لقاء وتهيئة رحلة مهارات رقمية شاملة

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية
موقع المناهج ⇦ المناهج السعودية ⇦ الصف السادس ⇦ المهارات الرقمية ⇦ الفصل الثاني ⇦ ملفات متنوعة ⇦ الملف
تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-01-29 01:28:03

المزيد من مادة المهارات الرقمية:	ملفات ا كتب للمعلم ا كتب للطالب ا اختبارات الكترونية ا اختبارات ا حلول ا عروض بوربوينت ا أوراق عمل منهج انجليزي ا ملخصات وتقارير ا مذكرات وبنوك ا الامتحان النهائي ا للمدرس

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس

صفحة المناهج السعودية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

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

1	أسئلة اختبار قبلي تقيس مدى استيعاب الطالبات لمهارات رقمية متنوعة
2	عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثالث إنشاء الخرائط من الوحدة الثالثة المستشعرات في علم الروبوت لمقرر التقنية الرقمية
3	عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثاني اتخاذ القرارات من الوحدة الثالثة المستشعرات في علم الروبوت لمقرر التقنية الرقمية
4	عرض بوربوينت تقديمي للدرس الأول مستشعرات الروبوت من الوحدة الثالثة المستشعرات في علم الروبوت لمقرر التقنية الرقمية
5	عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثاني برمجة ألعاب الحاسب من الوحدة الثانية تصميم ألعاب الحاسب لمقرر التقنية الرقمية

رحلة المهارات الرقمية: الفصل الدراسي الثاني

استعد لإطلاق العنان لإبداعك - الصف السادس

من مستخدم للتكنولوجيا... إلى مبدع لها.

ابدأ الرحلة

NotebookLM

خريطة الطريق لهذا الفصل

المصمم المحترف:
الوحدة الأولى - إتقان المستندات والجداول.

1 0%

مطور الويب: الوحدة الثانية - بناء موقعك الإلكتروني الأول.

2 0%

مبتكر الألعاب:
الوحدة الثالثة - برمجة وتصميم الألعاب.

3 0%

مهندس الروبوت:
الوحدة الرابعة - التحكم بالمستشعرات الذكية.

4 0%

أربع خطوات تفصلك عن الاحتراف.

NotebookLM

المستوى الأول: التصميم المتقدم للمستندات

حيث يلتقي الترتيب بالجمال.

- تجاوز الكتابة التقليدية إلى التنسيق الاحترافي.
- تنظيم البيانات المعقدة لتصبح سهلة القراءة.

almaahj.com/sa
2025 2026

NotebookLM

أدوات المصمم المحترف

اللمسات الفنية

إضافة الرؤوس والتذييلات (Headers and Footers) لتوثيق الصفحات.

50%

إنشاء الجداول وتنسيقها

تعلم كيفية إضافة الصفوف والأعمدة، وضبط حجم الجدول ومحاذاة النص بداخله.

25%

الهيكلة

استخدام فواصل الصفحات وإدراج صفحة غلاف احترافية.

100%

التخصيص

إدراج الرموز الخاصة، وتطبيق حدود وتظليل للجداول لجعلها مميزة.

75%

NotebookLM

المستوى الثاني:
تصميم المواقع الإلكترونية

صوتك مسموع في العالم الرقمي.

- فهم الفرق بين الشبكة العنكبوتية والإنترنت.
- استخدام أدوات حديثة لبناء المواقع دون تعقيد.

موقع المناهج السعودية 2025 2026 manahj.com/sa

NotebookLM

بناء ونشر موقعك

البدء

إنشاء موقع باستخدام أداة جوجل (Google Sites).

25%

المحتوى

التعامل مع النصوص، وإضافة الصور لتجميل الموقع.

50%

التنظيم

إنشاء وتخطيط صفحات متعددة، وإضافة وإضافة الارتباطات التشعبية للتنقل.

75%

النشر

نشر الموقع الإلكتروني ومشاركته عبر الإنترنت، وإضافة أيقونات التواصل الاجتماعي.

100%

NotebookLM

تعلم كيفية التخطيط للعبة قبل برمجتها.

استخدام مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab).

المستوى الثالث: تصميم ألعاب جهاز الحاسب

تحويل الخيال إلى واقع تفاعلي.

NotebookLM

هندسة عالم اللعبة

البيئة: استخدام مختبر كودو لإضافة التضاريس (Terrain) وتصميم الأرضية.

التخطيط: تحديد المكونات الرئيسة للألعاب وخطوات التصميم.

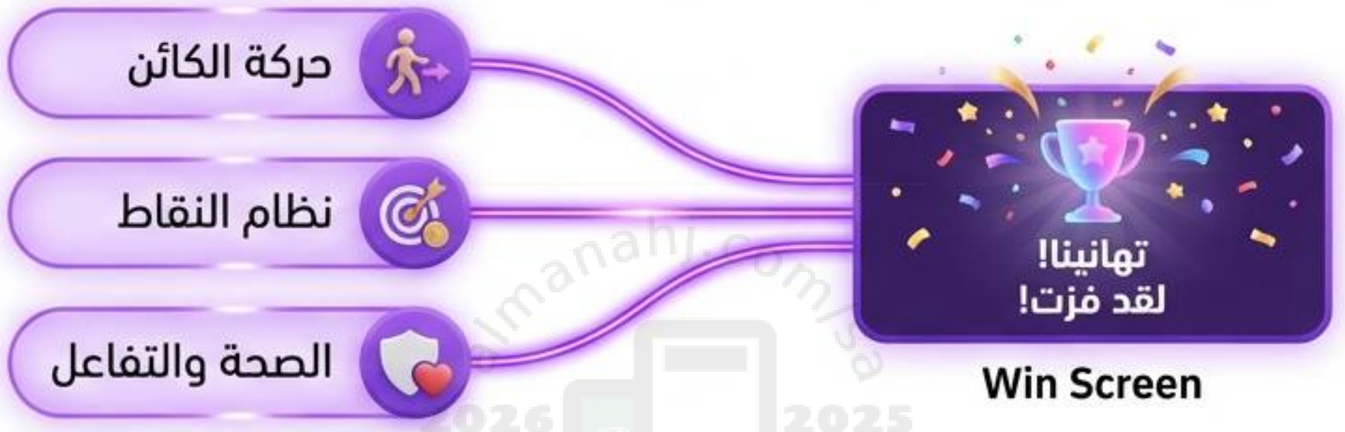
الكائنات: إضافة الكائن الرئيس (The Hero) والكائنات والكائنات الأخرى وضبط الكاميرا لمتابعة الأحداث.

التخطيط (Blueprint)

عالم اللعبة (Game World)

NotebookLM

برمجة قواعد اللعب



الحركة والتفاعل

برمجة الكائنات لتتحرك وتستجيب للأوامر.

قوانين اللعبة

برمجة نظام الفوز ونظام النقاط.

المشاركة

حفظ اللعبة، تصديرها، واختبارها للتأكد من خلوها من الأخطاء.

NotebookLM

المستوى الرابع: المستشعرات في علم الروبوت

جعل الآلات تشعر وتفكر.

- كيف يدرك الروبوت العالم من حوله؟
- تحويل البيانات الحسية إلى قرارات برمجية.

NotebookLM

حواس الروبوت الذكية

مستشعر الموجات فوق الصوتية: لقياس المسافات وتجنب الاصطدام.

اتخاذ القرار: استخدام لبنات فئة المستشعرات وبرمجة الروبوت لاتخاذ قرارات بناءً على ما يراه.

مستشعر الألوان: لتمييز الألوان والمسارات.

NotebookLM

المهمة النهائية: الخرائط والملاحة

إنشاء الخرائط:
برمجة الروبوت لرسم مسار أو خريطة.

تلوين المساحات:
استخدام الروبوت لتحديد مناطق معينة بالألوان.

تحدي العوائق:
إضافة العوائق وبرمجة الروبوت للمناورة حولها بذكاء.

NotebookLM

قياس الإنجاز

لضمان إتقانك لهذه المهارات، ستجد في نهاية كل وحدة:

اختبر نفسك

تحديات وأسئلة للتأكد من جاهزيتك للمستوى التالي.

المصطلحات

لتعلم لغة التكنولوجيا الصحيحة.

جدول المهارات

لتتبع تطورك الشخصي.

almanahj.com/sa
2026 2025
موقع المناهج السعودية

NotebookLM

حقيبة المستكشف الرقمي

الفضول والرغبة
في التعلم!

حقيبة الروبوت
التعليمي.

برنامج
Kodu Game Lab.

جهاز حاسب
متصل بالإنترنت.

الكتاب المدرسي
(مهارات رقمية).

NotebookLM

المستقبل يبدأ اليوم

لقد اطلعت على الخريطة, والأدوات جاهزة. هل أنت مستعد لكتابة الكود الخاص بك, وتصميم لعبتك, وبناء عالمك الرقمي؟

لننطلق في الوحدة الأولى!

NotebookLM