

2025 - 2024

الصف السادس

م	الأسبوع	المهارة	درجة المهارة	درجة الاختبار
١	-	مهارات سابقة : - تشغيل البرنامج . - استدعاء المشروع. - حفظ المشروع.	1 1 1	6
		لبنات مساندة للاختبار: (اختيار ما يناسب الاختبار) - التحكم . - الأحداث. - الحركة. - المظاهر.	3	
٢	الأول	التحسس : - استخدام احدى لبنات التحسس.	3	7
		لبنات الملامسة : (اختيار ما يناسب الاختبار) ▪ لبنة ملامسة لكائن آخر . ▪ لبنة ملامسة للون كائن أو منصة . ▪ لبنة ملامسة لون للون.	4	
٣	الثاني و الثالث	العمليات والمتغيرات: - إنشاء متغير.	3	7
		لبنات المتغيرات والعمليات : (اختيار ما يناسب الاختبار) ▪ لبنة تحديد قيمة لمتغير تم إنشاؤه مسبقاً. ▪ لبنة زيادة أو إنقاص قيمة لمتغير تم إنشاؤه مسبقاً. ▪ لبنات العمليات الحسابية. ▪ لبنات عمليات المقارنة. ▪ لبنات عمليات الربط الشرطي. ▪ لبنات عمليات الربط بين النصوص.	4	
4	الرابع والخامس	البث: (اختيار ما يناسب الاختبار) - إنشاء بث . - استقبال بث تم إنشاؤه مسبقاً.	4	4
5	السادس	اللائحة: - إنشاء لائحة .	4	7
		لبنات اللائحة : (اختيار ما يناسب الاختبار) ▪ لبنة إضافة عنصر إلى لائحة تم إنشاؤها مسبقاً. ▪ لبنة حذف أحد العناصر أو جميعها من لائحة تم إنشاؤها مسبقاً. ▪ استخدام احدى لبنات اللائحة.	3	
6	السابع	الاستنساخ: (اختيار ما يناسب الاختبار) - إنشاء نسخة من الكائن . - لبنة بدأ النسخة من الكائن.	4	4
7	الثامن	إنشاء لبنه: (يتم تطبيقها في المشروع)	-	-
35	الإجمالي			

2025 - 2024

الصف السابع

م	الأسبوع	المهارة	درجة المهارة	درجة الاختبار
١	الاول	أنا منتج.	-	-
٢	الثاني و الثالث	قصة نجاح (١) دمج الصور : - تشغيل البرنامج. - استدعاء المشروع . - حفظ المشروع .	1 1 1	3
		(اختيار ما يناسب الاختبار) - فتح ملف الصورة كطبقة. - ربط الطبقات. - نسخ ولصق الصورة. - تحريك الصورة إلى المكان المطلوب . - تكبير أو تصغير الصورة . - أداة المنظور Perspective Tool.	1 3 3 3 3 3	7
٣	الرابع و الخامس	التعامل مع الصور (١) الانعكاس : - استخدام أداة الانعكاس Flip Tool لتطبيق الانعكاس (الرأسي / الأفقي).	4	4
٤	السادس و السابع	قصة نجاح (٢) رسم حر - رسم منتظم : (اختيار ما يناسب الاختبار) - استخدام أداة الفرشاة للرسم. - الرسم باستخدام أداة التحديد . - رسم المضلعات باستخدام Path tool.	3 3 3	6
		(اختيار ما يناسب الاختبار) - تعبئة شكل موجود مسبقاً باللون الأمامي أو الخلفي. - إضافة طبقة جديدة. - تكرار طبقة. - اظهار طبقة. - إخفاء طبقة.	2 2 2 2 2	4
٥	الثامن	التعامل مع الصور (٢) إزالة الخلفية من الصور: - إزالة الخلفية من صورة تم إضافة alpha channel لها مسبقاً.	٤	4
6	التاسع و العاشر	قصة نجاح (٣) تصميم المنشورات : - كتابة نص. (اختيار ما يناسب الاختبار) - تنسيق نص موجود مسبقاً. - تغيير درجة الشفافية opacity .	٣ 4	7
		الإجمالي	35	

2025 - 2024

الصف الثامن

م	الأسبوع	المهارة	درجة المهارة	درجة الاختبار
١	-	مهارات سابقة : - تشغيل البرنامج . - استدعاء المشروع. - حفظ المشروع.	2 2 2	6
٢	الاول	مدخل إلى التأثيرات الحركية: - تأثير الموضع. - حذف اطار أساسي موجود مسبقاً.	4 1	5
٣	الثاني	التأثير الحركي (الاستدارة - التحجيم) : (اختيار ما يناسب الاختبار) - تأثير التحجيم. - تأثير الاستدارة.	4	4
٤	الثالث	التأثير الحركي (الخامة - تحول الأشكال) : (اختيار ما يناسب الاختبار) - تأثير الخامة. - تأثير تحول الأشكال.	4	4
٥	الرابع و الخامس	محرر الإطارات الأساسية: - تغيير موضع إطار أساسي موجود. (يتم تطبيقها في المشروع)	-	-
6	السادس	التأثير الحركي باستخدام المحاكاة - محاكاة القماش: (اختيار ما يناسب الاختبار) - محاكاة القماش على كائن موجود. - إضافة كائن الريج والتحكم في خصائصه.	4	4
7	السابع	محاكاة الدخان: - محاكاة الدخان على كائن موجود.	4	4
8	الثامن	القيود : - تطبيق قيد مسار الحركة على كائن موجود مسبقاً.	4	4
9	التاسع و العاشر	التصدير : (اختيار ما يناسب الاختبار) - إضافة الفيلم كنسيج. (مع التأكد من إضافة خامة من قبل المعلم) - إضافة صوت من خلال محرر الأفلام.	4	4
35	الإجمالي			

ملاحظة :

- عدم وضع سؤال مبني على سؤال آخر.
- الرجاء تطبيق الاختبار قبل الاعتماد.

2025 - 2024

الصف التاسع

م	الأسبوع	المهارة	درجة المهارة	درجة الاختبار
١	-	مهارات سابقة : - تشغيل البرنامج. - استدعاء الفيلم. - حفظ الفيلم.	1 1 1	3
٢	الأول و الثاني	إنتاج الوسائط بمساحات شفافة: - التعامل مع العقدة Keyer (خصائصها و توظيفها). (اختيار بندين) ▪ فصل اللون من فيلم. ▪ فصل لون واحد من الصور. ▪ فصل اللون من الصور التي تحوي مساحة متصلة بألوان متعددة. ▪ فصل اللون من مساحات متفرقة.	3 3 3 3	6
٣	الثالث	الخلفية المتحركة: - التعامل مع العقدة ROLL (خصائصها و توظيفها).	4	4
٤	الرابع و الخامس	الفلتر: - التعامل مع العقدة Shadertoy (خصائصها و توظيفها): - إضافة فلتر فرعي على عقدة Shadertoy موجودة مسبقاً. - تغيير في خصائص الفلتر الموجود مسبقاً.	3 3	6
٥	السادس	النصوص: - التعامل مع العقدة Text (خصائصها و توظيفها): - كتابة نص. (اختيار ما يناسب الاختبار) - إضافة تأثير حركي على نص موجود مسبقاً. - تغيير في خصائص نص (نوع الخط - المحاذاة - الموضع - اللون - حجم الخط - تغيير حجم نص - الاستدارة - الإمالة - لون خلفية النص - سمك الحدود - تغيير نصف قطر الدائرة - التفاف النص حول قوس).	4 4 4	8
6	السابع	تعديل أركان العناصر: - التعامل مع العقدة CornerPin (خصائصها و توظيفها). (اختيار ما يناسب الاختبار) - تعديل أركان العناصر على منظور ثابت. - مطابقة أركان العناصر على منظور غير ثابت.	4	4
7	الثامن	التتبع: - التعامل مع العقدة Tracker (خصائصها و توظيفها). - انشاء مسار تتبع باستخدام العقدة Tracker. - التحكم في خصائص العقدة.	2 2	4
8	التاسع و العاشر	الأفلام المهتزة : (يتم تطبيقها في المشروع)	-	-
35	الإجمالي			