المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة / مهارات رقمية
الصـــف / .....
اسم الطالب /.....

ورقة عمل درس إنشاء الجداول وتنسيقها - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- لكل خلية في الجدول داخل المستند اسم محدد، تماما كما في جدول البيانات. ( )

٢- لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول. ( )

٣- توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في المستند. ( )

٤- نستخدم (التظليل) لتلوين خلايا الجدول. ( )

٥- عرض العمود في الجدول ثابت ولا يمكن تغييره. ( )

٦- يستخدم الزر لإضافة حد علوي للجدول. ( )

٧- يستخدم الزر لإنشاء جدول في المستند. ( )

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

	عرض ثابت للعمود:	
	إحتواء تلقائي للمحتويات	
	احتواء تلقائي ضمن النافذة	

تتمدد (يكبر الحجم) الخلايا أثناء الكتابة.	
يمكن إدراج جدول بمساحة مطابقة للفراغ في الصفحة باستثناء الهوامش، وسيتوزع حجم الأعمدة بالتساوي.	
يحدد عرض أعمدة الجدول.	

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بإنشاء جدول واكتب فيه الدرجات التي حصلتها عليها في الفصل الدراسي الماضي طبق ما تعلمته من مهارات في هذه الدرس (الحدود ، التظليل، أنماط الجدول) ثم شاركنا الملف في قروب التيمز.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة / مهارات رقمية
الصـــف / .....
اسم الطالب /.....

ورقة عمل درس تحرير الجداول - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- بعد تصميم الجدول لا نستطيع إضافة أعمدة أو صفوف له. ( )
٢- لضبط حجم العمود أو الصف نختار احتواء تلقائي أو نسحب بالفأرة. ( )
٣- تتم محاذاة النص العربي في الجدول إلى (اليسار) تلقائيا. ( )
٤- بالإمكان تغيير محاذاة النص في الجدول لليسار أو الوسط أو الأعلى أو الأسفل. ( )
٥- للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي. ( )
٦- مفتاح Backspace يحذف العمود كاملا ومفتاح Delete يحذف محتويات العمود فقط. ( )

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

١	
٢	
٣	
٤	

	يستبدل كلمة بأخرى.
	يضيف صفا أو عمودا
	يغير اتجاه النص.
	يغير محاذاة النص في الخلايا.

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بحل تدريب رقم ٣ صفحة ٢٧٩ في كتاب المهارات الرقمية ، ثم شاركنا الملف في قروب الرقمية.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض

وزارة التعليم
Ministry of Education

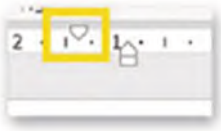
المـــادة / مهارات رقمية
الصـــف / .....
اسم الطالب /.....

ورقة عمل درس التنسيق المتقدم - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر. ( )
٢- يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة. ( )
٣- عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند. ( )
٤- يوجد طريقة عرض واحدة للمستند في برنامج مايكروسوفت وورد. ( )
٥- لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة). ( )
٦- يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصا وصورا للإنترنت. ( )

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

	١		يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.
	٢		يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.
	٣		يضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.
	٤		يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق.

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

صمم ملف وورد عن أي موضوع تختاره، وأضف له: رأس وتذييل الصفحة، أدرج بعض الرموز. قم بتغيير المسافات البادئة للسطر الأول ولبعض الفقرات، طبق واحد من الأنماط، ثم شاركنا الملف في قروب التيمز.

نموذج إجابة ورقة عمل درس إنشاء الجداول وتنسيقها - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- لكل خلية في الجدول داخل المستند اسم محدد، تماما كما في جدول البيانات. (خطأ)

٢- لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول. (صح)

٣- توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في المستند. (خطأ)

٤- نستخدم (التظليل) لتلوين خلايا الجدول. (صح)

٥- عرض العمود في الجدول ثابت ولا يمكن تغييره. (خطأ)

٦- يستخدم الزر لإضافة حد علوي للجدول. (خطأ)

٧- يستخدم الزر لإنشاء جدول في المستند. (صح)

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

٢	تتمدد (يكبر الحجم) الخلايا أثناء الكتابة.
٣	يمكن إدراج جدول بمساحة مطابقة للفراغ في الصفحة باستثناء الهوامش، وسيتوزع حجم الأعمدة بالتساوي.
١	يحدد عرض أعمدة الجدول.

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بإنشاء جدول واكتب فيه الدرجات التي حصلتها عليها في الفصل الدراسي الماضي طبق ما تعلمته من مهارات في هذه الدرس (الحدود ، التظليل، أنماط الجدول) ثم شاركنا الملف في قروب التيمز.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض

وزارة التعليم
Ministry of Education

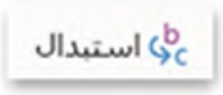
المـــادة / مهارات رقمية
الصـــف / .....
اسم الطالب /.....

نموذج إجابة ورقة عمل درس تحرير الجداول - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- بعد تصميم الجدول لا نستطيع إضافة أعمدة أو صفوف له. (خطأ)
٢- لضبط حجم العمود أو الصف نختار احتواء تلقائي أو نسحب بالفأرة. (صح)
٣- تتم محاذاة النص العربي في الجدول إلى (اليسار) تلقائيا. (خطأ)
٤- بالإمكان تغيير محاذاة النص في الجدول لليسار أو الوسط أو الأعلى أو الأسفل. (صح)
٥- للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي. (صح)
٦- مفتاح Backspace يحذف العمود كاملا ومفتاح Delete يحذف محتويات العمود فقط. (صح)

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

١	
٢	
٣	
٤	

٢	يستبدل كلمة بأخرى.
٤	يضيف صفا أو عمودا
١	يغير اتجاه النص.
٣	يغير محاذاة النص في الخلايا.

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بحل تدريب رقم ٣ صفحة ٢٧٩ في كتاب المهارات الرقمية ، ثم شاركنا الملف في قروب الرقمية.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض

وزارة التعليم
Ministry of Education

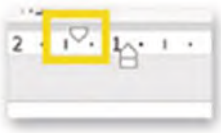
المـــادة / مهارات رقمية
الصـــف / .....
اسم الطالب /.....

نموذج إجابة ورقة عمل درس التنسيق المتقدم - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر. (صح)
٢- يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة. (خطأ)
٣- عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند. (خطأ)
٤- يوجد طريقة عرض واحدة للمستند في برنامج مايكروسوفت وورد. (خطأ)
٥- لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة). (صح)
٦- يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصا وصورا للإنترنت. (صح)

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

	١	٢	يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.
	٢	٣	يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.
	٣	٤	يضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.
	٤	١	يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق.

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

صمم ملف وورد عن أي موضوع تختاره، وأضف له: رأس وتذييل الصفحة، أدرج بعض الرموز. قم بتغيير المسافات البادئة للسطر الأول ولبعض الفقرات، طبق واحد من الأنماط، ثم شاركنا الملف في قروب التيمز.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة / مهارات رقمية
الصـــف / .....
اسم الطالب /.....

ورقة عمل درس تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- يمكننا تصميم ألعاب ثلاثية الأبعاد بدون كتابة سطر برمجي واحد. ( )

٢- من مكونات اللعبة الرئيسية: أهداف اللعبة، الشخصيات الرئيسية، التحديات، التحكم. ( )

٣- مختبر لعبة كودو هي بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب طورتها شركة مايكروسوفت. ( )

٤- تتكون اللعبة في مختبر كودو من عالم وكائنات بداخل هذا العالم. ( )

٥- الأرضية مستوية في لعبة كودو ولا يمكن تغييرها. ( )

٦- عند إضافة الماء لسطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملا. ( )

٧- اللغة في لعبة كودو هي الإنجليزية ولا يمكن تغييرها للغة أخرى. ( )

السؤال الثاني: رتب خطوات تصميم اللعبة:

الفكرة	
التنفيذ	
التخطيط للتصميم	
الاختبار	
تصميم النموذج الأولي	
تشغيل اللعبة	

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بتحميل لعبة كودو في جهازك، اكتب اسمك وسجل الدخول، اضف عالم من اختيارك ، أضف بعض الكائنات، احفظ اللعبة، شاركنا عملك بمقطع فيديو في قروب التيمز.

ورقة عمل درس برمجة ألعاب الحاسب - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- لعبة كودو من إنتاج شركة قوقل. ( )

٢- تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط (عندما (when)). ( )

٣- لبرمجة كائن يجب عليك أولا تحديد أداة الكائن (Object tool). ( )

٤- للخروج من وضعية البرمجة اضغط زر خروج ESC. ( )

٥- يتم وضع الجمل الشرطية داخل مربع نفِّذ (DO). ( )

٦- لحذف كائن قم بتحديده واضغط على زر حذف Delete. ( )

٧- من الأفضل تشغيل اللعبة مباشرة بدون عمل اختبار لها. ( )

٨- يمكن التحكم بالكائن باستخدام اسهم لوحة المفاتيح فقط. ( )

السؤال الثاني : تطبيق عملي.

قم بتطبيق تدريب رقم ٣ صفحة ٣٣٤ في كتاب المهارات الرقمية، وشاركنا عملك في قروب التيمز.

نموذج إجابة ورقة عمل درس تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف السادس - الفصل الثالث

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- يمكننا تصميم ألعاب ثلاثية الأبعاد بدون كتابة سطر برمجي واحد. (صح)

٢- من مكونات اللعبة الرئيسية: أهداف اللعبة، الشخصيات الرئيسية، التحديات، التحكم. (صح)

٣- مختبر لعبة كودو هي بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب طورتها شركة مايكروسوفت. (صح)

٤- تتكون اللعبة في مختبر كودو من عالم وكائنات بداخل هذا العالم. (صح)

٥- الأرضية مستوية في لعبة كودو ولا يمكن تغييرها. (خطأ)

٦- عند إضافة الماء لسطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملا. (خطأ)

٧- اللغة في لعبة كودو هي الإنجليزية ولا يمكن تغييرها للغة أخرى. (خطأ)

السؤال الثاني: رتب خطوات تصميم اللعبة:

١	الفكرة
٤	التنفيذ
٢	التخطيط للتصميم
٥	الاختبار
٣	تصميم النموذج الأولي
٦	تشغيل اللعبة

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بتحميل لعبة كودو في جهازك، اكتب اسمك وسجل الدخول، اضف عالم من اختيارك ، أضف بعض الكائنات، احفظ اللعبة، شاركنا عملك بمقطع فيديو في قروب التيمز.

نموذج إجابة ورقة عمل درس برمجة ألعاب الحاسب - الصف السادس - الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- لعبة كودو من إنتاج شركة قوقل. (خطأ)

٢- تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط (عندما (when)). (صح)

٣- لبرمجة كائن يجب عليك أولا تحديد أداة الكائن (Object tool). (صح)

٤- للخروج من وضعية البرمجة اضغط زر خروج ESC. (صح)

٥- يتم وضع الجمل الشرطية داخل مربع نفِّذ (DO). (خطأ)

٦- لحذف كائن قم بتحديده واضغط على زر حذف Delete. (صح)

٧- من الأفضل تشغيل اللعبة مباشرة بدون عمل اختبار لها. (خطأ)

٨- يمكن التحكم بالكائن باستخدام اسهم لوحة المفاتيح فقط. (خطأ)

السؤال الثاني : تطبيق عملي.

قم بتطبيق تدريب رقم ٣ صفحة ٣٣٤ في كتاب المهارات الرقمية، وشاركنا عملك في قروب التيمز.