الأهداف العامة والخاصة

وحدة البرمجة المرئية
الصف الخامس الفصل الدراسي الثاني

الأهداف العامة:

1. التعرف إلى الطرق المختلفة التي يمكن أن يتفاعل بها الكائن مع بيئته.
2. التخطيط لإنشاء لعبة.
3. برمجة الكائنات لتتفاعل بطرق مختلفة.
4. التعرف إلى مفهوم التكرار باستخدام لبنة repeat until (كرر حتى) وكيفية عمله.
5. استكشاف حلول بديلة للوصول إلى نفس الهدف.
6. استخدام المتغيرات لتخزين المعلومات في المشروع.
7. إضافة تعليقات إلى مقطع برمجي لتوضيح مهامه.
8. إنشاء لعبة كاملة في تطبيق Scratch.

الأهداف الخاصة:

لبنات الأستشعار	1. يعدد لبنات فئة "sensing " في بيئة البرمجة المرئية. 2. يبرمج كائن يتفاعل عند لمس كائن آخر باستخدام لبنة " Touching "المس لـ 3. يبرمج كائن يتفاعل عند لمس لون معين بأستخدام لبنة " color toutching "ملامس للون 4. يضيف تعليقات الى المقاطع البرمجية لتوضيح وظائفها.
لعبة المتاهة	1. يخطط إلنشاء لعبة . 2. رسم وتصميم خلفية المتاهة وجدرانها. 3. يضيف الكائنات ويغيراتجاهها . 4. يبرمج الكائن crab.
التكرارات	1. يتعرف إلى مفهوم التكرار باستخدام لبنة ( ) until repeat(كررحتى). 2. يستخدم لبنة ( ) repeat until لتكرار الأجراءات حتى يتم استيفاء شرط محدد . 3. يبرمج اللعبة لأدخال كلمة مرور.
المتغيرات	1. يتعرف على أنواع المتغيرات. 2. ينشأ متغيراً جديداً بأسم score. 3. يتمكن من عمل مقطع برمجي لكائنات الأحرف.

	4. يغير اسم المتغير إلى اسم النتيجة .
أنهاء اللعبة	1. يتعرف على كيفية تغيير شكل Pufferfish أثناء انتظاره للمستخدم لأنهاء اللعبة. 2. يتمكن من إضافة التعليمات و التعليقات البرمجية للمشروع. 3. يتأكد من أن جميع الكائنات تعمل على النحو المطلوب .