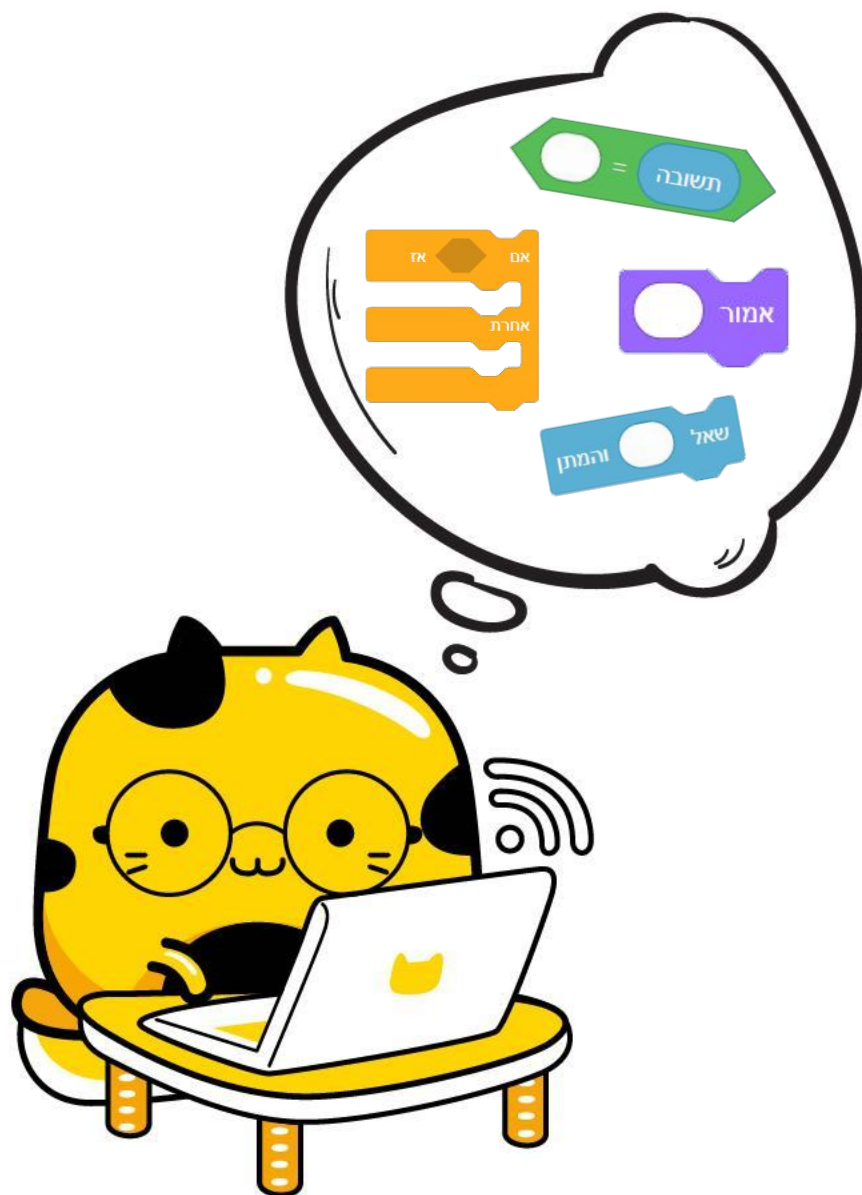




نُبرمج
بأمان
مع القَط المبرمج



مرحبًا، أنا القط المُبرمج 😺
يا لها من متعة أن ألتقي مع أطفال أذكيا يهتمون بالبرمجة وكتابة الكود.
اليوم نتعلم معًا عن "التصفح أو الإبحار الآمن في الإنترنت"، ونبرمج مسابقة رائعة في برنامج سكراتش.



يبدو جيدا! لكن ما هو برنامج سكراتش؟

برنامج سكراتش هو برنامج يُتيح لنا إنشاء سيناريوهات من الرسوم المتحركة، الألعاب والقصص،
من خلال استخدام "اللبنات" - أوامر وعمليات تبدو مثل قطع البازل الصغيرة.
في برنامج سكراتش، نُبرمج بواسطة ربط اللبنات ببعضها وهكذا يتم إنشاء سلسلة من العمليات.



واوو! هل يُمكن أن نبدأ بالفعل؟



بالتأكيد، هيا بنا ننطلق



מהו "التصفح الآمن" في الإنترنت؟

للإنترنت فوائد عديدة، وهو يحتوي على مُجمّع معلومات لا نهائي، يُستخدم كوسيلة اتصال متاحة من أي مكان في العالم، ويُتيح تنفيذ عمليات من المنزل وغير ذلك...

لكن له سيئات أيضًا 🐱

الإنترنت مفتوح لأي شخص، وهو يستطيع انتحال شخصية معينة وسرقة هويات أشخاص آخرين. يستطيع كل شخص أن ينشر ما يريد، يمكن أن نتعرض للتتبع الإلكتروني (ضرر) والفيروسات التي يمكن أن تؤدي أجهزتنا....

إذن ماذا نفعل؟ كيف نحمي أنفسنا؟ 🐱

نتصفح بأمان! هيا بنا نتعرف على قواعد التصفح الآمن.



قواعد التصفح الآمن



لا تقدموا معلومات شخصية عنكم أو عن عائلاتكم عبر الإنترنت.

لا ترسلوا صوركم لأي شخص.

لا تقابلوا أبداً شخصاً تعرفتم عليه عبر الإنترنت دون إبلاغ والديكم.

لا تهينوا ولا تكتبوا، عبر الإنترنت، أشياء تؤذي أطفال آخرين.

لا تفتحوا رسائل بريد إلكتروني من أشخاص غرباء ، ولا تدخلوا إلى روابط ومواقع غير آمنة.

لا تثبتوا ألعاب وبرامج دون استشارة شخص بالغ.

لا تعطوا أي شخص كلمات مرور شخصية.

هل تعرضتم للتنمر عبر الإنترنت؟ هل تأذيتم؟ هل طلب منكم أن تفعلوا شيئاً غير متأكدين منه؟

أخبروا الوالدين / المعلمين أو أي شخص بالغ تثقون به على الفور.



بعد أن قرأتم وفهمتم القواعد
هيا بنا نخطط للمسابقة



מתכננים את החידון

החידון שניצור בסקראץ' יורכב משאלות בנושא "גלישה בטוחה"
קחו דף ועט וכתבו לפחות 5 שאלות הקשורות לכללי הגלישה הבטוחה שלמדנו.
מומלץ לכתוב שאלות שהתשובה עליהם היא כן ולא.

רוצים דוגמה לשאלות?

1. האם מותר לשלוח תמונה שלנו ברשת, למישהו שאנו לא מכירים?
2. האם כדאי לשלוח את הסיסמה האישית שלנו לחבר טוב שמבקש?
3. קיבלתי ממייל לא מוכר קישור להתקנת משחק חדש, מותר להתקין?
4. חבר ביקש שאכתוב לו את מספר הזהות שלי, לכתוב?
5. מספר חברים כתבו דברים פוגעים על חבר בכיתה, כדאי להצטרף בשביל הצחוק?
6. מישהו הזדהה כחבר של אבי וביקש שאפגש איתו מותר?

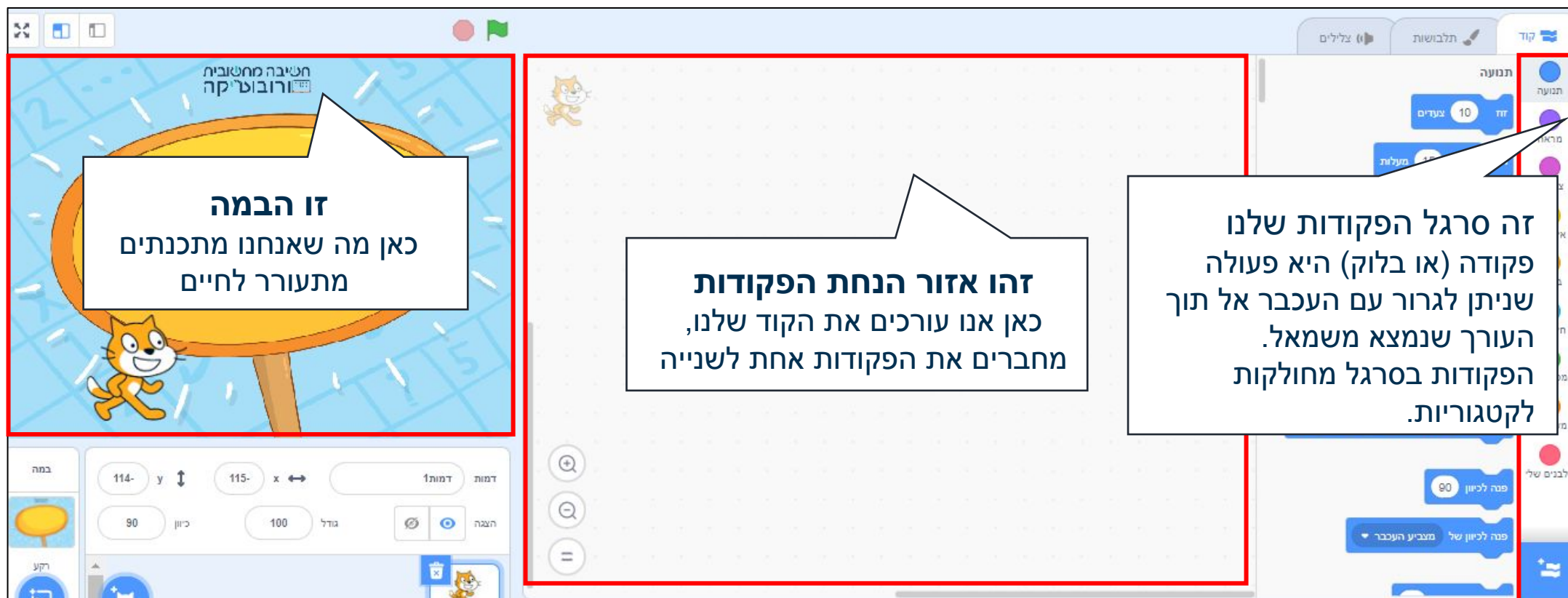


יוצרים חידון

ופתחו את הפרויקט "חידון בטוח"

1. לחצו על איור המחשב

2. נכיר את סביבת הלמידה:



כותבים שאלות



1. לחצו על דמות החתול, כדי לבחור אותה

2. בחרו מפקודות אירועים  בפקודה  וגררו אותה לאזור הנחת הפקודות

אנו רוצים שהתסריט שלנו יתחיל בלחיצה על הדגל  מופיע מעל הבמה



חברו את הפקודות

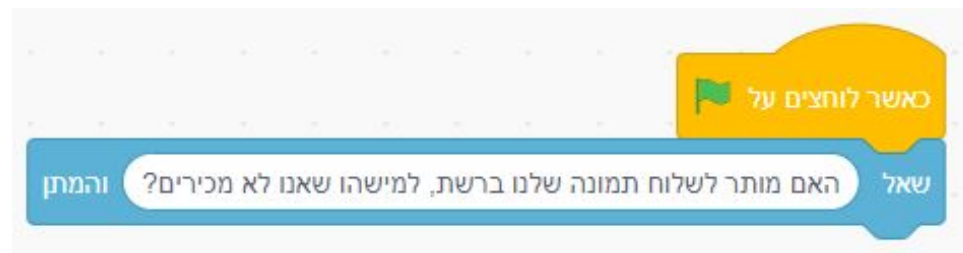


3. בחרו מפקודות חיישנים בפקודה



4. כאן נקליד את השאלה שלנו

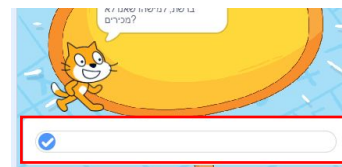
5. הקלידו את השאלה שכתבתם או השתמשו בשאלות לדוגמה



6. לחצו על  מה קורה? החתול מציג את השאלה שכתבתם.

כותבים תשובות

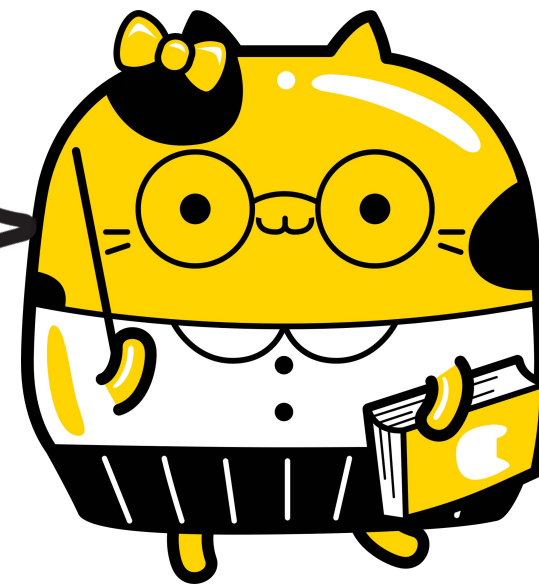
החידון שלנו בנוי בצורת שאלות ותשובות, כאשר השחקן ילחץ על  פיע שאלה



ומתחתיה תיבה להקלדת תשובה

אנו יכולים להגדיר ש: אם השחקן יקליד תשובה נכונה, יופיע לו כיתוב מסוים לדגוי "כל הכבוד"
ואם הוא יקליד תשובה שגויה, יופיע לו כיתוב לדוג': "טעית, נסה שוב"

כיצד נדע
מהי התשובה הנכונה?
התשובה הנכונה
היא ערך שאנחנו נזין.
אם השחקן הזין
את אותו ערך שאנחנו הזנו,
זוהי תשובה נכונה.
אם לא, זוהי תשובה שגויה.



בואו נבצע זאת יחד





משפט תנאי

כדי לבדוק את התשובות שהזין השחקן נשתמש ב"משפט תנאי" "אם...אז...אחרת"



מפקודות בקרה

הפקודה אם...אז...אחרת



בודקת: אם הדבר שבדקנו נכון (במקרה שלנו "התשובה נכונה")
אז, תתבצע פעולה מסוימת (יופיע הכיתוב "כל הכבוד")

אחרת (אם התשובה לא נכונה)
יופיע הכיתוב "טעית"



לתוך משפט התנאי, ניתן להוסיף רק פקודות בצורת משושה

משפט תנאי

1. נבחר מפקודות מפעילים בפקודה



2. נבדוק האם התשובה = לערך שהזנו

3. נבחר מפקודות חיישנים בפקודה



4. נכניס אותה לתוך הפקודה



5. במקום המספר 50 נקליד את התשובה הנכונה לשאלה: "כן" או "לא"

6. נכניס את הפקודות לתוך ה"משושה" במשפט התנאי



משפט תנאי

כעת נגדיר מה יקרה:

אם התשובה נכונה אמור "כל הכבוד", אחרת אמור "טעית, נסה שוב"

1. בחרו מפקודות "מראה" בפקודה
במקום המילה "שלום" הקלידו "כל הכבוד" או משפט אחר כרצונכם.

אמור שלום! למשך 2 שניות

2. הכניסו את הפקודה לתוך החלק החלול ב"משפט התנאי"

אחרת מה המשפט שיופיע?

3. בחרו שוב בפקודה
הקלידו מה הכיתוב שיופיע כאשר השחקן טעה.

אמור שלום! למשך 2 שניות

4. הכניסו את הפקודה לתוך החלק החלול, מתחת ל"אחרת"



5. חברו את משפט התנאי לשאלה



כעת בדיוק באותה דרך הוסיפו שאלות נוספות:

7. בחרו מפקודות חיישנים בפקודה  הקלידו שאלה נוספת

8. הוסיפו משפט תנאי הבודק אם התשובה נכונה.

9. חברו את הפקודות למשפט התנאי הקודם.

10. שמרו את הפרויקט שלכם בשם "חידון על בטוח"

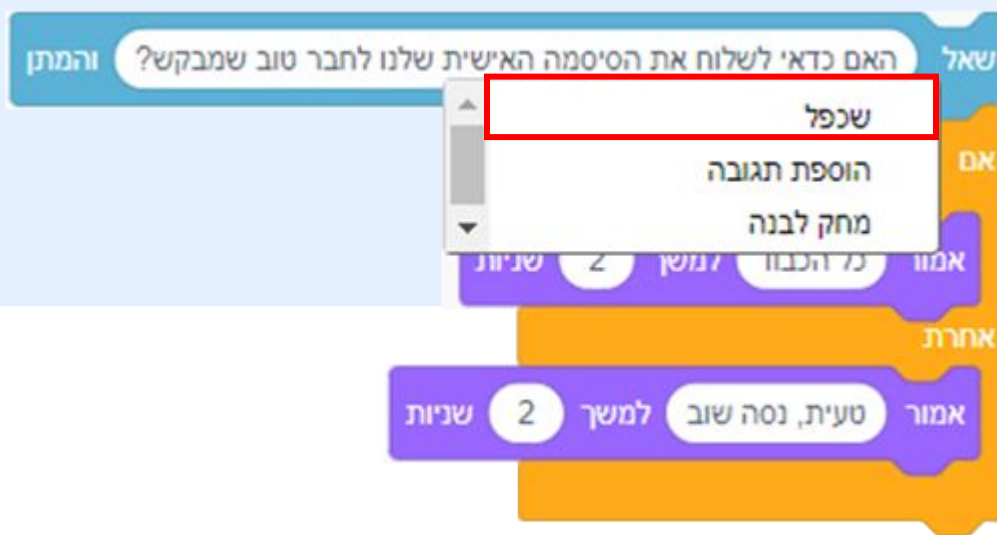
שמירה





רוצים לעבוד בדרך יעילה

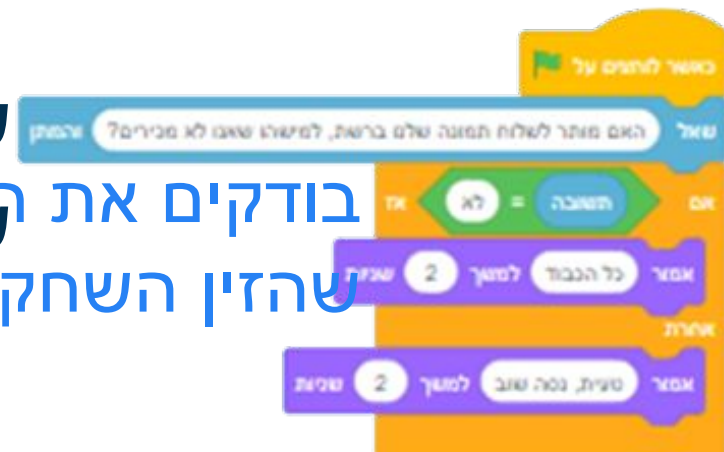
במקום לכתוב מחדש את הפקודות נוכל להעתיק אותם ורק לשנות בכל פעם את השאלה והתשובה. נסמן את הפקודות שנרצה להעתיק- נלחץ לחצן ימני ונבחר באפשרות שכפל



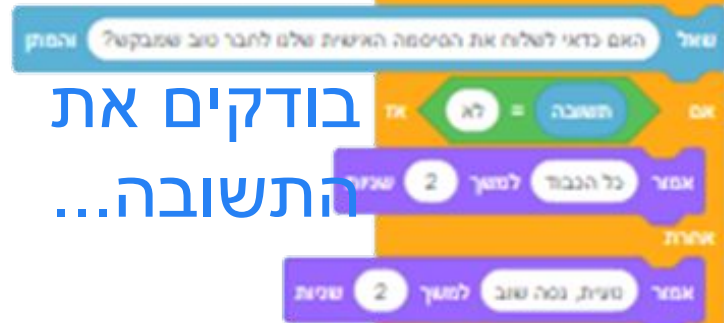


כך נראה הפרויקט שלנו

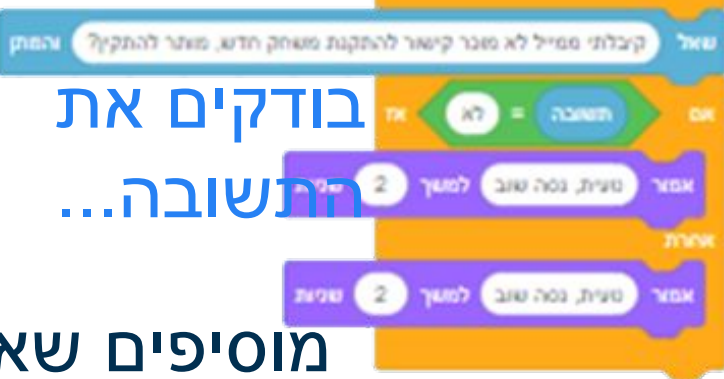
שואלים
בודקים את התשובה
שהזין השחקן



עוברים
לשאלה הבאה
בודקים את
התשובה...



עוברים
לשאלה הבאה
בודקים את
התשובה...



מוסיפים שאלות

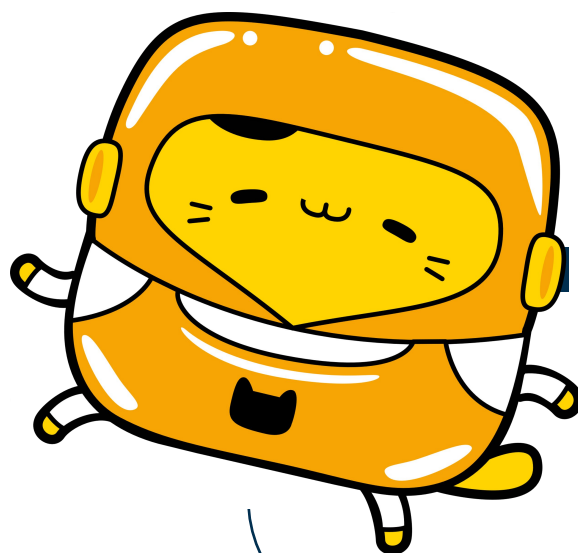
כל הכבוד!
התסריט שלכם מוכן 🐱



רצים להשוויץ לחברים



אוהבים אתגרים?



סיימתם להכין את החידון בהצלחה? איזה אלופים!

אוהבים אתגרים? פתחו את "מתכנתים בטו"2

ותלמדו איך להוסיף לחידון "משתנים"
כאשר השחקן יכתוב תשובה נכונה הוא

יצבור נקודות....

כאשר השחקן יכתוב תשובה שגויה הוא
יפסיד נקודות...



בהצלחה

