شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج السعودية

مذكرة أوراق عمل لوحدات المنهج

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 2024-03-09 16:52:55

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس

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

1	توزيع المهارات الرقمية المتعلقة بالفصل الدراسي الثالث
2	ملخص الوحدات الثلاث للخامس والسادس
3	إجابة اختبار نهائي خامس وسادس

مذكرة المهارات الرقمية
للصف السادس الابتدائي
للفصل الدراسي الثالث
اسم مبرمجة المستقبل
.....
تصميم المعلمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: إنشاء الجداول وتنسيقها التاريخ : / / ١٤هـ

تطبيق عملى

يمكن إنشاء الجداول بطرقة

أولا: .....

تنسيق جدول

تطبيق نمط مخصص

إضافة حدود

ثانيا : .....

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

حدّد 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 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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. إذا حدّدت صفًّا 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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الدرس: تدريبات التاريخ : / / ١٤هـ

تخصيص جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها.

1	استبدال	يضبط حجم الجدول.
2	اتجاه	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

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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 التـ

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

المكونات الرئيسية للألعاب

خطوات تصميم اللعبة

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 اللعبه

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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.

وزارة التعليم

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثانية: تصميم ألعاب الحاسب

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

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

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

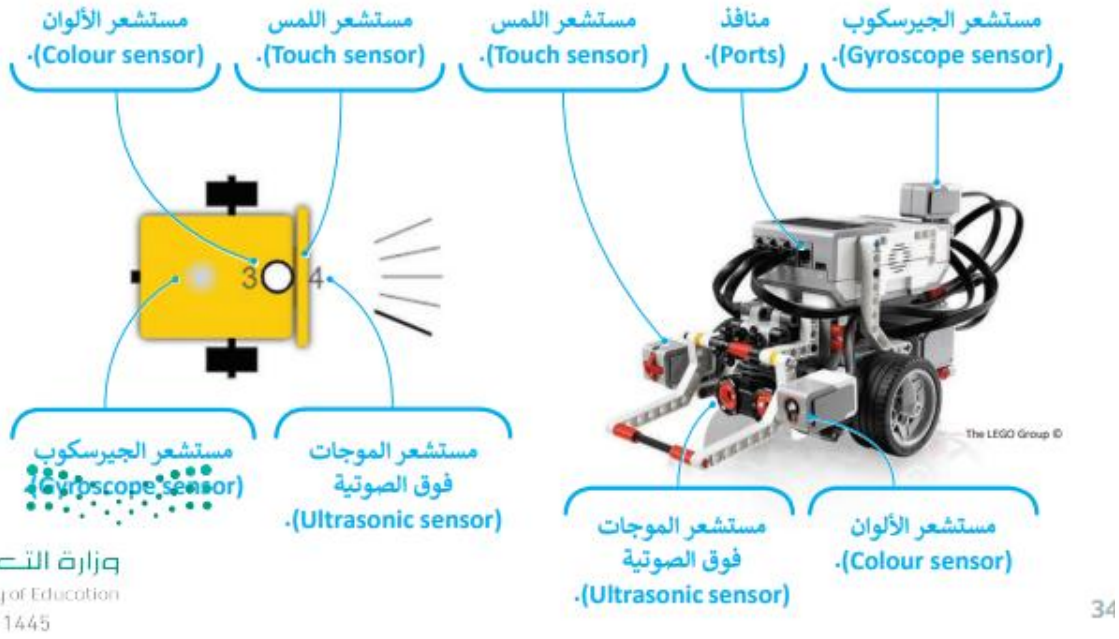
.....

.....

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

.....

.....

.....

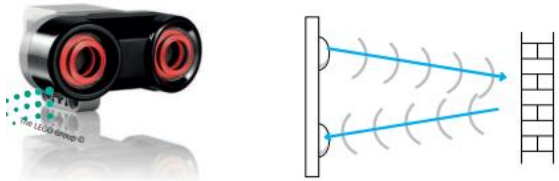
.....

.....

.....

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

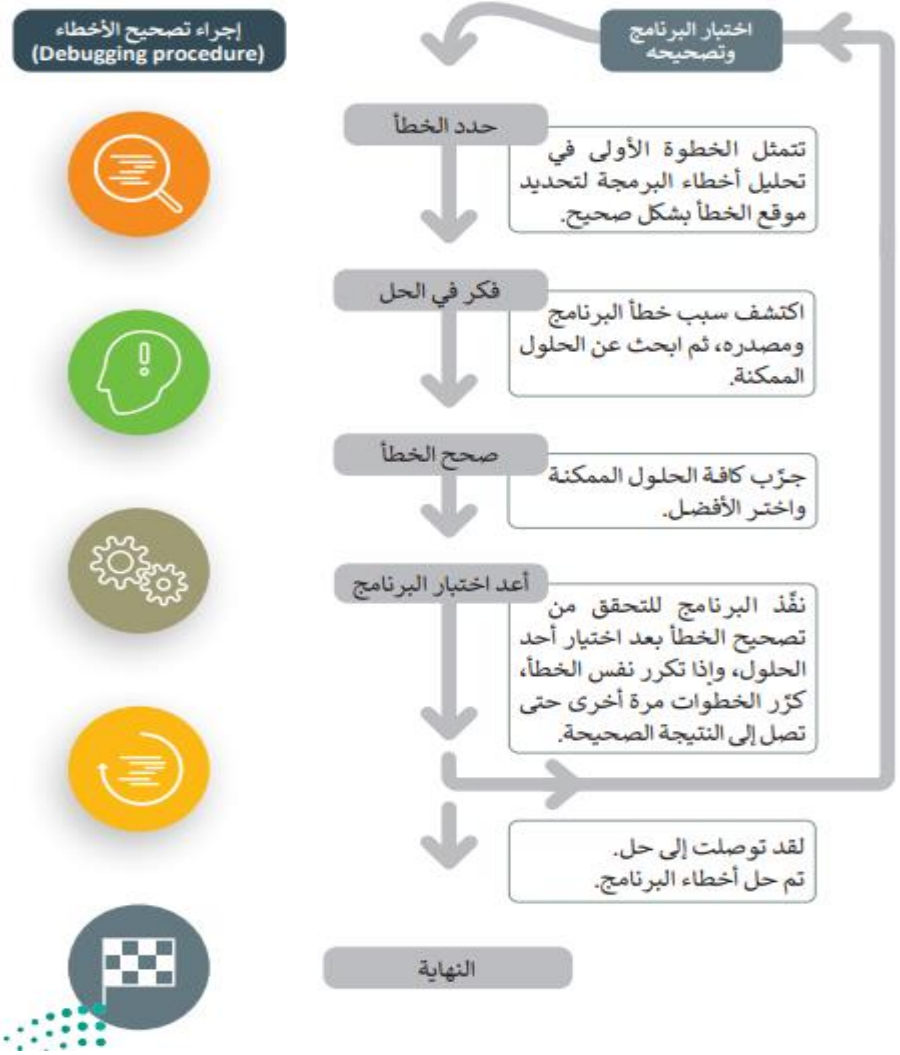
..... / **هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافات بين الروبوت وأي كائن أمامه**



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

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

اختبار البرنامج وتشخيص الأخطاء



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الوحدة الثالثة: المستشعرات في علم الروبوت

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

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

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

تطبيق عملي

برمجة الروبوت لاتخاذ القرار

التحقق من المسافة بصورة مستمرة

برمجة الإضاءة

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

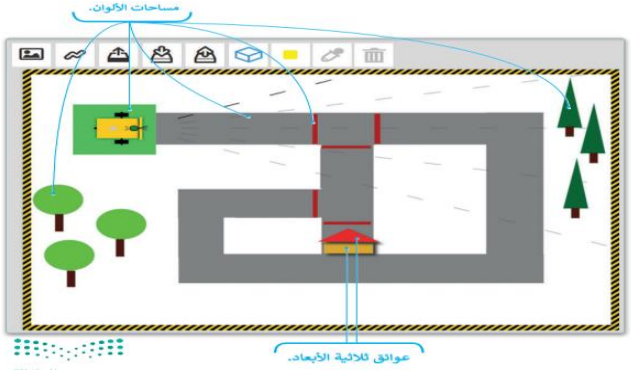
.....

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

إعداد وتصميم المذكرة

المعلمة إلهام باجبير