عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثاني برمجة ألعاب الحاسب من الوحدة الثانية تصميم ألعاب الحاسب لمقرر التقنية الرقمية

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: 2026-01-28 23:05:03	
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
	إعداد: نجود دحمان

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	عرض بوربوينت تقديمي للدرس الأول تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب من الوحدة الثانية تصميم ألعاب الحاسب لمقرر التقنية الرقمية
2	عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثالث نشر الموقع الإلكتروني من الوحدة الأولى 2 تصميم المواقع الإلكترونية لمقرر التقنية الرقمية
3	عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثاني إضافة صفحات من الوحدة الأولى 2 تصميم المواقع الإلكترونية لمقرر التقنية الرقمية
4	عرض بوربوينت تقديمي للدرس الأول تصميم صفحة إلكترونية من الوحدة الأولى 2 تصميم المواقع الإلكترونية لمقرر

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة المهارات الرقمية في الفصل الثاني	
التقنية الرقمية	
عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثالث التنسيق المتقدم من الوحدة الأولى جداول البيانات لمقرر التقنية الرقمية	5

المهارات الرقمية

سادس ابتدائي

الفصل الثالث

أ. نجود دحمان

السلام الملكي

القوانين الصفية

اليوم : الأحد التاريخ : / ٩ الوحدة : الثانية

الوحدة الثانية

تصميم ألعاب الحاسب

الدرس الثاني

برمجة ألعاب الحاسب

الهدف العام من الدرس

التعرف على كيفية إضافة الأحداث والشخصيات

إلى اللعبة وبرمجة الكائن الرئيس والنقاط في اللعبة .

أهداف الدرس

١ إضافة أحداث إلى شخصيات اللعبة .

٢ برمجة الكائن الرئيس للتحرك وتنفيذ إجراءات اللعبة .

٣ برمجة نظام النقاط في اللعبة .

٤ اختبار اللعبة .

التقويم القبلي

هل يمكن اكتشاف الأخطاء
وتصحيحها في اللعبة ؟

almanahj.com/sa
2026 2025
موقع المناهج

برمجة الكائن

تبدأ جميع عبارات لعبة كود بشرط عندما (WHEN)
متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه .

يوفر المختبر عدة طرق للتحكم بحركة الكائن
وفي لعبتك سيتم التحكم في حركة الكائن بواسطة
أسهم لوحة المفاتيح ، على سبيل المثال :
عندما تضغط على السهم الأيسر سيتحرك الكائن إلى اليسار.

almananj.com/sa

لبرمجة الكائن:

> اختر **Object tool** (أداة الكائن). 1

> اضغط بزر الفأرة الأيمن على **Object Rover** (الكائن العربة الجوالة). 2

> اختر **Program** (برمجة) من الخيارات. 3

> اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 4

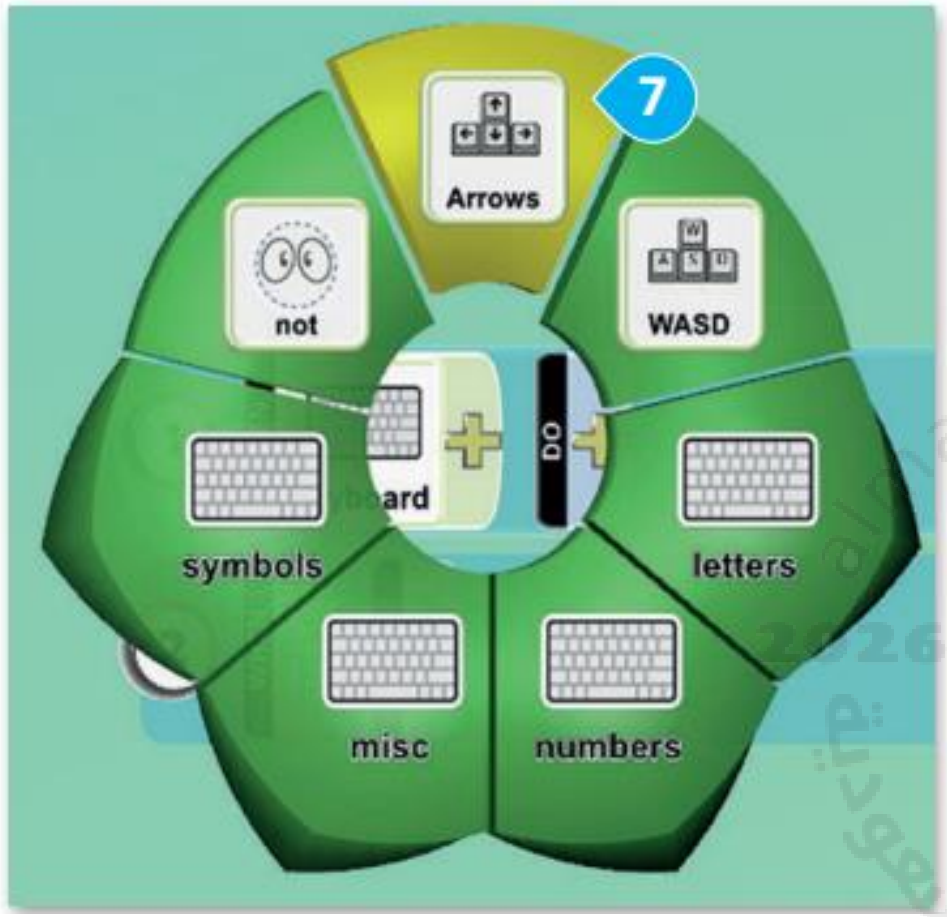
> من القائمة المستديرة اختر **keyboard** (لوحة المفاتيح). 5

> اضغط على إشارة (+) المجاورة لـ **Keyboard** (لوحة المفاتيح). 6

> من القائمة المستديرة اختر **Arrows** (الأسهم). 7

> يكون الشرط **WHEN** (عندما) جاهزًا. 8

يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما)، أما مربع DO (نفّذ) فيوضع داخله الأحداث التي يتم تنفيذها عند تحقق الشروط.



باستخدام هذا الأمر يمكنك برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر من لوحة المفاتيح.

لبرمجة الشخصية الرئيسة (Character) للعبة:

> اضغط على إشارة (+) بجانب مربع **DO** (نفّذ) لفتح قائمة الأحداث. 1

> اختر **move** (تحرك) من القائمة المستديرة. 2

> اضغط على إشارة (+) بجانب حدث **move** (تحرك). 3

> اختر **quickly** (أسرع) لجعل الشخصية تتحرك بسرعة أكثر من السرعة التلقائية. 4

> الحدث الخاص بك يكون جاهزًا. 5

إذا أردت حذف أي كائن فكل ما عليك فعله هو تحديده ثم الضغط على **حذف** (Delete) من لوحة المفاتيح.

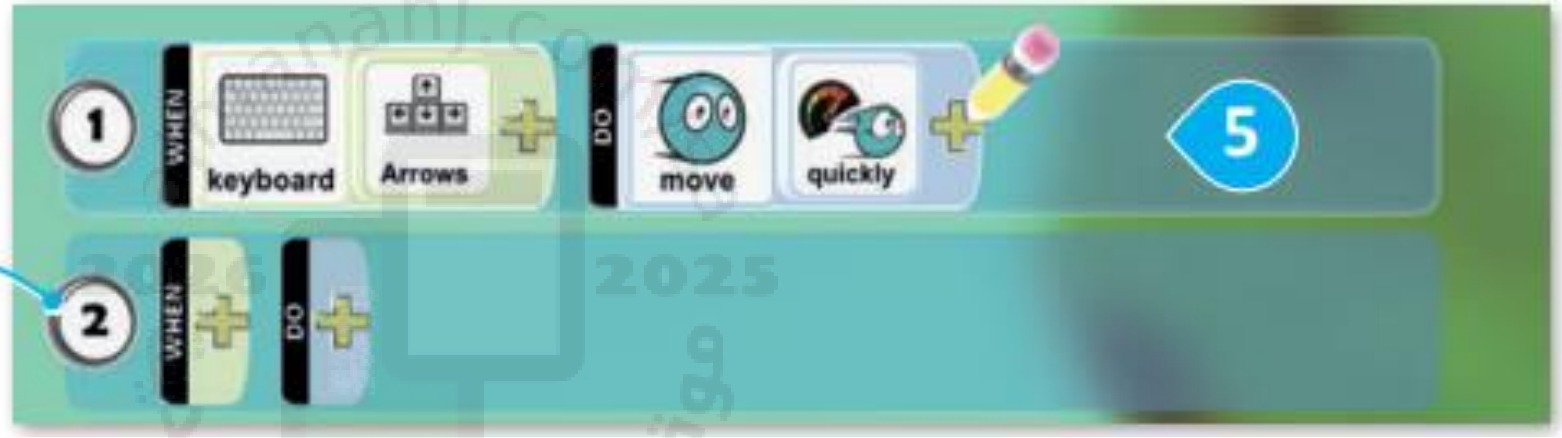
almanahj.com 2025

1
WHEN
keyboard
Arrows
DO
move
3

slowly
limit
4
quickly

2
move
squash
turn
view
actions
1
DO
game
settings
2
holding
switch
rover
inline

يمكنك إضافة أكثر من
إجراء للكائن الواحد .



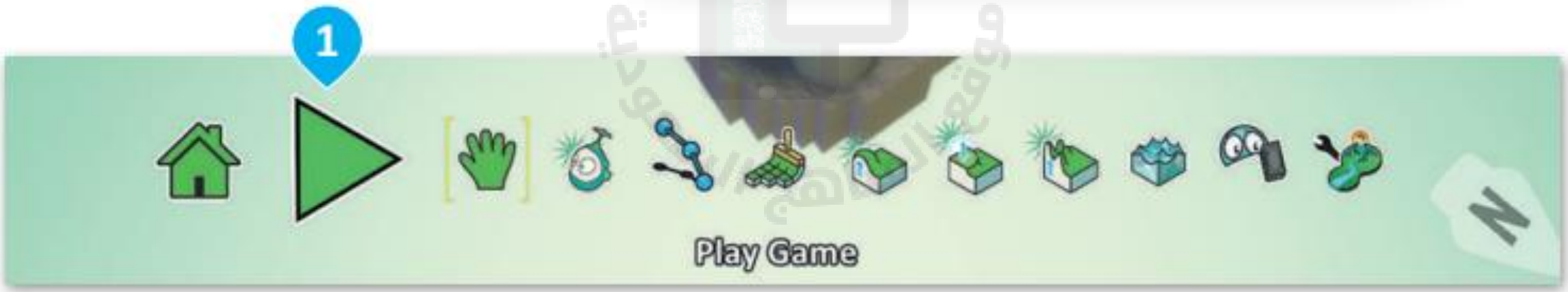
للعب باللعبة:

> اضغط على مفتاح Esc للعودة إلى شاشة البرنامج الرئيسة.

> اضغط على **التشغيل** (Play) الموجود في الشريط. 1

> اضغط مفاتيح الأسهم لرؤية كائنك يتحرك.

> اضغط على مفتاح Esc للخروج من وضع التشغيل.



almanahj.com
2026
2025

لاستخدام زر مفتاح المسافة (Spacebar):

> بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 1

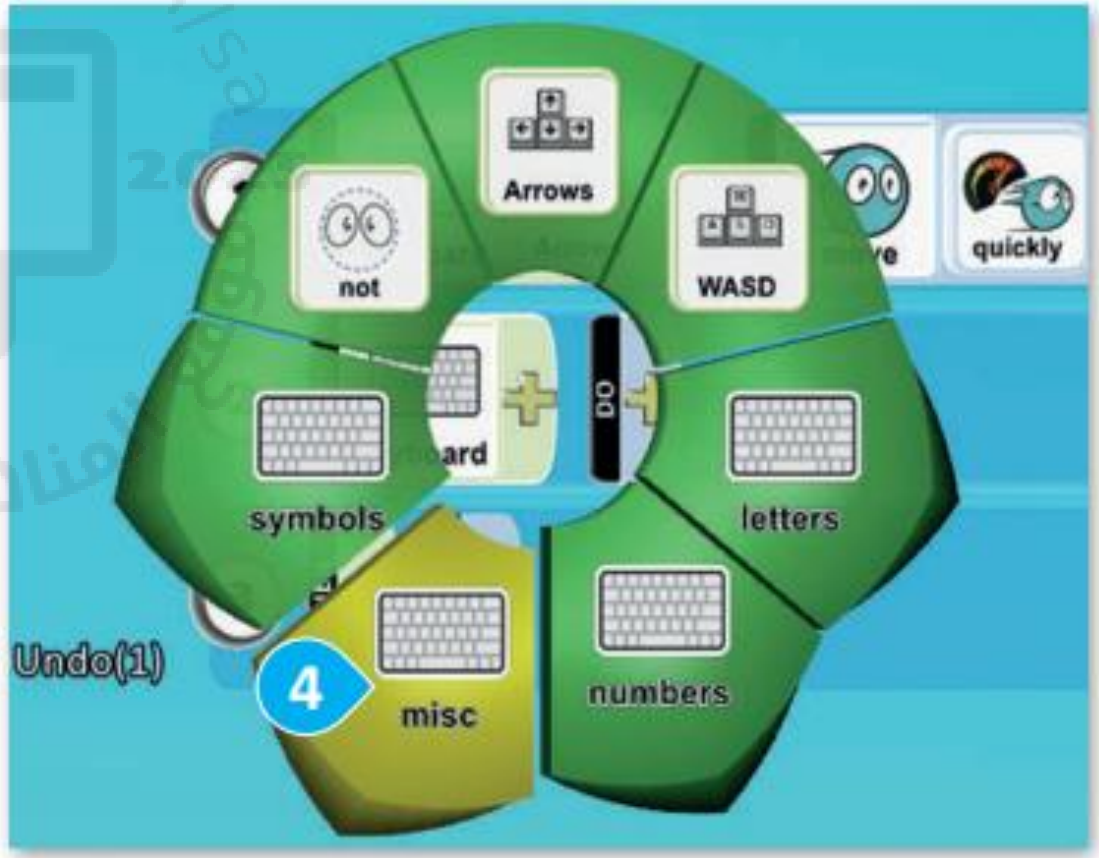
> اضغط على **keyboard** (لوحة المفاتيح). 2

> اضغط على إشارة (+) بجوار **keyboard** (لوحة المفاتيح)، 3 ثم اضغط على **misc** (متنوع). 4

> اضغط على زر **Space** (المسافة). 5

5
more
Space
PageUp
PageDown
LeftWindows
Delete
End
misc
Insert
Left
Down
Up
Right

1
WHEN
keyboard
3
DO
move
quickly
2
WHEN
keyboard
DO

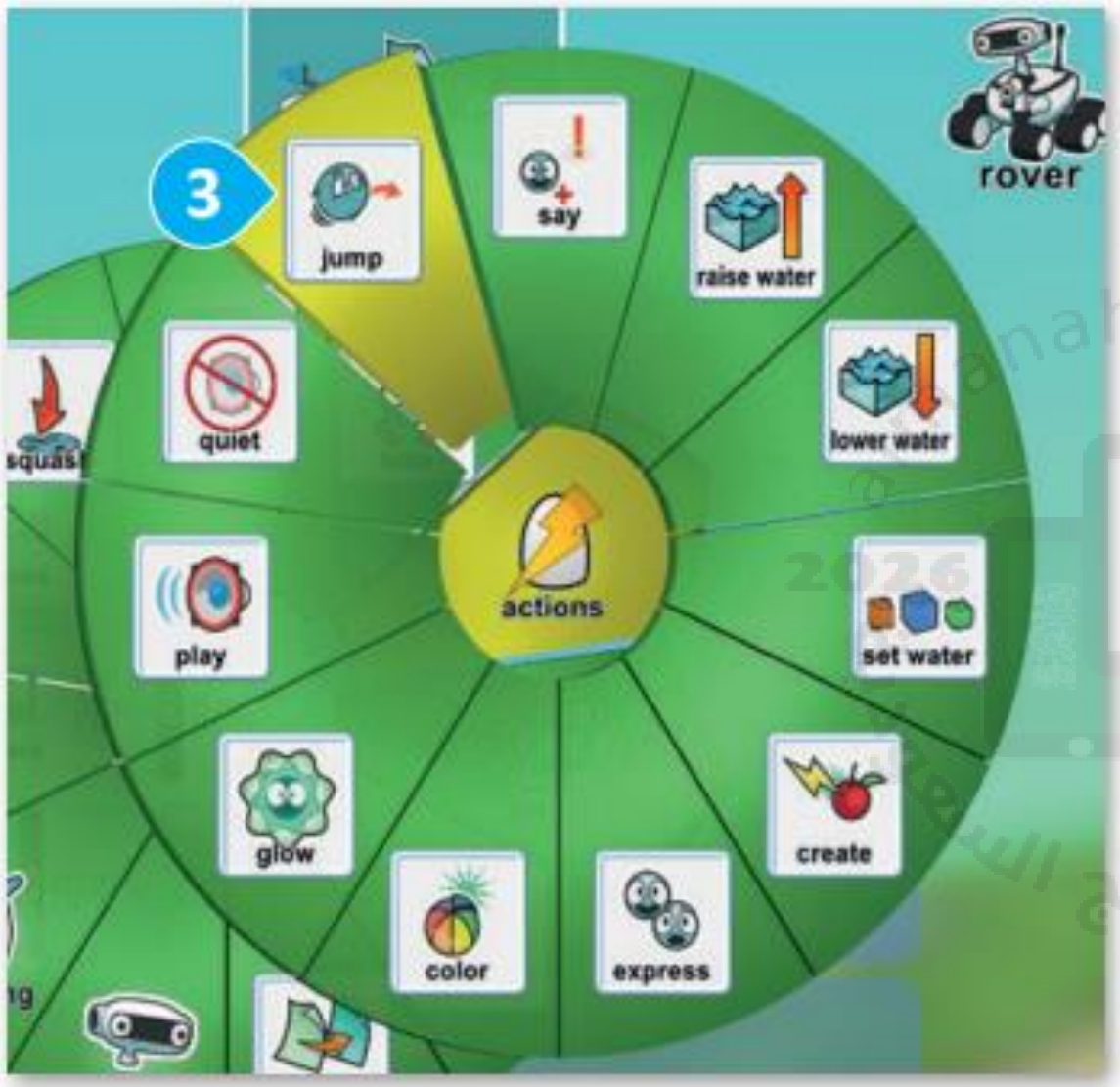

not
Arrows
WASD
quickly
symbols
DO
letters
Undo(1)
4
misc
numbers

لجعل العربة الجوالة (Rover) تقفز:

> اضغط على إشارة (+) بجوار **DO** (نفّذ)، ❶ ثم اضغط على **actions** (الإجراءات). ❷

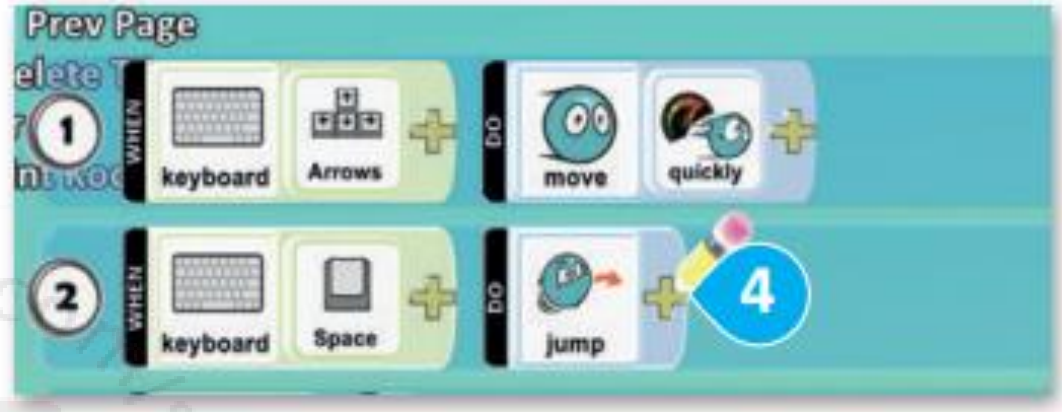
> اضغط على **jump** (قفز). ❸

> اضغط على إشارة (+) بجوار **jump** (قفز)، ❹ واختر **high** (عالي). ❺


3
jump
say
raise water
rover
quiet
lower water
actions
play
set water
glow
create
color
express

squash
move
turn
2
1
view
actions
2
game
settings
3
holding
switch
rover
inline

once
5
high
low


Prev Page
1
WHEN
keyboard
Arrows
DO
move
quickly
2
WHEN
keyboard
Space
DO
jump
4

1
WHEN
keyboard
Arrows
DO
move
quickly
2
WHEN
keyboard
Space
DO
jump
high

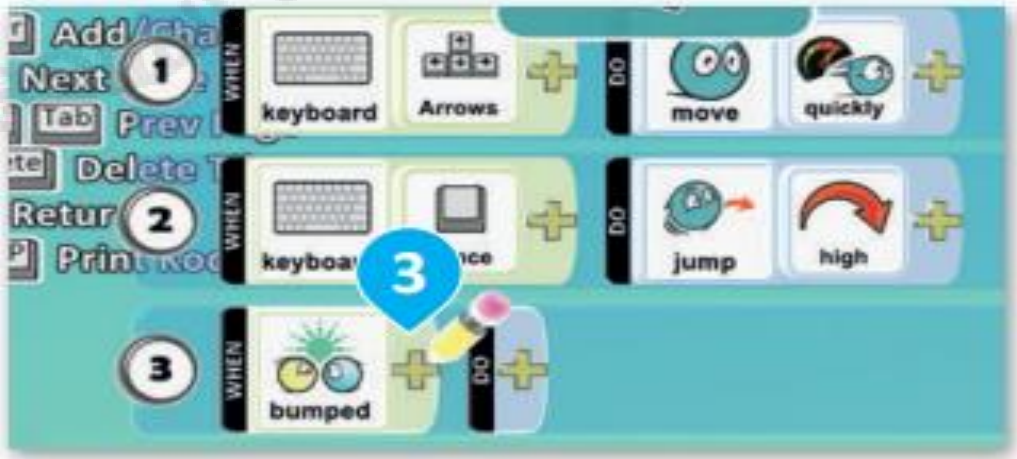
برمجة نظام
الفوز بالنقاط

تحقق مما إذا كانت العربة الجوالة تلمس التفاحة:

> بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 1

> اضغط على **bumped** (اصطدام) 2 ثم اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها. 3

> اضغط على **objects** (الكائنات) 4 للعثور على الكائن **apple** (تفاحة). 5



more
fan
lily pad
seagrass
ink cloud
apple
objects
clam
starfish
castle
colors
nut
factory
octopus
5

not
kodu
anything
squashed
bots I
knocked out
objects
4
express
colors
options
bots II

لإضافة النقاط (points):

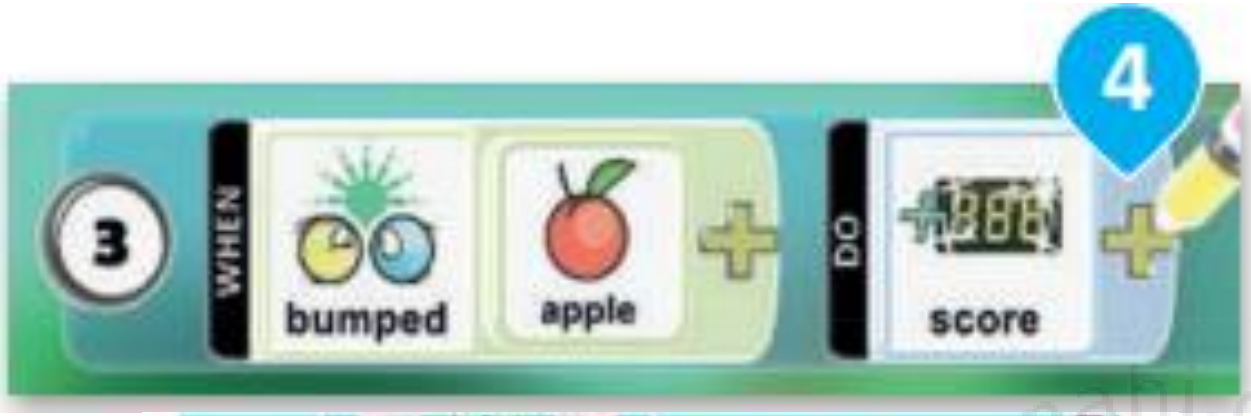
> اضغط على إشارة (+) بجانب مربع **DO** (نفّذ). 1

> اضغط على **game** (اللعبة) 2 ثم حدد **score** (النتيجة). 3

> اضغط على الإشارة (+) بجوار **score** (النتيجة)، 4 وحدد **green** (الأخضر). 5

> اضغط على الإشارة (+) بجوار اللون **green** (الأخضر)، 6 وحدد **points** (النقاط)، 7 ثم اضغط على 01 نقطة. 8

manahj.com


3
WHEN
bumped
apple
DO
score
4

more
settings
5

move
next level
set score
reset
game
subtract
end
win
rover
score
3

3
WHEN
bumped
apple
DO
score
green
6

100
points
00
points
01
point
8
50
points
02
points
points
20
points
03
points
10
points
04
points
05
points

more
random
%
percent
7
points
settings

تحقق مما إذا كانت العربة الجوالة قد لامست الصخرة:

> بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 1

> اضغط على **bumped** (اصطدام) 2 ثم اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها. 3

> اضغط على **objects** (الكائنات) 4، حدد **More** (أكثر) 5 للعثور على الكائن **rock** (صخرة). 6

6
more
iceberg
rock
ball
Unknown Rock
coin
more
igneous
star
Sedimentary
building
pipe
tree
5
more
fan
lily pad
cloud
seagrass
objects
clam
starfish
octopus
hut
factory
not
kodu
anything
bots I
4
objects
bots II
colors
options

لتفقد points (النقاط):

- اضغط على إشارة (+) بجانب مربع **DO** (نفّذ). 1
- اضغط على **game** (اللعبة) 2 ثم حدد **subtract** (خصم). 3
- اضغط على الإشارة (+) بجوار **subtract** (خصم)، 4 وحدد **red** (الأحمر). 5
- اضغط على الإشارة (+) بجوار اللون **red** (الأحمر)، 6 وحدد **points** (النقاط)، 7 ثم اضغط على 01 نقطة. 8

5
Space
more
settings
green
blue
white
black
gray
pink
world scores

move
next level
set score
reset
3
subtract
game
end
score
win
rover

4
WHEN
bumped
rock
DO
subtract
4

4
bumped
rock
6
subtract
red

8
points
100
points
00
points
01
point
50
points
02
points
888
points
20
points
03
points
10
points
04
points
05
points

7
888
points
retro
random
%
percent
red
settings
green

اختبار
اللعبة

اضغط لتلعب لعبتك.

إذا وجدت أي خطأ، فارجع إلى **وضع البرنامج** (program mode) لتصحيحه.

تقويم ختامي

برمجة كائن

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.		✓
2. يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفّذ (DO).		✓
3. تبدأ جميع عبارات لعبة الكود بشرط عندما (WHEN).	✓	
4. لبرمجة كائن، يجب عليك أولًا تحديد أداة الكائن (object tool).	✓	
5. للخروج من وضع البرمجة (progrmmaming mode)، اضغط على الزر Esc.	✓	