخر
- حين أصل الخروف الآخر، أقصّ صوفه بالأمر
- عدد اللّينات التي أستخدمتها في البرنامج
- أمامي طرق عدّة لحل هذا اللّغز، وإنهاء المهمة على سبيل المثال.
- خطوات الحل الجديدة عدد خطواتها



الدرس الرابع

نشاط: تحضير الاشجار لبناء منزل.

يتطلب هذا النشاط أن أصل إلى كتل الخشب الثلاثة، وأحضر منها الحطب؛ لبناء منزل في نشاط قادم، وحين أصل الحطب، أحطّمه بالفأس أو المهدة (كتلة التدمير)، باستخدام اللَّبنات (الأوامر)، والأدوات المتوفرة في قائمة مربعات برمجية. - اللَّبنات (الأوامر): حركة للأمام، واتجاه لليمين، واتجاه لليسار، وكتلة التدمير.

Code Studio interface for Minecraft. The top bar shows 'ساعة البرمجة ماين كرافت' and 'لقد انتهيت ساعة من البرمجة' with a progress indicator at 4. The main area is divided into a code editor on the left and a Minecraft game window on the right. The code editor has buttons for 'إظهار الكود البرمجي', 'بدء من جديد', 'مساحة العمل: 15 / 1 مربعات برمجية', and 'مربعات برمجية'. The game window shows a Minecraft world with a player and three numbered blocks (1, 2, 3) on a grassy terrain. A 'تشغيل' button is at the bottom right of the game window.

- أستطيع أن أستخدم اللَّبنة أو الأمر أكثر من مرة.

- أستطيع التراجع عن الأمر، أو اللَّبنة وإعادتها إلى منطقة الأوامر بسحبها بالفأرة إلى منطقة الأدوات (مربعات برمجية).



حدّد سامر موقع الشخص واتجاهه بالسهم الظاهر على ورقة المربعات، ثم أدخل لبنات البرنامج الآتية ليصل إلى موقع قطعة الخشب، أتتبع مخطط برنامج سامر، ثم أضع إشارة (x) مكان كتلة الخشب التي سيحطّمها سامر بكتلة التدمير.

- أحدد مساراً آخرّاً للوصول إلى موقع قطعة الخشب، ثم أكتب البرنامج.
- ما عدد الخطوات الجديدة التي قمت بها؛ لتنفيذ البرنامج، وحل اللُّغز؟

عند التشغيل

تحريك إلى الأمام

تحريك إلى الأمام

تحريك إلى الأمام

كتلة التدمير

اتجه إلى اليمين

تحريك إلى الأمام

تحريك إلى الأمام

تحريك إلى الأمام

كتلة التدمير

اتجه إلى اليمين

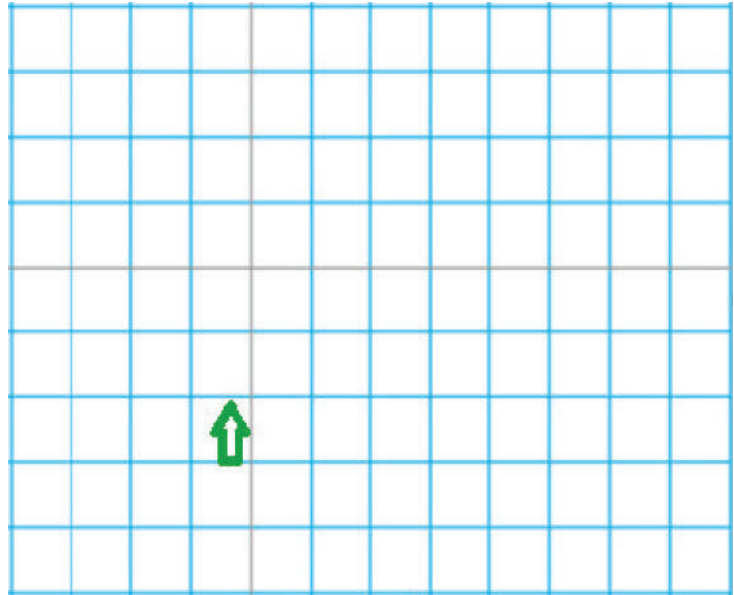
اتجه إلى اليمين

تحريك إلى الأمام

تحريك إلى الأمام

اتجه إلى اليمين

كتلة التدمير



- أعيد تعيين مواقع جديدة لقطعة الخشب على ورقة المربعات.
- أعيد كتابة البرنامج لأصل قطعة الخشب مبتدئاً من موقع الشخص.



الدرس الخامس

نشاط: مفهوم الحلقات الدورانية:

حين أطلب من صديقي أن يساعدني في نقل خمسة كتب، بحيث ينقل كتاباً واحداً كل مرة، فإنني لا أقول: أنقل كتاباً، وأنقل كتاباً، وأنقل كتاباً، وأنقل كتاباً، وأنقل كتاباً، بل أقول: (كرّر نقل الكتاب خمس مرات).

الحلقات الدورانية: وسيلة لتكرار أمر، أو مجموعة من الأوامر عدداً محدداً من المرات.

اللبنة التالية تطلب تكرار تنفيذ الأوامر داخل التكرار أربع مرات قبل الانتقال لما يأتي من أوامر بعدها.



سؤال



- كم مرة يتحرك الشخص، لو كان الأمر هو:



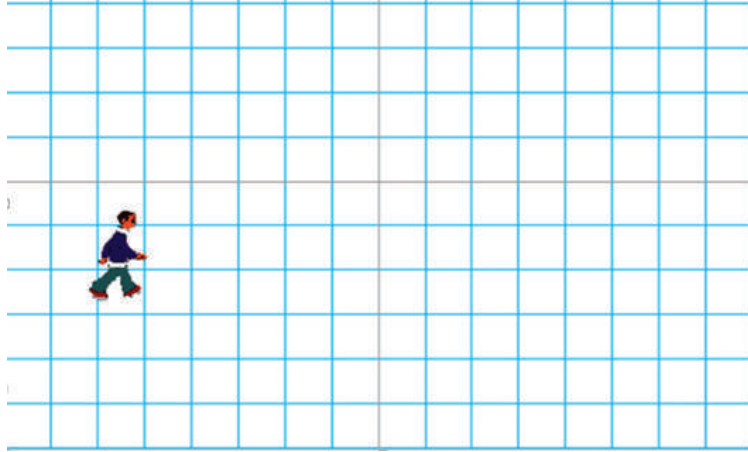
- هل يوجد فرق بين مجموعة الأوامر الآتية، والأمر الوارد في الحلقة؟



سؤال



يقف الشخص في المكان الظاهر في الصورة، أكتب رقم مجموعة الأوامر في المربع الذي يصله الشخص، عند الانتهاء من تنفيذ أوامر كل مجموعة من الآتية:



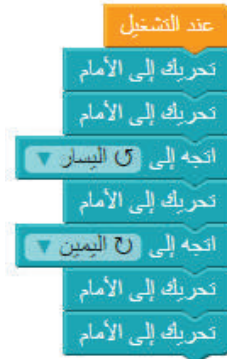
3



2



1





سؤال



ما اسم الشكل الناتج عند تنفيذ البرنامج الآتي:



سؤال



أرّكب لبنات، ليمثّل خط سير الشخص شكلاً مستطيلاً طوله ٤ وحدات، وعرضه ٧ وحدات.

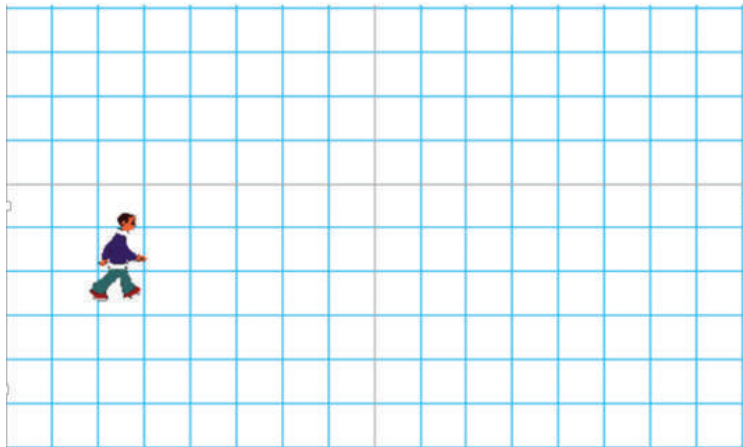
يتمّ حلّ السؤال بطريقة أو أكثر من الطرق الآتية، أكتب الحل لكل طريقة:

- دون استخدام الحلقات الدورانية.

- أربع حلقات دورانية فقط.

- حلقتين دورانيتين فقط.

- حلقة دورانية واحدة فقط.



تكرار 3 مرات

3 ✓
4
5
6
7
8
9
10

- يوضح الشكل الآتي طريقة تغيير قيمة التكرار.
- يمكن التحكم بعدد مرات التكرار، وتغييرها، ووفق حاجة البرنامج.



تمرين



أنظر للبرنامج الآتي، وأجب عن الأسئلة:

- كم مرة يتم تنفيذ اللبنة (تحريك إلى الأمام)؟
- كم مرة يتم تنفيذ اللبنة (ازرع المحصول)؟
- هل بالإمكان تقليل عدد اللبئات، والحصول على النتيجة نفسها؟

عند التشغيل

تكرار 6 مرات

نفذ ازرع المحصول

تحريك إلى الأمام

اتجه إلى اليمين

تحريك إلى الأمام

تحريك إلى الأمام

اتجه إلى اليمين

تكرار 6 مرات

نفذ تحريك إلى الأمام

ازرع المحصول



في البرامج الستة الآتية، أجد ثم أصل بين البرامج التي لها الناتج نفسه، أيها متشابه، وأيها مختلف؟

```

عند التشغيل
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير
كتلة التدمير
اتجه إلى اليمين
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير
كتلة التدمير

```

```

عند التشغيل
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير
كتلة التدمير
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير
كتلة التدمير
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير
كتلة التدمير

```

```

عند التشغيل
اتجه إلى اليمين
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير
اتجه إلى اليمين
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير
اتجه إلى اليمين
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير

```

```

عند التشغيل
تكرار 3 مرات
اتجه إلى اليمين
تكرار 3 مرات
تحريك إلى الأمام
كتلة التدمير

```

```

عند التشغيل
تكرار 2 مرات
تحريك إلى الأمام
تكرار 2 مرات
كتلة التدمير
اتجه إلى اليمين
تكرار 2 مرات
تحريك إلى الأمام
تكرار 2 مرات
كتلة التدمير

```

```

عند التشغيل
تكرار 3 مرات
تكرار 2 مرات
تحريك إلى الأمام
تكرار 2 مرات
كتلة التدمير

```

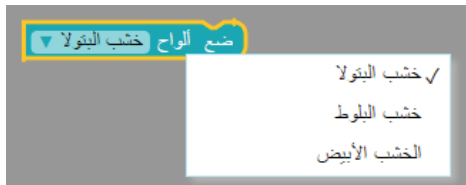
المطلوب في هذا النشاط بناء جدار للمنزل المراد بناؤه، باستخدام أربعة ألواح خشبية.



- عدد أنواع الأخشاب المسموح استخدامها في هذا النشاط.....، وأسماؤها

- أكمل قائمة أنواع الخشب التي أعرفها في بلادي: البلوط، والزيتون

- أبحث، وأجد: أين تنمو شجرة البتولا؟



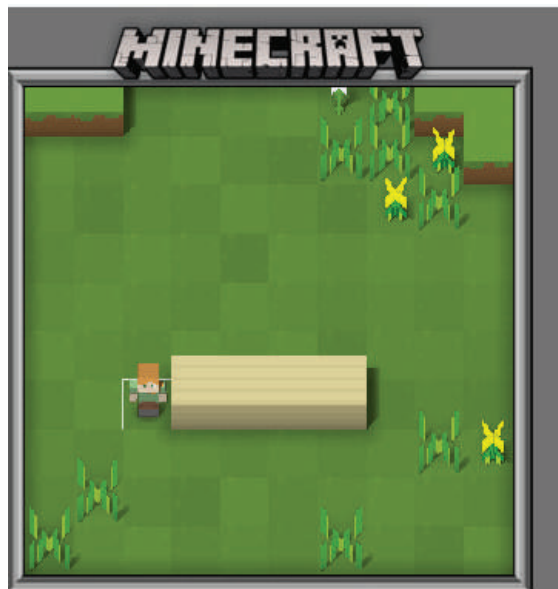


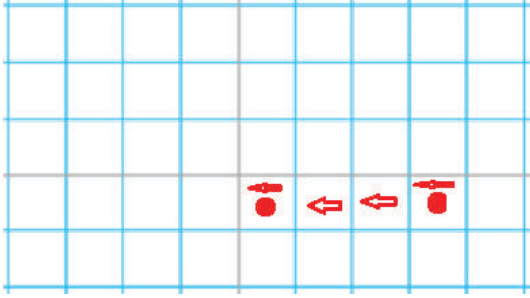
إذا كان حلّ السؤال هو:



- أقوم باستخدام الحلقات في حلّ السؤال، وأكتب البرنامج.

وعند تنفيذ البرنامج باستخدام الزر: تشغيل، يتم البناء كما في الشكل الآتي:





حللت المسألة، حيث سلكت الطريق من نقطة البداية حتى النهاية كما في الشكل المجاور:



- قام زميلي بحلّ السؤال بخوارزمية (خطوات) أطول من خطواتي كما في البرنامج المجاور.

- في الشكل البياني الآتي، أرسم أسهماً تبيّن الطريق التي اختارها صديقي؛ لتغطية الطريق من أ إلى ب بألواح الخشب، ربما كانت خطواته طويلة، لكن هل هي صحيحة؟



- أستطيع أن أحدّد مسارات أخرى، وأرسم مخطط سير يتكون من ١٥ خطوة، وربما أكثر، وأتأكد من صحة جوابي بإدخالها في البرنامج على الحاسوب، وتشغيله.



الدرس السادس

نشاط: بناء البيت:



يوجد ثلاث مخططات لبناء البيت (سهل، ومتوسط، وصعب)، والمطلوب تحديد (اختيار) المخطط الذي أنوي بناءه، بالضغط على زر التحديد الموجود أسفل المخطط.

هنا يظهر صندوق حوار يوضح آلية العمل:

قم ببناء بقية منزلك من أي مادة تريدها. استعمال المقطع "تكرار" سيكون في المتناول.



في البداية، أبدأ بالمخطط السهل:

- ما عدد الجدران المطلوب إنشاؤها في المخطط؟
- أعدد عدد الألواح اللازمة لكل جدار؟
- أعدد اتجاه الحركة عند الانتقال من جدار إلى آخر، وخاصة عند الزوايا.
- أعدد عدد التكرارات التي أحتاجها لكل جدار.

أكتب البرنامج، وأنشئ البيت:

خوارزمية (برنامج) أوامر بناء البيت البسيط.

```
عند التشغيل
تكرار 3 مرات
نقذ تحريك إلى الأمام
ضع ألواح خشب البتولا
اتجه إلى اليمين
تكرار 3 مرات
نقذ وضع ألواح خشب البتولا
تحريك إلى الأمام
اتجه إلى اليمين
تكرار 3 مرات
نقذ وضع ألواح خشب البتولا
تحريك إلى الأمام
```



سؤال

- قام حمدان بحلّ السؤال كما في الشكل المجاور، هل الحل صحيح؟
- يختلف حلّ حمدان عن الحلّ الذي قدمته بما يأتي:
- أقوم بتعديل الحلّ بطريقة جديدة أكثر اختصاراً باستخدام التكرار، وأكتب البرنامج، ثمّ أنفذه، وأتأكد من برنامجي.



سؤال

- قدّمت سعاد حلّاً جديداً، هل حلّ سعاد كان صحيحاً لرسم البيت؟
- أيّهما تفضل، برنامج سعاد، أم برنامج حمدان؟
- ولماذا؟



يمكن وضع تكرر داخل تكرر، وهذا يُسمّى تكررًا متداخلاً.



- عند التشغيل، يصبح شكل البيت كالآتي:



- عند اختيار المخطط المتوسط كالآتي:

أكتب البرنامج في المستطيل الآتي، وأنفذه:

خوارزمية (برنامج) أوامر بناء البيت حسب المخطط المتوسط.

```

عند التشغيل
تكرار 6 مرات
  نَقْدُ تحريك إلى الأمام
  وضع ألواح خشب البتولا
  اتجه إلى اليمين
تكرار 2 مرات
  نَقْدُ تحريك إلى الأمام
  وضع ألواح خشب البتولا
  اتجه إلى اليمين
تكرار 3مرات
  نَقْدُ تحريك إلى الأمام
  وضع ألواح خشب البتولا
  اتجه إلى اليسار
  تحريك إلى الأمام
  وضع ألواح خشب البتولا
  اتجه إلى اليمين
تكرار 2مرات
  نَقْدُ تحريك إلى الأمام
  وضع ألواح خشب البتولا

```



سؤال

- قدّمت سعاد الحل الآتي في الصورة المجاورة، هل حل سعاد كان صحيحاً لرسم البيت؟

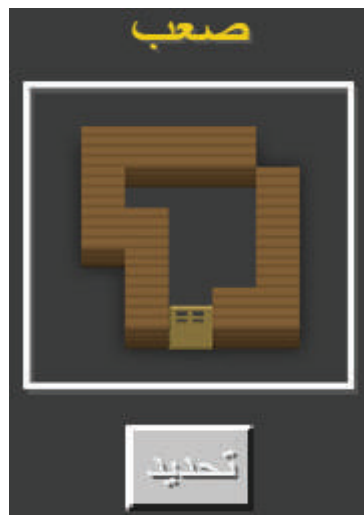
- برنامج سعاد يختلف عن برنامجي بما يأتي:



- هل هناك حلول أخرى؟



بناء البيت الثالث في المستوى الصعب:



- ما عدد جدران هذا البيت؟
- عدد الألواح اللازمة لكل جدار؟
- أختبر صحّة الحل المجاور، وهل هو صحيح أم غير صحيح؟



لقد استُخدمَ التّكرار المتداخِل في المخطط السهل، فهل يمكن استخدامه في المخططين المتوسط، والصعب؟ أعلِّل إجابتي



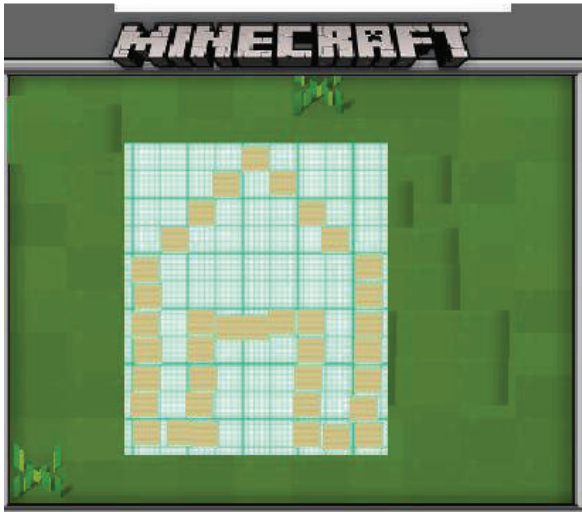
أكمل البيت الأول ليصبح



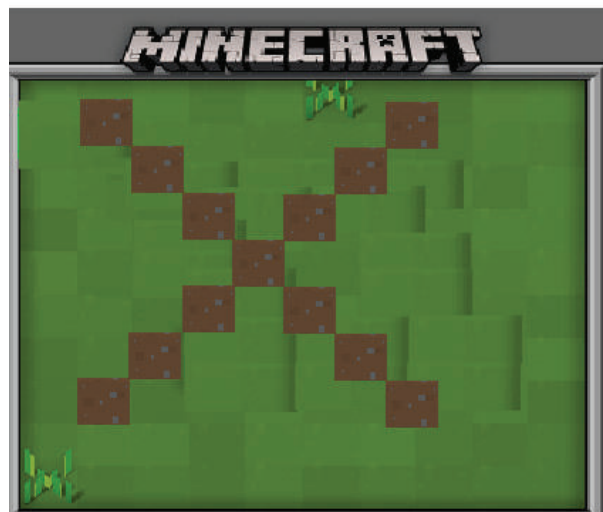
أكمل البيت الثالث ليصبح



أختر نقطة البداية واتجاه الكس لأرسم الشكل



أختر نقطة بداية واتجاه الكس لأرسم الشكل

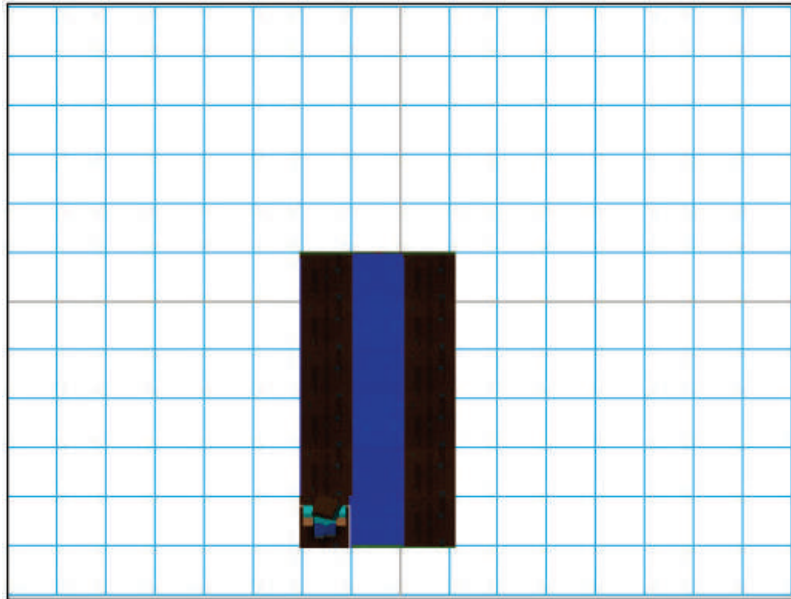




الدرس السابع

نشاط: الزراعة على ضفاف النهر:

في هذا النشاط، أزرع المحصول على ضفتي النهر، مستخدماً الأمر "أزرع المحصول":





سؤال



عند التنقل

تكرار 6 مرات

نقذ لزرع المحصول

تحريك إلى الأمام

اتجه إلى اليمين

تكرار 6 مرات

نقذ لزرع المحصول

تحريك إلى الأمام

لزرع المحصول

ما النتيجة المتوقعة عند إدخال البرنامج الآتي:

.....

إذا كانت النتيجة صحيحة، أكتب نصّ الرسالة التي ظهرت على الشاشة.

وإذا كانت النتيجة غير صحيحة، أقوم بتعديل البرنامج؛ لتكون النتيجة صحيحة.

كم عدد مرات استخدام جملة التكرار في البرنامج؛ لإكمال زراعة المحصول على ضفتي النهر؟

كم عدد مرات استخدام الأمر "ازرع المحصول" في البرنامج؟

أثناء محاولاتي لزراعة ضفتي النهر، هل صدف وأن وقعت في النهر؟ ما السبب؟ وكيف تمّ حل المشكلة وتجاوزها؟

أنفذ جمل البرنامج التي قمت بكتابتها.

هل تمّت الزراعة في ضفتي النهر بالشكل الصحيح؟ إذا كانت الإجابة لا، فأفسّر سبب ذلك، وأكتب الجمل اللازمة للتعديل.



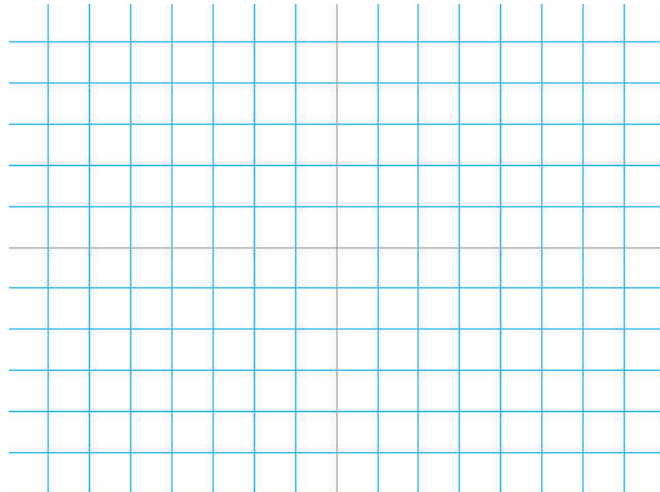
الدرس الثامن

نشاط: أتجنّب الخطر، وأصل إلى البيت:

في هذا النشاط، أوصل الشخص إلى بيته دون أن يصطدم بأيّ من الأخطار:



- على ورقة الرسم البياني الآتية، أحدّد موقع الشخص، وباب البيت، ومواقع الخطر:



- أكتب خريطة سير الشخص.

- أدرج الأوامر بالتسلسل في المستطيل الآتي:



- أشغل البرنامج، وأختبر صحة إجابتي.

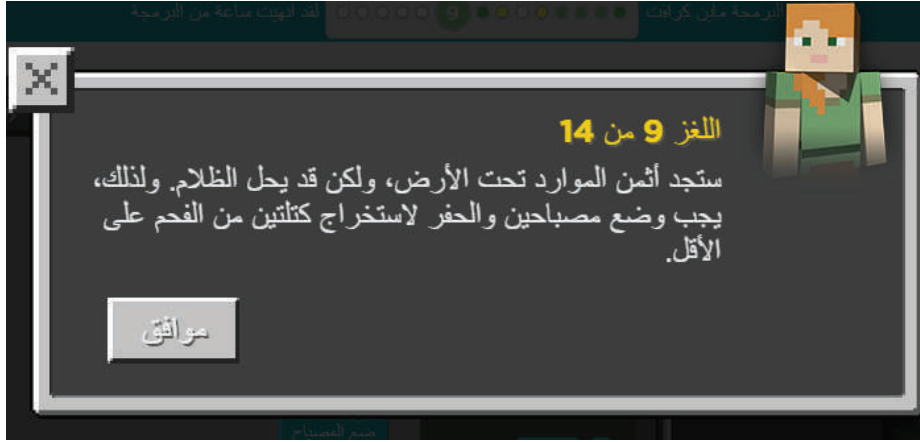
- عدد الأوامر التي استخدمتها هو, وأحاول ألا تزيد عن تسعة أوامر.



الدرس التاسع

نشاط: استخراج الفحم من المنجم:

أذهب للنشاط التاسع في برامج ماين كرافت؛ لأجد التقديم الآتي:



توجد كتل من الفحم تحت الأرض، والمطلوب الحفر؛ كي أستخرج كتلتين منهما، ويجب أن يبقى المكان مضاءً بمصباحين.



يوفر البرنامج لي اللبّيات (الأوامر)، والأدوات الآتية:

- تحرك للأمام، وضع مصباحاً، والاتجاه لليسار، والاتجاه لليمين، وكتلة تدمير، وحلقات دورانية، كما في الشكل المجاور.
- أنتبه ألا أسير في الظلام.
- الفحم خلف الجدار.
- كتلة التدمير تلزم لهدم الجدار، ثم الوصول للفحم.
- أكتب خطة (خوارزمية) الوصول للفحم.



الخوارزمية هي خطة سير البرنامج لحل المسألة، وسميت بذلك نسبة للعالم المسلم الخوارزمي الذي عاش في عهد الدولة العباسية وهو عالم في الرياضيات والفلك

- أكتب البرنامج الذي يوصلني إلى كتلتين من الفحم، ولا أنسى إضاءة المصباحين.

.....

- أَدْخِل البرنامج، وأتأكد من صحة خطّتي.

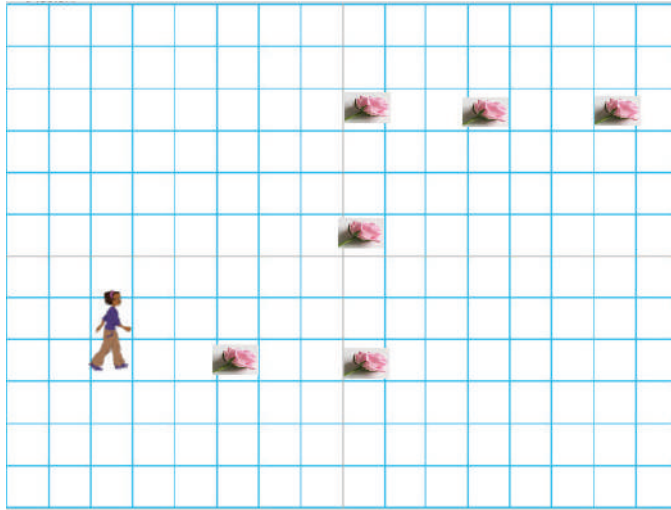
- ما عدد اللّبنات (الأوامر) التي أوصلتني للحلّ؟ وهل أستطيع إعادة البرمجة بعدد أقل من الأوامر؟

- ما فائدة استخدام الأمر تكرر في برنامجي؟

- أقارن حلّي بالحل الآتي، وأبيّن أيّهما أقصر.



تقوم جامعة الورد بجمع كلّ الورد الظاهرة في الرسم، أساعدها في إنجاز المهمة.



جامعة الورد

على الورق، أكتب خوارزمية الحركة باستخدام اللبّينات (الأوامر) الآتية، وأستطيع أن أكرّر أيّاً منها عدداً من المرات، كما يمكن ألا أستخدم ما لا أحتاجه من الأوامر.

الخوارزمية (الخطوات):



- أكتب كتابة خوارزمية الحركة باستخدام حلقة التكرار، وبداخلها الأوامر كما يأتي:



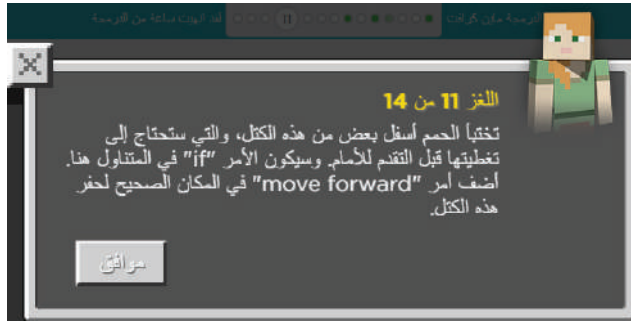


الدرس العاشر

نشاط: تخطي الحمم المنصهرة:



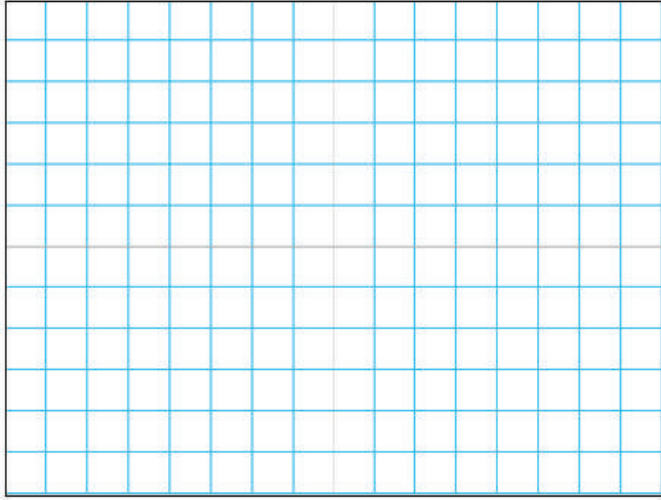
هل تعلم أنّ الحمم المنصهرة هي كتل صلبة منصهرة، تنتج عند حدوث البراكين، وتصل حرارتها عند فوهة البركان بين ٧٠٠-١٢٠٠ درجة مئوية؟



في هذا النشاط، يريد الشخص أن أساعده؛ ليصل إلى موقع الكتل الحديدية، ويحفر هناك؛ ليجدها، لكن في الطريق عليه تغطية الحمم التي سيتخطاها بالحصى.



أقوم بما يأتي:



- أمثل السؤال، برسم على ورقة المربعات.
- أقوم ببناء خطة السير، باستخدام أوامر من المجموعة المتوفرة في السؤال.
- أكون حذراً؛ لئلا تقع قدماه فوق نار الحميم.
- أنفذ الخطة أو البرنامج على الحاسوب.
- أتأكد من أن إجابتي صحيحة، حين يخبرني الحاسوب بانتهاء المهمة بنجاح، دون أن يخطو الشخص فوق الحميم، ويحرق قدميه.

- أركب اللبّات التي توصله للهدف باستخدام اللبّات المتوفرة، وهي بالترتيب:

اللبّنة	الرّقم
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-



- أفران إجابتي بإجابة صديقي، أيهما كان عدد خطواته أقلّ، أو أكثر؟

- ما أهمية عدد الخطوات الأقلّ؟



سؤال



لو أراد الشخص أن يغطي جميع الحمم بالحصى قبل أن يذهب لأخذ الكتل الحديدية، فإنني أساعده بالخطوات (الخوارزمية) أو البرنامج الآتي:



الأمر أو اللبنة
المقابلة

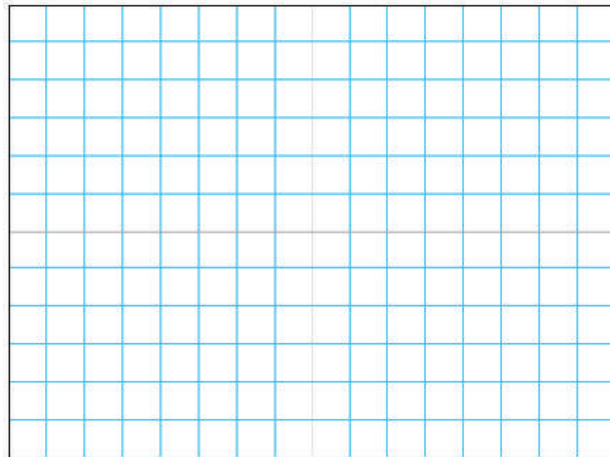
أكتب الخوارزمية بالكلمات
(الترتيب مهم جداً)



سؤال



الخطوات الآتية تطفئ قسماً كبيراً من الحمم، أكمل البرنامج؛ لأطفئ بقية الحمم، وأستعين بورقة الرسم البياني إن احتجت لها، وأحاول تعديلها بعدد خطوات أقل:

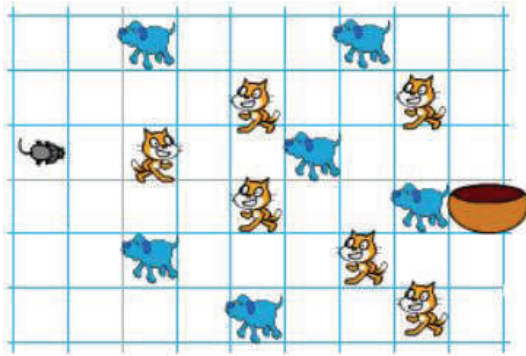




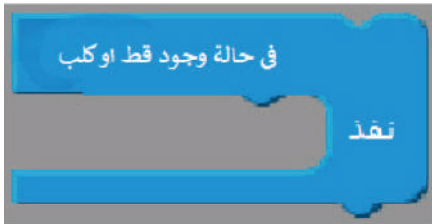
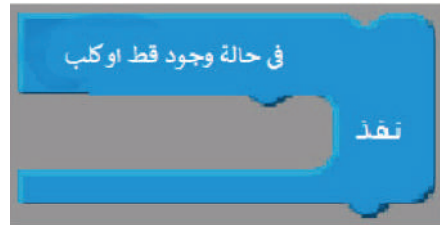
الدرس الحادي عشر

مفهوم الجملة الشرطية

- أحدّد مسار الفأر؛ ليصل إلى الطبق، دون أن يدخل مربع القط، أو مربع الكلب.
- في حالة وجود قط، أو كلب، لا أستمرّ بالسير للأمام، بل أتحرّك يمينا، أو يساراً.



ساعد الفأر أن يصل الى الطبق



- أضع خطة أو خوارزمية لمسار يوصل الفأر إلى الطبق.
- أرسم بالأصبع طرقاً عدّة يمكن للفأر أن يسلكها؛ ليصل بأمان إلى الطبق.



سؤال

أعبر -بلغتي الخاصة- عن معنى الجملة: "في حالة وجود قط، أو كلب ...، أنفذ".

.....



- اللَّيْنَةُ (في حالة وجود ... أنْفَذَ): هي جملة شرطية، تعني أنه إذا تحقَّق الشرط، نُفِّذَت الأوامر التي بداخل اللَّيْنَةِ، وإذا لم يتحقَّق الشرط، نُفِّذَ ما بعد اللَّيْنَةِ.
- أفحص الحالة التي تحتل إجابتين، نعم: أي القط موجود في المربع، ولا: القط غير موجود في المربع.
- ففي حالة الإجابة بـ (نعم)، يُنْفَذُ ما بداخل اللَّيْنَةِ.
- وفي حالة الإجابة بـ (لا)، لا تُنْفَذُ الأوامر التي بداخل اللَّيْنَةِ، ويُنتَقَلُ إلى ما بعدها.



سؤال



اتجه إلى  اليسار
تحريك إلى الأمام

حين يقف الفأر أمام القط، أيّ الجُمَل الآتية هي الأصوب؛ لتجنّب دخول مربع القط؟

تحريك إلى الأمام

◀ نشاط: أحذر الوقوع في الحمم الملتهبة:

مهمة الشخص أخذ الكنوز الموجودة أمامه، ولكن بعض هذه الكنوز تقع فوق بركان من الحمم، ولا يجب أن يقع الشخص فيها، وتحترق قدماه بعد أن يحفر الشخص، فإن شاهد أمامه موقع حمم، يقوم بتغطيتها؛ ليستطيع السير فوقها للخطوة التالية، وإذا لم يشاهد أيّاً منها، فيكمل مسيره إلى أن يجد جميع الكنوز.

اللفز 11 من 14

تختبأ الحمم أسفل بعض من هذه الكتل، والتي ستحتاج إلى تغطيتها قبل التقدم للأمام. وسيكون الأمر "if" في المتناول هنا. أضف أمر "move forward" في المكان الصحيح لحفر هذه الكتل.

مواثيق



◀ اللَّيِّنَات (الأوامر) المتوفرة هي:

- حركة للأمام.
- اتجاه إلى اليسار.
- اتجاه إلى اليمين.
- كتلة تدمير (فأس أو مهددة).
- تكرار (حلقة دورانية).
- جملة شرطية.
- وضع حصة في الأمام.

◀ أكتب البرنامج الذي يوصل الشخص إلى إنهاء مهمته في المستطيل الآتي:

-أجرب البرنامج، ثمّ أتأكد من صحته.



- هل يمكن الاستغناء عن لَبِنَة الحلقة الدورانية في حلّ السؤال؟

- هل تفضل ذلك؟ لماذا؟



هل يمكن الاستغناء عن الجملة الشرطية في حلّ السؤال؟ لماذا؟



تمرين



أرشدت ليلى الشخص؛ لإنهاء مهمته، فأعطته البرنامج الآتي:

- أحدد الموقع الذي وصل إليه الشخص

- هل نجح في جمع الكنز؟

- لماذا؟



تمرين



قال خالد: أستطيع أن أساعد الشخص في إطفاء جميع الحمم، والحصول على الكنز، فكتب برنامجاً يقوم بذلك.

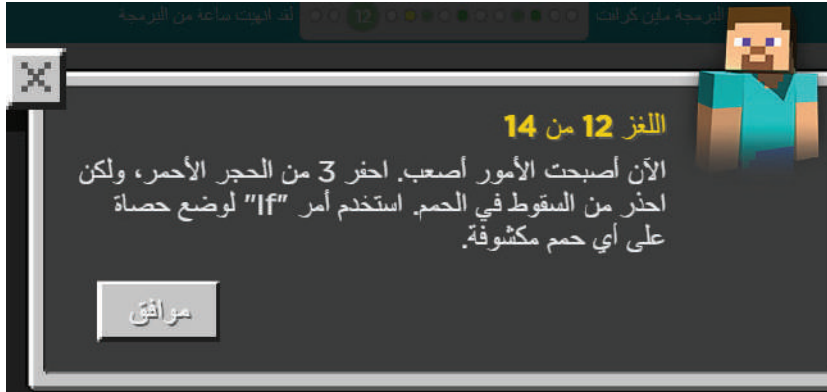
أتوقع البرنامج الذي كتبه خالد في المستطيل الآتي، ثم أنفذه؛ لأتأكد من صحته.



الدرس الثاني عشر

نشاط: الوصول للكنز بأمان:

المطلوب هو الحفر؛ لاستخراج المعادن من تحت الحجارة الحمراء، أنتبه إلى عدم السقوط في الحمم الملتهبة، بوضع حصاة على الحمة المكشوفة في الطريق.



- الأحجار المنقطة باللون الأحمر، تحتها معدن ثمين، يراد استخراجه باستخدام الأوامر المتاحة:



- أرسم مخطط السير الآمن.
- أكتب البرنامج؛ للوصول للهدف بأمان وسلام.
- أنفذ البرنامج، وأتأكد من صحته.



سؤال

لو كان مسموحاً لي أن أستخدم الحصى مرتين فقط، وأحصل على أربعة معادن، فهل هذا ممكن؟ أفرح برنامجاً ممكناً، وأنفذه؛ لفحص صحة اقتراحي.

البرنامج: ◀



سؤال

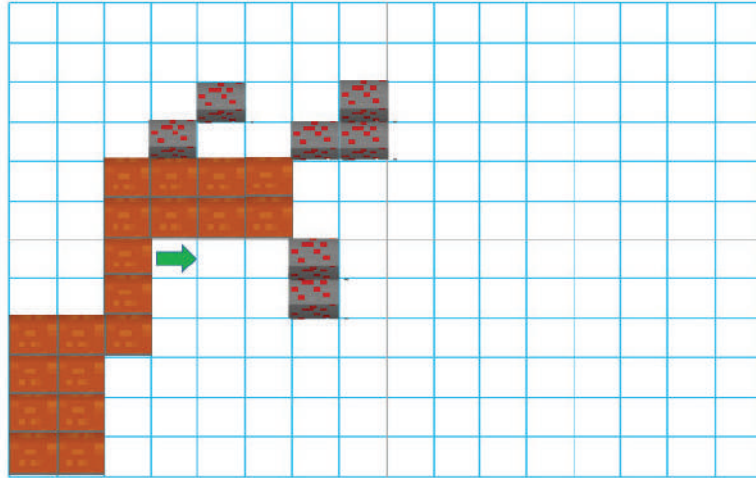
أساعد الشخص أن:

- يغطي جميع الحمم الملتهبة قبل أن يبحث عن المعادن.
- ثم يجمع جميع المعادن الموجودة.
- يكتب الخطة (الخوارزمية) التي تساعد في إنجاز المهمة، ثم ينفذ البرنامج.



أنظر إلى المخطط الآتي على ورقة المربعات، الذي يبين موقع المعادن، والمواقع الظاهرة من الحمم الملتهبة، وهي ثلاث حلول مقترحة لمساعدة الشخص، أفوم بتتبع مسار كل برنامج على ورقة رسم المربعات، وأتأكد إن كان البرنامج سيوصل الشخص إلى المعادن أم لا، وإن لم يصلها، أبين السبب في ذلك.

مخطط يبين مواقع الحمم والمعادن



السهم الأخضر يبين موقع واتجاه الشخص عند بداية البحث عن معادن

3

عند التشغيل

في حالة وجود حمم امامك
نقذ وضع حصاة في الامام
اتجه الى اليمين

تحريك الى الامام
تحريك الى الامام
كتلة التدمير

في حالة وجود حمم امامك
نقذ وضع حصاة في الامام
تحريك الى الامام

اتجه الى اليسار
تحريك الى الامام
تحريك الى الامام
كتلة التدمير

تحريك الى الامام
اتجه الى اليمين
كتلة التدمير

2

عند التشغيل

في حالة وجود حمم امامك
نقذ وضع حصاة في الامام
اتجه الى اليمين

تحريك الى الامام
تحريك الى الامام
كتلة التدمير

في حالة وجود حمم امامك
نقذ وضع حصاة في الامام
تحريك الى الامام

اتجه الى اليمين
كتلة التدمير

اتجه الى اليسار
اتجه الى اليسار
تحريك الى الامام
تحريك الى الامام
كتلة التدمير

1

عند التشغيل

تكرار 3 مرات
نقذ تحريك الى الامام
كتلة التدمير

ضع حصاة في الامام
تحريك الى الامام
اتجه الى اليمين
كتلة التدمير

اتجه الى اليسار
اتجه الى اليسار
تكرار 3 مرات
نقذ تحريك الى الامام
كتلة التدمير



الدرس الثالث عشر

نشاط: سكة الحديد:

في الشكل الآتي، يوجد عربة للقطار داخل المحطة، يريد الشخص إخراجها من المحطة، وحتى يستطيع ذلك، لا بدّ من بناء خط سكة الحديد، أساعد الشخص على إنجاز المهمة، باستخدام المتوفر من اللّبنات والمعدات.



أكتب البرنامج، ثمّ أنفذه، وتأكد من أنّ العربة خرجت بسلام.

مدّ خط سكة الحديد؛ لإخراج العربة من المحطة.



- كم مرة استخدمت لينة التكرار؟

- ما القيم التي أدخلتها في كل مرة؟



سؤال

قدّم الطلبة خالد، وسعاد، وباسمة حلاً للسؤال، فقالت المعلمة: هذه الحلول كلّها صحيحة، لكنها مختلفة، ما الشبه أو الاختلاف بين البرامج الثلاث وبين برنامجي؟

- برنامج خالد:
- برنامج سعاد:
- برنامج باسمة:
- برنامجي:

برنامجي	باسمة	سعاد	خالد



سؤال

في الحديقة التي حول المحطة، أراد الشخص أن يقلّم الشجيرات المؤشر إليها باللون الأحمر، أكتب برنامجاً يساعده في إنجاز المهمة، دون أن يقع في النهر الأزرق.

في المستطيل الآتي، أكتب برنامجاً، وأنفذه، وأتأكد من صحة برنامجي.



هيا نتبادل المهمات: أعدد مهمة للشخص، ثم أقوم بإعطائها لطالب آخر؛ لبرمجتها، وحلها، وكذلك آخذ من زميلي المهمة التي يحددها، وأقوم بحلها.

أعدد المهمة الآتية:



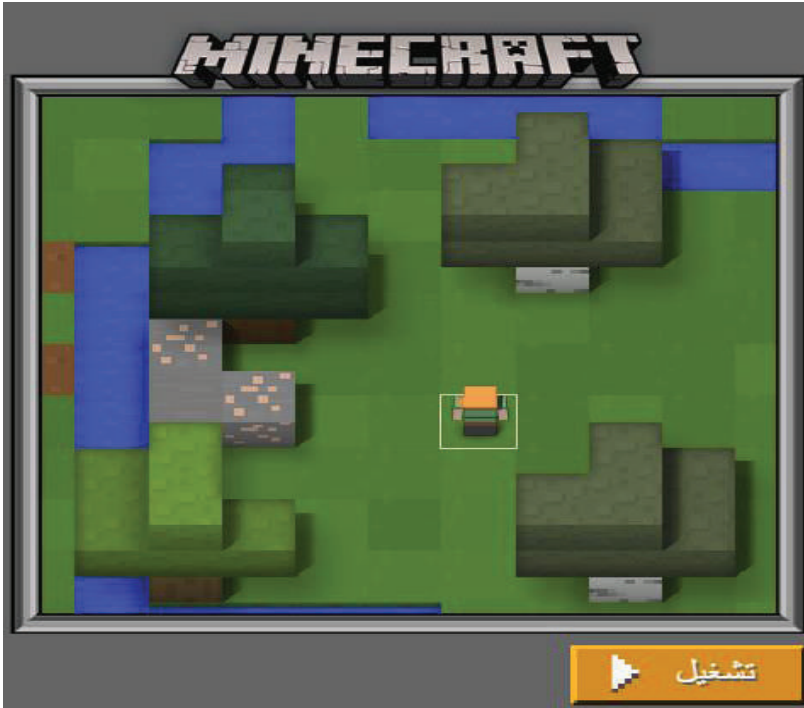


الدرس الرابع عشر

ابتكارات:



حين أصل الدرس الرابع عشر، فإنني أكون قد أنهيت العمل بهذه المرحلة من البرمجة، وجاء الدور لابتكار مهامّ وألغاز جديدة باستخدام ما تعلمته في مابن كرافت.



عند التشغيل

اتجه إلى **U** اليسار

تكرار **3** مرات

نقذ تحريك إلى الأمام

اتجه إلى **U** اليسار

تحريك إلى الأمام

تحريك إلى الأمام

اتجه إلى **H** اليمين

تحريك إلى الأمام

تحريك إلى الأمام

ضع صخر الأديم

تكرار **6** مرات

نقذ تحريك إلى الأمام

حدود الصورة أوسع ممّا أشاهد، وهذا يعطيني مساحة أكبر للابتكار. وللتعرف إلى محتويات الساحة، والمناظر الموجودة فيها من جهة اليسار، أدخل البرنامج الآتي، ثمّ أحاول اكتشاف الموجود على يمين الشاشة، وبعد ذلك يكون المجال أمامي مفتوحاً؛ لابتكار ما أشاء من مهمات أنا وزملائي.

د. بصري صالح	د. بصري صيدم
أ. عزام ابو بكر	أ. ثروت زيد
د. سمية النخالة	د. شهناز الفار
د. إيهاب القبج	أ. طالب الحاج
م. فوز مجاهد	
أ. عبد الحكيم أبو جاموس	
م. وسام نخلة	

■ المشاركون في ورشات عمل كتاب البرمجة للصف الخامس الأساسي:

سونا أبو الفيلات	سهام بدران	إيهاب رشيد	جاكلين عدرة
تغريد الشرباتي	مرام بدير	أمجد أبو زهرة	أكرام التكروري
نور عبداوي	دارين صلاح الدين	سامر محمود	وفاء محامدة
سمر أبو حجلة	دعاء أبو زياد	محمد أبو حطب	خلود النتشة
لبنى مصلح	إياد بشيتي	نور الدين جبرين	زياد سحلوب
مطبعة رمضان	عادل بعيرات	محمد مصري	جهاد خلوف
علا عبد الله	أحمد اطميزة	سامي غنام	مهند أبو الهيجا
سحر زيود	عبد الرحمن سياعة	حسين حمامدة	معاذ أبو سليقة
سناء عواد	وليد بدوي	منذر شواهنة	إبراهيم قدح
رولا عطية	اياس حمارشة	جميل ناطور	أسامة حمور
رهام العزة	أسامة الجمال	سماهر غياظة	

تم بحمد الله