

تم تحميل وعرض المادة من

موقع كتيبي



www.kottby.net

موقع كتيبي يعرض لكم الكتب الدراسية الطبعة الجديدة
وحلولها، وشرح للمناهج الدراسية، توزيع المناهج، تحاضير،
أوراق عمل، نماذج إختبارات عرض مباشر وتحميل PDF

حمل التطبيق من هنا



ملخص مادة

المهارات الرقمية

الصف الخامس الابتدائي

الجزء الأول من المقرر

إعداد



موقع منهجي

mnhaji.com



ملخص درس: أجهزة الحاسب - الصف/ الخامس

١ ما الحاسب؟



الحاسب: هو أحد أنواع الأجهزة الإلكترونية الذي يمكنه اتباع تعليمات محددة لاتخاذ القرارات والقيام بالكثير من الأمور المفيدة.

٢ أنواع الحاسب؟

أنواع أجهزة الحاسب: له أنواع مختلفة من أكثرها شيوعاً:



١- **الحاسبات المكتبية:** يستخدم في المكتب والمدرسة ويتكون من عدة أجزاء متصلة هي الشاشة ولوحة المفاتيح والفأرة ووحدة النظام ومكبر الصوت.



٢- **الحاسب المحمول:** تماثل قوة الحاسبات المكتبية وتتميز بخفة الوزن وسهولة الحمل والاستخدام في أي مكان تقريباً، وتحتوي على بطارية داخلية.



٣- **الحاسبات اللوحية:** هي أحدث أنواع الحاسب ، وليس لها لوحة مفاتيح وتدخل البيانات عن طريق اللمس ، تقارب لحجم الكتاب.



٤- **الهواتف الذكية:** تعتبر أجهزة حاسب مصغرة وتستخدم في الاتصال وتصفح الانترنت وإرسال واستقبال الرسائل الإلكترونية والدردشة والألعاب الإلكترونية.



٥- **مشغلات ألعاب الفيديو:** هي أجهزة تتيح اللعب بألعاب الفيديو بشكل فردي أو جماعي عبر الإنترنت وتصفح المواقع الإلكترونية.





ملخص درس: أجهزة الحاسب - الصف/ الخامس

٣ أدوات الحاسب التفاعلية:



١- **لوحة اللمس**: تعد بديلاً للفأرة ولها سطح خاص يمكنه التعرف على موضع إصبعك من المؤشر على الشاشة وتوجد في الحاسبات المحمولة وبعض الأجهزة الأخرى.



٢- **شاشة اللمس**: نستطيع استخدام جهاز الحاسب دون لوحة مفاتيح أو فأرة من خلال الشاشات التي تعمل باللمس.



٣- **لوح الرسم أو المحول الرقمي**: يسمح برسم الصور يدوياً بشكل مشابه للرسم بالورقة والقلم، وتستخدم من قبل المصممين والرسامين.



٤- **كرة التتبع**: تشبه فأرة مقلوبة لها كرة كبيرة وتستخدم لتحريك المؤشر.



٥- **لوحة الألعاب**: نوع من أجهزة التحكم بالألعاب، لها أشكال مختلفة، بعضها يوجد بها عصا للتحكم أو عجلة قيادة.



٦- **نينتندو وي**: يعتبر ثورة في عالم الألعاب فهو يمثل تجربة واقعية للإمساك بمضرب التنس، ويمكنه التحكم بالعبة وإدراك اتجاه الحركة لجميع الاتجاهات.



٧- **نظارات الواقع الافتراضي**: يمثل محاكاة للواقع الحقيقي ويعطينا انطباع بوجودنا في عالم مختلف تماماً، وتحتوي على أزرار وأدوات تحكم في الحركة.



٨- **قفازات الواقع الافتراضي**: تشبه القفازات العادية التي نرتديها، وتوفر استجابة سريعة ودقيقة لنقل حركات اليد إلى بيئة الواقع الافتراضي، وتتيح عملية الاستشعار عن طريق اللمس والتحكم في تلك البيئة.





ملخص درس: أجزاء الحاسب - الصف/ الخامس

١ أجزاء الحاسب الرئيسية:

أجزاء الحاسب الرئيسية الموجودة في وحدة النظام هي:



١- **اللوحة الأم Motherboard**: هي المركز الرئيس للحاسب وتتنصل بها جميع الأجزاء وعملها جعل أجزاء الحاسب متصلة ببعضها وتعمل معا بنجاح.



٢- **وحدة المعالجة المركزية CPU**: يسمى المعالج وهو بمثابة العقل للحاسب، وينفذ جميع العمليات التي يقوم بها الحاسب، وكلما زادت سرعته قام بمعالجة البيانات بوقت أقصر.



٣- **ذاكرة الوصول العشوائي RAM**: هي الذاكرة الرئيسية للحاسب، وتقوم بتخزين البيانات التي يحتاجها المعالج لفترة قصيرة من الزمن وكلما زادت سعة الذاكرة زادت سرعة الحاسب.



٤- **القرص الصلب Hard Disc**: هو جهاز التخزين الرئيسي في الحاسب، ويقوم بتخزين جميع البرامج والملفات.



٥- **مزود الطاقة Power Supply**: من مكونات الحاسب الذي يزوده بالطاقة.



٦- **محرك الأقراص المضغوطة والرقمية CD & DVD Drive**: جهاز لقراءة الأقراص المضغوطة وأقراص الفيديو والتفاعل معها.

٢ أجهزة التخزين الخارجية:

من أنواع أجهزة تخزين البيانات الخارجية:



١- **وحدة الذاكرة الفلاشية**: هي أكثر أجهزة التخزين شيوعا، سعرها منخفض، صغيرة الحجم سهلت الحمل.



٢- **الأقراص المضغوطة وأقراص الفيديو**: أقراص الفيديو أكبر حجما من الأقراص المضغوطة، ويجب المحافظة عليها من الخدش.



٣- **القرص الصلب الخارجي**: يتميز بسعة تخزين كبيرة.



٤- **بطاقة الذاكرة**: بطاقة رقيقة وصغيرة جدا، تستخدم في الهواتف الذكية والكاميرات الرقمية وأجهزة الألعاب ونستطيع نقل البيانات بواسطتها للحاسب.





ملخص درس: أجزاء الحاسب - الصف/ الخامس

٣ أجهزة الإدخال:



١- لوحة المفاتيح Keyboard: وهي من أهم أجهزة الإدخال، وبواسطتها يتم إدخال النصوص وإعطاء الأوامر للحاسب.



٢- الفأرة Mouse: هي جهاز يستخدم للإشارة إلى العناصر الموجودة على الشاشة وتنفيذ الأوامر من خلال الضغط على أزرارها، وفي الغالب لها زرین رئيسين للتحكم.



٣- الميكروفون Microphone: جهاز يستخدم لإدخال الصوت للحاسب، ويكون مدمجاً في الهواتف الذكية والكاميرات الرقمية.



٤- الماسح الضوئي Scanner: هي أجهزة يمكنها نقل الصورة إلى جهاز الحاسب.



٥- كاميرا ويب Web Camera: تستخدم في إجراء مكالمات الفيديو والتحدث مع الآخرين، وفي الغالب تحتوي على ميكروفون مدمج.



٦- الكاميرات الرقمية Digital Camera: تستخدم لالتقاط صور عالية الدقة، يمكن عرض الصور على الشاشة لحظة التقاطها، وتستخدم بطاقات ذاكرة للتخزين، ويمكن نقل الصور إلى الحاسب بواسطة بطاقة الذاكرة أو كابل الـ USB.



٧- كاميرات الفيديو Video Camera: تستخدم لالتقاط الصور المتحركة وتخزينها على أقراص ضوئية أو بطاقة ذاكرة.

٤ أجهزة الإخراج:



هي أجهزة تتصل بالحاسب وتعرض نتائج معالجة البيانات:



١- الشاشة Monitor: هي جهاز الإخراج الرئيسي للحاسب.



٢- مكبرات الصوت: تستخدم لسماع الصوت الصادر من الحاسب.

٣- سماعات الأذن Headphones: تستخدم لسماع الصوت الصادر من الحاسب أو الهاتف الذكي أو مشغل Mp3.



٤- الطابعات Printers: تستخدم لطباعة المستندات والصور ولها نوعان:



أ- الطابعات النافثة للحبر Inkjet: أكثر شيوعاً، لها أربعة ألوان، رخيصة، بطيئة.

ب- طابعات الليزر Laser: تستخدم لليزر للطباعة، سريعة، عالية الجودة، غالية.





ملخص درس: الملفات والمجلدات - الصف/ الخامس

١ حجم الملف:



يشغل الملف جزءاً من مساحة التخزين على الحاسب تسمى

(حجم الملف) وتحتسب بوحدة (البايت)،

1 كيلوبايت يساوي 1024 بايت.

للتحقق من حجم الملف:

١- ضع مؤشر الفأرة على الملف.

٢- تحقق من الحجم في مربع النص.

٢ إنشاء اختصار:

للعثور على الملف بسرعة نعمل اختصار له:

١- ابحث عن الملف أو البرنامج الذي تريد إنشاء اختصار له.

٢- اضغط عليه بزر الفأرة الأيمن، ومن القائمة اختر: (إنشاء اختصار).

٣- يتم إنشاء اختصار في نفس الموقع مع العنصر الأساسي.

٤- انقل الاختصار إلى الموقع الجديد، سطح المكتب مثلاً باستخدام الفأرة (السحب والإفلات).



٣ إنشاء اختصار على سطح المكتب:

١- ابحث عن الملف أو البرنامج الذي تريد إنشاء

اختصار له.

٢- اضغط عليه بزر الفأرة الأيمن، ومن القائمة

اختر: (إرسال إلى).

٣- من القائمة اختر سطح المكتب (إنشاء اختصار).

٤- تم إنشاء اختصار على سطح المكتب.





ملخص درس: الملفات والمجلدات - الصف/ الخامس

٤ حذف الاختصار:

لحذف الاختصار:

١- اضغط بزر الفأرة الأيمن على الاختصار.

٢- من القائمة اختر (حذف Delete).



٥ ضغط الملفات والمجلدات:

لضغط ملف أو مجلد:

١- ابحث عن الملف أو المجلد الذي تريد ضغطه.

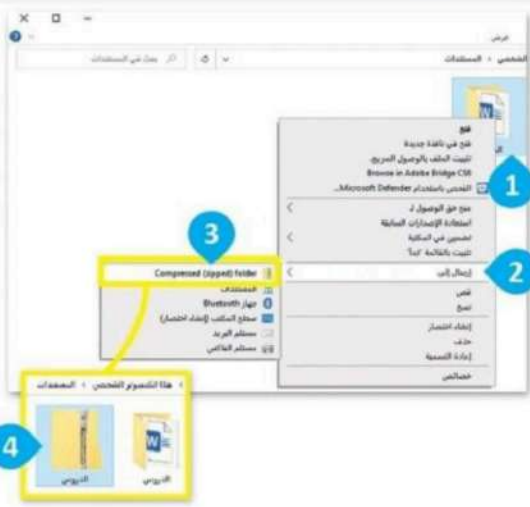
٢- اضغط بزر الفأرة الأيمن عليه واختر (إرسال إلى).

٣- تظهر قائمة اختر منها:

(مجلد مضغوط Compressed (zipped) folder)

٤- سيتم إنشاء ملف مضغوط جديد في نفس الموقع

وبنفس الاسم.



٦ إعادة تسمية المجلد المضغوط:

لإعادة تسمية ملف أو مجلد مضغوط:

١- اضغط بزر الفأرة الأيمن عليه.

٢- ستظهر قائمة اختر منها (إعادة التسمية Rename).

٣- اكتب الاسم الذي تريده واضغط على Enter.

٤- نستطيع إعادة التسمية بالضغط على زر F2



٧ فك الضغط عن مجلد مضغوط:

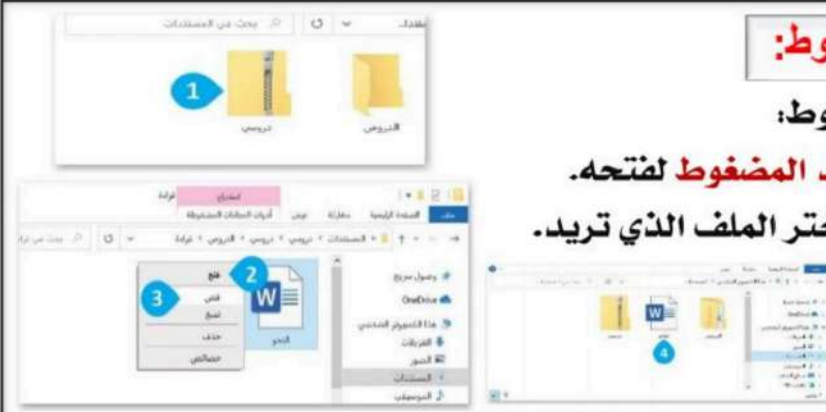
ل فك الضغط عن ملف أو مجلد مضغوط:

١- اضغط ضغط مزدوجة على المجلد المضغوط لفتحه.

٢- سيتم فك الضغط عن المجلد ، اختر الملف الذي تريد.

٣- قص الملف.

٤- انقله إلى الموقع الذي تريده.

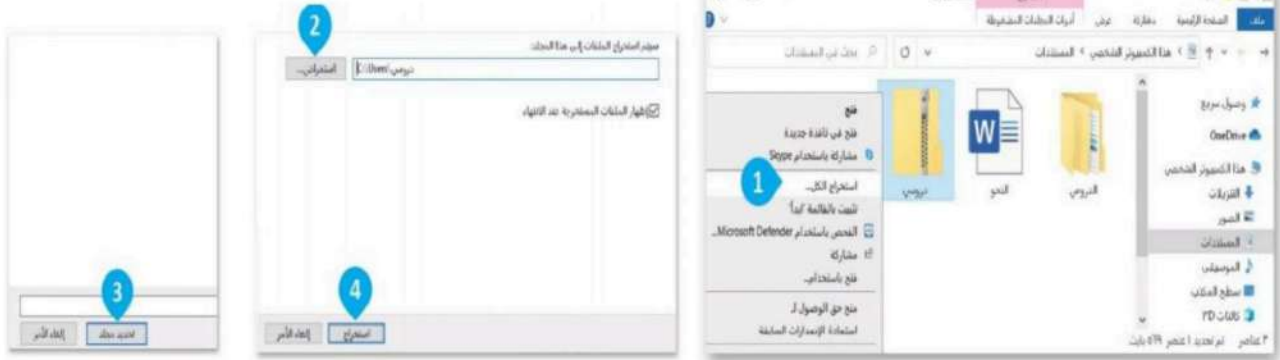




ملخص درس: الملفات والمجلدات - الصف/ الخامس

٨ فك ضغط جميع الملفات في مجلد مضغوط:

- ١- اضغط بزر الفأرة الأيمن على أيقونة المجلد تظهر قائمة اختر منها (استخراج الكل Extract All).
- ٢- من نافذة (استخراج المجلدات المضغوطة) اضغط على (استعراض Browse).
- ٣- من نافذة (تحديد الوجهة Select a destination) حدد الموقع الذي تريد وضع الملفات فيه واضغط على (تحديد مجلد Select Folder).
- ٤- ثم اضغط على (استخراج Extract).



٩ طريقة عرض قائمة الملفات:

- يوجد مجموعة متنوعة من طرق عرض الملفات في المجلد:
- ١- افتح (مستكشف الملفات File Explorer) عن طريق فتح مجلد.
 - ٢- اضغط على (المستندات Documents)، ستظهر قائمة الملفات والمجلدات.
 - ٣- اضغط على علامة التبويب (عرض View).
 - ٤- اختر العرض الذي تفضله.





ملخص درس: الملفات والمجلدات - الصف/ الخامس

١٠ عرض تفاصيل أكثر للملفات:

لعرض تفاصيل أكثر حول الملفات:

١- افتح مجلد (المستندات Documents).

٢- من علامة التبويب (عرض View) ومن

مجموعة (العرض الحالي Current View)

اضغط على (فرز حسب Sort by).

٣- من القائمة التي تظهر، اضغط على

(اختيار الأعمدة Choose Columns).

٤- حدد المعلومات التي تريد رؤيتها.

٥- يمكنك تغيير ترتيب التفاصيل



بتحديد ما والضغط على (تحريك للأعلى Move Up) أو (تحريك للأسفل Move Down).

٦- اضغط على (موافق OK).

١١ سلة المحذوفات:

عند حذف ملف أو مجلد فإنه لا يتم حذفه نهائياً بل يتم نقله إلى (سلة المحذوفات)

ويمكن استعادته منها عند حذفه بالخطأ.

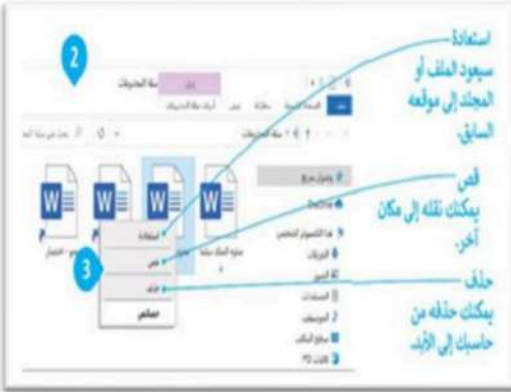
لمعرفة أو استعادة أو حذف محتويات سلة المحذوفات:

١- اضغط ضغط مزدوجة على أيقونة (سلة المحذوفات).

٢- ستظهر نافذة بكل ما حذفته.

٣- اضغط بزر الفأرة الأيمن على ملف أو مجلد من أجل

(استعادته Restore) أو (قصه Cut) أو (حذفه Delete).



١٢ إفراغ سلة المحذوفات:

لحذف جميع العناصر في (سلة المحذوفات).

١- اضغط بزر الفأرة الأيمن على أيقونة السلة على سطح المكتب.

٢- من القائمة اختر (إفراغ سلة المحذوفات).

٣- ستظهر رسالة تأكيد الحذف، اضغط (نعم Yes).





ملخص درس: الصور والرسومات - الصف/ الخامس

١ إدراج صورة من الإنترنت:

لإدراج صورة من الإنترنت:

١- اضغط على المكان الذي تريد إدراج الصورة فيه.

٢- ضمن تبويب (إدراج Insert) ومن مجموعة

(رسومات توضيحية Illustrations) اضغط على

(صورة عبر الإنترنت Online Pictures).

٣- من النافذة الظاهرة، اكتب كلمة أو عبارة في

مربع البحث واضغط **Enter**

٤- حدد إحدى الصور ثم اضغط على

(إدراج Insert) لإدراجها.

٥- سيتم إدراج الصورة المحددة

تلقائياً في مستندك.



٢ إدراج صورة من جهاز الحاسب:

لإدراج صورة من الإنترنت:

١- حدد الموضع الذي تريد إدراج الصورة فيه.

٢- ضمن علامة تبويب (إدراج Insert) ومن

مجموعة (رسومات توضيحية Illustrations)

اضغط على (صورة Pictures).

٣- ستظهر نافذة (إدراج صورة Insert Picture)،

اضغط على الصورة التي تريدها.

٤- اضغط على (إدراج Insert).

٥- سيتم إدراج الصورة في

مستندك.





ملخص درس: الصور والرسومات - الصف/ الخامس

٣ تعديل الصور:

١- اضغط على الصورة.

٢- اضغط على علامة التبويب

(تنسيق الصورة Picture Format).

٣- استخدم الأزرار الموجودة في المجموعة

(ضبط Adjust) لتعديل الصورة المحددة.

من مجموعة الحجم يمكنك
اقتصاص جزء محدد من الصورة.من مجموعة ضبط تتوفر أدوات تساعدك على
إضافة تأثيرات مختلفة على الصورة.من مجموعة
ترتيب يمكنك
تحديد الموضع
الصحيح
لصورتك وأيضا
يساعدك
التفاف النص...يساعدك
التفاف النص
(Wrap Text)
على التحكم
بكيفية ظهور
النص حول
الصورة.من مجموعة
أنماط الصور
يمكنك إضافة
حدود على
الصورة أو
تغيير عرض
الصور بتأثيرات
مختلفة كالتهوج
والظل والتأثير
ثلاثي الأبعاد.سطري مع النص
(In Line with Text)
تضمن الصورة داخل النص.
استخدمها للصور الصغيرة
مثل الرموز.مربع
(Square)
تضع النص
حول الصورة.أعلى وأسفل
(Top and Bottom)
تترك الجانبين الأيسر
والأيمن من الصورة
فارغين.مشدود (Tight) إذا لم تكن
الصورة مستطيلة، فيمكنك
وضع النص حول محيطها.خلف النص
(Behind Text)
تضع
الصورة خلف النص.أمام النص
(In Front of Text)
تضع الصورة أمام
النص.



ملخص درس: الصور والرسومات - الصف/ الخامس

٤ إدراج الأشكال:

لإدراج شكل والكتابة داخله:

- 1- ضمن علامة تبويب (إدراج Insert) ومن مجموعة (رسومات توضيحية Illustrations) اضغط على (أشكال Shapes).
- 2- اضغط على الشكل الذي تريد من القائمة المنسدلة.
- 3- اسحب الشكل إلى مساحة فارغة لتتمكن من تغيير حجمه وموضعه.
- 4- اضغط بزر الفأرة الأيمن على الشكل ثم اضغط على (إضافة نص Add Text).
- 5- سيظهر مؤشر الكتابة تلقائياً داخل الشكل، يمكنك كتابة ما تريد.

1- اضغط على علامة تبويب (إدراج Insert) ومن مجموعة (رسومات توضيحية Illustrations) اضغط على (أشكال Shapes).

2- اضغط على الشكل الذي تريد من القائمة المنسدلة.

3- اسحب الشكل إلى مساحة فارغة لتتمكن من تغيير حجمه وموضعه.

4- اضغط بزر الفأرة الأيمن على الشكل ثم اضغط على (إضافة نص Add Text).

5- سيظهر مؤشر الكتابة تلقائياً داخل الشكل، يمكنك كتابة ما تريد.





ملخص درس: التنسيق المتقدم - الصف/ الخامس

١ حذف النص المحدد:

يمكن حذف كلمة أو جملة كاملة بتحديد النص ثم استخدام مفتاح **Delete** أو مفتاح **Backspace** أو مفتاح المسافة.

بدون تحديد النص مفتاح **Delete** يحذف الكلمة التالية ومفتاح **Backspace** يحذف الكلمة السابقة.



٢ كتابة الحروف الكبيرة في اللغة الإنجليزية:

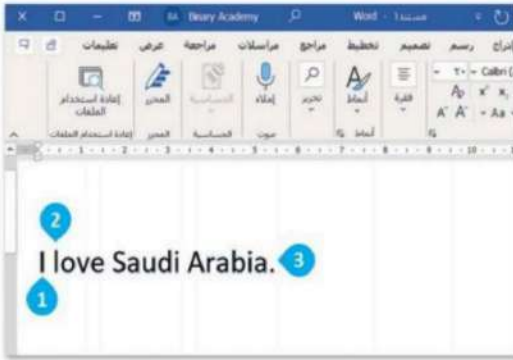
تحتوي بعض الكلمات على حروف كبيرة ويمكنك استخدام مفتاح **Caps Lock** لكتابتها، عند الضغط على مفتاح **Caps Lock** يتم تشغيل مؤشر LED على المفتاح وتكون جميع الحروف كبيرة، ولكتابة الأحرف صغيرة نضغط المفتاح مرة أخرى.

لكتابة نص يحتوى على حروف إنجليزية كبيرة:

١- افتح مستنداً جديداً في وورد، اضغط على **Alt** + **Shift** لتغيير اللغة إلى الإنجليزية، واكتب العبارة التالية: "I love Saudi Arabia".

٢- اضغط على مفتاح **Caps Lock** ثم اضغط على الحرف الذي تريد كتابته بأحرف كبيرة.

٣- للكتابة بأحرف صغيرة، اضغط على مفتاح **Caps Lock** مرة أخرى.



٣ تباعد الأسطر والفقرات:

في الوورد معظم خيارات التنسيق المتقدمة توجد في

تبويب (الشريط الرئيسي Home)

لتغيير المسافة بين الأسطر:

١- اضغط بالمؤشر على الفقرة التي تريد تطبيق التباعد عليها.

٢- اضغط على زر (تباعد الأسطر والفقرات Line Spacing)

من مجموعة (فقرة Paragraph).

٣- اضغط على التباعد الذي تريده من القائمة المنسدلة.





ملخص درس: التنسيق المتقدم - الصف/ الخامس

٤ المسافة البادئة للفقرة:

تحدد المسافة البادئة مسافة الفقرة من الهامش الأيمن أو الأيسر.

لتطبيق المسافة البادئة للفقرة:

١- ضع المؤشر في الفقرة حيث تريد إنشاء مسافة بادئة.

٢- في تبويب (الشريط الرئيسي Home)، داخل مجموعة

(فقرة Paragraph)، اضغط على

(زيادة المسافة البادئة Increase Indent).

قبل زيادة المسافة البادئة

ذهبت أنا وجدي لزيارة أحد الأقارب، وفي الطريق قال جدي:
أحرص يا بني على إعطائه الطريق جقه، فهذا من الآداب العظيمة التي
حث عليها الإسلام ورغب فيها. قلت وما حق الطريق يا جدي؟
قال: للطريق حقوق، منها: غش البصر وكف الأذى وإزالته عن الطريق
وعند إيذاء الناس في أديانهم أو أعراضهم.

بعد زيادة المسافة البادئة

ذهبت أنا وجدي لزيارة أحد الأقارب، وفي الطريق قال جدي:
أحرص يا بني على إعطائه الطريق جقه، فهذا من الآداب العظيمة التي
حث عليها الإسلام ورغب فيها. قلت وما حق الطريق يا جدي؟
قال: للطريق حقوق، منها: غش البصر وكف الأذى وإزالته عن الطريق
وعند إيذاء الناس في أديانهم أو أعراضهم.



هو المسافة بين أحرف الكلمة، ويستخدم لتسهيل القراءة أو

لتركيز على كلمة معينة دون جعلها غامقة أو مسطرة

٥ تباعد الأحرف:

لتطبيق تباعد الأحرف:

١- حدد الكلمة أو العبارة.

٢- من تبويب (الشريط الرئيسي Home)،

ومن مجموعة (خط Font)، اضغط على

زر التوسيع.

٣- من نافذة (الخط Font) التي ستظهر اضغط

على تبويب (خيارات متقدمة Advanced).

٤- من القائمة المنسدلة (تباعد Spacing)

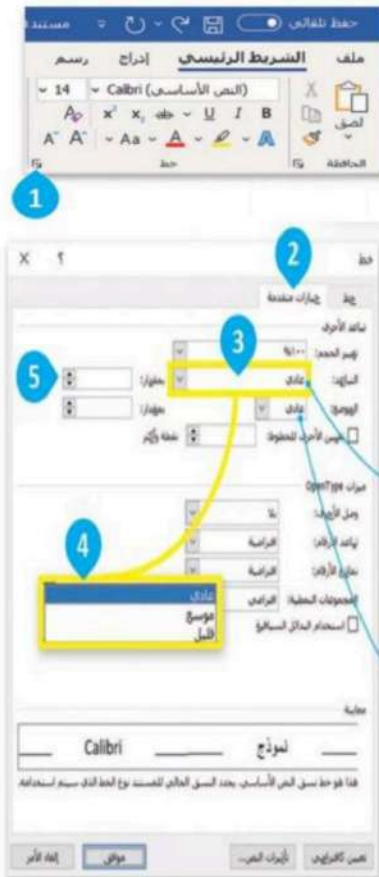
اختر (موسع Expanded) إذا أردت زيادة

المساحة أو (مكثف Condensed) لتقليل

المساحة.

٥- في مربع النص (بمقدار By) يمكنك

ضبط التباعد بالنقاط (3pt حوالي 1مم).



يمكن أن يغير (المقياس) Scale عرض الحروف. إذا كان أكثر من 100% سيجعلها أوسع وإذا كان أقل من 100% سيجعلها أضيق.

الموضع (Position) ينقل الحروف التي حددتها إلى أعلى أو أسفل سطر بقية النص (سطر الأساس).





ملخص درس: التنسيق المتقدم - الصف/ الخامس

٦ نصائح لتنسيق الفقرات: عندما تكتب نصا كبيرا يجب اتباع بعض القواعد:

١- عند إنشاء فقرة جديدة استمر في الكتابة حتى نهاية الفقرة، لا تضغط **Enter** بعد كل سطر. سيقوم البرنامج بنقل المؤشر إلى السطر التالي تلقائياً.

ذهبت أنا وجدي لزيارة الأقارب السبت الماضي. في الطريق أخبرني جدي أنه كان جيداً جداً في كرة القدم، ووصف لي بعض الحيل. عندما زرنا الأقارب، تناولنا الغداء معاً وشريت أيضاً حليماً بالشوكولاتة. إنه لذيذ.

هذه الفقرة مع الكتابة المستمرة

اضغط **Enter** عندما تريد إنشاء فقرة جديدة أو إضافة عنصر جديد قائمة تحتوي على تعداد نقطي أو ترقيم فقط. سيضيف البرنامج تلقائياً مساحة أكبر بين الفقرات لتسهيل قراءة النص.

ذهبت أنا وجدي لزيارة الأقارب السبت الماضي. في الطريق أخبرني جدي أنه كان جيداً جداً في كرة القدم، ووصف لي بعض الحيل. عندما زرنا الأقارب، تناولنا الغداء معاً وشريت أيضاً حليماً بالشوكولاتة. إنه لذيذ.

وجود مساحة إضافية بين السطور، نل على أنك ضغطت **Enter** في نهاية كل سطر.

إذا كنت ترغب في عدم إكمال السطر ومتابعة النص في سطر جديد دون مساحة فقرة إضافية اضغط **Shift + Enter** حيث تريد التوقف وتابع الكتابة.

ذهبت أنا وجدي لزيارة الأقارب السبت الماضي. في الطريق أخبرني جدي أنه كان جيداً جداً في كرة القدم، ووصف لي بعض الحيل. عندما زرنا الأقارب، تناولنا الغداء معاً وشريت أيضاً حليماً بالشوكولاتة. إنه لذيذ.

٧ إظهار وإخفاء الحروف غير القابلة للطباعة: لإصلاح التخطيط والمظهر وأي مشكلات طباعة خاصة بمستند ما. وتفضل وتعطل حسب الرغبة.

إظهار الأحرف غير القابلة للطباعة:

١- في تبويب (الشريط الرئيسي Home)، في مجموعة (فقرة Paragraph) اضغط على (إظهار/إخفاء Show/Hide).

٢- ستعرض الأحرف غير القابلة للطباعة وستظهر عند استخدام المفاتيح

Enter أو **Shift + Enter** أو **Space bar** أو **Tab**



ذهبت أنا وجدي لزيارة الأقارب السبت الماضي. في الطريق أخبرني جدي أنه كان جيداً جداً في كرة القدم، ووصف لي بعض الحيل. عندما زرنا الأقارب، تناولنا الغداء معاً وشريت أيضاً حليماً بالشوكولاتة. إنه لذيذ.

ما هي لمفاتيح **Shift + Enter**

ما هي لمفتاح **Enter**

ما هي لمفتاح **Space bar**

ما هي لمفتاح **Tab**





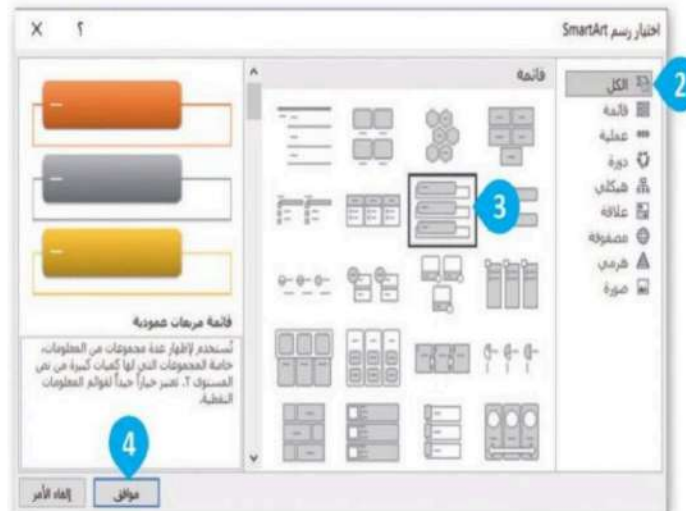
ملخص درس: إدراج الرسومات التوضيحية - الصف/ الخامس

١ الرسوم التوضيحية:

يمكنك في مايكروسوفت وورد إضافة الأشكال و (الرسوم التوضيحية SmartArt) لعرض المعلومات بشكل أوضح داخل المستند.

إدراج الرسوم التوضيحية:

- ١- اضغط على المكان الذي تريد إدراج الرسم فيه.
- ٢- من التبويب (إدراج Insert) ومن مجموعة (رسومات توضيحية Illustrations) اضغط على (SmartArt).
- ٣- من الجزء الأيسر اختر (الكل All).
- ٤- اضغط على قائمة (الصندوق العمودي Vertical Box List).
- ٥- اضغط على (موافق Ok).
- ٦- سيخرج البرنامج (SmartArt).
- ٧- بداخل الصندوق اكتب (النص هنا Type your text here) اكتب النص المناسب لكل جزء من القائمة.
- ٨- تم اكمال الـ (SmartArt).





ملخص درس: إدراج الرسومات التوضيحية - الصف/ الخامس

٢ تنسيق الرسوم التوضيحية:

لتغيير لون قائمة في الرسوم التوضيحية:

١- حدد (SmartArt) المدرج.

٢- من تبويب (تصميم Design) ومن

(SmartArt Styles) اضغط على

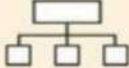
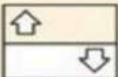
(تغيير الألوان Change Colors)، ثم

اختراع اللون الذي تريد.

٣- سيتم تغيير لون القائمة .



٣ أنواع الرسوم التوضيحية:

تُستخدم لإظهار الخطوات أو العناصر المتسلسلة أو غير المتسلسلة. (مثال: النقاط الرئيسية في العرض التقديمي)	 قائمة (List)
يستخدم لعرض خطوات عملية أو جدولاً زمنياً لسير عمل معين. (مثال: خطوات إنتاج المنتج)	 معالجة (Process)
يُستخدم لتمثيل تسلسل متواصل لعدة مراحل أو مهام أو أحداث في تتابع دائري. (مثال: دورة الماء في الطبيعة)	 دائري (Cycle)
يُستخدم لإظهار معلومات متسلسلة بشكل هرمي أو لإعداد تقرير عن هيكل تنظيمي. (مثال: شجرة عائلية)	 هيكل (Hierarchy)
تُستخدم للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين. (مثال: عرض العلاقة ما بين التلوث وارتفاع درجة حرارة الأرض)	 علاقة (Relationship)
تُستخدم لإظهار العلاقة بين الجزء والكل. (مثال: عرض الأجزاء المختلفة للسيارة وعلاقتها بها)	 مصفوفة (Matrix)
يُستخدم لإظهار العلاقات النسبية أو المتداخلة أو الهرمية. (مثال: هرم غذائي)	 هرمي (Pyramid)





ملخص درس: التدقيق والطباعة - الصف/ الخامس

١ التدقيق والتحقق من الأخطاء:

التسطير الأزرق يعني وجود خطأ نحوي.

التسطير الأحمر يعني وجود خطأ إملائي.

للتدقيق والتحقق من الأخطاء:

١- في علامة التبويب (مراجعة Review) من مجموعة (تدقيق Proofing) اضغط على (المحرر Editor) أو اضغط على **F7**

٢- سيظهر جزء (المحرر Editor) بالكلمات غير الصحيحة.

٣- اضغط على (التدقيق الإملائي Spelling) وستظهر اقتراحات وخيارات أخرى.

ضع مكان الكلمة الحمراء الكلمة التي تحدها من قائمة الاقتراحات (Suggestions).

تجاهل الكلمة المحددة مرة واحدة وتُستمر في التدقيق الإملائي.

تجاهل هذه الكلمة في كل مكان في المستند.

يمكنك إضافة الكلمات التي تثق في صحتها إلى قاموس البرنامج.



لمراجعة الأخطاء الإملائية بسرعة اضغط على الكلمة بزر الفأرة الأيمن واستعرض الكلمات المقترحة.

يمكن البحث عن المرادفات باستخدام قاموس المرادفات الذي

٢ البحث عن المرادفات:

يظهر يسار الشاشة.

البحث عن مرادفات الكلمة:

١- من تبويب (مراجعة Review)

في مجموعة (تدقيق Proofing) اضغط على

(قاموس المرادفات Thesaurus) أو **Shift + F7**

٢- اكتب كلمة في مربع نص

(قاموس المرادفات Thesaurus).

٣- اضغط على زر (البحث) أو اضغط على مفتاح

Enter

لبدء البحث، وستظهر قائمة من المرادفات.

للوصول إلى المرادفات بسرعة اضغط على الكلمة

بزر الفأرة الأيمن واختر مرادفات.





ملخص درس: التدقيق والطباعة - الصف/ الخامس

٣ الطباعة:

طباعة ملف:

١- من تبويب (ملف File) اضغط على

(طباعة Print) أو اضغط **Ctrl + P**

٢- يمكنك معاينة الطباعة على

الجانب الأيسر من الشاشة.

٣- يمكنك تغيير إعدادات الطباعة

المختلفة من الجانب الأيمن من الشاشة.



لاختيار طابعة من القائمة، يمكنك استخدام الطابعة الموصلة مباشرة بالحاسب (الطابعة المحلية) أو الطابعة المشتركة مع أجهزة حاسب أخرى في شبكتك طابعة شبكة (Network Printer).

شريط التكبير/التصغير لرؤية مستندك.

لمعاينة صفحة أخرى.

لتحديد عدد النسخ التي تريد: استخدم الأسهم لتحديد الرقم الذي تريده.

اكتب الصفحات التي تريد طباعتها في مربع الصفحات (Pages)، على سبيل المثال: اكتب 1,5,8 وسيتم طباعة الصفحات 1 و5 و8. اكتب 1-5,8,11 سيتم طباعة الصفحات من 1 إلى 5 بالإضافة لصفحة 8 وصفحة 11. كتابة الفاصلة (,) وذلك بالضغط على مفتاح Shift مع حرف الواو بلوحة المفاتيح.

طباعة التحديد في الصفحة أو عدة صفحات (Print Selection).

طباعة مخصصة لبعض الصفحات في المستند فقط (Custom Print).



يمكنك الاختيار بين طباعة الصفحة باتجاه عمودي (Portrait Orientation) واتجاه أفقي (Landscape Orientation).

طباعة كافة الصفحات في المستند (Print All Pages).

طباعة الصفحة الحالية التي يتم عرضها فقط (Print Current Page).





ملخص درس: استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت - الصف/ الخامس

١ أجهزة الالتقاط:

هي أجهزة تستخدم لالتقاط الأصوات والصور ومقاطع الفيديو، ويمكن توصيلها بالحاسب لنقل الملفات له.
أمثلة لأجهزة الالتقاط:

- ١- الهاتف المحمول. ٢- الكاميرا الرقمية. ٣- الماسح الضوئي. ٤- الميكروفون.



٢ منافذ التوصيل:

هي منافذ خاصة في جهاز الحاسب تتيح نوصّل أجهزة الالتقاط بها وننقل البيانات من الحاسب واليه.



منافذ توصيل الميكروفون ومكبر الصوت لإدخال وإخراج الصوت من وإلى جهاز الحاسب.

يمكنك توصيل الأجهزة بواسطة منافذ الـ USB في جهاز الحاسب.

٣ الماسح الضوئي:

جهاز شبيه بالطابعة ينقل الصور إلى جهاز الحاسب ويتم توصيله بمنفذ الـ USB وله تطبيق في قائمة ابدأ اسمه (Windows Fax and Scan).

لاستخدام الماسح الضوئي:

- ١- وصل سلك جهاز الماسح الضوئي بالمنفذ المناسب في الحاسب.
- ٢- شغل جهاز الماسح الضوئي.
- ٣- ضع وجه الصورة على زجاج الماسح الضوئي وأغلق الغطاء.



٤ نقل بيانات الكاميرا:

توصل الكاميرا بالحاسب بواسطة سلك في منفذ

الـ USB أو تنقل البيانات بواسطة

وضع بطاقة الذاكرة في قارئ

البطاقات في الحاسب.





ملخص درس: استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت - الصف/ الخامس

٥ وحدات قياس حجم الملفات:

هي الوحدات التي تستخدم لقياس حجم الملفات في ذاكرة جهاز الحاسب.

لمعرفة حجم الملف: نضغط عليه بزر الفأرة الأيمن ونختار خصائص (properties).

الوحدات مرتبة من الأصغر للأكبر:

بايت Byte ← كيلوبايت KB ← ميغابايت MB ← جيجابايت GB ← تيرابايت TB



٦ امتداد أنواع الملفات:

كل ملف له اسم وامتداد، والامتداد يأتي في آخر اسم الملف

ويوضح نوعه، وهذه قائمة بأنواع الامتدادات:

الامتداد	نوع الملف
.txt	ملف نصي (نص فقط)
.doc, .docx, .rtf	ملف نصي (مع أو بدون صور)
.ppt, .pptx, .pps, .ppsx	ملف العرض التقديمي
.csv	ملف البيانات (الأرقام والنصوص)
.xls, .xlsx, .csv	ملف جدول البيانات
.jpg, .jpeg, .png, .gif, .bmp, .tif	ملف صورة (رسم أو صورة)
.ai, .eps, .svg, .dwg	ملف صورة (رسم متجه)
.wav, .wma, .mp3	ملف صوتي
.wmv, .avi, .mpg, .mp4, .mkv, .3gp, .mov	ملف فيديو
.pdf, .epub, .mpbi	الكتاب الإلكتروني
.zip, .7z, .rar, .gz	ملف مضغوط





ملخص درس: استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت - الصف/ الخامس

٧ برنامج أوداستي:

يوجد الكثير من برامج تسجيل وتشغيل وتحرير الملفات الصوتية، بعضها سهل وبعضها معقد. وبرنامج أوداستي من أكثر البرامج شهرة لتشغيل وتحرير ملفات الصوت وهو مجاني.

يمكن تنزيل البرنامج من الموقع:

[/https://www.audacityteam.org/download](https://www.audacityteam.org/download)



٨ تحرير المقاطع الصوتية:

افتح ملف صوتي في برنامج أوداستي:

١- اضغط على بدء (start).

٢- اضغط على أيقونة البرنامج.

٣- من شريط القوائم اختر قائمة ملف (File).

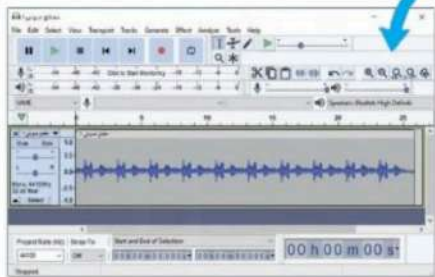
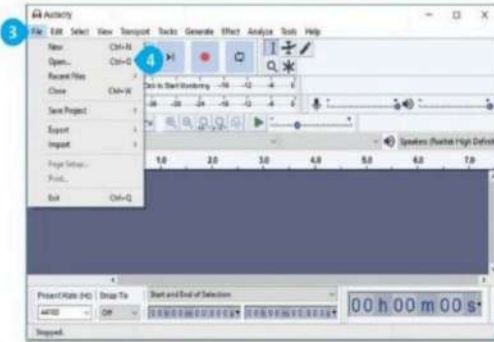
٤- اختر فتح (Open).

٥- حدد الملف الذي تريد تحريره،

واضغط على فتح (Open).

٦- أو اسحب الملف الصوتي مباشرة

من المجلد إلى نافذة البرنامج.



٩ تشغيل جزء من المقطع الصوتي:

لتشغيل جزء معين من المقطع الصوتي:

١- اضغط واسحب بمؤشر الفأرة لتحديد

الجزء المطلوب تشغيله.

٢- اضغط على التشغيل أو اضغط على

مفتاح المسافة.





ملخص درس: استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت - الصف/ الخامس

١٠ تعديل خصائص الصوت:

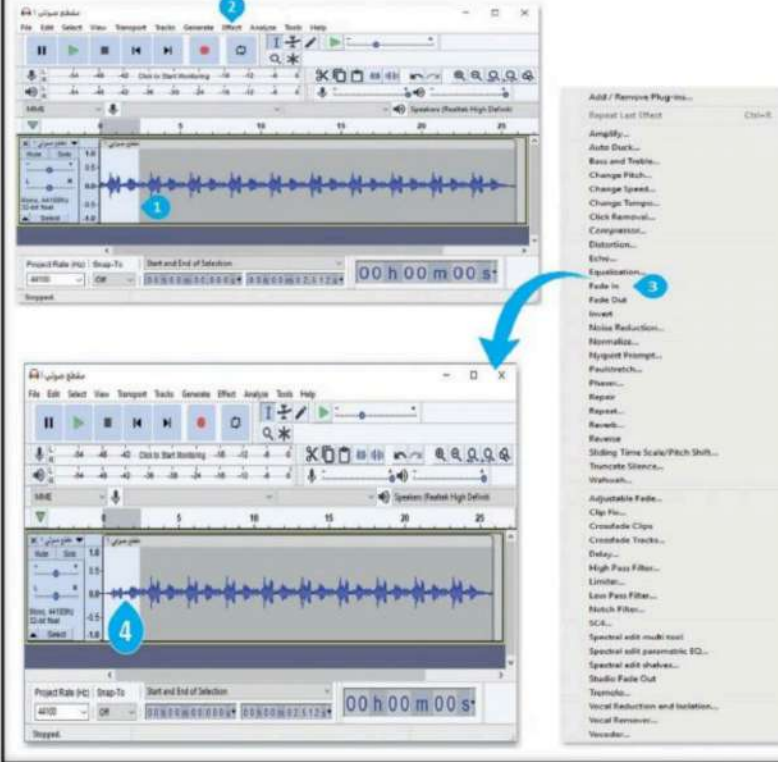
لتغيير حدة الصوت:

١- اختر جزءاً من المقطع الصوتي الذي تريد إضافة تلاشي الصوت إليه.

٢- اضغط على تأثيرات (Effect).

٣- اضغط على التلاشي (Fade in).

٤- سيتم تطبيق التأثير على الجزء المحدد من الملف.



١١ تغيير سرعة مقطع الصوت:

لتغيير حدة الصوت:

١- حدد جزء مقطع الصوت الذي تريد تطبيق التأثير عليه.

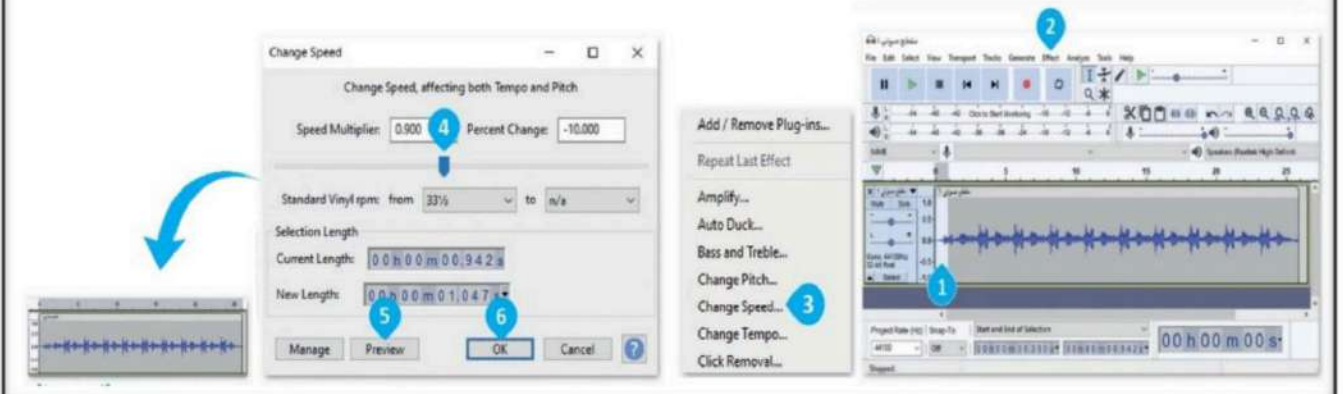
٢- اضغط على تأثيرات (Effect).

٣- اختر تغيير السرعة (Change Speed).

٤- حرك شريط التمرير إلى اليمين أو اليسار.

٥- اضغط على معاينة (Preview)، للاستماع بعد تنفيذ التغييرات.

٦- إذا كنت راضياً عن النتيجة، اضغط على موافق (OK).





ملخص درس: استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت - الصف/ الخامس

١٢ دمج المقاطع الصوتية:

لإضافة أصوات أخرى في ملفك الصوتي:

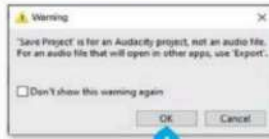
- ١- من قائمة ملف (File). ٢- اضغط على استيراد (Import). ٣- اضغط على الصوت (Audio).
- ٤- اضغط على مقطع الصوت المراد دمج مع مقطع الصوت الموجود.
- ٥- اضغط على فتح (Open).
- ٦- سيظهر شكل موجة جديد أسفل التسجيل السابق، اضغط على مفتاح المسافة للاستماع إلى الصوتين معا.
- ٧- أثناء الاستماع حرك شريط تمرير تضخيم الصوت (Gain)، لرفع أو خفض مستوى الصوت.



١٣ حفظ المشروع في أوداسيتي:

لحفظ مشروع العمل في أوداسيتي:

- ١- اضغط على ملف (File).
- ٢- ثم حفظ مشروع (Save Project).
- ٣- ثم احفظ المشروع باسم (Save Project As).
- ٤- في نافذة التحذير، اضغط على موافق (OK).
- ٥- حدد مجلد الموسيقى (Music) كموقع لحفظ الملف.
- ٦- اكتب اسم الملف.
- ٧- اضغط على حفظ (Save).
- ٨- تم حفظ ملفك بنجاح.





ملخص درس: استخدام أجهزة الالتقاط وتحرير مقاطع الصوت - الصف/ الخامس

١٤ تصدير ملف صوتي:

لتصدير ملف صوتي:

١- عند الانتهاء من القيام بالتعديلات،

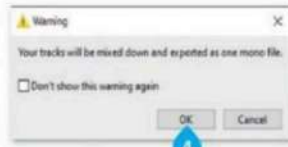
اضغط على ملف (File).

٢- ثم اضغط على تصدير (Export).

٣- اضغط على تصدير كملف MP3 (Export as MP3).

٤- في نافذة التحذير، اضغط على موافق (OK).

٥- احفظ الملف.



١٥ أدوات برنامج أوداسيتي:

أدوات شائعة الاستخدام في برنامج أوداسيتي:

الرمز	الأمر	الرمز	الأمر
	تراجع Undo		شغل play
	كرر Redo		إيقاف مؤقت Pause
	مقياس التشغيل Playback meter		توقف Stop
			سجل Record





ملخص درس: البحث عن الوسائط وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو - الصف/ الخامس

١ البحث عن الصور:

١- افتح مايكروسوفت إيدج أو قوقل كروم.

٢- استخدم محرك البحث Bing أو Google.

٣- اكتب الكلمة المفتاحية للصور مثلاً: الرياض، واضغط (Enter).

٤- اختر صور (Image).

٥- اضغط على أدوات (Tools) لعرض خيارات البحث.



إذا اخترت خيار الحجم (Size) يمكنك رؤية خيارات مختلفة لحجم الصورة، مثلاً إذا أردت صورة كبيرة اختر كبير (Large) وعندها فقط ستظهر الصور ذات الحجم الكبير. استكشف باقي الخيارات.

عليك دائماً مراجعة متطلبات الترخيص لأي صور تريد استخدامها.

في تراخيص المشاع الإبداعي: تكون الصور عادةً متاحة للاستخدام المجاني، ولكنها قد تتطلب رسوماً، وقد توجد أيضاً قيود على كيفية استخدام الصور أو طريقة وضعها في أي سياق.

في التراخيص التجارية (Commercial Licenses) أو التراخيص الأخرى، تكون الصور التي ليس لها رخصة مشاع إبداعي متاحة دون رسوم في المواقع المجانية أو تتطلب رسوماً في المواقع التجارية.

٢ خيارات البحث عن الصور:

من خلال أدوات البحث عن الصور نستطيع تحديد:

الحجم - اللون - النوع

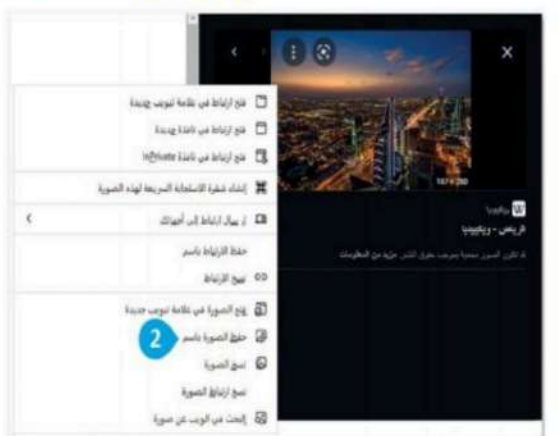
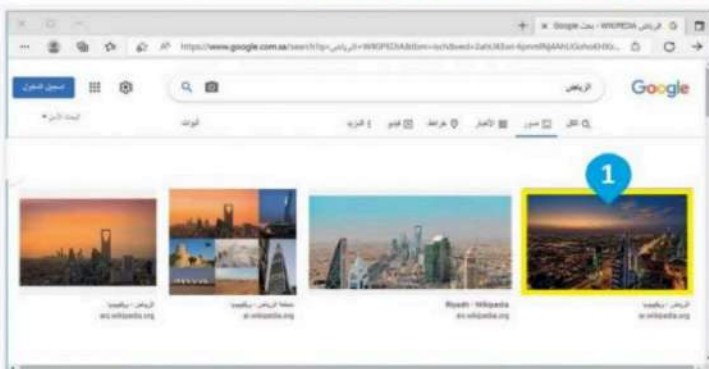
الوقت - حدود الاستخدام.



٣ حفظ الصور:

١- اضغط على الصورة بزر الفأرة الأيسر لتراها بحجم أكبر.

٢- اضغط على الصورة باليمين واختر حفظ الصورة باسم (Save picture as) لحفظها.



كلما كانت الصورة أكبر حجماً كلما كانت أوضح.





ملخص درس: البحث عن الوسائط وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو - الصف/ الخامس

٤ البحث عن الفيديو:

١- افتح مايكروسوفت إيدج أو قوقل كروم.

٢- استخدم محرك البحث Bing أو Google.

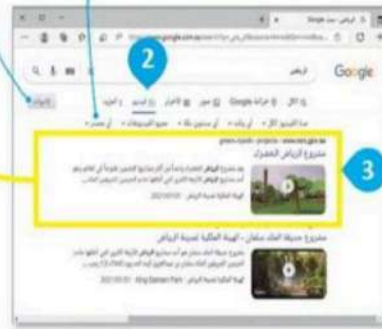
٣- اكتب الكلمة المفتاحية للصور مثلاً: الرياض،

و اضغط (Enter).

٤- اختر فيديو (Videos).

٥- اضغط على أدوات (Tools)

لعرض خيارات البحث.

إذا اخترت الأدوات (Tools)
يُمكنك تحديد مدة مقطع
الفيديو الذي تود البحث عنه.اختر أي مصدر (Any source)
واكتشف ماذا سيحدث.

٥ برنامج الصور:

تطبيق صور مايكروسوفت (Microsoft photos) هو عارض ومحرر مجاني للصور والفيديو.

افتح برنامج الصور:

١- اضغط زر بدء (Start).

٢- مرر الشريط الجانبي للأسف ثم اختر الصور (Photos).

٣- سيفتح تطبيق الصور (photos).



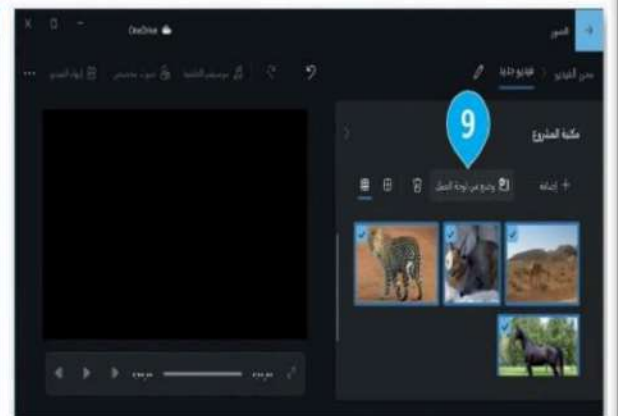
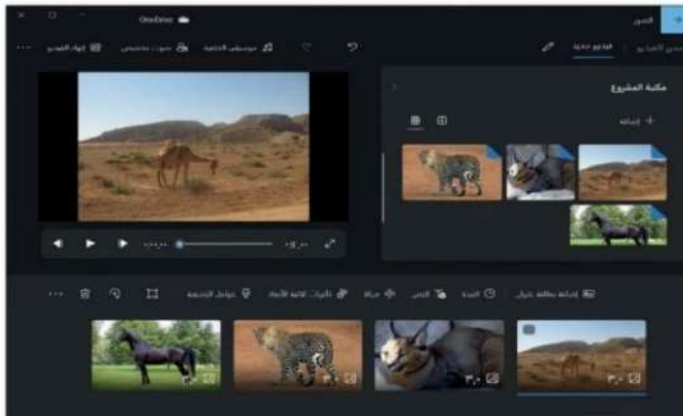
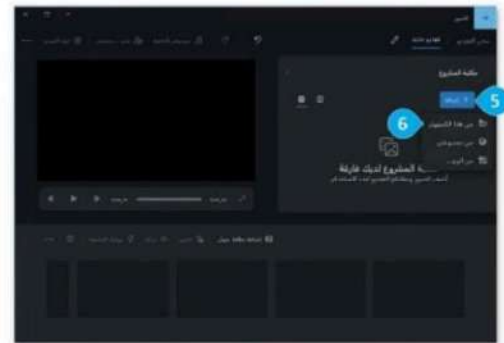
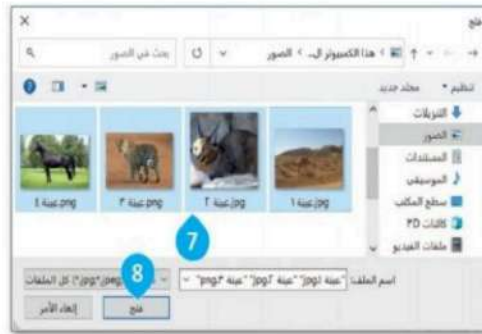


ملخص درس: البحث عن الوسائط وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو - الصف/ الخامس

٦ إنشاء مقطع فيديو:

لإنشاء مقطع فيديو:

- ١- في نافذة الصور (Photos) اضغط على محرر مقاطع الفيديو (Video Editor).
- ٢- في نافذة المحرر اضغط على مشروع فيديو جديد (New Video Project).
- ٣- اكتب اسماً للفيديو الذي أنشأته، ثم اضغط على موافق (OK).
- ٤- اضغط على إضافة (Add). ٥- اضغط على من هذا الكمبيوتر (From this PC).
- ٦- حدد جميع الصور التي تريد إضافتها إلى مقطع الفيديو باختيار (Ctrl + A).
- ٧- اضغط على فتح (Open).
- ٨- اضغط على وضع في لوحة العمل (Place in Storyboard).



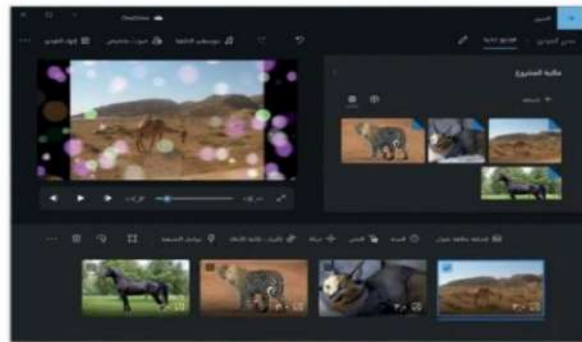
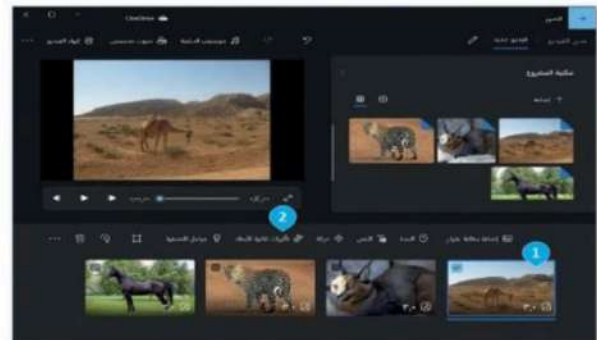
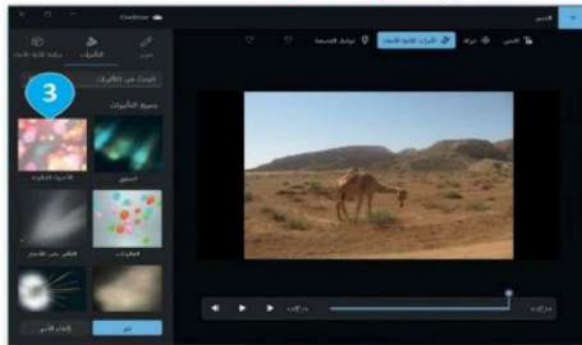


ملخص درس: البحث عن الوسائط وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو - الصف/ الخامس

٧ التأثيرات ثلاثية الأبعاد:

لإضافة تأثيرات ثلاثية الأبعاد:

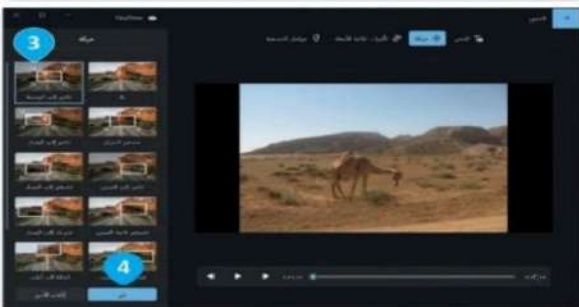
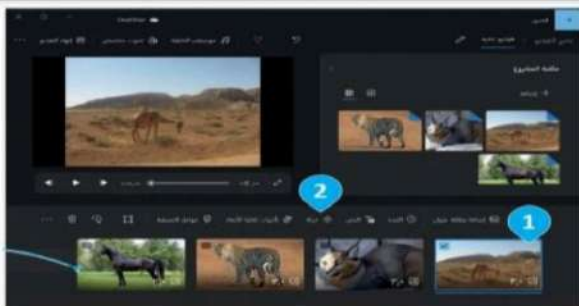
- ١- حدد الصورة من لوحة العمل (Storyboard) التي تريد تطبيق التأثير ثلاثي الأبعاد عليها.
- ٢- اضغط على تأثيرات ثلاثية الأبعاد (3D Effects).
- ٣- في النافذة التي تظهر، اختر التأثير الذي يعجبك.
- ٤- في النافذة التالية، عدل التأثير الذي حددته واضغط على تم (Done).



٨ تأثيرات الحركة:

لتطبيق حركة:

- ١- اختر الصورة المطلوبة في شريط لوحة العمل (Storyboard).
- ٢- اضغط على حركة (Motion).
- ٣- في النافذة التي تظهر، اختر التأثير الذي تريد تطبيقه.
- ٤- لتطبيق التأثير على الصورة المحددة اضغط على تم (Done).



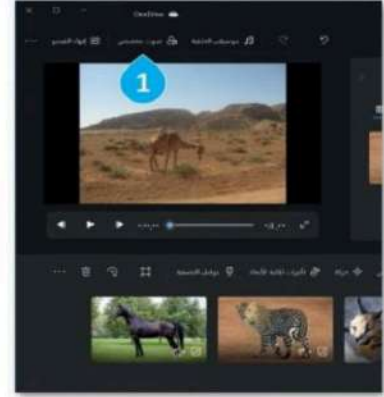
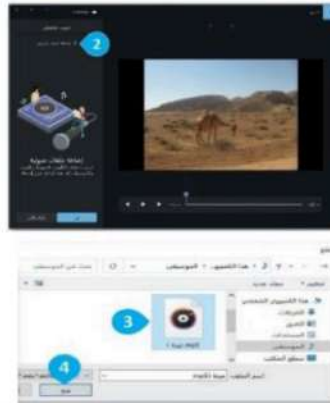
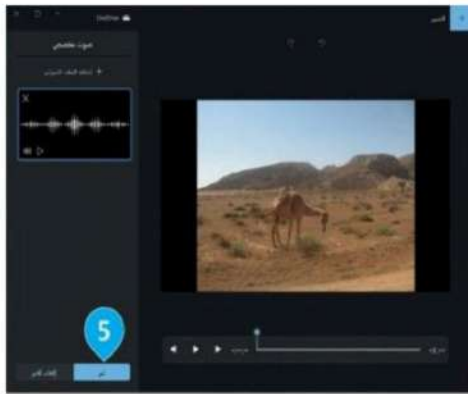


ملخص درس: البحث عن الوسائط وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو - الصف/ الخامس

٩ إضافة الأصوات للفيديو:

لإضافة صوت لمقطع فيديو:

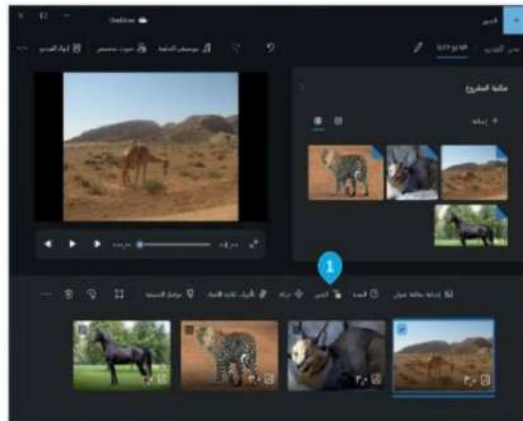
- ١- اختر صوت مخصص (Custom audio) من شريط القوائم.
- ٢- في النافذة التي ستظهر اضغط على إضافة ملف صوتي (Add audio file).
- ٣- حدد موقع الملف الذي تريد، واضغط على فتح (Open).
- ٤- اضغط على تم (Done) وسيتم إدراج الصوت في مقطع الفيديو.



١٠ إضافة نص للفيديو:

لإضافة نص لمقطع الفيديو:

- ١- في لوحة العمل (Storyboard) اضغط على نص (Text).
- ٢- ستظهر شاشة بها مربع نص يمكنك من كتابة النص.
- ٣- اختر نمطا لتنسيق النص باستخدام التأثير الذي تريده.
- ٤- عند الانتهاء، اضغط على تم (Done) لحفظ النص المنسق.



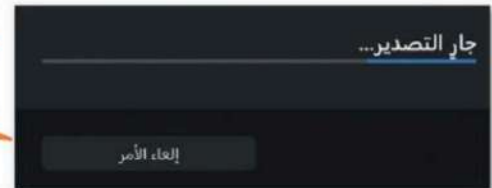
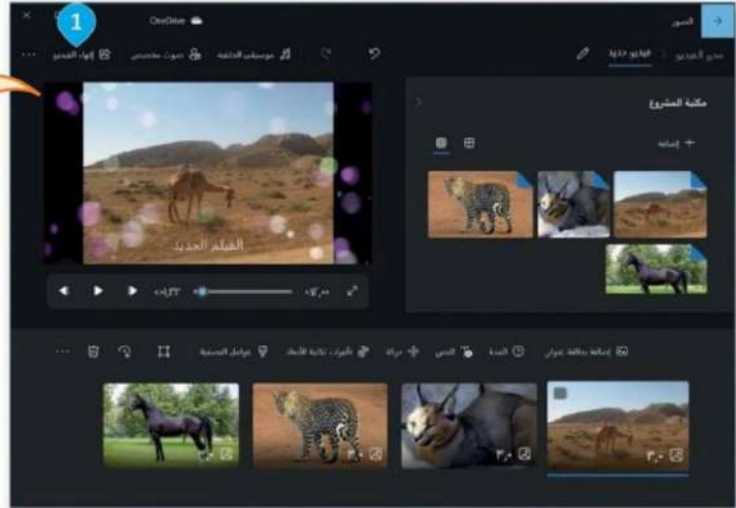


ملخص درس: البحث عن الوسائط وإنشاء وتحرير مقاطع الفيديو - الصف/ الخامس

١١ حفظ ومشاركة الفيديو:

لحفظ مقطع الفيديو:

- ١- اضغط على إنهاء الفيديو (Finish Video) من شريط القوائم.
- ٢- اختر حجم الملف المراد حفظه. ٣- اضغط على تصدير (Export).
- ٤- اكتب اسم ملف لمقطع الفيديو ثم اضغط على تصدير (Export).
- ٥- عن اكتمال عملية التصدير سيبدأ تشغيل مقطع الفيديو تلقائياً.
- ٦- لمشاركة الفيديو، اضغط على مشاهدة المزيد (See more) ثم اضغط على مشاركة (Share).



تذكر/ ليس كل ما يعرض على الإنترنت مجانياً، لذا يجب الحصول على تصريح أو إذن لاستخدام الصور من أصحاب حقوق الملكية والنشر.





ملخص درس: كيفية تصميم برنامج - الصف/ الخامس

١ ما البرنامج؟

برنامج الحاسب: هو مجموعة من التعليمات المكتوبة بإحدى لغات البرمجة ينفذها الحاسب لتحقيق هدف معين.
يسمى من ينشئ البرامج : **مطور البرمجيات، مهندس البرمجيات، مبرمج.**

٢ لغة البرمجة:

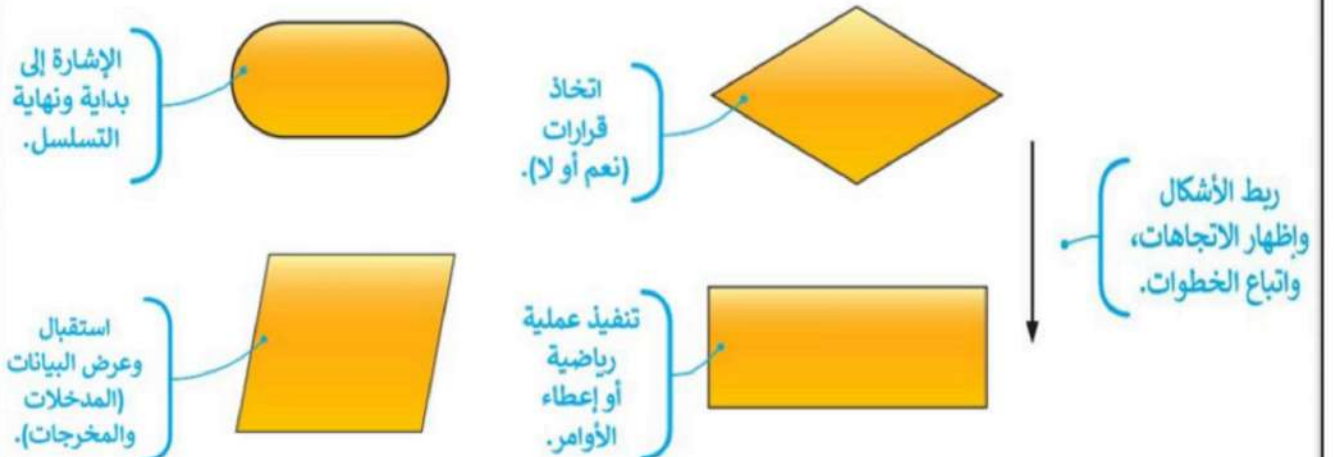
لغة البرمجة: هي لغة كأي لغة عادي، إلا أن فيها قائمة لكلمات محدودة وقواعد دقيقة تساعد في كتابة البرنامج من خلالها.
لغة سكراتش: لغة سهلة يمكن للمبتدئين تعلمها واستخدامها لبناء لعبة أو أفلام كرتون.

٣ اتباع التعليمات:

عند تشغيل البرنامج يقرأ الحاسب قائمة الأوامر أو التعليمات ثم ينفذها.
لتنفيذ البرنامج بشكل صحيح لابد أن تكون التعليمات واضحة ومحددة.

٤ المخطط الانسيابي:

المخطط الانسيابي: هو مخطط بياني يستخدم لتمثيل الخوارزمية ويعرض الخطوات التي تحتاج إلى اتباعها بالترتيب الصحيح، ويقدم هذا المخطط حل المشكلة خطوة بخطوة.
المخطط الانسيابي: ينظم الأفكار حول كيفية حل المشكلة باستخدام الحاسب قبل البرمجة، ويمثل خطوات الخوارزمية برسم أربعة أنواع مختلفة من الأشكال التي تعكس إجراءاتها المختلفة ثم ربط الأشكال بالأسهم لإظهار ترتيبها.





ملخص درس: كيفية تصميم برنامج - الصف/ الخامس

٥ خطوات إنشاء برنامج:

١- تحليل المشكلة:

عليك أولاً فهم المشكلة، ثم تحديد الخطوات اللازمة لحلها.



1

تحليل المشكلة

قبل أن تبدأ بكتابة البرنامج، عليك أن تفهم المشكلة التي تريد حلها.

2 إنشاء الخوارزمية



إذا كتبت الخطوات الصغيرة اللازمة لحل مشكلة بكلمات بسيطة ستحصل على خوارزمية:

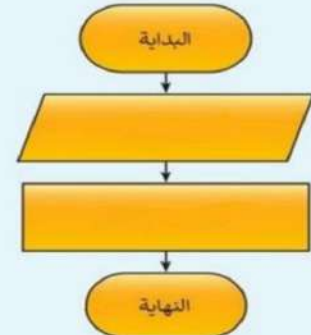
1. اجعل كائن القطة يقول شيئاً.
2. حرك كائن القطة عند النقطة التي ستبدأ برسم القمر منها.
3. حدّد لبنات القلم.
4. ارسم القمر.

٣- رسم المخطط الانسيابي: يرسم

باستخدام الأشكال الهندسية الأربعة المذكورة في الفقرة السابقة رقم (٤) المخطط الانسيابي.

3 رسم المخطط الانسيابي

المخطط الانسيابي ينظم أفكار حل المشكلة قبل كتابة البرنامج فعلياً، باستخدام الأشكال وربطها بالأسهم.



٤- كتابة المقطع البرمجي: وهي إدراج وترتيب لبنات برنامج سكراتش حسب المطلوب.

4 كتابة البرنامج



الآن، إذا قمت بتحويل المخطط الانسيابي إلى خطوات باستخدام المقاطع البرمجية، فلديك برنامجك الأول.





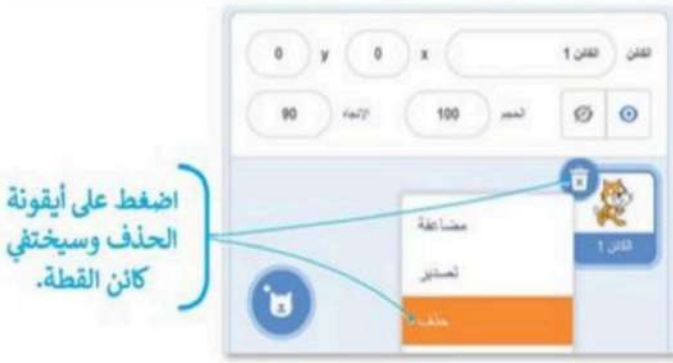
ملخص درس: الكائنات في سكراتش - الصف/ الخامس

١ الكائن الرسومي:



الكائن في برنامج سكراتش: قد يكون نصاً أو صورة أو رسمته، يمكن برمجته لأداء إجراءات معينة في المشروع باستخدام اللبئات.

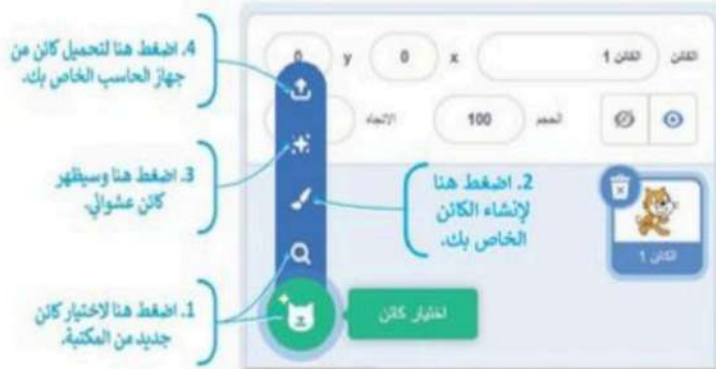
٢ حذف الكائن:



تبدأ مشروعات سكراتش دائماً بكائن القطعة، ولتغييره لابد من حذفه.
لحذف كائن: اضغط على أيقونة الحذف أو اضغط بزر الفأرة الأيمن لاختيار (حذف).

٣ إضافة كائن جديد:

يوجد أربع طرق مختلفة لإضافة كائنات جديدة في سكراتش.



- 1- الاختيار من مكتبة سكراتش.
- 2- إنشاء كائن فريد خاص بك.
- 3- السماح لسكراتش باختيار كائن عشوائي من مكتبة البرامج.
- 4- تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بك.

لإضافة كائن إلى المنصة:



- 1- اضغط على زر (اختيار كائن Choose a Sprite).
- 2- من نافذة (مكتبة الكائن Sprite Library).
- 3- التي تظهر، اضغط على فئة (حيوانات Animals).
- 4- حدد كائناً من اختيارك مثلاً: (Dinosaur4).





ملخص درس: المعاملات الشرطية - الصف/ الخامس

١ لبنات اسأل وأجب:

تعد لبنات **اسأل وأجب** من فئة لبنات (**الاستشعار sensing**) وتجدها باللون **الأزرق الفاتح**، وتستخدم دائما (**لبنة اسأل ()**) و**انتظر (ask () and wait)** و**لبنة (الإجابة answer)** معا في المقطع البرمجي.

اسأل (ask) وانتظر (wait) ما أسألك؟
اضغط على المربع الأبيض واكتب السؤال الذي تريد. تحتوي لبنة اسأل (ask) و انتظر (wait) على مربع إدخال يظهر أسفل المنصة حيث يمكنك إدخال الإجابة. ثم يُخزن الإدخال في لبنة الإجابة (answer).

الإجابة

لتفعيل لبنة الإجابة (answer)، اضغط على خانة الاختيار. سيظهر مربع إجابة أزرق في الجزء العلوي الأيسر من المنصة.

إذا كنت تستخدم أكثر من لغة اسأل ()
وانتظر (ask) and wait) ستحتفظ بلغة
الإجابة (answer) بأخر إدخال، وعندما لا يتم
إدخال أي شيء، ستظل خانة القيمة فارغة.

The screenshot shows the 'Looks' category in the Scratch block palette. The 'Say' block is highlighted with a yellow box. The block is labeled 'اسبق' (Say) and 'ما اسمك؟' (What is your name?). It has a text input field and a 'الاجابة' (Answer) button. The 'الاجابة' button is currently disabled, indicated by a greyed-out state.

٢ **لينة اربط:**

لبنة (اربط Join) هي إحدى لبنات (المعاملات operators) وتوجد ضمن فئة لبنات المعاملات ذات اللون الأخضر ، وتستخدم لربط الكلمات أو الأرقام أو القيم في سلسلة.

اربط تفاحة موزة

يمكنك كتابة النص أو القيمة التي تريد إظهارها في المربعات البيضاء.

المقاطع الراجعة

المظاهر

الأصوات

الحركة

الثنية

الصوت

الأحداث

التحكم

الاستثمار

العنيتات

الشعرات

لذاتي

ربط نقاشة حوزة

الحرف 1 من نقاشة

طول نقاشة

نقاشة تحتوي ت ؟

بالرقم 50

في معظم الأوقات عندما تدمج لبنة الإجابة مع لبنة اربط ()، تحتاج إلى ترك مسافة بعد النص داخل المربع؛ حتى لا تلتصق كلمات النص ببعضها البعض عند الإجابة ويتم طباعة الرسالة.





ملخص درس: المعاملات الشرطية - الصف/ الخامس

٣ المعاملات الشرطية في سكراتش:



تستخدم المعاملات الشرطية في مقارنة القيم أثناء كتابة الجمل الشرطية للتحقق من القيم ثم اتخاذ القرار بناء على تحقق الشرط. فإذا تحقق الشرط يتم تنفيذ "العبارة" وإذا لم يتحقق الشرط يتم تنفيذ "العبارة ٢" ويوجد ثلاث لبنات للمعاملات الشرطية الشائعة وهي:

- ١- لبنة () أكبر من () more than ()
- ٢- لبنة () أصغر من () less than ()
- ١- لبنة () يساوي () equal to ()



تحتوي كل لبنة من هذه اللبنات على مربعين فارغين يمكن كتابة نص أو قيمة فيهما.

٤ لبنة إذا () ثم (if () then) الشرطية:



تنتمي هذه اللبنة إلى فئة لبنات (التحكم control) برتقالية اللون، وتُفحص الشرط مرة واحدة فقط، وتتحكم في سير البرنامج والقيام بإجراءات مختلفة عن طريق المقارنة بين جمل أو مدخلات، تتحقق اللبنة من صحتها أو عدمها ثم تنفذ المطلوب منها.



عندما تحتاج إلى التحقق من أكثر من شرط استخدم المزيد من لبنات إذا () ثم.





ملخص درس: الحركة في سكراتش - الصف/ الخامس

١ لبنات التكرار:

لبنات التكرار في سكراتش توجد ضمن لبنات التحكم برتقالية اللون ولها ثلاثة أنواع:



١- لبنات ككرر () مرة (repeat ()).

٢- لبنات ككرر حتى (repeat until ()).

٣- لبنات ككرر باستمرار (forever): تنفذ الأوامر في تكرار لا نهائي،

ولايقافها نضغط علامة التوقف أو نضيف لبنات أوقف ().

٢ لبنة ارتد إذا كنت عند الحافة:

ارتد إذا كنت عند الحافة

تنتمي هذه اللبنة إلى لبنات الحركة (Motion) زرقاء اللون

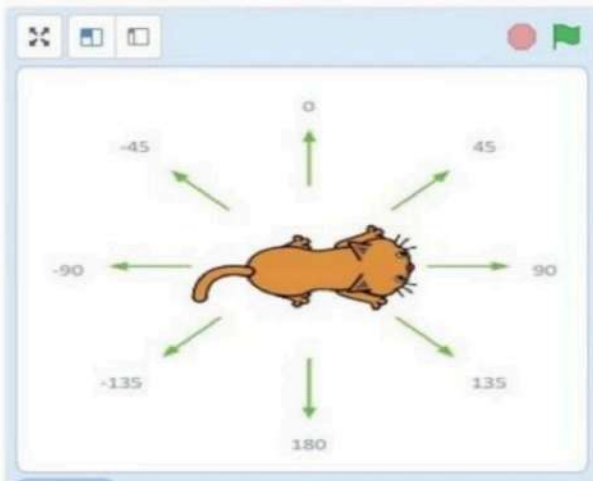
وهي مفيدة لحركة معينة، حيث تفحص هذه اللبنة الكائن إذا لامس حدود الشاشة عند تحركه، عندها يقوم بالدوران ١٨٠ درجة في الاتجاه المعاكس والانتقال إلى الجانب الآخر من المنصة.

٣ لبنة اتجه نحو الاتجاه ():

تنتمي هذه اللبنة إلى لبنات الحركة (Motion) زرقاء اللون والقيمة الافتراضية لها هي ٩٠

درجة، وتستخدم هذه اللبنة من ٠ - ٣٦٠ درجة

لتحديد الاتجاه الذي سيتخذه الكائن.





ملخص درس: الحركة في سكراتش - الصف/ الخامس

٤ لبننة مفتاح () مضغوط:

مفتاح المسافة مضغوط؟



تنتمي هذه اللبنة إلى لبنات الاستشعار ذات اللون الأزرق الفاتح،
تتحقق هذه اللبنة مما إذا تم الضغط على مفتاح معين في لوحة
المفاتيح، وهي مفيدة في التحكم في الكائنات.

ملاحظة/ تعطي هذه اللبنة نتيجة "صحيحة" إذا تم
ضغط المفتاح، وتعطي نتيجة "خطأ" إذا لم يتم ضغطه.

٥ لبننة اجعل نمط الدوران ():

اجعل نمط الدوران يمين - يسار



تنتمي هذه اللبنة إلى لبنات الحركة زرقاء اللون، وتستخدم
لتعيين نمط الدوران للكائن، ولها ثلاثة أنماط مختلفة:

١- نمط في جميع الاتجاهات (all-around) يجعل الكائن يقف
في الاتجاه الذي يدور فيه.

٢- نمط يمين - يسار (left-right) لتحريك الكائن لليمين واليسار فقط.

٣- نمط لا دوران (don't rotate) يتحرك باتجاه واحد بدون دوران.

٦ معلومات:

١- لبنة كـرر باستمرار هي أكثر اللبنة استخداماً في سكراتش.

٢- الزر الافتراضي للبنة مفتاح () مضغوط هو زر المسافة.

٣- عند استخدام لبنة مفتاح () مضغوط فإن المفاتيح المتاحة: الأبجدية و الإنجليزية

كاملة، مفاتيح الأرقام، مفاتيح الأسهم، مفتاح مسافة.

٤- نمط في جميع الاتجاهات سيُجعل الكائن يظهر مقلوباً إذا كان متجهاً إلى اليسار.





ملخص درس: رسائل البث - الصف/ الخامس

١ الأحداث في سكراتش:

الحدث: هو الإشارة التي يتلقاها الحاسب عند تحريك الفأرة

أو ضغط زر من أزرار لوحة المفاتيح،

ومن أهم الأحداث المستخدمة هو

حدث رسائل البث والاستقبال من

خلال لبنات البث (Broadcast).



٢ رسائل البث والاستقبال:

البث: هو رسالة يتم إرسالها من خلال برنامج سكراتش، لتنشيط المقاطع البرمجية عبر لبنة

الأحداث (Event) المطابقة، ويتم إرسال رسائل البث بواسطة لبنات البث (Broadcast) ويتم

تلقيها عبر لبنة **عندما أتلقى () (when I receive())**.



- عند استلام الرسالة يتم تفعيل هذه اللبنة وتنفيذ باقي المقطع البرمجي ويمكن تفعيل هذه اللبنة عدة مرات.



- هذه اللبنة ترسل رسالة إلى المقاطع البرمجية الأخرى، ليتم تنفيذ الأمر إذا وجد بعد ذلك مباشرة.



- ترسل رسالة إلى مقاطع برمجي أخرى وتوقف مقطعها البرمجي مؤقتا حتى تكتمل تلك الخاصة بلبنة **عندما أتلقى ()**.

٣ الرسم المتحرك: هو وسيط ديناميكي يعالج الصور او الكائنات لتظهر كصور

متحركة، ولإنشائها نراعي هذه الإرشادات:



١- أن تناسب الخلفية والكائنات مفهوم الرسم المتحرك.

٢- أن تعكس مظاهر الكائنات مشاعر وسلوكيات الكائن.

٣- يكون الحوار بين الكائنات واقعيًا وممتعًا.

٤- تنقل الرسائل بدقة حتى تتدفق الرسوم المتحركة بشكل طبيعي.

٥- تخصيص وقت عرض كافي لقراءة الرسائل.

٦- الحركة الطبيعية جزء مهم من الرسوم المتحركة.





ملخص درس: رسائل البث - الصف/ الخامس

٤ بث رسالة:

لجعل كائن يبث رسالة:

١- اضغط على لبنت الأحداث (Events).

٢- اسحب وأفلت لبنت بث () وانتظر

المقطع البرمجي. and wait (broadcast) في منطقة



تعتبر عمليات البث مفيدة في الألعاب والرسوم المتحركة، حيث تنشط مقاطع برمجية محددة.

٥ تلقي رسالة:

لجعل كائن ما يتلقى رسالة:

١- اضغط على لبنت عندما أتلقي () من لبنت الأحداث (Events).

٢- أضف لبنت قل () لمدة () ثانية.

٣- اضغط في المربع الأبيض واكتب الرسالة المطلوبة.



٦ إنشاء رسالة جديدة:

لإنشاء رسالة جديدة اتبع ما يلي:

١- اضغط على لبنت الأحداث (Events).

٢- اضغط على مربع لبنت عندما أتلقي ()،

ومن القائمة المنسدلة التي ستظهر،

اضغط على خيار رسالة جديدة.

٣- اكتب اسم الرسالة الجديدة،

واضغط على موافق.



ملخص درس: الاستشعار - الصف/ الخامس

لبنات الاستشعار:

لبينات الاستشعار توجد ضمن فئة لبينات الاستشعار ذات اللون الأزرق الفاتح، وهي تتحقق مما إذا كان الكائن يلامس شيئاً في المنصة ولها أنواع:



١- لبننة ملامس لـ () تتحقق من ملامسة الكائن

لمؤشر الفأرة أو لحافة الشاشة أو لكائن آخر.

٢- لبنته ملامس للون () تتحقق من ملامسة الكائن

ثلاثون آخر محدد.

٣- لبنته اللون ملامس للون () تتحقق من ملامسته

لون الكائن للون آخر.

لبنة اذهب إلى ():

تتنمى هذه اللبنة إلى لبنات الحركة (Motion) زرقاء اللون

وهي تعين موضع الكائن الخاص بها في الموضع المحدد الذي

قد يكون موضع مؤشر الفأرة أو موضعا عشوائيا أو كائن آخر في المنصة.

