المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة ١ الدرس ١: إنشاء الجداول وتنسيقها - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

١ إنشاء الجداول:

الطريقة الأولى: استخدام شبكة الجداول:

١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، في مجموعة جداول (Tables)، اضغط على جدول (Table).

٢- حدد حجم الجدول الذي تريده في القائمة التي تظهر، بتحريك الفأرة رأسيا وأفقيا عبر المربعات.

٣- سيتم إدراج الجدول في مستندك.

٤-لكتابة نص، عليك الضغط داخل الخلية وبدء الكتابة.

الطريقة الثانية: استخدام قائمة الجدول:

١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، في مجموعة جداول (Tables)، اضغط على جدول (Table)، ثم اضغط على إدراج جدول (Insert Table).

٢- في نافذة إدراج (Insert)، عليك تعيين المعاملات التي تريدها مثلا:

٣- اختر عدد ٦ أعمدة. و ٤- عدد ٥ صفوف.

٥- اضغط على موافق (OK).

ملخص الوحدة ١ الدرس ١: إنشاء الجداول وتنسيقها - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

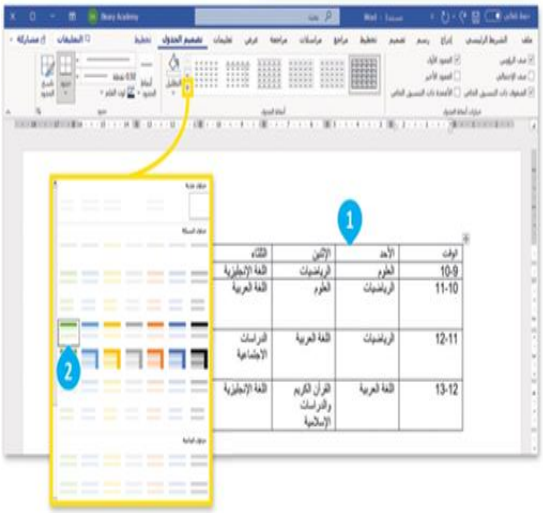
٢ تنسيق الجدول:

لتطبيق نمط (Style):

١- اضغط على أي موضع داخل الجدول.

٢- من علامة التبويب تصميم الجدول (Table Design) في مجموعة أنماط الجدول (Table Styles) ، اضغط على النمط الذي تريده.

٣- سيغير النمط الذي حددته مظهر الجدول بأكمله.



٣ تطبيق نمط مخصص:

لإضافة التظليل (Shading):

١- حدد الخلايا التي تريد تظليلها.

٢- من علامة تبويب تصميم الجدول (Table Design)، في مجموعة أنماط الجدول (Table Styles)، اضغط على السهم الصغير الموجود أسفل التظليل (Shading).

٣- اضغط على اللون الذي تريد تطبيقه على جدولك.

٤- سيتغير لون الخلايا.

ملخص الوحدة ١ الدرس ١: إنشاء الجداول وتنسيقها - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٣ تابع تطبيق نمط مخصص:

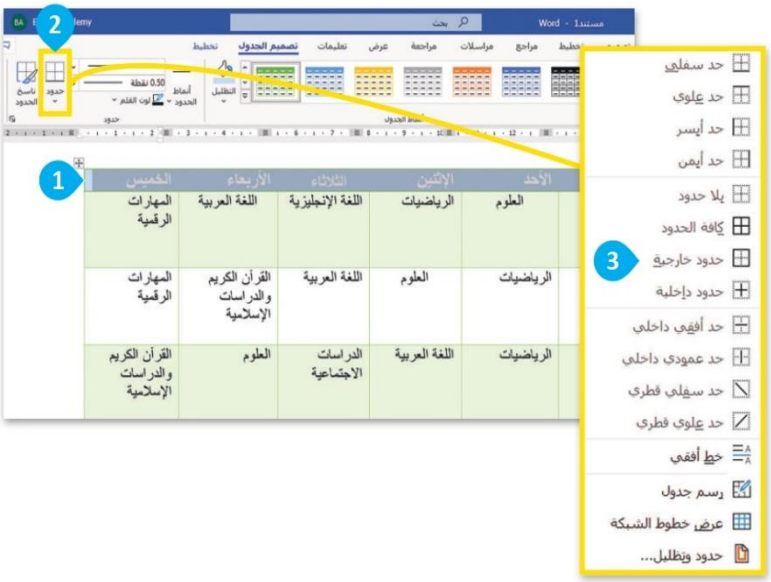
لإضافة الحدود (Borders):

١- حدد مساحة الجدول الذي تريد إضافة حد إليها.

٢- من علامة تبويب تصميم الجدول (Table Design)، في مجموعة حدود (Borders)، اضغط على علامة السهم الصغير الموجود أسفل حدود (Borders).

٣- اضغط على نوع الحد الذي تريده، على سبيل المثال حدود خارجية (Outside Borders).

٤- سيتم تطبيق نوجد جديد من الحدود.



4

الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة ١ الدرس٢: تحرير الجداول - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

١ إضافة الصفوف والأعمدة:

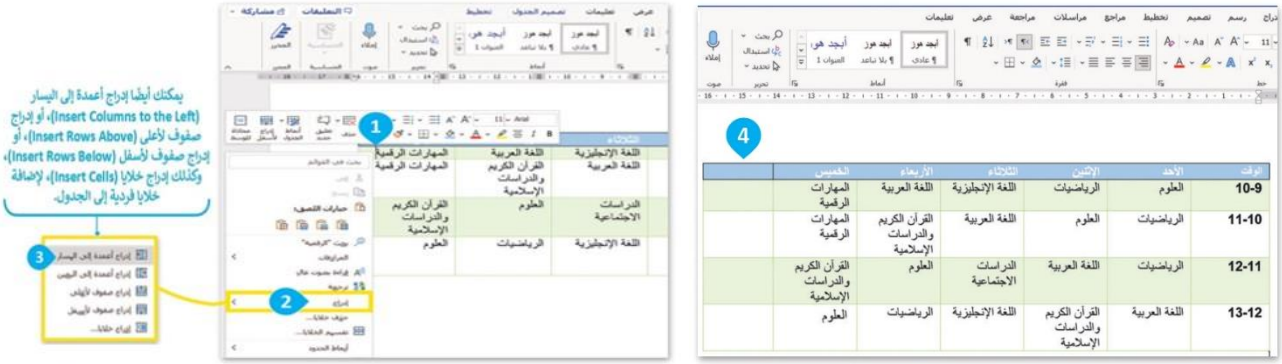
لإضافة صف (Row) أو عمود (Column):

١- اضغط بزر الفأرة الأيمن على الخلية المجاورة التي تريد إضافة صف أو عمود إليها.

٢- من القائمة المنبثقة، اضغط على إدراج (Insert).

٣- في المثال، اضغط على إدراج أعمدة إلى اليسار (Insert Columns to the left).

٤- سيظهر عمود جديد في الجانب الأيسر للخلية المحددة.



٢ حذف الصفوف والأعمدة:

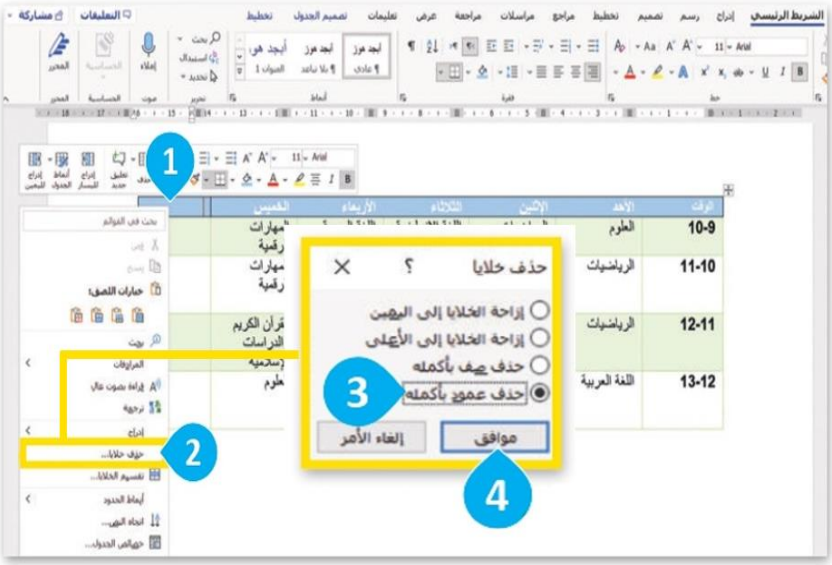
لحذف صف (Row) أو عمود (Column):

١- اضغط بزر الفأرة الأيمن على أي خلية في الصف أو العمود الذي تريد حذفه.

٢- اضغط على حذف خلايا(Delete Cells).

٣- اضغط على حذف صف بأكمله(Delete entire row) أو حذف عمود بأكمله(Delete entire Column)، لحذف الصف أو العمود.

٤- اضغط على موافق(OK).



المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

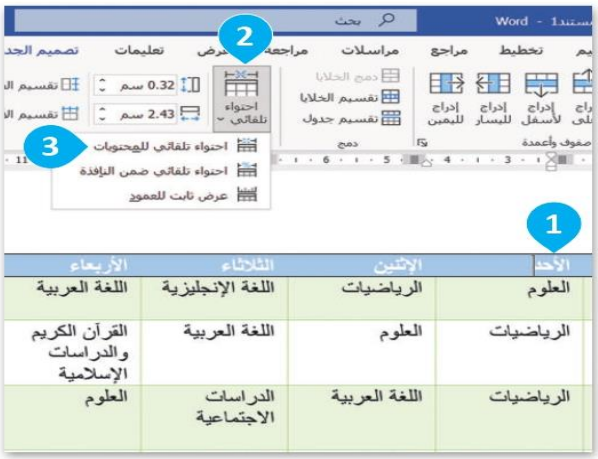
وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة ١ الدرس ٢: تحرير الجداول - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٣ ضبط حجم الجدول:

يمكن ضبط ارتفاع الصف وعرض العمود في الجدول داخل برنامج الوورد بطرق مختلفة، عن طريق السحب بزر الفأرة الأيسر أو استخدام زر الاحتواء التلقائي.



لاستخدام زر الاحتواء التلقائي (Auto Fit):

١- اضغط على أي مكان في الجدول.

٢- من علامة تبويب تخطيط (Layout)، في مجموعة حجم الخلية (Cell Size)، اضغط على احتواء تلقائي (AutoFit).

٣- اضغط على احتواء تلقائي للمحتويات (AutoFit Contents).

٤- سيتم ضبط حجم العمود تلقائيا على أطول كلمة.

لتغيير حجم عمود أو صف بالفأرة:

١- أشر إلى الحد الأيمن للعمود الذي تريد تغيير حجمه.

٢- اضغط باستمرار على حد الجدول ثم اسحبه يسارا أو يمينا.

٤ إجراء التحديدات:

لتحديد صف (Row) أو عمود (Column) أو خلية (Cell):

١- اضغط على أي خلية في الجدول.

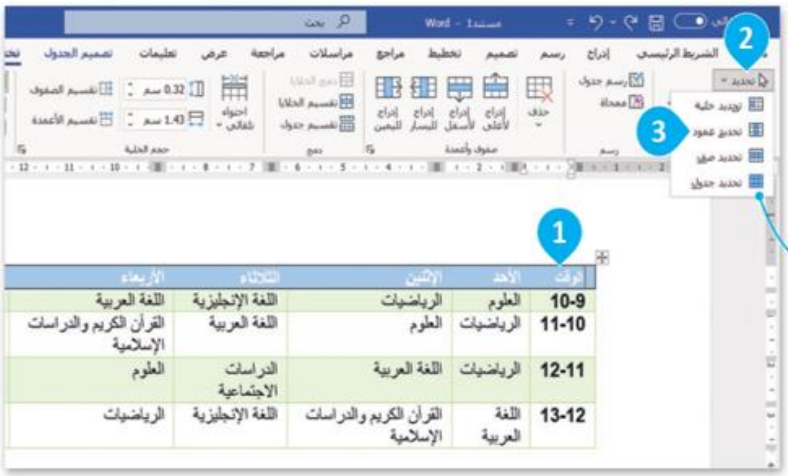
٢- من علامة التبويب تخطيط (Layout)، وفي مجموعة جدول (Table)، اضغط على تحديد (Select).

٣- لتحديد عمود مثلا، اضغط على تحديد عمود (Select Column).

٤- سيتم تلقائيا تحديد العمود الذي يحتوي على الخلية التي ضغطت عليها.

ملخص الوحدة ١ الدرس ٢: تحرير الجداول - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٤ تابع إجراء التحديدات:



يمكنك أيضًا اختيار أحد الخيارات الأخرى، وهي خيار الصف (Row) أو الخلية (Cell) أو الجدول (Table).

٥ محاذاة النص:

تتم محاذاة الكتابة في الجدول إلى اليمين افتراضيا.

ويمكن تغييرها إلى اليسار أو الوسط أو الأعلى أو الأسفل.

لمحاذاة النص في الخلايا:

١- حدد الصف المطلوب.

٢- من علامة التبويب تخطيط (Layout)، وفي مجموعة محاذاة (Alignment)، حدد نوع المحاذاة المطلوبة مثلا: توسيط.

٣- ستتغير محاذاة النص في الصف إلى الوسط.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة ١ الدرس ٢: تحرير الجداول - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٦ تغيير اتجاه النص:

لتغيير اتجاه النص:

١- حدد الخلايا التي تريد تغيير اتجاه النص فيها.

٢- من علامة التبويب تخطيط (Layout)، وفي مجموعة محاذاة (Alignment)، اضغط فوق اتجاه النص عدة مرات لتستعرض الاتجاهات المتاحة للنص .

٣- تأكد من ضبط اتجاه النص على الجهة اليمين.

٧ البحث عن كلمة واستبدالها:

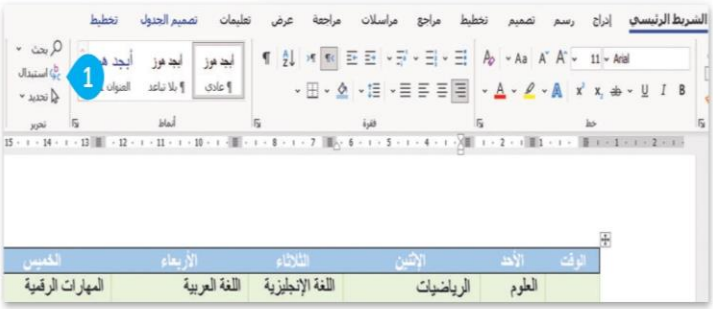
للبحث عن كلمة واستبدالها:

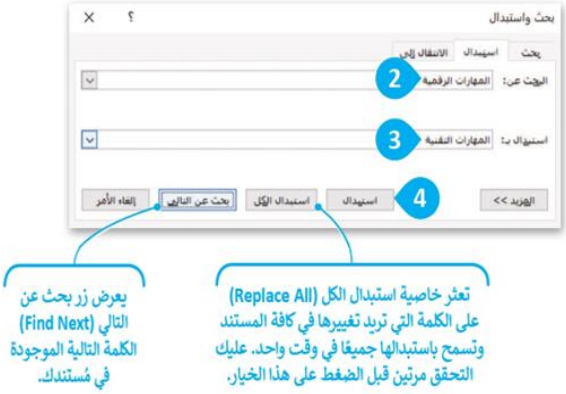
١- من علامة التبويب الشريط الرئيسي (Home)، وفي مجموعة تحرير (Editing)، اضغط على استبدال (Replace).

٢- عند ظهور نافذة بحث واستبدال (Find and Replace)، اضغط على علامة تبويب استبدال (Replace)، وفي مربع النص البحث عن (Find what)، اكتب الكلمة التي تريد البحث عنها.

٣- في مربع النص استبدال بـ: (Replace with)، اكتب الكلمة الجديدة.

٤- اضغط على استبدال (Replace).





اختصار البحث والاستبدال Ctrl + H

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة ١ الدرس ٣: التنسيق المتقدم - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

١ إدراج النص في أعمدة:

لإدراج النص الذي كتبته في أعمدة:

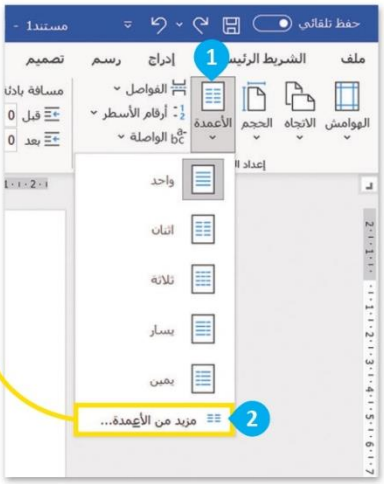
١- من علامة التبويب تخطيط (Layout)، وفي مجموعة إعداد الصفحة (Page Setup)، اضغط على الأعمدة (Columns).

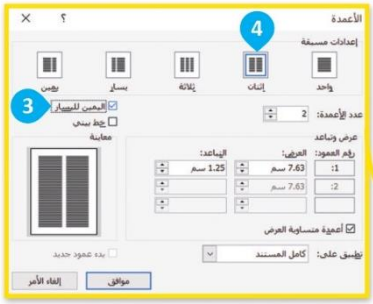
٢- اضغط على مزيد من الأعمدة (More Columns).

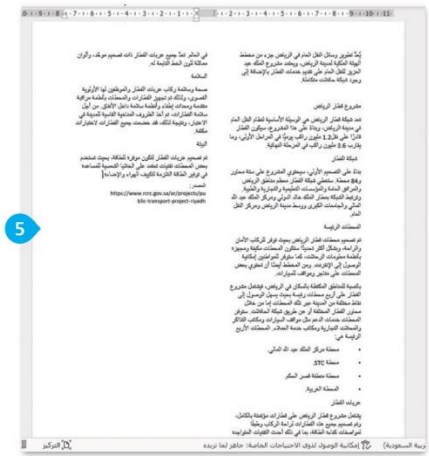
٣- في نافذة الأعمدة (Columns)، حدد خيار اليمين لليسار (Right-to-Left).

٤- حدد عدد الأعمدة (Number of Columns)، اثنان مثلا.

٥- سيُقسّم النص الآن إلى عمودين.







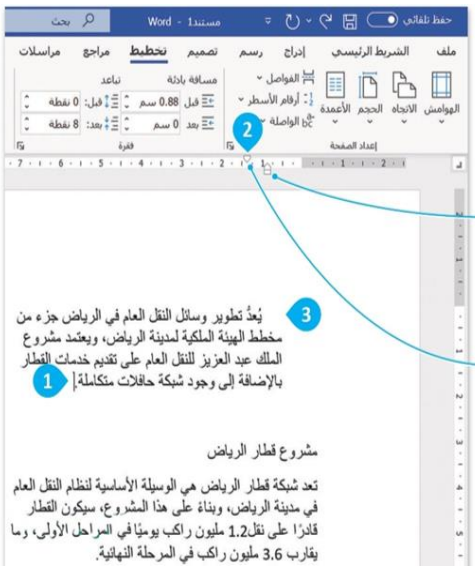
٢ المسافة البادئة للنص:

لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة:

١- اضغط على النص الذي تريد إضافة مسافة بادئة إليه.

٢- اسحب إشارة المسافة البادئة للسطر الأول على المسطرة.

٣- لاحظ كيفية تحرك السطر الأول في الفقرة.



المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

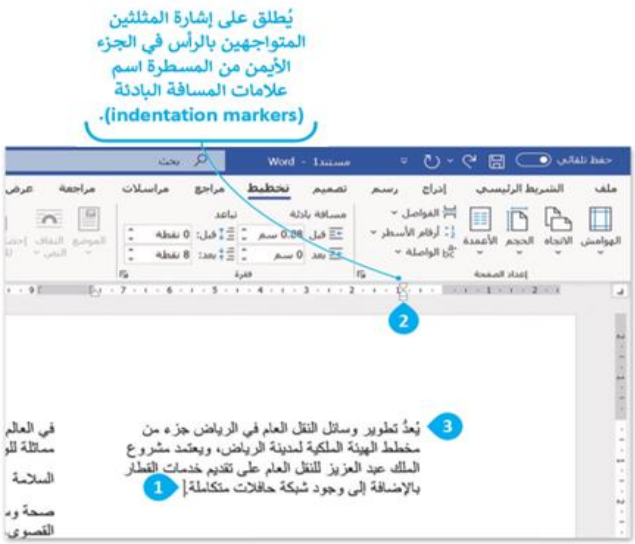
ملخص الوحدة١ الدرس٣: التنسيق المتقدم - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٣ المسافة البادئة للفقرة:

لإضافة مسافة بادئة للفقرة:

١- اضغط على الفقرة التي تريد إضافة مسافة بادئة إليها.

٢- اسحب المربع الموجود على المسطرة، ثم لاحظ كيفية تحرك الفقرة.



٤ الرؤوس والتذييلات:

يقع الرأس (Header) أعلى النص الرئيس في الصفحة، ويستخدم لعرض عنوان المستند. أما التذييل (Footer) فهو الجزء الموجود أسفل النص الرئيس. ويستخدم لإضافة مزيد من المعلومات حول الصفحة مثلا (رقم الصفحة).

لإضافة الرأس (Header):

١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة رأس و تذييل (Header & Footers)، اضغط على الرأس (Header).

٢- اضغط على تنسيق خاص (Banded).

٣- اكتب العنوان الذي تريده.

٤- اضغط على إغلاق الرأس والتذييل (Close Header and Footer).

٥- لاحظ كيف سيظهر مستندك.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة ١ الدرس٣: التنسيق المتقدم - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٤ تابع الرؤوس والتذييلات:

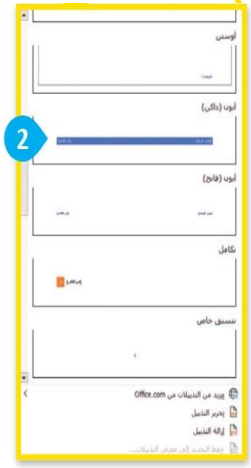
لإضافة تذييل (Footer):

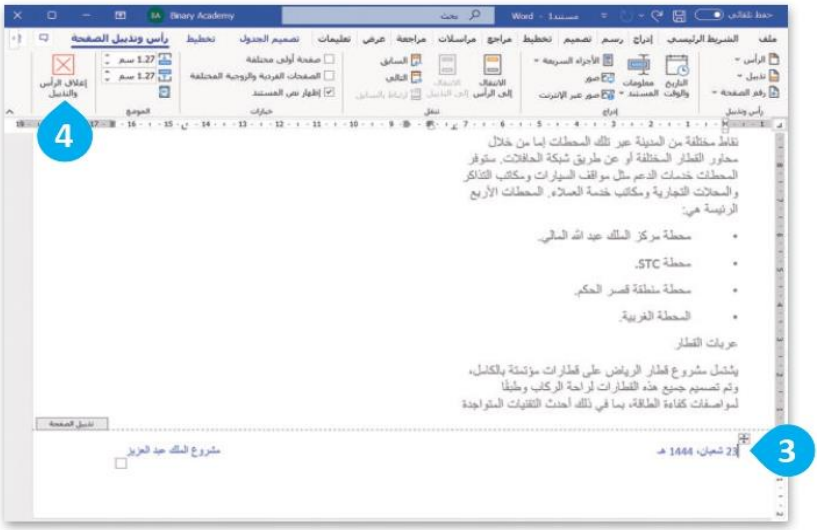
١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة رأس و تذييل (Header & Footers)، اضغط على تذييل (Footer).

٢- اضغط على أيون داكن ((Ion (Dark).

٣- اكتب المعلومات التي تريد تضمينها في التذييل.

٤- اضغط على إغلاق الرأس والتذييل (Close Header and Footer).





٥ إضافة الرموز:

لإضافة رمز:

١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة الرموز (Symbols)، اضغط على رمز (Symbol).

٢- اضغط على المزيد من الرموز (More Symbols).

٣- من نافذة رمز (Symbol)، اضغط على الرمز المطلوب.

٤- ثم اضغط على إدراج (Insert).

٥- يمكنك تكرار ذلك لإضافة رمز واحد كل مرة.

٦- عند الانتهاء، اضغط على إغلاق (Close).

٧- سوف تظهر الرموز في النص.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة١ الدرس٣: التنسيق المتقدم - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٥ تابع إضافة الرموز:

٦ تطبيق نـمـط:

في الوورد العديد من الأنماط التي نستخدمها لتنسيق كل فقرة بشكل مستقل.

لتطبيق نمط على الفقرة:

١- حدد الفقرة الأولى.

٢- من علامة التبويب **الشريط الرئيسي** (Home)، وفي مجموعة **الأنماط** (Styles)، اضغط على **عنوان٢** (Heading2).

٣- لاحظ الفرق.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة١ الدرس٣: التنسيق المتقدم - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

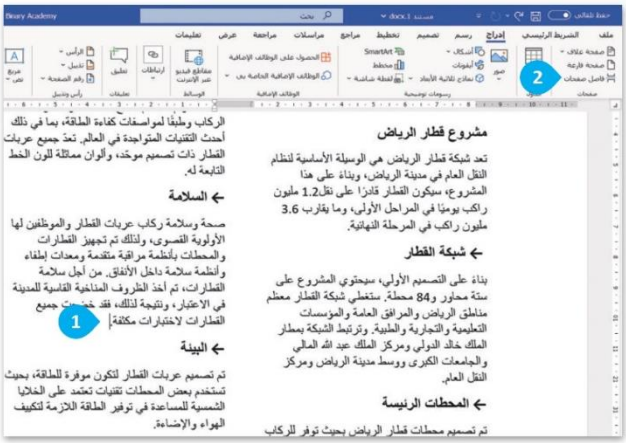
٧ فاصل صفحة:

لإدراج فاصل صفحة:

١- اضغط حيث تريد بدء صفحة جديدة.

٢- من تبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة صفحات (Pages)، اضغط على فاصل صفحات (Pages Break).

٣- سينتقل النص الموجود أسفل فاصل الصفحة إلى الصفحة التالية.



٨ طرق عرض المستند:

ليس الهدف الوحيد من إعداد المستند هو طباعته على الورق، فقد يكون لجمع الملاحظات أو الأفكار، أو مشاركته مع الآخرين، ويمكن عرض المستند بطرق مختلفة ، مثل: تخطيط الطباعة (Print Layout) أو تخطيط ويب (Web Layout) أو وضع القراءة (Read Mode).

ملخص الوحدة ١ الدرس٣: التنسيق المتقدم - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٨ تابع طرق عرض المستند (وضع القراءة):

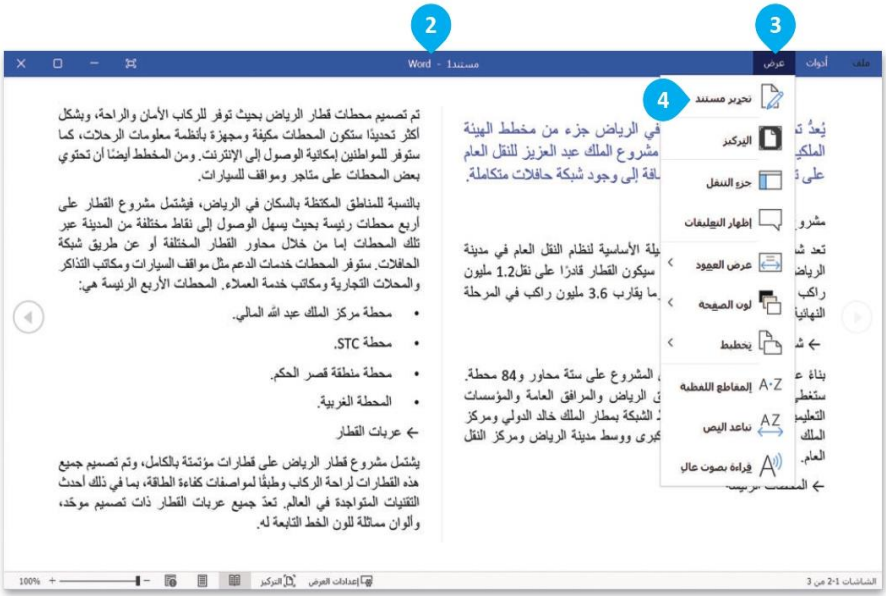
يعد وضع القراءة (Read Mode) أفضل طريقة لقراءة المستند. لأنه يحتوي بعض المميزات التي تسهل قراءة المستند.

لمعاينة المستند في وضع القراءة:

١- من تبويب عرض (View)، في مجموعة طرق عرض (Views)، اضغط على وضع القراءة (Read Mode).

٢- لتحرير المستند، اضغط على تبويب عرض (View).

٣- من القائمة المنبثقة اضغط على تحرير مستند (Edit document).



استعرض طرق عرض المستند الأخرى من تبويب عرض (View)، في مجموعة طرق عرض (Views).

ملخص الوحدة ١ الدرس٣: التنسيق المتقدم - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٩ صفحة الغلاف:

صفحة الغلاف تمنح المستند لمسة احترافية وجمالية.

لإضافة صفحة غلاف:

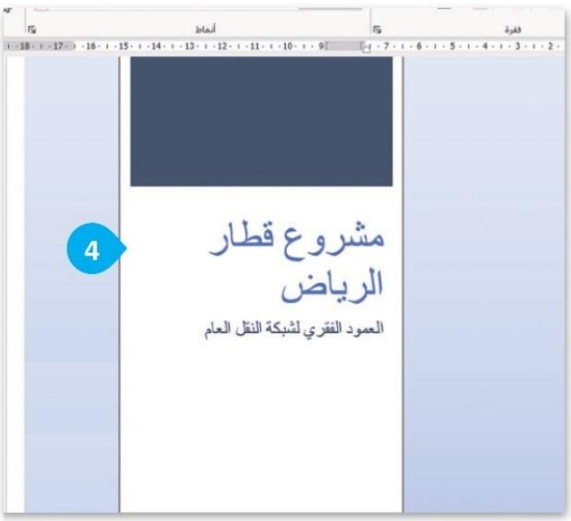
١- من تبويب إدراج (Insert)، و في مجموعة الصفحات (Pages)،

اضغط على صفحة غلاف (Cover Page).

٢- اضغط على صفحة الغلاف التي تريدها، مثلا أوستن (Austin).

٣- ستضاف صفحة الغلاف إلى المستند.

٤- أكمل عنوان (Title) المستند و العنوان الفرعي (Subtitle).



المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة٢ الدرس١: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

١ المكونات الرئيسية للألعاب:

أهداف اللعبة
ستمنحك اللعبة أهدافًا أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.

الشخصيات الرئيسة
الشخصيات الرئيسة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم.

عالم الألعاب
هذا هو العالم الافتراضي للعبة. ويشمل أيضًا الرسومات والصوت.

قواعد اللعبة
توضح القواعد كيفية لعب اللعبة، وما يمكنك وما لا يمكنك فعله.

التحديات
التحديات هي العقبات والصعوبات في اللعبة.

التحكم
الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك، وحركتك داخل اللعبة، واتخاذ إجراءات في اللعبة.

٢ خطوات تصميم اللعبة:

لا توجد طريقة صحيحة وغير صحيحة لتصميم لعبة، ولكن نتبع مجموعة من الخطوات المحددة لنتجنب المشاكل ونوفر الوقت والجهد.

١ الفكرة
الخطوة الأولى هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك.

٢ التخطيط للتصميم
تتضمن هذه الخطوة إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسة، وآليات اللعبة.

٣ تصميم النموذج الأولي
من الضروري تصميم **نموذج أولي** (Prototype) للعبة، وذلك بهدف الوصول للفكرة النهائية لها، بحيث تكون بسيطة وممتعة ومشوقة ومبتكرة مع تجنب التعقيدات غير الضرورية.

٤ التنفيذ
تتضمن هذه الخطوة إنشاء الرسومات، والمؤثرات الصوتية، وبرمجة آليات اللعبة.

٥ الاختبار
يعد الاختبار جزءًا مهمًا من تطوير اللعبة. ستحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب. في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها.

٦ تشغيل اللعبة
أخيرًا، حان الوقت لبدء لعبتك! يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك، أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون.

ملخص الوحدة٢ الدرس١: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٣ مختبر لعبة كودو:

مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab) هي بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب، طورتها شركة مايكروسوفت لتسمح للطلبة ببناء ألعاب تفاعلية باستخدام عناصر مرئية في بيئة تطوير ممتعة ثلاثية الأبعاد دون كتابة سطر واحد من التعليمات البرمجية.

يمكنك تحميل مختبر لعبة كودو من متجر مايكروسوفت.

امسح لتحميل اللعبة

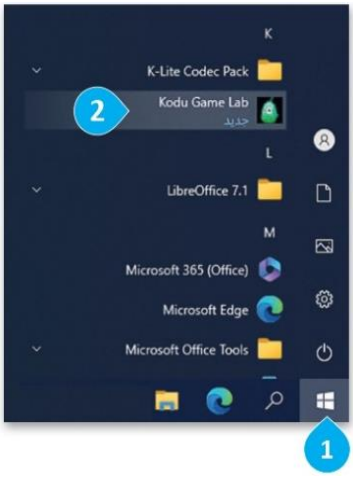
لفتح مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab):

١- من قائمة بدء (Start).

٢- اضغط على مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab).

٣- اكتب اسما لتسجيل الدخول.

٤- اضغط على موافق (OK).



في المرة الاولى التي تفتح فيها البرنامج سيطلب منك تسجيل الدخول (Sign in).

٤ لغة مختبر كودو:

لتغيير لغة مختبر كودو:

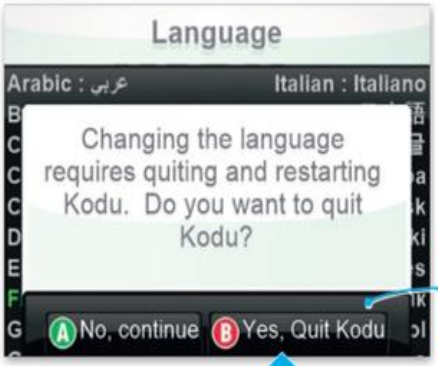
١- من القائمة الرئيسية، اختر إعدادات (OPTIONS).

٢- من الأسفل إلى مربع اللغة (Language).

٣- حدد اللغة الإنجليزية (English Language).

٤- اضغط على نعم، إنهاء مختبر لعبة كودو (Yes, Quit Kodu).

2



4

ستحتاج إلى إعادة تشغيل مختبر لعبة كودو لتتغير اللغة.

ملخص الوحدة٢ الدرس١: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٥ إنشاء عالم جديد:

لإنشاء عالم جديد (New World):

١- اضغط على عالم جديد (NEW WORLD).

٢- اضغط ضغطا مزدوجا لتحديد تضاريس (Terrain) لعالمك.

٦ واجهة لعبة كودو:

عند إنشاء عالم جديد فإنه يكون فارغا، لذا علينا إضافة كائنات مختلفة.

٧ إضافة كائن:

يوجد العديد من الكائنات ولكل كائن خصائص خاصة به.

لإضافة كائن:

١- اختر أداة الكائن (Object tool).

٢- اضغط في أي مكان في عالم اللعبة وستظهر قائمة مستديرة.

٣- اضغط على أي كائن مثلا: كائن العربة الجوالة (Rover)، وستضاف في اللعبة.

٤- اضغط على الكائن واسحبه إلى المكان الذي تريده.

ملخص الوحدة٢ الدرس١: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٧ تابع إضافة كائن:

٨ تحريك الكاميرا:

لتغيير زاوية الكاميرا في وضع التحرير:

١- اختر تحريك الكاميرا (Move camera).

٢- استخدم عجلة الفأرة لتغيير مستوى التكبير والتصغير.

٣-حرك الكاميرا باستخدام زر الفأرة الأيسر.

٤- تحكم في الزاوية باستخدام زر الفأرة الأيمن.

اسحب الكاميرا حول الشاشة وأسقطها حيث تريد عن طريق الضغط المستمر على زر الفأرة الأيسر.

٩ إضافة التضاريس:

التضاريس (Terrain) هي مناظر طبيعية مثل: الأرض التي تمشي أو تجري عليها، التلال، الوديان، وهي تجعل اللعبة أكثر إثارة.

لإنشاء تل (Hill):

٢- اختر أداة رفع/خفض (Up/Down) من شريط القائمة.

٣- اضغط بزر الفأرة الأيسر لرفع أرضية اللعبة للأعلى.

ملخص الوحدة٢ الدرس١: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٩ إضافة التضاريس:

تابع إنشاء تل (Hill):

غيّر عرض الكاميرا لرؤية تغيير التضاريس.

إذا ضغطت على زر الفأرة الأيمن، ستنخفض الأرضية للأسفل.

١٠ حفـرة المـاء:

لإنشاء حفرة ماء (Water Pit):

١- اضغط على الأيقونة الزرقاء الموجودة أعلى أداة رفع/خفض (Up/Down).

باستخدام أداة الفرشاة المستديرة الناعمة، يمكنك اختيار نوع واحد من التضاريس ثم رفع أو خفض العناصر المحددة فقط.

٢- حدد أداة الفرشاة المستديرة الناعمة (Soft round broush).

٣- استمر بالضغط على زر الفأرة الأيمن لتنشئ الحفرة.

٤- إذا كانت الحفرة عميقة جدا استمر بالضغط على الزر الأيسر لترفعها قليلا للأعلى.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة٢ الدرس١: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

١١ إضافة الماء للحفرة:

لإضافة ماء للحفرة (Pit):

١- اختر أداة الماء (Water).

٢- اضغط ضغطا مستمرا بزر الفأرة الأيسر داخل عالم اللعبة لرفع مستوى الماء.

لخفض مستوى الماء اضغط باستمرار على زر الفأرة الأيمن.

١٢ إضافة كائنات:

لإضافة كائن تفاحة (Apple):

١- اختر أداة الكائن (Object tool).

٢- اضغط على أي مكان في عالم اللعبة ستظهر قائمة مستديرة.

٣- حدد كائن تفاحة (Apple).

٤- اضف العديد من التفاح في التضاريس.

٥- اتبع نفس الخطوات لإضافة كائنات صخرية (Rock) في التضاريس.

انشر التفاح في أماكن مختلفة في التضاريس.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

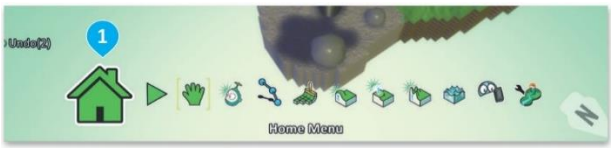
ملخص الوحدة٢ الدرس١: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

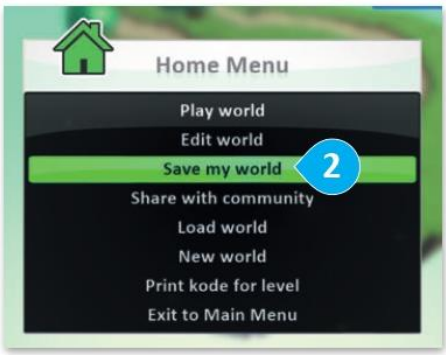
١٣ حفظ اللعبة:

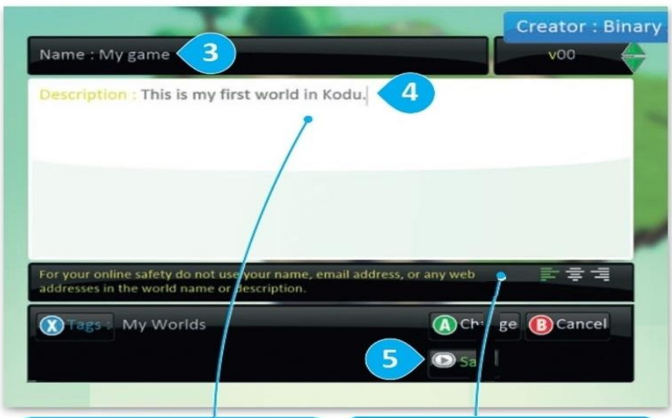
من الضروري حفظ اللعبة باستمرار لتجنب فقدان عملك.

لحفظ عالم لعبتك الخاصة:

١- اضغط على رمز المنزل لفتح القائمة الرئيسية (Home menu).
٢- اختر احفظ عالمي (Save my world).
٣-اكتب اسم الملف في خانة الاسم (Name).
٤- اضغط داخل مربع الوصف (Description)، واكتب وصفا مختصرا للعبتك.
٥- اضغط على حفظ (Save).







يساعد وصف اللعبة المستخدم على فهم موضوع اللعبه.

يمنحك البرنامج نصيحة مفيدة لأمان معلوماتك الشخصية على الإنترنت.لا تكتب اسمك الحقيقي أو العنوان البريدي الخاص بك أو موقعك في وصف لعبتك.

١٤ تحميل اللعبة:

لفتح لعبة:

١- افتح برنامج مختبر كود (Kodu Game Lab).
٢- اضغط تحميل اللعبة (LOAD WORLD).
٣- حدد كائن تفاحة (Apple).
٤- اختر اللعبة التي تريد تشغيلها من قائمة الألعاب.
٥- اضغط على تحرير (Edit).

يمكنك تحديد My Worlds (عوالمي) لعرض التضاريس التي أنشأتها فقط.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة٢ الدرس٢: برمجة ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

١ برمجة الكائن:

تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما (WHEN)، متبوعا بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه.

ويوفر عدة طرق للتحكم بحركة الكائن مثل: اسهم لوحة المفاتيح.

برمجة الكائن:

١- اختر أداة الكائن (Object tool).

٢- اضغط بزر الفأرة الأيمن على الكائن العربية الجوالة (Object Rover).

٣- اختر برمجة (Program) من الخيارات.

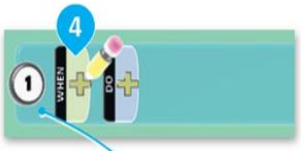
٤- اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع عندما (WHEN).

٥- من القائمة المستديرة اختر لوحة المفاتيح (Keyboard).

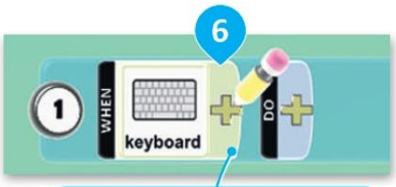
٦- اضغط على إشارة (+) المجاورة لـ لوحة المفاتيح (Keyboard).

٧- من القائمة المستديرة اختر الأسهم (Arrows).

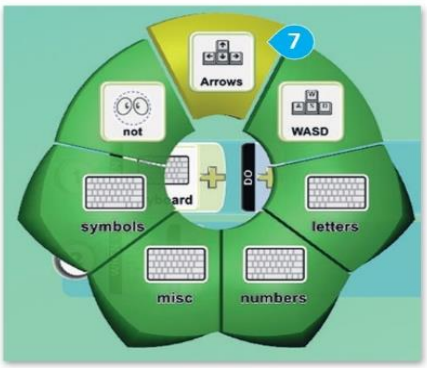
٨- يكون الشرط عندما (WHEN) جاهزا.

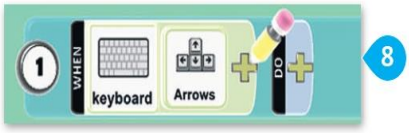


يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما)، أما مربع DO (نفّذ) فيوضع داخله الأحداث التي يتم تنفيذها عند تحقق الشروط.



باستخدام هذا الأمر يمكنك برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر من لوحة المفاتيح.





ملاحظة/ عند إنشاء أي لعبة ستكون جميع الخطوات على شكل " عند حدوث شيء ما، نفذ هذا الأمر".

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

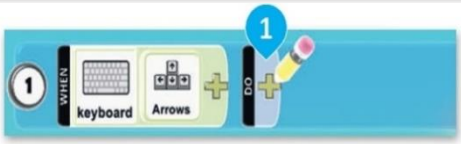
بسم الله الرحمن الرحيم

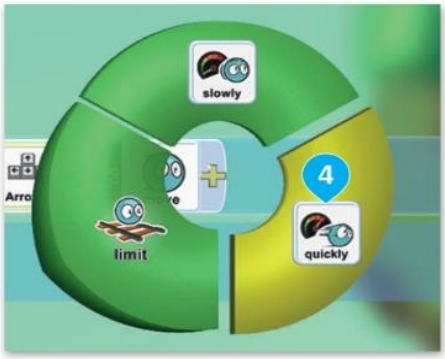
وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة٢ الدرس٢: برمجة ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٢ برمجة الشخصية الرئيسية:





برمجة الشخصية الرئيسة (Character) للعبة:

١- اضغط على إشارة (+) بجانب مربع نفذ (DO) لفتح قائمة الأحداث.

٢- اختر تحرك (move) من القائمة المستديرة.

٣- اضغط على إشارة (+) بجانب حدث تحرك (move).

٤- اختر أسرع (quickly) لجعل الشخصية تتحرك بسرعة أكبر.

٦- الحدث الخاص بك جاهز.

يمكنك اضافة أكثر من إجراء للكائن الواحد.

٣ بدء اللعبة:

للعب باللعبة:

١- اضغط على مفتاح ESC Esc للعودة للشاشة الرئيسة.

٢- اضغط على التشغيل (Play) الموجود في الشريط.

٣- اضغط على مفاتيح الأسهم لتحرك الكائن.

٤- اضغط على مفتاح ESC Esc للخروج من وضع التشغيل.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة٢ الدرس٢: برمجة ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٤ برمجة قفز العربة الجوالة:

لاستخدام زر مفتاح المسافة:

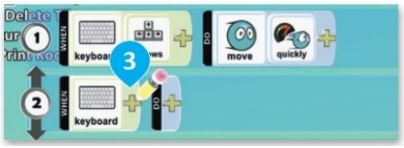
١- ادخل قسم البرمجة في الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد ، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع عندما(WHEN).

٢- اضغط على لوحة المفاتيح (Keyboard).

٣- اضغط على إشارة (+) بجوار لوحة المفاتيح (Keyboard).

٤- اضغط على متنوع (misc).

٥- اضغط على زر مسافة (Space).



٥ برمجة العربة الجوالة لتقفز:

لجعل العربة الجوالة (Rover) تقفز:

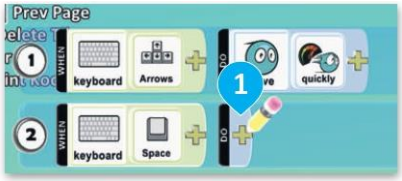
١- اضغط على إشارة (+) بجوار نفذ (DO).

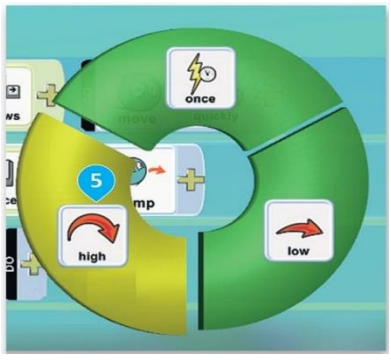
٢- اضغط على الإجراءات (Actions).

٣- اضغط على قفز (jump).

٤- اضغط على إشارة (+) بجوار قفز (jump).

٥- اختر عالي (high).

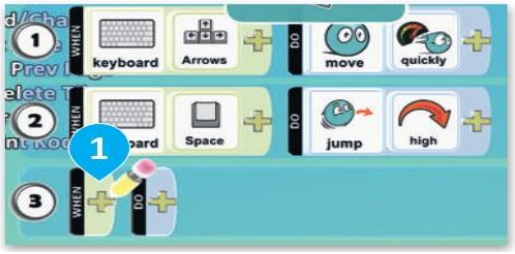




ملخص الوحدة٢ الدرس٢: برمجة ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٦ برمجة نظام الفوز بالنقاط:

في كل مرة تلمس العربة الجوالة تفاحة ستحصل على نقطة واحدة.



تحقق من ملامسة العربة الجوالة للتفاحة:

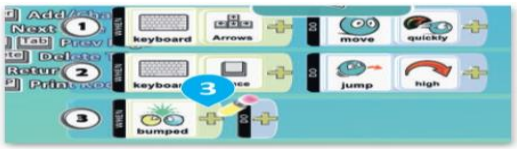
١- ادخل قسم برمجة الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجود في مربع عندما (WHEN).

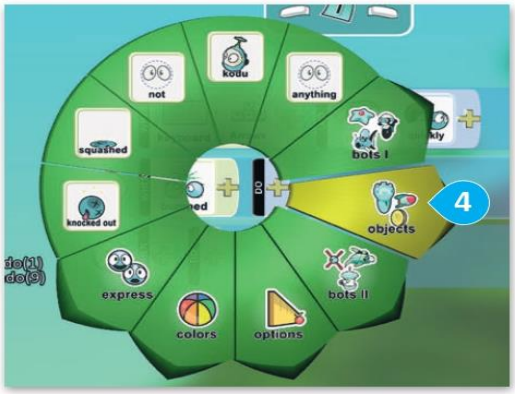
٢- اضغط اصطدام (bumped).

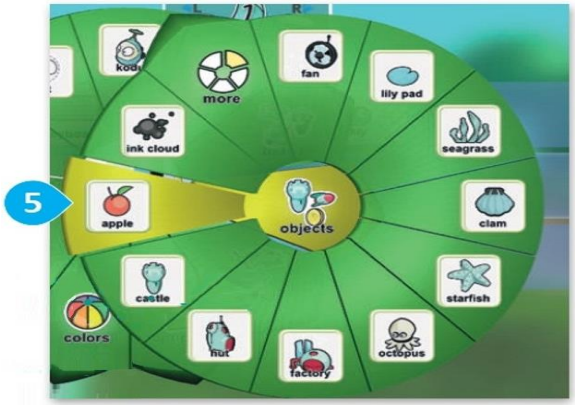
٣- اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها.

٤- اضغط على الكائنات (object).

٥- أعثر على الكائن التفاحة (Apple).







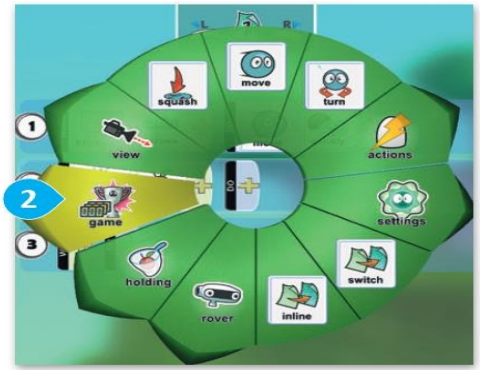
لإضافة النقاط (Points):

١- اضغط على إشارة (+) بجانب مربع نفذ (DO).

٢- اضغط على اللعبة (game).

٣- حدد النتيجة (score).

٤- اضغط على إشارة (+) بجوار النتيجة (score).



٥- حدد الأخضر (Green).

٦- اضغط على إشارة (+) بجوار اللون الأخضر (Green).

٧- حدد النقاط (points).

٨- اضغط على 01 نقطة.

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

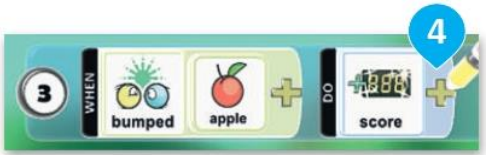
وزارة التعليم
Ministry of Education

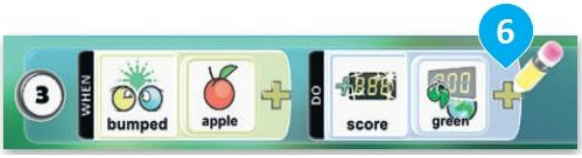
المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة٢ الدرس٢: برمجة ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٦ تابع برمجة نظام الفوز بالنقاط:

تابع إضافة النقاط (Points):





٧ برمجة خسارة النقاط:

في كل مرة تلمس العربة الجوالة صخرة ستخسر نقطة واحدة.

تحقق من ملامسة العربة الجوالة للصخرة:

١- ادخل قسم برمجة الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجود في مربع عندما (WHEN).

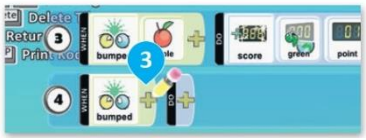
٢- اضغط اصطدام (bumped).

٣- اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها.

٤- اضغط على الكائنات (object).

٥- حدد أكثر (More).

٦- أعثر على الكائن صخرة (rock).



المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض
إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المـــادة: مهارات رقمية
مدرسة: .....
اسم الطالب: .....

ملخص الوحدة٢ الدرس٢: برمجة ألعاب الحاسب - الصف/ السادس – الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

٧ تابع برمجة خسارة النقاط: لخسارة النقاط (Points):

١- اضغط على إشارة (+) بجانب مربع نفّذ (DO).

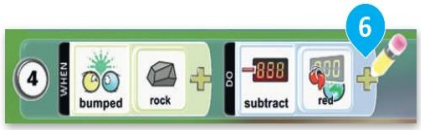
٢- اضغط على اللعبة (game). ٣- حدد خصم (subtract).

٤- اضغط على إشارة (+) بجوار خصم (subtract).

٥- حدد الأحمر (red).

٦- اضغط على إشارة (+) بجوار اللون الأحمر (red).

٧- حدد النقاط (points). ٨- اضغط على 01 نقطة.



٨ اختبار اللعبة:

لاختبار اللعبة، اضغط على زر

التشغيل (Play button) من القائمة

وقدْ العربة الجوالة إلى المسار.

اضغط لتلعب لعبتك.