اسم مبرمجة المستقبل .....

مذكرة مهارات رقمية للصف الأول المتوسط للفصل الدراسي الثالث

تصميم المعلمة
إلهام باجبير

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: الدوال المنطقية التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

داله IF

العنصر	الكمية	السعر	المجموع	مكلفة / رخيصة
لبن	٢	١٩رس	٣٨رس	
خبز	٢	١رس	٢رس	
عصير	٣	٢رس	٦رس	
طماطم	١	٤رس	٤رس	

الاسم	اختبار١	اختبار٢	التقدير
محمد	٤٨	٤٤	
سعد	٤٤	٤٥	
سليمان	٣٥	٤٠	
ريان	٥٠	٥٠	

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

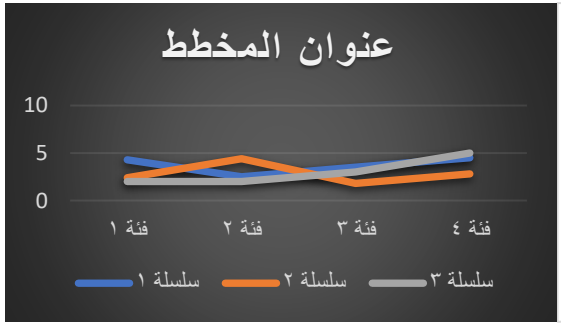
.....

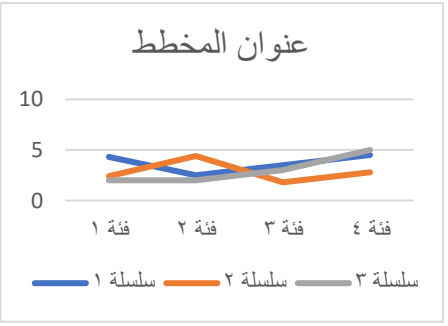
الدرس: تنسيق المخططات التاريخ : / / ١٤هـ

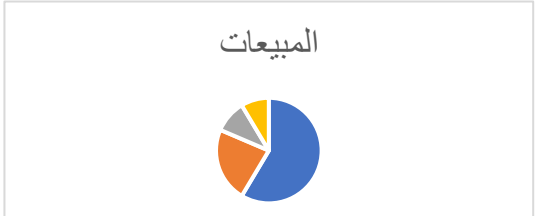
تطبيق عملي

تنسيق المخططات البيانية

	اختبار١	اختبار٢
محمد	٤٨	٤٤
سعد	٤٤	٤٥
سليمان	٣٥	٤٠
ريان	٥٠	٥٠







ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

تنفيذ مشروع الوحدة

فتح برنامج مايكروسوفت الاكسل أو ما يشابه وتنفيذ التالي

تقوم بكتابة البيانات التالية

اسم مبرمجة المستقبل /			
الأجهزة	غرفة المديرة	غرفة الاداريات	غرفة المعمل
الحاسبات			
الطابعات			

ثم ادرجي المخطط البياني من نوعين من اختيارك

تنسيق الجدول

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ : / / ١٤هـ

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

	يمكن للدالة IF ان ترجع رقم او نص او دالة أخرى كنتيجة	( )
	في اكسل تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "= "	( )
	من أنواع المخططات البيانية الخطي والدائري	( )
	في دالة IF يجب ان تستخدم علامتي التنصيص عند استخدام النص كشرط	( )
	لايمكنك استخدام العمليات الحسابية في IF	( )
	لتغيير نمط المخطط او نوعه او مظهره يمكنك ذلك من قائمة " تصميم المخططات"	( )
	سيخبرك مايكروسوفت اكسل دائما اذا كان هناك مشكلة في وظيفة تم انشائها	( )
	في كل مره تقوم بتعديل بيانات جدولك لايجب عليك ادراج مخطط جديد انما تتعدل البيانات تلقائيا	( )
	بمجرد اختيار نوع المخطط البياني لايمكنك تغييره	( )
	تستخدم المخططات لمقارنة القيم	( )
	يجب تحديد بياناتك أولا قبل انشاء المخطط	( )

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١- تعتبر دالة IF من الدوال :
أ. المنطقية ب. العددية ج. النصية

٢- يمكنك ادراج الدوال من قائمة :
أ. ملف ب. ادراج ج. الصيغ

٣- رسم بياني دائري مقسم الى شرائح دائرية يستخدم لاظهار نسب كل جزء:
أ. المخطط الخطي ب. المخطط الدائري ج. المخطط الهرمي

٤- يمكنك ادراج مخطط بياني للبيانات في جدول اكسل من :
أ. ملف ب. ادراج ج. الصيغ

اختاري المخطط المناسب لمايلي : (دائري -الخطي – الشريطي)

١	.....	مخطط يستخدم لعرض النسب المئوية
٢	.....	مخطط يستخدم لمقارنة القيم
٣	.....	مخطط يوضح كيف تتغير البيانات مع مرور الوقت

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: الشرائح والنصوص والصور **التاريخ : / / ١٤هـ**

تطبيق عملي

بداية الكتابة

ادراج شريحة

إدراج الصورة

..... / هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تساعد في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح

السمات

طرق العرض

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

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

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 اللعبة

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

صِل بين كل أيقونة ووظيفتها المناسبة.			
	○		○ إضافة رأس أو تذييل.
	○		○ إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك.
	○		○ تطبيق نسق على الشرائح.
	○		○ يعدّ طريقة العرض النموذجية للبرنامج.
	○		○ إدراج صورة من مصدر عبر الإنترنت.
	○		○ يسمح لك بمعاينة الشرائح بحجم أصغر.

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تدريبات **التاريخ :** / / ١٤هـ

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. عند الضغط على زر **F2** يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية.	○	○
2. يمكن تطبيق نفس التذييل على جميع شرائح.	○	○
3. لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة.	○	○
4. يمكن إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الإنترنت.	○	○
5. طريقة العرض "فارز للشرائح" هي طريقة العرض الأساسية للبرنامج.	○	○
6. لا يمكن تغيير لون خلفية النَّسق.	○	○
7. يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمية.	○	○

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تأثيرات الوسائط المتعددة المتقدمة **التاريخ : / / ١٤هـ**

تطبيق عملي

الانتقالات

التأثيرات الحركية

من حيث	الانتقالات	التأثيرات الحركية
الحركة خاصة بـ		

علامة تبويب التشغيل

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

رسم SmartArt

المخططات البيانية

.....

- حدد وقت العرض
- حدد هدفك بدقة
- أعرف جمهورك
- حافظ على العرض التقديمي بصورة حيوية وممتعة
- تحقق من مكان العرض
- تحضير العرض التقديمي
- استخدم ألوانا مناسبة
- استخدام التأثيرات الانتقالية والحركية
- التدريب على إلقاء العرض التقديمي

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يمكن استخدام أي نوع من رسومات SmartArt لتقديم أي نوع من المعلومات.	○	○
2. لا يمكن تخصيص رسم SmartArt أو مخطط.	○	○
3. يعدّ المخطط تمثيلًا للبيانات العددية.	○	○
4. يمكن إضافة بيانات إلى مخطط جاهز بالفعل.	○	○
5. يمكن تغيير مقياس الأرقام على محور المخطط.	○	○
6. لا يجب أن تأخذ بعين الاعتبار آراء الآخرين وانتقاداتهم بشأن العرض التقديمي.	○	○
7. كلما زاد حجم النص في العرض التقديمي، كان أكثر إمتاعًا للجمهور.	○	○

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

تنفيذ مشروع الوحدة

انشاء عرض تقديمي بعنوان (قرآني نور حياتي)

كتابة آية أثرت فيك أثناء حفظك

إدراج صورة مصحفك

ادراج جدول حفظك

الوقت	المقرر
	حفظك وردك
	مراجعة وردك

إدراج تذليل بإسمك بكل الشرائح

إضافة تأثيرات حركية للكائنات

إضافة انتقالات

حفظ العرض

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ : / / ١٤هـ

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

	عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية	( )
	يمكن تطبيق نفس التذييل على جميع الشرائح	( )
	لايمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة	( )
	طريقة العرض "فارز للشرائح" هي طريقة العرض الأساسية للبرنامج	( )
	يمكن حذف أي شريحة من العرض التقديمي باستخدام مفتاح DELETE	( )
	يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمة	( )
	يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح	( )
	من الممكن جعل العرض يعمل كاملا بشكل تلقائي	( )
	يمكنك استخدام الفارة او مفاتيح الأسهم للتنقل بين الشرائح	( )
	يمكنك استخدام أي نوع من رسومات smartArt لتقديم أي نوع من المعلومات	( )
	يعدد المخطط تمثيلا للبيانات العددية	( )

اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١- مواضع اعلى واسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح :
أ.الرؤوس والتذييلات ب. التأثيرات الحركية ج. الانتقالات

٢- طريقة عرض تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم اصغر :
أ.عادي ب. فارز الشرائح ج. صفحة الملاحظات

٣- يمكن إضافة تأثيرات حركية على النصوص او الصور :
أ. الانتقالات ب. حركات ج. تصميم

٤- يمكن إضافة تأثير للانتقال من شريحة الى شريحة أخرى خلال العرض التقديمي :
ب. الانتقالات ب. حركات ج.تصميم

٥- كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية :
أ. لايمكن تغييرها ب. يمكن تغييرها ج.دائما 3.40 ثانية

٦- يمكنك ادراج ملفات الصور / الفيديو :
أ. في الشريحة الأولى فقط ب. في أي شريحة ج. في الشريحة الأولى اوالأخيرة

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: الروبوتات الافتراضية **التاريخ : / / ١٤هـ**

الواقع الافتراضي / هو محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي ويتم ذلك من خلال استخدام بيئة اصطناعية يتم إنشاؤها باستخدام برامج الحاسب

مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية

- ✓ تغني عن الحاجة إلى المعدات والأجهزة التي قد تتعرض للتلف
- ✓ توفر طريقة سريعة لتشخيص واكتشاف الأخطاء وتصحيحها
- ✓ إمكانية إنشاء روبوتات بمزايا متقدمة دون الحاجة لشراء المعدات المتقدمة
- ✓ قلة لتكلفة نظرا لأن معظم برامج الروبوتات الافتراضية مجانية الاستخدام
- ✓ توفر المزيد من خصائص والوظائف وكذلك المسارات التي يمكن للروبوت استخدامها
- ✓ إمكانية استخدام روبوتات مختلفة عند استخدام بيئة الواقع الافتراضي
- ✓ تناسب أنماط التعلم المختلفة للطلبة ، مما يمكنهم من تحقيق فهم أفضل

ملاحظاتي

.....

.....

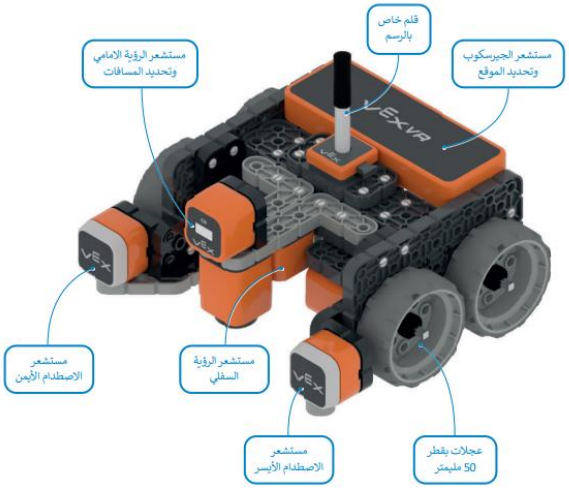
.....

.....

.....

.....

الدرس: الروبوتات الافتراضية **التاريخ : / / ١٤هـ**



روبوت فيكس كود في آر

بيئة فيكس كود في ار https://vr.vex.com

يمكننا فتح مشروع للعمل به من قائمة ملف

التعرف على شريط الأدوات

..... / هي ساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة مثل (الفن قماش - ساحة اللعب ١٢٣ – بعثة الرياضيات في المريخ -ن قطة التحول -قلعة المحطم – متاهة الحائط – تنظيف الشعب المرجانية .....)

.....

- كاميرا أمامية
- كاميرا تتبع
- كاميرا الشخص الأول (كاميرا السائق)

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: الروبوتات الافتراضية

فئات اللبنات البرمجية

		تستخدم لإضافة التعليقات في البرنامج
		تستخدم لإنشاء لبنات برمجية جديدة
		تستخدم لإنشاء متغيرات جديدة
		تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية
		تستخدم لقراءة قيم مستشعرات الروبوت
		تتحكم في سير عمل البرنامج
		يمكن استخدام هذه الفئة لإنشاء لبنه أحداث
		تستخدم للتحكم في العرض وقلم الروبوت
		تستخدم لالتقاط الأقراص في ساحة لعب معينة
		تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب

الوحدة الثالثة: المستشعرات في علم الروبوت **تصميم المعلمة / إلهام باجبير**

ملاحظاتي

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي.	○	○
2. تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تُستخدم لإنشاء برامج للروبوتات.	○	○
3. المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة.	○	○
4. الروبوت الافتراضي يناسب أسلوب تعلم واحد فقط.	○	○
5. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية، لا يمكنك تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة.	○	○
6. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية، تتجنب إتلاف أي معدات.	○	○
7. نحتاج إلى إنفاق الكثير من المال لاستخدام برامج الروبوتات الافتراضية.	○	○
8. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية يكون لديك القدرة على إنشاء الروبوتات ذات الميزات المتقدمة.	○	○

صل طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح.

1 ○ Top Camera (الكاميرا العلوية)

2 ○ Chase Camera (كاميرا التتبع)

3 ○ First Person Camera (كاميرا الشخص الأول)

وزارة ال

ملاحظاتي

.....

.....

.....

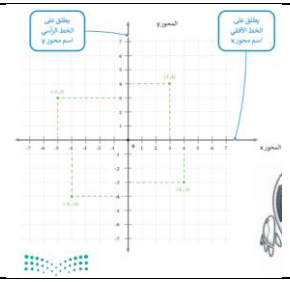
.....

.....

.....

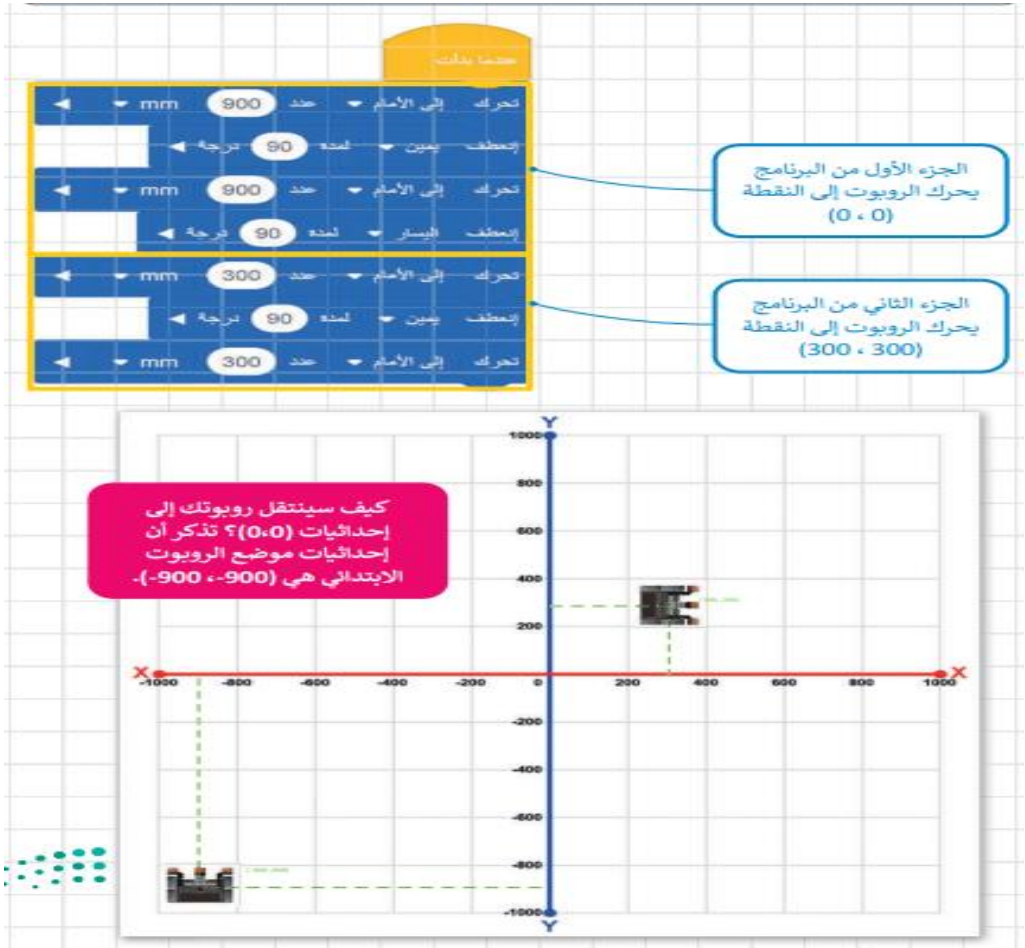
الدرس: الاحداثيات في البرمجة **التاريخ :** / / ١٤هـ

أنظمة الاحداثيات

	
خطي X	نظام ثنائي الابعاد2D وله بعدين X , Y يشار للعمود بالرمز Y يشار للصف بالرمز X ويطلق على القيمتين بالنقطة (X,Y)
خط Xافقي من اليسار إلى اليمين	X: يحدد محور Xالموضع الافقي من اليسار إلى اليمين Y: يحدد محور Yالموضع الرأسي من الأعلى إلى الأسفل

الدرس: الاحداثيات في البرمجة **التاريخ :** / / ١٤هـ

تطبيق عملي



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

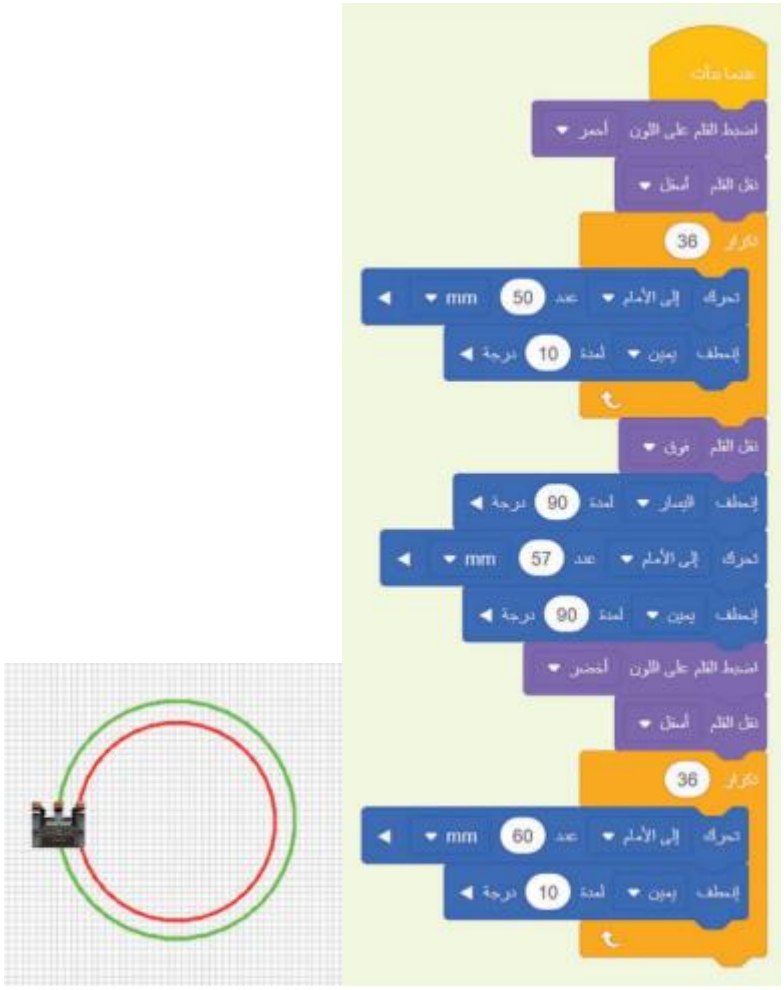
.....

.....

.....

الدرس: الاحداثيات في البرمجة **التاريخ :** / / ١٤هـ

تطبيق عملي



الدرس: تدريبات **التاريخ :** / / ١٤هـ

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يمكنك أن ترى قيمةً أو نصًا في نافذة المراقبة باستخدام وحدة تحكم العرض.	○	○
2. تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي.	○	○
3. إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفرًا، فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة.	○	○
4. يمكنك رسم أشكال فقط في ساحة لعب الفن قماش.	○	○
5. يمكنك تغيير الملعب من خلال الضغط على حدد زر الملعب.	○	○
6. يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم.	○	○

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: الحركة التلقائية **التاريخ :** / / ١٤هـ

مستشعرات الجيرسكوب

- يمكن لمستشعر الجيرسكوب تحديد الاتجاة
- يمكن لمستشعر الجيرسكوب تحديد مسافة الانعطاف عن نقطة البداية
- يمكن استخدام مستشعر الجيرسكوب للملاحة
- يمكن استخدام مستشعر الجيرسكوب الروبوت من القيادة
- يمكن اكتشاف الحركة باتجاة عقارب الساعة أو عكس اتجاة الساعة
- تحديد تغير موقع الروبوت أثناء حركته في ساحة اللعب

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

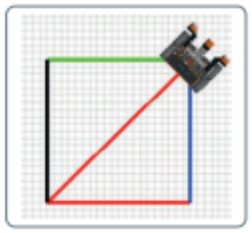
رابط الدرس الرقمي
www.ien.edu.sa

تنفيذ المشروع

روبوت فيكس كود في آر

بيئة فيكس كود في ار https://vr.vex.com

جعل الروبوت يقوم بإنشاء رسم مربع بأضلاع مختلفة الألوان ثم يتبع ذلك رسم خط قطري يقسم المربع إلى مثلثين متساووين باستخدام ساحة لعب الفن قماش



لتنفيذ هذا المشروع يتعين عليك القيام بما يلي:

- اضبط سرعة القيادة وسرعة الانعطاف.
- عيّن طول كل ضلع من أضلاع المربع 400 مليمتر.
- اعرض الرسالة داخل الحلقة 4 مرات في أسطر مختلفة.
- استخدم لبنة **اضبط زاوية المواجهة إلى ( )** درجة لتنفيذ الانعطافات اللازمة لإنشاء المربع.
- اخفض سرعة القيادة وسرعة الانعطاف.
- استخدم لبنتي **زاوية الموضع بالدرجات** و**الموضع ( ) بالمليمتر** لرسم الخط الذي سيقسم المربع.
- أوقف الروبوت الافتراضي عن الحركة.
- اطبع رسالة النهاية في سطر مختلف في نهاية البرنامج.

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ : / / ١٤هـ

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:		
١	الواقع الافتراضي محاكاة مشابهه للعالم الحقيقي	( )
٢	تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تستخدم لانشاء برامج للروبوتات	( )
٣	المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة مثل القوة والحركة	( )
٤	الروبوت الافتراضي يناسب اسلب تعلم واحد فقط	( )
٥	عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية لايمكنك تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة	( )
٦	من مزايا الربوتات الافتراضية تغني عن المعدات التي قد تتعرض للتلف	( )
٧	نحتاج الى إنفاق الكثير من المال لاستخدام الروبتات الافتراضية	( )
٨	عندما تستخدم الربوتات الافتراضية يكون لديك القدرة على إنشاء الربوتات ذات الميزات المتقدمة	( )
٩	يوجد في فيكس كود في ار عرض لكاميرا واحدة هي كاميرا الشخص الاول	( )
١٠	اذا استخدمت عرض كاميرا التتبع فيمكنك التحكم بالكاميرا بالتكبير والتصغير والتنقل عن طريق الفارة	( )
١١	روبوت فيكس كود في ار الافتراضي له اربع عجلات بقطر ٥٠ مليمتر	( )
١٢	يمتلك روبوت فيكس كود في ار أربع مستشعرات مركبة عليه	( )
١٣	يحتوي الروبوت فيكس كود في ار على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة	( )
١٤	يمكنك انشاء برامج باستخدام اللبنات او بايثون في فيكس كود في ار	( )
١٥	يمكنك تكرار اللبنات في البرمجة لتوفير الوقت	( )
١٦	يمكنك التحكم في سرعة القيادة ولكن لايمكنك التحكم في سرعة الانعطاف	( )

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

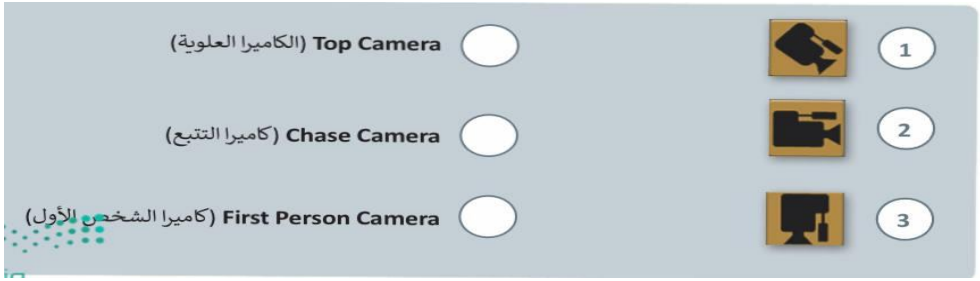
.....

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

صلي الفئة بوظيفتها المناسبة :

الرقم	فئات اللبنات البرمجية		الوظيفة
١	نظام الدفع		لاضافة تعليقات في البرنامج
٢	مغناطيس		لانشاء لبنات برمجية جديدة
٣	العرض		تتحكم في سير البرنامج
٤	أحداث		لقراءة قيم مستشعرات الروبوت
٥	تحكم		تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية
٦	الاستشعار		لانشاء متغيرات جديدة
٧	العمليات		للتحكم في العرض وقلم الروبوت
٨	المتغيرات		لانشاء لبنات احداث ثم إضافة مقطع برمجي الى هذا الحدث
٩	عناصر برمجة جديدة		لالتقاط الأقراص في ساحات لعب معينة
١٠	التعليقات		تتحكم في حركة الروبوت

صلي طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح



اذكري وظائف لبنات الاستشعار التالية :

لبنات استشعار الموقع التي تستخدم مع الجيرسكوب	
الموضع X بالـ mm	زاوية الموضع بالدرجات

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

وهو الكتاب الإلكتروني

إعداد وتصميم المذكرة

المعلمة إلهام باجبير