شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج السعودية

حل أوراق عمل المنهج

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2024-04-28 06:10:50

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس

اضغط هنا للحصول على جميع روابط "الصف السادس"

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة المهارات الرقمية في الفصل الثالث

1	أوراق عمل غير محلولة لكامل المنهج
2	نموذج اختبار منتصف الفصل 1445هـ
3	نماذج اختبارات منتصف الفصل مع الإجابة للصفين الخامس والسادس
4	مذكرة أوراق عمل لوحدات المنهج
5	توزيع المهارات الرقمية المتعلقة بالفصل الدراسي الثالث

السادس الابتدائي
المهارات الرقمية
الفصل الدراسي الثالث 1445هـ

مذكرة أوراق العمل

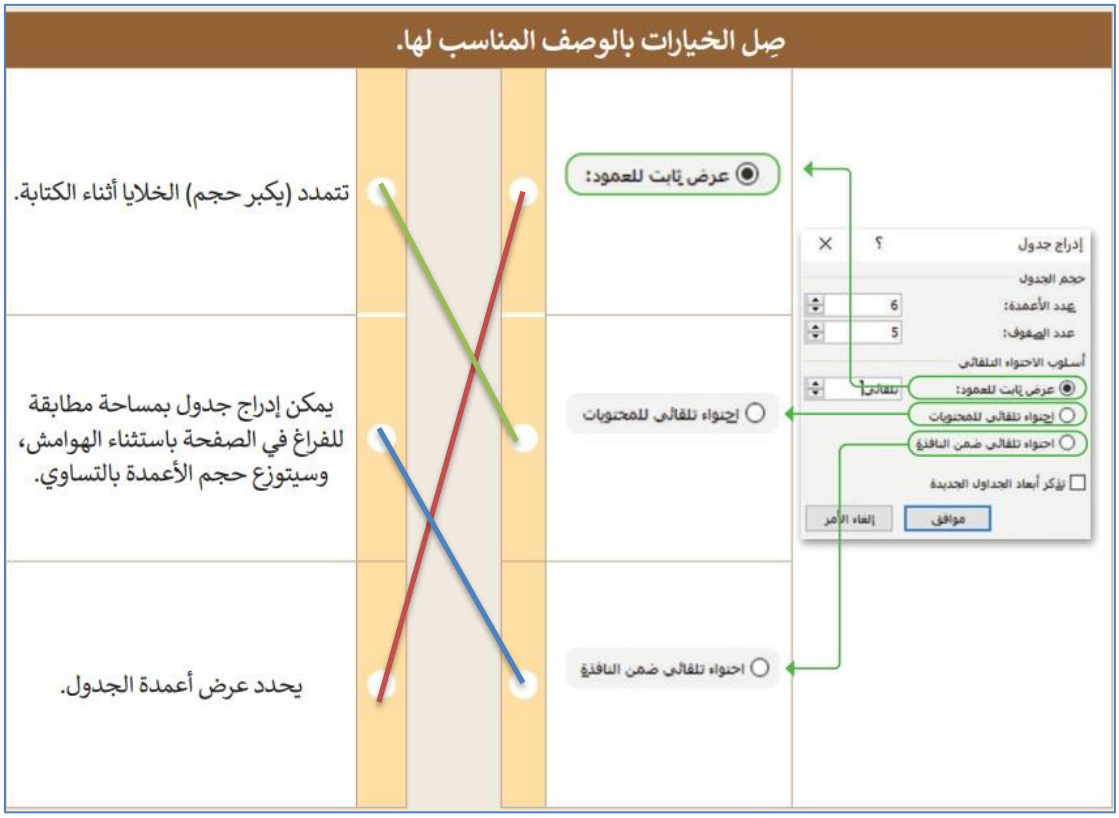
الاسم /
الفصل /

الوحدة الأولى

التصميم المتقدم للمستندات

صح أو خطأ :

أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول	√
يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول	√
الطريقة الوحيدة لإنشاء جدول في المستند هي استخدام خيار(إدراج جدول) ثم تعيين عدد الأعمدة والصفوف	X
لإضافة حدود خارجية في الصف الأول من الجدول يجب عليك أولاً الضغط على أي مكان في الجدول	X
يستخدم الزر لتطبيق التظليل في جدولك	√
يستخدم الزر لإضافة حد أيسر إلى جدولك	√



صح أو خطأ :

إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف(Delete) فسيتم حذف الصف المحدد	X
يضبط خيار(احتواء تلقائي للمحتويات) حجم العمو على أطول كلمة تلقائياً	√
لا تستطيع تغيير اتجاه النص في خلية معينة	X
إحدى طرق فتح نافذة (بحث واستبدال) هي الضغط على Ctrl + H	√
الطريقة الوحيدة لتحديد صف معين في جدول هي الضغط على بداية هذا الصف	X
في نافذة(بحث واستبدال) يظهر خيار " استبدال الكل" يُستخدم لتغيير كلمة في كل مكان في المستند	√

تخصيص جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها

صح أو خطأ :

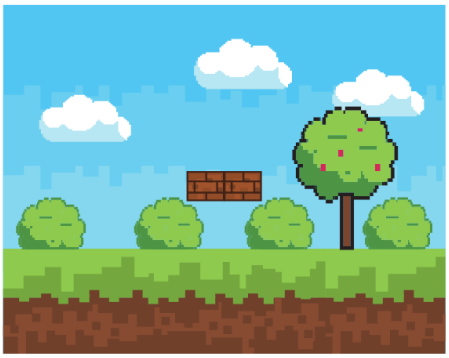
عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند	√
تخطيط الطباعة هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر	X
يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصاً وصوراً للإنترنت	√
يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص	√
الطريقة الوحيدة لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة هي الضغط على مفتاح "Tab"	X
يغيّر وضع القراءة حجم النص تلقائياً	√

استخدام أدوات معالجة الكلمات

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

الوحدة الثانية

تصميم ألعاب الحاسب



الدرس الأول/ تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب اليوم/ التاريخ/

المكونات الرئيسة للألعاب

ضع رقم المكون أمام التعريف المناسب له

١	أهداف اللعبة	٢	هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة
٢	الشخصيات الرئيسة	١	ستمنحك اللعبة أهدافاً أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.
٣	عالم الألعاب	٣	هو العالم الافتراضي للعبة ويشمل أيضاً الرسومات والصوت.
٤	قواعد اللعبة	٥	هي العقبات والصعوبات في اللعبة.
٥	التحديات	٦	الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك وحركتك داخل اللعبة واتخاذ إجراءات في اللعبة
٦	التحكم	٤	توضح كيفية لعب اللعبة وما يمكنك ومالا يمكنك فعله.

رتب خطوات عملية التصميم ترتيباً صحيحاً

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	الخطوة الثانية	الخطوة الثالثة	الخطوة الرابعة	الخطوة الخامسة	الخطوة السادسة
الفكرة	التخطيط	تصميم النموذج الاولي	التنفيذ	الاختبار	تشغيل اللعبة

خيارات العرض والتضاريس (صح أو خطأ) :

يجب أن تكون الأرض مستوية ويستحيل تغييرها.	X
عند إضافة ماء لمنطقة سطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملاً.	√
لا يمكن تغيير الكاميرا أو المنظر المعروض.	X
يجب وضع الكاميرا في مكان يستطيع في اللاعبون رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.	√

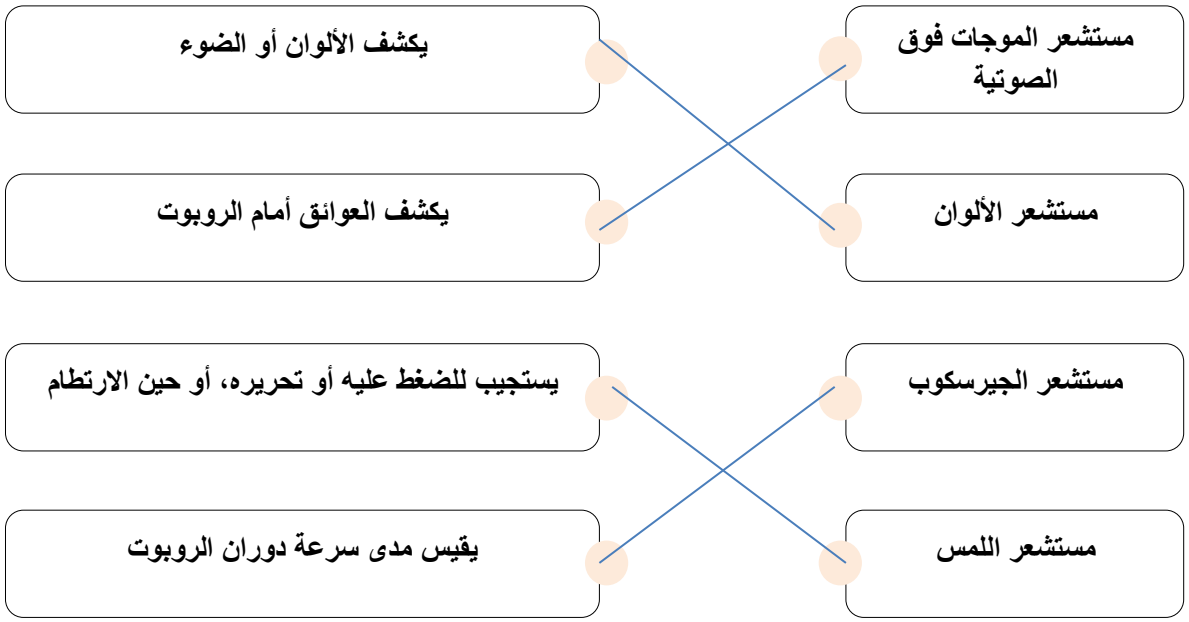
صح أو خطأ :

يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.	X
يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفّذ (DO).	X
تبدأ جميع عبارات لعبة الكود بشرط عندما (WHEN).	√
لبرمجة كائن ، يجب عليك أولاً حديد أداة الكائن (object tool).	√
للخروج من وضع البرمجة ، اضغط على زر (Esc).	√
لجعل العربة الجوالة تقفز نستخدم زر مفتاح المسافة (Spacebar).	√
برمجة الكائن لكي يتحرك هذا أول حدث يتم للحركة.	√
إذا أردت حذف أي كائن عليك تحديده ثم الضغط على زر "حذف(Delete)" في لوحة المفاتيح	√

الوحدة الثالثة

المستشعرات في علم الروبوت

صل المستشعر مع الاستخدام



صح أو خطأ :

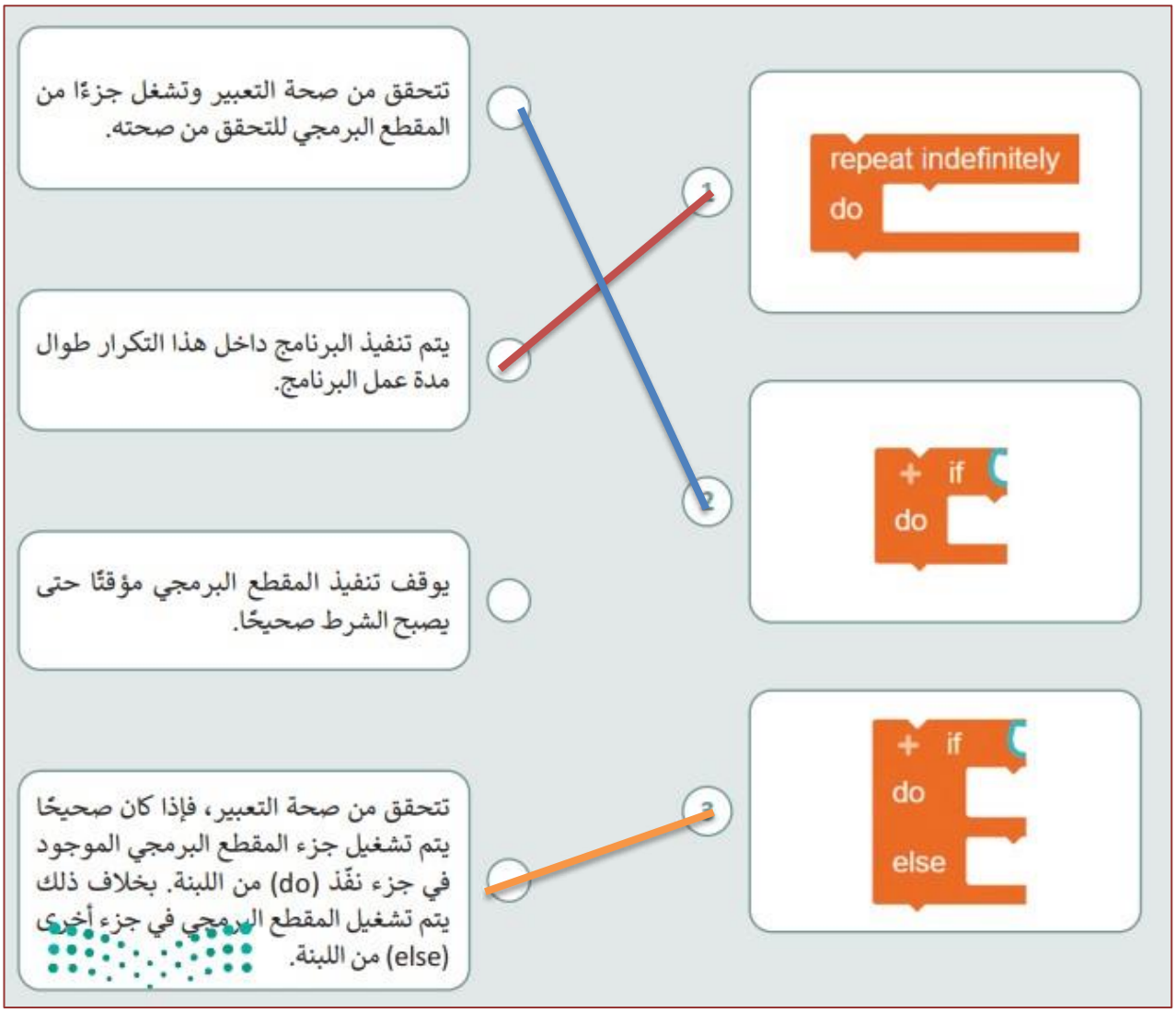
يحتوي الروبوت الافتراضي على مستشعرات أقل من روبوت Ev3 المادي.	X
لاستخدام لبنة مستشعر في بيئة أوبن روبيرتا لاب، عليك تعيين المنفذ الذي سيتم من خلاله توصيل هذا المستشعر بمعالج الروبوت.	X
تُستخدم لبنة القيادة(drive) للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو الخلف وكذلك سرعته.	√
يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء.	√
عند اختبار البرنامج وتصحيحه تكون أول خطوة هي تصحيح الخطأ	X

لتحقيق عمل الروبوت بشكل مستقل ، سيبرمَج الروبوت للتنقل باستخدام لبنات فئة المستشعرات وتحديداً لبنتي :

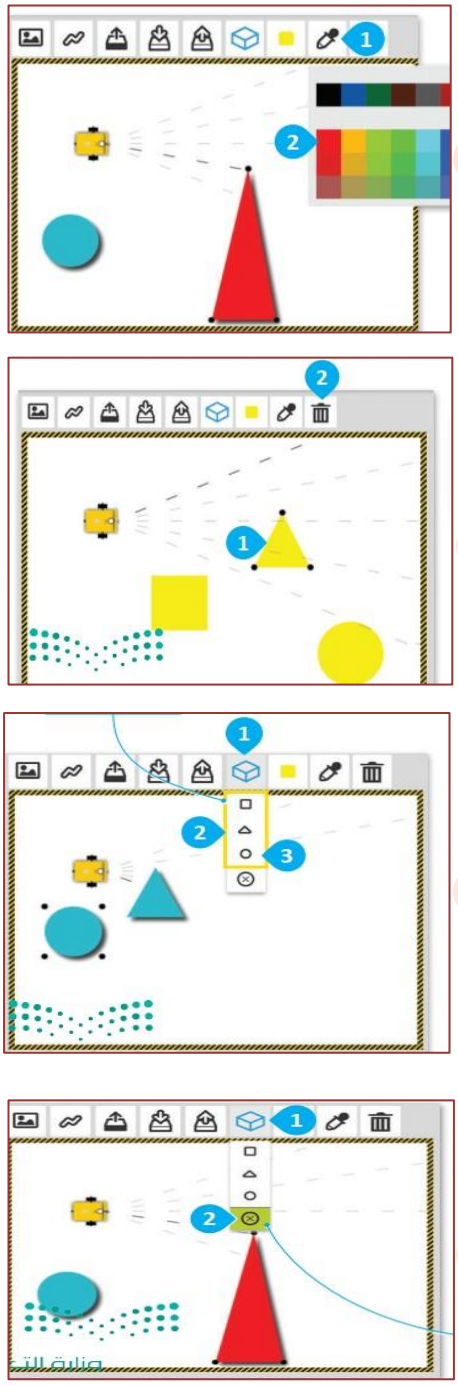
مستشعر الألوان	و	مستشعر المسافة

وظائف اللبنات

صِل اللبنات بوظائفها الصحيحة



صل الخطوات مع الصورة المطابقة للوصف



لإضافة عائق:
> اضغط على زر add an obstacle (إضافة عائق). ❶
> حدِّد شكل العائق المطلوب. ❷
> حدِّد شكل العائق الثاني. ❸

لإزالة جميع العوائق المضافة في المشهد:
> اضغط على زر add an obstacle (إضافة عائق). ❶
> اضغط على زر x. ❷

لإعادة تلوين العائق:
> تأكد من تحديدك للعائق، ثم اضغط على زر color picker (مُنتقي الألوان). ❶
> حدِّد اللون من اللوحة. ❷

لحذف مساحة ملونة:
> اضغط على color area (المساحة الملونة). ❶
> اضغط على زر recycle bin icon (أيقونة سلة المحذوفات). ❷

صح أو خطأ :

١	مشهد المحاكاة هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة.	√
٢	لا يمكنك تحميل صورة من الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد.	X
٣	العائق هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه.	√

إعداد/

طارق بن حمد