تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج الإماراتية

*للحصول على أوراق عمل لجميع الصفوف وجميع المواد اضغط هنا

https://almanahj.com/ae

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف السادس اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/6

* للحصول على جميع أوراق الصف السادس في مادة تصميم ولجميع الفصول, اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/6design

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف السادس في مادة تصميم الخاصة بـ الفصل الأول اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/6design1

* لتحميل كتب جميع المواد في جميع الفصول للـ الصف السادس اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/grade6

* لتحميل جميع ملفات المدرس مدرسة الحكمة الخاصة اضغط هنا

للتحدث إلى بوت المناهج على تلغرام: اضغط هنا

https://t.me/almanahj_bot

MINISTRY OF EDUCATION
AJMAN EDUCATIONAL ZONE
ALHIKMAH PRIVATE SCHOOL

منطقة عجمان التعليمية
مدرسة الحكمة الخاصة

Design and Technology grade 6 units 1+2

Unit 1: introduction to algorithm and microcontroller

New keywords: input, processing, output, computer, microcontroller, programming, ardublukly .

Learning outcomes :أهداف الوحدة

1- أن يعرف و يكتب الطالب algorithm .
2- أن يكتب algorathim على شكل flow chart ص17

Process

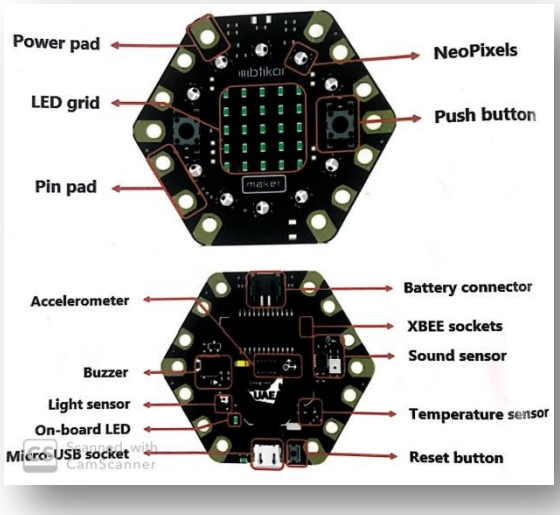
Start and end

Decision
لإتخاذ القرار

3- تعريف ال microcontroller :

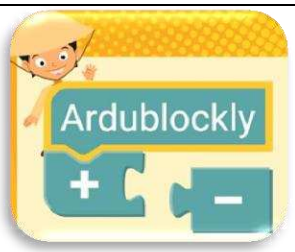
is a small computer with all parts on one computer

Example : maker .

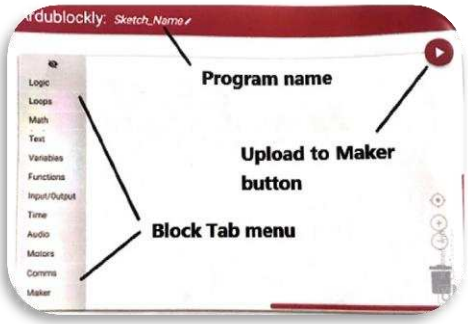


4- أجزاء الميكر ص 20

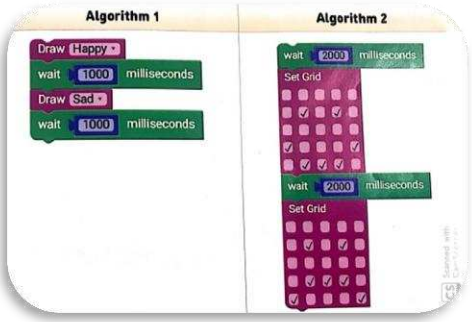
5 - ardublockly : هو برنامج برمجة مرئية تعتمد على مكتبة بلوكلي متوفرة لدى جوجل يمكن سحب العناصر و إفلاتها و النقر فوقها و هو ما يساعد المبرمجين الجدد على فهم البرمجة بسهولة .



6- واجهة البرنامج ص 22+23



7- أن يبرمج الميكر بإستخدام maker and time blocks لإظهار happy and sad face ص31



Unit 2 : variables , data types and comments

Key words : variable , Boolean , number , text , comments , leds grid

1- **Variable** : is a place used in program to store data

متغير : مكان في الذاكرة ذوو قيم متغيره.

Examples: old , weight (... الوزن و العمر)

2- **Constant** uses to store information that will not change

قيم ثابته لا تتغير

Examples: pi=3.142, name, nationality (.... الإسم و الجنسية)

3- **Data types** :

-character حرف

-text نص

-number رقم

-boolean قيمة تحتمل الصواب او الخطأ

4- **Commenting in programming** : التعليقات في البرمجة

أهمية التعليقات في البرمجة :

-help you remember what a block of code does : تذكير المبرمج

- help others to understand the program : تساعد الاخرين في فهم البرنامج

* كتابة التعليقات في البرمجة النصيه

// يتبعه التعليق مثال :

//This button gets information from a .

* كتابة التعليقات في الardublockly :

1- Right click on mouse

2- Choose add comment

3- Press on (?) that shows in block

4- Write comment

5- programming directions using variables يستخدم المتغيرات لإظهار الإتجاهات على الميكرCode p 45