السادس الابتدائي
المهارات الرقمية
الفصل الدراسي الثاني 1444هـ

مذكرة أوراق العمل

الاسم /
الفصل /

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 - هـ

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:

		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 - هـ

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		يستبدل كلمة بأخرى.
	٢		يضيف صفا أو عمودا
	٣		يغير اتجاه النص.
	٤		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

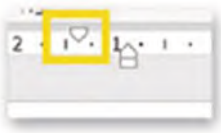
المـــادة / مهارات رقمية
الصـــف / .....
اسم الطالب /.....

ورقة عمل درس التنسيق المتقدم - الصف السادس - هـ

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.

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 إنشاء الجداول وتنسيقها - الصف السادس - هـ

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:

	عرض ثابت للعمود:	
	إحتواء تلقائي للمحتويات	
	احتواء تلقائي ضمن النافذة	

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 - هـ

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

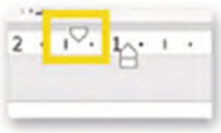
المـــادة / مهارات رقمية
الصـــف / .....
اسم الطالب /.....

نموذج إجابة ورقة عمل درس التنسيق المتقدم - الصف السادس - هـ

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
	٣
	٤

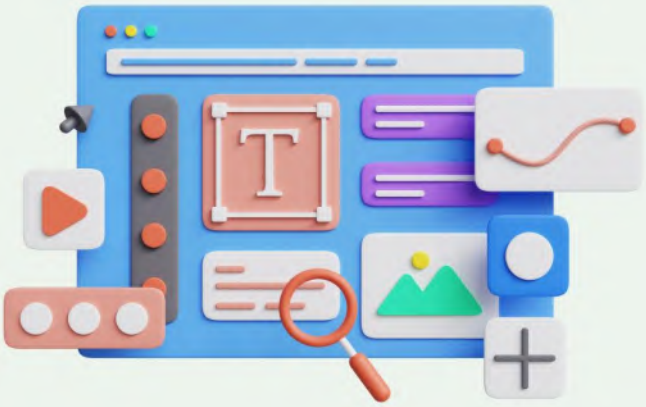
٢	يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.
٣	يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.
٤	يضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.
١	يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق.

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.

الوحدة الأولى

تصميم المواقع الإلكترونية



الدرس الأول / تصميم صفحة إلكترونية اليوم/ التاريخ/

اكتب رقم المصطلح أمام التعريف المناسب

١	٢	٣	٤
الشبكة الإلكترونية	الموقع الإلكتروني	الصفحة الإلكترونية	الصفحة الرئيسية

	هي أول صفحة وأكثرها أهمية في الموقع الإلكتروني ومن خلالها تنتقل إلى أي صفحة أخرى في الموقع.
	هي صفحة على الإنترنت تتضمن العديد من المكونات مثل النصوص والصور والفيديو وروابط لصفحات أخرى.
	هو مجموعة من الصفحات الإلكترونية المترابطة ويحتوي على أكثر من صفحة إلكترونية وللوصول إليه تكتب عنوانه في المتصفح
	لفظ يشير إلى أحد المكونات الأساسية في شبكة الإنترنت والتي تتكون من مواقع إلكترونية يُمكن الوصول إليها من خلال المتصفح

أختر

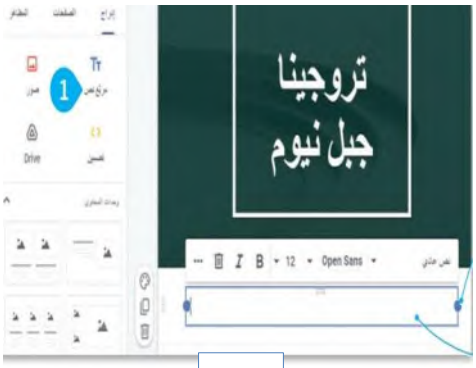
غالباً ما يكون كلمة أو عبارة أو صورة عند الضغط عليها تعيد توجيهك إلى صفحة إلكترونية أخرى	الارتباط التشعبى	الصفحة الرئيسية	الارتباط الفرعى
أداة تصميم شبكة إلكترونية مجانية عبر الإنترنت توفرها شركة جوجل	أداة ياهو	أداة جوجل	أداة سكراتش
قبل البدء بإنشاء موقع إلكتروني عليك إنشاء :	الصفحة الرئيسية	مخطط على الورق	صورة للموقع
لإنشاء موقعك الإلكتروني ب استخدام أداة مواقع جوجل يجب أن يكون لديك..... في جوجل	عنوان	حساب	موقع

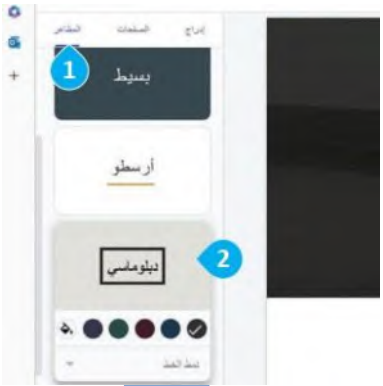
صح أو خطأ

تتيح لك أداة مواقع جوجل إنشاء مواقع إلكترونية بدون أي خبرة بلغة HTML	
لا يمكن تحرير الصور في المواقع الإلكترونية الخاصة بك	
يمكنك استخدام رمز سهولة القراءة لتغميق لون خلفية الصورة	
تتيح لك أيقونة المرساة وضع صورة في أماكن مختلفة على الصفحة	

ضع رقم المسمى في المكان المناسب له

١	٢	٣
تغيير نمط الخط	إضافة النصوص	اختيار مظهر الموقع





الدرس الثاني/ إضافة الصفحات	اليوم/	التاريخ/

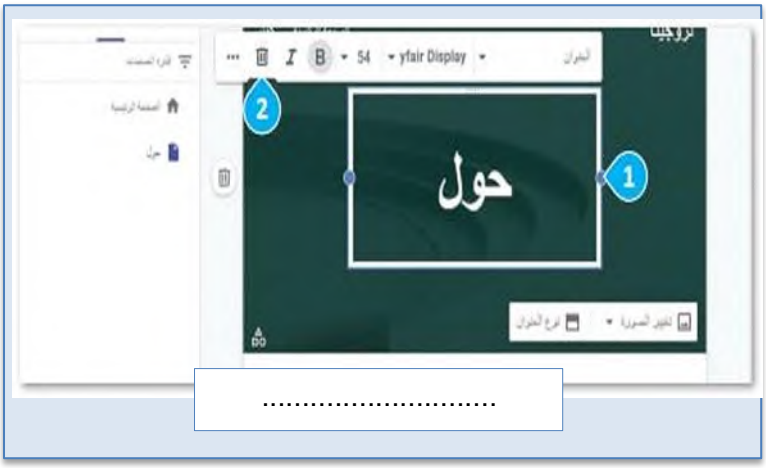
أختر

يتيح لك وجود صفحات إلكترونية متعددة تنظيم المحتوى الخاص بك بطريقة منطقية ومنظمة.	المرونة	التنظيم	تحسين التجربة
تقديمك لمحتوى الموقع الخاص بك بطريقة أفضل من خلال عرضة بشكل منظم وجذاب في صفحات متعددة	المرونة	التنظيم	تحسين التجربة
تسمح لك الصفحات الإلكترونية المتعددة بتجربة تخطيطات وأنماط وأنواع مختلفة من المحتوى	المرونة	التنظيم	تحسين التجربة

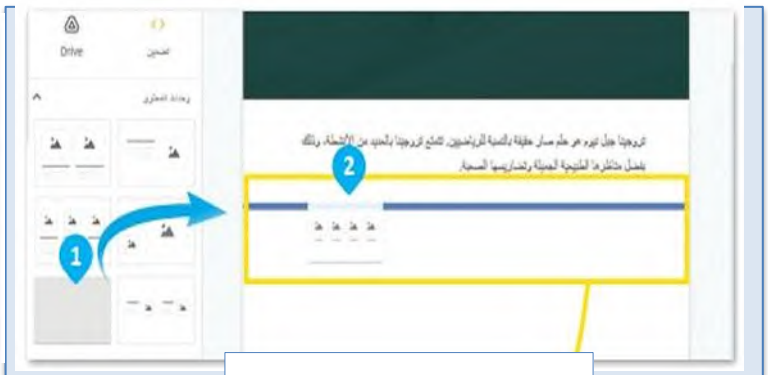
أكتب المسمى المناسب لكل صورة مما يلي :

تنظيم صفحاتك	إضافة صورة	اختيار تخطيط الصفحة	حذف وإضافة عنصر	إنشاء الصفحات الإلكترونية	إضافة الارتباط التشعبي

.....



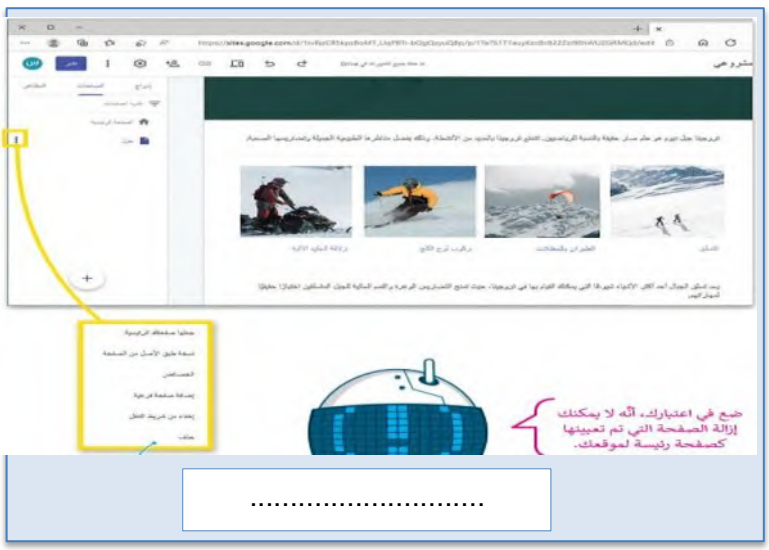
.....



.....

.....

.....



.....

صح أو خطأ

أدركت الشركات التجارية والمؤسسات الاجتماعية أهمية المداومة على وسائل التواصل الاجتماعي للتوسع في النشر	
لإضافة أيقونة لوسائل التواصل الاجتماعي يتطلب منك إضافة تذييل إلى صفحتك	
لتعزيز وظائف موقعك الإلكتروني وصورته المرئية لا تقم بإضافة تذييل إلى صفحاتك	
سيظهر التذييل في كل صفحة من صفحات موقعك عند إضافته	
بعد إضافة روابط وسائل التواصل الاجتماعي لا يمكنك حذفها	
يمكنك إجراء بعض التعديلات على التذييل بعد إضافة رابط وسائل التواصل الاجتماعي	
من الضروري التحقق من التغييرات التي أجريتها على صفحاتك ومعرفة كيف سيبدو الموقع قبل نشره	
يمكنك نشر موقعك الإلكتروني عندما يصبح جاهزاً	
يمكنك مشاركة موقعك مع أصدقائك فور نشره	
لا تستطيع مشاركة موقعك مع أشخاص معينيين	

ورقة عمل درس تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف السادس - هـ

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 - هـ

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.

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 تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف السادس -

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 - هـ

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.

ورقة عمل درس مستشعرات الروبوت - الصف السادس - هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- الروبوتات لها حواس مثل الإنسان (عين ، أذن ، لسان). ( )
٢- يوجد نوع واحد من المستشعرات في الروبوتات. ( )
٣- نستخدم مستشعر الموجات فوق الصوتية لقياس سرعة دوران الروبوت. ( )
٤- للتفريق بين الألوان نستخدم مستشعر الألوان. ( )
٥- توصل المستشعرات بمعالج الروبوت المادي عن طريق الأسلاك عبر المنافذ. ( )
٦- تستخدم لبنة القيادة للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو للخلف وكذلك سرعته. ( )

السؤال الثاني: رتب خطوات اختبار البرنامج وتصحيحه:

- [ ] أعد اختبار البرنامج
- [ ] فكر في الحل
- [ ] صحح الخطأ
- [ ] حدد الخطأ

السؤال الثالث: وصل بالأرقام:

مستشعر الموجات فوق الصوتية (١)	○ التحرك في البيئة المحيطة.
مستشعر الألوان (٢)	○ اكتشاف الإشارات الضوئية.
	○ فرز العناصر حسب لونها.
	○ فرز الثمار حسب درجة نضوجها.
	○ اكتشاف وجود العوائق.

السؤال الرابع: تطبيق عملي.

قم بالدخول إلى موقع أوبن روبيرتا لاب، وجرب إضافة مستشعرات منوعة إلى الروبوت،
استفد من شرح الكتاب من صفحة ٣٤٧ إلى صفحة ٣٥١، شاركنا عملك 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 اتخاذ القرارات - الصف السادس - هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- ليعمل الروبوت بشكل مستقل نقوم ببرمجته للتنقل باستخدام (المستشعرات). ( )

٢- تستطيع المستشعرات التعرف على الألوان و المسافة والمباني والمركبات. ( )

٣- نستخدم لبنة (إذا .. نفذ) ليعمل الروبوت بشكل مستمر بلا توقف. ( )

٤- لعمل مقارنة بين مدخلين نستخدم أول لبنة من فئة (المنطق). ( )

٥- لتنفيذ البرنامج بعد الانتهاء من برمجته نضغط زر بدء (start). ( )

٦- توجد لبنة (تكرار غير محدود) ضمن فئة (المنطق). ( )

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

١- فئة التحكم. ☐

٢- فئة الأحداث. ☐

٣- فئة المنطق. ☐

٤- فئة الألوان. ☐

٥- فئة المستشعرات. ☐

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بالدخول إلى موقع أوبن روبيرتا لاب، وطبق تدريب ٢ صفحة ٣٧٠ في الكتاب.

شاركنا ما قمت بعمله في قروب التيمز.

ورقة عمل درس إنشاء الخرائط - الصف السادس - هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- مشهد المحاكاة: هو المساحة المحددة للبيئة التي يتحرك فيها روبوت المحاكاة. ( )

٢- لا يمكنك تحميل صورة من حاسبك لاستخدامها كخريطة مشهد. ( )

٣- نستطيع إضافة عوائق للمشهد وإزالتها كما نشاء. ( )

٤- نضبط موقع العائق في المشهد بالسحب بالفأرة. ( )

٥- للعوائق لون واحد ثابت لا يمكن تغييره. ( )

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

- [ ] إضافة عائق.
- [ ] تغيير المشهد.
- [ ] تشغيل البرنامج.
- [ ] إضافة مساحة.
- [ ] اختيار اللون.

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بالدخول إلى موقع أوبن روبيرتا لاب، ثم صمم مشهدا مناسبا وأضف له طريقا رماديا وعوائق ملونة، اجعل العربة تتحرك على الطريق الرمادي وتتوقف عند العائق أحمر اللون. شاركنا عملك في قروب التيمز.

نموذج إجابة ورقة عمل درس مستشعرات الروبوت - الصف السادس - هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- الروبوتات لها حواس مثل الإنسان (عين ، أذن ، لسان). (خطأ)
٢- يوجد نوع واحد من المستشعرات في الروبوتات. (خطأ)
٣- نستخدم مستشعر الموجات فوق الصوتية لقياس سرعة دوران الروبوت. (خطأ)
٤- للتفريق بين الألوان نستخدم مستشعر الألوان. (صح)
٥- توصل المستشعرات بمعالج الروبوت المادي عن طريق الأسلاك عبر المنافذ. (صح)
٦- تستخدم لبنة القيادة للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو للخلف وكذلك سرعته. (صح)

السؤال الثاني: رتب خطوات اختبار البرنامج وتصحيحه:

٤ أعد اختبار البرنامج
٢ فكر في الحل
٣ صحح الخطأ
١ حدد الخطأ

السؤال الثالث: وصل بالأرقام:

١ مستشعر الموجات فوق الصوتية	١ التحرك في البيئة المحيطة.
٢ مستشعر الألوان	٢ اكتشاف الإشارات الضوئية.
	٢ فرز العناصر حسب لونها.
	٢ فرز الثمار حسب درجة نضوجها.
	١ اكتشاف وجود العوائق.

السؤال الرابع: تطبيق عملي.

قم بالدخول إلى موقع أوبن روبيرتا لاب، وجرب إضافة مستشعرات منوعة إلى الروبوت،
استفد من شرح الكتاب من صفحة ٣٤٧ إلى صفحة ٣٥١، شاركنا عملك في قروب التيمز

نموذج إجابة ورقة عمل درس اتخاذ القرارات - الصف السادس - هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- ليعمل الروبوت بشكل مستقل نقوم ببرمجته للتنقل باستخدام (المستشعرات). (صح)

٢- تستطيع المستشعرات التعرف على الألوان و المسافة والمباني والمركبات. (صح)

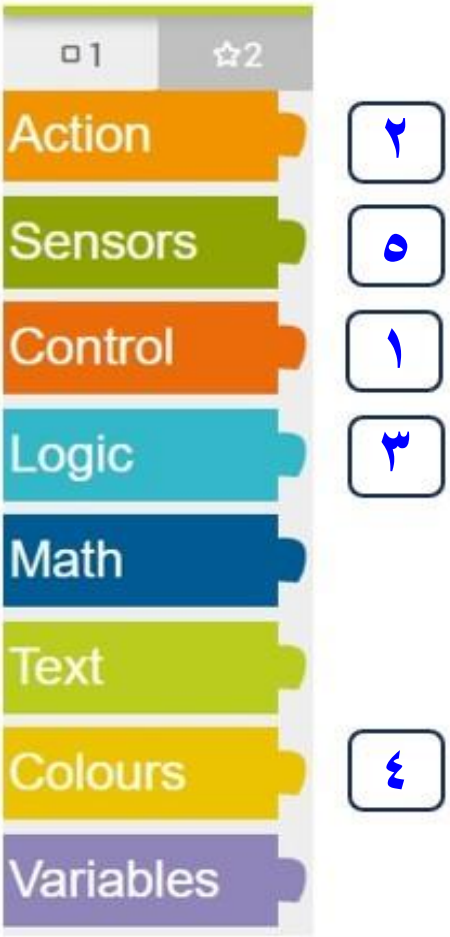
٣- نستخدم لبنة (إذا .. نفذ) ليعمل الروبوت بشكل مستمر بلا توقف. (صح)

٤- لعمل مقارنة بين مدخلين نستخدم أول لبنة من فئة (المنطق). (صح)

٥- لتنفيذ البرنامج بعد الانتهاء من برمجته نضغط زر بدء (start). (صح)

٦- توجد لبنة (تكرار غير محدود) ضمن فئة (المنطق). (خطأ)

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:



١- فئة التحكم. ٣

٢- فئة الحدث. ٥

٣- فئة المنطق. ١

٤- فئة الألوان. ٤

٥- فئة المستشعرات. ٢

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بالدخول إلى موقع أوبن روبيرتا لاب، وطبق تدريب ٢ صفحة ٣٧٠ في الكتاب.

شاركنا ما قمت بعمله في قروب التيمز.

نموذج إجابة ورقة عمل درس إنشاء الخرائط - الصف السادس - هـ

السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:

١- مشهد المحاكاة: هو المساحة المحددة للبيئة التي يتحرك فيها روبوت المحاكاة. (صح)

٢- لا يمكنك تحميل صورة من حاسبك لاستخدامها كخريطة مشهد. (خطأ)

٣- نستطيع إضافة عوائق للمشهد وإزالتها كما نشاء. (صح)

٤- نضبط موقع العائق في المشهد بالسحب بالفأرة. (صح)

٥- للعوائق لون واحد ثابت لا يمكن تغييره. (خطأ)

السؤال الثاني: وصل بالأرقام:

٢	إضافة عائق.
١	تغيير المشهد.
٥	تشغيل البرنامج.
٣	إضافة مساحة.
٤	اختيار اللون.

السؤال الثالث: تطبيق عملي.

قم بالدخول إلى موقع أوبن روبيرتا لاب، ثم صمم مشهدا مناسبا وأضف له طريقا رماديا وعوائق ملونة، اجعل العربة تتحرك على الطريق الرمادي وتتوقف عند العائق أحمر اللون. شاركنا عملك في قروب التيمز.