

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية



حل مذكرة أوراق العمل

موقع المناهج ← المناهج السعودية ← الصف الأول المتوسط ← المهارات الرقمية ← الفصل الثالث ← أوراق عمل ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2025-02-24 15:02:01

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب الاختبارات الكترونية الاختبارات ا حلول ا عروض بوربوينت ا أوراق عمل
منهج انجليزي ا ملخصات وتقارير ا مذكرات وبنوك الامتحان النهائي للمدرس

المزيد من مادة
المهارات
الرقمية:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الأول المتوسط



صفحة المناهج
السعودية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف الأول المتوسط والمادة المهارات الرقمية في الفصل الثالث

مذكرة أوراق عمل شاملة

1

تحميل كتاب الطالب طبعة 1446هـ

2

نموذج اختبار نهائي مرفق بالإجابة

3

نماذج اختبارات نهائية الجانب النظري

4

ملخص ومراجعة محلولة لوحدة المنهج

5

اسم مبرمجة المستقبل

مذكرة مهارات رقمية للصف الأول المتوسط للفصل الدراسي الثالث



تصميم المعلمة
إلهام باجبير



وزارة التعليم
Ministry of Education

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

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



المجموع	اختبار نهاية الفصل		اختبار قصير	المشاركة والتفاعل		المفهوم الأدائية		المهارات الرقمية الانتظام
	تدريبي	عملي		الشفعة ومشاركة	بحوث مشروعات تقارير وإجابات			
100	15	25	8	12	10	20	10	

محتوى المنهج

الفصل الدراسي الثالث

الدوال المنطقية والمخططات	تنسيق المخططات	الشرائح والنصوص والصور	تأثيرات الوسائط المتعددة المتقدمة	المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز	الروبوتات الافتراضية	الاحداثيات في البرمجة	الحركة التلقائية
عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي				برمجة الروبوت الافتراضي			



التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: الدوال المنطقية

تطبيق عملي

داله IF

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

الاسم	اختبار ١	اختبار ٢	التقدير
محمد	٤٨	٤٤	
سعد	٤٤	٤٥	
سليمان	٣٥	٤٠	
ريان	٥٠	٥٠	

ملاحظات



الوحدة الاولى: الدوال المنطقية والمخططات

الفصل الدراسي الثالث



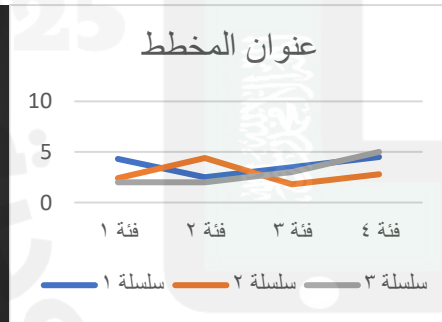
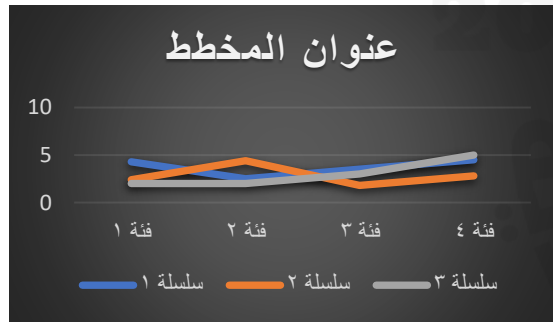
التاريخ: / / ١٤

الدرس: تنسيق المخططات

تطبيق عملي

تنسيق المخططات البيانية

اختبار ٢	اختبار ١	
٤٤	٤٨	محمد
٤٥	٤٤	سعد
٤٠	٣٥	سليمان
٥٠	٥٠	ريان



المبيعات



ملاحظات



الوحدة الاولى: النوال المنطقية والمخططات

الفصل الدراسي الثالث



التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: مشروع الوحدة

تنفيذ مشروع الوحدة

فتح برنامج مايكروسوفت الاكسل أو ما يشابه وتنفيذ التالي

تقوم بكتابة البيانات التالية

اسم مبرمجة المستقبل /

الأجهزة	غرفة المديرية	غرفة الاداريات	غرفة المعمل
الحاسبات			
الطابعات			

ثم ادرجي المخطط البياني من نوعين من اختيارك

تنسيق الجدول

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ: / / ١٤هـ

ملاحظاتي



الوحدة الاولى: الدوال المنطقية والمخططات

الفصل الدراسي الثالث



ملاحظات



الوحدة الاولى: الدوال المنطقية والمخططات

الفصل الدراسي الثالث

التاريخ: / / ١٤

الدرس: مراجعة الوحدة

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

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

اختراري المخطط المناسب لمايلي : (دائري - الخطي - الشريطي)

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

الدرس: الشرائح والنصوص والصور التاريخ: / / ١٤هـ

تطبيق عملي

بداية الكتابة

ادراج شريحة

إدراج الصورة

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

السمات

طرق العرض

الوحدة الثانية: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

الفصل الدراسي الثالث

ملاحظاتي



التاريخ: / / ١٤

الدرس: تدريبات

صل بين كل أيقونة ووظيفتها المناسبة.

إضافة رأس أو تذييل.		
إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك.		
تطبيق نسق على الشرائح.		
بعد طريقة العرض النموذجية للبرنامج.		
إدراج صورة من مصدر عبر الإنترنت.		
يسمح لك بمعاينة الشرائح بحجم أصغر.		

ملاحظات



الوحدة الثانية: عرض الأفكار من خلال العرض التثقيفي

الفصل الدراسي الثالث



خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
✓	●	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 السَّق.
●	✓	7. يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمية.

الوحدة الثانية: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

الفصل الدراسي الثالث

ملاحظاتي





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

تطبيق عملي

الانتقالات

التأثيرات الحركية

التأثيرات الحركية	الانتقالات	من حيث
الكائنات (نص - صورة - جدول - مخطط - فيديو)	الشرائح	الحركة خاصة بـ

علامة تبويب التشغيل

الوحدة الثانية: عرض الأفكار من خلال العرض التثقيفي

تصميم المعلمة / إلهام باجبير



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. جميع الانتقالات لها مُدد افتراضية مختلفة.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. يحدث تأثير الحركة عند الانتقال من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. لا يوضح تأثير الحركة طريقة ظهور الصورة أو اختفائها تدريجيًا.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4. يمكن تحديد مدة الانتقال.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5. يعمل العرض كاملاً بشكل تلقائي.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6. تظهر تأثيرات الحركة المطبقة على الشريحة في وقت واحد.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	7. يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح.

ملاحظات



الوحدة الثانية: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

الفصل الدراسي الثالث



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

تطبيق عملي

رسم SmartArt
المخططات البيانية

نصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز

- 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

الوحدة الثانية: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

الفصل الدراسي الثالث

ملاحظاتي



خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. جميع الانتقالات لها مُدد افتراضية مختلفة.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. يحدث تأثير الحركة عند الانتقال من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. لا يوضح تأثير الحركة طريقة ظهور الصورة أو اختفائها تدريجيًا.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4. يمكن تحديد مدة الانتقال.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5. يعمل العرض كاملاً بشكل تلقائي.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6. تظهر تأثيرات الحركة المطبقة على الشريحة في وقت واحد.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	7. يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح.

ملاحظات



الوحدة الثانية: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

الفصل الدراسي الثالث



التاريخ : / / ١٤هـ

الدرس: مشروع الوحدة

تنفيذ مشروع الوحدة

انشاء عرض تقديمي بعنوان (قرآني نور حياتي)

كتابة آية أثرت فيك أثناء حفظك

إدراج صورة مصحفك

ادراج جدول حفظك

المقرر	الوقت
حفظك وردك	
مراجعة وردك	

إدراج تذليل بإسمك بكل الشرائح

إضافة تأثيرات حركية للكائنات

إضافة انتقالات

حفظ العرض

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ : / / ١٤هـ

ملاحظاتي

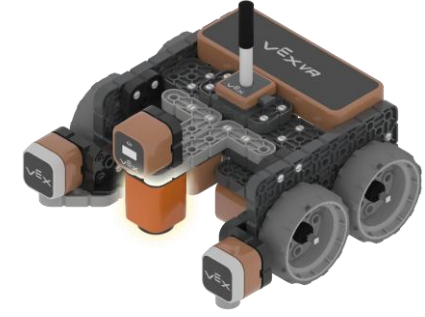


الوحدة الثانية: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

الفصل الدراسي الثالث



ملاحظات



الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث



التاريخ: / / ١٤

الدرس: الروبوتات الافتراضية

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

ملاحظات



الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث



الدرس: الروبوتات الافتراضية

التاريخ: / / ١٤

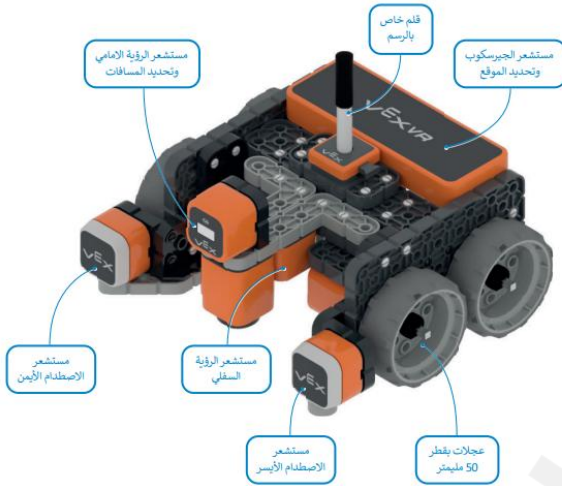


روبوت فيكس كود في آر

بيئة فيكس كود في آر <https://vr.vex.com>

يمكننا فتح مشروع للعمل به من قائمة ملف

التعرف على شريط الأدوات

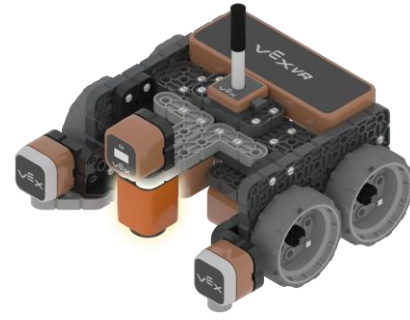


ساحة اللعب / هي ساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي يمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة مثل (الفن قماش - ساحة اللعب ١٢٣ - بعثة الرياضيات في المريخ - ن قطة التحول - قلعة المحطم - متاهة الحائط - تنظيف الشعب المرجانية.....)

• أنواع الكاميرات المتوفرة

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

ملاحظات



الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث



الدرس: الروبوتات الافتراضية

التاريخ: / / ١٤

فئات اللبنة البرمجية

●	التعليقات	تستخدم لإضافة التعليقات في البرنامج
●	عنصر برمجة جديدة	تستخدم لإنشاء لبنات برمجية جديدة
●	المتغيرات	تستخدم لإنشاء متغيرات جديدة
●	العمليات	تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية
●	استشعار	تستخدم لقراءة قيم مستشعرات الروبوت
●	تحكم	تتحكم في سير عمل البرنامج
●	أحداث	يمكن استخدام هذه الفئة لإنشاء لبنة أحداث
●	العرض	تستخدم للتحكم في العرض وقلم الروبوت
●	مغناطيس	تستخدم لالتقاط الأقراص في ساحة لعب معينة
●	نظام الدفع	تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب

التاريخ: / / ١٤

الدرس: التدريبات

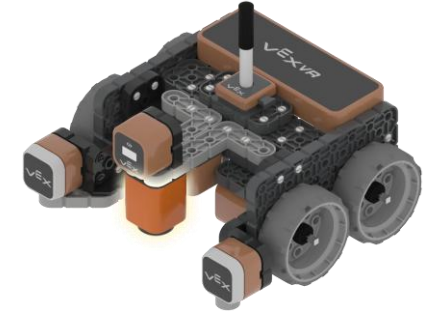
خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2. تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تُستخدم لإنشاء برامج للروبوتات.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

صل طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح.



وزارة ا

ملاحظات

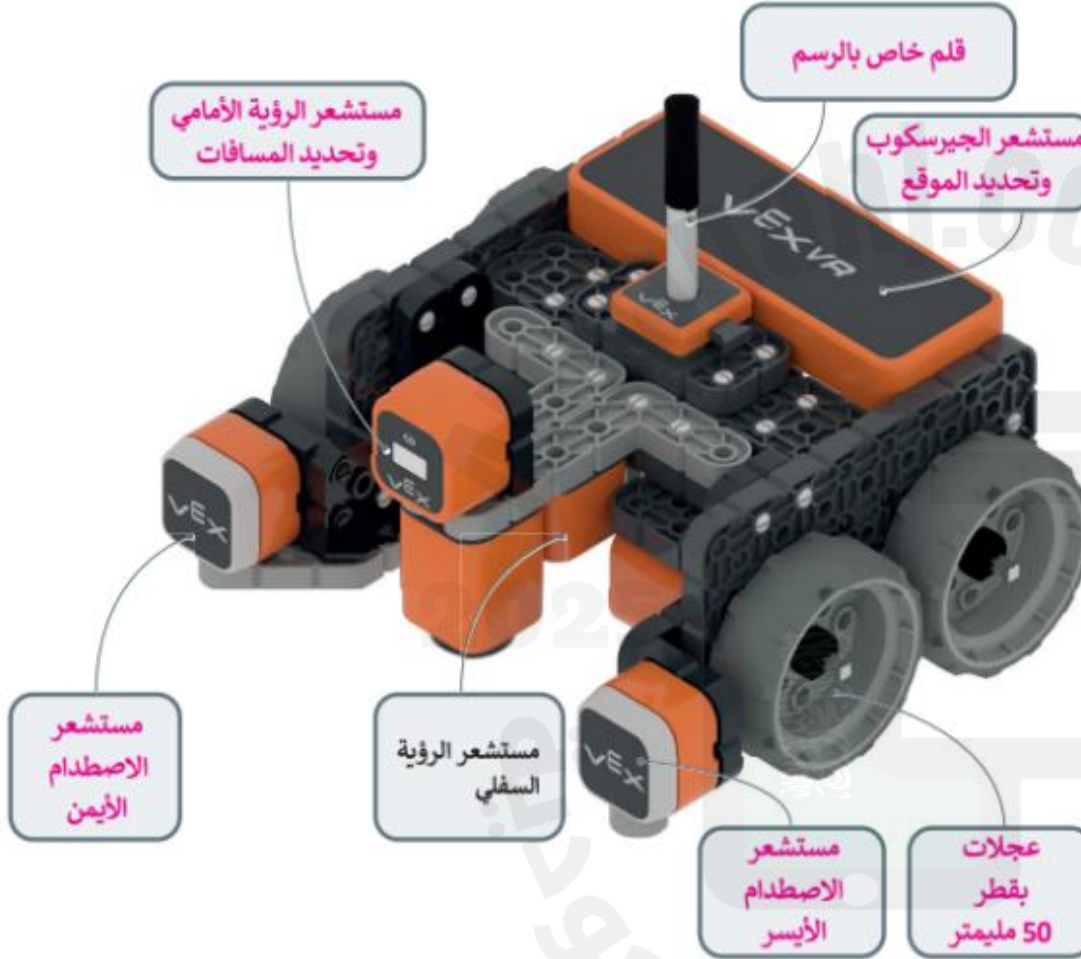


الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث



أكمل الصناديق الفارغة بمسمياتها الصحيحة.



ملاحظاتي



الوحدة الثالثة: برجة الروبوت الافتراضي

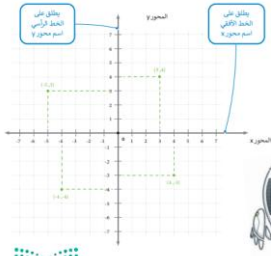

الفصل الدراسي الثالث



التاريخ: / / ١٤

الدرس: الاحداثيات في البرمجة

أنظمة الاحداثيات

	
نظام ثنائي الابعاد 2D وله بعدين X, Y يشار للعمود بالرمز Y يشار للصف بالرمز X ويطلق على القيمتين بالنقطة (X, Y)	خطي X
Y	X
يحدد محور Y الموضع الرأسي من الأعلى إلى الأسفل	يحدد محور X الموضع الأفقي من اليسار إلى اليمين

الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث

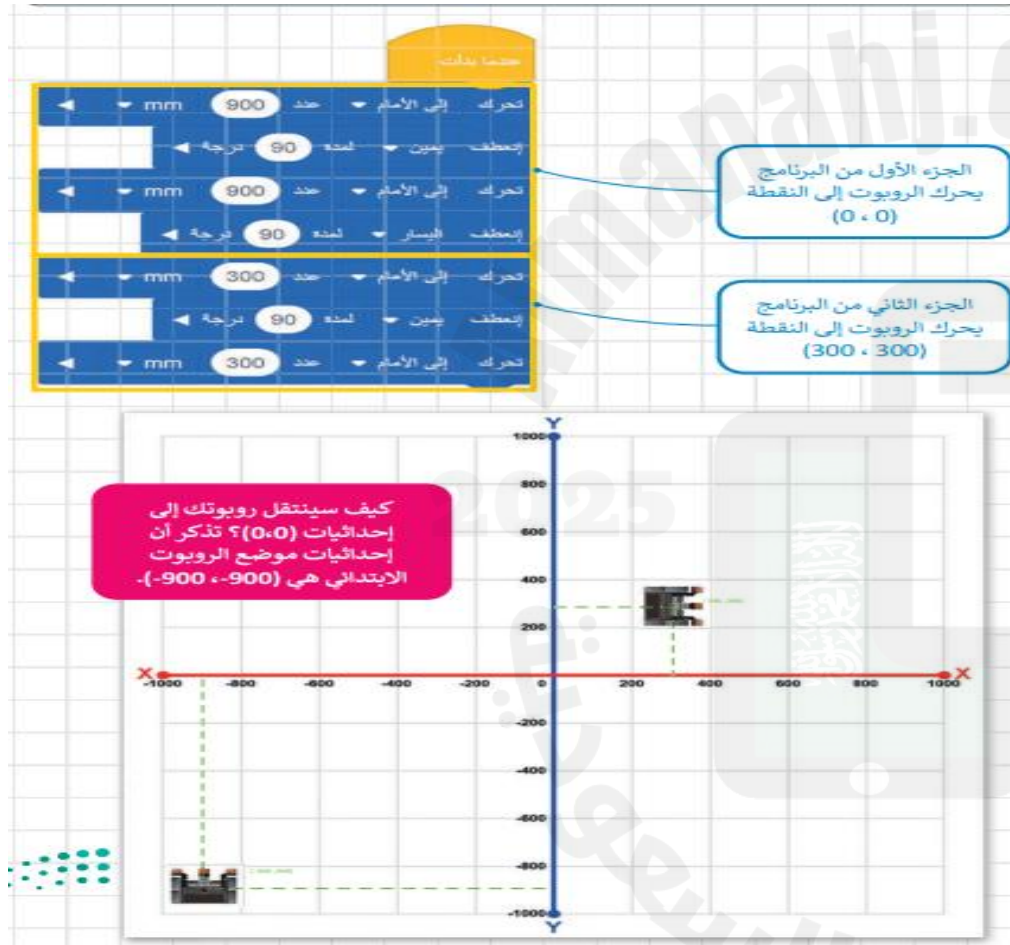
ملاحظاتي



التاريخ: / / ١٤

الدرس: الاحداثيات في البرمجة

تطبيق عملي



ملاحظاتي



الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

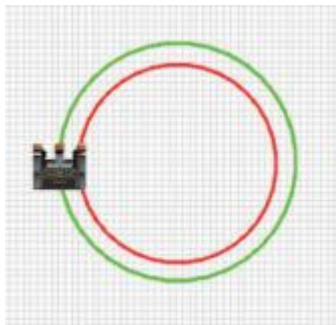
الفصل الدراسي الثالث



التاريخ: / / ١٤

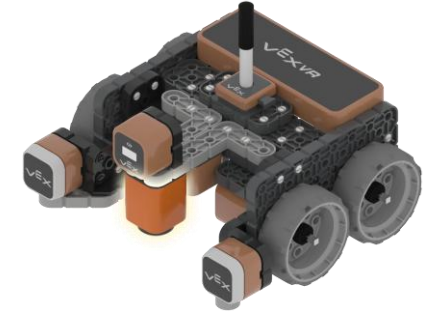
الدرس: الاحداثيات في البرمجة

تطبيق عملي



```
مشاهدات
استبدل القلم على اللون أحمر
نقل القلم أسفل
تكرار 36
تحرك إلى الأمام عدد 50 mm
إسطف يمين لمدة 10 درجة
نقل القلم فوق
إسطف اليسار لمدة 90 درجة
تحرك إلى الأمام عدد 57 mm
إسطف يمين لمدة 90 درجة
استبدل القلم على اللون أخضر
نقل القلم أسفل
تكرار 36
تحرك إلى الأمام عدد 60 mm
إسطف يمين لمدة 10 درجة
```

ملاحظاتي



الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث

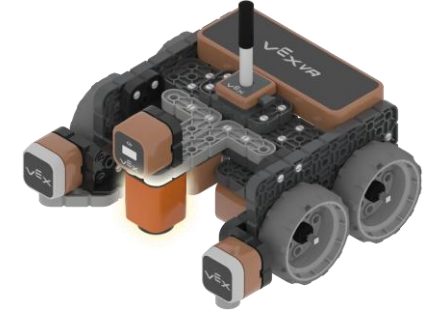


خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. يمكنك أن ترى قيمة أو نضاً في نافذة المراقبة باستخدام وحدة تحكم العرض.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي.
<input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

الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث

ملاحظاتي





مستشعرات الجيرسكوب

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

الوحدة الثالثة: برجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث

ملاحظاتي



التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: الاحداثيات في البرمجة



www.iien.edu.sa

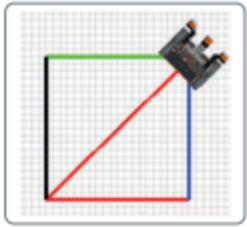
تنفيذ المشروع



روبوت فيكس كود في آر

بيئة فيكس كود في آر <https://vr.vex.com>

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



لتنفيذ هذا المشروع بتعين عليك القيام بما يلي:

- < اضبط سرعة القيادة وسرعة الانعطاف.
- < عتّن طول كل ضلع من أضلاع المربع 400 ملليمتر.
- < 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 والموضع () 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



الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت الافتراضي

الفصل الدراسي الثالث



أشير إلى أن هذا المذكرة لاتعني عن المصدر الذي وفرته وزارة التعليم
وهو الكتاب الإلكتروني

إعداد وتصميم المذكرة

المعلمة إلهام باجبير