محتوى المنهج

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة جازان
الشؤون التعليمية
إدارة أداء التعليم | قسم الإشراف التربوي
الحاسب الآلي

وزارة التعليم
Ministry of Education

توزيع الدرجات لمقررات المهارات الرقمية والتقنية الرقمية و مقررات مسار علوم الحاسب والهندسة للعام (1445هـ)

المرحلة الابتدائية:

الانتظام	المادة الدراسية	المهام الأدائية،		اختبار تحريري قصير	المجموع
	المهارات الرقمية	واجبات	بحوث مشروعات تقارير	المشاركة والتفاعل أنشطة ومشاركة	تطبيقات عملية		
	10	10	10	20	40	20	100

E.B

محتوى المنهج

للصف السادس الابتدائي الفصل الدراسي الثالث

التصميم المتقدم بالمستندات	إنشاء الجداول وتنسيقها
	تحرير الجداول
	التنسيق المتقدم
تصميم ألعاب الحاسب	تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب
	برمجة ألعاب الحاسب
المستشعرات في علم الروبوت	مستشعرات الروبوت
	اتخاذ القرارات
	إنشار الخرائط

الدرس: إنشاء الجداول وتنسيقها التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملى

يمكن إنشاء الجداول بطرقة

أولا: .الشبكة

ثانيا : قائمة الجداول

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

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الا الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

التعامل مع الجداول

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.	✓	

الدرس: تحرير الجداول التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملى

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

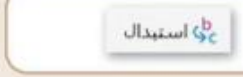
حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. إذا حدّدت صفًا من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete)، فسيتم حذف الصف المحدد.		✓
2. يضبط خيار احتواء تلقائي للمحتويات (AutoFit Contents) حجم العمود على أطول كلمة تلقائيًا.	✓	
3. يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.		✓
4. الطريقة الوحيدة لتحديد 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.	✓	

وزارة التعليم
try of Education

الوحدة الا الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها.

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

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

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 التـ
of Education

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الا الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

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

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

وزارة التعليم
Ministry of Education

الوحدة الا الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

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

الوحدة الثانية: تصميم ألعاب الحاسب

للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

المكونات الرئيسية للألعاب

التحكم	التحديات	قواعد اللعبة	عالم الألعاب	الشخصيات الرئيسية	أهداف اللعبة

خطوات تصميم اللعبة

تشغيل اللعبة	الاختبار	التنفيذ	تصميم النموذج الأولى	التخطيط والتصميم	الفكرة

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

مختبر لعبة كودو / 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

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

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثانية: تصميم ألعاب الحاسب

للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

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

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

ضع علامة ✔ أمام الجملة الصحيحة فيما يأتي:

من المكونات الرئيسة للألعاب:

أهداف اللعبة.	✔
اللاعب.	
التنفيذ.	
الملفات الصوتية.	✔

تدريب 2

خطوات ع

تلميح: يرجى ملاحظة أنه بالنسبة للخطوة الأولى، يتعين على الطلبة البحث عن فكرة حول اللعبة التي يرغبون في إنشائها. سيتم إصلاح هذا في الإصدار القادم من كتاب الطالب.

رتّب خطوات عملية التصميم ترتيبا صحيحا.

الاختبار.	4
البحث.	1
النموذج الأولي.	2
التنفيذ.	3

وزارة التعليم
Ministry of Education

الوحدة الثانية: تصميم ألعاب الحاسب
للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثانية: تصميم ألعاب الحاسب

للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

الدرس: تدريبات **التاريخ :** / / ١٤هـ

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 الثانية: تصميم ألعاب الحاسب

للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

الدرس: ببرمجة العاب الحاسب التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملي

برمجة الكائن

برمجة الشخصية الرئيسية لتحرك

برجة نظام الفوز بالنقاط

اختبار اللعبة

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

رابط الدرس الرقمي
www.ien.edu.sa

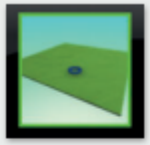
تنفيذ مشروع الوحدة

انشاء لعبة تحت سطح الماء

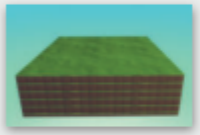
ستكون الشخصية الرئيسية الخاصة بك سمكة تسبح في بحيرة

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

صمم تضاريس اللعبة

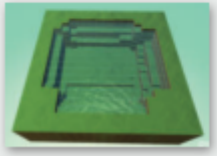


> أنشئ عالمًا جديدًا (new world) وحدد التضاريس (terrain) الأولية للعبة.



> 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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

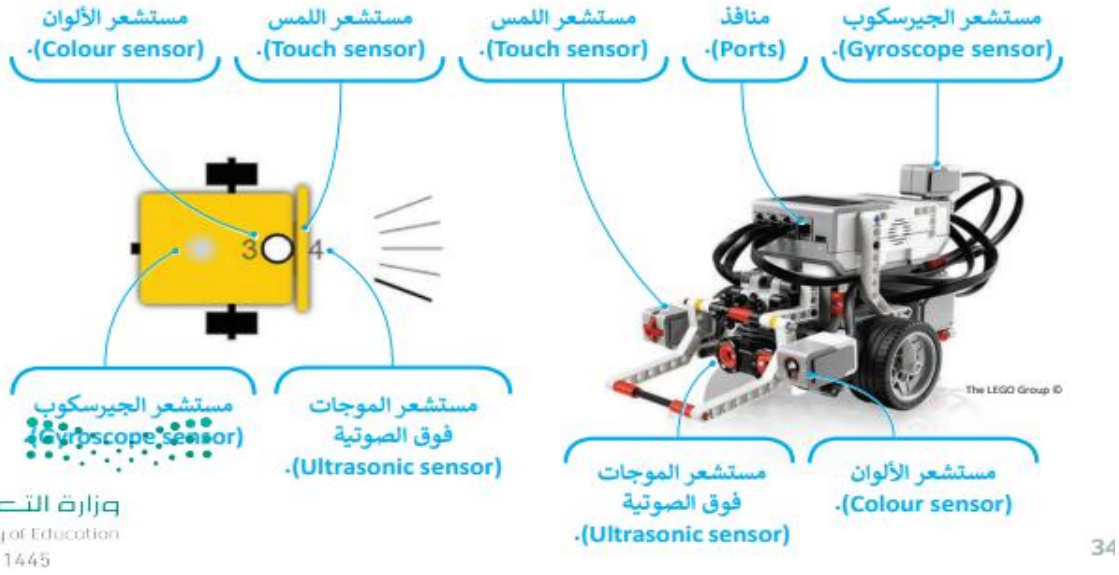
.....

.....

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

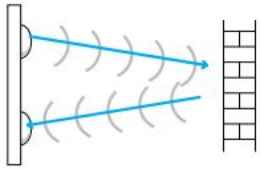
أنواع المستشعرات

المستشعرات	الاستخدام
مستشعر الموجات فوق الصوتية	يكتشف العوائق أمام الروبوت
مستشعر الألوان	يكتشف الألوان أو الضوء
مستشعر الجيرسكوب	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت
مستشعر اللمس	يستجيب للضغط عليه أو تحريرة أو حين الارتطام



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

. **مستشعر الموجات فوق الصوتية / هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافات بين الروبوت وأي كائن أمامه**



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

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

اختبار البرنامج وتشخيص الأخطاء

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثالثة: المستشعرات في علم الروبوت

للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

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

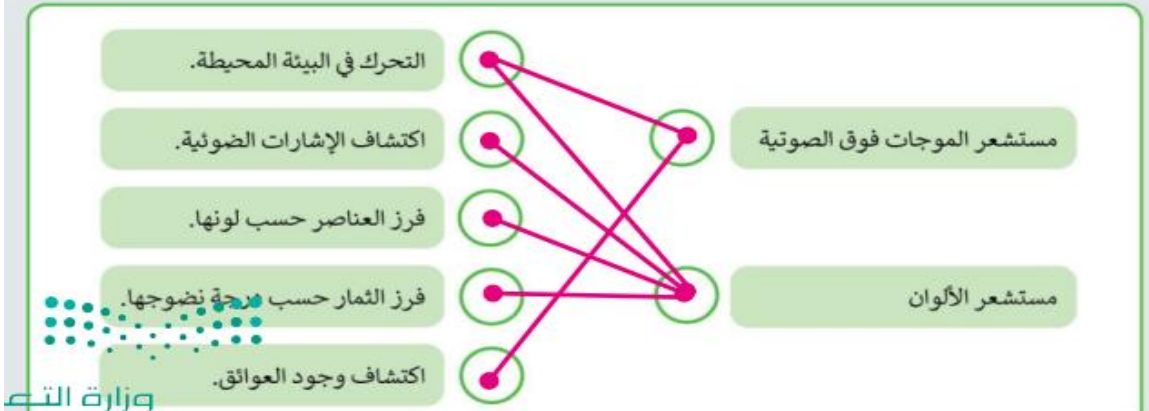
مستشعرات الروبوت

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.



وزارة التعليم
Ministry of Education

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

تطبيق عملي

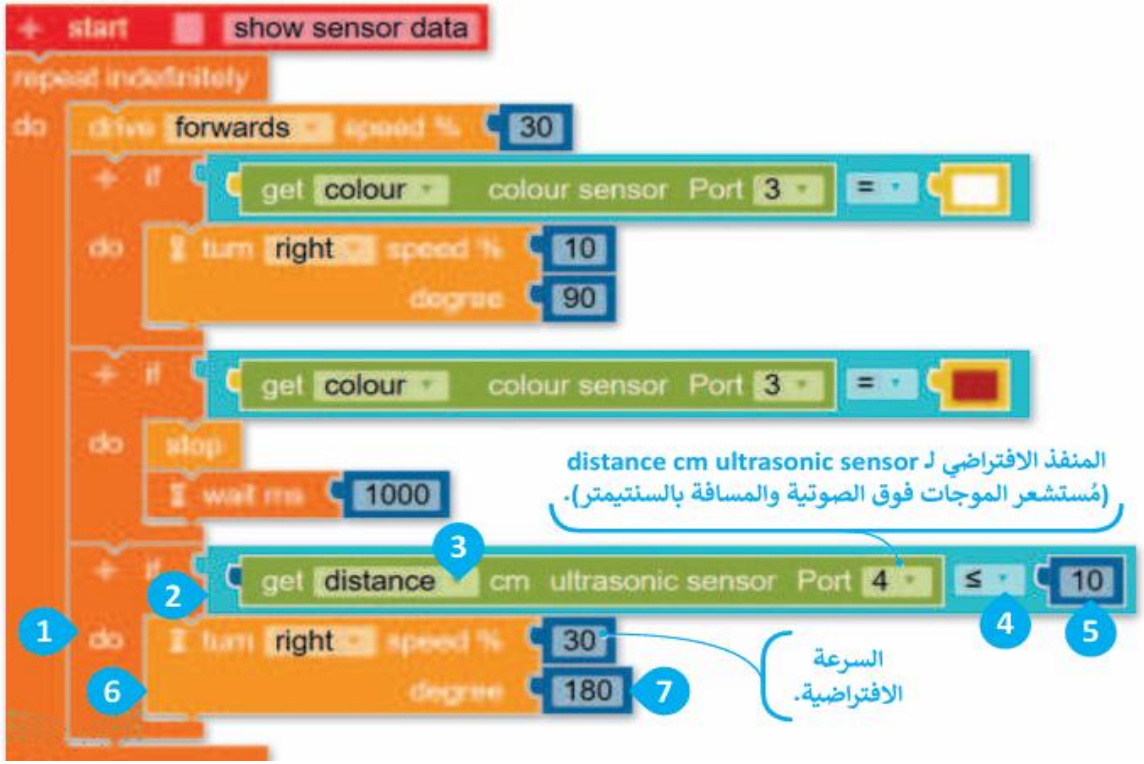
رابط الدرس الرقمي
www.ien.edu.sa

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

برمجة الروبوت لاتخاذ القرار

التحقق من المسافة بصورة مستمرة

برمجة الإضاءة



الوحدة الثالثة: المستشعرات في علم الروبوت

للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

ملاحظاتي k,jmlllllllll

.....

.....

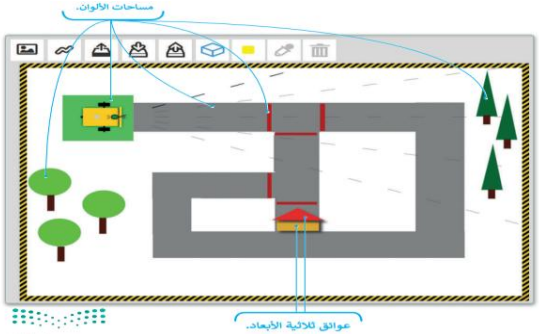
.....

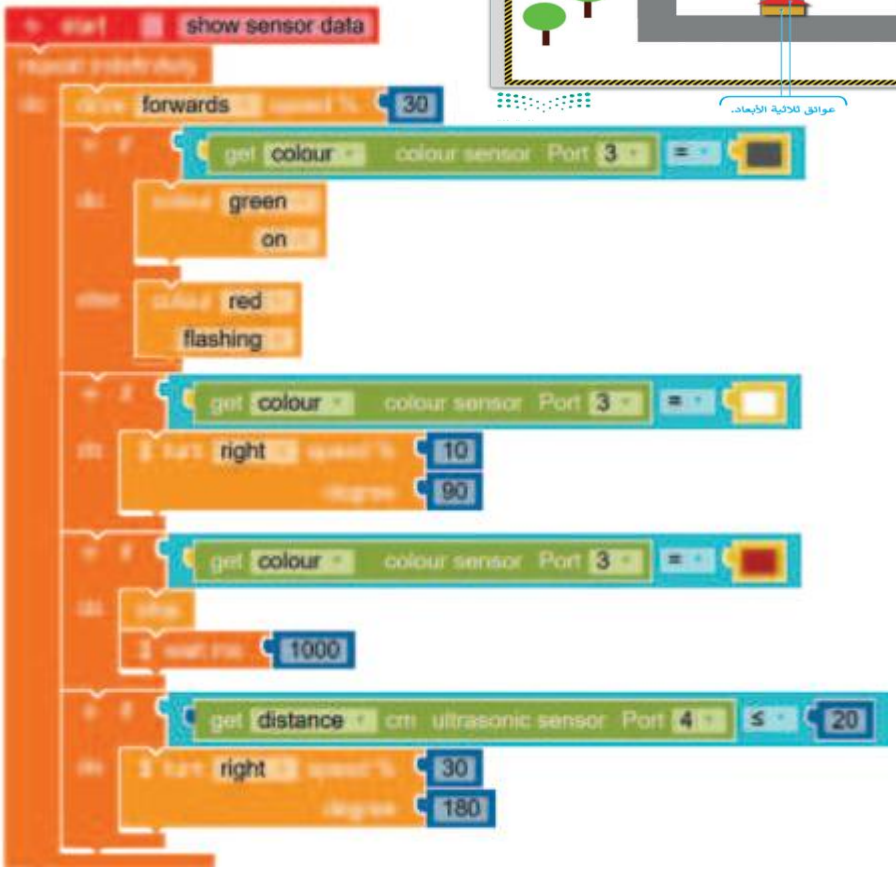
الدرس: إنشاء الخرائط **التاريخ :** / / ١٤هـ

تطبيق عملي

إضافه العوائق وتلوين المساحات

إنشاء الخرائط





ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثالثة: المستشعرات في علم الروبوت للصف السادس /الفصل الدراسي الثالث

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

إعداد وتصميم المذكرة

المعلمة إلهام باجبير