

مذكرة مراجعة الجزء الثاني من المقرر تضم التعامل مع برامج مايكروسوفت وورد ووتصميم الصفحات الإلكترونية



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: 2026-03-23 10:38:42

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

المزيد من مادة
المهارات
الرقمية:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس



صفحة المناهج
السعودية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

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

1 مذكرة الطالبة تغطي أربع وحدات رئيسية التصميم المتقدم للمستندات في برنامج وورد وتصميم المواقع الإلكترونية باستخدام مواقع جوجل وتصميم وبرمجة ألعاب الحاسب باستخدام مختبر لعبة كودو والمستشعرات في علم الروبوت وإنشاء الخرائط في بيئة أوبن روبرتا لاب

2 مذكرة معلم تغطي أربع وحدات رئيسية تشمل التصميم المتقدم للمستندات في برنامج وورد وتصميم المواقع الإلكترونية باستخدام مواقع جوجل وإضافة الصفحات والنشر وتصميم وبرمجة ألعاب الحاسب باستخدام مختبر لعبة كودو وأخيراً المستشعرات في علم الروبوت وإنشاء الخرائط في بيئة أوبن روبرتا لاب

3 مذكرة شاملة ملف انجاز يضم التصميم المتقدم للمستندات في برنامج وورد وتصميم المواقع الإلكترونية باستخدام أدوات جوجل وتصميم وبرمجة ألعاب الحاسب ثلاثية الأبعاد وأخيراً المستشعرات في علم الروبوت واتخاذ القرارات

4 أوراق عمل تغطي أربع وحدات دراسية رئيسية وحدة التصميم المتقدم للمستندات في برنامج وورد ووحدة تصميم

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

المواقع الإلكترونية باستخدام أدوات جوجل وحدة تصميم ألعاب الحاسب ومبادئ برمجتها وحدة المستشعرات في علم الروبوت وبرمجتها

لقاء وتهيئة رحلة مهارات رقمية شاملة

5

محتوى المنهج



Google Sites



إنشاء الجداول وتنسيقها	التصميم المتقدم بالمستندات
تحرير الجداول	
التنسيق المتقدم	
تصميم صفحة إلكترونية	تصميم المواقع الإلكترونية
إضافة الصفحات	
نشر الموقع الإلكتروني	
تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب	تصميم ألعاب الحاسب
برمجة ألعاب الحاسب	
مستشعرات الروبوت	المستشعرات في علم الروبوت
اتخاذ القرارات	
إنشاء الخرائط	

توزيع درجات مواد التقويم التكويني

توزيع درجات المهام الادائية والمشاركة والتفاعل

المشاركة اثناء الحصة	التطبيق بالمعمل المدرسي	حل واجبات المذكرة	حل واجبات المنصة	مجموع الدرجات
١٠	١٠	١٠	١٠	٤٠

توزيع درجات تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الأولى)

درجات الفترة الأولى	مجموع تطبيقات	تطبيقات العملية للوحدة الثانية	تطبيقات العملية للوحدة الأولى	مجموع الاختبارات	اختبار الوحدة الثانية	اختبار الوحدة الأولى
٦٠	٤٠	٢٠	٢٠	٢٠	١٠	١٠

توزيع درجات تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الثانية)

درجات الفترة الاولى	مجموع تطبيقات	تطبيقات العملية للوحدة الرابعة	تطبيقات العملية للوحدة الثالثة	مجموع الاختبارات	اختبار الوحدة الرابعة	اختبار الوحدة الثالثة
٦٠	٤٠	٢٠	٢٠	٢٠	٦٠	١٠

المهام الادائية والمشاركة والتفاعل	تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية	المجموع
٤٠	٦٠	١٠٠

محتوى المنهج

الجزء الثاني من المقرر

لصف السادس الابتدائي



التاريخ : / / ١٤

الدرس: إنشاء الجداول وتنسيقها

تطبيق عملي

يمكن إنشاء الجداول بطريقة

ثانياً :

أولاً :



تنسيق جدول
تطبيق نمط مخصص
إضافة حدود



المواد	اختبار ١	اختبار ٢	اختبار ٣	اختبار نهائي
رياضيات	١٠٠	٩٨	١٠٠	١٠٠
علوم	٩٨	٩٦	٩٧	٩٧
لغتي	٩٠	٩٥	٩٣	٩٤
إنجليزي	٩٩	١٠٠	١٠٠	١٠٠

الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: تحرير الجداول

تطبيق عملي

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	اختبار ٢	اختبار ٣	اختبار ٤	اختبار نهائي
رياضيات	١٠٠	٩٨	١٠٠		١٠٠
لغتي	٩٠	٩٥	٩٣		٩٤
مهارات رقمية					

الوحدة الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



ملاحظاتي





ملاحظاتي

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		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.

تخصيص جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها.

يضبط حجم الجدول.

1

استبدال

يغير اتجاه النص.

2

أداة <

يحدد صفًا أو عمودًا أو خلية.

3

تحديد

يغير محاذاة النص في الخلايا.

4



يستبدل كلمة بأخرى.

5



يضيف صفًا أو عمودًا.

6



يحذف صفًا أو عمودًا.



ملاحظاتي

الوحدة الاولى: التصميم المتقدم للمستندات الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



تطبيق عملي

- إدراج النص في أعمدة
- المسافة البادئة للنص
- الرأس والتذييل
- إضافة رمز
- تطبيق نمط
- فاصل صفحة
- طرق عرض المستند
- إضافة صفحة غلاف



ملاحظات



الدرس: تدريبات

التاريخ: / / ١٤٥٠ هـ

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		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 Ctrl + S طريقة سهلة لتحديد كافة النص.
		6. لتطبيق نمط على فقرتك، عليك تحديده أولاً.
		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.

الوحدة الأولى: التصميم المتقدم للمستندات الجزء الثاني من المقرر لصف السادس



ملاحظاتي

استخدام أدوات معالجة الكلمات

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

يضبط المسافة البادئة
للسطر الأول من الفقرة.

1



يمكنك استخدام هذه
الأيقونة لإضافة تذييل.

2



يوضح لك كيف يبدو شكل
المستند على الورق.

3



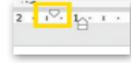
من خلال طريقة العرض
هذه، لا يمكنك رؤية
الهوامش الفعلية للصفحة.

4



يجعل النص يبدو وكأنه قائمة
من العناصر.

5



يضبط كل سطور الفقرة مرة
واحدة.

6



يمكنك استخدام هذه
الأيقونة لإضافة رأس.

7



يمكنك استخدام هذه
الأيقونة لإضافة التذييل.



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: مشروع الوحدة

تنفيذ مشروع الوحدة

فتح برنامج مايكروسوفت الورد 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 الاولى: التصميم المتقدم بالمستندات الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ملاحظاتي



Google Sites



الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية الجزء الثاني من المقرر للصف السادس

الدرس: تصميم صفحة إلكترونية

التاريخ: / / ١٤

عبارة عن مجموعه من المواقع الإلكترونية التي تحتوي على صفحات ومستندات

مجموعه من الصفحات الإلكترونية المترابطة ويحتوي الموقع على أكثر من صفحة

عبارة عن صفحة على الانترنت تتضمن العديد من المكونات مثل النصوص والصور ومقاطع الفيديو وروابط لصفحات إلكترونية أخرى صفحات





تطبيق عملي

إنشاء موقعك الإلكتروني عن طريق Google Sites

تسمية الموقع الإلكتروني

اختيار مظهر موقعك الإلكتروني

التعامل مع النصوص

تغير خلفية الموقع

إضافة الصور

تغير حجم الصور

التاريخ: / / ١٤

الدرس: إضافة الصفحات

المرونة

تحسين تجربة المستخدم

التنظيم

تطبيق عملي

إنشاء الصفحات الإلكترونية

حذف وإضافة العناصر

تخطيط الصفحة

إضافة الصور والنصوص

تنظيم صفحاتك

إضافة الارتباطات التشفيرية

الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية
الجزء الثاني من المقرر
الصف السادس

ملاحظاتي







تطبيق عملي

إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي

تعيين نمط التنزيل

معاينه التغييرات

نشر الموقع الإلكتروني ومشاركته

مشاركة موقعك

التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: مشروع الوحدة

تطبيق عملي

المطلوب بالمشروع

فتح متصفح الانترنت وتنفيذ مايلي

١. الدخول على Google Sites

٢. إنشاء موقعك وكتابة اسمك

٣. كتابة النص التالي

ثبت دخول شهر رمضان المبارك برؤية الهلال. فإذا تم رؤية الهلال بعد غروب شمس اليوم التاسع والعشرين من شهر شعبان فإنه قد دخل بذلك شهر رمضان. فإذا لم يرى الهلال بعد غروب شمس ليلة الثلاثين من شعبان، أو حال دون رؤيته غيم أو غبار أو دخان، أكمل شهر شعبان ثلاثين يوماً، لقول الرسول صلى الله عليه وسلم: (صوموا لرؤيته وأفطروا لرؤيته، فإن غمي عليكم الشهر فعدوا ثلاثين). ولا يجب الصيام إلا على المسلم البالغ العاقل القادر عليه.

٤. إدراج صورة عن رمضان

٥. أخذ صورة للشاشة وإرسالها على الخاص للمعلمة وتسليم المعلمة صورة الشاشة

قبل تاريخ: / / ١٤هـ

ملاحظاتي



الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية

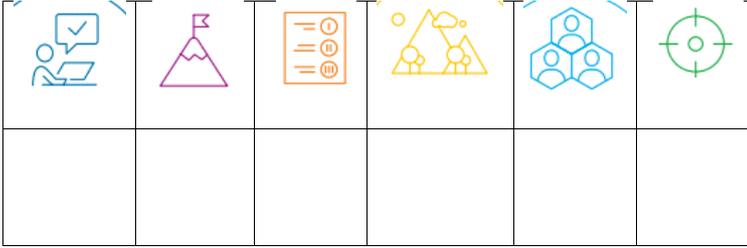
الجزء الثاني من المقرر

لصف السادس

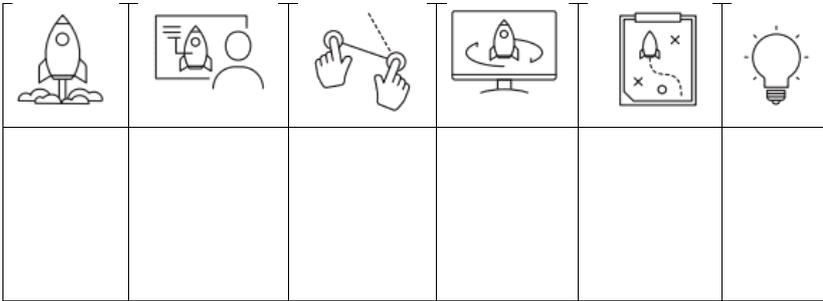


الدرس: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب التاريخ: / / ١٤ هـ

المكونات الرئيسية للألعاب



خطوات تصميم اللعبة



الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



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 .

شخصيات خرى		الشخصية الرئيسية
 rock صخرة	 apple تفاحة	 rover العربة الجواله
يجب على العربة الجواله جمع أكبر عدد ممكن من التفاح حتى نهاية المسار		
على العربة الجواله ان تتبع المسار		
على العربة الجواله تجنب لمس الصخور		
يتم التحكم في العربة الجواله من قبل المستخدم باستخدام مفتاح الأسهم في لوحة المفاتيح		

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



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 اللعبة

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



ملاحظات



تدريب 1

المكونات الرئيسية للألعاب.

ضع علامة ✓ أمام الجملة الصحيحة فيما يأتي:

من المكونات الرئيسية للألعاب:

<input type="radio"/>	أهداف اللعبة.
<input type="radio"/>	اللاعب.
<input type="radio"/>	التنفيذ.
<input type="radio"/>	الملفات الصوتية.

تدريب 2

خطوات عملية التصميم.

رّب خطوات عملية التصميم ترتيبًا صحيحًا.

<input type="radio"/>	الاختبار.
<input type="radio"/>	البحث.
<input type="radio"/>	النموذج الأولي.
<input type="radio"/>	التنفيذ.



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



تدريب 3

خيارات العرض والتضاريس.

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
		1. يجب أن تكون الأرضية مُستوية ويستحيل تغييرها.
		2. عند إضافة ماء لمنطقة سطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملاً.
		3. لا يمكن تغيير الكاميرا أو المنظر المعروض.
		4. يجب وضع الكاميرا في مكان يستطيع فيه اللاعبون رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب
الجزء الثاني من المقرر
الصف السادس

ملاحظاتي



التاريخ: / / ١٤ هـ

الدرس: برمجة ألعاب الحاسب

تطبيق عملي

برمجة الكائن

برمجة الشخصية الرئيسية لتحرك

برمجة نظام الفوز بالنقاط

اختبار اللعبة

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب
الجزء الثاني من المقرر
للصف السادس



ملاحظات



الدرس: مشروع الوحدة التاريخ: / / ١٤هـ

رابط الدرس الرقمي



www.sen.edu.sa

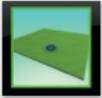
تنفيذ مشروع الوحدة

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

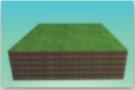
صمم تضاريس اللعبة

< أنشئ عالماً جديداً (new world) وحدد التضاريس (terrain) الأولية للعبة.

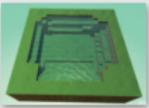


< ارفع التضاريس كلها.

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).



الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب الحاسب
الجزء الثاني من المقرر
للمصف السادس



ملاحظات

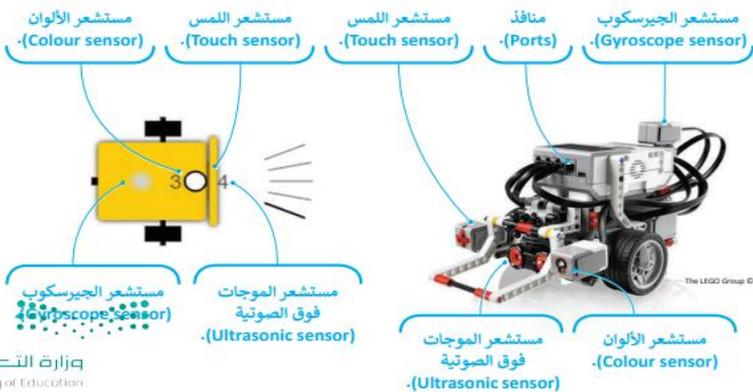


التاريخ: / / ١٤٥٥ هـ

الدرس: مستشعرات الروبوت

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



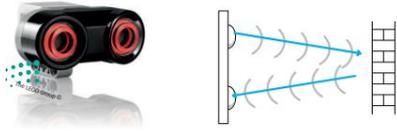
الوحدة الرابعة: المستشعرات في عالم الروبوت
الجزء الثاني من المقرر
للصف السادس

التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: مستشعرات الروبوت

..... / هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافات بين

الروبوت وأي كائن أمامه



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



الوحدة الرابعة: المستشعرات في عالم الروبوت
الجزء الثاني من المقرر
للصف السادس



ملاحظات

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



اختبار البرنامج وتشخيص الأخطاء



الوحدة الرابعة: المستشعرات في عالم الروبوت الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



ملاحظات



تدريب 1

مستشعرات الروبوت

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
		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.

التحرك في البيئة المحيطة.



اكتشاف الإشارات الضوئية.



مستشعر الموجات فوق الصوتية



فرز العناصر حسب لونها.



مستشعر الألوان



فرز الثمار حسب درجة نضوجها.



اكتشاف وجود العوائق.



ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



تطبيق عملي



الدخول على <https://lab.open-roberta.org>

برمجة الروبوت لاتخاذ القرار

التحقق من المسافة بصورة مستمرة

برمجة الإضاءة

```
start    show sensor data
repeat indefinitely
do
  drive forwards speed % 30
  + if get colour colour sensor Port 3 = 
  do
    turn right speed % 10
    degree 90
  + if get colour colour sensor Port 3 = 
  do
    stop
    wait ms 1000
  + if get distance cm ultrasonic sensor Port 4 ≤ 10
  do
    turn right speed % 30
    degree 180
```

المنفذ الافتراضي لـ distance cm ultrasonic sensor (مستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر).

السرعة الافتراضية.

1 2 3 4 5 6 7

الوحدة الرابعة: المستشعرات في عالم الروبوت

الجزء الثاني من المقرر

للصف السادس



ملاحظاتي



التاريخ: / / ١٤ هـ

الدرس: إنشاء الخرائط

تطبيق عملي

إضافه العوائق وتلوين المساحات
إنشاء الخرائط

```
show sensor data
forwards 30
get colour colour sensor Port 3
green on
red flashing
get colour colour sensor Port 3
right 10
right 90
get colour colour sensor Port 3
wait for 1000
get distance cm ultrasonic sensor Port 4 <= 20
right 30
right 180
```

الوحدة الرابعة: المستشعرات في عالم الروبوت الجزء الثاني من المقرر للصف السادس



ملاحظاتي



التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: مشروع الوحدة

تنفيذ المشروع



www.ien.edu.sa

بالدخول على [/https://lab.open-roberta.org](https://lab.open-roberta.org)

أنشئ مشروعك بيئة أوبن روبرتا لاب Open Roberta Lab لروبوت الحارس
برمج الروبوت لتنفيذ جولات في حديقة المنزل بحثًا عن الأشخاص المتسللين



تسلم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ: / / ١٤هـ

الوحدة الرابعة: المستشعرات في عالم الروبوت
الجزء الثاني من المقرر
للسف السادس



ملاحظات



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

إعداد وتصميم المذكرة
المعلمة إلهام باجبير