

مرحبا بكم في الفصل الدراسي الأول

مادة المهارات الرقمية للصف الثاني متوسط

عدد الوحدات الدراسية
3 وحدات

عدد الدروس: 13 دروس
عدد الحصص الدراسية: 29 حصة

إجازة اليوم الوطني : 1447-04-01 هـ
إجازتين مطوله : يوم الأحد 1447-04-22 هـ / يومي الخميس والسبت 20 / 1447-06-23 هـ
إجازة الخريف: من 1447-05-30 هـ حتى 1447-06-08 هـ



وزارة التعليم

مرحبا بكم في الفصل الدراسي الأول مادة المهارات الرقمية للصف الثاني متوسط

عدد الدروس: 13
عدد الحصص الدراسية: 29 حصة

عدد الوحدات الدراسية
3

إجازة اليوم الوطني : 1447-04-01 هـ
إجازتين مطوله : يوم الأحد 1447-04-22 هـ / يومي الخميس
والسبت 1447-06-23/ 20 هـ
إجازة الخريف: من 1447-05-30 هـ حتى 1447-06-08 هـ



عناوين الوحدات

الوسائط المتعددة، إنشاء فيلم، التأثيرات البصرية

عنوان الوحدة الأولى:
إنتاج مقطع فيديو



كيفية تصميم مخطط المعلومات البياني وتطبيقه
باستخدام الأدوات المناسبة.

عنوان الوحدة الثانية:
مخطط المعلومات البياني



استخدام البرمجة بلغة بايثون وحل المشاكل المعقدة
باستخدام العبارات الشرطية والمعاملات المنطقية.

عنوان الوحدة الثالثة:
البرمجة باستخدام لغة بايثون





وزارة التعليم

الوحدة الأولى

إنتاج مقطع فيديو



عدد الدروس: 3
عدد الحصص: 8

الفصل الدراسي الأول ١٤٤٧هـ



من المقرر ثاني متوسط



عناوين الدروس

الدرس الثالث

التأثيرات البصرية

٣

الدرس الثاني

إنشاء فيلم

٢

الدرس الأول

الوسائط المتعددة

١

أهداف الوحدة الأولى

- تمييز أنواع ملفات الوسائط للاستخدام المحلي أو للاستخدام على الشبكة العنكبوتية.
- استيراد الوسائط إلى جهاز الحاسب.
- التخطيط المسبق لإنشاء فيلم.
- إنشاء فلم باستخدام برنامج تحرير الفيديو.
- استيراد مقاطع الفيديو والصور وإضافتها إلى المخطط الزمني للمشروع.
- استخدام المرشحات لتحرير الصور الرقمية.
- إضافة التأثيرات البصرية على مقطع الفيديو.
- حفظ المشروع وتصديره.



مشروع الوحدة



لقد تم تكليفك أنت وفريق عملك من مدير المدرسة بإنشاء مقطع فيديو عن أحد الموضوعات التالية:

- < موضوعات حديثة مثل: التقنيات الحديثة، التدوير، المدن الذكية.
- < أحد الظواهر السلبية مثل: التسول، التدخين، الكتابة على الجدران.
- استعن أنت وزملائك بالفصل بتعليمات معلمك وشكلوا مجموعات.
- ابحثوا في الشبكة العنكبوتية عن المواد الخاصة بموضوعكم، مثل صور الفيديو والأصوات ذات العلاقة.

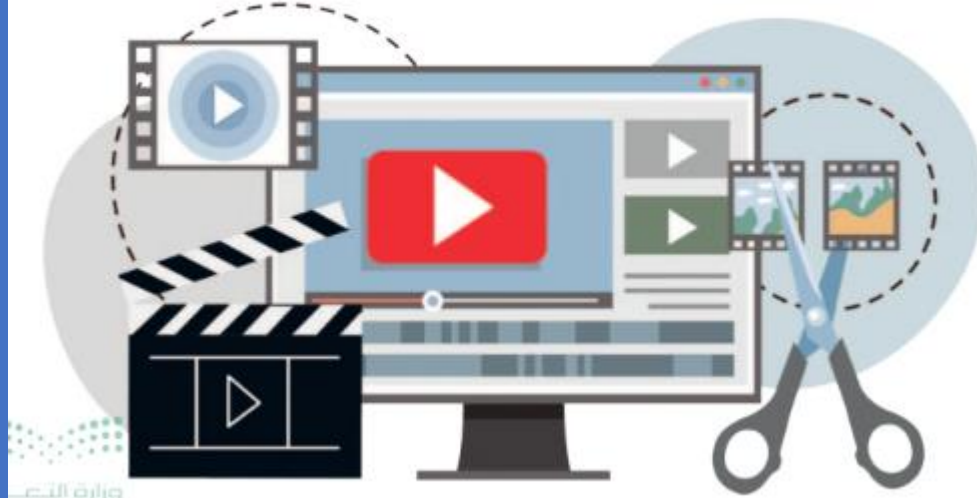
• استخدموا برنامج شوت كوت (Shotcut) لإنشاء وتحرير الفيديو الخاص بكم.

• يجب أن يغطي مقطع الفيديو جوانب الموضوع الشدد بأفضل طريقة في وقت محدد.

• عدّلوا الصور الرقمية وطبّقوا تأثيرات الفيديو على مقاطع الفيديو التي استوردتموها.

• أدرجوا النص والتأثيرات والانتقالات وملفات الصوت وحزّروها للحصول على أفضل نتيجة ممكنة.

• في الختام، صدّروا الفيديو وأعرضوه أمام زملائكم في الفصل.



مشروع الوحدة

الوحدة الثانية

مخطط المعلومات البياني

عدد الدروس : 2
عدد الحصص : 5

من المقرر ثاني متوسط



الفصل الدراسي الأول 1447 هـ



عناوين الدروس

الدرس الثاني

تخصيص التصميم

الدرس الأول

مقدمة إلى مخطط
المعلومات البياني
(Infographic)

أهداف الوحدة الثانية

1. مزايا مخطط المعلومات البياني.
2. خصائص مخطط المعلومات البياني.
3. أنواع مخطط المعلومات البياني.
4. خطوات تصميم مخطط المعلومات البياني.
5. تصميم مخطط المعلومات البياني.
6. حفظ مخطط المعلومات البياني.
7. فتح مخطط المعلومات البياني.
8. طباعة مخطط المعلومات البياني.



وزارة التعليم



مشروع الوحدة



1 في هذا المشروع، وبالتعاون مع مجموعة من زملائك في الصف، صمم مخطط معلومات بياني حول أحد الموضوعات التالية:

1. الألعاب الالكترونية: تعريفها وأنواعها وفوائدها وأضرارها.
2. السلامة المرورية: مفهومها وأهميتها وأهم إرشادات السلامة المرورية.
3. التراث الشعبي: مفهومه وكيفية المحافظة عليه ومظاهر التراث الشعبي في بعض مناطق المملكة العربية السعودية.



2 ابحث في الإنترنت للحصول على معلومات حول موضوع مشروعك، واحرص على زيارة المواقع الموثوقة وتوثيق مصادرك.

3 عليك أولاً إنشاء مسودة المخطط على الورق للتحقق من كيفية تقديم موضوعك.

الوحدة الثالثة

البرمجة مع بايثون

عدد الدروس : 8

عدد الحصص : 16



من المقرر ثاني متوسط



الفصل الدراسي الأول ١٤٤٧هـ



عناوين الدروس

الدرس الأول

المعاملات
الشرطية
والمعاملات
المنطقية في
بايثون

الدرس الثاني

الجميل
الشرطية في
البايثون

الدرس الثالث

اتخاذ القرارات

الدرس الرابع

الشروط
المتداخلة

الدرس الخامس

الحلقات

الدرس السادس

الحلقات
المتداخلة

الدرس السابع

الدوال

الدرس الثامن

جدول بيانات
إكسل في
بايثون

عناوين الوحدة الثالثة

1. كيفية إنشاء برنامج في بيئة التواصل باي تشارم (Pycharm Community).
2. كيفية استخدام الأنواع المختلفة من الجمل الشرطية.
3. التمييز بين الجمل الشرطية المختلفة.
4. استخدام الحلقات في بايثون.
5. إيقاف الحلقة باستخدام عبارة الإيقاف.
6. آلية استخدام الحلقات المتداخلة.
7. إنشاء أنماط باستخدام الحلقات.
8. ماهية الدالة في لغة البرمجة.
9. بناء دوال جديدة.
10. التعامل مع معاملات الدالة.
11. تمييز المتغيرات المحلية والعامة.
12. استخدام التعليمات البرمجية لمعالجة جداول البيانات.



مشروع الوحدة

في هذا المشروع، عليك إنشاء دالة بايثون تصمم نمط الساعة الرملية باستخدام النجوم. سيعطى حجم نمط الساعة الرملية كمداخلات في المقطع البرمجي الرئيس.
يتكون هذا النمط في الواقع من نموذجين، النموذج الأول هو نمط هرم يشير للأسفل، والنموذج الثاني هو نمط هرم يشير للأعلى. أنشئ نمط الساعة الرملية من خلال الجمع بين هذين النموذجين.

```
*****
*****
****
***
*
***
*****
*****
*****
```

أنشئ دالة تأخذ رقمًا كإدخال ثم ترسم النمط.

استخدم حلقات `for` من أجل رسم نمط هرم يشير للأسفل.

استخدم حلقات `for` من أجل رسم نمط هرم يشير للأعلى.

أنشئ مقطعًا برمجيًا بلغة بايثون:
< اطلب من المستخدم إعطاء رقم صحيح (حجم الساعة الرملية).

استدع الدالة لإنشاء النمط.

شغل المقطع البرمجي وتحقق من صحته وعدم وجود أخطاء.

مشروع الوحدة