

مادة المهارات الرقمية



العام الدراسي ١٤٤٨ هـ

الفصل الدراسي الأول

سادس ابتدائي

6 ابتدائي

اسم الطالب:

الصف الدراسي: سادس /

الوحدة الأولى - الدرس الأول - مقدمة إلى النمذجة ثلاثية الأبعاد

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	معرفة ماهية النمذجة ثنائية الأبعاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	معرفة ماهية النمذجة ثلاثية الأبعاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	معرفة تطبيقات النمذجة ثلاثية الأبعاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٤	التمييز بين الشكل ثنائي الأبعاد والشكل ثلاثي الأبعاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٥	معرفة كيفية التحويل من الأشكال ثنائية الأبعاد إلى الأشكال ثلاثية الأبعاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٦	إنشاء حساب في برنامج تينك كاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٧	إنشاء تصميم ثلاثي الأبعاد باستخدام برنامج تينك كاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٨	معرفة مساحة العمل وأدوات برنامج تينك كاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٩	إضافة الأشكال والتعامل معها في برنامج تينك كاد.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الأولى - الدرس الثاني - معالجة الأشكال ثلاثية الأبعاد

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	أن ينشئ تصميم حامل المستلزمات المكتبية باستخدام برنامج تينك كاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	التمييز بين الأشكال الصلبة والمفرغة.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	محاذاة الأشكال في مساحة العمل.	اضغط هنا	اضغط هنا
٤	تغيير طريقة عرض الأشكال ثلاثية الأبعاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٥	تنسيق الأشكال والتعامل معها في برنامج تينك كاد.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الثانية - الدرس الأول - تنفيذ العمليات الحسابية

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	تحديد أولويات تنفيذ العمليات الحسابية في المعادلات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	إجراء عمليات حسابية في برنامج مايكروسوفت إكسل باستخدام الأسس.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	إجراء عمليات حسابية في برنامج مايكروسوفت إكسل باستخدام النسب المئوية.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الثانية - الدرس الثاني - المخططات البيانية

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	معرفة ماهية المخططات البيانية.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	التمييز بين أنواع المخططات البيانية المختلفة.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	إدراج المخطط العمودي، والمخطط الدائري المجرّف.	اضغط هنا	اضغط هنا
٤	إضافة تسميات البيانات للمخططات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٥	تغيير اتجاه الصفحة الأفقي والعمودي.	اضغط هنا	اضغط هنا
٦	معرفة ماهية الهوامش.	اضغط هنا	اضغط هنا
٧	ضبط الهوامش في ورقة العمل.	اضغط هنا	اضغط هنا
٨	طباعة أجزاء محددة من البيانات.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الثالثة - الدرس الأول - مقدمة عن قواعد البيانات

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	التمييز بين البيانات والمعلومات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	التمييز بين أنواع البيانات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	إنشاء جدول قاعدة بيانات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٤	التمييز بين الجدول والسجل والحقل في قاعدة البيانات.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الثالثة - الدرس الثاني - إنشاء قاعدة بيانات

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	إنشاء حقول قاعدة البيانات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	إضافة السجلات قاعدة البيانات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	تحديد السجلات في قاعدة البيانات.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الثالثة - الدرس الثالث - الفرز والتصفية

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	معرفة أساليب فرز البيانات وفق أنواعها.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	فرز البيانات تصاعدياً وتنزلياً في قاعدة البيانات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	تصفية السجلات لعرض معلومات محددة.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الرابعة - الدرس الأول - التكرار في سكراش

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	تمييز لبنات التكرار المتنوعة في سكراش.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	التعرف على لبنة "كرر حتى".	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	إنشاء مقطع برمجي باستخدام لبنة "كرر حتى".	اضغط هنا	اضغط هنا
٤	استخدام لبنة ككرر حتى في لعبة المتاهة	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الرابعة - الدرس الثاني - التكرار في سكراش

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	معرفة ماهية المعاملات في البرمجة.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	تطبيق العمليات الحسابية المختلفة باستخدام سكراش.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	إنشاء المتغير وتهيئته وتعديله.	اضغط هنا	اضغط هنا
٤	تطبيق العمليات الحسابية بالمتغيرات.	اضغط هنا	اضغط هنا
٥	استخدام المتغير كعتاد.	اضغط هنا	اضغط هنا
٦	استخدام لبنة غير.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الرابعة - الدرس الثالث - اتخاذ القرارات

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	المقارنة بين لبنة إذا ولبنة إذا وإلا.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	فهم استخدامات لبنة إذا وإلا.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	إنشاء مقطع برمجي لاتخاذ قرار باستخدام لبنة إذا وإلا في صنع القرار.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الرابعة - الدرس الرابع - الأحداثيات في سكراش

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	معرفة نظام الأحداثيات في سكراش.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	معرفة لبنات تغيير الأحداثيات في سكراش.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	استخدام الأحداثيات لتحريك الكائنات حول المنصة.	اضغط هنا	اضغط هنا
٤	معرفة ماهية الرسوم التوضيحية.	اضغط هنا	اضغط هنا
٥	استخدام الرسوم التوضيحية في سكراش.	اضغط هنا	اضغط هنا
٦	التحكم في كائن باستخدام لوحة المفاتيح.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الرابعة - الدرس الخامس - القرارات المركبة في سكراتش

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	معرفة المعاملات في سكراتش.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	استخدام المعاملات المنطقية في سكراتش.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	استخدام لبنات الانتظار في سكراتش.	اضغط هنا	اضغط هنا

الوحدة الرابعة - الدرس السادس - الألعاب في سكراتش

الرقم	نواتج التعلم	الرابط الأول	الرابط الثاني
١	إنشاء لعبة المركبة الفضائية.	اضغط هنا	اضغط هنا
٢	استخدام تقنيات الرسوم المتحركة.	اضغط هنا	اضغط هنا
٣	برمجة الكائن لخسارة وكسب النقاط.	اضغط هنا	اضغط هنا