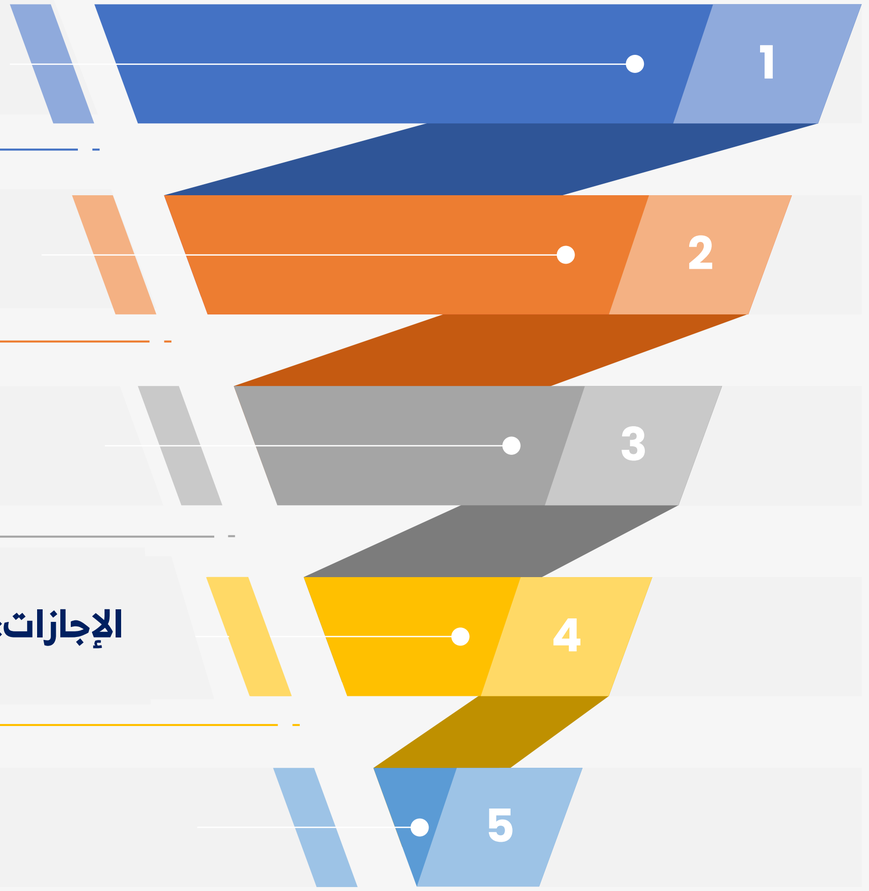
وزارة التعليم

مرحبا بكم في الفصل الدراسي الثالث

مادة المهارات الرقمية للصف الأول متوسط

1. عدد الوحدات الدراسية
   3 وحدات
2. عدد الدروس: 8 دروس
   عدد الحصص الدراسية:20 حصة
3. الاختبار الفتري: 22-10-1446هـ
4. الإجازات:
   عيد الفطر المبارك من 20-9 إلى 8-10
   إجازة مطولة ليومي الأحد والاثنين 6-7 / 11 / 1446هـ
   عيد الأضحى المبارك من 02-12 إلى 19-12
5. الاختبارات النهائية: 19-12-1446هـ



من مقرر أول متوسط

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٦هـ

توزيع الدرجات

وزارة التعليم

1
الواجبات
10 درجات

2
بحوث ومشروعات تقارير
20 درجة

3
أنشطة ومشاركة
10 درجات

4
تطبيقات عملية
12 درجة

5
اختبار تحريري قصير
8 درجات

6
اختبار نهاية الفصل
العملي = 25 درجة
تحريري=15 درجة

7
المجموع
100 درجة

وزارة التعليم

عناوين الدروس

وزارة التعليم

الوحدة الأولى

الدوال المنطقية والمخططات

عدد الدروس:2
عدد الحصص :4

من مقرر أول متوسط

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٦هـ

وزارة التعليم

أهداف الوحدة الأولى

- إجراء العمليات الحسابية والمنطقية باستخدام دالة IF .
- إدراج المخطط الخطي والمخطط الدائري.
- تغيير تنسيق المخطط.

وزارة التعليم

عناوين الدروس

الدرس الأول

الدوال المنطقية

١

الدرس الثاني

تنسيق المخططات

٢

وزارة التعليم

الوحدة الثانية

عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

عدد الدروس:3
عدد الحصص :7

من مقرر أول متوسط

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٦هـ

وزارة التعليم

أهداف الوحدة الثانية

- ❑ إدراج أنواع مختلفة من الشرائح.
- ❑ إضافة النصوص والصور.
- ❑ استخدام انتقالات الشرائح.
- ❑ استخدام التأثيرات الحركية في عرض تقديمي.
- ❑ إدراج مقاطع صوتية.
- ❑ إدراج رسم SmartArt.
- ❑ إضافة وتحرير مخطط.
- ❑ استخدام بعض النصائح لجعل العرض التقديمي أكثر جاذبية.

وزارة التعليم

عناوين الدروس

الدرس الأول

الشرائح والنصوص والصور

١

الدرس الثاني

تأثيرات الوسائط المتعددة المتقدمة

٢

الوحدة الثالثة

برمجة الروبوت الافتراضي

عدد الدروس:3
عدد الحصص :9

من مقرر أول متوسط

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٦هـ

وزارة التعليم

أهداف الوحدة الثالثة

- المقصود بالروبوتات الافتراضية ومزاياها.
- استخدام بيئة فيكس كود الافتراضية.
- المستشعرات الموجودة في الروبوت الافتراضي.
- طريقة استخدام اللبنات البرمجية بفئاتها المختلفة لإنشاء المقاطع البرمجية في بئية فيكس كود الافتراضية .
- كيفية استخدام وحدة تحكم المراقبة ووحدة تحكم العرض.
- خطوات برمجة روبوتك الافتراضي للحركة في ساحة اللعب.
- كيفية الرسم في ساحة اللعب.
- ماهية مستشعرات الجيرسكوب واستخدامه مع اللبنات البرمجية المختلفة.
- طريقة عمل المعاملات الشرطية في البرمجة.
- اتخاذ القرارات في البرمجة

وزارة التعليم

عناوين الدروس

الدرس الأول	الدرس الثاني	الدرس الثالث
الروبوتات الافتراضية	الإحداثيات في البرمجة	الحركة التلقائية
١	٢	٣