عرض بوربوينت تقديمي للدرس الأول تخطيط وتصميم 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 23:03:10	
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	المزيد من مادة المهارات الرقمية:
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	
عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثالث نشر الموقع الإلكتروني من الوحدة الأولى 2 تصميم المواقع الإلكترونية لمقرر التقنية الرقمية	1
عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثاني إضافة صفحات من الوحدة الأولى 2 تصميم المواقع الإلكترونية لمقرر التقنية الرقمية	2
عرض بوربوينت تقديمي للدرس الأول تصميم صفحة إلكترونية من الوحدة الأولى 2 تصميم المواقع الإلكترونية لمقرر التقنية الرقمية	3
عرض بوربوينت تقديمي للدرس الثالث التنسيق المتقدم من الوحدة الأولى جداول البيانات لمقرر التقنية الرقمية	4

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة المهارات الرقمية في الفصل الثاني	
عرض بوربوينت تقديمي للدرس الأول إنشاء الجداول وتنسيقها 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

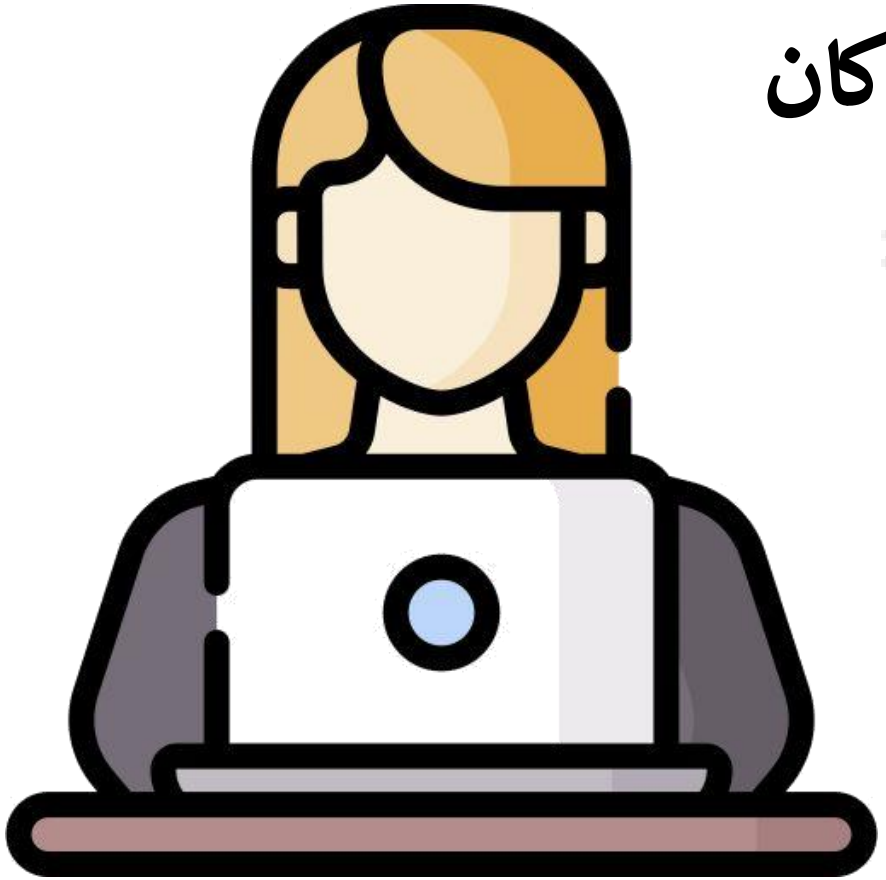
الوحدة الثانية

تصميم ألعاب الحاسب

الأدوات والبرامج

Kodu game lab

أهلاً بكم



هل أنتم من هواة ألعاب الحاسب ؟ ماذا لو كان
بإمكانكم تصميم تلك الألعاب بنفسك ؟

ستتعلم في هذه الوحدة كيفية
تصميم وبرمجة لعبة بسيطة بنفسك .

الدرس الأول:

تخطيط
وتصميم ألعاب الحاسب

الهدف العام من الدرس

التعرف على كيفية إنشاء لعبة جديدة باستخدام مختبر لعبة كودو ومكوناتها وخطوات تصميمها وإضافة الكائنات لها .

أهداف الدرس

١ تحديد المكونات الرئيسة للعبة .

٢ معرفة خطوات مراحل تصميم اللعبة .

٣ وصف اللعبة .

٤ إنشاء لعبة ثلاثية الأبعاد باستخدام مختبر لعبة كودو.

٥ تغيير زاوية الكاميرا .

٦ إضافة الكائنات والتضاريس اللعبة .

٧ التعرف على كيفية حفظ وتحميل اللعبة .

التقويم القبلي

هل تعتقد أنه يمكنك
تصميم لعبتك
الخاصة بك ؟

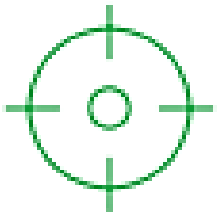
مقدمة

تعد اللعبة نشاطاً ممتعاً يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة .يمكنك اللعب بالألعاب بمفردك أو مع أصدقائك أو مع زملائك ،
ويمكنك لعب الألعاب عبر الأنترنت . سواء كان اللعب منفرداً أو مع أشخاص آخرين .

المكونات

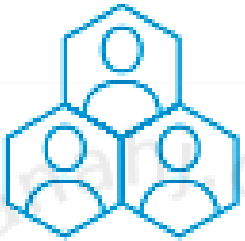
الرئيسة للألعاب

أهداف اللعبة



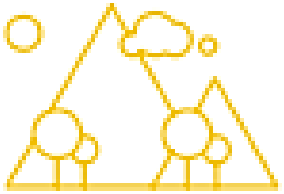
ستمنحك اللعبة أهدافًا أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.

الشخصيات الرئيسة



الشخصيات الرئيسة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم.

عالم الألعاب



هذا هو العالم الافتراضي للعبة. ويشمل أيضًا الرسومات والصوت.

توضح القواعد كيفية لعب اللعبة، وما يمكنك وما لا يمكنك فعله.

التحديات هي العقبات والصعوبات في اللعبة.

الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك وحركتك داخل اللعبة واتخاذ إجراءات في اللعبة

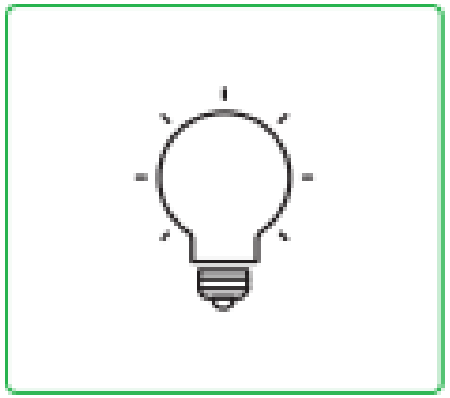
almanahj.com/sa
2026 2025

خطوات

تصميم اللعبة

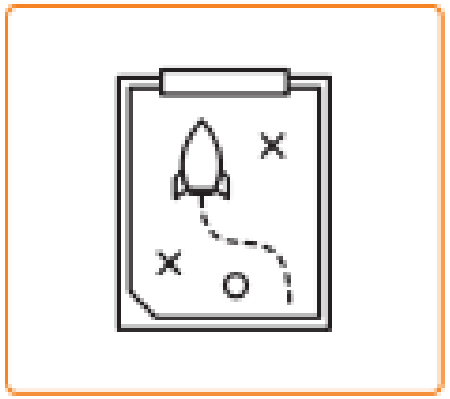
الفكرة

الخطوة الأولى هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك.



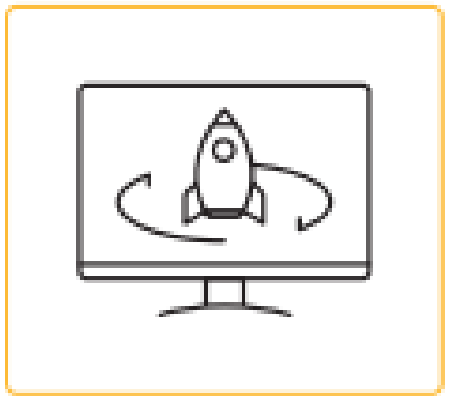
التخطيط للتصميم

تتضمن هذه الخطوة إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسة، وآليات اللعبة.



تصميم النموذج الأولي

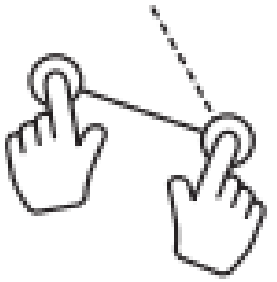
من الضروري تصميم **نموذج أولي** (Prototype) للعبة، وذلك بهدف الوصول للفكرة النهائية لها، بحيث تكون بسيطة وممتعة ومشوقة ومبتكرة مع تجنب التعقيدات غير الضرورية.



almanahj.com/ae

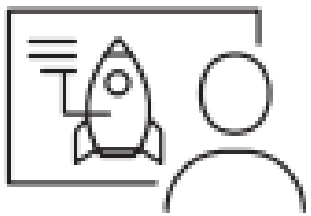
التنفيذ

تتضمن هذه الخطوة إنشاء الرسومات، والمؤثرات الصوتية، وبرمجة آليات اللعبة.



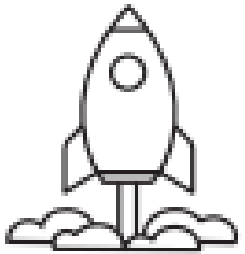
الاختبار

يعد الاختبار جزءًا مهمًا من تطوير اللعبة. ستحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب. في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها.



تشغيل اللعبة

أخيراً حان وقت لبدء لعبتك ! يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون .



www.almanahj.com/sa
موقع المناهج السعودية
2025

وصف اللعبة

almanahj.com/sa
2026 2025

الشخصية الرئيسة في اللعبة ستكون كائن العربة الجوالة (Rover) سيتحرك الكائن على تضاريس اللعبة ،

الهدف : هو جمع أكبر عدد ممكن من التفاح حتى نهاية المسار .

في كل مرة تلمس فيها العربة الجوالة التفاحة تحصل على نقطة واحدة .
مع ذلك ستكون هناك مجموعة من الصخور على الأرض .

يجب أن يتجنب كائن العربة الجوالة الصخور ، لأنه في كل مرة يلمس فيها الكائن الصخور ستفقد نقطة واحدة .

التحكم في العربة الجوالة يكون بواسطة أسهم لوحة المفاتيح وشريط المسافة .

الشخصية الرئيسة

شخصيات أخرى

العربة الجوالة

تفاحة

صخرة

منهج السعودية 2025 موقع المناهج

عالم اللعبة

أهداف اللعبة

يجب على العربة الجوالة جمع أكبر عدد ممكن من التفاح حتى نهاية المسار.

قواعد اللعبة

على العربة الجوالة أن تتبع المسار.

التحديات

على العربة الجوالة تجنب لمس الصخور.

التحكم

يتم التحكم في العربة الجوالة من قبل المستخدم باستخدام مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.

almanahj.com/sa

إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو

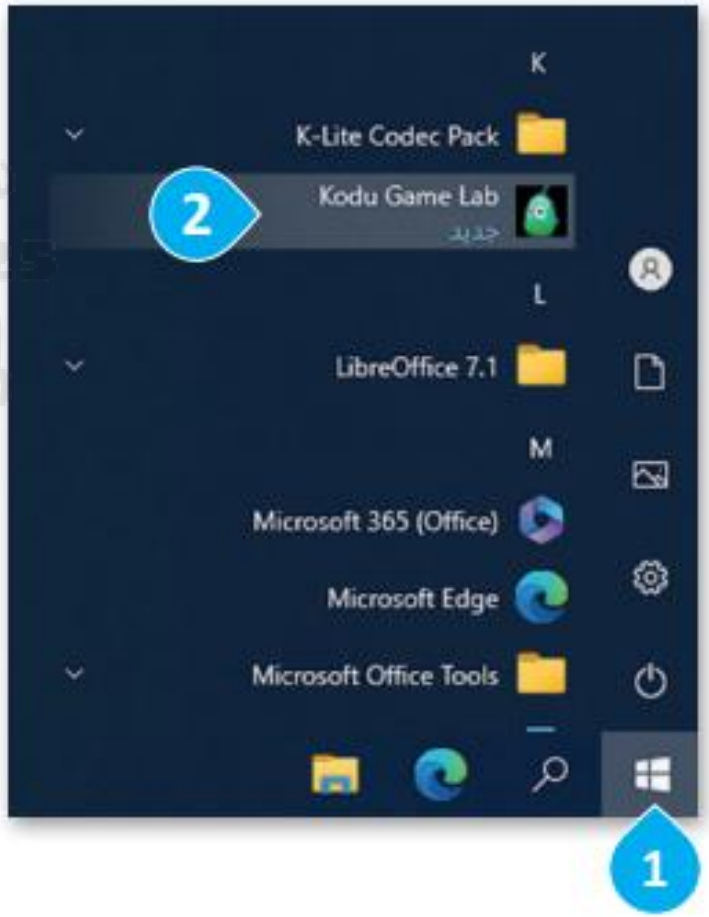
مختبر لعبة كودو(Kodu Game Lab)

هي بيئة برمجة تستخدم في تصميم الألعاب
تم تطويرها بواسطة شركة مايكروسوفت
لتسمح للطلبة ببناء ألعاب تفاعلية .
باستخدام سلسلة من العناصر المرئية في بيئة تطوير
ممتعة ثلاثية الأبعاد دون الحاجة إلى كتابة سطر واحد
من التعليمات البرمجية .

لفتح مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab):

> من قائمة **بدء** (Start)، ❶ اضغط على **Kodu Game Lab** (مختبر لعبة كودو). ❷

> اكتب اسمًا لتسجيل الدخول، ❸ واضغط على **OK** (موافق). ❹



في المرة الأولى التي تفتح فيها البرنامج سيتطلب منك تسجيل الدخول Sign in

لتغيير اللغة في مختبر لعبة كودو:

> من القائمة الرئيسة، اختر **إعدادات** (OPTIONS). 1

> امرّر لأسفل إلى مربع **Language** (اللغة)، 2 وحدد **English Language** (اللغة الإنجليزية). 3

> اضغط على **Yes, Quit Kodu** (نعم، إنهاء مختبر لعبة كودو). 4

almanahj.com

ستحتاج إلى إعادة تشغيل
مختبر لعبة كودو لتتغير اللغة.

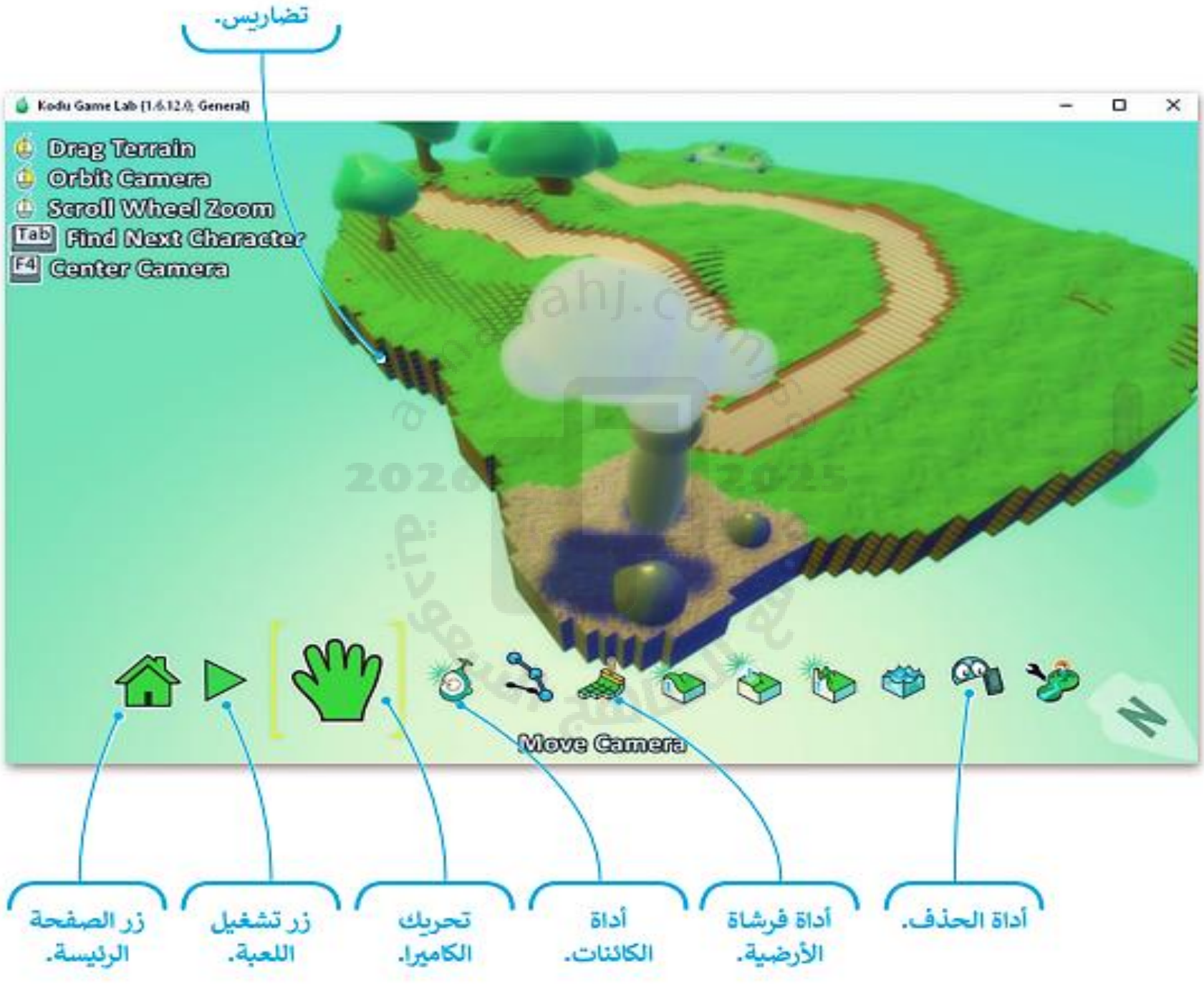
لإنشاء عالم جديد (New World):

> اضغط على **NEW WORLD** (عالم جديد). 1

> اضغط ضغطًا مزدوجًا لتحديد **Terrain** (تضاريس) لعالمك. 2

واجهة لعبة كودو(Kodu Game Lab)

عند إنشاء عالم جديد فإنه يكون فارغاً
لذا عليك إضافة الكائنات المختلفة ، ستستخدم أدوات التضاريس لإنشاء عالم اللعبة .


تضاريس.
Kodu Game Lab (1.6.12.0, General)
Drag Terrain
Orbit Camera
Scroll Wheel Zoom
Tab Find Next Character
F4 Center Camera
Move Camera
زر الصفحة الرئيسة.
زر تشغيل اللعبة.
تحريك الكاميرا.
أداة الكائنات.
أداة فرشاة الأرضية.
أداة الحذف.

لإضافة

الكائن الرئيس

لإضافة كائن:

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

> اضغط في أي مكان في عالم اللعبة حيث ستظهر قائمة مستديرة. 2

> اضغط على أي كائن مثلًا كائن **Rover** (العربة الجوالة)، وسيتم إضافته في اللعبة. 3

> اضغط على الكائن واسحبه إلى المكان الذي تريده. 4

Add/Select Object
Options
Tab Find Next Character
F3 Toggle Snap to Grid
F4 Center Camera
Space Move Camera
Home Home Menu
Esc Run
4
Object Tool: Add or Edit Characters and Objects

rock
kodu
rover
3
underwater
apple
pipe
tree

تحريك

الكاميرا

almanahj.com/sa
2026 2025
موقع المناهج

عندما تكون في وضع التحرير يمكنك التحرك بحرية باستخدام أداة تحريك الكاميرا ولكن عند تشغيل اللعبة فإن الكاميرا لا تكون قريبة دائماً من كائنك

وذلك كودو تقدم لك عدة أدوات من أجل التكبير والتصغير وتغيير زاوية الكاميرا .

لتغيير زاوية الكاميرا في وضع التحرير:

> اختر أداة **Move camera** (تحريك الكاميرا). 1

> استخدم عجلة الفأرة لتغيير مستوى التكبير والتصغير.

> حرك الكاميرا باستخدام زر الفأرة الأيسر.

> تحكم في الزاوية باستخدام زر الفأرة الأيمن.

طريقة العرض الافتراضية.

اسحب الكاميرا حول الشاشة وأسقطها حيث تريد عن طريق الضغط المستمر على زر الفأرة الأيسر.

إضافة

التضاريس

التضاريس

مثل المناظر الطبيعية للعبة .
إنها الأرض التي تمشي عليها أو تدري
عليها ، يمكن أن تحتوي على
ميزات مختلفة من التلال
أو الوديان التي تجعل اللعبة أكثر إثارة .

لإنشاء تلّ (Hill):

> اختر أداة **Up/Down** (رفع/خفض) من شريط القائمة. 1

> اضغط بزر الفأرة الأيسر لرفع أرضية اللعبة للأعلى. 2

إذا ضغطت على زر الفأرة الأيمن، ستنخفض الأرضية للأسفل.

غيّر عرض الكاميرا لرؤية تغيير التضاريس.

باستخدام أداة الفرشاة المستديرة الناعمة، يمكنك اختيار نوع واحد من التضاريس ثم رفع أو خفض العناصر المحددة فقط.

لإنشاء حفرة ماء (Water Pit):

> اضغط على الأيقونة الزرقاء الموجودة مباشرة أعلى أداة **Up/Down** (رفع/ خفض). ❶

> حدد أداة **Soft round brush** (الفرشاة المستديرة الناعمة). ❷

> استمر بالضغط على زر الفأرة الأيمن لكي تنشئ الحفرة. ❸

> إذا كنت تعتقد أنها عميقة جدًا استمر بالضغط على الزر الأيسر لترفعها قليلًا للأعلى.

لإضافة ماء للحفرة (Pit):

> اختر أداة **Water** (الماء). 1

> اضغط ضغطًا مستمرًا بزر الفأرة الأيسر داخل عالم اللعبة لرفع مستوى الماء. 2

لخفض مستوى الماء اضغط باستمرار على زر الفأرة الأيمن.

لإضافة كائن تفاحة (Apple):

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

> اضغط في أي مكان في عالم اللعبة حيث ستظهر قائمة مستديرة. 2

> حدد كائن **Apple** (تفاحة). 3

> أضف العديد من التفاح في التضاريس. 4

> اتبع نفس الخطوات لإضافة كائنات **Rock** (صخرية) في التضاريس. 5

eel Zoom
t Character
mera
5

انشر التفاح في أماكن
مختلفة في التضاريس.
Orbit Camera
Scroll Wheel Zoom
Tab Find Next Character
F4 Center Camera
4
Undo(10)

حفظ

اللعبة

almanahj.com/sa
2026 2025

لحفظ عالم لعبتك الخاصة:

> اضغط على رمز المنزل لفتح **Home Menu** (القائمة الرئيسة). 1

> اختر **Save my world** (احفظ عالمي). 2

> اكتب اسم الملف في خانة **Name** (الاسم). 3

> اضغط على داخل مربع **Description** (الوصف)، واكتب وصفًا موجزًا للعبتك. 4

> اضغط على **Save** (حفظ). 5

almanahj.com/sa
2026 2025

يساعد وصف اللعبة المستخدم على فهم موضوع اللعبة.

يمنحك البرنامج نصيحة مفيدة لأمان معلوماتك الشخصية على الإنترنت. لا تكتب اسمك الحقيقي أو العنوان البريدي الخاص بك أو موقعك في وصف لعبتك.

وزارة التـ
of Education

تحميل

اللعبة

almanahj.com/sa
2026 2025

لفتح لعبة:

> افتح برنامج **مختبر لعبة كودو** (Kodu Game Lab).

> اضغط **LOAD WORLD** (تحميل اللعبة). 1

> اختر اللعبة التي تريد تشغيلها من قائمة الألعاب التي يمكن تحميلها. 2

> اضغط على **Edit** (تحرير). 3

يمكنك تحديد My Worlds (عوالمي) لعرض التضاريس التي أنشأتها فقط.

almanahj.com/
2026
2025

تقويم ختامي

المكونات الرئيسة للألعاب.

ضع علامة ✅ أمام الجملة الصحيحة فيما يأتي:

- من المكونات الرئيسة للألعاب:

أهداف اللعبة.	✅
اللاعب.	○
التنفيذ.	○
الملفات الصوتية.	✅

almanahj.com/sa
2026 2025
موقع المناهج السعودية

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.	✅	

almanahj.com/sa 2026 2025 منهج