شركة مدارس العناية الأهلية	اوراق عمل الفصل الدراسي الأول ١٤٤٧ هـ	

	ورقة عمل الأسبوع الثالث عشر	

المرحلة	الابتدائية		
المـــادة	المهارات الرقمية	الصف	السادس

السؤال الأول : أظلل الإجابة الصحيحة لكل مما يلي :

١.ما اسم النقطة التى يتقاطع عندها المحور السينى والمحور الصادي؟							
◯	(١,١)	◯	(٠,١)	●	(٠,٠)	◯	(١,٠)
٢.أي مما يلي يحدد موقع الكائن عموديًا (أعلى أو أسفل) على المنصة في سكراتش؟							
◯	قيمةx	●	قيمةy	◯	لبنة الحركة	◯	المحور الأفقي
٣.عند استخدام اللبنة "عند ضغط مفتاح [السهم الأيمن]"، ماذا يحدث للكائن عادةً؟							
◯	يتحرك إلى اليسار	●	يتحرك إلى اليمين	◯	يتحرك إلى الأعلي	◯	يختفي من المنصة
٤.ما نوع الرسم الذي يستخدم الصور أو الرموز لتمثيل البيانات في سكراتش؟							
◯	الرسم البياني الخطي	◯	المخطط الدائري	●	البيكتوغراف	◯	المخطط العمودي

السؤال الثاني : أظلل الاختيار(صواب أو خطأ)أمام العبارات التالية :

العبارات	صواب	خطأ
١.قيمة y تحدد موقع الكائن على المحور الأفقي.	◯	●
٢.إذا كانت إحداثيات الكائن x = 0 وy = 0، فهذا يعني أن الكائن في منتصف المنصة.	●	◯
٣.يمكن العثور على اللبنة "عند ضغط المفتاح "داخل كتل الأحداث.(Events)	●	◯
٤.يمكن نقل الكائن إلى موضع عشوائي على المنصة.	●	◯
٥.يمكن تمثيل البيانات في سكراتش باستخدام الرسوم البيانية بالصور.(Pictographs)	●	◯

شركة مدارس العناية الأهلية	اوراق عمل الفصل الدراسي الأول ١٤٤٧ هـ	١٤٠٧ هـ ١٩٨٦ م شركة مدارس العناية الاهلية بناء جيل يؤمن بقدراته

	ورقة عمل الأسبوع الرابع عشر	

المرحلة	الابتدائية		
المـــادة	المهارات الرقمية	الصف	السادس

السؤال الأول : أظلل الإجابة الصحيحة لكل مما يلي :

١.إذا أردت التحقق من أن الشرطين صحيحان معًا، فأي عامل منطقي تستخدم؟							
OR	◯	NOT	◯	AND	●	IF	◯
٢.ما نتيجة العامل المنطقي OR إذا كان أحد الشرطين فقط صحيحًا؟							
صواب	●	خطأ	◯	لا شئ	◯	ينتظر تنفيذ الشرطين	◯

السؤال الثاني : أظلل الاختيار(صواب أو خطأ)أمام العبارات التالية :

العبارات	صواب	خطأ
١.تُستخدم العوامل المنطقية (Logical Operators) في سكراتش لربط أكثر من شرط داخل جملة.	●	◯
٢.العامل المنطقي AND يُرجع "صواب" إذا تحقق أحد الشرطين فقط.	◯	●
٣.العامل المنطقي NOT يعكس نتيجة الشرط، فإذا كان الشرط صوابًا يصبح خطأً والعكس صحيح.	●	◯
٤.تُستخدم اللبنة wait (1) seconds لإيقاف الكود نهائيًا.	◯	●
٥.العامل الحسابي / في سكراتش يُستخدم للقسمة بين رقمين.	●	◯

شركة مدارس العناية الأهلية	اوراق عمل الفصل الدراسي الأول ١٤٤٧ هـ	

	ورقة عمل الأسبوع الخامس عشر	

المرحلة	الابتدائية		
المـــادة	المهارات الرقمية	الصف	السادس

السؤال الأول : أظلل الإجابة الصحيحة لكل مما يلي :

أي لبنة برمجية تُستخدم لتحريك المركبة للأعلى عند الضغط على السهم لأعلى؟							
◯	غيّر الإحداثي x بمقدار ١٠	●	غيّر الإحداثي y بمقدار ١٠	◯	تحرّك ١٠ خطوات	◯	وجّه الكائن نحو الاتجاه ٩٠
عند إنشاء متغير النقاط، ما اللبنة المناسبة لتقليل نقطة عند اصطدام المركبة بالعائق؟							
◯	عيّن النقاط لتساوي ٠	●	غيّر النقاط بمقدار -١	◯	غيّر النقاط بمقدار ١	◯	أخفِ متغير النقاط

السؤال الثاني : أظلل الاختيار(صواب أو خطأ)أمام العبارات التالية :

العبارات	صواب	خطأ
١.تُستخدم اللبنة التي تغيّر موقع السحب على المحور الأفقي إلى اليسار لتحريكها من اليمين إلى اليسار في اللعبة	●	◯
٢.يمكن تحريك المركبة للأعلى وللأسفل عن طريق تغيير موقعها على المحور الأفقي فقط.	◯	●
٣.لجعل النجمة تظهر في أماكن مختلفة على ارتفاعات متغيّرة، نستخدم لبنة تحدد موقعها الرأسي بقيمة عشوائية	●	◯
٤.عند اصطدام المركبة بالسحب أو المباني، يجب أن تزداد النقاط بمقدار نقطة واحدة	◯	●
٥.تتحقق حركة الخلفية (السحب والمباني) من خلال تكرار تغيير موقعها نحو اليسار حتى تخرج من الشاشة	●	◯

شركة مدارس العناية الأهلية	اوراق عمل الفصل الدراسي الأول ١٤٤٧ هـ	١٤٠٧ هـ ١٩٨٦ م شركة مدارس العناية الاهلية بناء جيل يؤمن بقدراته

	ورقة عمل الأسبوع السادس عشر	

المرحلة	الابتدائية		
المـــادة	المهارات الرقمية	الصف	السادس

مشروع الوحدة

الخطوة ١: إنشاء المشروع

١. افتح برنامج سكراتش (Scratch) وابدأ مشروعًا جديدًا.
٢. سمِّ المشروع باسم "الغوص والصيد."
٣. اختر خلفية مناسبة تمثل مشهدًا تحت الماء.

الخطوة ٢: إضافة الكائنات (الشخصيات)

ستحتاج إلى الكائنات التالية في لعبتك:

- الغواص
- السمكة
- قنديل البحر
- المفتاح

أضف كل كائن (Sprite) أو ارسمه في مشروعك.

الخطوة ٣: برمجة الغواص

١. اختر كائن الغواص.
٢. أنشئ شفرة (برنامج) تجعل الغواص يتحرك في أرجاء المنصة باستخدام لوحة المفاتيح.
   - يمكنك اختيار أسهم الاتجاهات أو أي مفاتيح أخرى للحركة.
٣. أضف شفرة أخرى تجعل الغواص يقوم بما يلي:
   - يمسك المفتاح عند لمسه.
   - يفقد المفتاح إذا لمسته السمكة أو قنديل البحر.
   - يكسب نقاطًا عند تنفيذ الأفعال الناجحة (مثل جمع المفتاح).

الخطوة ٤: برمجة الكائنات الأخرى

لكل من الكائنات التالية — السمكة، قنديل البحر، والمفتاح —أنشئ شفرة تجعلها:

١. تتحرك من الجهة اليمنى إلى الجهة اليسرى من المنصة.
٢. تتحرك بشكل واقعي)مثل الحركة الانسيابية)
٣. تغيّر مظهرها أو شكلها أحيانًا لجعل الرسوم أكثر حيوية.

الخطوة ٥: الاختبار والإكمال

١. شغّل المشروع واختبر جميع الأوامر البرمجية.
٢. أجرِ التعديلات اللازمة لتحسين طريقة اللعب.
٣. بعد التأكد من أن كل شيء يعمل بشكل صحيح، احفظ المشروع واستمتع باللعبة!