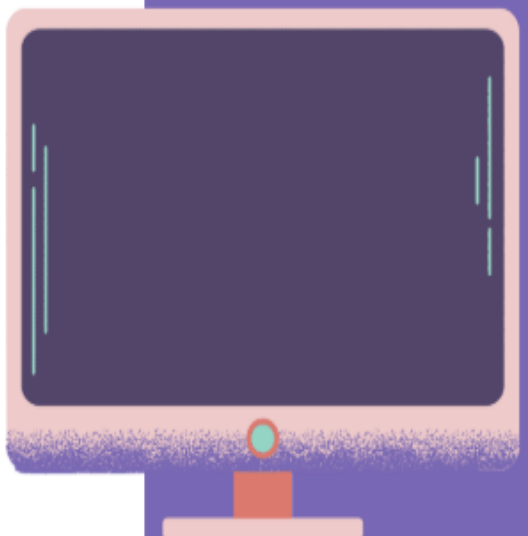
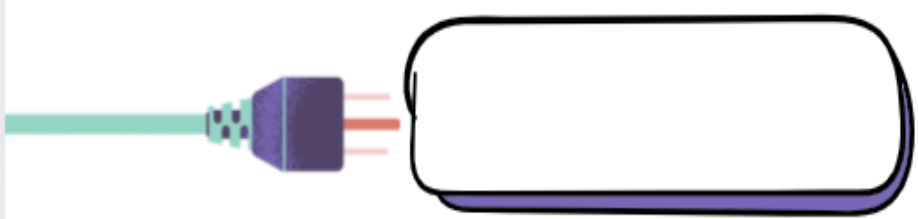


مذكرة المهارات الرقمية للصف السادس الابتدائي

الجزء الثانى من المقرر



اسم مبرمجة المستقبل

محتوى المنهج

الجزء الثاني من المقرر

الصف السادس الابتدائي

توزيع درجات مواد التقويم التكويني

توزيع درجات المهام الادائية والمشاركة والتفاعل				
المشاركة اثناء الحصة	التطبيق بالمعمل المدرسي	حل واجبات المذكرة	حل واجبات المنصة	مجموع الدرجات
١٠	١٠	١٠	١٠	٤٠

توزيع درجات تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الأولى)						
اختبار الوحدة الأولى	اختبار الوحدة الثانية	مجموع الاختبارات	تطبيقات العملية للوحدة الأولى	تطبيقات العملية الوحدة الثانية	مجموع تطبيقات	درجات الفترة الأولى
١٠	١٠	٢٠	٢٠	٢٠	٤٠	٦٠

توزيع درجات تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الثانية)						
اختبار الوحدة الثالثة	اختبار الوحدة الرابعة	مجموع الاختبارات	تطبيقات العملية للوحدة الثالثة	تطبيقات العملية الوحدة الرابعة	مجموع تطبيقات	درجات الفترة الأولى
١٠	٦٠	٢٠	٢٠	٢٠	٤٠	٦٠

المهام الأدائية والمشاركة والتفاعل	تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية	المجموع
٤٠	٦٠	١٠٠

محتوى المنهج

التصميم المتقدم بالمستندات	إنشاء الجداول وتنسيقها
	تحرير الجداول
	التنسيق المتقدم
تصميم المواقع الإلكترونية	تصميم صفحة إلكترونية
	إضافة الصفحات
	نشر الموقع الإلكتروني
تصميم ألعاب الحاسب	تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب
	برمجة ألعاب الحاسب
المستشعرات في علم الروبوت	مستشعرات الروبوت
	اتخاذ القرارات
	إنشار الخرائط

Google Sites

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: إنشاء الجداول وتنسيقها التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملى

يمكن إنشاء الجداول بطرقة

أولا:

ثانيا :

تنسيق جدول

تطبيق نمط مخصص

إضافة حدود

المواد	اختبار ١	اختبار٢	اختبار٣	اختبار نهائي
رياضيات	١٠٠	٩٨	١٠٠	١٠٠
علوم	٩٨	٩٦	٩٧	٩٧
لغتي	٩٠	٩٥	٩٣	٩٤
إنجليزي	٩٩	١٠٠	١٠٠	١٠٠

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

حدِّد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. لكل خلية في الجدول داخل المُستند اسم محدد، تمامًا كما في جداول البيانات.		
2. يجب أولًا الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.		
3. الطريقة الوحيدة لإنشاء جدول في المستند هي استخدام خيار (إدراج جدول)، ثم تعيين عدد الأعمدة والصفوف.		
4. يجب أولًا الضغط على أي مكان في الجدول لإضافة حدود خارجية في الصف الأول من الجدول.		
5. يُستخدم الزر لتطبيق التظليل في جدولك.		
6. يُستخدم الزر لإضافة حَدّ أيسر إلى جدولك.		
7. يُستخدم الزر لإنشاء جدول في المستند.		

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تحرير الجداول التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

قومي بفتح ملفك السابق

إضافة الصفوف والاعمدة (نضيف عمود اختبار ٤ وصف مهارات رقمية)

لحذف عمود أو صف (حذف صف لغتي)

ضبط الجدول

تحديد صف أو عمود (تحديد عمود اختبار ٢)

محاذاة النص

البحث عن الكلمات واستبدالها (البحث عن كلمة نهائي واستبدالها بكلمة ختامي)

المواد	اختبار ١	اختبار٢	اختبار٣	اختبار ٤	اختبار نهائي
رياضيات	١٠٠	٩٨	١٠٠		١٠٠
لغتي	٩٠	٩٥	٩٣		٩٤
مهارات رقمية					

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. إذا حدّدت صفًا من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete)، فسيتم حذف الصف المحدد.		
2. يضبط خيار احتواء تلقائي للمحتويات (AutoFit Contents) حجم العمود على أطول كلمة تلقائيًا.		
3. يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.		
4. الطريقة الوحيدة لتحديد صف معين في جدول هي الضغط على بداية هذا الصف.		
5. يتم إدراج عمود دائمًا على الجانب الأيسر من العمود الذي تنقر فوقه بزر الماوس الأيمن.		
6. لمحاذاة المحتوى لأسفل داخل خلية جدول، عليك استخدام مفتاح الإدخال.		
7. إحدى طرق فتح نافذة بحث واستبدال (Find and Replace) هي الضغط على Ctrl + H.		
8. الطريقة الوحيدة لتغيير اتجاه النص في الخلية هي الضغط فوق الزر "اتجاه النص" مرة واحدة.		
9. في نافذة "بحث واستبدال" ، يظهر الخيار "استبدال الكل" ويحل محل الكلمة التي تريد تغييرها في كل مكان في المستند.		

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الأولى: التصميم المتقدم بالمستندات — الجزء الثاني من المقرر — للصف السادس

الدرس: تدريبات — التاريخ: / / ١٤هـ

تخصيص جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها.

1	استبدال	يضبط حجم الجدول.
2	إدراج	يغيّر اتجاه النص.
3	تحديد	يحدد صفًا أو عمودًا أو خلية.
4		يغيّر محاذاة النص في الخلايا.
5	اتجاه النص	يستبدل كلمة بأخرى.
6	احتواء تلقائي	يضيف صفًا أو عمودًا.
		يحذف صفًا أو عمودًا.

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: التنسيق المتقدم التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملى

إدراج النص في أعمدة

المسافة البادئة للنص

الرأس والتذييل

إضافة رمز

تطبيق نمط

فاصل صفحة

طرق عرض المستند

إضافة صفحة غلاف

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. التذييل (Footer) هو الجزء الموجود أسفل النص الرئيس.		
2. عند استخدام الرأس والتذييل، يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحة من صفحات المستند.		
3. تخطيط الطباعة هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر.		
4. يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصًا وصورًا للإنترنت.		
5. يعدّ الضغط على S + Ctrl طريقة سهلة لتحديد كافة النص.		
6. لتطبيق نمط على فقرتك، عليك تحديده أولًا.		
7. يغيّر وضع القراءة حجم النص تلقائيًا.		
8. الطريقة الوحيدة لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة هي الضغط على مفتاح Tab.		
9. يمكنك استخدام فاصل صفحة للتحكم في مكان انتهاء الصفحة ومكان بدء الصفحة الجديدة.		

وزارة التعليم
Ministry of Education

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

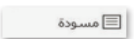
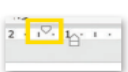
.....

الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

استخدام أدوات معالجة الكلمات

صل بين الأدوات في العمود الأول والوصف المناسب لها في العمود الثاني.

1		يضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.
2		يمكنك استخدام هذه الأيقونة لإضافة تذييل.
3		يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق.
4		من خلال طريقة العرض هذه، لا يمكنك رؤية الهوامش الفعلية للصفحة.
5		يجعل النص يبدو وكأنه قائمة من العناصر.
6		يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.
7		يمكنك استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس.
		يمكنك استخدام هذه الأيقونة لإضافة

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: مشروع الوحدة **التاريخ : / / ١٤هـ**

تنفيذ مشروع الوحدة

فتح برنامج مايكروسوفت الوورد أو ما يشابه وتنفيذ التالي

تقوم بكتابة خواطر قرانية

ادراج صورة مصحفك الخاص

انشاء جدول يوضح مواعيد حفظ وردك

الوقت	الورد
	حفظ
	المراجعة

ادراج التذليل وكتابة اسمك بالتذليل

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ : / / ١٤هـ

الدرس: تصميم صفحة إلكترونية التاريخ : / / ١٤هـ

عبارة عن مجموعه من المواقع الإلكترونية التي تحتوي على صفحات ومستندات

مجموعه من الصفحات الإلكترونية المترابطة ويحتوي الموقع على أكثر من صفحة

عبارة عن صفحة على الانترنت تتضمن العديد من المكونات مثل النصوص والصور ومقاطع الفيديو وروابط لصفحات إلكترونية آخرى صفحات

الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

ملاحظاتي

Google Sites

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: تصميم صفحة إلكترونية التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

إنشاء موقعك الإلكتروني عن طريق Google Sites

تسمية الموقع الإلكتروني

اختيار مظهر موقعك الإلكتروني

التعامل مع النصوص

تغير خلفية الموقع

إضافة الصور

تغيير حجم الصور

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: إضافة الصفحات التاريخ : / / ١٤هـ

التنظيم	تحسين تجربة المستخدم	المرونة

تطبيق عملي

إنشاء الصفحات الإلكترونية

حذف وإضافة العناصر

تخطيط الصفحة

إضافة الصور والنصوص

تنظيم صفحاتك

إضافة الارتباطات التشعبية

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: نشر الموقع الإلكتروني التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي

تعيين نمط التذييل

معاينه التغييرات

نشر الموقع الإلكتروني ومشاركته

مشاركة موقعك

الدرس: مشروع الوحدة التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

المطلوب بالمشروع

فتح متصفح الانترنت وتنفيذ مايلي

١. الدخول على Google Sites
٢. إنشاء موقعك وكتابة اسمك
٣. كتابة النص التالي

ثبت دخول شهر رمضان المبارك برؤية الهلال. فإذا تم رؤية الهلال بعد غروب شمس اليوم التاسع والعشرين من شهر شعبان فإنه قد دخل بذلك شهر رمضان. فإذا لم يرى الهلال بعد غروب شمس ليلة الثلاثين من شعبان، أو حال دون رؤيته غيم أو غبار أو دخان، أُكمل شهر شعبان ثلاثين يوماً، لقول الرسول صلّى الله عليه وسلّم: (صوموا لرؤيته وأفطروا لرؤيته، فإن غمي عليكم الشهر فعدوا ثلاثين). ولا يحب الصيام إلا على المسلم البالغ العاقل القادر عليه.

٤. إدراج صورة عن رمضان
٥. أخذ صورة للشاشة وإرسالها على الخاص للمعلمة وتسليم المعلمة صورة الشاشة قبل تاريخ : / / ١٤هـ

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

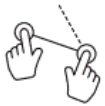
.....

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب التاريخ : / / ١٤هـ

المكونات الرئيسية للألعاب

خطوات تصميم اللعبة

الدرس: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب التاريخ : / / ١٤هـ

..... / هي بيئة برمجية تستخدم في تصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة مايكروسوفت لتسمح للطلبة ببناء ألعاب تفاعلية .

الشخصية الرئيسية	شخصيات خرى	
العربة الجوالة	تفاحة	صخرة

يجب على العربة الجوالة جمع أكبر عدد ممكن من التفاح حتى نهاية المسار		
على العربة الجوالة ان تتبع المسار		
على العربة الجوالة تجنب لمس الصخور		
يتم التحكم في العربة الجوالة من قبل المستخدم باستخدام مفتاح الأسهم في لوحة المفاتيح		

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

انشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو

من قائمة ابدأ

Kodu Game Lab

تغير اللغة

لإنشاء عالم جديد New World

تحديد تضاريس لعالمك

إضافة كائن رئيسي

تنفيذ خطوات اللعب

حفظ اللعبه

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

تدريب 1

المكونات الرئيسة للألعاب.

ضع علامة ✔ أمام الجملة الصحيحة فيما يأتي:

من المكونات الرئيسة للألعاب:

- أهداف اللعبة.
- اللاعب.
- التنفيذ.
- الملفات الصوتية.

تدريب 2

خطوات عملية التصميم.

رتّب خطوات عملية التصميم ترتيبًا صحيحًا.

- الاختبار.
- البحث.
- النموذج الأولي.
- التنفيذ.

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: تدريبات **التاريخ :** / / ١٤هـ

تدريب 3

خيارات العرض والتضاريس.

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يجب أن تكون الأرضية مُستوية ويستحيل تغييرها.		
2. عند إضافة ماء لمنطقة سطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملًا.		
3. لا يمكن تغيير الكاميرا أو المنظر المعروض.		
4. يجب وضع الكاميرا في مكان يستطيع فيه اللاعبون رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.		

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: ببرمجة العاب الحاسب التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

برمجة الكائن

برمجة الشخصية الرئيسية لتحرك

برجة نظام الفوز بالنقاط

اختبار اللعبة

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: مشروع الوحدة **التاريخ :** / / ١٤هـ

رابط الدرس الرقمي
www.ien.edu.sa

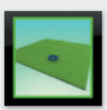
تنفيذ مشروع الوحدة

انشاء لعبة تحت سطح الماء

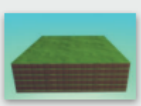
ستكون الشخصية الرئيسية الخاصة بك سمكة تسبح في بحيرة

ستكون هناك كائنات بحرية داخل البحيرة وفي كل مرة تلمس السمكة أحد هذه الكائنات ستحصل على نقاط

صمم تضاريس اللعبة

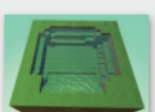


> أنشئ عالمًا جديدًا (new world) وحدد التضاريس (terrain) الأولية للعبة.



> ارفع التضاريس كلها.

استخدم أداة إنشاء التل (Create a hill) وحدد الفرشاة المستديرة الناعمة (soft round brush) لرفع التضاريس بأكملها.



> أنشئ بحيرة (lake) في المنتصف وأضف الماء (water).

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

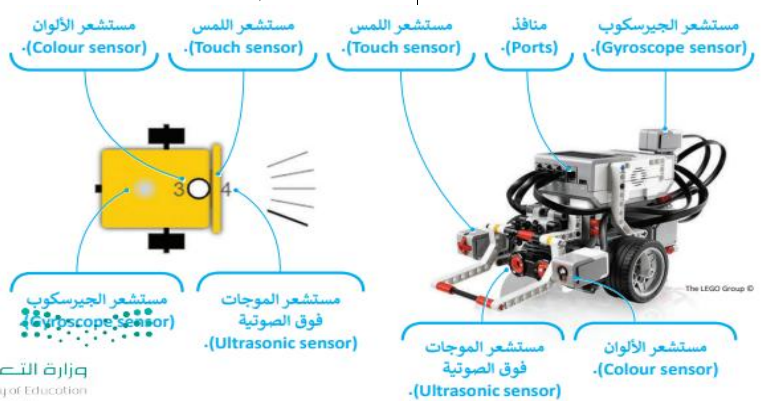
.....

.....

الدرس: مستشعرات الروبوت **التاريخ :** / / ١٤هـ

أنواع المستشعرات

المستشعرات	الاستخدام
	يكتشف العوائق أمام الروبوت
	يكتشف الألوان أو الضوء
	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت
	يستجيب للضغط عليه أو تحريرة أو حين الارتطام



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

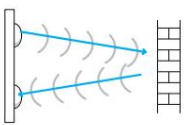
.....

.....

الوحدة الرابعة: المستشعرات في عالم الروبوت الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: مستشعرات الروبوت **التاريخ :** / / ١٤هـ

...../ هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافات بين الروبوت وأي كائن أمامه



..... / هو مستشعر رقمي يمكنه اكتشاف لون سطح معين أو شدة الضوء المنعكس

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

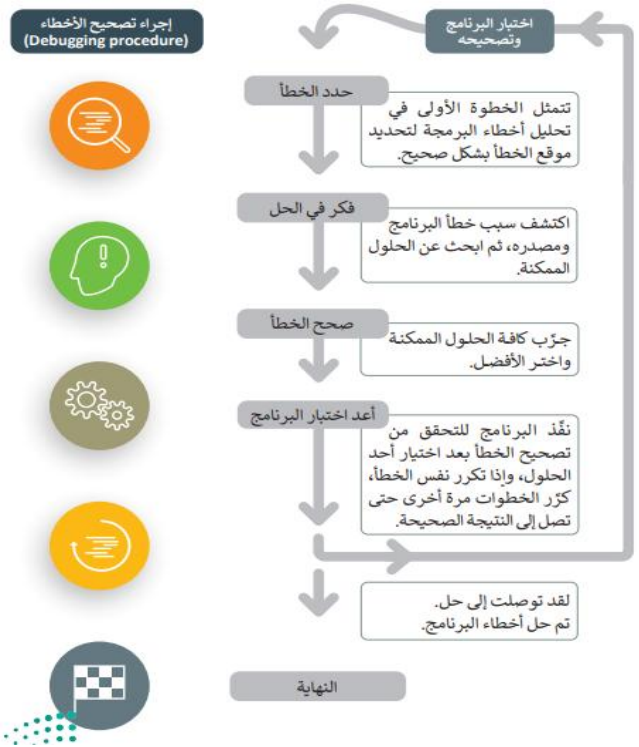
.....

.....

.....

الدرس: مستشعرات الروبوت **التاريخ :** / / ١٤هـ

اختبار البرنامج وتشخيص الأخطاء



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الرابعة: المستشعرات في عالم الروبوت الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: التدريبات **التاريخ:** / / ١٤هـ

تدريب 1

مستشعرات الروبوت

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يحتوي الروبوت الافتراضي على مستشعرات أقل من روبوت Ev3 المادي.		
2. لاستخدام لبنة مستشعر في بيئة أوبن روبيرتا لاب، عليك تعيين المنفذ الذي سيتم من خلاله توصيل هذا المستشعر بمعالج الروبوت.		
3. يمكن لمستشعر الألوان في الروبوت التمييز بين ألوان وأشكال الكائنات.		
4. يكتشف مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor) لروبوت Ev3 الإضاءة المنعكسة من الأسطح.		

تدريب 2

مستشعرات الروبوت

صِل مستشعرات الروبوت بالمهام التي تؤديها. يمكن تنفيذ نفس المهمة بواسطة أكثر من مستشعر.

مستشعر الموجات فوق الصوتية	التحرك في البيئة المحيطة.
	اكتشاف الإشارات الضوئية.
مستشعر الألوان	فرز العناصر حسب لونها.
	فرز الثمار حسب درجة نضوجها.
	اكتشاف وجود العوائق.

وزارة التعليم
Ministry of Education

ملاحظاتي

.....

.....

.....

الدرس: اتخاذ القرارات **التاريخ:** / / ١٤هـ

تطبيق عملي

رابط الدرس الرقمي

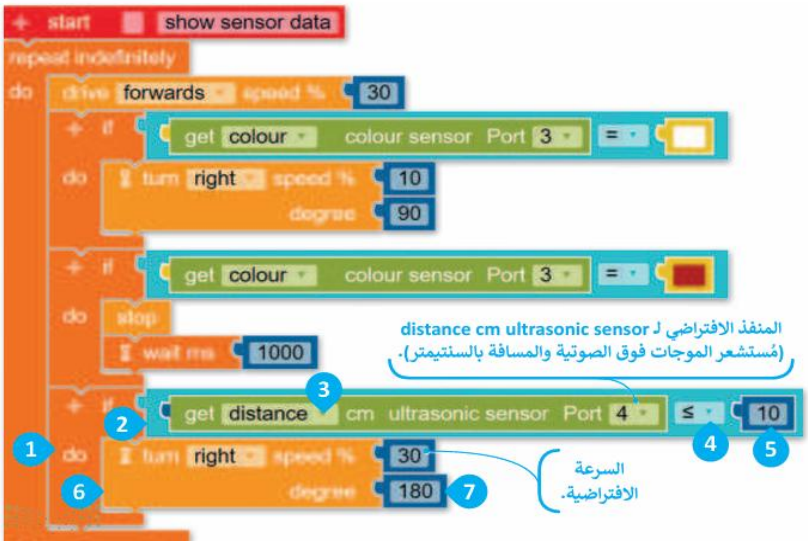
www.ien.edu.sa

بالدخول على https://lab.open-roberta.org/

برمجة الروبوت لاتخاذ القرار

التحقق من المسافة بصورة مستمرة

برمجة الإضاءة



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

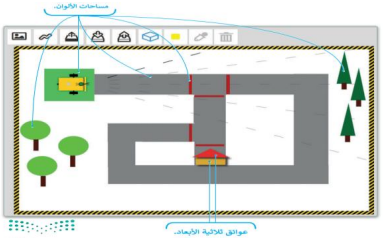
.....

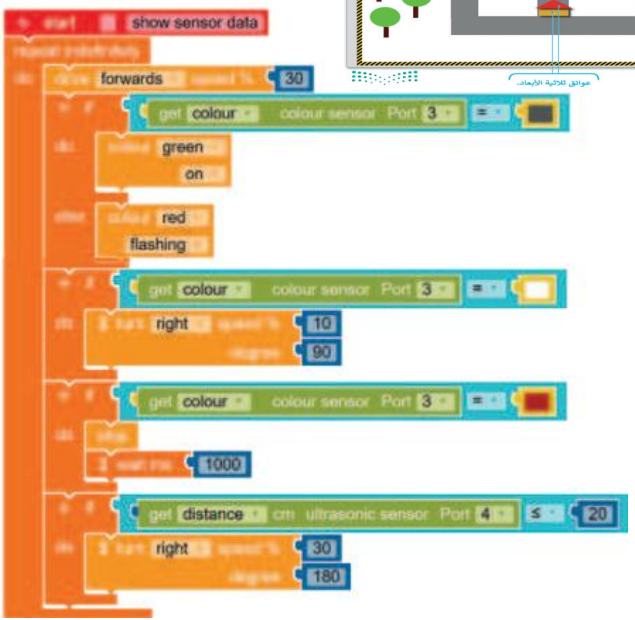
الدرس: إنشاء الخرائط **التاريخ :** / / ١٤هـ

تطبيق عملي

إضافه العوائق وتلوين المساحات

إنشاء الخرائط





ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: مشروع الوحدة **التاريخ :** / / ١٤هـ

تنفيذ المشروع

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

بالدخول على https://lab.open-roberta.org/

أنشئ مشروعك ببيئة أوبن روبيرتا لاب Open Roberta Lab لروبوت الحارس

برمج الروبوت لتنفيذ جولات في حديقة المنزل بحثا عن الأشخاص المتسللين

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ : / / ١٤هـ

أشير إلى أن هذا المذكرة لاتغني عن المصدر الذي وفرته وزارة التعليم

وهو الكتاب الإلكتروني