تم تحميل وعرض المادة من


منهجي
mnhaji.com

موقع منهجي منصة تعليمية توفر كل ما يحتاجه المعلم
والطالب من حلول الكتب الدراسية وشرح للدروس
بأسلوب مبسط لكافة المراحل التعليمية وتوازيع
المناهج وتحاضير وملخصات ونماذج اختبارات وأوراق
عمل جاهزة للطباعة والتحميل بشكل مجاني

حمل تطبيق منهجي ليصلك كل جديد















المهارات الرقمية

الصف الخامس الابتدائي

الفصل الدراسي الأول

موقع منهجي
mnhaji.com

مذكرة أوراق العمل

الاسم/

الفصل/

الوحدة الأولى

تعلم الأساسيات

.....

أحد أنواع الأجهزة الإلكترونية الذي يمكنه اتباع تعليمات محددة لاتخاذ القرارات والقيام بالكثير من الأمور المفيدة

أنواع أجهزة الحاسب

.....	.....	الحاسب اللوحي	.....	مشغلات ألعاب الفيديو

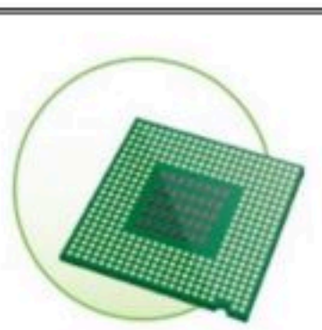
اكتب الرقم

١	نينتندو وي للتحكم عن بعد
٢	كرة التتبع
٣	نظارات الواقع الافتراضي
٤	قفازات الواقع الافتراضي
٥	لوح الرسم أو المحول الرقمي

	.....
	.....
	.....
	.....
	.....

موقع منهجي mnhaji.com

أجزاء الحاسب	جهاز إخراج	جهاز تخزين	جهاز إدخال

			
.....	.....	.....	.....
			
.....	.....	.....	.....
			
.....	.....	.....	.....

ضع علامة √ أو X :

١	اللوحة الأم هي المركز الرئيس للحاسب تتصل به جميع الأجزاء الأخرى.	
٢	الذاكرة الفلاشية لا يمكن أن تتمتع بعمر استخدام أكثر من سنة .	
٣	أقراص الفيديو الرقمية تشبه الأقراص المضغوطة من ناحية المساحة التخزينية.	
٥	عدم المحافظة على الأقراص المضغوطة يؤدي إلى ضياع البيانات.	
٦	طابعة الليزر تتميز بالسرعة والجودة العالية للطباعة.	

موقع منهجي mnhaji.com

الدرس الثالث / الملفات والمجلدات	اليوم/	التاريخ/

يشغل الملف جزءًا من مساحة التخزين على الحاسب تُسمى هذه المساحة بـ ..... ويتم حسابها بوحدة .....

صل الخطوات الكتابية مع الصورة المطابقة في الحاسب

لإنشاء اختصار:

> ابحث عن الملف أو البرنامج الذي تريد إنشاء اختصار له. 1

> اضغط بزر الفأرة الأيمن عليه، ومن القائمة اختر **إنشاء اختصار** (Create shortcut). 2

> تم إنشاء اختصار في نفس الموقع مع العنصر الأساسي. 3

> انقل الاختصار إلى الموقع الجديد، على سبيل المثال إلى سطح المكتب، باستخدام الفأرة (السحب والإفلات). 4



للتحقق من حجم الملف:

> ابحث عن الملف بالإشارة إليه باستخدام الفأرة. 1

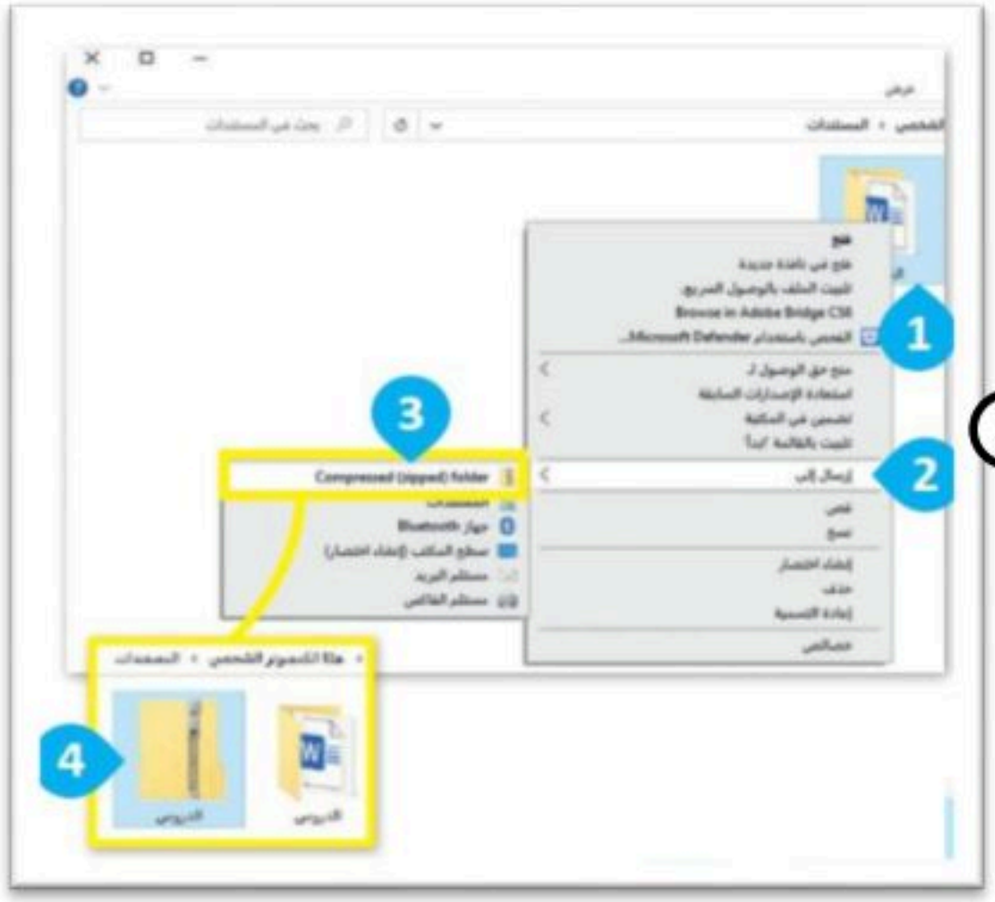
> تحقق من الحجم في مربع النص. 2



إذا كنت ترغب في حذف الاختصار:

> اضغط بزر الفأرة الأيمن على الاختصار. 1

> من القائمة اختر **حذف** (Delete). 2



موقع منهجي
mnhaji.com

الوحدة الثانية

التعامل مع المستندات

المقال الذي يقتصر على النصوص فقد قد يصيب القارئ بالملل لذلك ينصح بإضافة بعض الصور المناسبة.

صح خطأ

لإدراج صورة من الإنترنت نضغط على إدراج قبل المكان الذي نريد إدراج الصورة فيه.

صح خطأ

الصور عبر الإنترنت لا يجوز لك نسخها أو تعديلها أو توزيعها مالم تحصل على إذن تصريح.

صح خطأ

لا يكفي إضافة الصورة داخل المستند لأنها ستظهر بشكل كبير وعليك تعديلها وتنسيقها .

صح خطأ

بعد إدراج الصورة من الحاسب لا نستطيع اقتصاص جزء منها.

صح خطأ

من مجموعة أنماط الصور يمكنك تحديد الموضع الصحيح لصورتك.

صح خطأ

لإدراج شكل والكتابة داخلة من إدراج ومن مجموعة رسومات توضيحية نضغط على أشكال.

صح خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

صل من العامود (أ) ما يناسبه من العامود (ب)

أ	ب
حذف النص المحدد	
كتابة الحروف الكبيرة في اللغة الانجليزية	
تطبيق المسافة البادئة للفقرة	
تغيير المسافة بين الأسطر	

في حال عدم الرغبة في إكمال السطر ومتابعة النص في سطر جديد فقط اضغط Shift+Enter.

صح خطأ

تُستخدم الأحرف الغير قابلة للطباعة لإصلاح التخطيط والمظهر وأي مشكلات طباعة خاصة بمستند ما.

صح خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

لإدراج رسم توضيحي من علامة تبويب إدراج ثم من مجموعة رسومات توضيحية نضغط على SmarArt

صح خطأ

اكتب في الفراغ نوع الرسم التوضيحي بناء أمام تعريفه الصحيح

.....	تُستخدم لإظهار الخطوات أو العناصر المتسلسلة أو غير المتسلسلة. (مثال: النقاط الرئيسة في العرض التقديمي)
معالجة (Process)	يستخدم لعرض خطوات عملية أو جدولًا زمنيًا لسير عمل معين. (مثال: خطوات إنتاج المنتج)
.....	يُستخدم لتمثيل تسلسل متواصل لعدة مراحل أو مهام أو أحداث في تتابع دائري. (مثال: دورة الماء في الطبيعة)
هيكلي (Hierarchy)	يُستخدم لإظهار معلومات متسلسلة بشكلٍ هرمي أو لإعداد تقرير عن هيكل تنظيمي. (مثال: شجرة عائلية)
.....	تُستخدم للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين. (مثال: عرض العلاقة ما بين التلوث و ارتفاع درجة حرارة الأرض)
مصفوفة (Matrix)	تُستخدم لإظهار العلاقة بين الجزء والكل. (مثال: عرض الأجزاء المختلفة للسيارة وعلاقتها بها)
.....	يُستخدم لإظهار العلاقات النسبية أو المتداخلة أو الهرمية. (مثال: هرم غذائي)

موقع منهجي mnhaji.com

في بعض الأحيان أثناء كتابتك في مايكروسوفت وورد يتم تسطير بعض الكلمات بخط أزرق أو أحمر متموج

التسطير الأحمر يعني وجود	.....
التسطير الأزرق يعني وجود	.....

يمكنك البحث عن مرادفات لكلمة باستخدام قاموس المرادفات وهو يشبه

.....

النتيجة النهائية لتطبيق الخطوات التالية :

طباعة ملف	البحث عن مرادفات كلمة	التدقيق والتحقق من الأخطاء

.....

> في علامة التبويب **مراجعة** (Review)، من مجموعة **تدقيق** (Proofing)، اضغط على **المحرر** (Editor) ❶، (أو اضغط على F7).
> سيظهر جزء **المحرر** (Editor) بالكلمات غير الصحيحة. ❷
> اضغط على **التدقيق الإملائي** (Spelling) وستظهر اقتراحات وخيارات أخرى. ❸

.....

> من علامة التبويب **مراجعة** (Review)، في مجموعة **تدقيق** (Proofing)، اضغط على **قاموس** المرادفات (Thesaurus) أو Shift ⇧ + F7. ❶
> اكتب كلمة في مربع النص قاموس المرادفات (Thesaurus). ❷
> اضغط على زر **البحث** ❸ أو اضغط على مفتاح Enter ↵ لبدء البحث.
> سوف تظهر قائمة من المرادفات. ❹

.....

> في علامة التبويب **ملف** (File)، اضغط على **طباعة** (Print) ❶ أو اضغط على P + Ctrl.
> يمكنك معاينة الطباعة على الجانب الأيسر من الشاشة، أي مشاهدة كيفية ظهور المستند عند طباعته. ❷
> يمكنك تغيير إعدادات الطباعة المختلفة من الجانب الأيمن للشاشة. ❸

تتيح لك معاينة الطباعة رؤية كيف ستبدو صفحات المستند عند طباعتها.

صح خطأ

لا تستطيع طباعة مخصصه لبعض الصفحات في المستند.

صح خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

الوحدة الثالثة

الوسائط المتعددة

الدرس الأول / استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت

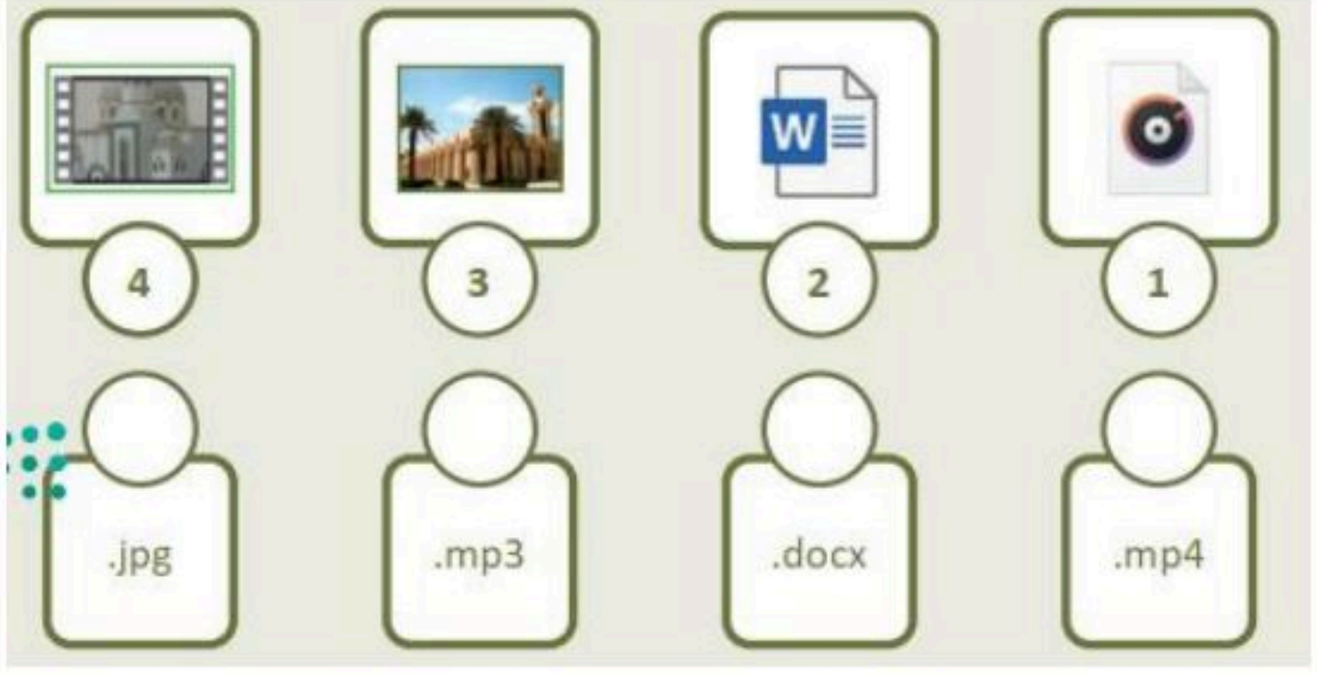
اليوم/

التاريخ/

صح أو خطأ

الماسح الضوئي يستخدم لطباعة المستندات	
لتوصيل الأجهزة بالحاسب يمكنك استخدام وصلة USB	
الكيلو بايت أكبر من التيرابايت	
يمكنك معرفة نوع الملف من خلال امتداده	

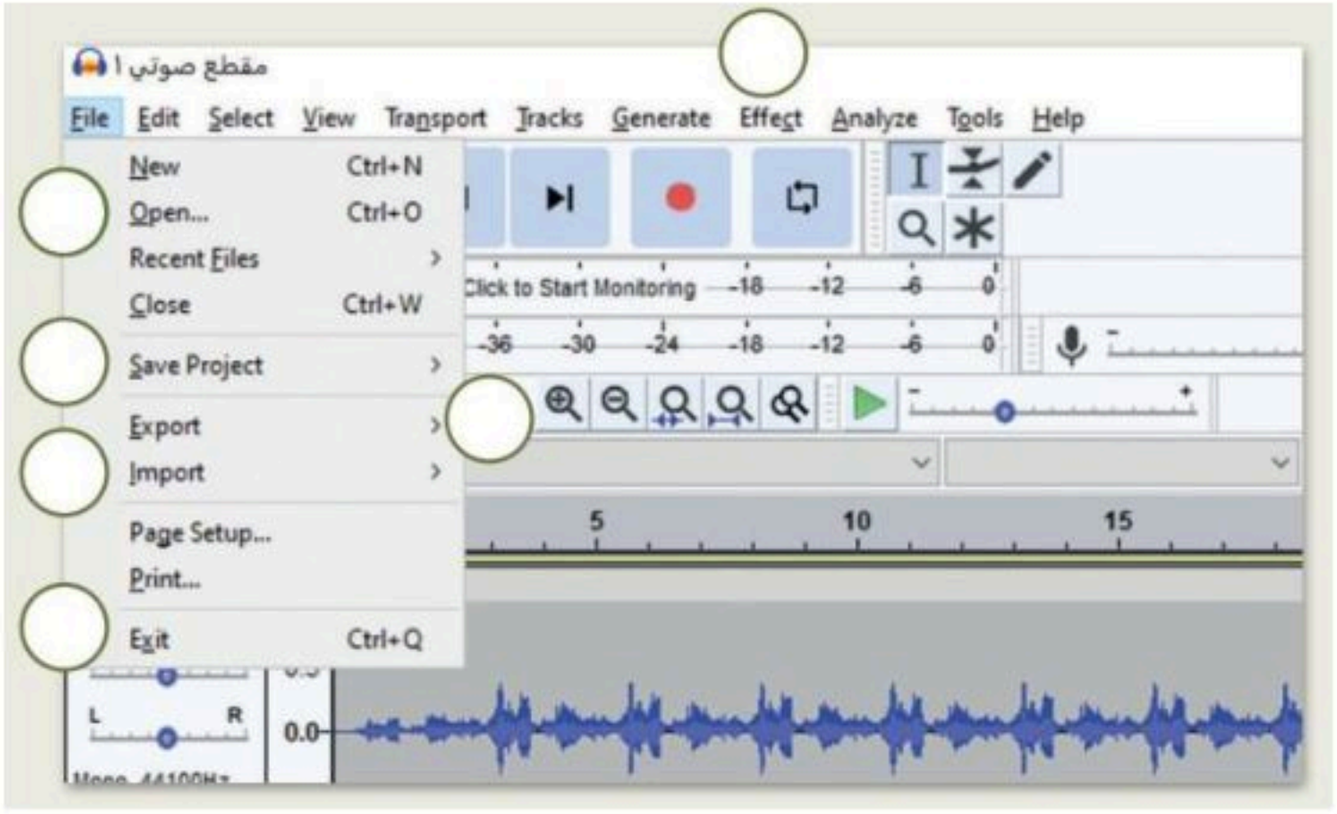
طابق الرموز مع الامتداد المناسب وذلك بكتابة الرقم الصحيح في خانة الامتداد المناسب



صل الجمل مع أجهزة الالتقاط الصحيحة

1. يستخدم لتسجيل المقاطع الصوتية.	
2. يستخدمه معظم الأشخاص لالتقاط صور ومقاطع فيديو عالية الجودة.	
3. يحتوي على شاشة أوسع من الهاتف الذكي ويمكن استخدامه أيضًا لالتقاط الصور ومقاطع الفيديو.	
4. يمكنك استخدامه لمسح وتحرير الصور والرسومات.	

طابق الوظائف وذلك بكتابة الرقم الصحيح



1. تصدير كملف صوتي.
2. إضافة تأثيرات إلى المشروع.
3. استيراد ملف صوتي.
4. حفظ كمشروع أوداسيتي.
5. فتح ملف في برنامج أوداسيتي.
6. الخروج من برنامج أوداسيتي.

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس الثاني / البحث عن الوسائط المتعددة وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو اليوم/ التاريخ/

صح أو خطأ

يختلف حجم الصور المستخدمة على المواقع الإلكترونية	
تستطيع البحث في جوجل عن مقطع فيديو وتحدد مدة المقطع من خيارات البحث	
يزداد وضوح الصورة كلما كان حجمها أكبر	
في تراخيص المشاع الإبداعي تكون الصورة عادة متاحة للاستخدام المجاني	
يجب عليك دائما مراجعة متطلبات الترخيص لأي صور تريد استخدامها	
يمكنك مشاهدة الآف مقاطع الفيديو ويمكنك تنزيل أي مقطع تريد	
تطبيق صور مايكروسوفت هو عارض ومحرر مجاني للصور موجود على ويندوز 10	
من خلال تطبيق صور مايكروسوفت يمكنك تطبيق التأثيرات ثلاثية الأبعاد	
من مميزات تطبيق صور مايكروسوفت يمكنك تحرير مقاطع الفيديو	
إضافة بعض تأثيرات الحركة على الصور تجعل من الصور أكثر حيوية	
لا يمكنك إضافة مقاطع الصوت الخاصة بك إلى مقطع الفيديو	
لا فائدة من إضافة النصوص إلى مقطع الفيديو	
يمكنك حفظ مقطع الفيديو إلى جهازك الحاسب	

موقع منهجي
mnhaji.com

الوحدة الرابعة

البرمجة والتفاعل في سكراتش

الدرس الأول/ كيفية تصميم برنامج　　اليوم/　　التاريخ/

.....

مجموعة من التعليمات المكتوبة بإحدى لغات البرمجة ينفذها الحاسب لتحقيق هدف معين

يطلق على منشئ البرنامج مسمى .....

لغة سكراتش هي لغة ..... للمبتدئين

لتنفيذ البرنامج بشكل صحيح لابد أن تكون التعليمات واضحة و .....

رتب خطوات إنشاء برنامج بكتابة الرقم

☐	☐	☐	☐
إنشاء الخوارزمية	كتابة المقطع البرمجي	رسم المخطط الانسيابي	تحليل المشكلة

صل كل وصف لأشكال المخطط الانسيابي بالشكل المناسب:

تمييز نهاية العمليات	☐
اتخاذ قرار	◇
إدخال بيانات	▭
تنفيذ الحسابات	▱

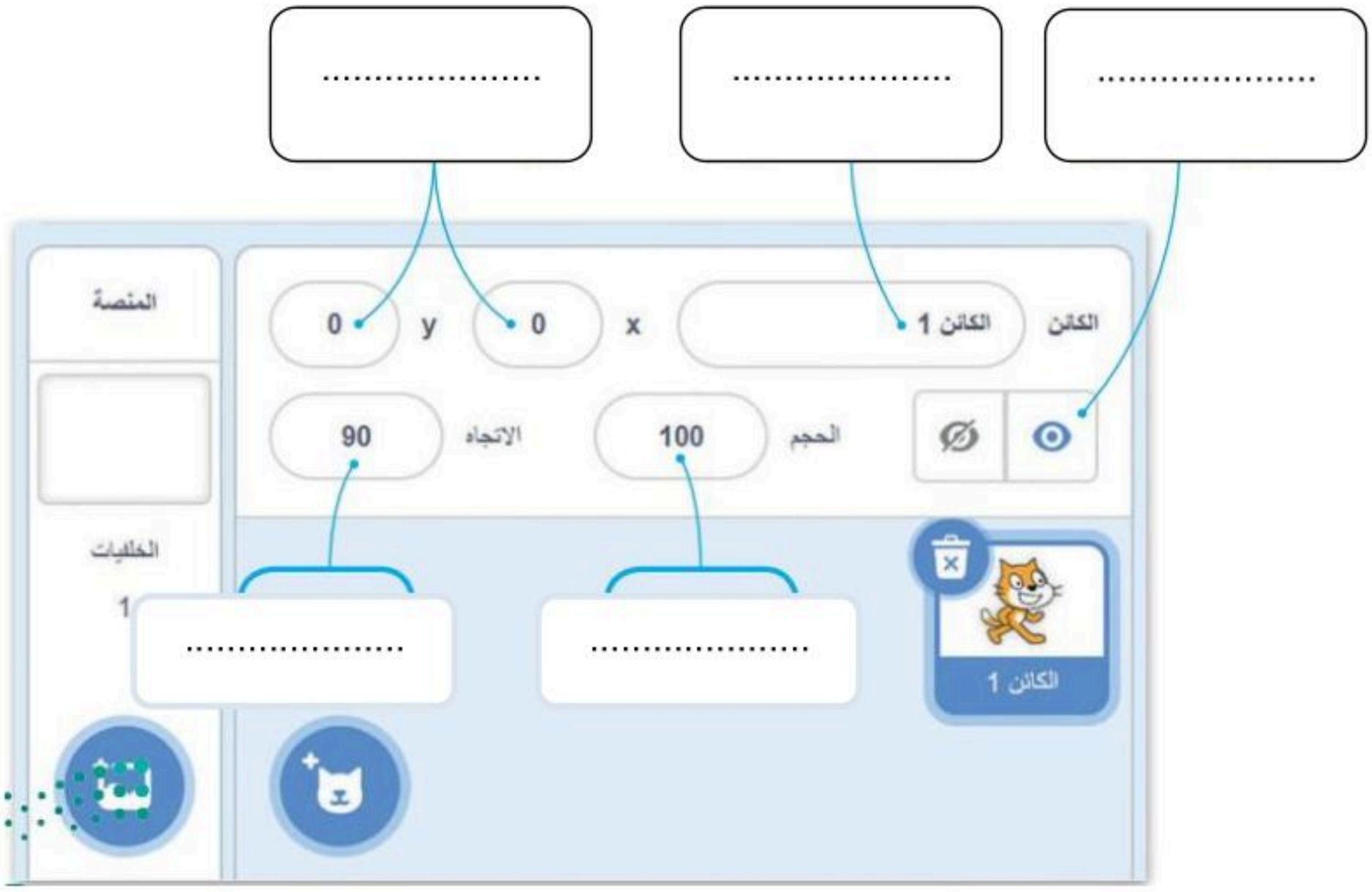
موقع منهجي
mnhaj.com

الدرس الثاني/الكائنات في سكراتش　　اليوم/　　التاريخ/

الكائن في سكراتش قد يكون ..... أو ..... أو .....

ضع المصطلح المناسب في الفراغ

إخفاء الكائن | تغيير اسم الكائن | تغيير موضع الكائن | تغيير حجم الكائن | تغيير اتجاه الكائن



ضع علامة √ أو X :

١	لحذف كائن يمكنك فقط الضغط عليه بزر الفأرة الأيمن وتحديد خيار الحذف.	
٢	للإيحاء بأن الكائن يتحرك يمكنك تغيير مظهره.	
٣	لا يمكنك إنشاء كائن في برنامج سكراتش بل يمكنك فقط اختيار كائن من مكتبة البرامج.	
٥	عند تكرار كائن في برنامج سكراتش لا يكون لديه مقطع برمجي.	

موقع منهجي
mnhaji.com

يمكنك إجراء حوار مع الكائن باستخدام لوحة المفاتيح فقط.

صح خطأ

تُعد لبنات اسأل وأجب من فئة لبنات الصوت.

صح خطأ

في معظم الأوقات عندما تُدمج لبنة الإجابة مع لبنة اربط () () فإنك تحتاج إلى ترك مسافة بعد النص داخل المربع.

صح خطأ

لتشغيل البرنامج لابد من الضغط أولاً على العلم الأخضر لتشغيل المقطع البرمجي.

صح خطأ

هناك عشرة لبنات للمعاملات الشرطية الشائعة.

صح خطأ

لا تسمح الجمل الشرطية بالتحكم في سير البرنامج وجعله يقوم بإجراءات مختلفة بناء على جمل المقارنة.

صح خطأ

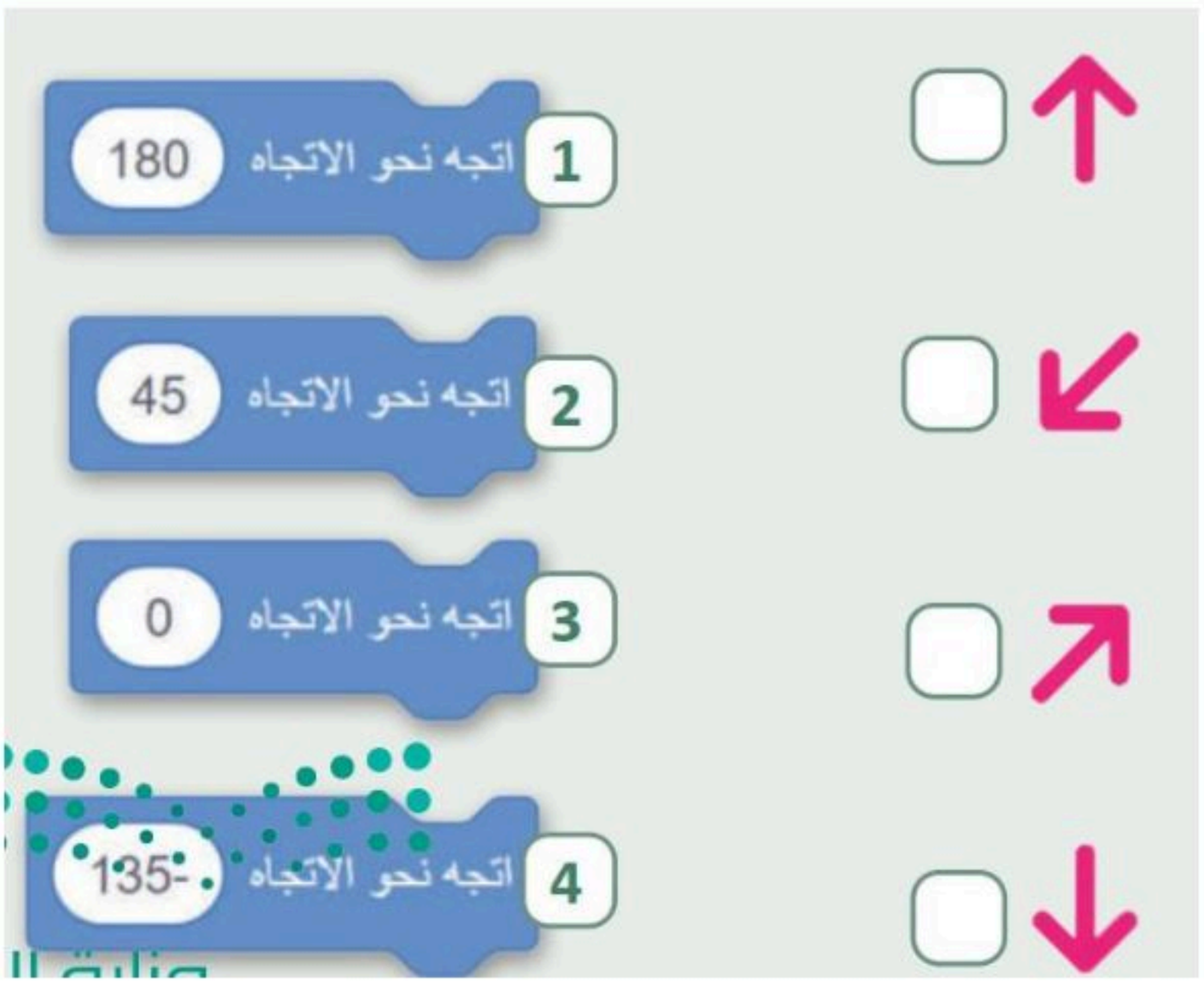
تتحقق لبنة إذا()ثم أولاً من شرطها إذا كان الشرط متحققاً يتم تفعيل الأوامر الموجودة بالدخل وإذا لم يتحقق يتم تجاهل الأوامر.

صح خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

صح أو خطأ

لا يمكنك إيقاف لبنة كرر باستمرار	
لبنة كرر باستمرار تعتبر من أكثر البنات استخداما في سكراتش	
لبنة (ارتد إذا كنت عند الحافة) تنتمي إلى فئة لبنات الحركة وتعتبر مفيدة لحركة معينة	
تفحص لبنة(ارتد إذا كنت عند الحافة) إذا كان الكائن يلامس حافة الشاشة أم لا	
القيمة الافتراضية لـ لبنة اتجه نحو الاتجاه هي 100 درجة	
لبنة(مفتاح () مضغوط) تتحقق مما إذا تم الضغط على مفتاح معين في لوحة المفاتيح	
لبنة (اجعل نمط الدوران) تستخدم لتعيين نمط الدوران وتحتوي على عشرة أنماط مختلفة	



الاتجاهات

طابق موضع الكائن إذا كان يدور وفقًا للدرجات الموجودة في اللبنات البرمجية.

موقع منهجي
mnhaji.com

أختر

يتلقى الحاسب إشارة عند تحريك الفأرة ويسمى هذا بـ

الفعل
الحدث
الاتصال

هو رسالة يتم إرسالها من خلال برنامج سكراتش

رسائل البث
رسائل الاصدقاء
رسائل البرنامج

يتم تلقي رسائل البث عبر لبنة :





تعتبر مفيدة في الألعاب والرسوم حيث تنشّط مقاطع برمجية محددة

عمليات البث
عمليات الارسال
عمليات البرمجة

هو وسيط ديناميكي يعالج الصور أو الكائنات لتظهر كصور متحركة

الرسم الثابت
الرسم المتحرك
الرسم الموجه

تسمح عمليات البث للمقاطع البرمجية بالاستمرار ضمن مقاطع برمجية:

ثابتة خاصة بالكائنات الأخرى
مختلفة خاصة بالكائنات الأخرى
متطورة خاصة بالكائنات الأخرى

صح أو خطأ

يجب أن يكون الحوار بين الكائنات واقعياً وممتعاً	
الحركة ليست جزءاً مهماً من الرسوم المتحركة	
يمكن استخدام أي خلفية أو كائن من اختيارك بغض النظر عن مفهوم الرسوم المتحركة	

موقع منهجي
mnhaji.com

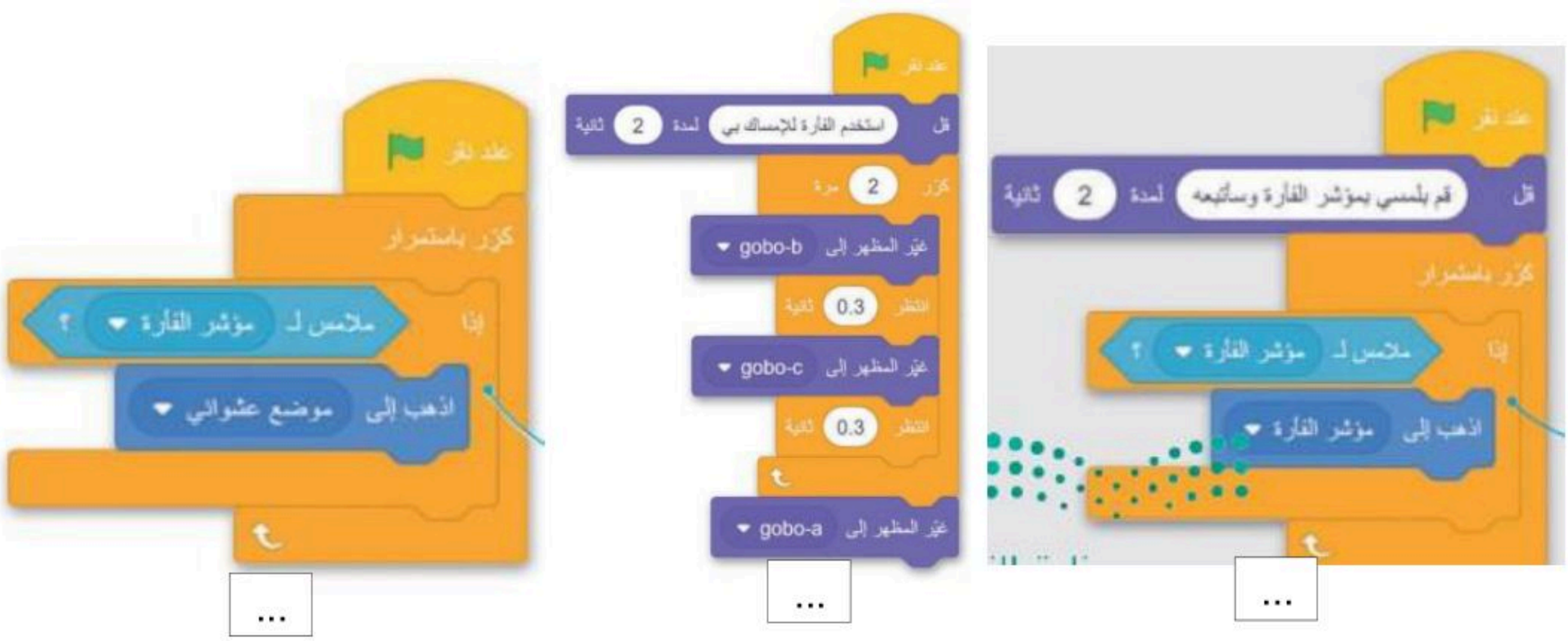
لبنات الملامسة

صل كل وصف باللبنة المناسبة :

تتحقق مما إذا كان الكائن يلامس لونًا معينًا.	ملامس لـ Sprite ؟
تتحقق مما إذا كان الكائن يلامس مؤشر الفأرة.	اللون ملامس للون ؟
تتحقق مما إذا كان لون الكائن يلامس لونًا معينًا.	ملامس للون ؟
تتحقق مما إذا كان الكائن يلمس كائنًا آخر.	ملامس لـ مؤشر الفأرة ؟

نتيجة المقاطع البرمجية التالية:

١	٢	٣
الكائن Gobo يتكلم	ملامسة الكائن Gobo	الكائن Gobo يتبع تحركاتك



موقع منهجي
mnhaji.com



موقع منهجي
mnhaji.com

المهارات الرقمية

الصف الخامس الابتدائي

الفصل الدراسي الأول

نموذج الإجابة

مذكرة أوراق العمل

الاسم/

الفصل/

الوحدة الأولى

تعلم الأساسيات

الحاسب

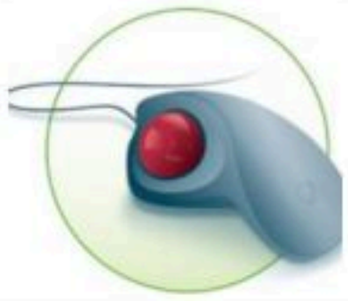
أحد أنواع الأجهزة الإلكترونية الذي يمكنه اتباع تعليمات محددة لاتخاذ القرارات والقيام بالكثير من الأمور المفيدة

أنواع أجهزة الحاسب

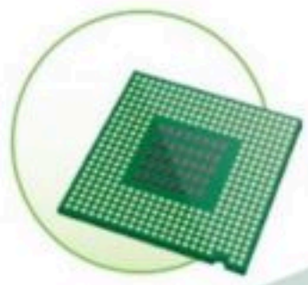
الحاسب الكتبي	الحاسب المحمول	الحاسب اللوحي	الهواتف الذكية	مشغلات ألعاب الفيديو

اكتب الرقم

١	نينتندو وي للتحكم عن بعد
٢	كرة التتبع
٣	نظارات الواقع الافتراضي
٤	قفازات الواقع الافتراضي
٥	لوح الرسم أو المحول الرقمي

٤	
٣	
٢	
٥	
١	

أجزاء الحاسب	جهاز إخراج	جهاز تخزين	جهاز إدخال

			
جهاز إدخال	أجزاء الحاسب	أجزاء الحاسب	جهاز إدخال
			
جهاز تخزين	جهاز إدخال	جهاز إدخال	جهاز إخراج
			
جهاز إخراج	جهاز إدخال	جهاز إخراج	أجزاء الحاسب

ضع علامة √ أو X :

١	اللوحة الأم هي المركز الرئيس للحاسب تتصل به جميع الأجزاء الأخرى.	√
٢	الذاكرة الفلاشية لا يمكن أن تتمتع بعمر استخدام أكثر من سنة .	X
٣	أقراص الفيديو الرقمية تشبه الأقراص المضغوطة من ناحية المساحة التخزينية.	X
٥	عدم المحافظة على الأقراص المضغوطة يؤدي إلى ضياع البيانات.	√
٦	طابعة الليزر تتميز بالسرعة والجودة العالية للطباعة.	√

موقع منهجي mnhaji.com

الدرس الثالث / الملفات والمجلدات	اليوم/	التاريخ/

يشغل الملف جزءًا من مساحة التخزين على الحاسب تُسمى هذه المساحة بـ **حجم الملف** ويتم حسابها بوحدة **البايت**.

صل الخطوات الكتابية مع الصورة المطابقة في الحاسب



لإنشاء اختصار:

> ابحث عن الملف أو البرنامج الذي تريد إنشاء اختصار له. 1

> اضغط بزر الفأرة الأيمن عليه، ومن القائمة اختر **إنشاء اختصار** (Create shortcut). 2

> تم إنشاء اختصار في نفس الموقع مع العنصر الأساسي. 3

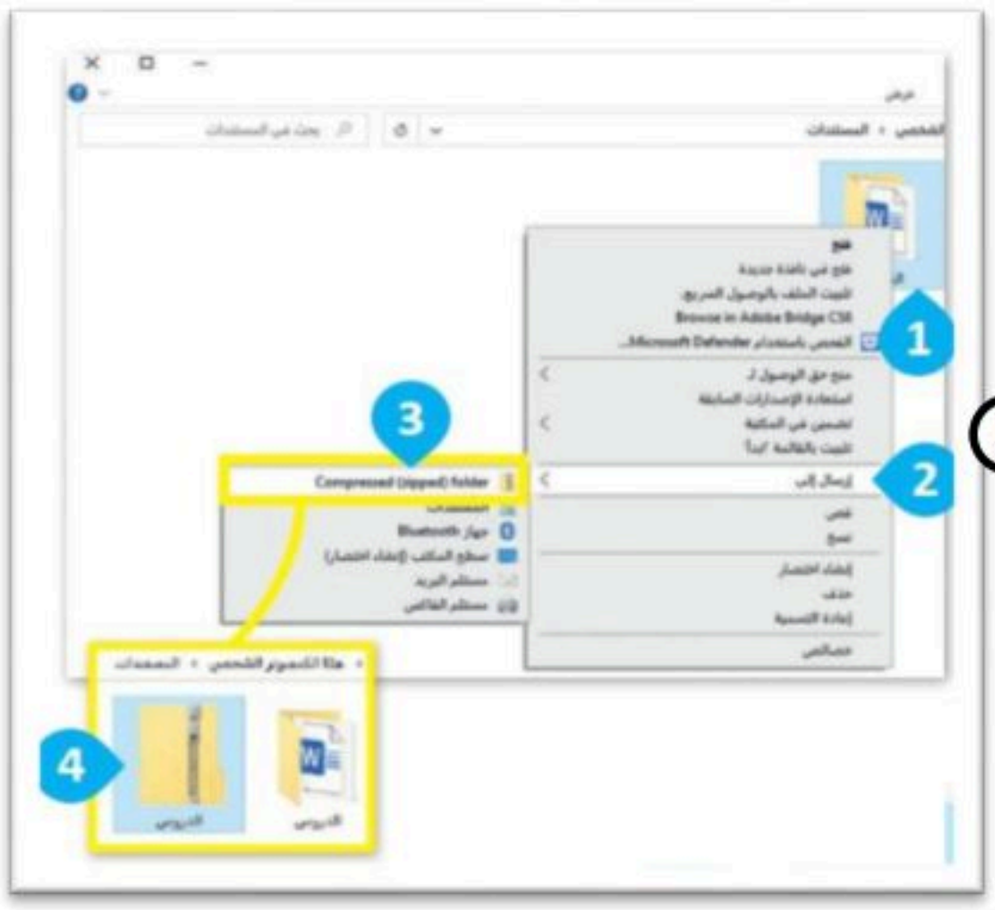
> انقل الاختصار إلى الموقع الجديد، على سبيل المثال إلى سطح المكتب، باستخدام الفأرة (السحب والإفلات). 4



للتحقق من حجم الملف:

> ابحث عن الملف بالإشارة إليه باستخدام الفأرة. 1

> تحقق من الحجم في مربع النص. 2



إذا كنت ترغب في حذف الاختصار:

> اضغط بزر الفأرة الأيمن على الاختصار. 1

> من القائمة اختر **حذف** (Delete). 2

موقع منهجي
mnhaji.com

الوحدة الثانية

التعامل مع المستندات

المقال الذي يقتصر على النصوص فقد قد يصيب القارئ بالملل لذلك ينصح بإضافة بعض الصور المناسبة.

صح خطأ

لإدراج صورة من الإنترنت نضغط على إدراج قبل المكان الذي نريد إدراج الصورة فيه.

صح خطأ

الصور عبر الإنترنت لا يجوز لك نسخها أو تعديلها أو توزيعها مالم تحصل على إذن تصريح.

صح خطأ

لا يكفي إضافة الصورة داخل المستند لأنها ستظهر بشكل كبير وعليك تعديلها وتنسيقها .

صح خطأ

بعد إدراج الصورة من الحاسب لا نستطيع اقتصاص جزء منها.

صح خطأ

من مجموعة أنماط الصور يمكنك تحديد الموضع الصحيح لصورتك.

صح خطأ

لإدراج شكل والكتابة داخلة من إدراج ومن مجموعة رسومات توضيحية نضغط على أشكال.

صح خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

صل من العامود (أ) ما يناسبه من العامود (ب)

أ	ب
حذف النص المحدد	
كتابة الحروف الكبيرة في اللغة الانجليزية	
تطبيق المسافة البادئة للفقرة	
تغيير المسافة بين الأسطر	

في حال عدم الرغبة في إكمال السطر ومتابعة النص في سطر جديد فقط اضغط Shift+Enter.

صح خطأ

تُستخدم الأحرف الغير قابلة للطباعة لإصلاح التخطيط والمظهر وأي مشكلات طباعة خاصة بمستند ما.

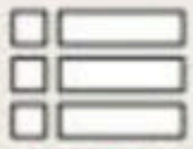
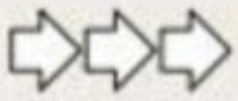
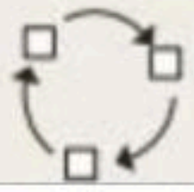
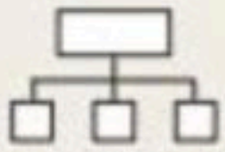
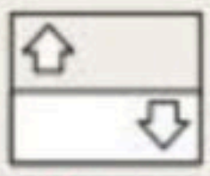
صح خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

لإدراج رسم توضيحي من علامة تبويب إدراج ثم من مجموعة رسومات توضيحية نضغط على SmarArt

صح خطأ

اكتب في الفراغ نوع الرسم التوضيحي بناء أمام تعريفه الصحيح

 قائمة	تُستخدم لإظهار الخطوات أو العناصر المتسلسلة أو غير المتسلسلة. (مثال: النقاط الرئيسة في العرض التقديمي)
 معالجة (Process)	يستخدم لعرض خطوات عملية أو جدولًا زمنيًا لسير عمل معين. (مثال: خطوات إنتاج المنتج)
 دائري	يُستخدم لتمثيل تسلسل متواصل لعدة مراحل أو مهام أو أحداث في تتابع دائري. (مثال: دورة الماء في الطبيعة)
 هيكلي (Hierarchy)	يُستخدم لإظهار معلومات متسلسلة بشكلٍ هرمي أو لإعداد تقرير عن هيكل تنظيمي. (مثال: شجرة عائلية)
 علاقة	تُستخدم للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين. (مثال: عرض العلاقة ما بين التلوث و ارتفاع درجة حرارة الأرض)
 مصفوفة (Matrix)	تُستخدم لإظهار العلاقة بين الجزء والكل. (مثال: عرض الأجزاء المختلفة للسيارة وعلاقتها بها)
 هرمي	يُستخدم لإظهار العلاقات النسبية أو المتداخلة أو الهرمية. (مثال: هرم غذائي)

موقع منهجي mnhaji.com

في بعض الأحيان أثناء كتابتك في مايكروسوفت وورد يتم تسطير بعض الكلمات بخط أزرق أو أحمر متموج

التسطير الأحمر يعني وجود	خطأ إملائي
التسطير الأزرق يعني وجود	خطأ نحوي

يمكنك البحث عن مرادفات لكلمة باستخدام قاموس المرادفات وهو يشبه

القاموس

النتيجة النهائية لتطبيق الخطوات التالية :

طباعة ملف	البحث عن مرادفات كلمة	التدقيق والتحقق من الأخطاء

البحث عن مرادفات كلمة

> من علامة التبويب **مراجعة** (Review)، في مجموعة **تدقيق** (Proofing)، اضغط على **قاموس** المرادفات (Thesaurus) أو Shift ⇧ + F7 . 1
> اكتب كلمة في مربع النص قاموس المرادفات (Thesaurus). 2
> اضغط على زر **البحث** 3 أو اضغط على مفتاح Enter ↵ لبدء البحث.
> سوف تظهر قائمة من المرادفات. 4

التدقيق والتحقق من الأخطاء

> في علامة التبويب **مراجعة** (Review)، من مجموعة **تدقيق** (Proofing)، اضغط على **المحرر** (Editor) 1، (أو اضغط على F7).
> سيظهر جزء **المحرر** (Editor) بالكلمات غير الصحيحة. 2
> اضغط على **التدقيق الإملائي** (Spelling) وستظهر اقتراحات وخيارات أخرى. 3

طباعة ملف

> في علامة التبويب **ملف** (File)، اضغط على **طباعة** (Print) 1 أو اضغط على P + Ctrl.
> يمكنك معاينة الطباعة على الجانب الأيسر من الشاشة، أي مشاهدة كيفية ظهور المستند عند طباعته. 2
> يمكنك تغيير إعدادات الطباعة المختلفة من الجانب الأيمن للشاشة. 3

تتيح لك معاينة الطباعة رؤية كيف ستبدو صفحات المستند عند طباعتها.

صح خطأ

لا تستطيع طباعة مخصصه لبعض الصفحات في المستند.

صح خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

الوحدة الثالثة

الوسائط المتعددة

الدرس الأول / استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت

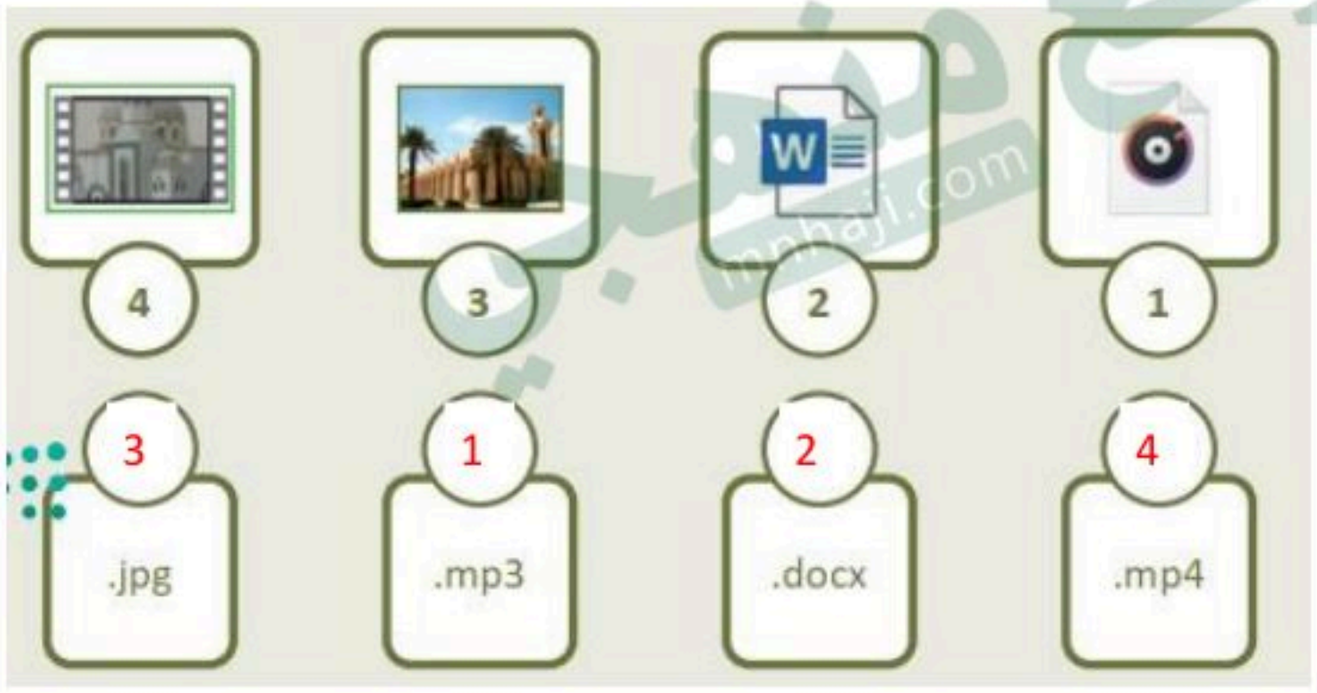
اليوم/

التاريخ/

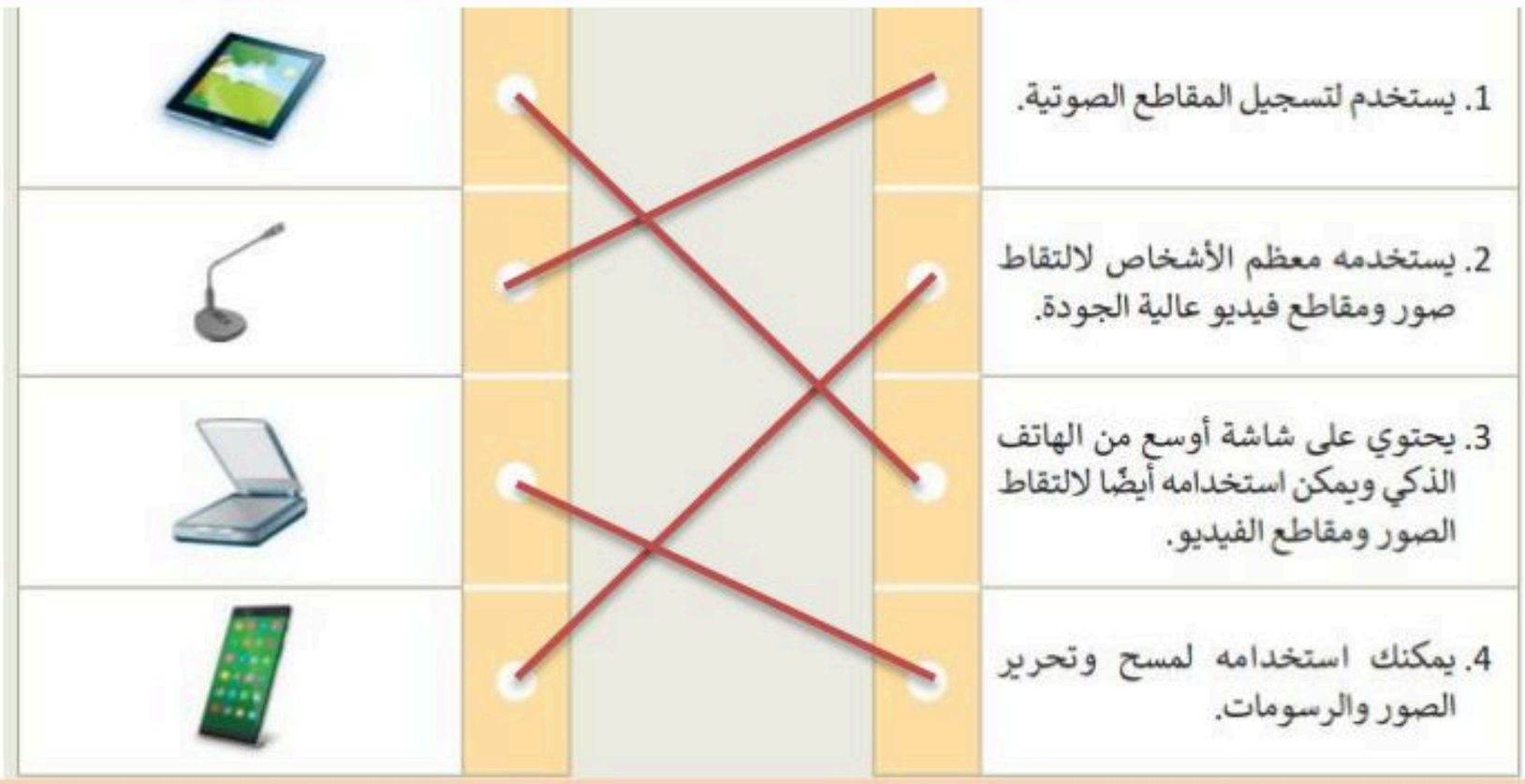
صح أو خطأ

الماسح الضوئي يستخدم لطباعة المستندات	خطأ
لتوصيل الأجهزة بالحاسب يمكنك استخدام وصلة USB	صح
الكيلو بايت أكبر من التيرابايت	خطأ
يمكنك معرفة نوع الملف من خلال امتداده	صح

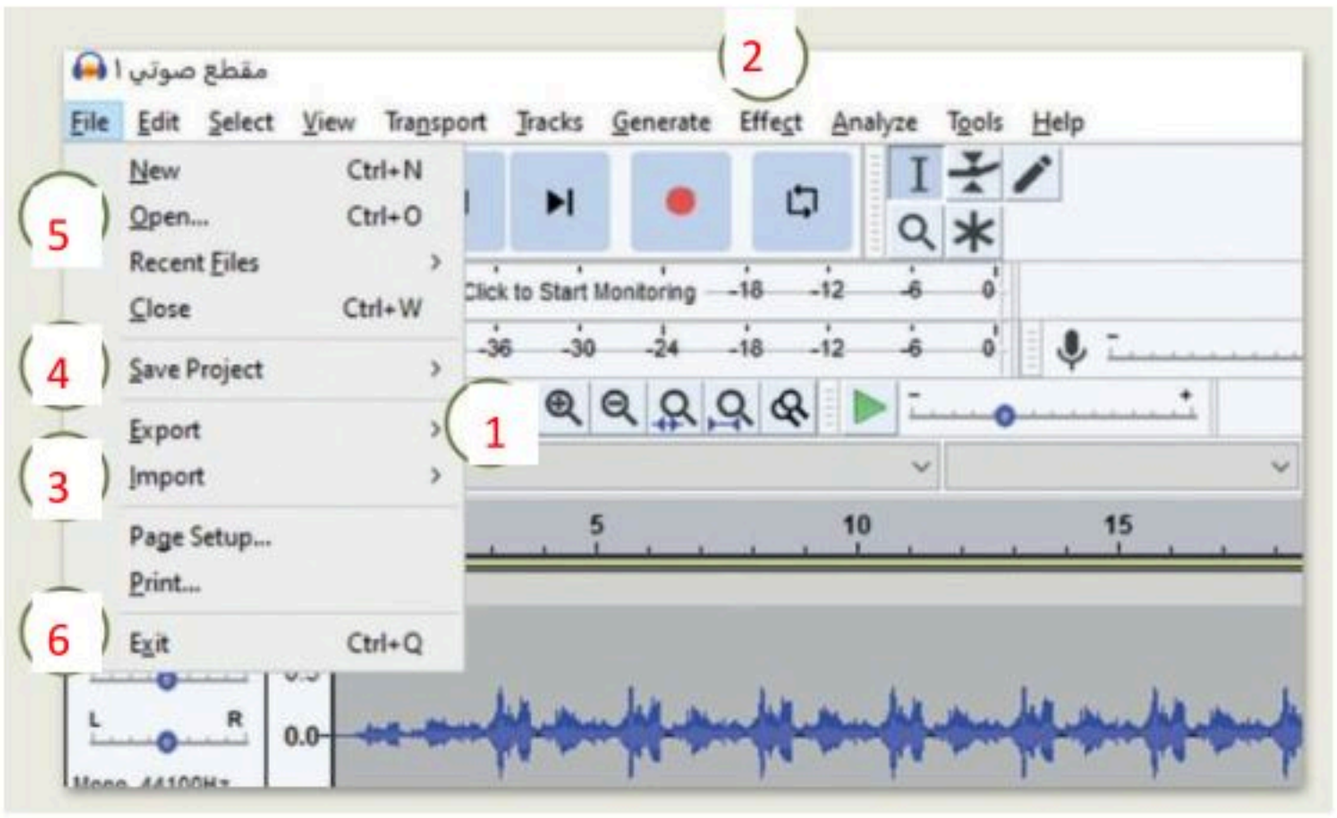
طابق الرموز مع الامتداد المناسب وذلك بكتابة الرقم الصحيح في خانة الامتداد المناسب



صل الجمل مع أجهزة الالتقاط الصحيحة



طابق الوظائف وذلك بكتابة الرقم الصحيح



1. تصدير كملف صوتي.
2. إضافة تأثيرات إلى المشروع.
3. استيراد ملف صوتي.
4. حفظ كمشروع أوداسيتي.
5. فتح ملف في برنامج أوداسيتي.
6. الخروج من برنامج أوداسيتي.

موقع منهجي
mnhaji.com

صح أو خطأ

يختلف حجم الصور المستخدمة على المواقع الإلكترونية	صح
تستطيع البحث في جوجل عن مقطع فيديو وتحدد مدة المقطع من خيارات البحث	صح
يزداد وضوح الصورة كلما كان حجمها أكبر	صح
في تراخيص المشاع الإبداعي تكون الصورة عادة متاحة للاستخدام المجاني	صح
يجب عليك دائما مراجعة متطلبات الترخيص لأي صور تريد استخدامها	صح
يمكنك مشاهدة الآف مقاطع الفيديو ويمكنك تنزيل أي مقطع تريد	خطأ
تطبيق صور مايكروسوفت هو عارض ومحرر مجاني للصور موجود على ويندوز 10	صح
من خلال تطبيق صور مايكروسوفت يمكنك تطبيق التأثيرات ثلاثية الأبعاد	صح
من مميزات تطبيق صور مايكروسوفت يمكنك تحرير مقاطع الفيديو	صح
إضافة بعض تأثيرات الحركة على الصور تجعل من الصور أكثر حيوية	صح
لا يمكنك إضافة مقاطع الصوت الخاصة بك إلى مقطع الفيديو	خطأ
لا فائدة من إضافة النصوص إلى مقطع الفيديو	خطأ
يمكنك حفظ مقطع الفيديو إلى جهازك الحاسب	صح

موقع منهجي mnhaji.com

الوحدة الرابعة

البرمجة والتفاعل في سكراتش

الدرس الأول/ كيفية تصميم برنامج　　اليوم/　　التاريخ/

برنامج الحاسب

مجموعة من التعليمات المكتوبة بإحدى لغات البرمجة
ينفذها الحاسب لتحقيق هدف معين

يطلق على منشئ البرنامج مسمى **مبرمج**

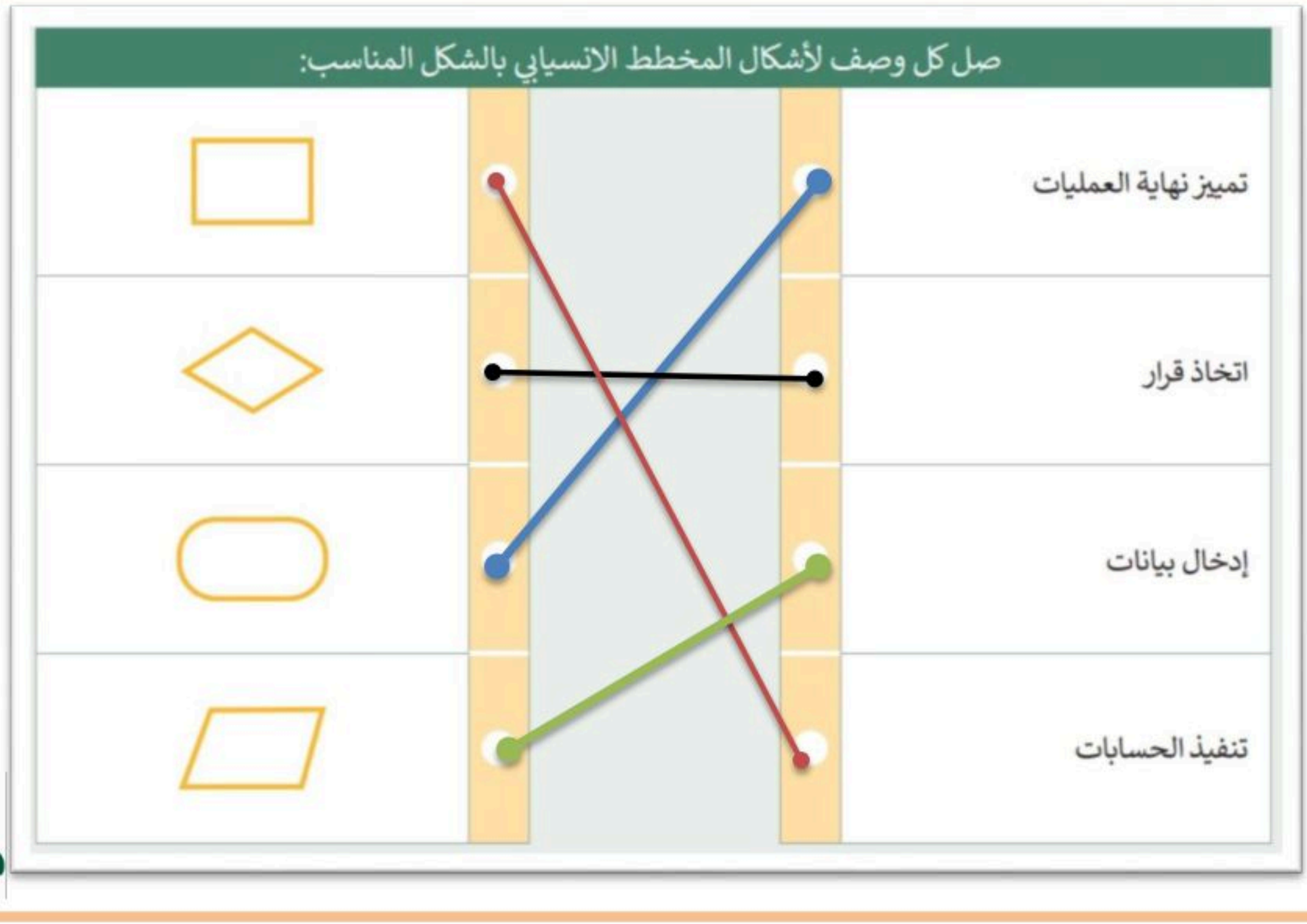
لغة سكراتش هي لغة **سهلة** للمبتدئين

لتنفيذ البرنامج بشكل صحيح لابد أن تكون التعليمات واضحة و و**محددة**

رتب خطوات إنشاء برنامج بكتابة الرقم

٢	٤	٣	١
إنشاء الخوارزمية	كتابة المقطع البرمجي	رسم المخطط الانسيابي	تحليل المشكلة

صل كل وصف لأشكال المخطط الانسيابي بالشكل المناسب:



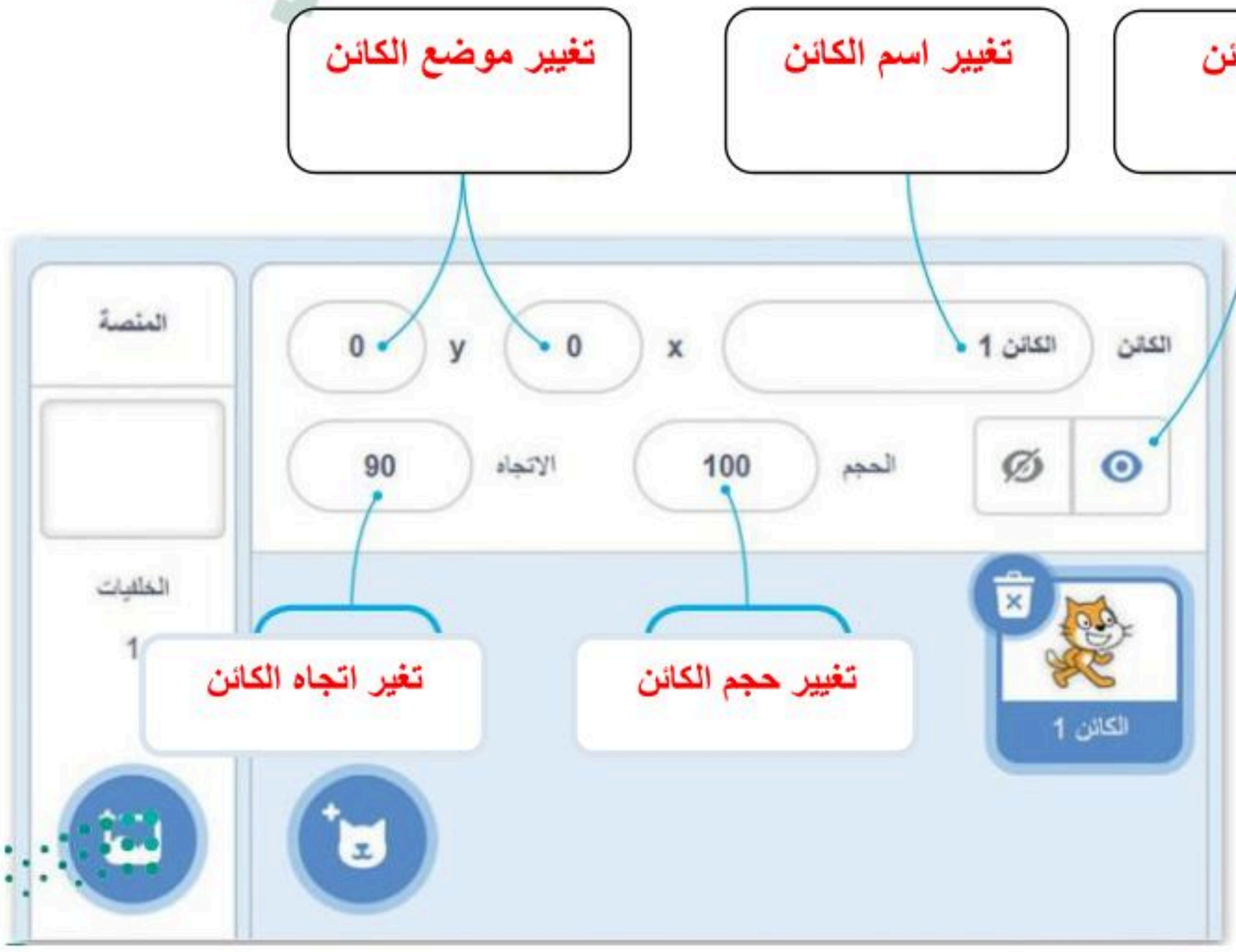
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس الثاني/الكائنات في سكراتش　　اليوم/　　التاريخ/

الكائن في سكراتش قد يكون نص أو صورة أو رسمة

ضع المصطلح المناسب في الفراغ

إخفاء الكائن	تغيير اسم الكائن	تغيير موضع الكائن	تغيير حجم الكائن	تغيير اتجاه الكائن



ضع علامة √ أو X :

١	لحذف كائن يمكنك فقط الضغط عليه بزر الفأرة الأيمن وتحديد خيار الحذف.	√
٢	للإيحاء بأن الكائن يتحرك يمكنك تغيير مظهره.	√
٣	لا يمكنك إنشاء كائن في برنامج سكراتش بل يمكنك فقط اختيار كائن من مكتبة البرامج.	X
٥	عند تكرار كائن في برنامج سكراتش لا يكون لديه مقطع برمجي.	X

موقع منهجي
mnhaji.com

يمكنك إجراء حوار مع الكائن باستخدام لوحة المفاتيح فقط.

صح خطأ

تُعد لبنات اسأل وأجب من فئة لبنات الصوت.

صح خطأ

في معظم الأوقات عندما تُدمج لبنة الإجابة مع لبنة اربط () () فإنك تحتاج إلى ترك مسافة بعد النص داخل المربع.

صح خطأ

لتشغيل البرنامج لابد من الضغط أولاً على العلم الأخضر لتشغيل المقطع البرمجي.

صح خطأ

هناك عشرة لبنات للمعاملات الشرطية الشائعة.

صح خطأ

لا تسمح الجمل الشرطية بالتحكم في سير البرنامج وجعله يقوم بإجراءات مختلفة بناء على جمل المقارنة.

صح خطأ

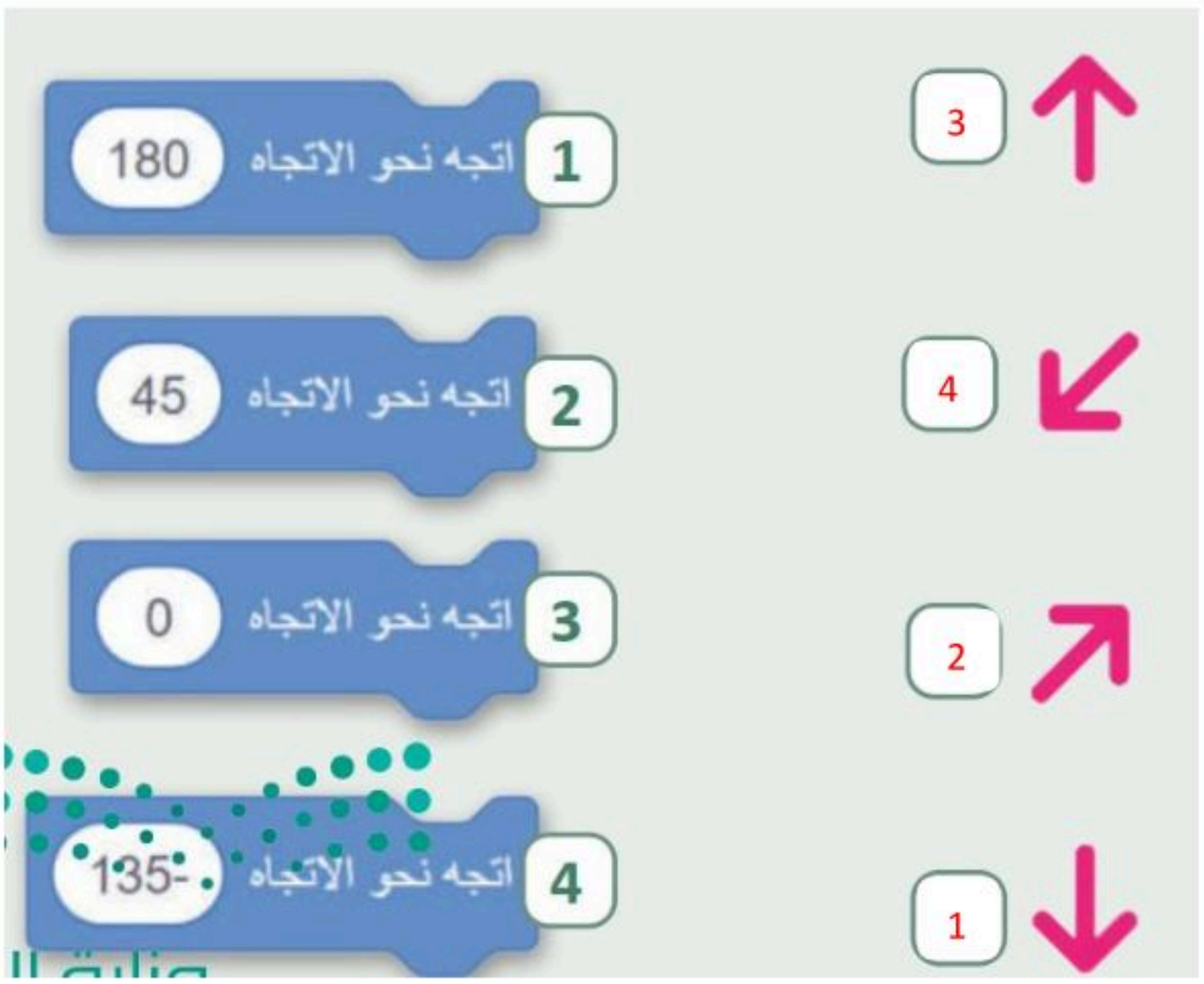
تتحقق لبنة إذا()ثم أولاً من شرطها إذا كان الشرط متحققاً يتم تفعيل الأوامر الموجودة بالدخل وإذا لم يتحقق يتم تجاهل الأوامر.

صح خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

صح أو خطأ

لا يمكنك إيقاف لبنة كرر باستمرار	خطأ
لبنة كرر باستمرار تعتبر من أكثر البنات استخداما في سكراتش	صح
لبنة (ارتد إذا كنت عند الحافة) تنتمي إلى فئة لبنات الحركة وتعتبر مفيدة لحركة معينة	صح
تفحص لبنة(ارتد إذا كنت عند الحافة) إذا كان الكائن يلامس حافة الشاشة أم لا	صح
القيمة الافتراضية لـ لبنة اتجه نحو الاتجاه هي 100 درجة	خطأ
لبنة(مفتاح () مضغوط) تتحقق مما إذا تم الضغط على مفتاح معين في لوحة المفاتيح	صح
لبنة (اجعل نمط الدوران) تستخدم لتعيين نمط الدوران وتحتوي على عشرة أنماط مختلفة	خطأ



الاتجاهات

طابق موضع الكائن إذا كان يدور وفقًا للدرجات الموجودة في اللبنات البرمجية.

موقع منهجي mnhaji.com

أختر

يتلقى الحاسب إشارة عند تحريك الفأرة ويسمى هذا بـ

الفعل
الحدث
الاتصال

هو رسالة يتم إرسالها من خلال برنامج سكراتش

رسائل البث
رسائل الاصدقاء
رسائل البرنامج

يتم تلقي رسائل البث عبر لبنة :

 √



تعتبر مفيدة في الألعاب والرسوم حيث تنشّط مقاطع برمجية محددة

عمليات البث
عمليات الارسال
عمليات البرمجة

هو وسيط ديناميكي يعالج الصور أو الكائنات لتظهر كصور متحركة

الرسم الثابت
الرسم المتحرك
الرسم الموجه

تسمح عمليات البث للمقاطع البرمجية بالاستمرار ضمن مقاطع برمجية:

ثابتة خاصة بالكائنات الأخرى
مختلفة خاصة بالكائنات الأخرى
متطورة خاصة بالكائنات الأخرى

صح أو خطأ

يجب أن يكون الحوار بين الكائنات واقعياً وممتعاً	صح
الحركة ليست جزءاً مهماً من الرسوم المتحركة	خطأ
يمكن استخدام أي خلفية أو كائن من اختيارك بغض النظر عن مفهوم الرسوم المتحركة	خطأ

موقع منهجي mnhaji.com

لبنات الملامسة

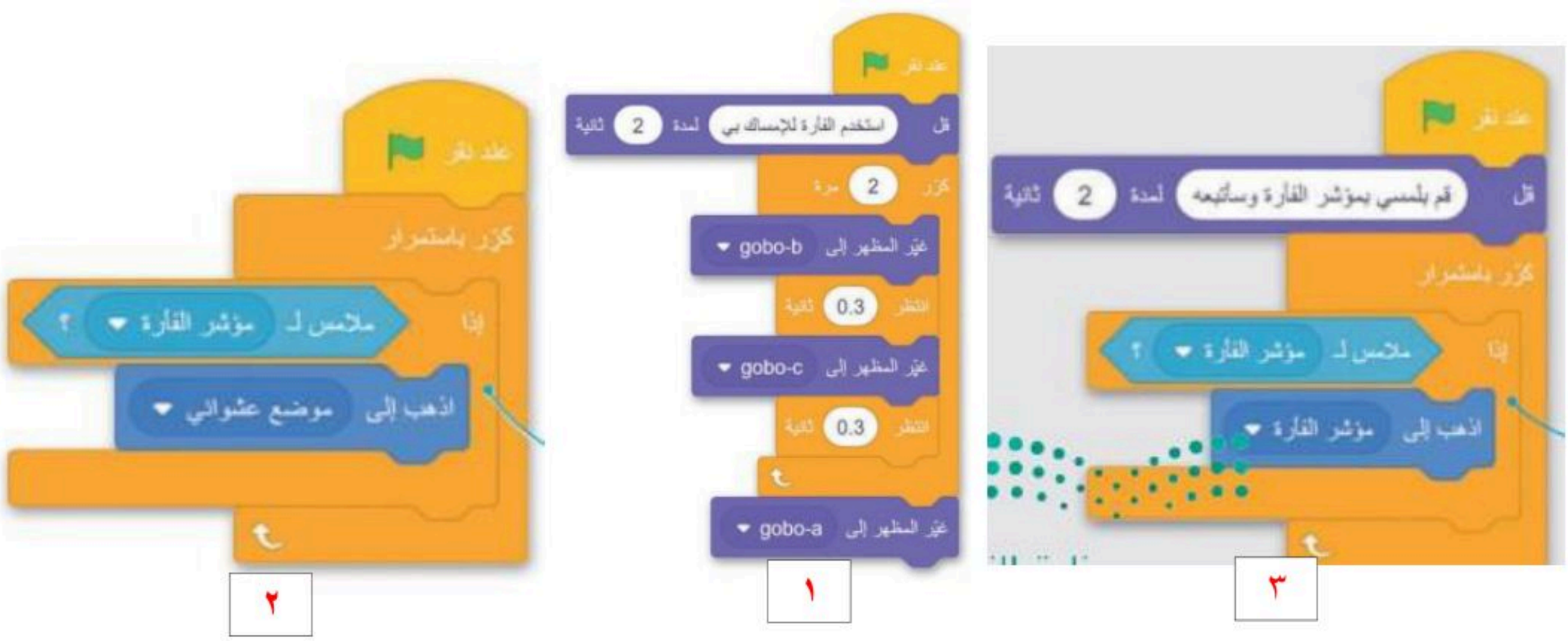
صل كل وصف باللبنة المناسبة :

تتحقق مما إذا كان الكائن يلامس لونًا معينًا.	ملامس لـ Sprite ؟
تتحقق مما إذا كان الكائن يلامس مؤشر الفأرة.	اللون ملامس للون ؟
تتحقق مما إذا كان لون الكائن يلامس لونًا معينًا.	ملامس للون ؟
تتحقق مما إذا كان الكائن يلمس كائنًا آخر.	ملامس لـ مؤشر الفأرة ؟

موقع منهجي mnhaji.com

نتيجة المقاطع البرمجية التالية:

الكائن Gobo يتكلم	ملامسة الكائن Gobo	الكائن Gobo يتبع تحركاتك
١	٢	٣



موقع منهجي mnhaji.com

الفصل الدراسي الأول

رحلتي في المهارات الرقمية

الصف الخامس الابتدائي

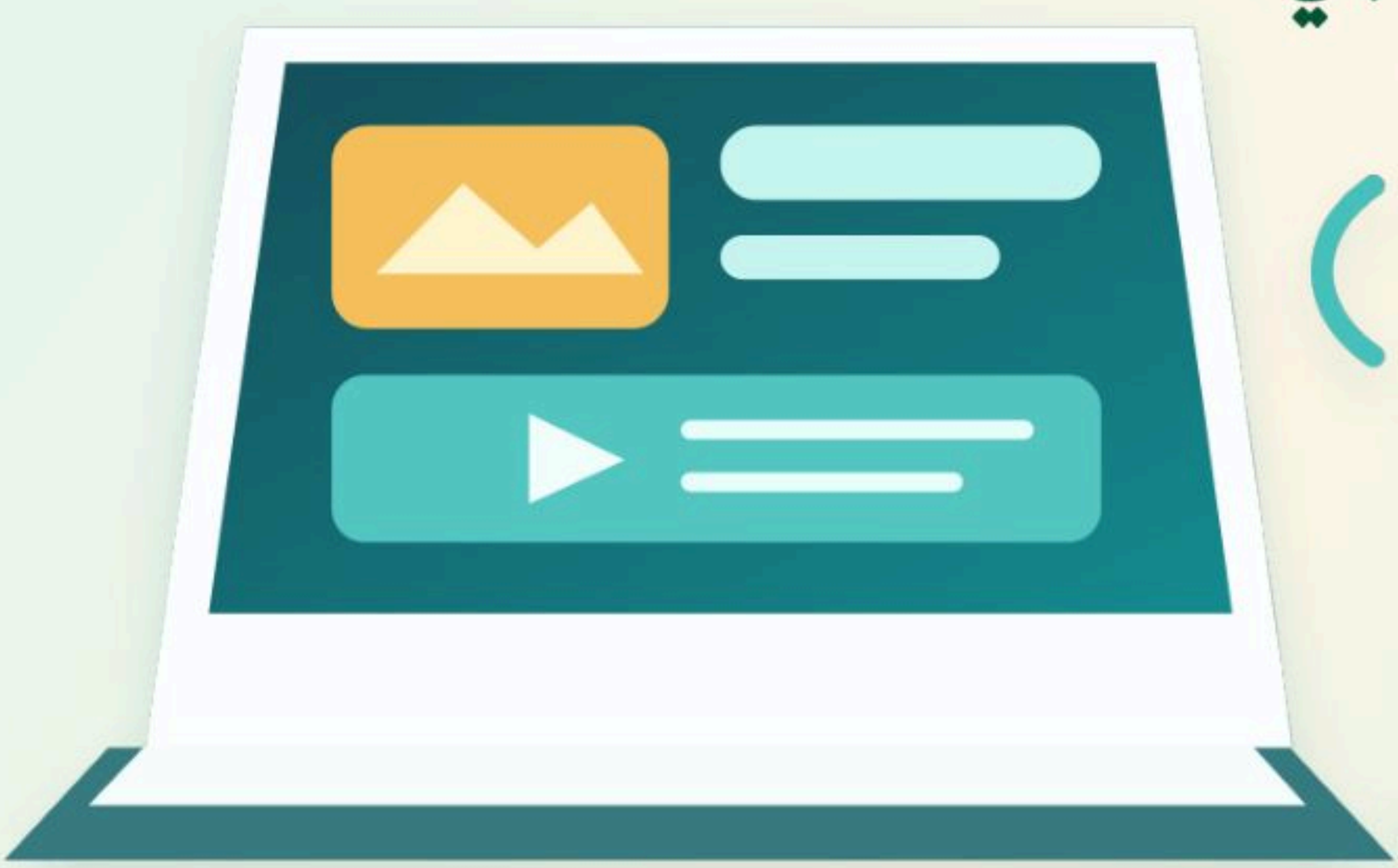
مذكرة تدريبية للفهم والتطبيق والمراجعة

اسم الطالب/ة: .....

الفصل: .....

إعداد أ. مشعل الحربي

موقع منهجي
mnhaji.com





كيف أتعلم في هذه المذكرة؟

كل درس يقدّم ثلاث خطوات قصيرة وواضحة، ثم مراجعة تساعدني على تثبيت المهارة.

١

أفكر وأكمل

أقرأ بنك الكلمات وأختار الكلمة المناسبة.

٢

أربط وأطبق

أصل الموقف بالتصرف أو النتيجة الصحيحة.

٣

أتحقق

أحدد إن كانت العبارة صحيحة أم خاطئة.

وحدات الفصل الدراسي الأول

01 تعلم الأساسيات

أجهزة الحاسب • الأجزاء • الملفات والمجلدات

02 التعامل مع المستندات

الصور • التنسيق المتقدم • التدقيق والطباعة

03 الوسائط المتعددة

الصوت • الصور • الفيديو

04 البرمجة والتفاعل في سكراتش

التصميم • الشروط • الحركة • الاستشعار

الدرس 1

الوحدة الأولى: تعلم الأساسيات

المهارات الرقمية

الدرس الأول: أجهزة الحاسب

هدف الدرس أقارن بين أجهزة الحاسب بحسب الاستخدام.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(حاسوب مكتبي) (حاسوب محمول) (جهاز لوحي) (المهام الرقمية)

1. في معمل المدرسة أستخدم ..... لأنه ثابت ومناسب للعمل الطويل.
2. للدراسة أثناء السفر أختار ..... لسهولة حمله.
3. أنفذ تمريناً قصيراً باللمس باستخدام .....
4. قبل اختيار الجهاز أفكر في نوع ..... التي أريد إنجازها.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 أكتب تقريراً طويلاً في مكان ثابت	أ أختار حاسوباً مكتبياً بشاشة واضحة
2 أحتاج حمل جهازي بين المدرسة والمنزل	ب أستخدم حاسوباً محمولاً مشحوناً
3 أنفذ نشاطاً يعتمد على اللمس	ج أختار جهازاً لوحياً
4 أريد اختيار جهاز مناسب	د أحدد المهمة التي سأقوم بها أولاً

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الحاسب المكتبي مناسب غالباً للعمل في مكان ثابت. (صح □) (خطأ □)
2. يمكن استخدام الجهاز اللوحي باللمس في بعض المهام. (صح □) (خطأ □)
3. كل الأجهزة تناسب المهمة نفسها بالطريقة نفسها. (صح □) (خطأ □)
4. الحاسب المحمول لا يحتاج إلى بطارية أو شحن. (صح □) (خطأ □)
5. اختيار الجهاز يعتمد على نوع المهمة التي أريد إنجازها. (صح □) (خطأ □)

هدف الدرس أربط الجزء بوظيفته وأميز المدخلات والمخرجات.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(لوحة المفاتيح) (الفأرة) (الشاشة) (الطابعة)

1 أكتب الأرقام والحروف باستخدام .....

2 أحدد العناصر وأضغط على الأزرار عبر .....

3 أشاهد الصور والنصوص على .....

4 أحصل على نسخة ورقية من مستندي عبر .....

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الفأرة وسيلة إدخال لأنها ترسل أوامر للحاسب. (صح □) (خطأ □)

2. الشاشة تُعد وسيلة إدخال لأنها تعرض المعلومات. (صح □) (خطأ □)

3. الطابعة تُخرج بيانات بشكل مادي على الورق. (صح □) (خطأ □)

4. الميكروفون يُحوّل الصوت إلى إشارات يفهمها الحاسب. (صح □) (خطأ □)

5. الماسح الضوئي وظيفة ثانوية لا علاقة لها بالمدخلات. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 ميكروفون متصل بالحاسب	أ يلتقط صورة مباشرة لعمل مكالمة
2 ماسح ضوئي على المكتب	ب يدخل صوت المستخدم إلى البرنامج
3 سماعات على جانبي الشاشة	ج يحوّل ورقة مطبوعة إلى ملف صورة
4 كاميرا ويب أعلى الشاشة	د يُخرج الصوت للاستماع إلى التسجيل

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أنشئ تصوراً لتنظيم الملفات وتسميتها.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 أضيف التاريخ إلى اسم المستند	أ يسهّل التصفح عندما أريد ألبوماً محدداً
2 أصنف الصور حسب الرحلات	ب يتيح فتحها في برامج متوافقة
3 أستخدم امتداداً مناسباً للصورة	ج يوفر وصولاً آمناً من أماكن متعددة
4 أحفظ نسخة على سحابة المدرسة	د يساعد على معرفة الأحدث بسرعة

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مجلد) (ملف) (اسم وصفي) (نسخة احتياطية)

1 أجمع صور المسابقة داخل ..... منظم.

2 المستند الذي أكتبه يُحفظ كـ ..... على القرص.

3 أختار ..... ليسهل البحث عنه لاحقاً.

4 أحفظ نسخة ثانية كـ ..... تحسباً للضياع.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن وضع مجلد داخل مجلد آخر لتنظيم أفضل. (صح □) (خطأ □)

2. الأسماء العامة مثل جديد1 تسهّل العثور على المستند. (صح □) (خطأ □)

3. حذف ملف من سلة المحذوفات قد يزيله نهائياً. (صح □) (خطأ □)

4. لا يمكن نسخ ملف واحد إلى أكثر من مكان. (صح □) (خطأ □)

5. التخطيط للتنظيم قبل البدء يوفر وقتاً لاحقاً. (صح □) (خطأ □)

الدرس 4

الوحدة الثانية: التعامل مع المستندات

المهارات الرقمية

الدرس الأول: الصور والرسومات

هدف الدرس أدرج صورة وأضبط موضعها داخل المستند.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 أسحب مقبض الزاوية في الصورة	أ تتحرك الصورة مع النص عند الإضافة
2 أختار ظهور الصورة أمام النص	ب تصطف الصورة والنص وفق ذلك
3 أثبت الصورة مع الفقرة	ج تتغير الأبعاد مع الحفاظ على التناسق
4 أغير اتجاه الفقرة إلى اليمين	د يحجب جزء من السطر خلف الصورة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن ضبط موضع الصورة بدقة بسحبها بالمؤشر. (صح □) (خطأ □)
2. لا يمكن تغيير طريقة التفاف النص بعد إدراج الصورة. (صح □) (خطأ □)
3. المحاذاة تؤثر على مكان الصورة بالنسبة للهامش. (صح □) (خطأ □)
4. تكبير الصورة كثيراً قد يسبب تشويهاً. (صح □) (خطأ □)
5. تحريك الصورة لا يؤثر نهائياً على موضع النص إطلاقاً. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(إدراج) (التفاف النص) (محاذاة) (تحجيم)

1 لإضافة صورة من الجهاز أستخدم أمر .....

2 لجعل النص يحيط بالصورة أعدل خيار .....

3 لجعل الصورة في يسار الصفحة أغيّر ..... الفقرة والصورة.

4 لجعل الصورة أكبر أو أصغر أطبق ..... مناسباً.

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أستخدم الأنماط والحدود والمسافات لتحسين الصفحة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الأنماط تحفظ مجموعة إعدادات يمكن إعادة استخدامها. (صح □) (خطأ □)
2. زيادة المسافات دائماً تقلل وضوح الصفحة. (صح □) (خطأ □)
3. الحدود يمكن تطبيقها على الخلايا أو الفقرات. (صح □) (خطأ □)
4. الضبط يجعل كل سطر بنفس الطول تقريباً. (صح □) (خطأ □)
5. لا يمكن تعديل نمط بعد إنشائه. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(أنماط) (حدود) (تباعد) (محاذاة)

1. أستخدم ..... العناوين لتطبيق تنسيق متسق بسرعة.
2. أضيف ..... حول الفقرة لتمييزها بصرياً.
3. أعدل ..... الأسطر قبل وبعد الفقرة لتحسين القراءة.
4. أضبط ..... النص لتوسيط الفقرة في الصفحة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 تطبيق قالب عنوان 1 على ثلاثة عناوين	أ يخلق فواصل بصرية بين الأفكار
2 تعيين مسافة بعد الفقرة 8 نقاط	ب يجعل الجدول بارزاً ويسهل تتبعه
3 إضافة خط حول جدول الفصل	ج يجعل أطراف السطرين الأيسر والأيمن مستقيمة
4 ضبط الفقرة بحيث تستقيم الأطراف	د يوحّد شكلها دون عمل يدوي مكرر

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أستخدم الأشكال والأسهم لتفسير فكرة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن كتابة نص داخل أشكال مثل المستطيل. (صح □) (خطأ □)
2. الأسهم لا تتحرك عند سحب الأشكال المرتبطة بها مطلقاً. (صح □) (خطأ □)
3. تغيير لون التعبئة لا يغيّر لون الحد. (صح □) (خطأ □)
4. يمكن استخدام أشكال متعددة لشرح فكرة واحدة. (صح □) (خطأ □)
5. إضافة الكثير من الأشكال دائماً يحسن الفهم. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 إضافة مؤشر اتجاه من الفكرة إلى النتيجة	أ يعطي مظهراً جذاباً للعرض
2 رسم دائرة حول عنصر في الصورة	ب يجعل الحواف منقطة أو سميكة حسب الحاجة
3 اختيار تدرج لوني داخل الشكل	ج يوضح التسلسل بين الأجزاء
4 تغيير نمط الخط المحيط للشكل	د يلفت النظر إلى الجزء المهم

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(سهم) (مستطيل) (تعبئة) (حد خارجي)

1. للدلالة على اتجاه الفكرة أضيف ..... يشير إلى الخطوة التالية.
2. أرسم ..... لاحتواء نص قصير بجانب الصورة.
3. أغير لون ..... الشكل ليصبح أكثر وضوحاً.
4. أجعل سماكة ..... أكبر ليبرز حول الشكل.

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أراجع المستند وأجهزه للطباعة.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(تدقيق إملائي) (معاينة قبل الطباعة) (اتجاه الورق) (هوامش)

1. أبحث عن الأخطاء بالنقر على أداة .....
2. أشاهد شكل الصفحات في ..... للتأكد من التنسيق.
3. أختار ..... عمودي أو أفقي حسب المحتوى.
4. أضبط ..... لتوفير مساحة أو ترك فراغ كافٍ.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 اكتشاف الكلمات المميزة بخط أحمر ممو	أ يشير إلى أخطاء تحتاج تصحيحاً
2 تقليل الفراغ الأيسر قليلاً	ب يوسع مساحة النص دون قصّه
3 اختيار الوضع الأفقي لجدول عريض	ج يسمح بعرض الأعمدة كاملة
4 مراجعة رقم الصفحة في الركن	د يفيد في التأكد من ترتيب الطباعة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. المعاينة تساعد على اكتشاف الصفحات المقطوعة. (صح □) (خطأ □)
2. تغيير الهوامش لا يؤثر على عدد الصفحات مطلقاً. (صح □) (خطأ □)
3. التدقيق الإملائي قد يقترح بدائل للكلمات. (صح □) (خطأ □)
4. اتجاه الورق لا يغير توزيع العناصر على الصفحة. (صح □) (خطأ □)
5. مراجعة المستند قبل الطباعة تقلل الهدر. (صح □) (خطأ □)

مسار الوحدة 3

الصوت • الصور • الفيديو

2 دروس ثم مراجعة تطبيقية

الدرس 8

الوحدة الثالثة: الوسائط المتعددة

المهارات الرقمية

الدرس الأول: أجهزة الالتقاط والصوت

هدف الدرس أسجل صوتاً واضحاً وأحافظ على خصوصية الآخرين.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(ميكروفون) (مستوى الصوت) (ضوضاء) (خصوصية)

1. للحصول على تسجيل واضح أستخدم ..... قريباً من الفم.
2. أضبط ..... بحيث لا يكون منخفضاً ولا مشوشاً.
3. أبتعد عن مصادر ..... مثل المروحة أثناء التسجيل.
4. أحترم ..... الآخرين فلا أسجلهم دون إذن.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يؤثر بعد الميكروفون عن الفم على وضوح الصوت. (صح □) (خطأ □)
2. الضوضاء الخلفية مفيدة لتغطية الأخطاء الصوتية. (صح □) (خطأ □)
3. الاستئذان قبل التسجيل جزء من السلوك الرقمي الجيد. (صح □) (خطأ □)
4. يمكن رفع الصوت كثيراً دون حدوث تشويه أبداً. (صح □) (خطأ □)
5. اختبار قصير قبل التسجيل يوفر إعادة العمل. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 اختبار التسجيل قبل النشاط	أ يخفف ضجيج النفَس والريح
2 التسجيل في غرفة هادئة	ب يضمن توازن الصوت وتفادي المفاجآت
3 طلب موافقة شخص قبل مشاركته في المقطع	ج يقلل الأصوات غير المرغوبة
4 استخدام غطاء مضاد للهواء على أداة التسجيل	د يحمي الحقوق ويعزز الثقة

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أخطط لمقطع فيديو قصير وأرتب مشاهده.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 كتابة نص قصير يرافق الصورة	أ يجعل الفيديو أكثر احترافية
2 قص بداية المقطع حيث الكاميرا تهتز	ب يوفّر انتقالاً ناعماً للعين
3 إضافة تلاشي بين لقطتين	ج ينظم السرد بشكل منطقي
4 تحريك المقاطع لتكوين بداية ووسط ونهاية	د يساعد المشاهد على فهم المحتوى

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(قصة مصورة) (مشاهد) (جدول زمني) (انتقالات)

1 أرسم ..... لتحديد اللقطات قبل التصوير.

2 أقسم العمل إلى ..... قصيرة لكل فكرة.

3 أرتب المقاطع على ..... أثناء التحرير.

4 أضيف ..... سلسة بين اللقطات لتجنب القفز.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. التخطيط المسبق يقلل وقت التحرير لاحقاً. (صح □) (خطأ □)

2. لا يمكن ترتيب المشاهد إلا أثناء التصوير. (صح □) (خطأ □)

3. الانتقالات الكثيرة قد تشتت الانتباه. (صح □) (خطأ □)

4. الجدول الزمني يسمح برؤية مدة كل مقطع. (صح □) (خطأ □)

5. القصة المصورة تعيق الإبداع لأنها تقيّد العمل. (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي mnhaji.com

الدرس 10

الوحدة الرابعة: البرمجة والتفاعل في سكراتش

المهارات الرقمية

الدرس الأول: كيفية تصميم برنامج

هدف الدرس أحوّل الفكرة إلى خطوات وخوارزمية.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 تقسيم المهمة إلى مراحل صغيرة	أ يوضح المسار من البداية للنهاية
2 وصف الشرط قبل البدء بالبرمجة	ب يمكّن البرنامج من العمل بشكل تفاعلي
3 رسم أسهم بين المهام في ورقة	ج يسهّل بناء الحل تدريجياً
4 كتابة ما سيدخله المستخدم للبرنامج	د يوجه البناء ويمنع الأخطاء المبكرة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الخوارزمية تصف ما سيفعله البرنامج خطوة بخطوة. (صح □) (خطأ □)
2. لا حاجة للتخطيط إذا كانت الفكرة بسيطة جداً دائماً. (صح □) (خطأ □)
3. تحديد المدخلات يساعد على اختبار البرنامج. (صح □) (خطأ □)
4. يمكن تغيير التصميم أثناء العمل إذا ظهرت مشكلة. (صح □) (خطأ □)
5. المخطط لا يفيد إلا في المشاريع الكبيرة جداً. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(خوارزمية) (خطوات) (مخطط) (مدخلات)

1 أحوّل الفكرة إلى ..... مرتبة يمكن تنفيذها.

2 أقسّم المهمة إلى عدة ..... واضحة.

3 أرسم ..... يبين تسلسل التنفيذ.

4 أحدد ..... يحتاجها البرنامج من المستخدم.

هدف الدرس أضيف الكائنات وأغير المظاهر والخلفيات.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن أن يملك الكائن أكثر من مظهر واحد. (صح □) (خطأ □)
2. الخلفية تؤثر على سلوك الكائنات البرمجية تلقائياً. (صح □) (خطأ □)
3. المكتبة تحتوي على كائنات وخلفيات جاهزة. (صح □) (خطأ □)
4. تغيير المظهر قد يعطي انطباع الحركة. (صح □) (خطأ □)
5. لا يمكن حذف كائن بعد إضافته. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(كائن) (مظهر) (خلفية) (مكتبة)

1. أضيف ..... جديداً إلى المسرح لتمثيل شخصية.
2. أبدّل ..... الكائن لجعله يغيّر شكله.
3. أختار ..... مختلفة لتغيير المشهد.
4. أستورد صوراً جاهزة من ..... سكراتش.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 إخفاء الشخصية عند نهاية المستوى	أ يوحي بالحركة دون تغيير الموقع
2 التبديل بين ملابس العدو أثناء الحركة	ب يوفر بيئة مناسبة للعبة الرياضية
3 تغيير المشهد إلى ملعب	ج يوفر وقتاً ويضمن جودة الرسم
4 اختيار شخصية جاهزة بدلاً من الرسم اليدوي	د يمنع تداخل العناصر ويعطي إحساساً بالإنجاز

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أستخدم إذا وإلا لاتخاذ قرار في البرنامج.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الشرط يمكن أن يعتمد على أكثر من متغير. (صح □) (خطأ □)
2. كتلة وإلا تنفذ مع إذا في نفس الوقت دائماً. (صح □) (خطأ □)
3. المقارنة تستخدم لاختيار الفرع المناسب. (صح □) (خطأ □)
4. لا يمكن تغيير الشرط بعد تشغيل البرنامج. (صح □) (خطأ □)
5. قرارات جيدة تجعل البرنامج أكثر تفاعلاً. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 التحقق هل النقاط أكبر من 10	أ يمثل فرع الحالة الأخرى
2 تنفيذ قفزة عندما يلمس الأرض	ب يحدد التطابق قبل المتابعة
3 عرض رسالة مختلفة عند الفشل	ج مثال على شرط عددي
4 مقارنة اسم مدخل بالمطلوب	د يوظف قراراً بناءً على حالة

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(إذا) (وإلا) (شرط) (مقارنة)

1 أستخدم كتلة ..... لتنفيذ أمر عندما يتحقق شيء ما.
2 أضيف فرع ..... لما يجب أن يحدث في الحالة الأخرى.
3 أصوغ ..... يمكن أن يكون صحيحاً أو خاطئاً.
4 أختبر ..... بين قيمتين لاتخاذ القرار.

موقع منهجي mnhaji.com

هدف الدرس أتحكم في اتجاه الكائن وسرعته ومكانه.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

اتجاه | إحداثيات | سرعة | انزلاق

1. أعدّل ..... الكائن ليواجه جهة معينة.
2. أغير ..... X وY لتحديد المكان على المسرح.
3. أزيد ..... الحركة لجعل الكائن يصل أسرع.
4. أستخدم ..... إلى نقطة ليصل بسلاسة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. تعيين X=0 وY=0	أ. يضع الكائن في مركز المسرح
2. تدوير المؤشر إلى اليمين 90 درجة	ب. يغير الوجهة نحو الشرق
3. جعل الحركة كل 1 خطوة بدلاً من 10	ج. يقلل السرعة بشكل ملحوظ
4. الانتقال بسلاسة إلى موضع العلم	د. ينتقل مع تأثير ناعم بمرور الزمن

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الإحداثيات تحدد موقع الكائن بدقة. (صح □) (خطأ □)
2. السرعة العالية دائماً أفضل في الألعاب. (صح □) (خطأ □)
3. الانزلاق يعطي شعوراً بالحركة الواقعية. (صح □) (خطأ □)
4. الاتجاه 0 في سكراتش يعني للأسفل. (صح □) (خطأ □)
5. يمكن تغيير المكان إما بالقفز أو الانزلاق. (صح □) (خطأ □)

هدف الدرس أنسق تفاعل الكائنات باستخدام رسائل البث.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

بث | عند استلام | تزامن | حدث

1. أستخدم أمر ..... لإرسال رسالة لبقية الكائنات.
2. أضع كتلة ..... الرسالة لتحديد ما يحدث بعد الاستقبال.
3. أستخدم ..... لجعل كائنين يبدآن معاً.
4. يمثل الضغط على العلم الأخضر ..... يبدأ البرنامج.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. رسائل البث لا تحمل أي اسم مميز. (صح □) (خطأ □)
2. يمكن لعدة كائنات الاستجابة لنفس الرسالة. (صح □) (خطأ □)
3. التزامن يساعد على ترتيب المشاهد. (صح □) (خطأ □)
4. الحدث يمكن أن يكون نقرة على كائن. (صح □) (خطأ □)
5. لا يمكن إرسال الرسالة إلا مرة واحدة في المشروع. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 إرسال إشارة بدء الجولة	أ يحقق انسجاماً بين الكائنات
2 تشغيل حركة الخصم عند وصول الإشارة	ب يوحد البداية لجميع العناصر
3 انتظار الرسالة ثم إظهار التعليمات	ج يجعل السلوك مرتبطاً برسالة محددة
4 إرسال وتنفيذ في أوقات منسقة	د يضمن ترتيب ظهور الأحداث

هدف الدرس أستخدم الاستشعار لجعل البرنامج يستجيب.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 اختبار ملامسة الجدار أثناء الحركة	أ يخلق تفاعلاً مباشراً مع اليد
2 تحريك الكائن نحو موضع المؤشر	ب يفعّل حدث القفز في اللعبة
3 التحقق من ضغط زر السهم الأعلى	ج يعتمد على فحص الدرجة اللونية في الطريق
4 التأكد من السير على المسار الأزرق فقط	د يمنع الخروج من حدود المسرح

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(التلامس) (المفتاح) (اللون) (مؤشر الفأرة)

1 أجعل الكائن يتوقف عند استشعار ..... مع الحافة.

2 أنفذ قفزة عند ضغط ..... المسافة.

3 أغير المسار إذا طابق ..... الخلفية الحمراء.

4 أُتبع حركة ..... لجعل الكائن يلاحق المستخدم.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن للكائن اكتشاف لون عنصر آخر على المسرح. (صح □) (خطأ □)

2. موقع مؤشر الفأرة لا يؤثر على الكائنات. (صح □) (خطأ □)

3. اختبار التلامس مفيد لتجنب العوائق. (صح □) (خطأ □)

4. لا يمكن التمييز بين المفاتيح المختلفة في سكراتش. (صح □) (خطأ □)

5. الاستشعار يجعل اللعبة تتجاوب مع الأوامر. (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي
mnhaji.com

مراجعة 1 مراجعة الوحدة الأولى: تعلم الأساسيات

مراجعة الوحدة

هدف الدرس أسترجع مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 صف صغير يعمل على مشروع فيديو	أ يسهّل معرفة اللقطة الأحدث
2 إضافة تاريخ إلى اسم الصورة	ب يعرض الصوت دون إدخال
3 توصيل سماعات بالحاسب	ج اختيار جهاز محمول يسهل حمله
4 تجهيز جهاز خفيف لعمل ميداني	د يحتاج أجهزة قادرة على تحرير وسائط

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مختبر) (ميكروفون) (تنظيم) (نسخة احتياطية)

1 أختار غرفة ..... لاستخدام أجهزة ثابتة للتعلم.

2 أستخدم ..... لإدخال صوتي إلى الحاسب.

3 أضع ..... واضحاً للملفات قبل البدء.

4 أحفظ ..... على السحابة لحماية أعمالي.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يُفضّل اختيار الجهاز بناءً على المهمة المطلوبة. (صح □) (خطأ □)

2. الشاشة وسيلة إدخال لأنها تعرض النتائج. (صح □) (خطأ □)

3. التخطيط للمجلدات يقلل ضياع الملفات. (صح □) (خطأ □)

4. لا يمكن استخدام الميكروفون مع الحواسيب المدرسية. (صح □) (خطأ □)

5. إبقاء نسخة احتياطية يحمي العمل من الحذف الخطأ. (صح □) (خطأ □)

هدف الدرس أسترجع مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 تقليل المسافة بعد الفقرة	أ يمنع قص النص أو تداخل العناصر
2 تلوين تعبئة شكل توضيحي	ب يوزع الفراغ بالتساوي حولها
3 تحديد الهوامش قبل الطباعة	ج يحسن تدفق القراءة بين الفقرات
4 اختيار محاذاة الصورة إلى الوسط	د يجعل العنصر بارزاً في الصفحة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن تغيير حجم الصورة دون تشويه إذا حافظنا على التناسب. (صح □) (خطأ □)
2. الحدود لا تطبق إلا على الجداول فقط. (صح □) (خطأ □)
3. المعاينة تكشف أخطاء ترتيب الصفحات. (صح □) (خطأ □)
4. الإفراط في الانتقالات بين الفقرات يحسّن التركيز دائماً. (صح □) (خطأ □)
5. الأشكال تساعد في شرح الخطوات بصرياً. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(التفاف النص) (أنماط) (سهم) (معاينة)

1 أستخدم ..... لتنظيم ظهور النص حول الصورة.

2 أطبق ..... العناوين لتوحيد شكل الأقسام.

3 أضيف ..... لربط فكرة بسبب نتيجة.

4 أفتح ..... لأتأكد من الطباعة الصحيحة.

موقع منهجي
mnhaji.com

مراجعة 3 مراجعة الوحدة الثالثة: الوسائط المتعددة

مراجعة الوحدة

هدف الدرس أسترجع مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. تحديد مكان هادئ يُحسن جودة الصوت. (صح □) (خطأ □)
2. لا حاجة للتخطيط إن كان الفيديو قصيراً جداً. (صح □) (خطأ □)
3. الانتقالات القليلة والواضحة أفضل من الكثيرة. (صح □) (خطأ □)
4. يمكن نشر تسجيل الآخرين دون موافقة إذا كان تعليمياً. (صح □) (خطأ □)
5. القصة المصورة تساعد الفريق على توزيع المهام. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(ميكروفون) (انتقالات) (قصة مصورة) (ضوضاء)

1. أستخدم ..... خارجي لتحسين نقاء التسجيل.
2. أضيف ..... بسيطة لتنعيم الانتقال بين المشاهد.
3. أرسم ..... لتخطيط اللقطات قبل التصوير.
4. أقلل ..... المكان بتغيير موقع التسجيل.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 اختبار مستوى الصوت قبل التصوير	أ يجعل الفيديو أكثر ثباتاً ووضوحاً
2 قص لقطات البداية المهتزة	ب يحافظ على الخصوصية والاحترام
3 طلب إذن قبل تسجيل شخص آخر	ج ينظم السرد من البداية للنهاية
4 ترتيب المشاهد على الجدول الزمني	د يمنع التشويه ويرفع الجودة

موقع منهجي
mnhaji.com

مراجعة 4 مراجعة الوحدة الرابعة: البرمجة والتفاعل في سكراتش

مراجعة الوحدة

هدف الدرس أسترجع مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن لعدة كائنات مشاركة نفس الخوارزمية بفروق بسيطة. (صح □) (خطأ □)
2. تغيير المظهر لا يفيد إلا في الزينة ولا يؤثر على الفهم. (صح □) (خطأ □)
3. رسائل البث تنسق توقيت الأحداث بين الكائنات. (صح □) (خطأ □)
4. لا يمكن للكائن معرفة لون ما على المسرح. (صح □) (خطأ □)
5. القرارات الشرطية تجعل التفاعل أكثر واقعية. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 إنشاء قرار إذا وإلا عند الاصطدام	أ يربط التفاعل بمدخل المستخدم
2 تحريك الكائن بانزلاق إلى العلم	ب يوحد تغيير المشهد مع الأحداث
3 الانتظار حتى ضغط مفتاح البدء	ج يجعل السلوك يستجيب للحالة
4 تبديل الخلفية عند استلام رسالة	د يعطي انتقالاً سلساً في الموقع

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(خوارزمية) (مظاهر) (بث) (استشعار)

1 أصف حل المشكلة كسلسلة ..... واضحة.

2 أغير ..... الكائن لإظهار حركة.

3 أرسل ..... لتوحيد بداية الجولة.

4 أستخدم ..... اللون لتتبع المسار.

ختام المراجعة الختامية

أستعد للاختبار

هدف الدرس أطبق أهم مهارات الفصل الدراسي الأول وأراجع إجاباتي بثقة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن تنظيم الملفات باستخدام المجلدات. (صح □) (خطأ □)
2. لا حاجة لمراجعة الفيديو قبل مشاركته. (صح □) (خطأ □)
3. رسائل البث تساعد كائنات سكراتش على التفاعل. (صح □) (خطأ □)
4. الصورة الواضحة لا تحتاج إلى ذكر مصدرها. (صح □) (خطأ □)
5. الشرط يجعل البرنامج يستجيب لموقف محدد. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مجلد) (صورة) (ميكروفون) (شرط)

1. أجمع الملفات المتشابهة داخل .....
2. أضيف ..... مناسبة لتوضيح فكرة في المستند.
3. أستخدم ..... لتسجيل صوت واضح.
4. ينفذ البرنامج قراراً عند تحقق .....

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 أريد حفظ ملف يسهل العثور عليه	أ أحدد الكائنات والخلفية أولاً
2 أسجل صوتاً لمقطع تعليمي	ب أتأكد من العنوان والهوامش والأخطاء
3 أصمم مشهداً في سكراتش	ج أختار اسماً واضحاً ومعبراً
4 أراجع مستنداً قبل طباعته	د أعمل في مكان هادئ وأراجع التسجيل

الفصل الدراسي الأول

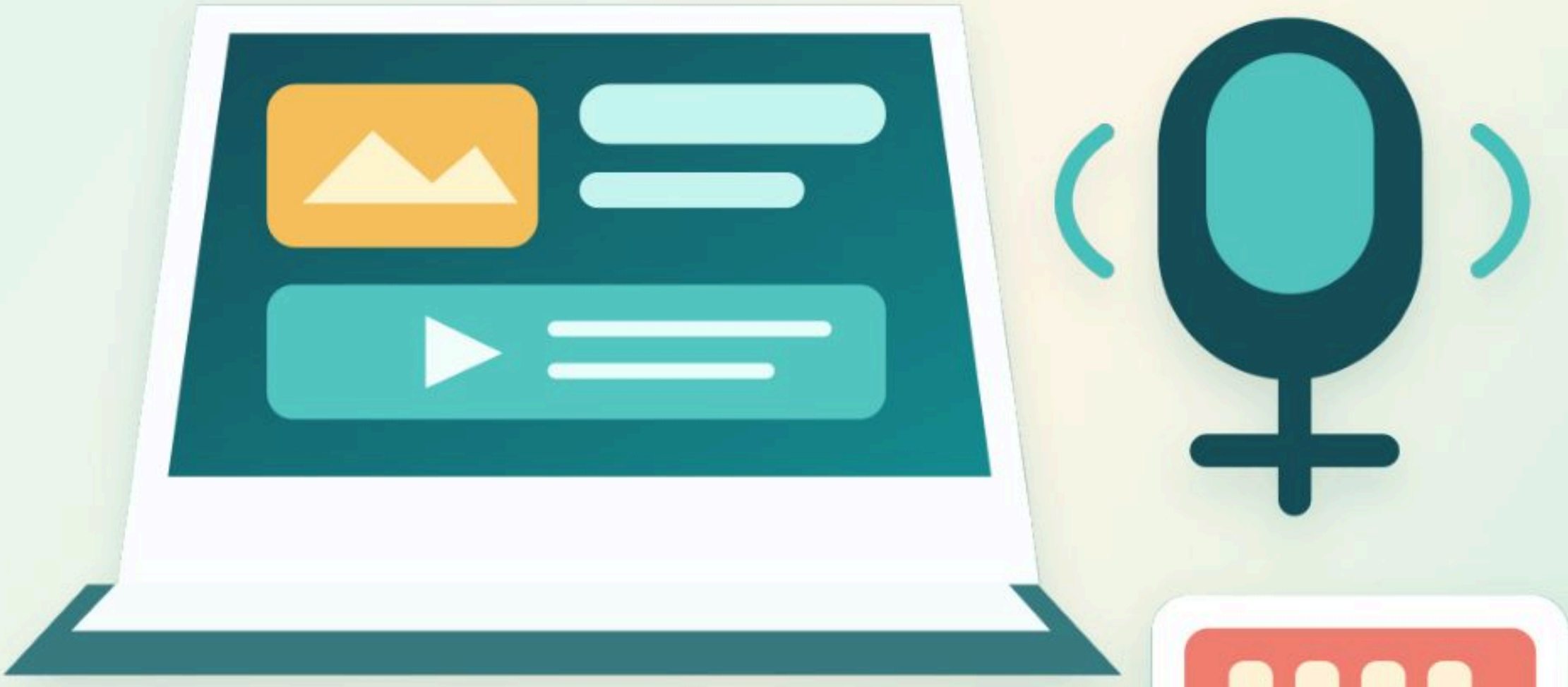
رحلتي في المهارات الرقمية

الصف الخامس الابتدائي

مذكرة محلولة للفهم والتطبيق والمراجعة

نموذج الإجابة

إعداد أ. مشعل الحربي



موقع منهجي
mnhaji.com

كيف أتعلم في هذه المذكرة؟

كل درس يقدّم ثلاث خطوات قصيرة وواضحة، ثم مراجعة تساعدني على تثبيت المهارة.

١

أفكر وأكمل

أقرأ بنك الكلمات وأختار الكلمة المناسبة.

٢

أربط وأطبق

أصل الموقف بالتصرف أو النتيجة الصحيحة.

٣

أتحقق

أحدد إن كانت العبارة صحيحة أم خاطئة.

وحدات الفصل الدراسي الأول

01 تعلم الأساسيات

أجهزة الحاسب • الأجزاء • الملفات والمجلدات

02 التعامل مع المستندات

الصور • التنسيق المتقدم • التدقيق والطباعة

03 الوسائط المتعددة

الصوت • الصور • الفيديو

04 البرمجة والتفاعل في سكراتش

التصميم • الشروط • الحركة • الاستشعار

مسار الوحدة 1

أجهزة الحاسب • الأجزاء • الملفات والمجلدات

3 دروس ثم مراجعة تطبيقية

الدرس 1

الوحدة الأولى: تعلم الأساسيات

المهارات الرقمية

الدرس الأول: أجهزة الحاسب

هدف الدرس أقارن بين أجهزة الحاسب بحسب الاستخدام.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(حاسوب مكتبي) (حاسوب محمول) (جهاز لوحي) (المهام الرقمية)

1. في معمل المدرسة أستخدم **حاسوب مكتبي** لأنه ثابت ومناسب للعمل الطويل.
2. للدراسة أثناء السفر أختار **حاسوب محمول** لسهولة حمله.
3. أنفذ تمريناً قصيراً باللمس باستخدام **جهاز لوحي**.
4. قبل اختيار الجهاز أفكر في نوع **المهام الرقمية** التي أريد إنجازها.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 أكتب تقريراً طويلاً في مكان ثابت ← أ	أ أختار حاسوباً مكتبياً بشاشة واضحة
2 أحتاج حمل جهازي بين المدرسة والمنزل ← ب	ب أستخدم حاسوباً محمولاً مشحوناً
3 أنفذ نشاطاً يعتمد على اللمس ← ج	ج أختار جهازاً لوحياً
4 أريد اختيار جهاز مناسب ← د	د أحدد المهمة التي سأقوم بها أولاً

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الحاسب المكتبي مناسب غالباً للعمل في مكان ثابت. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. يمكن استخدام الجهاز اللوحي باللمس في بعض المهام. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
3. كل الأجهزة تناسب المهمة نفسها بالطريقة نفسها. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
4. الحاسب المحمول لا يحتاج إلى بطارية أو شحن. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. اختيار الجهاز يعتمد على نوع المهمة التي أريد إنجازها. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أربط الجزء بوظيفته وأميز المدخلات والمخرجات.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(لوحة المفاتيح) (الفأرة) (الشاشة) (الطابعة)

1. أكتب الأرقام والحروف باستخدام **لوحة المفاتيح**.
2. أحدد العناصر وأضغط على الأزرار عبر **الفأرة**.
3. أشاهد الصور والنصوص على **الشاشة**.
4. أحصل على نسخة ورقية من مستندي عبر **الطابعة**.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الفأرة وسيلة إدخال لأنها ترسل أوامر للحاسب. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. الشاشة تُعد وسيلة إدخال لأنها تعرض المعلومات. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. الطابعة تُخرج بيانات بشكل مادي على الورق. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. الميكروفون يُحوّل الصوت إلى إشارات يفهمها الحاسب. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
5. الماسح الضوئي وظيفة ثانوية لا علاقة لها بالمدخلات. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. ميكروفون متصل بالحاسب ← ب
2. ماسح ضوئي على المكتب ← ج
3. سماعات على جانبي الشاشة ← د
4. كاميرا ويب أعلى الشاشة ← أ

أ يلتقط صورة مباشرة لعمل مكالمة
ب يدخل صوت المستخدم إلى البرنامج
ج يحوّل ورقة مطبوعة إلى ملف صورة
د يُخرج الصوت للاستماع إلى التسجيل

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أنشئ تصوراً لتنظيم الملفات وتسميتها.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 أضيف التاريخ إلى اسم المستند ← د	أ يسهّل التصفح عندما أريد ألبوماً محدداً
2 أصنف الصور حسب الرحلات ← أ	ب يتيح فتحها في برامج متوافقة
3 أستخدم امتداداً مناسباً للصورة ← ب	ج يوفر وصولاً آمناً من أماكن متعددة
4 أحفظ نسخة على سحابة المدرسة ← ج	د يساعد على معرفة الأحدث بسرعة

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مجلد) (ملف) (اسم وصفي) (نسخة احتياطية)

1 أجمع صور المسابقة داخل **مجلد** منظم.

2 المستند الذي أكتبه يُحفظ كـ **ملف** على القرص.

3 أختار **اسم وصفي** ليسهل البحث عنه لاحقاً.

4 أحفظ نسخة ثانية كـ **نسخة احتياطية** تحسباً للضياع.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن وضع مجلد داخل مجلد آخر لتنظيم أفضل. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

2. الأسماء العامة مثل جديد1 تسهّل العثور على المستند. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

3. حذف ملف من سلة المحذوفات قد يزيله نهائياً. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

4. لا يمكن نسخ ملف واحد إلى أكثر من مكان. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

5. التخطيط للتنظيم قبل البدء يوفر وقتاً لاحقاً. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس 4 **الوحدة الثانية: التعامل مع المستندات** المهارات الرقمية

الدرس الأول: الصور والرسومات

هدف الدرس أدرج صورة وأضبط موضعها داخل المستند.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 أسحب مقبض الزاوية في الصورة ← ج	أ تتحرك الصورة مع النص عند الإضافة
2 أختار ظهور الصورة أمام النص ← د	ب تصطف الصورة والنص وفق ذلك
3 أثبت الصورة مع الفقرة ← أ	ج تتغير الأبعاد مع الحفاظ على التناسق
4 أغير اتجاه الفقرة إلى اليمين ← ب	د يحجب جزء من السطر خلف الصورة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن ضبط موضع الصورة بدقة بسحبها بالمؤشر. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. لا يمكن تغيير طريقة التفاف النص بعد إدراج الصورة. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. المحاذاة تؤثر على مكان الصورة بالنسبة للهامش. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. تكبير الصورة كثيراً قد يسبب تشويهاً. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
5. تحريك الصورة لا يؤثر نهائياً على موضع النص إطلاقاً. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(إدراج) (التفاف النص) (محاذاة) (تحجيم)

1 لإضافة صورة من الجهاز أستخدم أمر **إدراج**.
2 لجعل النص يحيط بالصورة أعدل خيار **التفاف النص**.
3 لجعل الصورة في يسار الصفحة أغيّر **محاذاة** الفقرة والصورة.
4 لجعل الصورة أكبر أو أصغر أطبق **تحجيم** مناسباً.

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أستخدم الأنماط والحدود والمسافات لتحسين الصفحة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الأنماط تحفظ مجموعة إعدادات يمكن إعادة استخدامها. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. زيادة المسافات دائماً تقلل وضوح الصفحة. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. الحدود يمكن تطبيقها على الخلايا أو الفقرات. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. الضبط يجعل كل سطر بنفس الطول تقريباً. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
5. لا يمكن تعديل نمط بعد إنشائه. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(أنماط) (حدود) (تباعد) (محاذاة)

1. أستخدم **أنماط** العناوين لتطبيق تنسيق متسق بسرعة.
2. أضيف **حدود** حول الفقرة لتمييزها بصرياً.
3. أعدل **تباعد** الأسطر قبل وبعد الفقرة لتحسين القراءة.
4. أضبط **محاذاة** النص لتوسيط الفقرة في الصفحة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. تطبيق قالب عنوان 1 على ثلاثة عناوين ← د
2. تعيين مسافة بعد الفقرة 8 نقاط ← أ
3. إضافة خط حول جدول الفصل ← ب
4. ضبط الفقرة بحيث تستقيم الأطراف ← ج

أ. يخلق فواصل بصرية بين الأفكار
ب. يجعل الجدول بارزاً ويسهل تتبعه
ج. يجعل أطراف السطرين الأيسر والأيمن مستقيمة
د. يوحّد شكلها دون عمل يدوي مكرر

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أستخدم الأشكال والأسهم لتفسير فكرة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن كتابة نص داخل أشكال مثل المستطيل. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. الأسهم لا تتحرك عند سحب الأشكال المرتبطة بها مطلقاً. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. تغيير لون التعبئة لا يغيّر لون الحد. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. يمكن استخدام أشكال متعددة لشرح فكرة واحدة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
5. إضافة الكثير من الأشكال دائماً يحسن الفهم. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. إضافة مؤشر اتجاه من الفكرة إلى النتيجة ← ج
2. رسم دائرة حول عنصر في الصورة ← د
3. اختيار تدرج لوني داخل الشكل ← أ
4. تغيير نمط الخط المحيط للشكل ← ب

أ. يعطي مظهراً جذاباً للعرض
ب. يجعل الحواف منقطة أو سميكة حسب الحاجة
ج. يوضح التسلسل بين الأجزاء
د. يلفت النظر إلى الجزء المهم

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(سهم) (مستطيل) (تعبئة) (حد خارجي)

1. للدلالة على اتجاه الفكرة أضيف **سهم** يشير إلى الخطوة التالية.
2. أرسم **مستطيل** لاحتواء نص قصير بجانب الصورة.
3. أغير لون **تعبئة** الشكل ليصبح أكثر وضوحاً.
4. أجعل سماكة **حد خارجي** أكبر ليبرز حول الشكل.

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أراجع المستند وأجهزه للطباعة.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(تدقيق إملائي) (معاينة قبل الطباعة) (اتجاه الورق) (هوامش)

1. أبحث عن الأخطاء بالنقر على أداة **تدقيق إملائي**.
2. أشاهد شكل الصفحات في **معاينة قبل الطباعة** للتأكد من التنسيق.
3. أختار **اتجاه الورق** عمودي أو أفقي حسب المحتوى.
4. أضبط **هوامش** لتوفير مساحة أو ترك فراغ كافٍ.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. اكتشاف الكلمات المميزة بخط أحمر مموج ← أ	أ. يشير إلى أخطاء تحتاج تصحيحاً
2. تقليل الفراغ الأيسر قليلاً ← ب	ب. يوسع مساحة النص دون قصّه
3. اختيار الوضع الأفقي لجدول عريض ← ج	ج. يسمح بعرض الأعمدة كاملة
4. مراجعة رقم الصفحة في الركن ← د	د. يفيد في التأكد من ترتيب الطباعة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. المعاينة تساعد على اكتشاف الصفحات المقطوعة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. تغيير الهوامش لا يؤثر على عدد الصفحات مطلقاً. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. التدقيق الإملائي قد يقترح بدائل للكلمات. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. اتجاه الورق لا يغير توزيع العناصر على الصفحة. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. مراجعة المستند قبل الطباعة تقلل الهدر. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس 8 **الوحدة الثالثة: الوسائط المتعددة**

المهارات الرقمية

الدرس الأول: أجهزة الالتقاط والصوت

هدف الدرس أسجل صوتاً واضحاً وأحافظ على خصوصية الآخرين.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(ميكروفون) (مستوى الصوت) (ضوضاء) (خصوصية)

1. للحصول على تسجيل واضح أستخدم **ميكروفون** قريباً من الفم.
2. أضبط **مستوى الصوت** بحيث لا يكون منخفضاً ولا مشوشاً.
3. أبتعد عن مصادر **ضوضاء** مثل المروحة أثناء التسجيل.
4. أحترم **خصوصية** الآخرين فلا أسجلهم دون إذن.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يؤثر بعد الميكروفون عن الفم على وضوح الصوت. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)
2. الضوضاء الخلفية مفيدة لتغطية الأخطاء الصوتية. **خطأ** ✓ (صح □) (خطأ □)
3. الاستئذان قبل التسجيل جزء من السلوك الرقمي الجيد. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)
4. يمكن رفع الصوت كثيراً دون حدوث تشويه أبداً. **خطأ** ✓ (صح □) (خطأ □)
5. اختبار قصير قبل التسجيل يوفر إعادة العمل. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. اختبار التسجيل قبل النشاط ← ب
2. التسجيل في غرفة هادئة ← ج
3. طلب موافقة شخص قبل مشاركته في المقطع ← د
4. استخدام غطاء مضاد للهواء على أداة التسجيل ← أ

أ. يخفف ضجيج النفَس والريح

ب. يضمن توازن الصوت وتفادي المفاجآت

ج. يقلل الأصوات غير المرغوبة

د. يحمي الحقوق ويعزز الثقة

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أخطط لمقطع فيديو قصير وأرتب مشاهده.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 كتابة نص قصير يرافق الصورة ← د	أ يجعل الفيديو أكثر احترافية
2 قص بداية المقطع حيث الكاميرا تهتز ← أ	ب يوفّر انتقالاً ناعماً للعين
3 إضافة تلاشي بين لقطتين ← ب	ج ينظم السرد بشكل منطقي
4 تحريك المقاطع لتكوين بداية ووسط ونهاية ← ج	د يساعد المشاهد على فهم المحتوى

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(قصة مصورة) (مشاهد) (جدول زمني) (انتقالات)

1 أرسم **قصة مصورة** لتحديد اللقطات قبل التصوير.

2 أقسم العمل إلى **مشاهد** قصيرة لكل فكرة.

3 أرتب المقاطع على **جدول زمني** أثناء التحرير.

4 أضيف **انتقالات** سلسة بين اللقطات لتجنب القفز.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. التخطيط المسبق يقلل وقت التحرير لاحقاً. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. لا يمكن ترتيب المشاهد إلا أثناء التصوير. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. الانتقالات الكثيرة قد تشتت الانتباه. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. الجدول الزمني يسمح برؤية مدة كل مقطع. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
5. القصة المصورة تعيق الإبداع لأنها تقيّد العمل. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس 10

الوحدة الرابعة: البرمجة والتفاعل في سكراتش

المهارات الرقمية

الدرس الأول: كيفية تصميم برنامج

هدف الدرس أحوّل الفكرة إلى خطوات وخوارزمية.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 تقسيم المهمة إلى مراحل صغيرة ← ج	أ يوضح المسار من البداية للنهاية
2 وصف الشرط قبل البدء بالبرمجة ← د	ب يمكّن البرنامج من العمل بشكل تفاعلي
3 رسم أسهم بين المهام في ورقة ← أ	ج يسهّل بناء الحل تدريجياً
4 كتابة ما سيدخله المستخدم للبرنامج ← ب	د يوجه البناء ويمنع الأخطاء المبكرة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الخوارزمية تصف ما سيفعله البرنامج خطوة بخطوة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. لا حاجة للتخطيط إذا كانت الفكرة بسيطة جداً دائماً. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. تحديد المدخلات يساعد على اختبار البرنامج. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. يمكن تغيير التصميم أثناء العمل إذا ظهرت مشكلة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
5. المخطط لا يفيد إلا في المشاريع الكبيرة جداً. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(خوارزمية) (خطوات) (مخطط) (مدخلات)

1 أحوّل الفكرة إلى **خوارزمية** مرتبة يمكن تنفيذها.

2 أقسّم المهمة إلى عدة **خطوات** واضحة.

3 أرسم **مخطط** يبين تسلسل التنفيذ.

4 أحدد **مدخلات** يحتاجها البرنامج من المستخدم.

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أضيف الكائنات وأغير المظاهر والخلفيات.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن أن يملك الكائن أكثر من مظهر واحد. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. الخلفية تؤثر على سلوك الكائنات البرمجية تلقائياً. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. المكتبة تحتوي على كائنات وخلفيات جاهزة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. تغيير المظهر قد يعطي انطباع الحركة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
5. لا يمكن حذف كائن بعد إضافته. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(كائن) (مظهر) (خلفية) (مكتبة)

1. أضيف **كائن** جديداً إلى المسرح لتمثيل شخصية.
2. أبدّل **مظهر** الكائن لجعله يغيّر شكله.
3. أختار **خلفية** مختلفة لتغيير المشهد.
4. أستورد صوراً جاهزة من **مكتبة** سكراتش.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. إخفاء الشخصية عند نهاية المستوى ← د
2. التبديل بين ملابس العدو أثناء الحركة ← أ
3. تغيير المشهد إلى ملعب ← ب
4. اختيار شخصية جاهزة بدلاً من الرسم اليدوي ← ج

أ. يوحي بالحركة دون تغيير الموقع
ب. يوفر بيئة مناسبة للعبة الرياضية
ج. يوفر وقتاً ويضمن جودة الرسم
د. يمنع تداخل العناصر ويعطي إحساساً بالإنجاز

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أستخدم إذا وإلا لاتخاذ قرار في البرنامج.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الشرط يمكن أن يعتمد على أكثر من متغير. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. كتلة وإلا تنفذ مع إذا في نفس الوقت دائماً. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. المقارنة تستخدم لاختيار الفرع المناسب. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. لا يمكن تغيير الشرط بعد تشغيل البرنامج. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. قرارات جيدة تجعل البرنامج أكثر تفاعلاً. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 التحقق هل النقاط أكبر من 10 ← ج	أ يمثل فرع الحالة الأخرى
2 تنفيذ قفزة عندما يلمس الأرض ← د	ب يحدد التطابق قبل المتابعة
3 عرض رسالة مختلفة عند الفشل ← أ	ج مثال على شرط عددي
4 مقارنة اسم مدخل بالمطلوب ← ب	د يوظف قراراً بناءً على حالة

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(إذا) (وإلا) (شرط) (مقارنة)

1. أستخدم كتلة **إذا** لتنفيذ أمر عندما يتحقق شيء ما.
2. أضيف فرع **وإلا** لما يجب أن يحدث في الحالة الأخرى.
3. أصوغ **شرط** يمكن أن يكون صحيحاً أو خاطئاً.
4. أختبر **مقارنة** بين قيمتين لاتخاذ القرار.

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أتحكم في اتجاه الكائن وسرعته ومكانه.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

اتجاه | إحداثيات | سرعة | انزلاق

1. أعدّل **اتجاه** الكائن ليواجه جهة معينة.
2. أغير **إحداثيات** X وY لتحديد المكان على المسرح.
3. أزيد **سرعة** الحركة لجعل الكائن يصل أسرع.
4. أستخدم **انزلاق** إلى نقطة ليصل بسلاسة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. تعيين X=0 وY=0 ← أ	أ. يضع الكائن في مركز المسرح
2. تدوير المؤشر إلى اليمين 90 درجة ← ب	ب. يغير الوجهة نحو الشرق
3. جعل الحركة كل 1 خطوة بدلاً من 10 ← ج	ج. يقلل السرعة بشكل ملحوظ
4. الانتقال بسلاسة إلى موضع العلم ← د	د. ينتقل مع تأثير ناعم بمرور الزمن

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الإحداثيات تحدد موقع الكائن بدقة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. السرعة العالية دائماً أفضل في الألعاب. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. الانزلاق يعطي شعوراً بالحركة الواقعية. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. الاتجاه 0 في سكراتش يعني للأسفل. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. يمكن تغيير المكان إما بالقفز أو الانزلاق. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أنسق تفاعل الكائنات باستخدام رسائل البث.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

بث | عند استلام | تزامن | حدث

1. أستخدم أمر **بث** لإرسال رسالة لبقية الكائنات.
2. أضع كتلة **عند استلام** الرسالة لتحديد ما يحدث بعد الاستقبال.
3. أستخدم **تزامن** لجعل كائنين يبدآن معاً.
4. يمثل الضغط على العلم الأخضر **حدث** يبدأ البرنامج.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. رسائل البث لا تحمل أي اسم مميز. **خطأ** ✓ (صح □) (خطأ □)
2. يمكن لعدة كائنات الاستجابة لنفس الرسالة. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)
3. التزامن يساعد على ترتيب المشاهد. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)
4. الحدث يمكن أن يكون نقرة على كائن. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)
5. لا يمكن إرسال الرسالة إلا مرة واحدة في المشروع. **خطأ** ✓ (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. إرسال إشارة بدء الجولة ← ب
2. تشغيل حركة الخصم عند وصول الإشارة ← ج
3. انتظار الرسالة ثم إظهار التعليمات ← د
4. إرسال وتنفيذ في أوقات منسقة ← أ

أ. يحقق انسجاماً بين الكائنات
ب. يوحد البداية لجميع العناصر
ج. يجعل السلوك مرتبطاً برسالة محددة
د. يضمن ترتيب ظهور الأحداث

موقع منهجي
mnhaji.com

هدف الدرس أستخدم الاستشعار لجعل البرنامج يستجيب.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 اختبار ملامسة الجدار أثناء الحركة ← د	أ يخلق تفاعلاً مباشراً مع اليد
2 تحريك الكائن نحو موضع المؤشر ← أ	ب يفعّل حدث القفز في اللعبة
3 التحقق من ضغط زر السهم الأعلى ← ب	ج يعتمد على فحص الدرجة اللونية في الطريق
4 التأكد من السير على المسار الأزرق فقط ← ج	د يمنع الخروج من حدود المسرح

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(التلامس) (المفتاح) (اللون) (مؤشر الفأرة)

1 أجعل الكائن يتوقف عند استشعار **التلامس** مع الحافة.

2 أنفذ قفزة عند ضغط **المفتاح** المسافة.

3 أغير المسار إذا طابق **اللون** الخلفية الحمراء.

4 أُتبع حركة **مؤشر الفأرة** لجعل الكائن يلاحق المستخدم.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن للكائن اكتشاف لون عنصر آخر على المسرح. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. موقع مؤشر الفأرة لا يؤثر على الكائنات. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. اختبار التلامس مفيد لتجنب العوائق. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. لا يمكن التمييز بين المفاتيح المختلفة في سكراتش. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. الاستشعار يجعل اللعبة تتجاوب مع الأوامر. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي
mnhaji.com

مراجعة 1 مراجعة الوحدة الأولى: تعلم الأساسيات

مراجعة الوحدة – نسخة محلولة

هدف الدرس أسترجع مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. صف صغير يعمل على مشروع فيديو ← د
2. إضافة تاريخ إلى اسم الصورة ← أ
3. توصيل سماعات بالحاسب ← ب
4. تجهيز جهاز خفيف لعمل ميداني ← ج

أ. يسهّل معرفة اللقطة الأحدث

ب. يعرض الصوت دون إدخال

ج. اختيار جهاز محمول يسهل حمله

د. يحتاج أجهزة قادرة على تحرير وسائط

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مختبر) (ميكروفون) (تنظيم) (نسخة احتياطية)

1. أختار غرفة **مختبر** لاستخدام أجهزة ثابتة للتعلم.
2. أستخدم **ميكروفون** لإدخال صوتي إلى الحاسب.
3. أضع **تنظيم** واضحاً للملفات قبل البدء.
4. أحفظ **نسخة احتياطية** على السحابة لحماية أعمالي.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يُفضّل اختيار الجهاز بناءً على المهمة المطلوبة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. الشاشة وسيلة إدخال لأنها تعرض النتائج. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. التخطيط للمجلدات يقلل ضياع الملفات. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. لا يمكن استخدام الميكروفون مع الحواسيب المدرسية. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. إبقاء نسخة احتياطية يحمي العمل من الحذف الخطأ. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

موقع منهجي
mnhaji.com

مراجعة الوحدة الثانية: التعامل مع المستندات

مراجعة الوحدة – نسخة محلولة

هدف الدرس أسترجع مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 تقليل المسافة بعد الفقرة ← ج	أ يمنع قص النص أو تداخل العناصر
2 تلوين تعبئة شكل توضيحي ← د	ب يوزع الفراغ بالتساوي حولها
3 تحديد الهوامش قبل الطباعة ← أ	ج يحسن تدفق القراءة بين الفقرات
4 اختيار محاذاة الصورة إلى الوسط ← ب	د يجعل العنصر بارزاً في الصفحة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن تغيير حجم الصورة دون تشويه إذا حافظنا على التناسب. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. الحدود لا تطبق إلا على الجداول فقط. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. المعاينة تكشف أخطاء ترتيب الصفحات. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. الإفراط في الانتقالات بين الفقرات يحسّن التركيز دائماً. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. الأشكال تساعد في شرح الخطوات بصرياً. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(التفاف النص) (أنماط) (سهم) (معاينة)

1 أستخدم **التفاف النص** لتنظيم ظهور النص حول الصورة.

2 أطبق **أنماط** العناوين لتوحيد شكل الأقسام.

3 أضيف **سهم** لربط فكرة بسبب نتيجة.

4 أفتح **معاينة** لأتأكد من الطباعة الصحيحة.

موقع منهجي mnhaji.com

مراجعة 3

مراجعة الوحدة الثالثة: الوسائط المتعددة

المهارات الرقمية

مراجعة الوحدة – نسخة محلولة

هدف الدرس أسترجع مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. تحديد مكان هادئ يُحسن جودة الصوت. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)
2. لا حاجة للتخطيط إن كان الفيديو قصيراً جداً. **خطأ** ✓ (صح □) (خطأ □)
3. الانتقالات القليلة والواضحة أفضل من الكثيرة. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)
4. يمكن نشر تسجيل الآخرين دون موافقة إذا كان تعليمياً. **خطأ** ✓ (صح □) (خطأ □)
5. القصة المصورة تساعد الفريق على توزيع المهام. **صح** ✓ (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(**ميكروفون**) (**انتقالات**) (**قصة مصورة**) (**ضوضاء**)

1. أستخدم **ميكروفون** خارجي لتحسين نقاء التسجيل.
2. أضيف **انتقالات** بسيطة لتنعيم الانتقال بين المشاهد.
3. أرسم **قصة مصورة** لتخطيط اللقطات قبل التصوير.
4. أقلل **ضوضاء** المكان بتغيير موقع التسجيل.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 اختبار مستوى الصوت قبل التصوير ← د	أ يجعل الفيديو أكثر ثباتاً ووضوحاً
2 قص لقطات البداية المهتزة ← أ	ب يحافظ على الخصوصية والاحترام
3 طلب إذن قبل تسجيل شخص آخر ← ب	ج ينظم السرد من البداية للنهاية
4 ترتيب المشاهد على الجدول الزمني ← ج	د يمنع التشويه ويرفع الجودة

موقع منهجي
mnhaji.com

مراجعة الوحدة الرابعة: البرمجة والتفاعل في سكراتش

مراجعة الوحدة – نسخة محلولة

هدف الدرس أسترجع مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن لعدة كائنات مشاركة نفس الخوارزمية بفروق بسيطة. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. تغيير المظهر لا يفيد إلا في الزينة ولا يؤثر على الفهم. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. رسائل البث تنسق توقيت الأحداث بين الكائنات. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. لا يمكن للكائن معرفة لون ما على المسرح. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. القرارات الشرطية تجعل التفاعل أكثر واقعية. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 إنشاء قرار إذا وإلا عند الاصطدام ← ج	أ يربط التفاعل بمدخل المستخدم
2 تحريك الكائن بانزلاق إلى العلم ← د	ب يوحد تغيير المشهد مع الأحداث
3 الانتظار حتى ضغط مفتاح البدء ← أ	ج يجعل السلوك يستجيب للحالة
4 تبديل الخلفية عند استلام رسالة ← ب	د يعطي انتقالاً سلساً في الموقع

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(خوارزمية) (مظاهر) (بث) (استشعار)

1. أصف حل المشكلة كسلسلة **خوارزمية** واضحة.
2. أغير **مظاهر** الكائن لإظهار حركة.
3. أرسل **بث** لتوحيد بداية الجولة.
4. أستخدم **استشعار** اللون لتتبع المسار.

موقع منهجي mnhaji.com

ختام المراجعة الختامية

نسخة محلولة

هدف الدرس أطبق أهم مهارات الفصل الدراسي الأول وأراجع إجاباتي بثقة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن تنظيم الملفات باستخدام المجلدات. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
2. لا حاجة لمراجعة الفيديو قبل مشاركته. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
3. رسائل البث تساعد كائنات سكراتش على التفاعل. صح ✓ (صح □) (خطأ □)
4. الصورة الواضحة لا تحتاج إلى ذكر مصدرها. خطأ ✓ (صح □) (خطأ □)
5. الشرط يجعل البرنامج يستجيب لموقف محدد. صح ✓ (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مجلد) (صورة) (ميكروفون) (شرط)

1. أجمع الملفات المتشابهة داخل **مجلد**.
2. أضيف **صورة** مناسبة لتوضيح فكرة في المستند.
3. أستخدم **ميكروفون** لتسجيل صوت واضح.
4. ينفذ البرنامج قراراً عند تحقق **شرط**.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1. أريد حفظ ملف يسهل العثور عليه ← ج
2. أسجل صوتاً لمقطع تعليمي ← د
3. أصمم مشهداً في سكراتش ← أ
4. أراجع مستنداً قبل طباعته ← ب

أ. أحدد الكائنات والخلفية أولاً

ب. أتأكد من العنوان والهوامش والأخطاء

ج. أختار اسماً واضحاً ومعبراً

د. أعمل في مكان هادئ وأراجع التسجيل

موقع منهجي
mnhaji.com

مذكرة المهارات الرقمية

الصف الخامس الابتدائي



اسم مبرمجة المستقبل

إعداد المعلمة

إلهام باجبير

موقع منهجي
mnhaji.com

محتويات المنهج

تعلم الأساسيات	أجهزة الحاسب أجزاء الحاسب الملفات والمجلدات	
التعامل مع المستندات	الصور والرسومات التنسيق المتقدم إدراج الرسومات التوضيحية التدقيق والطباعة	
الوسائط المتعددة	استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت البحث عن الوسائط المتعددة وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو	
البرمجة والتفاعل في سكراتش	كيفية تصميم البرنامج الكائنات في سكراتش المعاملات الشرطية الحركة في سكراتش رسائل البث الاستشعار	

ملاحظاتي

توزيع درجات مواد التقويم التكويني

توزيع درجات المهام الإدائية والمشاركة والتفاعل

درجات مقرر الفترة الأولى ٤٠

المشاركة أثناء الحصة	التطبيق بالعمل المدرسي	حل واجبات المذكرة	حل واجبات المنصة	المجموع
١٠	١٠	١٠	١٠	٤٠

توزيع درجات تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الأولى)

اختبار الوحدة الأولى	اختبار الوحدة الثانية	مجموع الاختبارات	تطبيقات العملية للوحدة الأولى	تطبيقات العملية للوحدة الثانية	مجموع التطبيقات	درجات الفترة الأولى
10	10	20	20	20	40	60

توزيع درجات تقويمات وتحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الثانية)

اختبار الوحدة. الثالثة	اختبار الوحدة الرابعة	مجموع الاختبارات	تطبيقات العملية للوحدة الثالثة	تطبيقات العملية للوحدة الرابعة	مجموع التطبيقات	درجات الفترة الأولى
١٠	١٠	٢٠	٢٠	٢٠	٤٠	٦٠

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

شراكتنا مع الاسرة هي أساس نجاح الطالبة ، ختم كل مشروع هو ثمرة هذا التعاون .
نأمل متابعة هذه الخانة بعد كل وحدة ، دعما لالتزام ابنتكم وتميزها .

توثيق مشروع الوحدة	مشروع الوحدة الأولى الامن السيبراني	مشروع الوحدة الثانية قواعد البيانات	مشروع الوحدة الثالثة التجارة الإلكترونية	مشروع الوحدة الرابعه البرمجة المتقدمة في بايثون
ختم تسليم المشروع				

الدرس: الحاسب

التاريخ/ / ١٤

هو أحد أنواع الأجهزة الإلكترونية الذي يمكن اتباع تعليمات لإتخاذ القرارات والقيان بالكثير من الأمور المفيدة

أنواع أجهزة الحاسب









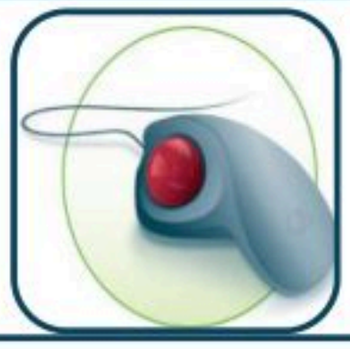


أدوات الحاسب التفاعلية

















ملاحظ

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

أنواع أجهزة الحاسب

ضع الرقم الصحيح بمقابل كل جملة.


1


2

يمكنك حمله في أي مكان تقريبًا.	●
له أجزاء متصلة ببعضها البعض.	●
يمكن أن يتراوح عمل بطاريته ما بين 2 إلى 8 ساعة.	●
أحد أنواع هذا الجهاز هو النوت بوك.	●
هذا الجهاز يحتوي على لوحة اللمس.	●
لا يتكون من جهاز واحد.	●

أدوات الحاسب التفاعلية

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. كرة التتبع تبدو مثل الفأرة المقلوبة.		
2. نظارات الواقع الافتراضي تَستخدم قلمًا للتفاعل معها.		
3. قفازات الواقع الافتراضي هي نوع من أجهزة التحكم في الألعاب.		
4. عجلة القيادة تُعدّ شكلًا خاصًا من لوحة الألعاب.		
5. جهاز نينتندو وي (Nintendo Wii) يبدو كأنه قفاز بسيط.		
6. لا يمكن العثور على لوحات اللمس في أجهزة الحاسب المحمولة.		
7. عصا التحكم تُعتبر وحدة تحكم شائعة في الألعاب.		
8. قفازات الواقع الافتراضي تُسهّل التحكم في الحركة الدقيقة.		
9. نظارات الواقع الافتراضي تحظى بشعبية كبيرة بين المصممين والرسامين.		
10. تسمى لوحة الألعاب أيضًا جوي باد.		



موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

أنواع أجهزة الحاسب

صِل صور أجهزة الحاسب بما يناسبها في النص المقابل.

1. له تقريبًا نفس قوة جهاز الحاسب المكتبي.	
2. تُستخدم بشكل أساسي للعب في ألعاب الفيديو.	
3. يقارب حجم كتاب.	
4. يمكن تحديثها بسهولة.	
5. يُمكنك استخدامه للاتصال بالآخرين وتصفح الإنترنت.	

وزارة التـ

أدوات الحاسب التفاعلية

اختر الإجابة الصحيحة.

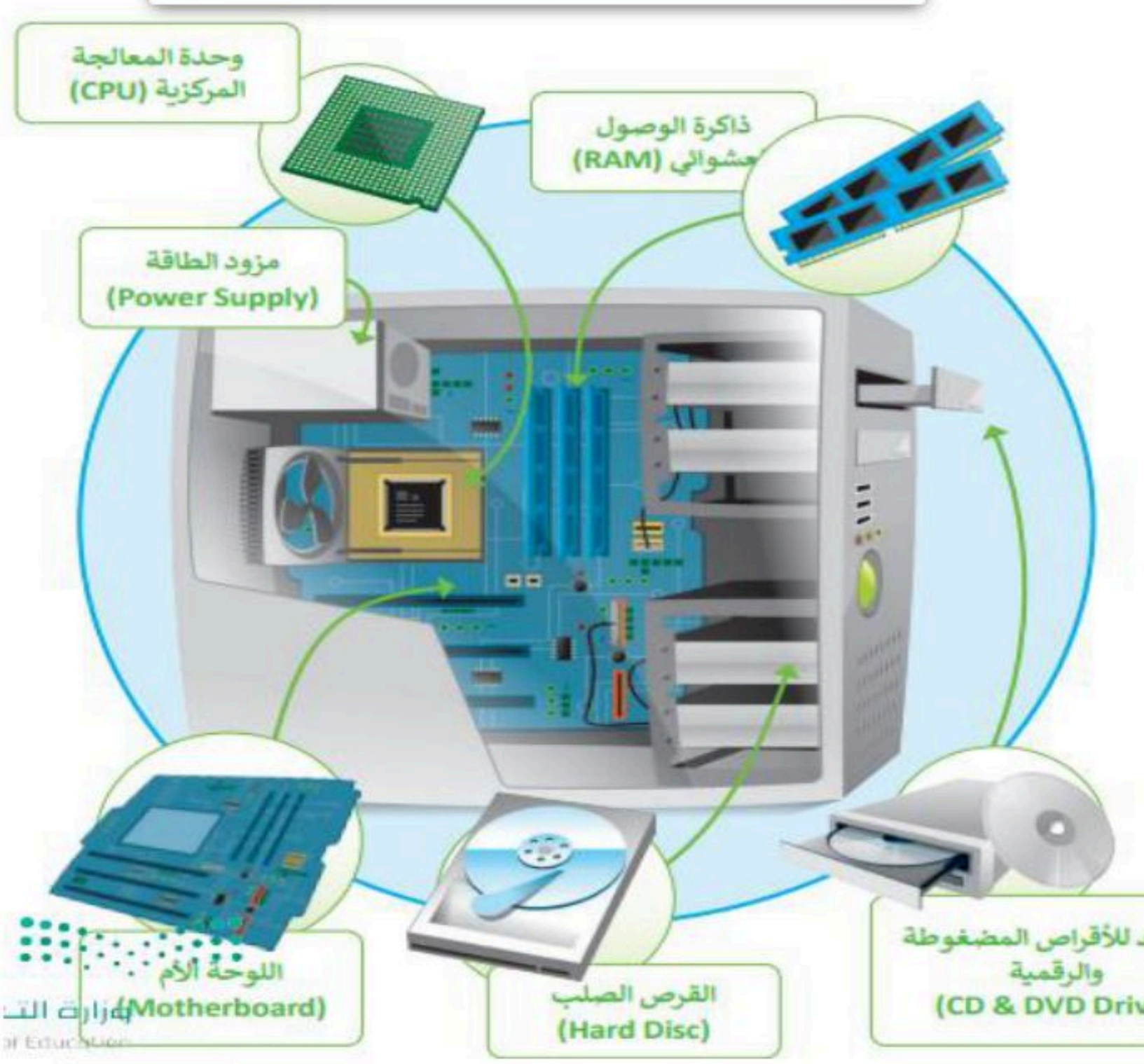
 1.لوحة اللمس	يمكنها أن تحل محل الفأرة.	
	توجد على الهواتف الذكية.	
	هناك واحدة على العديد من مشغلات الوسائط.	
 2. لوح الرسم أو المحول الرقمي (Graphic tablet)	لا يمكنك الرسم بأصابعك.	
	يستخدمه العديد من المصممين والرسامين.	
	نوع من أجهزة التحكم في الألعاب.	
 3. نينتندو وي (Nintendo Wii) للتحكم عن بعد	يُستخدم لكتابة نص.	
	يمكن استخدامه كجهاز إشارة محمول باليد.	
	يكثر استخدامه من قبل المصممين والرسامين.	
 4. قفاز الواقع الافتراضي	يوفر استجابة سريعة.	
	يجعل عملك أكثر صعوبة.	
	تُسمى أيضًا لوحة التحكم.	

إلهام باجبير

الدرس: أجزاء الحاسب

التاريخ/ / ١٤

أجزاء الحاسب الرئيسية



أجهزة التخزين الخارجية









ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: أجزاء الحاسب

التاريخ/ / ١٤

هي الأجهزة التي تساعد المستخدم على إدخال البيانات
مثل النصوص والصور أو التحكم في الحاسب

أجهزة الإدخال

جميع الأجهزة المتصلة بجهاز الحاسب والتي تعرض نتائج معالجة البيانات

ومن أنواع المخرجات : النصوص والرسومات والتسجيلات الصوتية ومقاطع الفيديو

أجهزة الإخراج

إلهام باجبير
معلمة الحاسوب الآلي

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

أجزاء الحاسب

ضع دائرة حول المكونات الموجودة في وحدة النظام.



أجهزة تخزين البيانات

صل صور أجهزة التخزين مع أسمائها			
1. بطاقة الذاكرة			
2. القرص الصلب			
3. القرص الصلب الخارجي			
4. الأقراص المضغوطة وأقراص الفيديو الرقمية			
5. وحدة الذاكرة الفلاشية			

ملاحظاتي

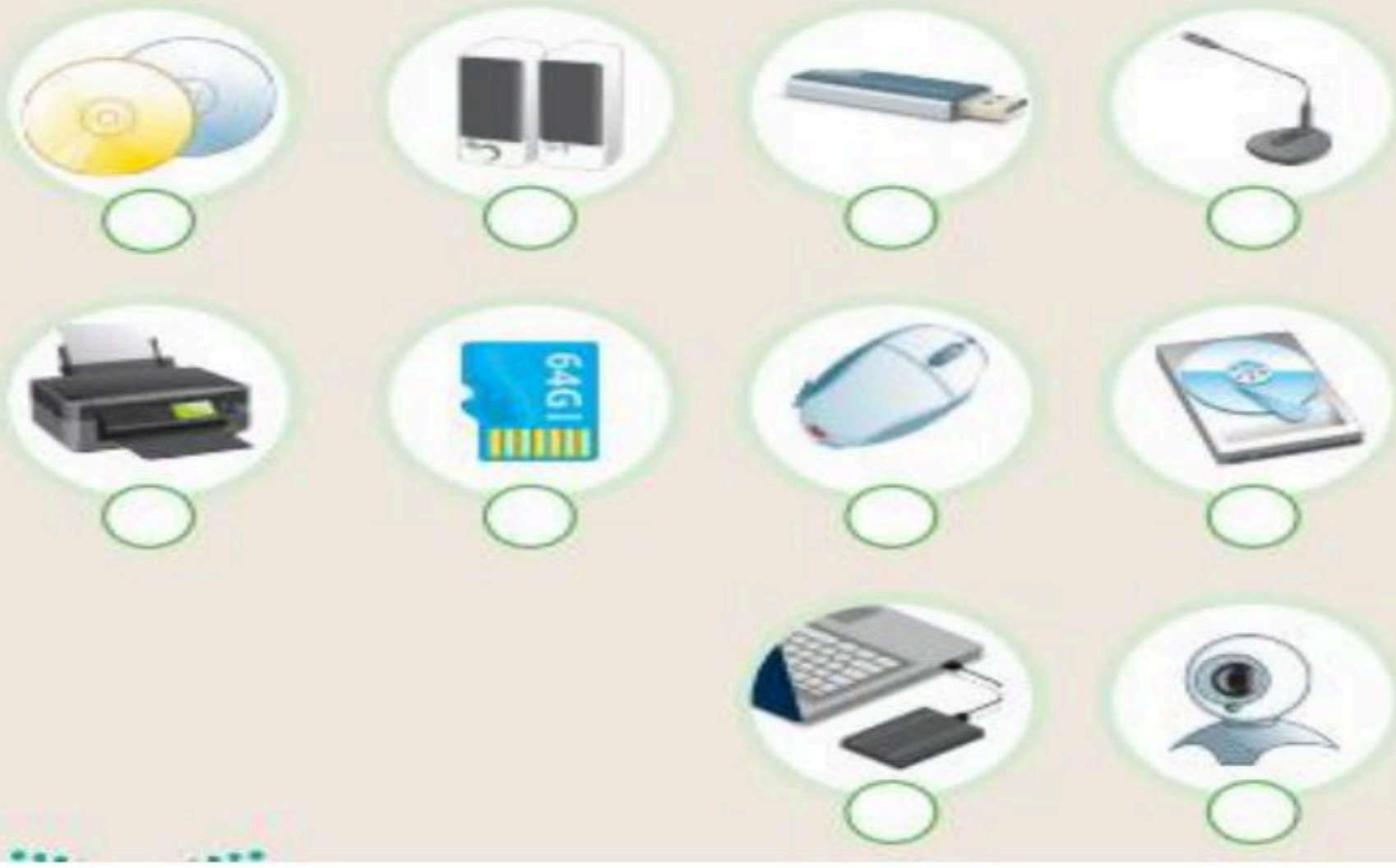
إلهام باجبير
معلمة الحاسوب الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

أجهزة تخزين البيانات

ضع علامة ✓ أسفل أجهزة التخزين.



أنواع الطابعات

ضع الرقم الصحيح مقابل كل جملة.





اقتصرت طباعتها للمستندات على استخدام اللونين الأبيض والأسود في الماضي.	●
تطبع العديد من النسخ في وقت واحد.	●
قليلة التكلفة نسبيًا.	●
أقدم نوع من الطابعات.	●
تعتمد على نفث الحبر على الورق للطباعة.	●
تستخدم أشعة الليزر للطباعة.	●
تتميز بالسرعة والجودة العالية في الطباعة.	●
تستخدم أربعة أحبار، كل منها بلون مختلف.	●



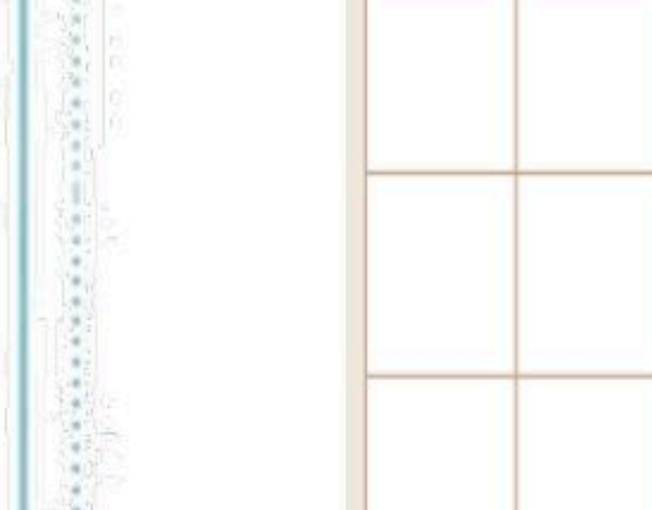
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

الأجزاء الرئيسة للحاسب

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. المهمة الرئيسة لوحدة المعالجة المركزية تتمثل في جعل كل الأجزاء متصلة وتعمل معًا بنجاح.		
2. يوجد مزود الطاقة في وحدة النظام.		
3. ذاكرة الوصول العشوائي هي جهاز التخزين الرئيس في الحاسب.		
4. القرص الصلب متصل باللوحة الأم.		
5. كلما زادت سرعة وحدة المعالجة المركزية، زادت البيانات التي يمكنها معالجتها في فترة زمنية قصيرة.		
6. محرك الأقراص المضغوطة والرقمية هو جهاز يسمح للحاسب بقراءة القرص والتفاعل معه.		
7. تُستخدم ذاكرة الوصول العشوائي (RAM) لتخزين البيانات التي تحتاجها وحدة المعالجة المركزية (CPU) لفترة زمنية قصيرة جدًا.		
8. تُستخدم وحدة المعالجة المركزية لتخزين المعلومات واسترجاعها.		
9. يتيح محرك الأقراص الضوئية للحاسب قراءة القرص والتفاعل معه.		
10. عندما تُنشئ ملفًا بنفسك يتم تخزينه داخل محرك القرص الصلب.		
11. يمكن استخدام ذاكرة الوصول العشوائي (RAM) لتخزين البرامج.		



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: الملفات والمجلدات

التاريخ/ / ١٤

هي المساحة التي تشغل الملف جزءا من مساحة التخزين على الحاسب



إنشاء اختصار

إنشاء مجلد مضغوط

إعادة تسمية المجلد المضغوط

فك الضغط

عرض قائمة الملفات

سلة المحذوفات

ملاحظاتي

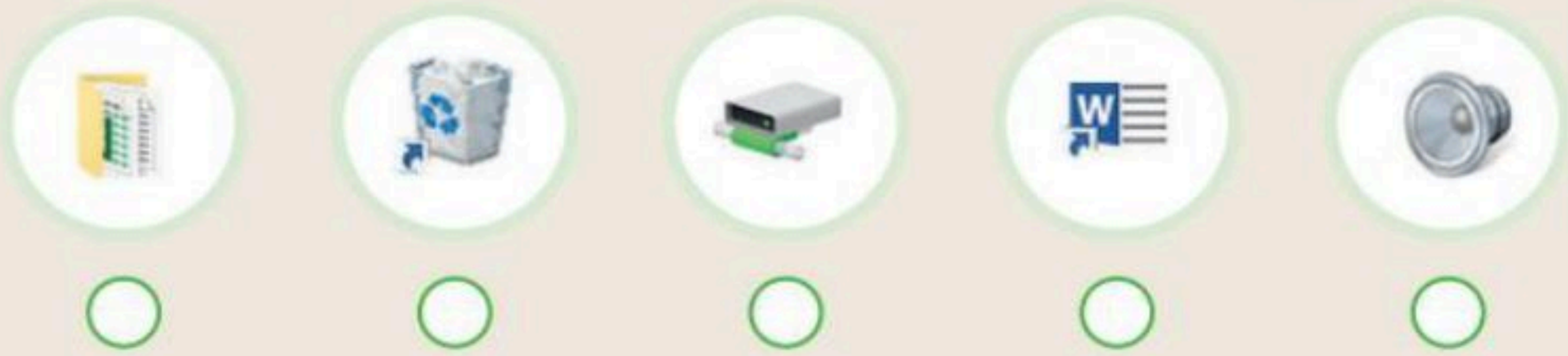
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤



ضع علامة ✓ أسفل الاختصارات من بين المجموعة التالية:





ما الذي يشغل حيزًا أكبر؟









وزارة التربية والتعليم
Education
إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: الملفات والمجلدات

التاريخ/ / ١٤



المطلوب بالمشروع

فتح جهاز الحاسب وتنفيذ مايلي

١. إنشاء مجلد مضغوط
٢. إعادة تسمية المجلد باسمك
٣. عرض محتويات المجلد
٤. التقاط صورتين إحدهما للمجلد المضغوط والأخرى لمحتويات المجلد مع ظهور اسم المبرمجة
٥. ارسال الصور على الخاص للمعلمة

تسليم المعلمة صورة الشاشة

قبل تاريخ : / / ١٤هـ



ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

مهارات التفكير العليا للوحدة الأولى

حللي سبب اختلاف أجهزة الحاسب

لماذا يحتاج المستخدمون إلى أجهزة مختلفة مثل المكتبي والمحمول

استنتجي علاقة سرعة المعالج بالاداء

كيف تؤثر سرعة وحدة المعالجة المركزية على قدرة الجهاز في تنفيذ المهام

مهارات التفكير الابداعي للوحدة الأولى

أقترحي جهازا تفاعليا جديدا يساعد الطالبات في التعليم ويجمع بين مميزات لوحة اللمس والواقع الفتراضي

تخيلي شكلا مبتكرا لوحدة إدخال يمكن استخدامها بدل الفأرة ولوحة المفاتيح

موقع منهجي
mnhaji.com



إدراج صورة من الإنترنت

إدراج صورة من جهاز الحاسب

تعديل وتنسيق الصور

إدراج شكل

ملاحظاتي

.....

.....

.....

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

كتابة نص

حذف النص المحدد

كتابة الحروق الكبيرة في اللفة الإنجليزية

تنسيق الفقرة

ضبط المسافة البادئة

ضبط تباعد الأسطر

إظهار وإخفاء الأحرف الغير قابلة للطباعة





ملاحظاتي

.....

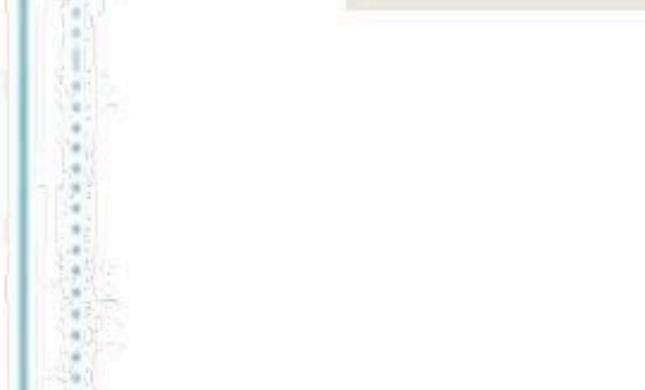
.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

صل كل رمز بالوظيفة الصحيحة:			
مسافة	○	○	←
تبويب	○	○	↵
فاصل الأسطر	○	○	¶
نهاية الفقرة	○	○	•

أفضل طريقة لإضافة مسافة بين الأسطر في فقرة هي...		
	○	الضغط على مفتاح Enter مرتين في نهاية كل سطر
	○	الضغط على مفتاحي Shift + Enter مرة في نهاية كل سطر.
	○	الضغط على مفتاح Space bar عدة مرات في نهاية كل سطر.



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com



إدراج الرسوم التوضيحية

تنسيق الرسوم التوضيحية

أنواع الرسوم التوضيحية

قائمة (List)	تُستخدم لإظهار الخطوات أو العناصر المتسلسلة أو غير المتسلسلة. (مثال: النقاط الرئيسة في العرض التقديمي)
معالجة (Process)	يستخدم لعرض خطوات عملية أو جدولًا زمنيًا لسير عمل معين. (مثال: خطوات إنتاج المنتج)
دائري (Cycle)	يُستخدم لتمثيل تسلسل متواصل لعدة مراحل أو مهام أو أحداث في تتابع دائري. (مثال: دورة الماء في الطبيعة)
هيكلي (Hierarchy)	يُستخدم لإظهار معلومات متسلسلة بشكلٍ هرمي أو لإعداد تقرير عن هيكل تنظيمي. (مثال: شجرة عائلية)
علاقة (Relationship)	تُستخدم للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين. (مثال: عرض العلاقة ما بين التلوث و ارتفاع درجة حرارة الأرض)
مصفوفة (Matrix)	تُستخدم لإظهار العلاقة بين الجزء والكل. (مثال: عرض الأجزاء المختلفة للسيارة وعلاقتها بها)
هرمي (Pyramid)	يُستخدم لإظهار العلاقات النسبية أو المتداخلة أو الهرمية. (مثال: هرم غذائي)



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

تدريب 1

أنواع الرسوم التوضيحية SmartArt



صل بين استخدام SmartArt وشكله الصحيح.

يستعمل لإنشاء مخطط منظم/هيكل تنظيمي.	قائمة
يظهر كيفية ترابط الأجزاء بالكل.	معالجة
يعرض خطوات عملية أو جدول زمني.	دائري
يعرض خطوات غير متسلسلة.	هيكلي
يعرض عملية مستمرة.	علاقة
يعرض علاقات متناسقة مع الترتيب من الأعلى أو الأسفل.	مصفوفة
للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين.	هرمي

وزارة التعليم
Ministry of Education
1445 -

ملاحظاتي

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com



التدقيق والتحقق من الأخطاء

البحث عن المفردات

الطباعة

ملاحظاتي



موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: مشروع الوحدة

التاريخ / / ١٤



المطلوب بالمشروع

فتح برنامج مايكروسوفت وورد Microsoft Word

قومي بكتابة النص التالي مع مراعاة التالي:

١. ادرجي شكل وكوني علم وطني
٢. ادرجي صورة عن الوطن من إختيارك
٣. ادرجي رسم SmartArt
٤. وإرسالها على الخاص للمعلمة

تسليم المعلمة صورة الشاشة قبل تاريخ : / / ١٤هـ



ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

مهارات التفكير العليا للوحدة الثانية

فسري أهمية تنسيق الفقرة في تحسين قراءة المستندات المدرسية

قارني بين إدراج الصور وإدراج الرسومات التوضيحية من حيث الاستخدام والاستفادة

مهارات التفكير الابداعي للوحدة الثانية

ابتكري طريقة جديدة لعرض المعلومات باستخدام SMARTARTتجعل الدرس اكثر وضوحا

صممي فكرة لدمج النصوص مع الرسومات بحيث تساعد الطالبة على تذكر المعلومات بسهولة

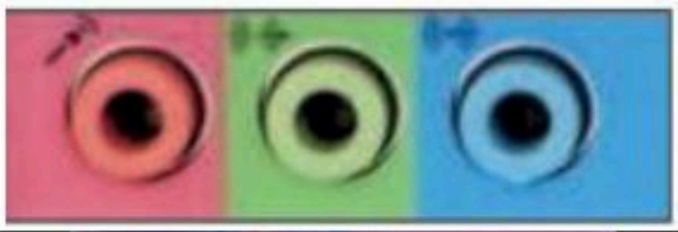
ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

هي أجهزة تستخدم لالتقاط الأصوات والصور ومقاطع الفيديو

اسم جهاز الالتقاط	استخدامه	صورة الجهاز
..... (Mobile)	التقاط الصور ومقاطع الفيديو والصوت	
..... (Digital Camera)	التقاط الصور ومقاطع الفيديو	
..... (Scanner)	ادخال الصور والرسومات والوثائق	
..... (Microphone)	لتسجيل المقاطع الصوتية	

تتيح نقل البيانات بين أجهزة الإدخال والإخراج وجهاز الحاسب

منافذ التوصيل		
اسم منافذ التوصيل	استخدامه	صورة الجهاز
	ادخال وإخراج الصوت من وإلى جهاز الحاسب	
	توصيل الأجهزة بالحاسب	

ملاحظة

في الوقت الحاضر يتم استبدال الاسلاك في شبكات الاتصال السلكية بتقنية الاتصال اللاسلكي مثل البلوتوث والاتصال قريب المدى Wi-Fi

ملاحظاتي

.....

.....

.....

إلهام باجبير

موقع منهجي
mnhaji.com



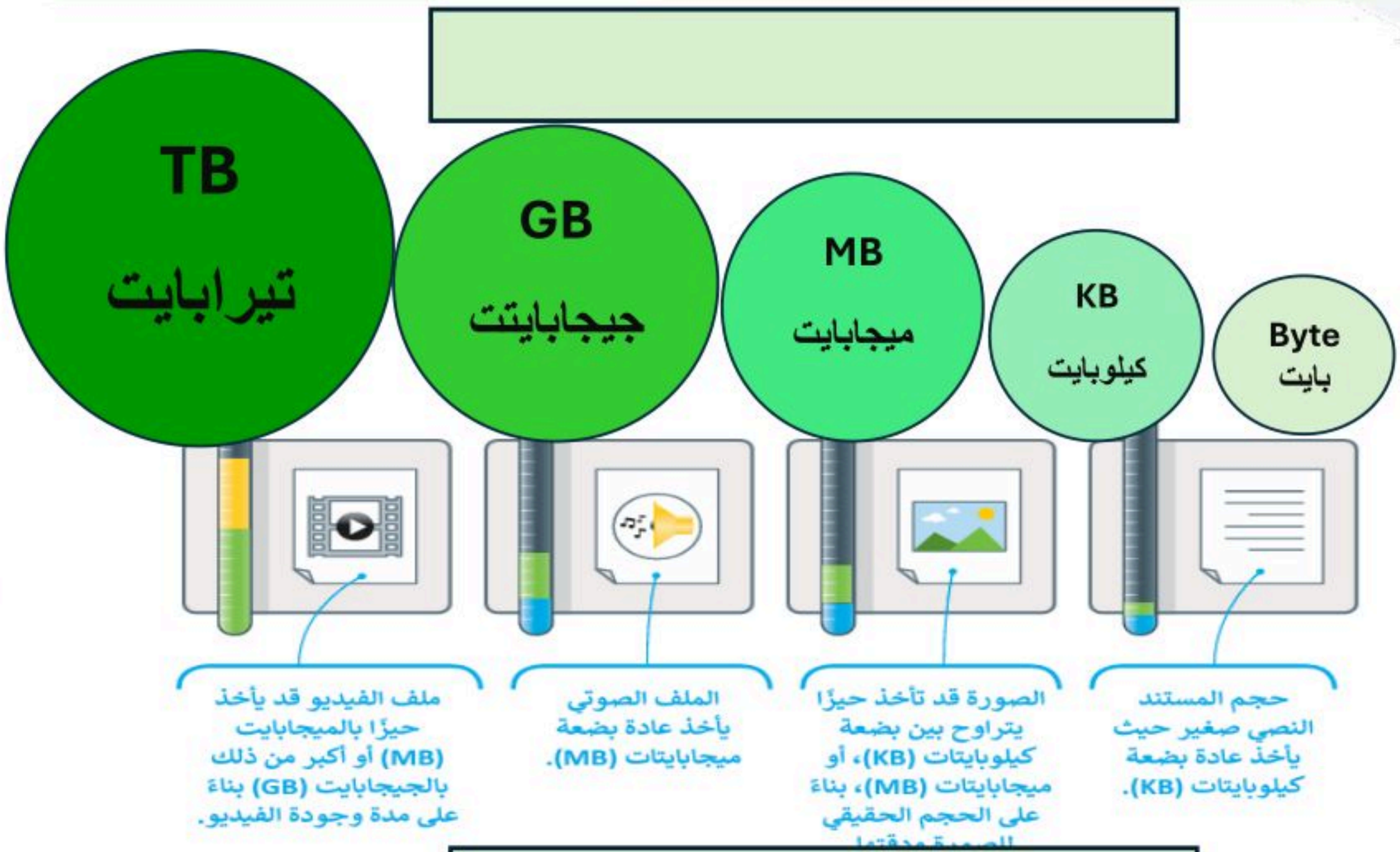
نقل البيانات من أجهزة الالتقاط

نقل البيانات من جهاز الماسح الضوئي

نقل البيانات من جهاز الكاميرا

ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com



امتداد أنواع الملفات

نوع الملف	الامتداد
ملف نصي (نص فقط)	
ملف نصي (مع أو بدون صورة)	
ملف العرض التقديمي	
ملف البيانات (الأرقام والنصوص)	
ملف جدول البيانات	
ملف صورة (رسم أو صورة)	
ملف صورة (رسم متجه)	
ملف صوتي	
ملف فيديو	
الكتاب الإلكتروني	
ملف مضغوط	

إلهام باجبير
معلمة الحاسوب الآلي
مدونتي

موقع منهجي
mnhaji.com



البدء مع برنامج اوداسيتي
الدخول عن طريق الرابط
تحرير المقاطع الصوتية

أدوات شائعة الاستخدام في برنامج أوداسيتي	
شغّل (Play)	
إيقاف مؤقت (Pause)	
توقف (Stop)	
سجّل (Record)	
تراجع (Undo)	
كرر (Redo)	
مقياس التشغيل (Playback meter)	



ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com



تشغيل جزء من المقطع الصوتي

تعديل خصائص الصوت

دمج المقاطع الصوتية

حفظ المشروع وتصديره

ملاحظاتي

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

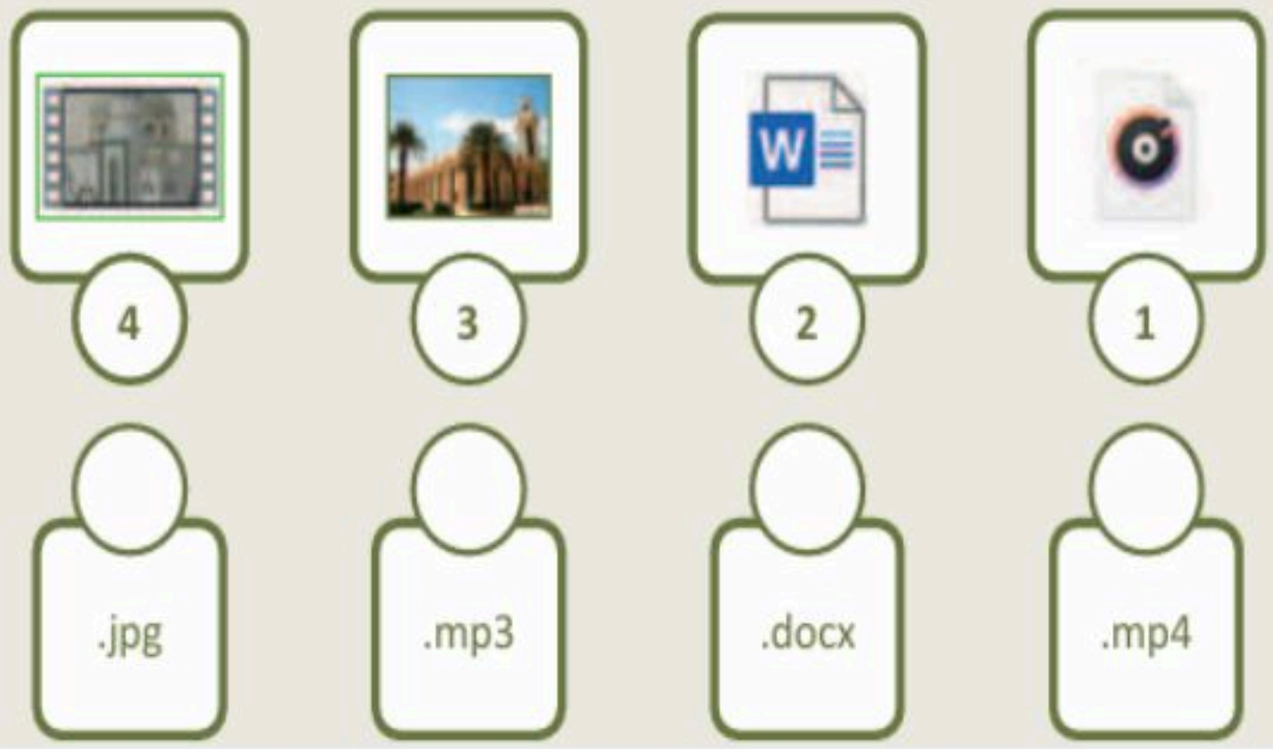
العمل بواسطة أجهزة الالتقاط

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يمكن استخدام الماسح الضوئي لطباعة المستندات.		
2. لتوصيل الأجهزة بالحاسب يمكنك استخدام وصلة USB.		
3. الكيلو بايت أصغر من التيرابايت.		
4. يشغل ملف الفيديو عادةً مساحة أقل من المساحة التي يشغلها ملف الصورة على القرص الصلب.		
5. يمكن معرفة نوع الملف من خلال امتداده.		

تدريب 2

صور امتداد أنواع الملفات

طابق الرموز التالية مع الامتداد المناسب لكل منها وذلك بكتابة الرقم الصحيح في خانة الامتداد المناسب.



ملاحظاتي

.....

.....

.....

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: **تدريبات**

التاريخ / / ١٤

العمل بواسطة أجهزة الالتقاط

أجهزة الالتقاط تُستخدم لالتقاط الأصوات والصور والفيديوهات. تعرفت في هذا الدرس على بعض هذه الأجهزة. هل تتذكر كيف يمكنك استخدام كل واحد منها؟

صِل الجمل أدناه مع أجهزة الالتقاط الصحيحة:

1. يستخدم لتسجيل المقاطع الصوتية.	●	●	
2. يستخدمه معظم الأشخاص لالتقاط صور ومقاطع فيديو عالية الجودة.	●	●	
3. يحتوي على شاشة أوسع من الهاتف الذكي ويمكن استخدامه أيضًا لالتقاط الصور ومقاطع الفيديو.	●	●	
4. يمكنك استخدامه لمسح وتحرير الصور والرسومات.	●	●	

- ابحث عن الامتداد الذي لا يتطابق مع نوع الملف وضع دائرة حوله:

ملف نصي (مع أو بدون صور)	.doc, .docx, .xlsx
ملف صوتي	.wmv, .wma, .mp3
ملف فيديو	.mpg, .mp4, .mkv, .txt
ملف مضغوط	.zip, .rar, .gz, .svg
ملف صورة (صورة أو رسم)	.jpg, .jpeg, .png, .ppt



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: **البحث عن الوسائط المتعددة وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو**

التاريخ / / ١٤



البحث عن الصور في الشبكة العنكبوتية

البحث عن الفيديو في الشبكة العنكبوتية

إنشاء وتحرير مقاطع الفيديو

حفظ ومشاركة مقاطع الفيديو



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: مشروع الوحدة

التاريخ / / ١٤



المطلوب بالمشروع

فتح المتصفح

- الدخول على محرك البحث
- نبحث عن صور الابتسامة
- تصميم فيديو عن الابتسامة
- إدراج اسمك بالمقطع
- وإرسالها على الخاص للمعلمة

قبل تاريخ : / / ١٤هـ

ملاحظاتي

.....

.....

.....

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

مهارات التفكير العليا للوحدة الثالثة

حللي سبب اختلاف احجام الملفات بين الصور والفيديو والصوت

استنتجي أهمية منافذ التوصيل في نقل البيانات بين الاجهزة

مهارات التفكير الابداعي للوحدة الثالثة

اقترحي فكرة فيديو تعليمي قصير يمكن الطالبات للطالبات إنتاجه باستخدام أدوات الالتقاط

تخيلي وارسمي جهازا جديدا يلقط الصوت يكون اكثر دقه وأسهل ويمكن للأطفال استخدامه



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: **كيفية تصميم برنامج**

التاريخ / / ١٤

هو مجموعة من التعليمات المكتوبة بإحدى لغات البرمجة ينفذها الحاسب لتحقيق هدف معين

هي لغه كأي لغة عادية إلا أن فيها قائمة لكلمات محدودة وقواعد دقيقة تساعد في كتابة البرنامج من خلالها.

هوخطط بياني يستخدم لتمثيل الخوارزمية ويعرض

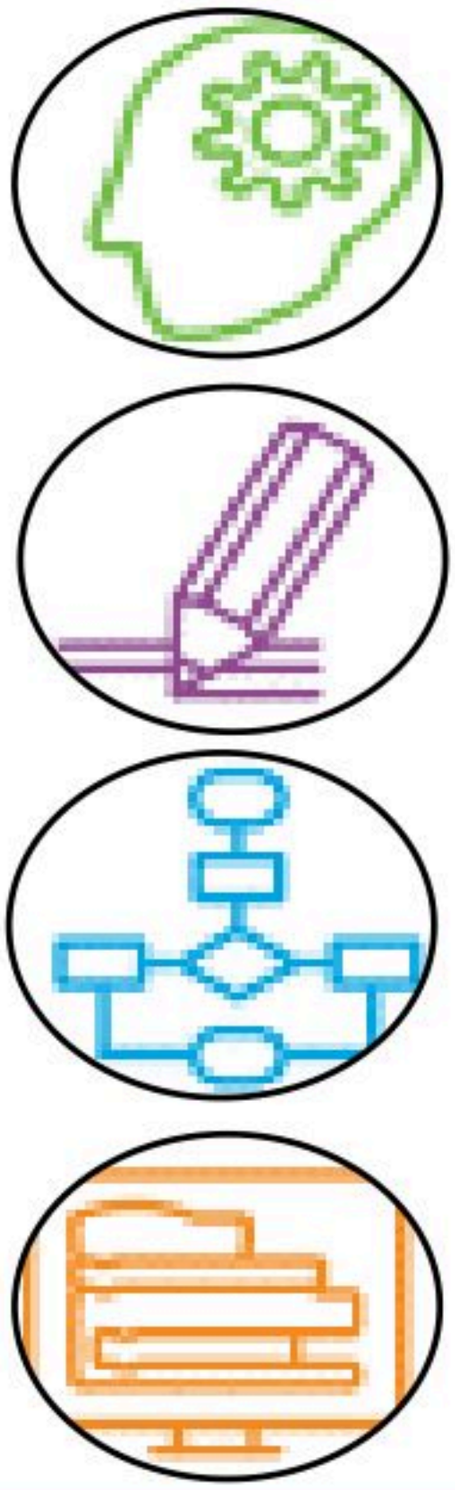
الشكل					
الاستخدام	بداية ونهاية	مدخلات ومخرجات	اتخاذ قرار نعم أو لا	عمليات رياضية	ربط الأشكال



ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

المخطط الانسيابي



صل كل وصف لأشكال المخطط الانسيابي بالشكل المناسب:

تمييز نهاية العمليات	
اتخاذ قرار	
إدخال بيانات	
تنفيذ الحسابات	

إلهام باجبير
معلمة الحاسوب الآلي
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: الكائنات في سكراتش

التاريخ / / ١٤

قد يكون نصا أو صورة أو رسمه يمكن برمجته لأداء إجراءات معينة في مشروع باستخدام اللبنات

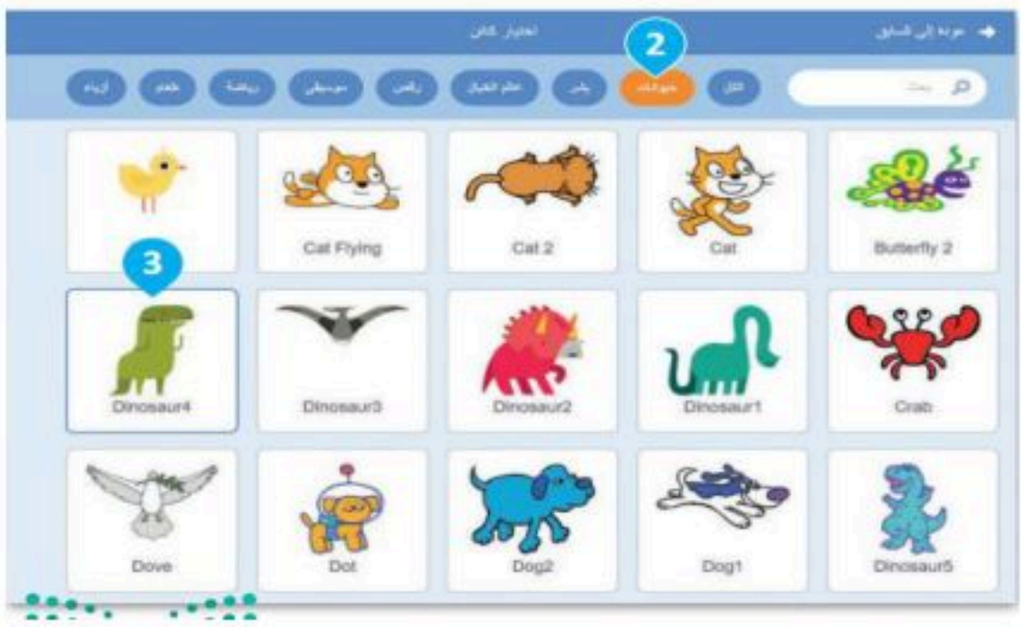


حذف كائن (القط)

إدراج كائن من اختيارك

استعراض مظاهر الكائن

إدراج خلفية





ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: **تدريبات**

التاريخ / / ١٤



حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:

تدريب 1

صواب أو خطأ

	صحيحة	خطأ
1. الكائن هو نص أو صورة أو رسمة في برنامج سكراتش.		
2. لحذف كائن يمكنك فقط الضغط عليه بزر الفأرة الأيمن وتحديد خيار الحذف.		
3. للإيحاء بأن الكائن يتحرك يمكنك تغيير مظهره.		
4. لا يمكنك إنشاء كائن في برنامج سكراتش بل يمكنك فقط اختيار كائن من مكتبة البرنامج.		
5. عند تكرار كائن في برنامج سكراتش لا يكون لديه مقطع برمجي.		



ملاحظاتي

.....

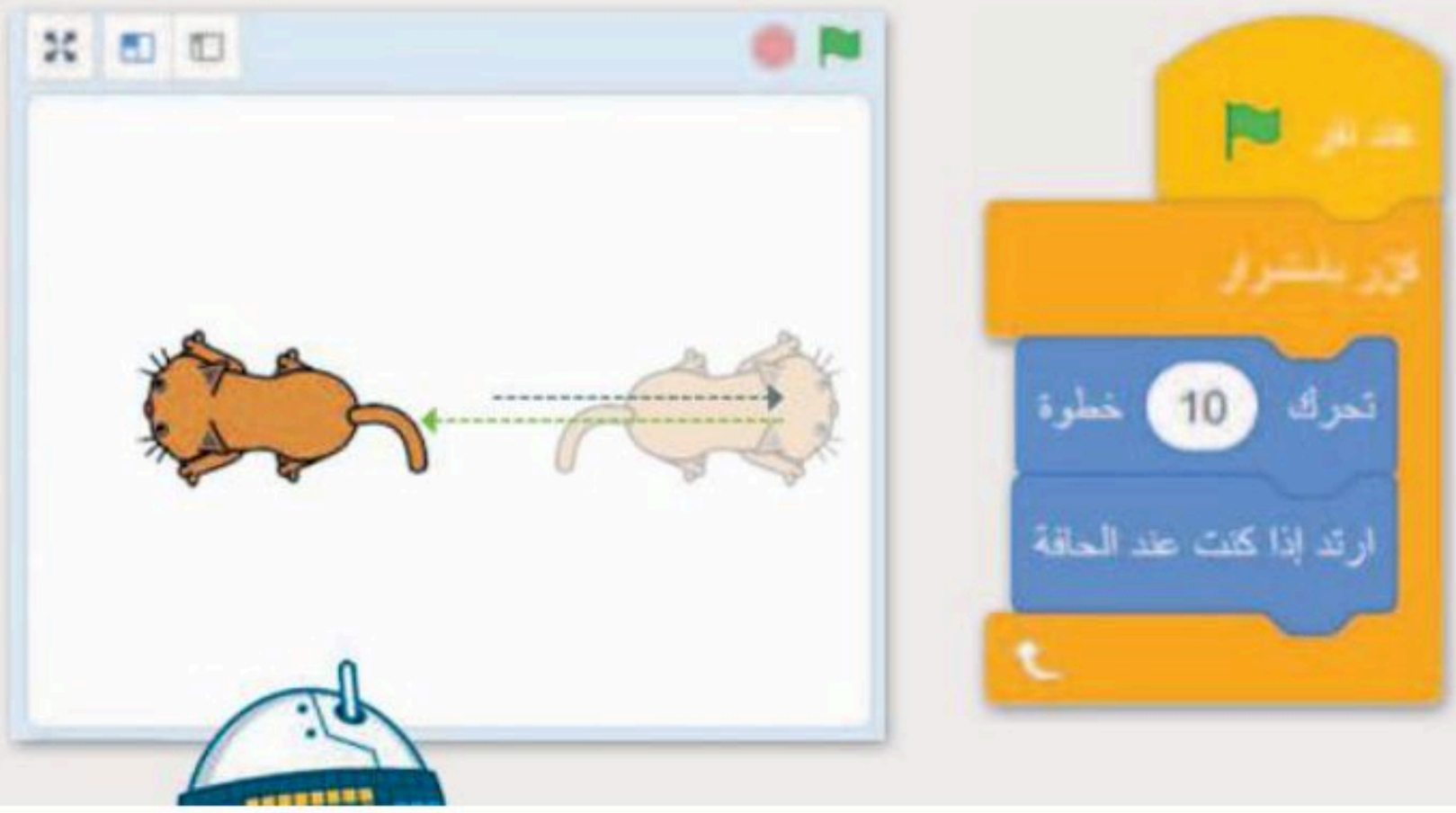
.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com



أضف لبنة **ارتد إذا كنت عند الحافة** إلى المقطع البرمجي السابق، ثم شغِّله وشاهد الفرق.



ملاحظاتي

.....

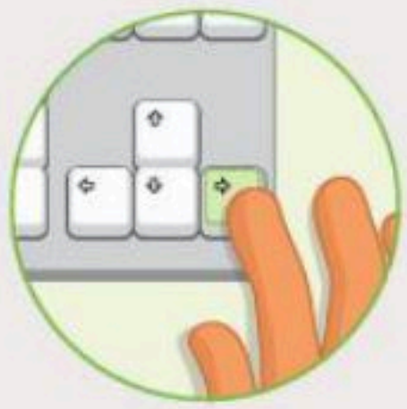
.....

.....

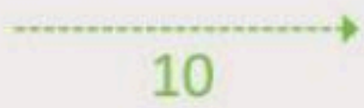
إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com











ملاحظاتي

.....

.....

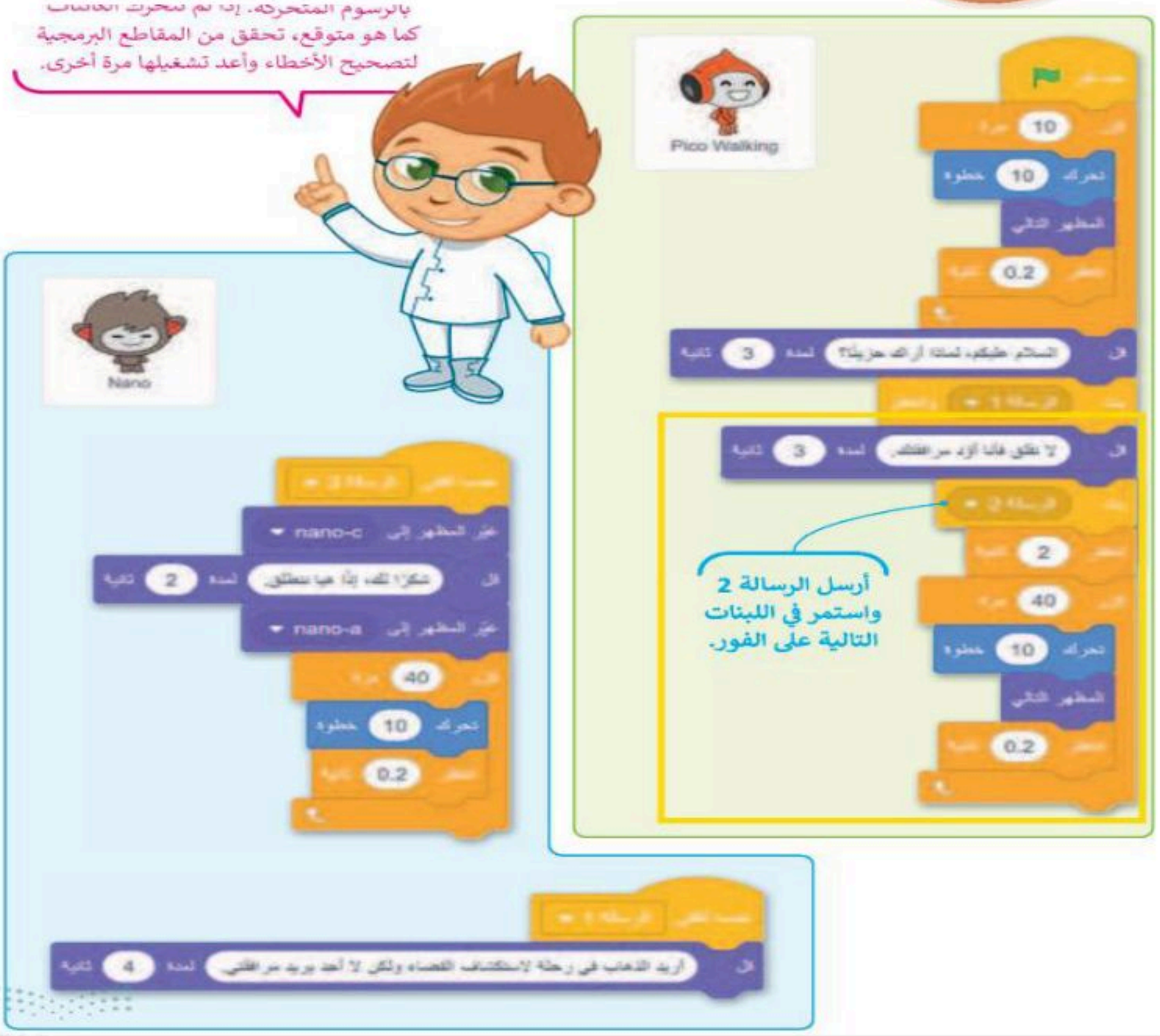
.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: **رسائل البث**

التاريخ / / ١٤







ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

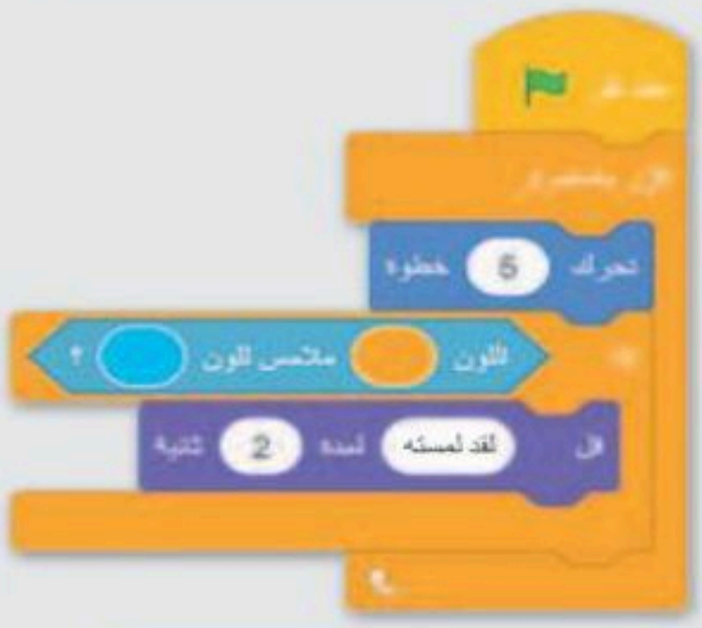
الدرس: الاستشعار

التاريخ / / ١٤



هنا جميع المقاطع البرمجية.





لبنة اللون ( ) ملامس للون ( ) ؟
(color ( ) is touching ( ) ?)



ملامس ( )؟
(touching ( ) ?)





لبنة ملامس للون ( ) ؟
(touching color ( ) ?)

ملاحظاتي

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: مشروع الوحدة

التاريخ / / ١٤



فتح موقع سكراتش اون لاين

الدخول عن طريق الرابط أو مسح الباركود https://scrath.mit.edu تنفيذ مايلي:

اختيار خلفية تناسبك – اختيار كائن أعجبك

برمجة الكائن لتحديد درجة الحرارة إن كان الجو بارد أو حار

تصوير الشاشة فيديو أو مشاركة المعلمة عملك

وإرسالها على الخاص للمعلمة تسليم المعلمة العمل قبل تاريخ : / / ١٤هـ



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

مهارات التفكير العليا للوحدة الرابعه

فسري أهمية المخطط الانسيابي قبل البدء في كتابه البرنامج

حللي دور الرسائل في سكراتش في تنظيم التفاعل بين الكائنات

مهارات التفكير الابداعي للوحدة الرابعه

ابتكري لعبه جديدة في سكراتش تعتمد على الاستشعار وتغيير المظهر

تخيلي كائنا مبتكرا وقومي برسمه يؤدي حركة أو تفاعل غير موجود في مكتبه سكراتش

موقع منهجي
mnhaji.com

أشير إلى أن هذا المذكرة لاتغني عن المصدر

الأساسي

الذي وفرته وزارة التعليم

وهو الكتاب الإلكتروني

إعداد وتصميم المذكرة

المعلمة إلهام باجبير

ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

مذكرة المهارات الرقمية

الصف الخامس الابتدائي



الجزء الأول من المقرر

نموذج الإجابة

اسم مبرمجة المستقبل

إعداد المعلمة

إلهام باجبير

موقع منهجي

mnhaji.com

محتويات المنهج

تعلم الأساسيات	أجهزة الحاسب أجزاء الحاسب الملفات والمجلدات	
التعامل مع المستندات	الصور والرسومات التنسيق المتقدم إدراج الرسومات التوضيحية التدقيق والطباعة	
الوسائط المتعددة	استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت البحث عن الوسائط المتعددة وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو	
البرمجة والتفاعل في سكراتش	كيفية تصميم البرنامج الكائنات في سكراتش المعاملات الشرطية الحركة في سكراتش رسائل البث الاستشعار	

ملاحظاتي

توزيع درجات مواد التقويم التكويني

توزيع درجات المهام الإدائية والمشاركة والتفاعل

درجات مقرر الفترة الأولى ٤٠

المشاركة أثناء الحصة	التطبيق بالعمل المدرسي	حل واجبات المذكرة	حل واجبات المنصة	المجموع
١٠	١٠	١٠	١٠	٤٠

توزيع درجات تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الأولى)

اختبار الوحدة الأولى	اختبار الوحدة الثانية	مجموع الاختبارات	تطبيقات العملية للوحدة الأولى	تطبيقات العملية للوحدة الثانية	مجموع التطبيقات	درجات الفترة الأولى
10	10	20	20	20	40	60

توزيع درجات تقويمات وتحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الثانية)

اختبار الوحدة. الثالثة	اختبار الوحدة الرابعة	مجموع الاختبارات	تطبيقات العملية للوحدة الثالثة	تطبيقات العملية للوحدة الرابعة	مجموع التطبيقات	درجات الفترة الأولى
١٠	١٠	٢٠	٢٠	٢٠	٤٠	٦٠

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

شراكتنا مع الاسرة هي أساس نجاح الطالبة ، ختم كل مشروع هو ثمرة هذا التعاون .
نأمل متابعة هذه الخانة بعد كل وحدة ، دعما لالتزام ابنتكم وتميزها .

توثيق مشروع الوحدة	مشروع الوحدة الأولى الامن السيبراني	مشروع الوحدة الثانية قواعد البيانات	مشروع الوحدة الثالثة التجارة الإلكترونية	مشروع الوحدة الرابعه البرمجة المتقدمة في بايثون
ختم تسليم المشروع				

الدرس: الحاسب

التاريخ/ / ١٤

ما الحاسب

هو أحد أنواع الأجهزة الإلكترونية الذي يمكن اتباع تعليمات لإتخاذ القرارات والقيان بالكثير من الأمور المفيدة

أنواع أجهزة الحاسب



الحاسب المكتبي



الحاسب المحمول



الحاسب اللوحي



مشغلات ألعاب الفيديو



الهواتف الذكية

أدوات الحاسب التفاعلية



لوحة اللمس



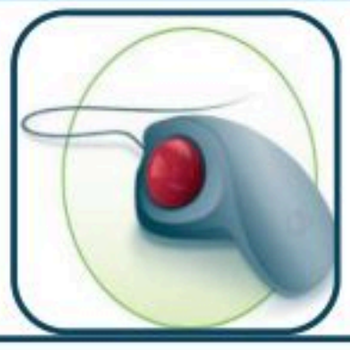
لوح الرسم أو المحول الرقمي



شاشة اللمس



لوحة الألعاب



كرة التتبع



قفازات الواقع الافتراضي



نظارات الواقع الافتراضي



نينتندو وي

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

أنواع أجهزة الحاسب

ضع الرقم الصحيح بمقابل كل جملة.


1


2

يمكنك حمله في أي مكان تقريبًا.	1
له أجزاء متصلة ببعضها البعض.	2
يمكن أن يتراوح عمل بطاريته ما بين 2 إلى 8 ساعة.	1
أحد أنواع هذا الجهاز هو النوت بوك.	1
هذا الجهاز يحتوي على لوحة اللمس.	1
لا يتكون من جهاز واحد.	2

أدوات الحاسب التفاعلية

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. كرة التتبع تبدو مثل الفأرة المقلوبة.	✓	
2. نظارات الواقع الافتراضي تُستخدم قلمًا للتفاعل معها.		✓
3. قفازات الواقع الافتراضي هي نوع من أجهزة التحكم في الألعاب.		✓
4. عجلة القيادة تُعدّ شكلًا خاصًا من لوحة الألعاب.	✓	
5. جهاز نينتندو وي (Nintendo Wii) يبدو كأنه قفاز بسيط.		✓
6. لا يمكن العثور على لوحات اللمس في أجهزة الحاسب المحمولة.		✓
7. عصا التحكم تُعتبر وحدة تحكم شائعة في الألعاب.	✓	
8. قفازات الواقع الافتراضي تُسهّل التحكم في الحركة الدقيقة.	✓	
9. نظارات الواقع الافتراضي تحظى بشعبية كبيرة بين المصممين والرسامين.		✓
10. تسمى لوحة الألعاب أيضًا جوي باد.	✓	



موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

أدوات الحاسب التفاعلية

اختر الإجابة الصحيحة.

1.لوحة اللمس 	يمكنها أن تحل محل الفأرة.	✓
	توجد على الهواتف الذكية.	○
	هناك واحدة على العديد من مشغلات الوسائط.	○
2. لوح الرسم أو المحول الرقمي (Graphic tablet) 	لا يمكنك الرسم بأصابعك.	○
	يستخدمه العديد من المصممين والرسامين.	✓
	نوع من أجهزة التحكم في الألعاب.	○
3. نينتندو وي (Nintendo Wii) للتحكم عن بعد 	يُستخدم لكتابة نص.	○
	يمكن استخدامه كجهاز إشارة محمول باليد.	✓
	يكثر استخدامه من قبل المصممين والرسامين.	○
4. قفاز الواقع الافتراضي 	يوفر استجابة سريعة.	✓
	يجعل عملك أكثر صعوبة.	○
	تُسمى أيضًا لوحة التحكم.	○

تدريب 5

أنواع أجهزة الحاسب

تلميح: لتوجيه الطلبة إلى الإجابة الصحيحة للرقم 4، ذكّرهم بالبحث في كتاب الطالب عن مزايا الحاسب المكتبي مقارنة بأنواع أجهزة الحاسب الأخرى.

صل صور أجهزة الحاسب بـ

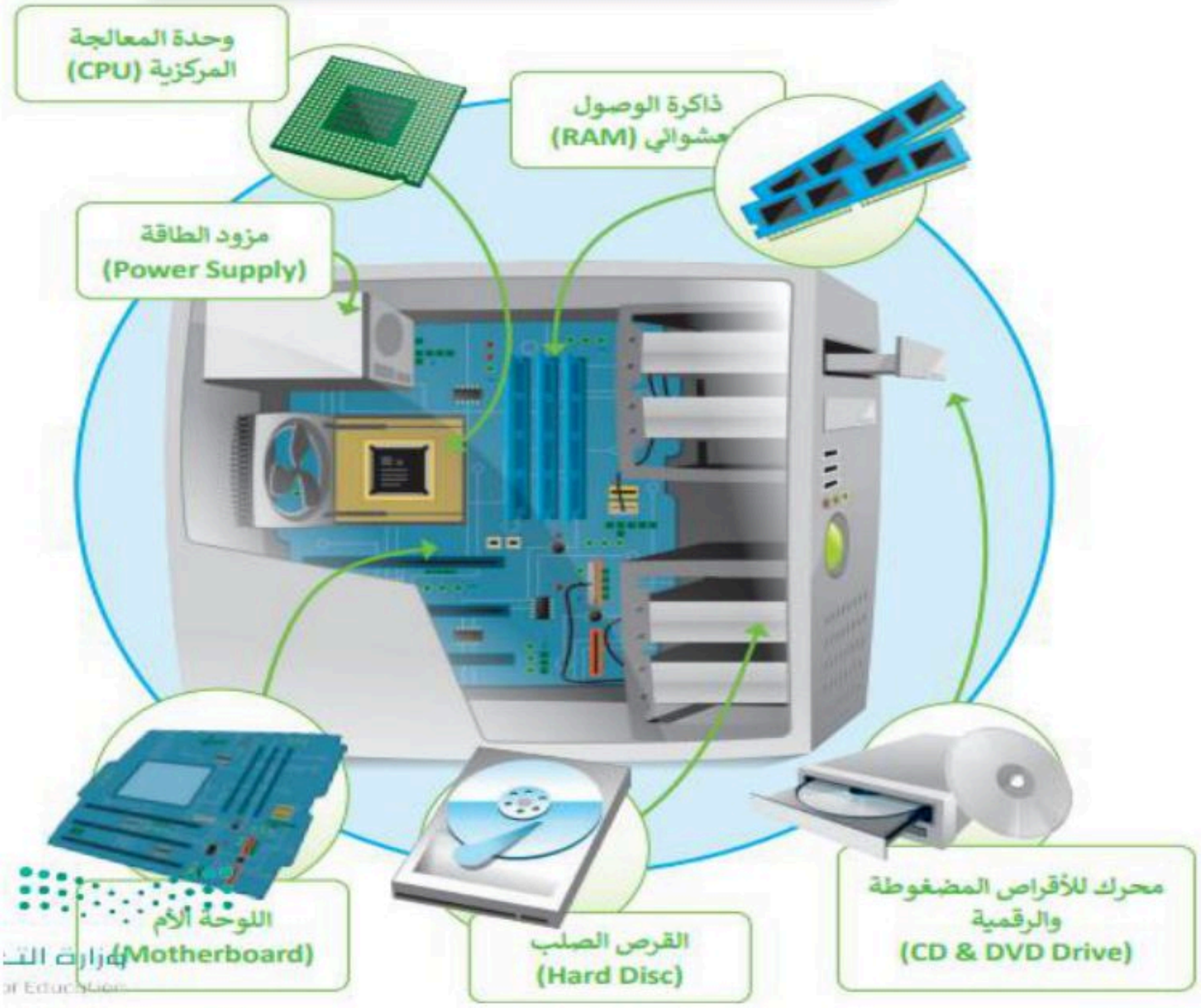
1. له تقريبًا نفس قوة جهاز الحاسب المكتبي.	
2. تُستخدم بشكل أساسي للعب في ألعاب الفيديو.	
3. يقارب حجم كتاب.	
4. يمكن تحديثها بسهولة.	
5. يُمكنك استخدامه للاتصال بالآخرين وتصفح الإنترنت.	

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: أجزاء الحاسب

التاريخ/ / ١٤

أجزاء الحاسب الرئيسية



أجهزة التخزين الخارجية



وحدة الذاكرة الفلاشية



الأقراص المضغوطة



القرص الصلب الخارجي



مشغلات ألعاب الفيديو

ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: أجزاء الحاسب

التاريخ/ / ١٤

أجهزة الإدخال

هي الأجهزة التي تساعد المستخدم على إدخال البيانات
مثل النصوص والصور أو التحكم في الحاسب



الميكروفون



لوحة المفاتيح



الفأرة



الماسح الضوئي



كاميرا الفيديو



كاميرا ويب



الكاميرا الرقمية

أجهزة الإدخال

أجهزة الإخراج

جميع الأجهزة المتصلة بجهاز الحاسب والتي تعرض نتائج معالجة البيانات

ومن أنواع المخرجات : النصوص والرسومات والتسجيلات الصوتية ومقاطع الفيديو



مكبرات الصوت



الشاشة



سماعات الرأس

أجهزة الإخراج

الطابعات



طابعة الليزر



الطابعة النفاثة للحبر

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

أجزاء الحاسب

ضع دائرة حول المكونات الموجودة في وحدة النظام.



أجهزة تخزين البيانات

صِل صور أجهزة التخزين مع أسمائها.



1. بطاقة الذاكرة



2. القرص الصلب



3. القرص الصلب الخارجي



4. الأقراص المضغوطة وأقراص الفيديو الرقمية



5. وحدة الذاكرة الفلاشية

ملاحظاتي

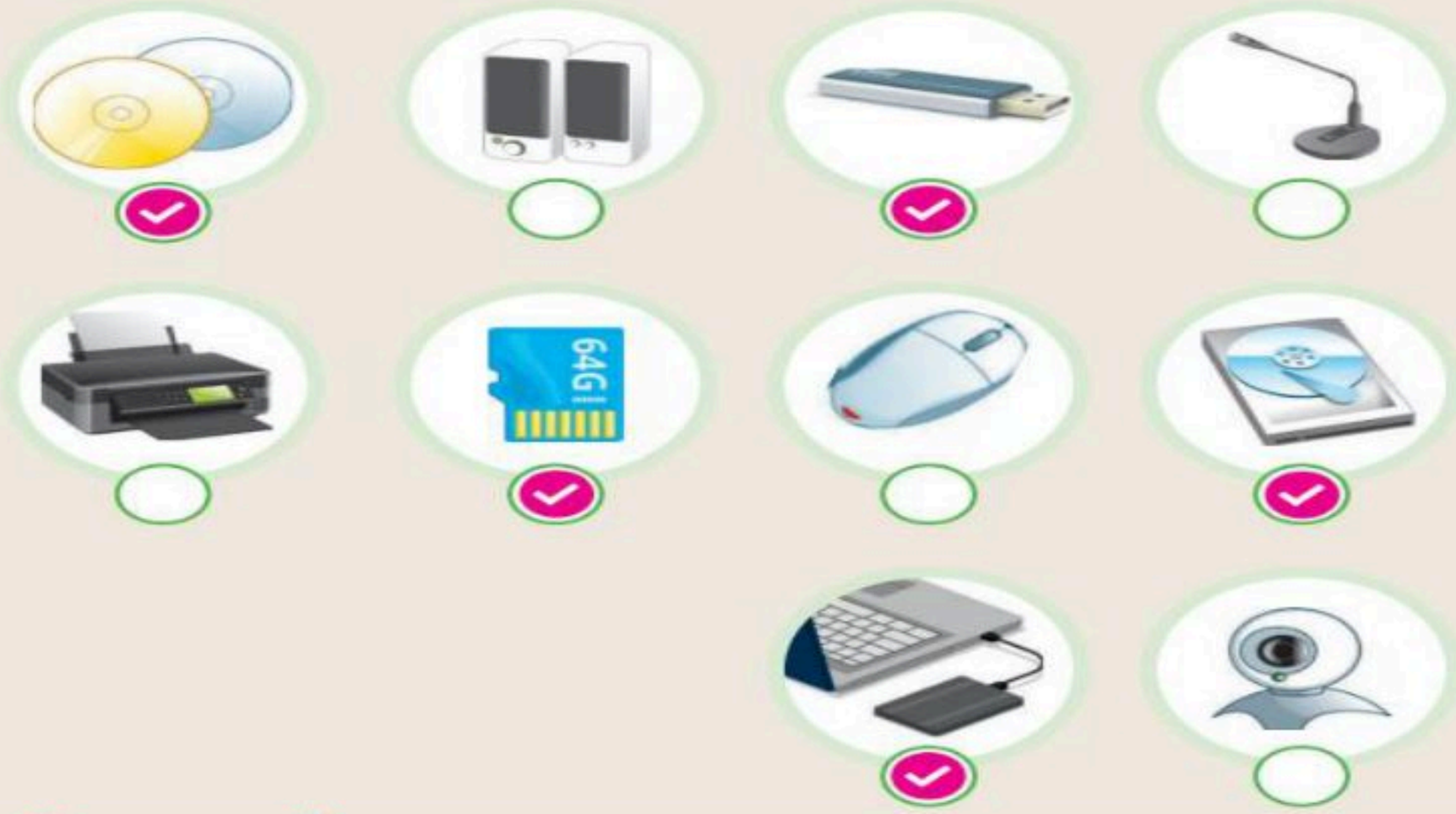
إلهام باجبير
معلمة الحاسوب الآلي
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

أجهزة تخزين البيانات

ضع علامة ✓ أسفل أجهزة التخزين.



أنواع الطابعات

ضع الرقم الصحيح مقابل كل جملة.





اقتصرت طباعتها للمستندات على استخدام اللونين الأبيض والأسود في الماضي.	2
تطبع العديد من النسخ في وقت واحد.	2
قليلة التكلفة نسبيًا.	1
أقدم نوع من الطابعات.	1
تعتمد على نفث الحبر على الورق للطباعة.	1
تستخدم أشعة الليزر للطباعة.	2
تتميز بالسرعة والجودة العالية في الطباعة.	2
تستخدم أربعة أحبار، كل منها بلون مختلف.	1

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤

الأجزاء الرئيسة للحاسب

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. المهمة الرئيسة لوحدة المعالجة المركزية تتمثل في جعل كل الأجزاء متصلة وتعمل معًا بنجاح.		✓
2. يوجد مزود الطاقة في وحدة النظام.	✓	
3. ذاكرة الوصول العشوائي هي جهاز التخزين الرئيس في الحاسب.		✓
4. القرص الصلب متصل باللوحة الأم.	✓	
5. كلما زادت سرعة وحدة المعالجة المركزية، زادت البيانات التي يمكنها معالجتها في فترة زمنية قصيرة.	✓	
6. محرك الأقراص المضغوطة والرقمية هو جهاز يسمح للحاسب بقراءة القرص والتفاعل معه.	✓	
7. تُستخدم ذاكرة الوصول العشوائي (RAM) لتخزين البيانات التي تحتاجها وحدة المعالجة المركزية (CPU) لفترة زمنية قصيرة جدًا.	✓	
8. تُستخدم وحدة المعالجة المركزية لتخزين المعلومات واسترجاعها.		✓
9. يتيح محرك الأقراص الضوئية للحاسب قراءة القرص والتفاعل معه.	✓	
10. عندما تُنشئ ملفًا بنفسك يتم تخزينه داخل محرك القرص الصلب.	✓	
11. يمكن استخدام ذاكرة الوصول العشوائي (RAM) لتخزين البرامج.		✓



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: الملفات والمجلدات

التاريخ/ / ١٤

حجم الملف

هي المساحة التي تشغل الملف جزءا من مساحة التخزين على الحاسب



إنشاء اختصار

إنشاء مجلد مضغوط

إعادة تسمية المجلد المضغوط

فك الضغط

عرض قائمة الملفات

سلة المحذوفات

ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: تدريبات

التاريخ/ / ١٤



ما الذي يشغل حيّزًا أكبر؟

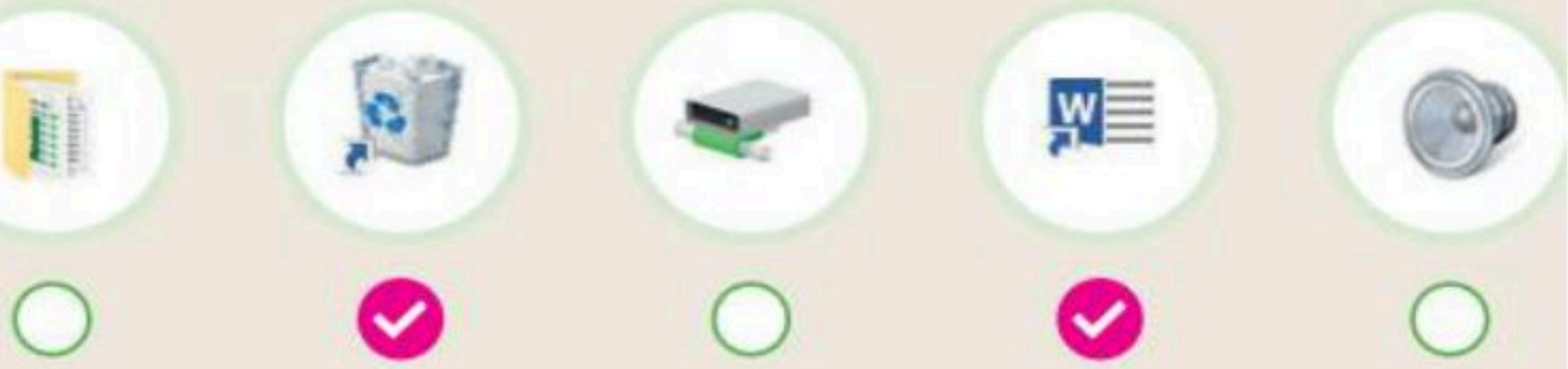








ضع علامة ✓ أسفل الاختصارات من بين المجموعة التالية:





وزارة التـ

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: الملفات والمجلدات

التاريخ/ / ١٤



المطلوب بالمشروع

فتح جهاز الحاسب وتنفيذ مايلي

١. إنشاء مجلد مضغوط
٢. إعادة تسمية المجلد باسمك
٣. عرض محتويات المجلد
٤. التقاط صورتين إحدهما للمجلد المضغوط والأخرى لمحتويات المجلد مع ظهور اسم المبرمجة
٥. ارسال الصور على الخاص للمعلمة

تسليم المعلمة صورة الشاشة

قبل تاريخ : / / ١٤هـ



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

مهارات التفكير العليا للوحدة الأولى

حللي سبب اختلاف أجهزة الحاسب

لماذا يحتاج المستخدمون إلى أجهزة مختلفة مثل المكتبي والمحمول

استنتجي علاقة سرعة المعالج بالاداء

كيف تؤثر سرعة وحدة المعالجة المركزية على قدرة الجهاز في تنفيذ المهام

مهارات التفكير الابداعي للوحدة الأولى

أقترحي جهازا تفاعليا جديدا يساعد الطالبات في التعليم ويجمع بين مميزات لوحة اللمس والواقع الفتراضي

تخيلي شكلا مبتكرا لوحدة إدخال يمكن استخدامها بدل الفأرة ولوحة المفاتيح

موقع منهجي
mnhaji.com



إدراج صورة من الإنترنت

إدراج صورة من جهاز الحاسب

تعديل وتنسيق الصور

إدراج شكل

ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

كتابة نص

حذف النص المحدد

كتابة الحروق الكبيرة في اللفة الإنجليزية

تنسيق الفقرة

ضبط المسافة البادئة

ضبط تباعد الأسطر

إظهار وإخفاء الأحرف الغير قابلة للطباعة



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

صل كل رمز بالوظيفة الصحيحة:	
←	مسافة
↵	تبويب
¶	فاصل الأسطر
•	نهاية الفقرة

أفضل طريقة لإضافة مسافة بين الأسطر في فقرة هي...	
	الضغط على مفتاح Enter مرتين في نهاية كل سطر.
	الضغط على مفتاحي Shift + Enter مرة في نهاية كل سطر.
	الضغط على مفتاح Space bar عدة مرات في نهاية كل سطر.

ملاحظاتي

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com



إدراج الرسوم التوضيحية

تنسيق الرسوم التوضيحية

أنواع الرسوم التوضيحية

قائمة (List)	تُستخدم لإظهار الخطوات أو العناصر المتسلسلة أو غير المتسلسلة. (مثال: النقاط الرئيسة في العرض التقديمي)
معالجة (Process)	يستخدم لعرض خطوات عملية أو جدولًا زمنيًا لسير عمل معين. (مثال: خطوات إنتاج المنتج)
دائري (Cycle)	يُستخدم لتمثيل تسلسل متواصل لعدة مراحل أو مهام أو أحداث في تتابع دائري. (مثال: دورة الماء في الطبيعة)
هيكلي (Hierarchy)	يُستخدم لإظهار معلومات متسلسلة بشكلٍ هرمي أو لإعداد تقرير عن هيكل تنظيمي. (مثال: شجرة عائلية)
علاقة (Relationship)	تُستخدم للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين. (مثال: عرض العلاقة ما بين التلوث و ارتفاع درجة حرارة الأرض)
مصفوفة (Matrix)	تُستخدم لإظهار العلاقة بين الجزء والكل. (مثال: عرض الأجزاء المختلفة للسيارة وعلاقتها بها)
هرمي (Pyramid)	يُستخدم لإظهار العلاقات النسبية أو المتداخلة أو الهرمية. (مثال: هرم غذائي)



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

تدريب 1

أنواع الرسوم التوضيحية SmartArt



صل بين استخدام SmartArt وشكله الصحيح.

قائمة	يستعمل لإنشاء مخطط منظم/هيكل تنظيمي.
معالجة	يظهر كيفية ترابط الأجزاء بالكل.
دائري	يعرض خطوات عملية أو جدول زمني.
هيكلي	يعرض خطوات غير متسلسلة.
علاقة	يعرض عملية مستمرة.
مصفوفة	يعرض علاقات متناسقة مع الترتيب من الأعلى أو الأسفل.
هرمي	للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين.

وزارة التعليم
Ministry of Education



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com



التدقيق والتحقق من الأخطاء

البحث عن المفردات

الطباعة

ملاحظاتي



موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: مشروع الوحدة

التاريخ / / ١٤



المطلوب بالمشروع

فتح برنامج مايكروسوفت وورد Microsoft Word

قومي بكتابة النص التالي مع مراعاة التالي:

١. ادرجي شكل وكوني علم وطني
٢. ادرجي صورة عن الوطن من إختيارك
٣. ادرجي رسم SmartArt
٤. وإرسالها على الخاص للمعلمة

تسليم المعلمة صورة الشاشة قبل تاريخ : / / ١٤هـ



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

مهارات التفكير العليا للوحدة الثانية

فسري أهمية تنسيق الفقرة في تحسين قراءة المستندات المدرسية

قارني بين إدراج الصور وإدراج الرسومات التوضيحية من حيث الاستخدام والاستفادة

مهارات التفكير الابداعي للوحدة الثانية

ابتكري طريقة جديدة لعرض المعلومات باستخدام SMARTARTتجعل الدرس اكثر وضوحا

صممي فكرة لدمج النصوص مع الرسومات بحيث تساعد الطالبة على تذكر المعلومات بسهولة

ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

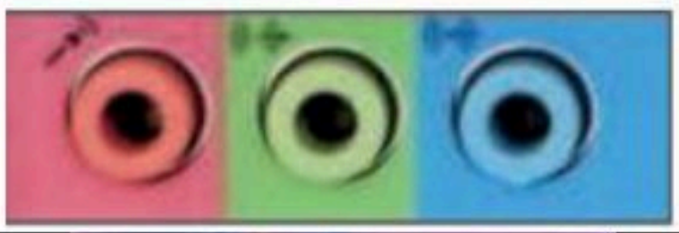
أجهزة الالتقاط

هي أجهزة تستخدم لالتقاط الأصوات والصور ومقاطع الفيديو

اسم جهاز الالتقاط	استخدامه	صورة الجهاز
الهاتف المحمول (Mobile)	التقاط الصور ومقاطع الفيديو والصوت	
الكاميرا الرقمية (Digital Camera)	التقاط الصور ومقاطع الفيديو	
الماسح الضوئي (Scanner)	ادخال الصور والرسومات والوثائق	
الميكروفون (Microphone)	لتسجيل المقاطع الصوتية	

منافذ التوصيل

تتيح نقل البيانات بين أجهزة الإدخال والإخراج وجهاز الحاسب

منافذ التوصيل		
اسم منافذ التوصيل	استخدامه	صورة الجهاز
منفذ توصيل الميكرفون ومكبر الصوت	ادخال وإخراج الصوت من وإلى جهاز الحاسب	
منفذ usb	توصيل الأجهزة بالحاسب	

ملاحظة

في الوقت الحاضر يتم استبدال الاسلاك في شبكات الاتصال السلكية بتقنية الاتصال اللاسلكي مثل البلوتوث والاتصال قريب المدى Wi-Fi



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com



نقل البيانات من أجهزة الالتقاط

نقل البيانات من جهاز الماسح الضوئي

نقل البيانات من جهاز الكاميرا

ملاحظاتي

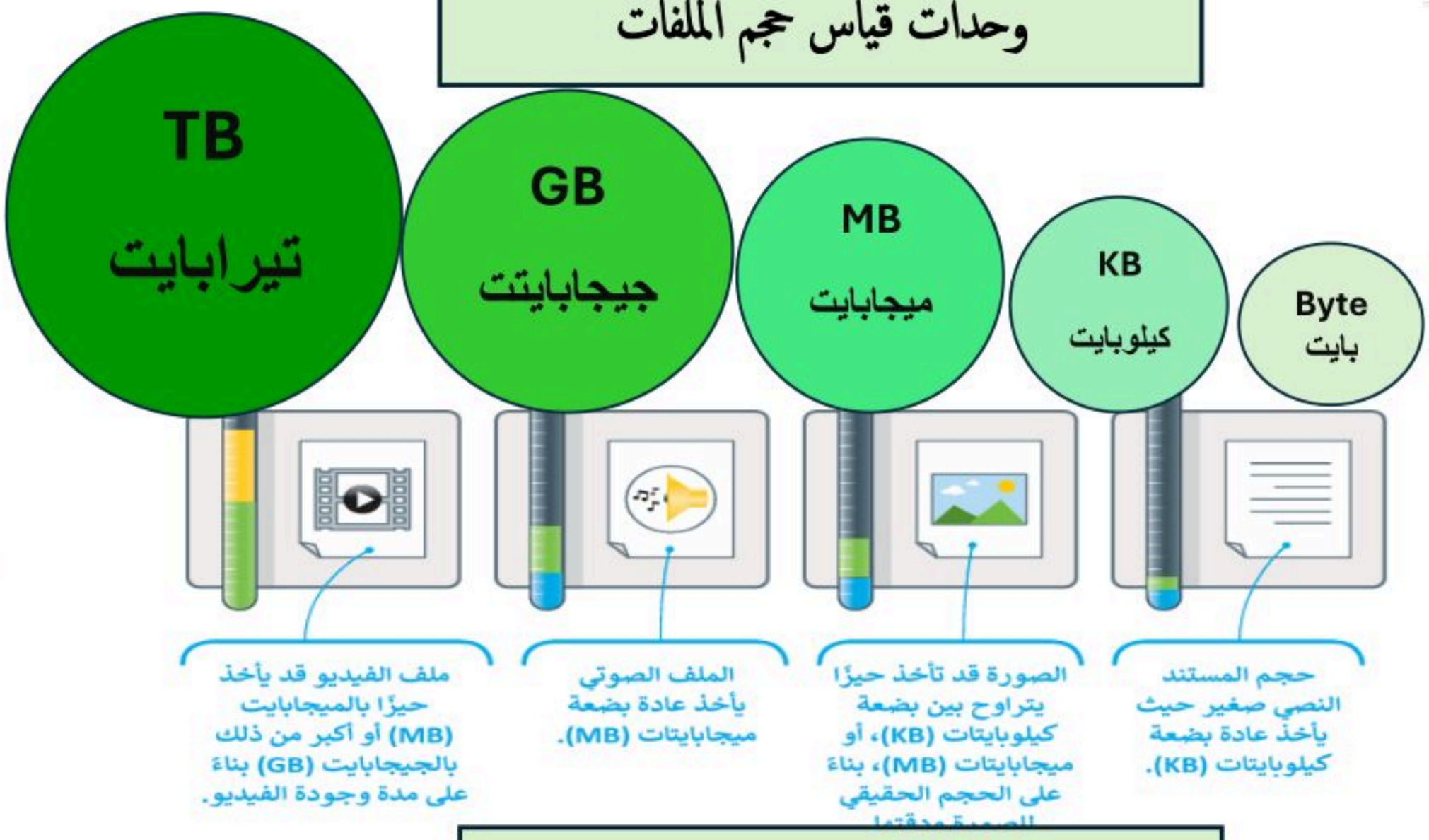
.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

وحدات قياس حجم الملفات



امتداد أنواع الملفات

نوع الملف	الامتداد
ملف نصي (نص فقط)	.txt
ملف نصي (مع أو بدون صورة)	.doc
ملف العرض التقديمي	.ppt
ملف البيانات (الأرقام والنصوص)	.ccv
ملف جدول البيانات	.xls
ملف صورة (رسم أو صورة)	.jpg
ملف صورة (رسم متجه)	.ai
ملف صوتي	.mp3
ملف فيديو	.mp4
الكتاب الإلكتروني	.pdf
ملف مضغوط	.zip

إلهام باجبير
معلمة الحاسوب الآلي
مذكراتي

موقع منهجي
mnhaji.com



البدء مع برنامج اوداسيتي
الدخول عن طريق الرابط
تحرير المقاطع الصوتية

أدوات شائعة الاستخدام في برنامج أوداسيتي	
شغّل (Play)	
إيقاف مؤقت (Pause)	
توقف (Stop)	
سجّل (Record)	
تراجع (Undo)	
كرر (Redo)	
مقياس التشغيل (Playback meter)	



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com



تشغيل جزء من المقطع الصوتي

تعديل خصائص الصوت

دمج المقاطع الصوتية

حفظ المشروع وتصديره



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: **تدريبات**

التاريخ / / ١٤

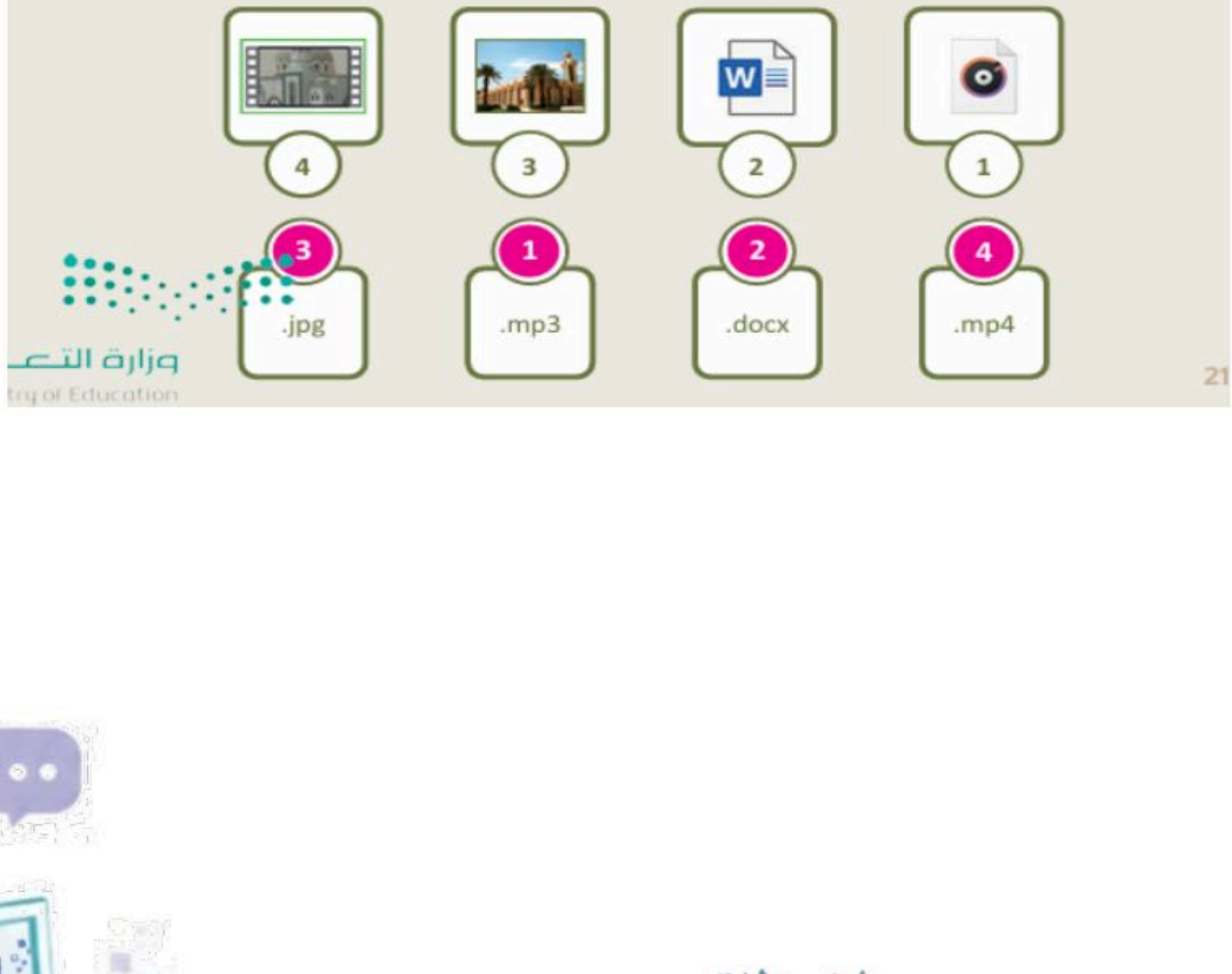
العمل بواسطة أجهزة الالتقاط

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يمكن استخدام الماسح الضوئي لطباعة المستندات.		✓
2. لتوصيل الأجهزة بالحاسب يمكنك استخدام وصلة USB.	✓	
3. الكيلو بايت أصغر من التيرابايت.		
4. يشغل ملف الفيديو عادةً مساحة أقل من المساحة التي يشغلها ملف الصورة على القرص الصلب.		✓
5. يمكن معرفة نوع الملف من خلال امتداده.	✓	

تدريب 2

صور امتداد أنواع الملفات

طابق الرموز التالية مع الامتداد المناسب لكل منها وذلك بكتابة الرقم الصحيح في خانة الامتداد المناسب.



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

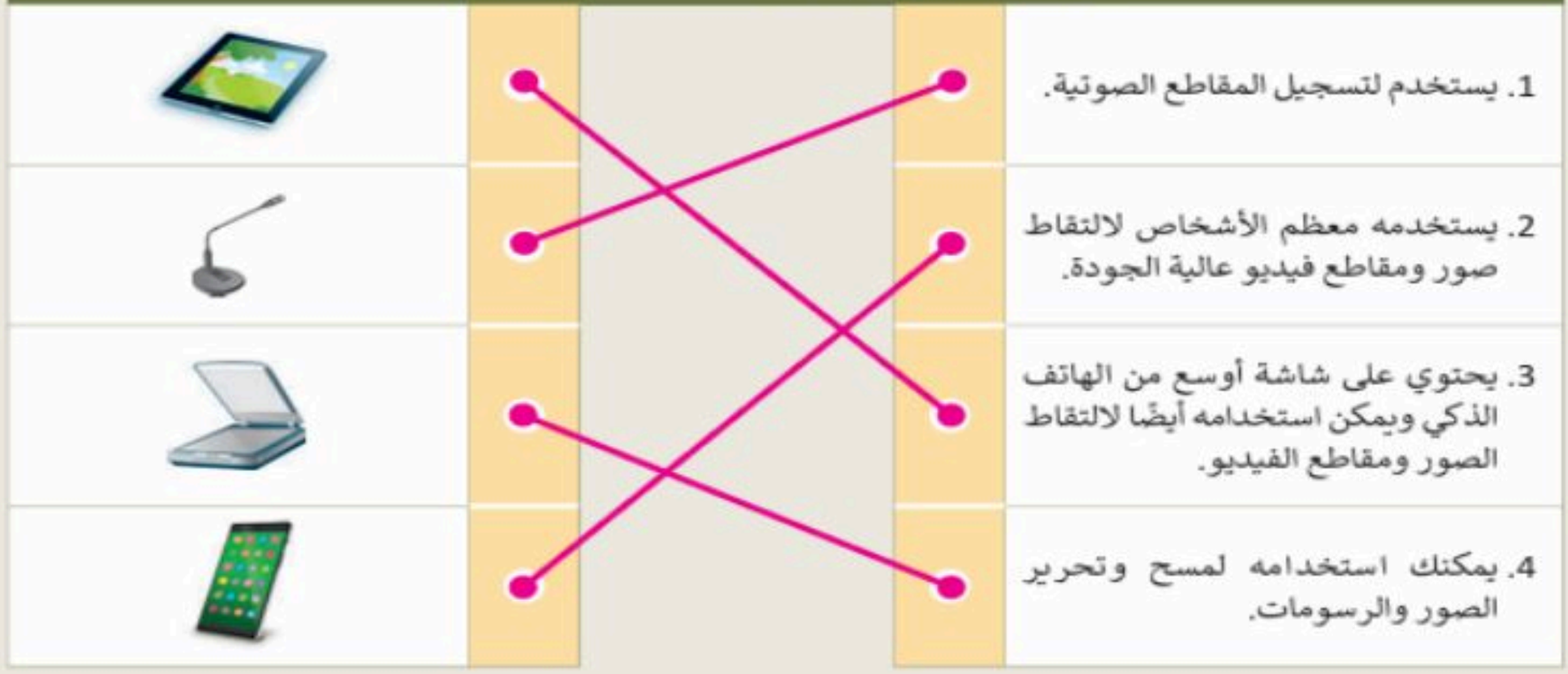
الدرس: **تدريبات**

التاريخ / / ١٤

العمل بواسطة أجهزة الالتقاط

أجهزة الالتقاط تُستخدم لالتقاط الأصوات والصور والفيديوهات. تعرفت في هذا الدرس على بعض هذه الأجهزة. هل تتذكر كيف يمكنك استخدام كل واحد منها؟

صِل الجمل أدناه مع أجهزة الالتقاط الصحيحة:



- ابحث عن الامتداد الذي لا يتطابق مع نوع الملف وضع دائرة حوله:

ملف نصي (مع أو بدون صور)	.doc, .docx, .xlsx
ملف صوتي	.wmv, .wma, .mp3
ملف فيديو	.mpg, .mp4, .mkv, .txt
ملف مضغوط	.zip, .rar, .gz, .svg
ملف صورة (صورة أو رسم)	.jpg, .jpeg, .png, .ppt

ملاحظاتي

.....

.....

.....

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com



البحث عن الصور في الشبكة العنكبوتية

البحث عن الفيديو في الشبكة العنكبوتية

إنشاء وتحرير مقاطع الفيديو

حفظ ومشاركة مقاطع الفيديو



ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: مشروع الوحدة

التاريخ / / ١٤



المطلوب بالمشروع

فتح المتصفح

- الدخول على محرك البحث
- نبحث عن صور الابتسامة
- تصميم فيديو عن الابتسامة
- إدراج اسمك بالمقطع
- وإرسالها على الخاص للمعلمة

قبل تاريخ : / / ١٤هـ



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

مهارات التفكير العليا للوحدة الثالثة

حللي سبب اختلاف احجام الملفات بين الصور والفيديو والصوت

استنتجي أهمية منافذ التوصيل في نقل البيانات بين الاجهزة

مهارات التفكير الابداعي للوحدة الثالثة

اقترحي فكرة فيديو تعليمي قصير يمكن الطالبات للطالبات إنتاجه باستخدام أدوات الالتقاط

تخيلي وارسمي جهازا جديدا يلقط الصوت يكون اكثر دقه وأسهل ويمكن للأطفال استخدامه

ملاحظاتي



موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: **كيفية تصميم برنامج**

التاريخ / / ١٤

برنامج الحاسب

هو مجموعة من التعليمات المكتوبة بإحدى لغات البرمجة ينفذها الحاسب لتحقيق هدف معين

لغة البرمجة

هي لغه كأي لغة عادية إلا أن فيها قائمة لكلمات محدودة وقواعد دقيقة تساعد في كتابة البرنامج من خلالها.

المخطط الانسيابي

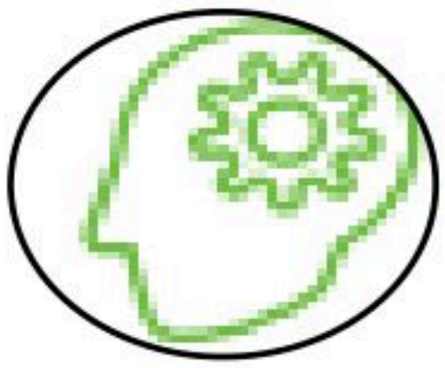
هوخطط بياني يستخدم لتمثيل الخوارزمية ويعرض

الشكل					
الاستخدام	بداية ونهاية	مدخلات ومخرجات	اتخاذ قرار نعم أو لا	عمليات رياضية	ربط الأشكال

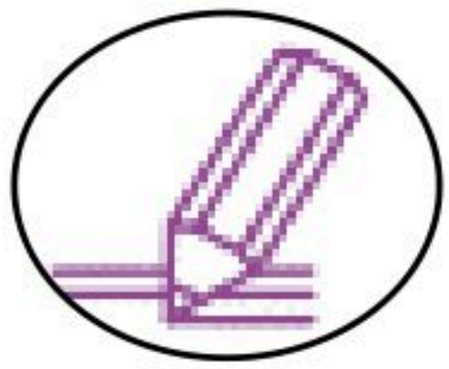
ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

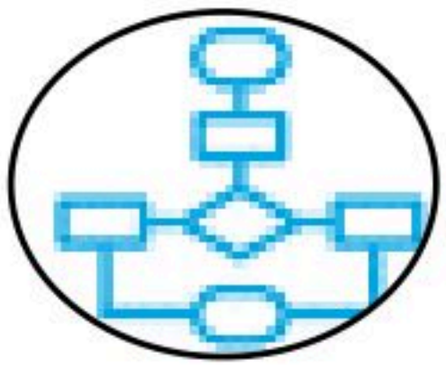
المخطط الانسيابي



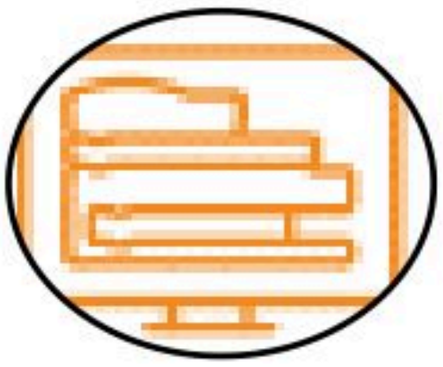
١-تحليل المشكلة .



٢-إنشاء الخوارزمية.



٣-رسم المخطط الانسيابي .



٤-كتابة المقطع البرمجي.

صل كل وصف لأشكال المخطط الانسيابي بالشكل المناسب:







تمييز نهاية العمليات	
اتخاذ قرار	
إدخال بيانات	
تنفيذ الحسابات	

موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: الكائنات في سكراتش

التاريخ / / ١٤

الكائن

قد يكون نصا أو صورة أو رسمه يمكن برمجته لأداء إجراءات معينة في مشروع باستخدام اللبنات

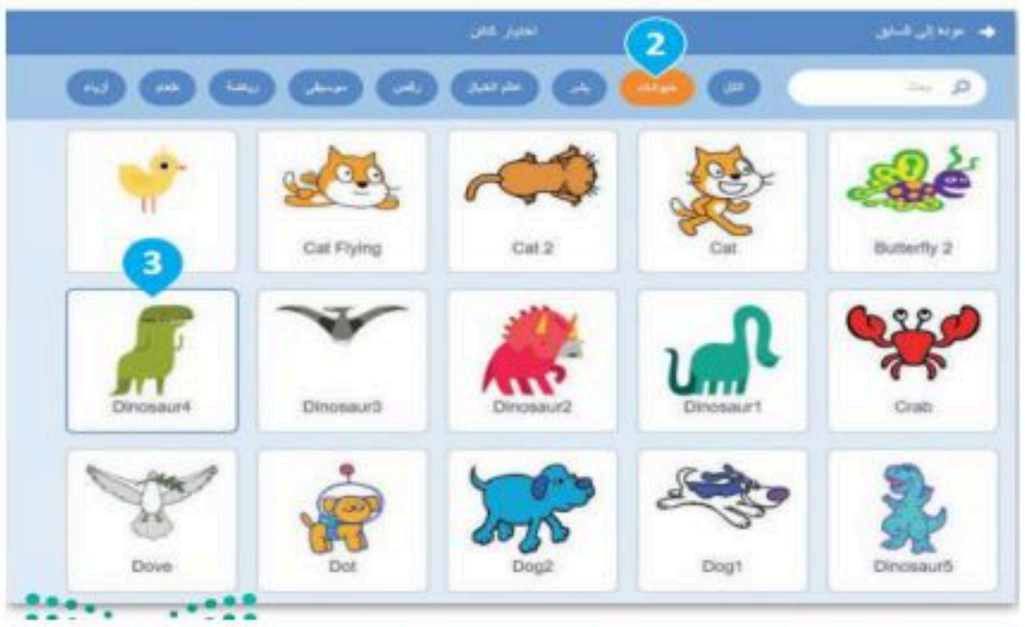


حذف كائن (القط)

إدراج كائن من اختيارك

استعراض مظاهر الكائن

إدراج خلفية





ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com

	صحيحة	خطأ
1. الكائن هو نص أو صورة أو رسمة في برنامج سكراتش.	✓	
2. لحذف كائن يمكنك فقط الضغط عليه بزر الفأرة الأيمن وتحديد خيار الحذف.	✓	
3. للإيحاء بأن الكائن يتحرك يمكنك تغيير مظهره.	✓	
4. لا يمكنك إنشاء كائن في برنامج سكراتش بل يمكنك فقط اختيار كائن من مكتبة البرنامج.		✓
5. عند تكرار كائن في برنامج سكراتش لا يكون لديه مقطع برمجي.		✓



ملاحظاتي

.....

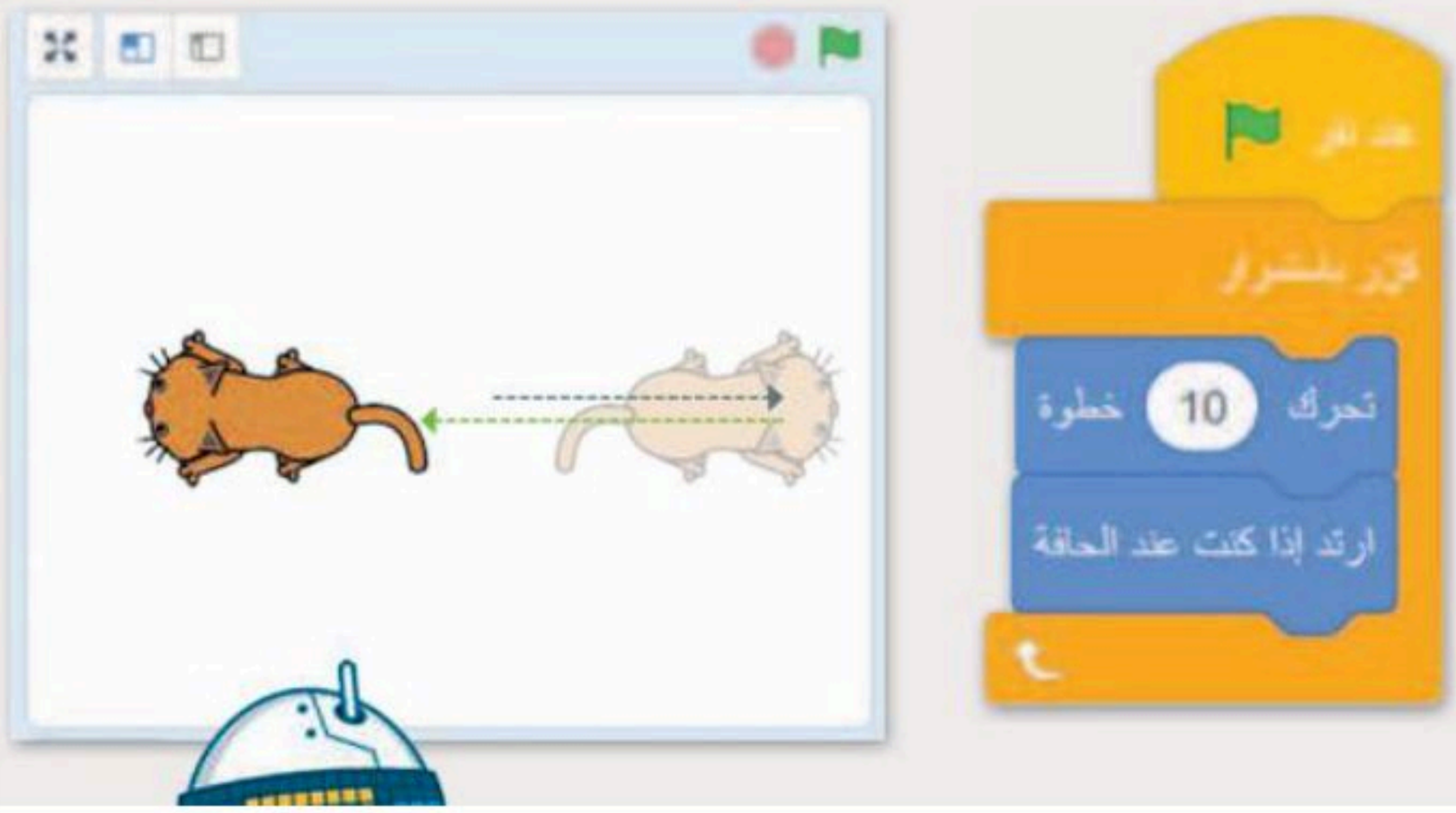
.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com



أضف لبنة **ارتد إذا كنت عند الحافة** إلى المقطع البرمجي السابق، ثم شغِّله وشاهد الفرق.



ملاحظاتي

.....

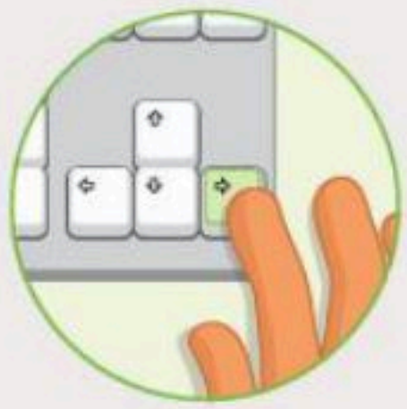
.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com
إلهام باجبير









10

ملاحظاتي

.....

.....

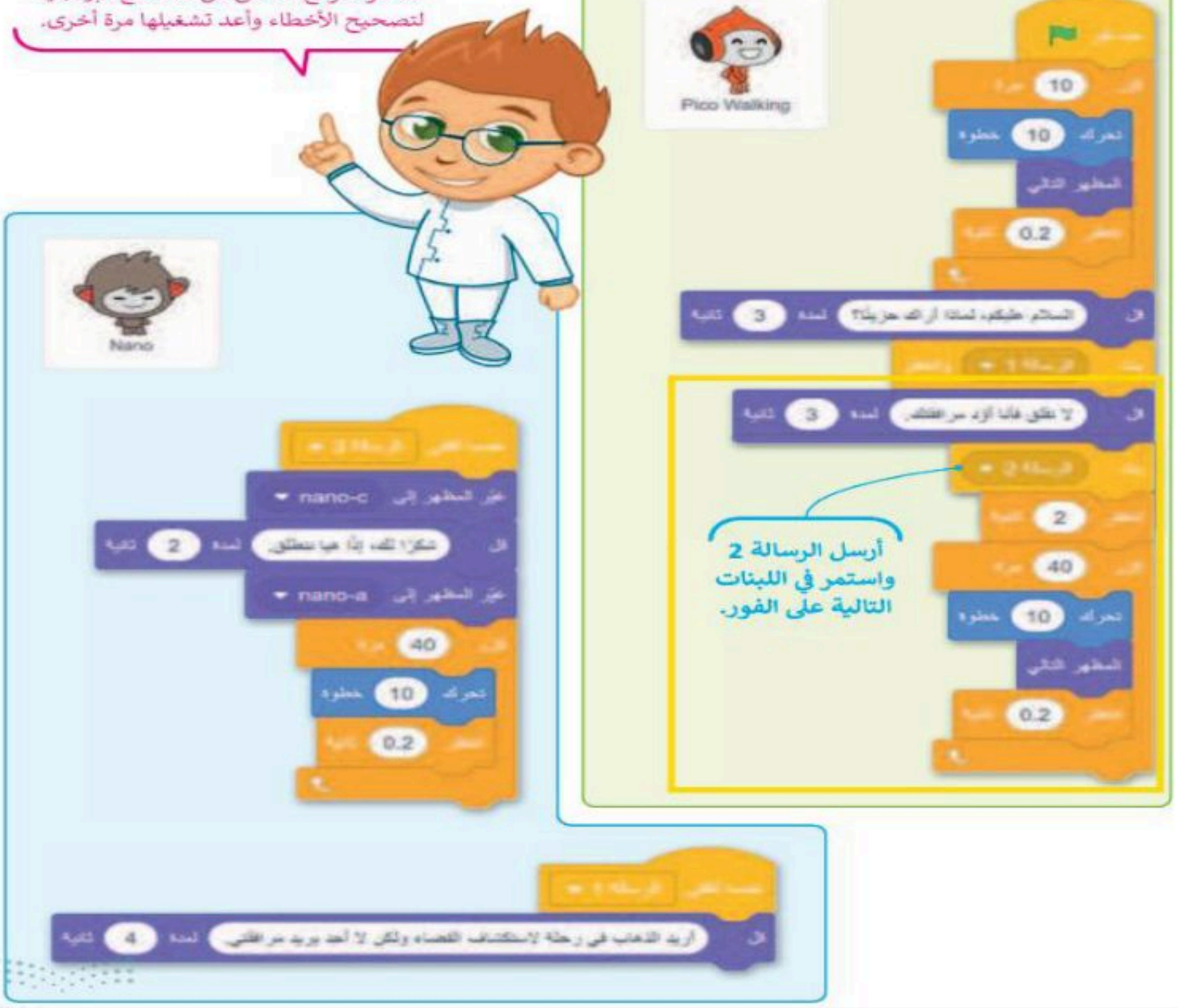
.....

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: **رسائل البث**

التاريخ / / ١٤





ملاحظاتي

.....

.....

.....

إلهام باجبير
معلمة المهارات الرقمية
موقع منهجي
mnhaji.com

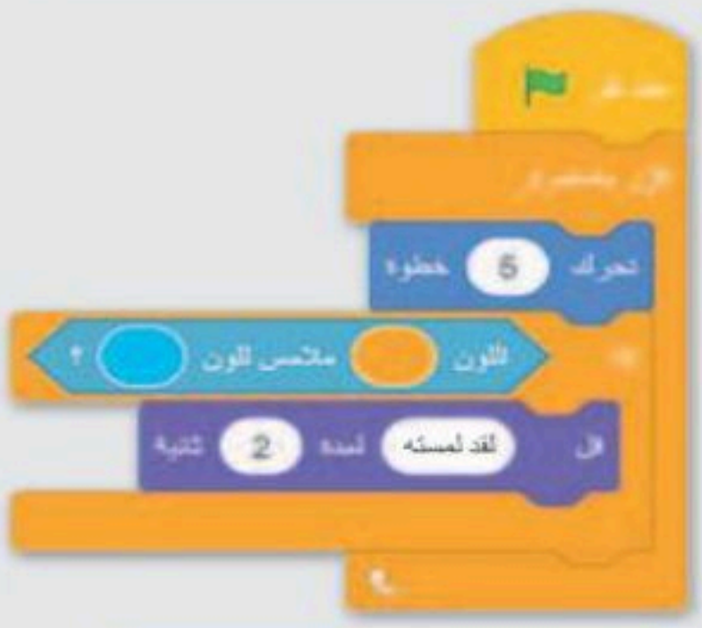
الدرس: الاستشعار

التاريخ / / ١٤



هنا جميع المقاطع البرمجية.





لبنة اللون ( ) ملامس للون ( ) ؟
(color ( ) is touching ( ) ?)



ملامس ( )؟
(touching ( ) ?)





لبنة ملامس للون ( ) ؟
(touching color ( ) ?)

ملاحظاتي

.....

.....

.....



موقع منهجي
mnhaji.com

الدرس: مشروع الوحدة

التاريخ / / ١٤



فتح موقع سكراتش اون لاين

الدخول عن طريق الرابط أو مسح الباركود https://scrath.mit.edu تنفيذ مايلي:

اختيار خلفية تناسبك – اختيار كائن أعجبك

برمجة الكائن لتحديد درجة الحرارة إن كان الجو بارد أو حار

تصوير الشاشة فيديو أو مشاركة المعلمة عملك

وإرسالها على الخاص للمعلمة تسليم المعلمة العمل قبل تاريخ : / / ١٤هـ



ملاحظاتي

.....

.....

.....

موقع منهجي
mnhaji.com

مهارات التفكير العليا للوحدة الرابعه

فسري أهمية المخطط الانسيابي قبل البدء في كتابه البرنامج

حللي دور الرسائل في سكراتش في تنظيم التفاعل بين الكائنات

مهارات التفكير الابداعي للوحدة الرابعه

ابتكري لعبه جديدة في سكراتش تعتمد على الاستشعار وتغيير المظهر

تخيلي كائنا مبتكرا وقومي برسمه يؤدي حركة أو تفاعل غير موجود في مكتبه سكراتش

موقع منهجي
mnhaji.com

أشير إلى أن هذا المذكرة لاتغني عن المصدر

الأساسي

الذي وفرته وزارة التعليم

وهو الكتاب الإلكتروني

إعداد وتصميم المذكرة

المعلمة إلهام باجبير

ملاحظاتي

موقع منهجي
mnhaji.com