

تم تحميل وعرض المادة من :



موقع واجباتك

www.wajibati.net

موقع واجباتي منصة تعليمية تساهم بنشر حل المناهج الدراسية بشكل متميز لترتقي بمجال التعليم على الإنترنت ويستطيع الطلاب تصفح حلول الكتب مباشرة لجميع المراحل التعليمية المختلفة



حمل التطبيق من هنا





“

الرابع الابتدائي المهارات الرقمية

الفصل الدراسي الثالث 1445هـ

”

مذكرة أوراق العمل

الاسم /

الفصل /

الوحدة الأولى

عرضي التقديمي



إذا كان لديك فكرة وتريد تقديمها إلى زملائك في الصف وتريد شرح أفكارك وإظهارها على شكل مقاطع فيديو وصور وأصوات ، فإن الخيار الأمثل هو إنشاء

صح أو خطأ :

عند إنشاء عرضك التقديمي يعتمد عدد الشرائح على الموضوع الذي تريد تقديمه.

من الجيد وضع الكثير من التفاصيل على كل شريحة.

البرنامج المستخدم في إنشاء العروض التقديمية هو مايكروسوفت باوربوينت.

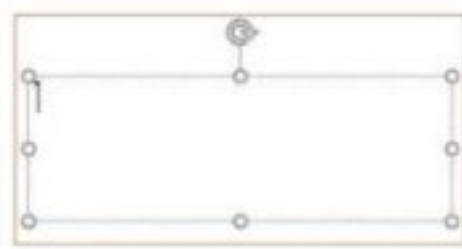
تحتوي الشريحة الأخيرة من العرض التقديمي على عنوان العرض التقديمي.

إذا كنت تستخدم شريحة فارغة بدون مربع نص فيمكنك إضافة مربع نص.

يستخدم WordArt لجعل النص أكثر جاذبيه.

صل كل صورة مع وصفها.

صل بين العمودين بما هو مطلوب



مربع نص



WordArt



عنوان

صح أو خطأ :

- للحصول على عرض تقديمي مميز، أضف كثيراً من الصور إلى الشرائح.
- يمكنك إضافة الصور في عرضك التقديمي من جهاز الحاسب أو موقع إلكتروني على الإنترنت.
- بعد إضافتك للصورة في الشريحة ، يمكنك نقلها أو تغيير حجمها أو تدويرها.
- لجعل الصور بارزة في عرضك التقديمي يمكنك تطبيق نمط صورة.

صل كل رمز مع اسمه.

صل بين الأعمدة بما هو مطلوب	
	مربع نص
	WordArt
	صورة
	تدوير
	تغيير الحجم

وزارة
Education

- لجعل العرض التقديمي أكثر جاذبية للقارئ يمكنك إضافة بعض التأثيرات البصرية الرائعة.
- تأثيرات الانتقال هي تأثيرات الحركة التي تحدث عندما تنتقل من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.
- تأثير الانتقال لا يمكنك تطبيقه على جميع الشرائح في وقت واحد.
- عند تطبيق تأثيرات الانتقال على الشرائح ، يتم تفعيلها تلقائياً لتبدأ بمجرد الضغط على الفأرة.
- لا يمكنك تعيين مدة معينة لتأثيرات الانتقال على الشرائح.



عند تطبيق الخطوات التي في الصورة فإنه يتم إضافة تأثير

- يتضمن العرض التقديمي الجيد أنواعاً مختلفة من الخطوط.
- استخدم خطوطاً كبيرة وواضحة أثناء العرض التقديمي ليتمكن الجميع من قراءتها بوضوح.
- كن مقدماً متفاعلاً حتى لا يمل جمهورك.
- استخدم أكبر عدد ممكن من الصور في العرض التقديمي.
- يمكنك إعادة ترتيب شرائح العرض التقديمي باستثناء الشريحة الأولى.
- اجعل عرضك قصيراً وفي صلب الموضوع.

التحكم في عرضك التقديمي

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

1. إذا كنت تريد تشغيل عرض تقديمي فاضغط على:

F4 F5 F6

2. للانتقال إلى الشريحة السابقة اضغط:

→ ↑ Backspace ←

3. يجب أن يحتوي العرض التقديمي الجيد على:

شرائح موجزة فراغ العديد من الشرائح

4. للانتقال إلى الشريحة التالية اضغط:

Enter ← Backspace ← Esc

5. إذا كنت ترغب في إيقاف عرض تقديمي فاضغط على:

Enter ← Backspace ← Esc

الوحدة الثانية

العمل على الأرقام



املا الفراغات بكلمة مناسبة من الكلمات التالية:

الأسهم

حرف

نشطة

الأيسر

خلية

١- يمكنك دائما رؤية عنوان الخلية النشطة في الجانب العلوي من جدول البيانات.

٢- كل عمود في جدول البيانات يحتوي على في الأعلى.

٥- يمكنك الانتقال من خلية إلى أخرى باستخدام أزرار لوحة المفاتيح.

٤- عند الضغط على الخلية تصبح وتظهر بحدود أكثر سمكاً.

٣- لكل عنوان فريد لا يتكرر.

	G	F	E	D	C	B	A	
1					س			
2		ش				و	ا	
3				ي		ل		
4					ح	ن		
5		د	هـ	ا			ط	
6			س					
7		ب		ق	م			
8			ظ					
9								

صل العمود الأيمن بما يناسبه من العمود الأيسر حسب الجدول أعلاه:

الخلية A5	●	ظ
الخليتان D5 و A2	●	س
الخلية E8	●	ط
الخليتان E6 و C1	●	ش
الخلية F2	●	ا

صح أو خطأ :

- من الصعب جداً إدخال الأرقام والنصوص في جدول البيانات.
- لإدخال البيانات في جدول البيانات، ابدأ بتغيير اتجاه ورقة العمل لتناسب مع اللغة المستخدمة في الكتابة.
- للانتقال للخلية السفلية نضغط على مفتاح "Enter"
- لإجراء عملية القسمة نستخدم الشرطة المائلة (/) .
- إذا أدخلنا نص أكثر مما يمكن احتواؤه في الخلية ، فستفقد باقي النص.
- يمكن تغيير عرض العمود ولكن لا يمكن تغيير ارتفاع الصف.

صل الرموز مع إجراءاتها في العمود المقابل			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	تغيير عرض العمود.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	تغيير لون خلفية خلية محددة.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	جعل النص المحدد غامق.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	تغيير لون النص.

الوحدة الثالثة

مقدمة في علم الروبوت



تعريف الـ

آلة صنعها الإنسان لتؤدي العديد من المهام بشكل مستقل ، وذلك من خلال تنفيذ الأوامر التي برمجتها به.

ضع رقم مسمى الجزء في الروبوت أمام وظيفته

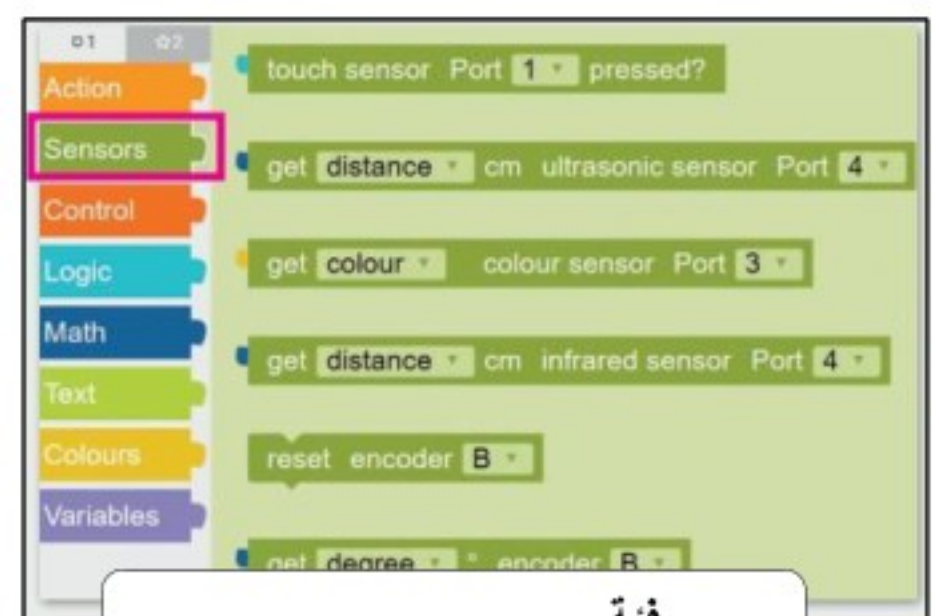
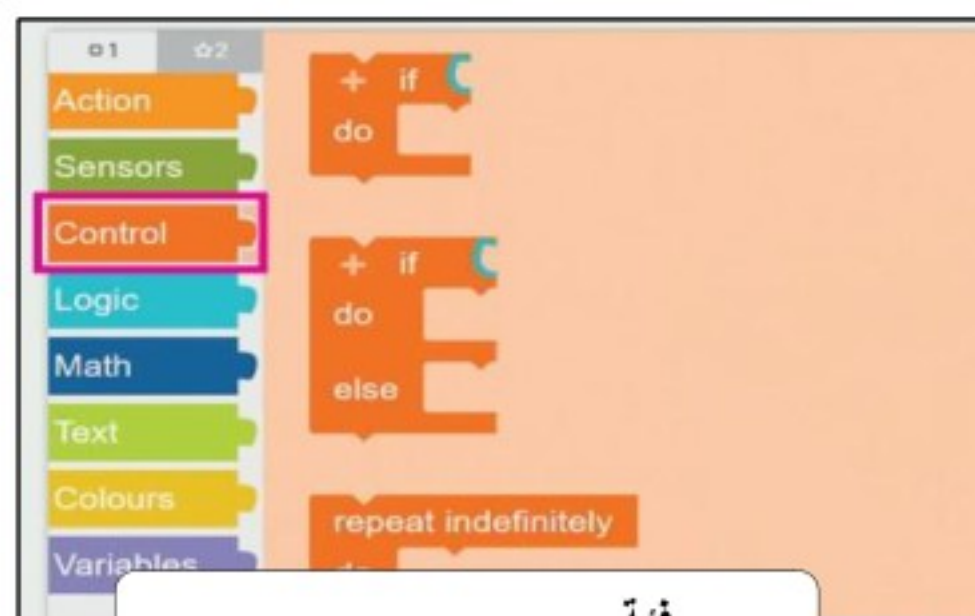



١	المحركات الكبيرة	يخفض أو يرفع ذراع الروبوت.
٢	المحرك المتوسط	يكتشف الألوان أو الضوء.
٣	مستشعر الموجات فوق الصوتية	تجعل الروبوت يتحرك للأمام وللخلف وتتحكم في الاتجاه.
٤	مستشعر الألوان	يستجيب للضغط عليه أو تحريره حين الارتطام.
٥	مستشعر الجيرسكوب	يقيس مدة سرعة دوران الروبوت
٦	مستشعر اللمس	يكتشف العوائق أمام الروبوت.

صح أو خطأ :

- من خلال بيئة أوبن روبيرتا لاب يمكن برمجة الروبوت افتراضياً.
- بيئة أوبن روبيرتا لاب هي بيئة برمجية قائمة على اللبنة البرمجية.
- المقصود بالمحاكاة هي إعادة إنشاء بيئة افتراضية مشابهة للبيئة الواقعية الحقيقية.
- لحفظ مشروعك في أوبن روبيرتا لاب يجب عليك إنشاء حساب .
- في بيئة أوبن روبيرتا لاب تظهر اللبنة البرمجية في اللوحة اليمنى.

الفئات الثلاث الأكثر استخداماً في اللبنة البرمجية





1

```

+ start show sensor data
drive forwards speed % 50
distance cm 100
steer forwards speed % left 10
speed % right 50
distance cm 60
    
```

2

```

+ start show sensor data
drive forwards speed % 50
distance cm 30
turn right speed % 50
degree 45
drive backwards speed % 30
distance cm 30
    
```

3

```

+ start show sensor data
drive forwards speed % 50
distance cm 30
steer forwards speed % left 25
speed % right 50
distance cm 125
drive forwards speed % 50
distance cm 30
    
```

وزارة التعلّم
Saudi Education

طابق اللبانات البرمجية مع الشكل الناتج عن حركة الروبوت

برمج الروبوت لرسم دائرتين

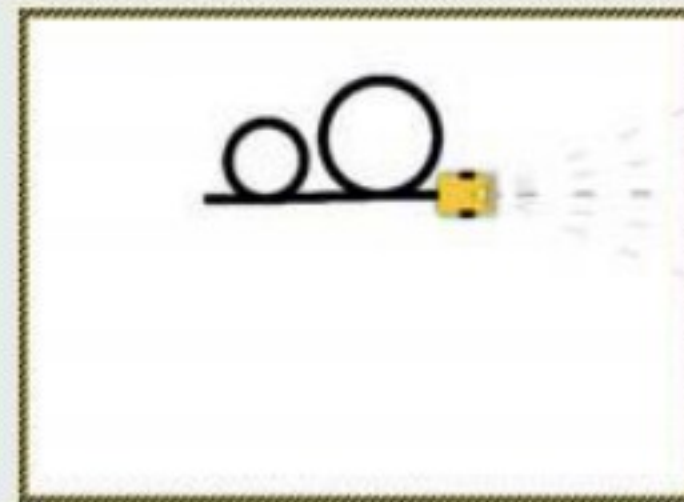
رَقِّم اللبانات البرمجية بترتيبها الصحيح، بحيث يرسم الروبوت الأشكال التالية عند تشغيل البرنامج. أنشئ مشروعًا جديدًا وجرب البرنامج.



1

```

+ start show sensor data
drive forwards speed % 50
distance cm 30
drive forwards speed % 50
distance cm 40
drive forwards speed % 50
distance cm 20
steer forwards speed % left 25
speed % right 75
distance cm 84
steer forwards speed % left 25
speed % right 50
distance cm 125
    
```



“

إعداد/

طاهر بن محمد

”



abu_7amdd



“

الرابع الابتدائي المهارات الرقمية

الفصل الدراسي الثالث 1445هـ

”

مذكرة أوراق العمل

الاسم /

الفصل /

الوحدة الأولى

عرضي التقديمي



إذا كان لديك فكرة وتريد تقديمها إلى زملائك في الصف وتريد شرح أفكارك وإظهارها على شكل مقاطع فيديو وصور وأصوات ، فإن الخيار الأمثل هو إنشاء **عرض تقديمي**.

صح أو خطأ :

✓

عند إنشاء عرضك التقديمي يعتمد عدد الشرائح على الموضوع الذي تريد تقديمه.

✗

من الجيد وضع الكثير من التفاصيل على كل شريحة.

✓

البرنامج المستخدم في إنشاء العروض التقديمية هو مايكروسوفت باوربوينت.

✗

تحتوي الشريحة الأخيرة من العرض التقديمي على عنوان العرض التقديمي.

✓

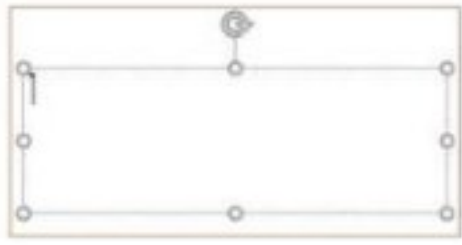


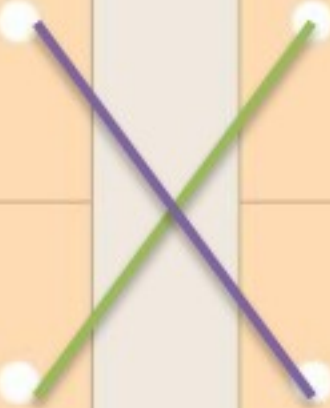

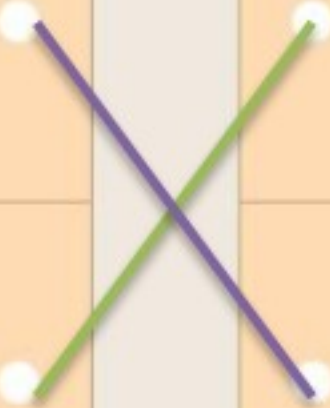
إذا كنت تستخدم شريحة فارغة بدون مربع نص فيمكنك إضافة مربع نص.

✓

يستخدم WordArt لجعل النص أكثر جاذبيه.

صل كل صورة مع وصفها.

صل بين العمودين بما هو مطلوب

		مربع نص
		WordArt
		عنوان

صح أو خطأ :

x

للحصول على عرض تقديمي مميز، أضف كثيراً من الصور إلى الشرائح.

✓

يمكنك إضافة الصور في عرضك التقديمي من جهاز الحاسب أو موقع إلكتروني على الإنترنت.

✓


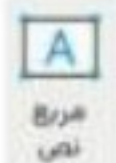



بعد إضافتك للصورة في الشريحة ، يمكنك نقلها أو تغيير حجمها أو تدويرها.

✓

لجعل الصور بارزة في عرضك التقديمي يمكنك تطبيق نمط صورة.

صل كل رمز مع اسمه.

صل بين الأعمدة بما هو مطلوب

			مربع نص
			WordArt
			صورة
			تدوير
			تغيير الحجم

وزارة
Education

- ✓ لجعل العرض التقديمي أكثر جاذبية للقارئ يمكنك إضافة بعض التأثيرات البصرية الرائعة.
- ✓ تأثيرات الانتقال هي تأثيرات الحركة التي تحدث عندما تنتقل من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.
- ✗ تأثير الانتقال لا يمكنك تطبيقه على جميع الشرائح في وقت واحد.
- ✓ عند تطبيق تأثيرات الانتقال على الشرائح ، يتم تفعيلها تلقائياً لتبدأ بمجرد الضغط على الفأرة.
- ✗ لا يمكنك تعيين مدة معينة لتأثيرات الانتقال على الشرائح.



عند تطبيق الخطوات التي في الصورة فإنه يتم إضافة تأثير **الحركة**.

X	يتضمن العرض التقديمي الجيد أنواعاً مختلفة من الخطوط.
✓	استخدم خطوطاً كبيرة وواضحة أثناء العرض التقديمي ليتمكن الجميع من قراءتها بوضوح.
✓	كن مقدماً متفاعلاً حتى لا يمل جمهورك.
X	استخدم أكبر عدد ممكن من الصور في العرض التقديمي.
X	يمكنك إعادة ترتيب شرائح العرض التقديمي باستثناء الشريحة الأولى.
✓	اجعل عرضك قصيراً وفي صلب الموضوع.

التحكم في عرضك التقديمي

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

- إذا كنت تريد تشغيل عرض تقديمي فاضغط على:

F4 F5 F6
- للانتقال إلى الشريحة السابقة اضغط:

→ ↑ Backspace ←
- يجب أن يحتوي العرض التقديمي الجيد على:

العديد من الشرائح فراغ شرائح موجزة
- للانتقال إلى الشريحة التالية اضغط:

Enter ← Backspace ← Esc
- إذا كنت ترغب في إيقاف عرض تقديمي فاضغط على:

Enter ← Backspace ← Esc

الوحدة الثانية

العمل على الأرقام



املا الفراغات بكلمة مناسبة من الكلمات التالية:

الأسهم

حرف

نشطة

الأيسر

خلية

١- يمكنك دائما رؤية عنوان الخلية النشطة في الجانب العلوي الأيسر من جدول البيانات.

٢- كل عمود في جدول البيانات يحتوي على حرف في الأعلى.

٣- يمكنك الانتقال من خلية إلى أخرى باستخدام أزرار الأسهم لوحة المفاتيح.

٤- عند الضغط على الخلية تصبح نشطة وتظهر بحدود أكثر سمكاً.

٥- لكل خلية عنوان فريد لا يتكرر.




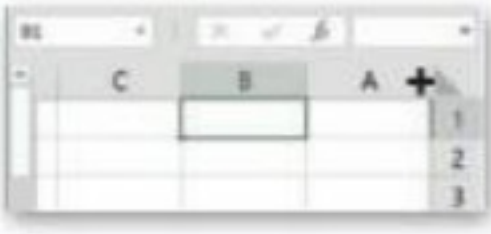
	G	F	E	D	C	B	A	
1					س			
2		ش				و	ا	
3				ي		ل		
4					ح	ن		
5		د	هـ	ا			ط	
6			س					
7		ب		ق	م			
8			ظ					
9								

صل العمود الأيمن بما يناسبه من العمود الأيسر حسب الجدول أعلاه:

الخلية A5	ظ
الخليتان D5 و A2	س
الخلية E8	ط
الخليتان E6 و C1	ش
الخلية F2	ا

- X من الصعب جداً إدخال الأرقام والنصوص في جدول البيانات.
- ✓ لإدخال البيانات في جدول البيانات، ابدأ بتغيير اتجاه ورقة العمل لتناسب مع اللغة المستخدمة في الكتابة.
- ✓ للانتقال للخلية السفلية نضغط على مفتاح "Enter"
- ✓ لإجراء عملية القسمة نستخدم الشرطة المائلة (/) .
- X إذا أدخلنا نص أكثر مما يمكن احتواؤه في الخلية ، فستفقد باقي النص.
- X يمكن تغيير عرض العمود ولكن لا يمكن تغيير ارتفاع الصف.

صل الرموز مع إجراءاتها في العمود المقابل

		تغيير عرض العمود.
		تغيير لون خلفية خلية محددة.
		جعل النص المحدد غامق.
		تغيير لون النص.

الوحدة الثالثة

مقدمة في علم الروبوت



تعريف الـ روبوت

آلة صنعها الإنسان لتؤدي العديد من المهام بشكل مستقل ، وذلك من خلال تنفيذ الأوامر التي برمجتها به.

ضع رقم مسمى الجزء في الروبوت أمام وظيفته

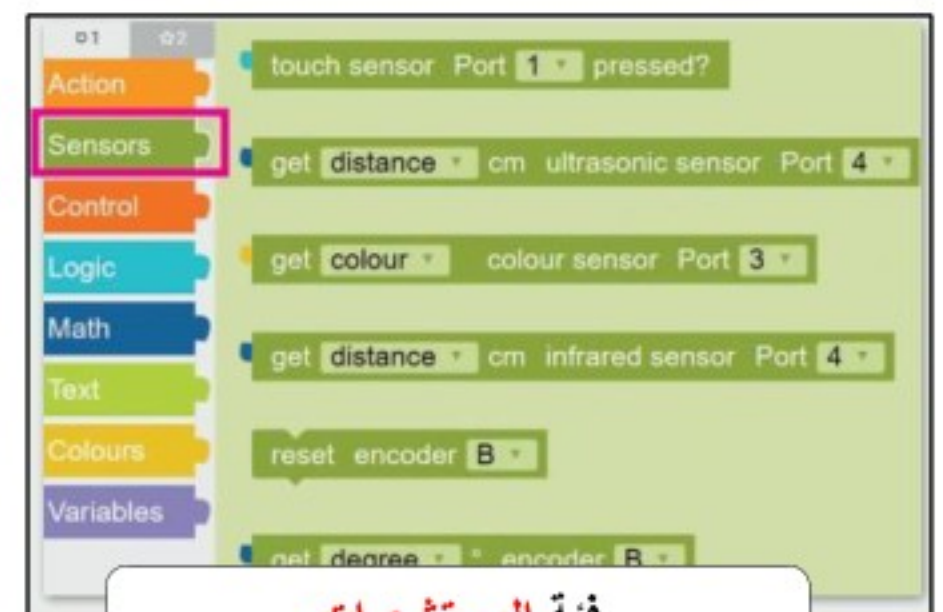
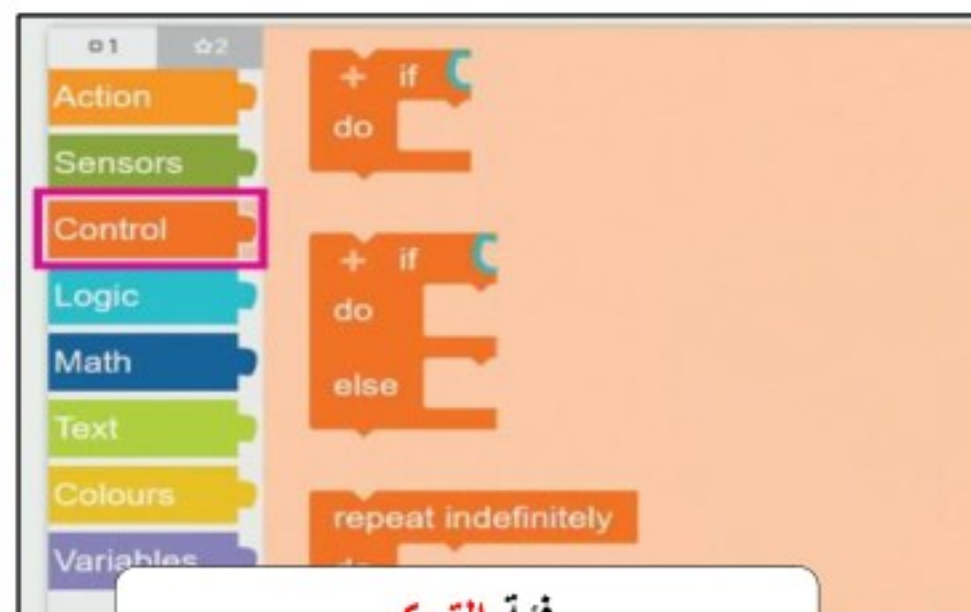



١	المحركات الكبيرة	٢	يخفض أو يرفع ذراع الروبوت.
٢	المحرك المتوسط	٤	يكتشف الألوان أو الضوء.
٣	مستشعر الموجات فوق الصوتية	١	تجعل الروبوت يتحرك للأمام وللخلف وتتحكم في الاتجاه.
٤	مستشعر الألوان	٦	يستجيب للضغط عليه أو تحريره حين الارتطام.
٥	مستشعر الجيرسكوب	٥	يقيس مدة سرعة دوران الروبوت
٦	مستشعر اللمس	٣	يكتشف العوائق أمام الروبوت.

صح أو خطأ :

- ✓ من خلال بيئة أوبن روبيرتا لاب يمكن برمجة الروبوت افتراضياً.
- ✓ بيئة أوبن روبيرتا لاب هي بيئة برمجية قائمة على اللبنة البرمجية.
- ✓ المقصود بالمحاكاة هي إعادة إنشاء بيئة افتراضية مشابهة للبيئة الواقعية الحقيقية.
- ✓ لحفظ مشروعك في أوبن روبيرتا لاب يجب عليك إنشاء حساب .
- ✗ في بيئة أوبن روبيرتا لاب تظهر اللبنة البرمجية في اللوحة اليمنى.

الفئات الثلاث الأكثر استخداماً في اللبنة البرمجية





1

```

+ start show sensor data
drive forwards speed % 50
distance cm 100
steer forwards speed % left 10
speed % right 50
distance cm 60
    
```

2

```

+ start show sensor data
drive forwards speed % 50
distance cm 30
turn right speed % 50
degree 45
drive backwards speed % 30
distance cm 30
    
```

3

```

+ start show sensor data
drive forwards speed % 50
distance cm 30
steer forwards speed % left 25
speed % right 50
distance cm 125
drive forwards speed % 50
distance cm 30
    
```

وزارة التعلّم
Saudi Education

طابق اللبانات البرمجية مع الشكل الناتج عن حركة الروبوت

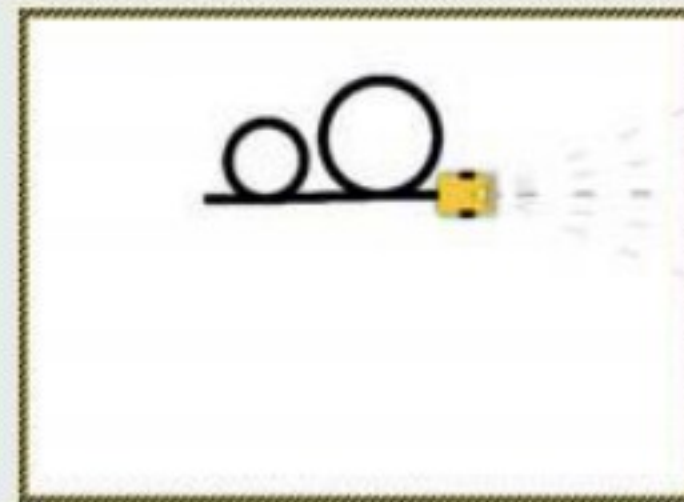
برمج الروبوت لرسم دائرتين

رَقِّم اللبانات البرمجية بترتيبها الصحيح، بحيث يرسم الروبوت الأشكال التالية عند تشغيل البرنامج. أنشئ مشروعًا جديدًا وجرب البرنامج.



```

+ start show sensor data
1
drive forwards speed % 50
distance cm 30
6
drive forwards speed % 50
distance cm 40
4
drive forwards speed % 50
distance cm 20
2
steer forwards speed % left 25
speed % right 75
distance cm 84
3
steer forwards speed % left 25
speed % right 50
distance cm 125
5
    
```



“

إعداد/

طاهر بن محمد

”



abu_7amdd