

رحلتي في المهارات الرقمية

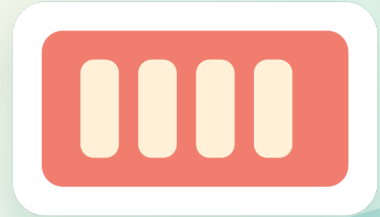
الصف الخامس الابتدائي

مذكرة تدريبية للفهم والتطبيق والمراجعة

الفصل:

اسم الطالب/ة:

إعداد أ. مشعل الحربي



كيف أتعلم في هذه المذكرة؟

كل درس يقدم ثلاث خطوات قصيرة وواضحة، ثم مراجعة تساعدني على تثبيت المهارة.

١

أفكر وأكمل

أقرأ بنك الكلمات وأختار الكلمة المناسبة.

٢

أربط وأطبق

أصل الموقف بالتصرف أو النتيجة الصحيحة.

٣

أتحقق

أحدد إن كانت العبارة صحيحة أم خاطئة.

وحدات الفصل الدراسي الأول

01 تعلم الأساسيات

أجهزة الحاسب • الأجزاء • الملفات والمجلدات

02 التعامل مع المستندات

الصور • التنسيق المتقدم • التدقيق والطباعة

03 الوسائط المتعددة

الصوت • الصور • الفيديو

04 البرمجة والتفاعل في سكراتش

التصميم • الشروط • الحركة • الاستشعار



المهارات الرقمية

الوحدة الأولى: تعلم الأساسيات

الدرس 1

الدرس الأول: أجهزة الحاسب

هدف الدرس أقرن بين أجهزة الحاسب بحسب الاستخدام.

1 أكمل الجمل من بنك الكلمات

(حاسوب مكتبي) (حاسوب محمول) (جهاز لوحي) (المهام الرقمية)

1 في معمل المدرسة أستخدم لأنه ثابت ومناسب للعمل الطويل.

2 للدراسة أثناء السفر أختار لسهولة حمله.

3 أنفذ تمريناً قصيراً باللمس باستخدام

4 قبل اختيار الجهاز أفكر في نوع التي أريد إنجازها.

2 صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 أكتب تقريراً طويلاً في مكان ثابت

2 أحتاج حمل جهازي بين المدرسة والمنزل

3 أنفذ نشاطاً يعتمد على اللمس

4 أريد اختيار جهاز مناسب

أ أختار حاسوباً مكتبياً بشاشة واضحة

ب أستخدم حاسوباً محمولاً مشحوناً

ج أختار جهازاً لوحيّاً

د أحدد المهمة التي سأقوم بها أولاً

3 اختر: صح أم خطأ

1. الحاسب المكتبي مناسب غالباً للعمل في مكان ثابت.

2. يمكن استخدام الجهاز اللوحي باللمس في بعض المهام.

3. كل الأجهزة تناسب المهمة نفسها بالطريقة نفسها.

4. الحاسب المحمول لا يحتاج إلى بطارية أو شحن.

5. اختيار الجهاز يعتمد على نوع المهمة التي أريد إنجازها.

(صح □) (خطأ □)

(صح □) (خطأ □)

(صح □) (خطأ □)

(صح □) (خطأ □)

(صح □) (خطأ □)

هدف الدرس أربط الجزء بوظيفته وأميز المدخلات والمخرجات.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(لوحة المفاتيح) (الفأرة) (الشاشة) (الطابعة)

- 1 أكتب الأرقام والحروف باستخدام
- 2 أحدد العناصر وأضغط على الأزرار عبر
- 3 أشاهد الصور والنصوص على
- 4 أحصل على نسخة ورقية من مستندي عبر

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الفأرة وسيلة إدخال لأنها ترسل أوامر للحاسب. (صح □) (خطأ □)
2. الشاشة تُعد وسيلة إدخال لأنها تعرض المعلومات. (صح □) (خطأ □)
3. الطابعة تُخرج بيانات بشكل مادي على الورق. (صح □) (خطأ □)
4. الميكروفون يُحوّل الصوت إلى إشارات يفهمها الحاسب. (صح □) (خطأ □)
5. الماسح الضوئي وظيفة ثانوية لا علاقة لها بالمدخلات. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|------------------------------------|---------------------------|
| أ يلتقط صورة مباشرة لعمل مكالمة | 1 ميكروفون متصل بالحاسب |
| ب يدخل صوت المستخدم إلى البرنامج | 2 ماسح ضوئي على المكتب |
| ج يحوّل ورقة مطبوعة إلى ملف صورة | 3 سماعات على جانبي الشاشة |
| د يُخرج الصوت للاستماع إلى التسجيل | 4 كاميرا ويب أعلى الشاشة |

هدف الدرس أنشئ تصوراً لتنظيم الملفات وتسميتها.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

أ يسهل التصفح عندما أريد ألبوماً محدداً

ب يتيح فتحها في برامج متوافقة

ج يوفر وصولاً آمناً من أماكن متعددة

د يساعد على معرفة الأحداث بسرعة

1 أضيف التاريخ إلى اسم المستند

2 أصنف الصور حسب الرحلات

3 أستخدم امتداداً مناسباً للصورة

4 أحفظ نسخة على سحابة المدرسة

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مجلد) (ملف) (اسم وصفي) (نسخة احتياطية)

1 أجمع صور المسابقة داخل منظم.

2 المستند الذي أكتبه يُحفظ كـ على القرص.

3 أختار ليسهل البحث عنه لاحقاً.

4 أحفظ نسخة ثانية كـ تحسباً للضياع.

٣ اختر: صح أم خطأ

(صح □) (خطأ □)

1. يمكن وضع مجلد داخل مجلد آخر لتنظيم أفضل.

(صح □) (خطأ □)

2. الأسماء العامة مثل جديد1 تسهل العثور على المستند.

(صح □) (خطأ □)

3. حذف ملف من سلة المحذوفات قد يزيله نهائياً.

(صح □) (خطأ □)

4. لا يمكن نسخ ملف واحد إلى أكثر من مكان.

(صح □) (خطأ □)

5. التخطيط للتنظيم قبل البدء يوفر وقتاً لاحقاً.



المهارات الرقمية

الوحدة الثانية: التعامل مع المستندات

الدرس 4

الدرس الأول: الصور والرسومات

هدف الدرس أدرج صورة وأضبط موضعها داخل المستند.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

أ تتحرك الصورة مع النص عند الإضافة

1 أسحب مقبض الزاوية في الصورة

ب تصطف الصورة والنص وفق ذلك

2 أختار ظهور الصورة أمام النص

ج تتغير الأبعاد مع الحفاظ على التناسق

3 أثبت الصورة مع الفقرة

د يحجب جزء من السطر خلف الصورة

4 أغير اتجاه الفقرة إلى اليمين

٣ اختر: صح أم خطأ

(صح □) (خطأ □)

1. يمكن ضبط موضع الصورة بدقة بسحبها بالمؤشر.

(صح □) (خطأ □)

2. لا يمكن تغيير طريقة التفاف النص بعد إدراج الصورة.

(صح □) (خطأ □)

3. المحاذاة تؤثر على مكان الصورة بالنسبة للهامش.

(صح □) (خطأ □)

4. تكبير الصورة كثيراً قد يسبب تشويهاً.

(صح □) (خطأ □)

5. تحريك الصورة لا يؤثر نهائياً على موضع النص إطلاقاً.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(إدراج) (التفاف النص) (محاذاة) (تحجيم)

1 لإضافة صورة من الجهاز أستخدم أمر

2 لجعل النص يحيط بالصورة أعدل خيار

3 لجعل الصورة في يسار الصفحة أغَيّر الفقرة والصورة.

4 لجعل الصورة أكبر أو أصغر أطبق مناسباً.

هدف الدرس أستخدم الأنماط والحدود والمسافات لتحسين الصفحة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الأنماط تحفظ مجموعة إعدادات يمكن إعادة استخدامها. (صح □) (خطأ □)
2. زيادة المسافات دائماً تقلل وضوح الصفحة. (صح □) (خطأ □)
3. الحدود يمكن تطبيقها على الخلايا أو الفقرات. (صح □) (خطأ □)
4. الضبط يجعل كل سطر بنفس الطول تقريباً. (صح □) (خطأ □)
5. لا يمكن تعديل نمط بعد إنشائه. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(أنماط) (حدود) (تباعد) (محاذاة)

- 1 أستخدم العناوين لتطبيق تنسيق متسق بسرعة.
- 2 أضيف حول الفقرة لتمييزها بصرياً.
- 3 أعدل الأسطر قبل وبعد الفقرة لتحسين القراءة.
- 4 أضبط النص لتوسيط الفقرة في الصفحة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|---|---------------------------------------|
| أ يخلق فواصل بصرية بين الأفكار | 1 تطبيق قالب عنوان 1 على ثلاثة عناوين |
| ب يجعل الجدول بارزاً ويسهل تتبعه | 2 تعيين مسافة بعد الفقرة 8 نقاط |
| ج يجعل أطراف السطرين الأيسر والأيمن مستقيمة | 3 إضافة خط حول جدول الفصل |
| د يوحد شكلها دون عمل يدوي مكرر | 4 ضبط الفقرة بحيث تستقيم الأطراف |

هدف الدرس أستخدم الأشكال والأسهم لتفسير فكرة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن كتابة نص داخل أشكال مثل المستطيل. (صح □) (خطأ □)
2. الأسهم لا تتحرك عند سحب الأشكال المرتبطة بها مطلقاً. (صح □) (خطأ □)
3. تغيير لون التعبئة لا يغيّر لون الحد. (صح □) (خطأ □)
4. يمكن استخدام أشكال متعددة لشرح فكرة واحدة. (صح □) (خطأ □)
5. إضافة الكثير من الأشكال دائماً يحسن الفهم. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|---|--|
| أ يعطي مظهراً جذاباً للعرض | 1 إضافة مؤشر اتجاه من الفكرة إلى النتيجة |
| ب يجعل الحواف منقطة أو سمكية حسب الحاجة | 2 رسم دائرة حول عنصر في الصورة |
| ج يوضح التسلسل بين الأجزاء | 3 اختيار تدرج لوني داخل الشكل |
| د يلفت النظر إلى الجزء المهم | 4 تغيير نمط الخط المحيط للشكل |

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(سهم) (مستطيل) (تعبئة) (حد خارجي)

- 1 للدلالة على اتجاه الفكرة أضيف يشير إلى الخطوة التالية.
- 2 أرسم لاحتواء نص قصير بجانب الصورة.
- 3 أغير لون الشكل ليصبح أكثر وضوحاً.
- 4 أجعل سماكة أكبر ليرز حول الشكل.

هدف الدرس أراجع المستند وأجهزه للطباعة.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(تدقيق إملائي) (معاينة قبل الطباعة) (اتجاه الورق) (هوامش)

١ أبحث عن الأخطاء بالنقر على أداة

٢ أشاهد شكل الصفحات في للتأكد من التنسيق.

٣ أختار عمودي أو أفقي حسب المحتوى.

٤ أضبط لتوفير مساحة أو ترك فراغ كافٍ.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

أ يشير إلى أخطاء تحتاج تصحيحاً

١ اكتشاف الكلمات المميزة بخط أحمر مموج

ب يوسع مساحة النص دون قصه

٢ تقليل الفراغ الأيسر قليلاً

ج يسمح بعرض الأعمدة كاملة

٣ اختيار الوضع الأفقي لجدول عريض

د يفيد في التأكد من ترتيب الطباعة

٤ مراجعة رقم الصفحة في الركن

٣ اختر: صح أم خطأ

(صح □) (خطأ □)

١. المعاينة تساعد على اكتشاف الصفحات المقطوعة.

(صح □) (خطأ □)

٢. تغيير الهوامش لا يؤثر على عدد الصفحات مطلقاً.

(صح □) (خطأ □)

٣. التدقيق الإملائي قد يقترح بدائل للكلمات.

(صح □) (خطأ □)

٤. اتجاه الورق لا يغير توزيع العناصر على الصفحة.

(صح □) (خطأ □)

٥. مراجعة المستند قبل الطباعة تقلل الهدر.



المهارات الرقمية

الوحدة الثالثة: الوسائط المتعددة

الدرس 8

الدرس الأول: أجهزة الالتقاط والصوت

هدف الدرس: أسجل صوتاً واضحاً وأحافظ على خصوصية الآخرين.

1 أكمل الجمل من بنك الكلمات

(ميكروفون) (مستوى الصوت) (ضوضاء) (خصوصية)

1 للحصول على تسجيل واضح أستخدم قريباً من الفم.

2 أضبط بحيث لا يكون منخفضاً ولا مشوشاً.

3 أبعد عن مصادر مثل المروحة أثناء التسجيل.

4 أحترم الآخرين فلا أسجلهم دون إذن.

3 اختر: صح أم خطأ

1. يؤثر بعد الميكروفون عن الفم على وضوح الصوت. (صح □) (خطأ □)
2. الضوضاء الخلفية مفيدة لتغطية الأخطاء الصوتية. (صح □) (خطأ □)
3. الاستئذان قبل التسجيل جزء من السلوك الرقمي الجيد. (صح □) (خطأ □)
4. يمكن رفع الصوت كثيراً دون حدوث تشويه أبداً. (صح □) (خطأ □)
5. اختبار قصير قبل التسجيل يوفر إعادة العمل. (صح □) (خطأ □)

2 صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|------------------------------------|---|
| أ يخفف ضجيج النّفس والريح | 1 اختبار التسجيل قبل النشاط |
| ب يضمن توازن الصوت وتفادي المفاجآت | 2 التسجيل في غرفة هادئة |
| ج يقلل الأصوات غير المرغوبة | 3 طلب موافقة شخص قبل مشاركته في المقطع |
| د يحمي الحقوق ويعزز الثقة | 4 استخدام غطاء مضاد للهواء على أداة التسجيل |

هدف الدرس أخطط لمقطع فيديو قصير وأرتب مشاهدته.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|--|---------------------------------|
| ١ كتابة نص قصير يرافق الصورة | أ يجعل الفيديو أكثر احترافية |
| ٢ قص بداية المقطع حيث الكاميرا تهتز | ب يوفر انتقالاً ناعماً للعين |
| ٣ إضافة تلاشي بين لقطتين | ج ينظم السرد بشكل منطقي |
| ٤ تحريك المقاطع لتكوين بداية ووسط ونهاية | د يساعد المشاهد على فهم المحتوى |

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(قصة مصورة) (مشاهد) (جدول زمني) (انتقالات)

- ١ أرسم لتحديد اللقطات قبل التصوير.
- ٢ أقسم العمل إلى قصيرة لكل فكرة.
- ٣ أرتب المقاطع على أثناء التحرير.
- ٤ أضيف سلسلة بين اللقطات لتجنب القفز.

٣ اختر: صح أم خطأ

١. التخطيط المسبق يقلل وقت التحرير لاحقاً. (صح □) (خطأ □)
٢. لا يمكن ترتيب المشاهد إلا أثناء التصوير. (صح □) (خطأ □)
٣. الانتقالات الكثيرة قد تشتت الانتباه. (صح □) (خطأ □)
٤. الجدول الزمني يسمح برؤية مدة كل مقطع. (صح □) (خطأ □)
٥. القصة المصورة تعيق الإبداع لأنها تقيّد العمل. (صح □) (خطأ □)



المهارات الرقمية

الوحدة الرابعة: البرمجة والتفاعل في سكراتش

الدرس 10

الدرس الأول: كيفية تصميم برنامج

هدف الدرس أحول الفكرة إلى خطوات وخوارزمية.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

1 تقسيم المهمة إلى مراحل صغيرة

2 وصف الشرط قبل البدء بالبرمجة

3 رسم أسهم بين المهام في ورقة

4 كتابة ما سيدخله المستخدم للبرنامج

أ يوضح المسار من البداية للنهاية

ب يمكّن البرنامج من العمل بشكل تفاعلي

ج يسهّل بناء الحل تدريجياً

د يوجه البناء ويمنع الأخطاء المبكرة

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الخوارزمية تصف ما سيفعله البرنامج خطوة بخطوة.

2. لا حاجة للتخطيط إذا كانت الفكرة بسيطة جداً دائماً.

3. تحديد المدخلات يساعد على اختبار البرنامج.

4. يمكن تغيير التصميم أثناء العمل إذا ظهرت مشكلة.

5. المخطط لا يفيد إلا في المشاريع الكبيرة جداً.

(صح □) (خطأ □)

(صح □) (خطأ □)

(صح □) (خطأ □)

(صح □) (خطأ □)

(صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(خوارزمية) (خطوات) (مخطط) (مدخلات)

1 أحول الفكرة إلى مرتبة يمكن تنفيذها.

2 أقسم المهمة إلى عدة واضحة.

3 أرسم يبين تسلسل التنفيذ.

4 أحدد يحتاجها البرنامج من المستخدم.

هدف الدرس أضيف الكائنات وأغير المظاهر والخلفيات.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن أن يملك الكائن أكثر من مظهر واحد. (صح □) (خطأ □)
2. الخلفية تؤثر على سلوك الكائنات البرمجية تلقائياً. (صح □) (خطأ □)
3. المكتبة تحتوي على كائنات وخلفيات جاهزة. (صح □) (خطأ □)
4. تغيير المظهر قد يعطي انطباع الحركة. (صح □) (خطأ □)
5. لا يمكن حذف كائن بعد إضافته. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(كائن) (مظهر) (خلفية) (مكتبة)

- 1 أضيف جديداً إلى المسرح لتمثيل شخصية.
- 2 أبدل الكائن لجعله يغيّر شكله.
- 3 أختار مختلفة لتغيير المشهد.
- 4 أستورد صوراً جاهزة من سكراتش.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|--|---|
| 1 إخفاء الشخصية عند نهاية المستوى | أ يوحى بالحركة دون تغيير الموقع |
| 2 التبديل بين ملابس العدو أثناء الحركة | ب يوفر بيئة مناسبة للعبة الرياضية |
| 3 تغيير المشهد إلى ملعب | ج يوفر وقتاً ويضمن جودة الرسم |
| 4 اختيار شخصية جاهزة بدلاً من الرسم اليدوي | د يمنع تداخل العناصر ويعطي إحساساً بالإنجاز |

هدف الدرس أستخدم إذا وإلا لاتخاذ قرار في البرنامج.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. الشرط يمكن أن يعتمد على أكثر من متغير. (صح □) (خطأ □)
2. كتلة وإلا تنفذ مع إذا في نفس الوقت دائماً. (صح □) (خطأ □)
3. المقارنة تستخدم لاختيار الفرع المناسب. (صح □) (خطأ □)
4. لا يمكن تغيير الشرط بعد تشغيل البرنامج. (صح □) (خطأ □)
5. قرارات جيدة تجعل البرنامج أكثر تفاعلاً. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| أ يمثل فرع الحالة الأخرى | 1 التحقق هل النقاط أكبر من 10 |
| ب يحدد التطابق قبل المتابعة | 2 تنفيذ قفزة عندما يلمس الأرض |
| ج مثال على شرط عددي | 3 عرض رسالة مختلفة عند الفشل |
| د يوظف قراراً بناءً على حالة | 4 مقارنة اسم مدخل بالمطلوب |

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(إذا) (وإلا) (شرط) (مقارنة)

- 1 أستخدم كتلة لتنفيذ أمر عندما يتحقق شيء ما.
- 2 أضيف فرع لما يجب أن يحدث في الحالة الأخرى.
- 3 أصوغ يمكن أن يكون صحيحاً أو خاطئاً.
- 4 أختبر بين قيمتين لاتخاذ القرار.

هدف الدرس أتحكم في اتجاه الكائن وسرعته ومكانه.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(اتجاه) (إحداثيات) (سرعة) (انزلاق)

١ أعدّل الكائن ليواجه جهة معينة.

٢ أغير X و Y لتحديد المكان على المسرح.

٣ أزيد الحركة لجعل الكائن يصل أسرع.

٤ أستخدم إلى نقطة ليصل بسلاسة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

أ يضع الكائن في مركز المسرح

١ تعيين $X=0$ و $Y=0$

ب يغير الوجهة نحو الشرق

٢ تدوير المؤشر إلى اليمين 90 درجة

ج يقلل السرعة بشكل ملحوظ

٣ جعل الحركة كل 1 خطوة بدلاً من 10

د ينتقل مع تأثير ناعم بمرور الزمن

٤ الانتقال بسلاسة إلى موضع العلم

٣ اختر: صح أم خطأ

(صح □) (خطأ □)

1. الإحداثيات تحدد موقع الكائن بدقة.

(صح □) (خطأ □)

2. السرعة العالية دائماً أفضل في الألعاب.

(صح □) (خطأ □)

3. الانزلاق يعطي شعوراً بالحركة الواقعية.

(صح □) (خطأ □)

4. الاتجاه 0 في سكراتش يعني للأسفل.

(صح □) (خطأ □)

5. يمكن تغيير المكان إما بالقفز أو الانزلاق.

هدف الدرس أنسق تفاعل الكائنات باستخدام رسائل البث.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(بث) (عند استلام) (تزامن) (حدث)

١ أستخدم أمر لإرسال رسالة لبقية الكائنات.

٢ أضع كتلة الرسالة لتحديد ما يحدث بعد الاستقبال.

٣ أستخدم لجعل كائنين يبدأان معاً.

٤ يمثل الضغط على العلم الأخضر يبدأ البرنامج.

٣ اختر: صح أم خطأ

١. رسائل البث لا تحمل أي اسم مميز. (صح □) (خطأ □)

٢. يمكن لعدة كائنات الاستجابة لنفس الرسالة. (صح □) (خطأ □)

٣. التزامن يساعد على ترتيب المشاهد. (صح □) (خطأ □)

٤. الحدث يمكن أن يكون نقرة على كائن. (صح □) (خطأ □)

٥. لا يمكن إرسال الرسالة إلا مرة واحدة في المشروع. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

أ يحقق انسجاماً بين الكائنات

ب يوحد البداية لجميع العناصر

ج يجعل السلوك مرتبطاً برسالة محددة

د يضمن ترتيب ظهور الأحداث

١ إرسال إشارة بدء الجولة

٢ تشغيل حركة الخصم عند وصول الإشارة

٣ انتظار الرسالة ثم إظهار التعليمات

٤ إرسال وتنفيذ في أوقات منسقة

هدف الدرس أستخدم الاستشعار لجعل البرنامج يستجيب.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

أ يخلق تفاعلاً مباشراً مع اليد

1 اختبار ملامسة الجدار أثناء الحركة

ب يفعل حدث القفز في اللعبة

2 تحريك الكائن نحو موضع المؤشر

ج يعتمد على فحص الدرجة اللونية في الطريق

3 التحقق من ضغط زر السهم الأعلى

د يمنع الخروج من حدود المسرح

4 التأكد من السير على المسار الأزرق فقط

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(التلامس) (المفتاح) (اللون) (مؤشر الفأرة)

1 أجعل الكائن يتوقف عند استشعار مع الحافة.

2 أنفذ قفزة عند ضغط المسافة.

3 أغير المسار إذا طابق الخلفية الحمراء.

4 أتبع حركة لجعل الكائن يلاحق المستخدم.

٣ اختر: صح أم خطأ

(صح □) (خطأ □)

1. يمكن للكائن اكتشاف لون عنصر آخر على المسرح.

(صح □) (خطأ □)

2. موقع مؤشر الفأرة لا يؤثر على الكائنات.

(صح □) (خطأ □)

3. اختبار التلامس مفيد لتجنب العوائق.

(صح □) (خطأ □)

4. لا يمكن التمييز بين المفاتيح المختلفة في سكراتش.

(صح □) (خطأ □)

5. الاستشعار يجعل اللعبة تتجاوب مع الأوامر.

هدف الدرس أسترجم مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| ١ صف صغير يعمل على مشروع فيديو | أ يسهّل معرفة اللقطة الأحدث |
| ٢ إضافة تاريخ إلى اسم الصورة | ب يعرض الصوت دون إدخال |
| ٣ توصيل سماعات بالحاسب | ج اختيار جهاز محمول يسهل حمله |
| ٤ تجهيز جهاز خفيف لعمل ميداني | د يحتاج أجهزة قادرة على تحرير وسائط |

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مختبر) (ميكروفون) (تنظيم) (نسخة احتياطية)

- ١ أختار غرفة لاستخدام أجهزة ثابتة للتعلم.
- ٢ أستخدم لإدخال صوتي إلى الحاسب.
- ٣ أضع واضحاً للملفات قبل البدء.
- ٤ أحفظ على السحابة لحماية أعمالي.

٣ اختر: صح أم خطأ

١. يُفضّل اختيار الجهاز بناءً على المهمة المطلوبة. (صح □) (خطأ □)
٢. الشاشة وسيلة إدخال لأنها تعرض النتائج. (صح □) (خطأ □)
٣. التخطيط للمجلدات يقلل ضياع الملفات. (صح □) (خطأ □)
٤. لا يمكن استخدام الميكروفون مع الحواسيب المدرسية. (صح □) (خطأ □)
٥. إبقاء نسخة احتياطية يحمي العمل من الحذف الخطأ. (صح □) (خطأ □)

هدف الدرس أسترجم مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

أ يمنع قص النص أو تداخل العناصر

1 تقليل المسافة بعد الفقرة

ب يوزع الفراغ بالتساوي حولها

2 تلوين تعبئة شكل توضيحي

ج يحسن تدفق القراءة بين الفقرات

3 تحديد الهوامش قبل الطباعة

د يجعل العنصر بارزاً في الصفحة

4 اختيار محاذاة الصورة إلى الوسط

٣ اختر: صح أم خطأ

(صح □) (خطأ □)

1. يمكن تغيير حجم الصورة دون تشويه إذا حافظنا على التناسب.

(صح □) (خطأ □)

2. الحدود لا تطبق إلا على الجداول فقط.

(صح □) (خطأ □)

3. المعاينة تكشف أخطاء ترتيب الصفحات.

(صح □) (خطأ □)

4. الإفراط في الانتقالات بين الفقرات يحسن التركيز دائماً.

(صح □) (خطأ □)

5. الأشكال تساعد في شرح الخطوات بصرياً.

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(التفاف النص) (أنماط) (سهم) (معاينة)

1 أستخدم لتنظيم ظهور النص حول الصورة.

2 أطبق العناوين لتوحيد شكل الأقسام.

3 أضيف لربط فكرة بسبب نتيجة.

4 أفتح لأتأكد من الطباعة الصحيحة.

هدف الدرس أسترجم مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. تحديد مكان هادئ يُحسن جودة الصوت. (صح □) (خطأ □)
2. لا حاجة للتخطيط إن كان الفيديو قصيراً جداً. (صح □) (خطأ □)
3. الانتقالات القليلة والواضحة أفضل من الكثيرة. (صح □) (خطأ □)
4. يمكن نشر تسجيل الآخرين دون موافقة إذا كان تعليمياً. (صح □) (خطأ □)
5. القصة المصورة تساعد الفريق على توزيع المهام. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(ميكروفون) (انتقالات) (قصة مصورة) (ضوضاء)

1. أستخدم خارجي لتحسين نقاء التسجيل.
2. أضيف بسيطة لتنعيم الانتقال بين المشاهد.
3. أرسم لتخطيط اللقطات قبل التصوير.
4. أقلل المكان بتغيير موقع التسجيل.

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| أ يجعل الفيديو أكثر ثباتاً ووضوحاً | 1 اختبار مستوى الصوت قبل التصوير |
| ب يحافظ على الخصوصية والاحترام | 2 قص لقطات البداية المهتزة |
| ج ينظم السرد من البداية للنهاية | 3 طلب إذن قبل تسجيل شخص آخر |
| د يمنع التشويه ويرفع الجودة | 4 ترتيب المشاهد على الجدول الزمني |

هدف الدرس أسترجم مفاهيم الوحدة وأطبقها في مواقف جديدة ومتنوعة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن لعدة كائنات مشاركة نفس الخوارزمية بفروق بسيطة. (صح □) (خطأ □)
2. تغيير المظهر لا يفيد إلا في الزينة ولا يؤثر على الفهم. (صح □) (خطأ □)
3. رسائل البث تنسق توقيت الأحداث بين الكائنات. (صح □) (خطأ □)
4. لا يمكن للكائن معرفة لون ما على المسرح. (صح □) (خطأ □)
5. القرارات الشرطية تجعل التفاعل أكثر واقعية. (صح □) (خطأ □)

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| 1 إنشاء قرار إذا وإلا عند الاصطدام | أ يربط التفاعل بمدخل المستخدم |
| 2 تحريك الكائن بانزلاق إلى العلم | ب يوحد تغيير المشهد مع الأحداث |
| 3 الانتظار حتى ضغط مفتاح البدء | ج يجعل السلوك يستجيب للحالة |
| 4 تبديل الخلفية عند استلام رسالة | د يعطي انتقالاً سلساً في الموقع |

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(خوارزمية) (مظاهر) (بث) (استشعار)

- 1 أصف حل المشكلة كسلسلة واضحة.
- 2 أغير الكائن لإظهار حركة.
- 3 أرسل لتوحيد بداية الجولة.
- 4 أستخدم اللون لتتبع المسار.

هدف الدرس أطبق أهم مهارات الفصل الدراسي الأول وأراجع إجاباتي بثقة.

٣ اختر: صح أم خطأ

1. يمكن تنظيم الملفات باستخدام المجلدات. (صح □) (خطأ □)
2. لا حاجة لمراجعة الفيديو قبل مشاركته. (صح □) (خطأ □)
3. رسائل البث تساعد كائنات سكراتش على التفاعل. (صح □) (خطأ □)
4. الصورة الواضحة لا تحتاج إلى ذكر مصدرها. (صح □) (خطأ □)
5. الشرط يجعل البرنامج يستجيب لموقف محدد. (صح □) (خطأ □)

١ أكمل الجمل من بنك الكلمات

(مجلد) (صورة) (ميكروفون) (شرط)

- 1 أجمع الملفات المتشابهة داخل
- 2 أضيف مناسبة لتوضيح فكرة في المستند.
- 3 أستخدم لتسجيل صوت واضح.
- 4 ينفذ البرنامج قراراً عند تحقق

٢ صل الموقف بالتصرف أو النتيجة المناسبة

- | | | |
|-------------------------------|---|------------------------------------|
| أريد حفظ ملف يسهل العثور عليه | أ | أحدد الكائنات والخلفية أولاً |
| أسجل صوتاً لمقطع تعليمي | ب | أتأكد من العنوان والهوامش والأخطاء |
| أصمم مشهداً في سكراتش | ج | أختار اسماً واضحاً ومعبراً |
| أراجع مستنداً قبل طباعته | د | أعمل في مكان هادئ وأراجع التسجيل |