

الموضوع الأول:

تمثيل البيانات



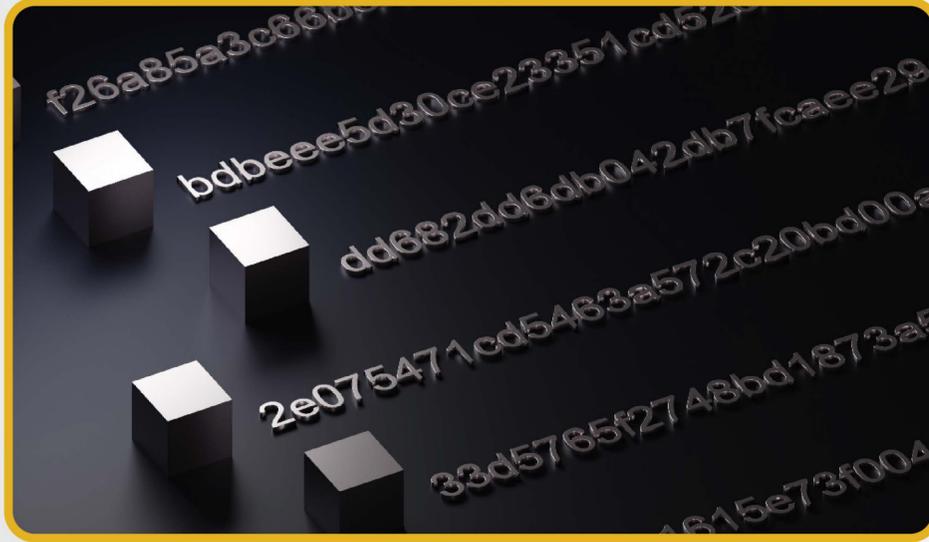
وزارة التعليم
Ministry of Education

تمثيل البيانات



مُلخَصُ درس تمثيل البيانات

تُمثِّلُ البياناتُ في أجهزة الحاسب بعدة أنظمة:



النِّظامُ السِّتَّةُ عشريٌّ

هو القِيم التي تتراوح بين (0) و(9)، إضافةً إلى الحروف (A,B,C,D,E,F)، وأساسه (16).



النِّظامُ العشريُّ

هو القِيم التي تتراوح بين (0) و(9)، وأساسه (10).



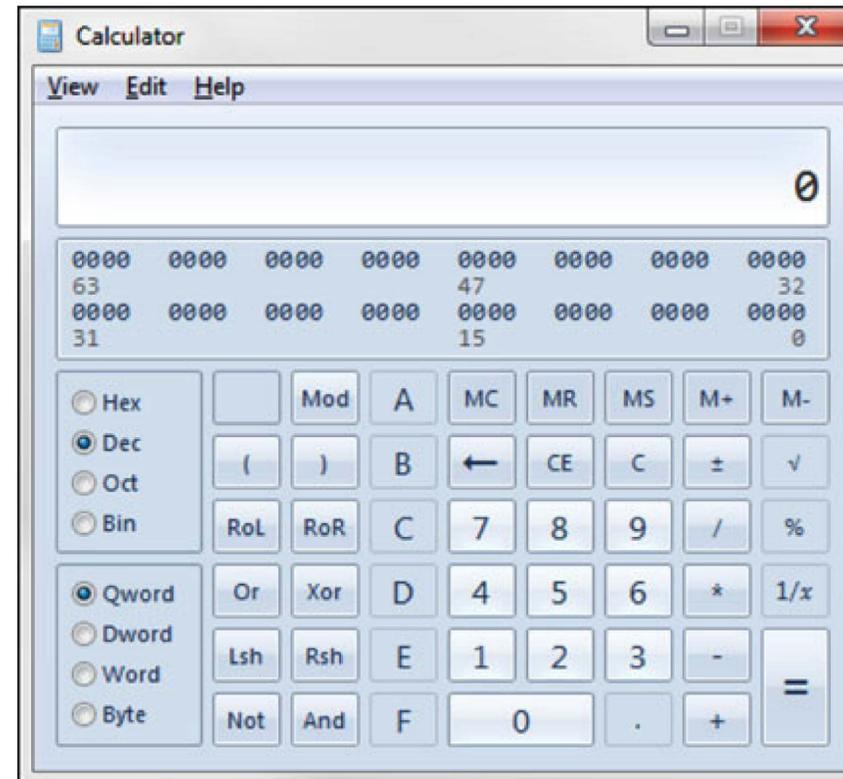
النِّظامُ الثَّنائيُّ

هو سِلْسِلَة أَعْدَاد مُكوَّنة من (0) و(1)، يُشير (0) إلى الجهد المُنخَفِض و(1) إلى الجهد المَرْتَفِع، وأساسه (2).



مُلخَّصُ دَرَسِ تَمثِيلِ البَيانات

يُمكن التَّحوِيل بينَ الأنظمةِ مباشرةً باستخدام حاسبة ويندوز باختيار وَضْعِ مُبرمج.





مُلخَص درس تمثيل البيانات

لتمثيل النُّصوص في الحاسب نستخدم ما يُسمَّى نظامَ التَّرميز، والذي يَتضمَّن قائمة الحروف التي يجري تحويلُها إلى النظام الثُّنائي، ومن أشهر هذه الأنظمة: نظامُ ترميز المعلومات الأمريكيِّ النموذجيِّ وتبادلها (ASCII).

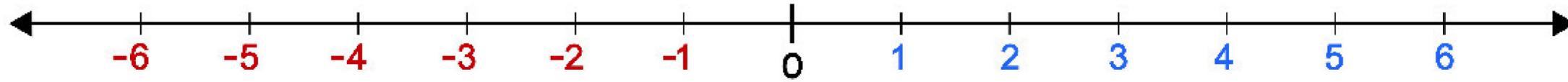




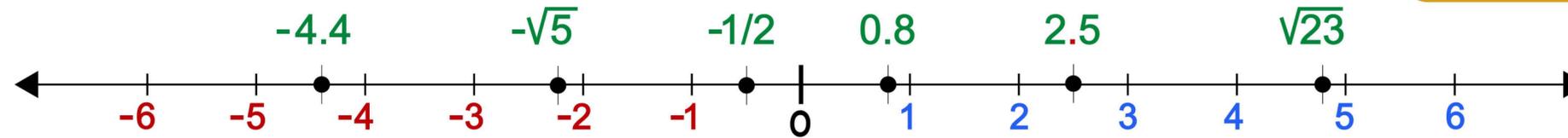
مُلخَص درس تمثيل البيانات

الأعداد الصَّحيحة المُوجبة أعدادٌ صحيحة أكبر من صِفْر، أمَّا الأعداد الحقيقِيَّة فهي جميع الأعداد السَّالبة أو المُوجبة، ومنها الكُسور.

الأعداد الصَّحيحة

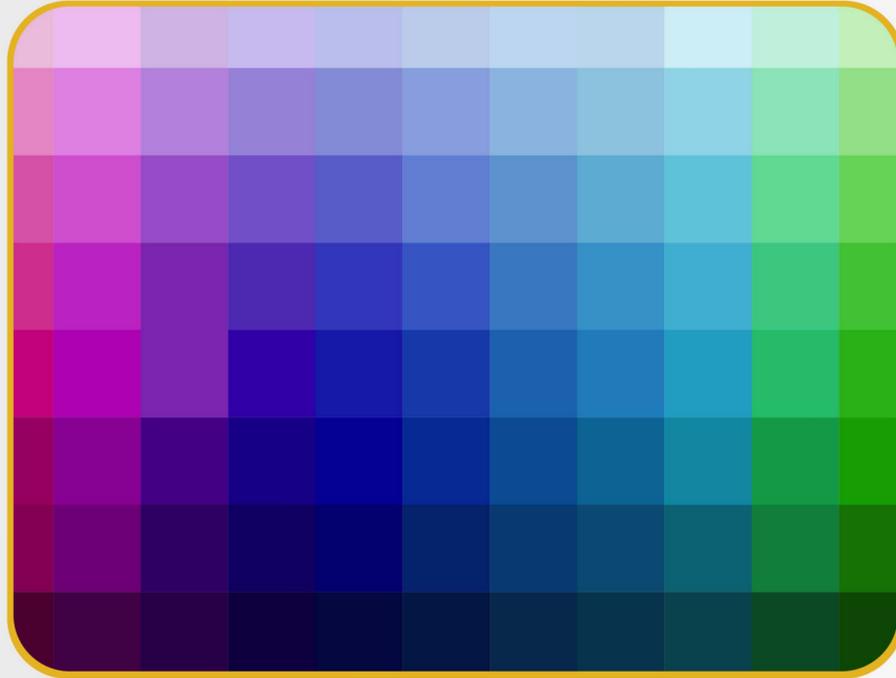


الأعداد الحقيقِيَّة

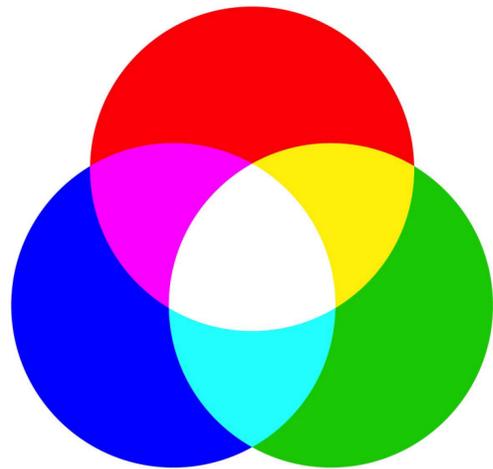




مُلخَص درس تمثيل البيانات



يَتعامل الحاسب مع الصُّور من خلال نظام الألوان،
ويكون تمثيل كلِّ بكسل داخل الصُّورة بطريقةٍ ما.



(RGB) هو النِّظام الأكثر شيوعًا في تمثيل
البكسل داخل الصُّورة.



مُلخَصُ درس تمثيل البيانات

الجبر المنطقي والبوابات المنطقية:

بوابة النفي المنطقي (NOT)

تستقبل قيمة واحدة كمدخل، وتنتج قيمة واحدة كمخرج وتقوم بعكس المدخل.

بوابة الضرب المنطقي (AND)

تستقبل قيمتين كمدخل وبناءً عليهما يُحدّد المخرج، فإذا كان كلاهما (1) فسيكون المخرج (1)، وإذا كان غير ذلك فإنّ المخرج (0).

بوابة الجمع المنطقي (OR)

تستقبل قيمتين كمدخل وبناءً عليهما يُحدّد المخرج، فإذا كان كلاهما (0) فسيكون المخرج (0)، وإذا كان غير ذلك فإنّ المخرج (1).



مُلخَّصُ درسِ تمثيلِ البيانات

الجَبْرُ المنطقيُّ والبَوَّابَاتُ المنطقيَّة:

بَوَّابَةُ الاختيارِ المُقصورِ (XOR)

تَسْتَقْبِلُ قيمَتَيْنِ كمدخَلٍ وبناءً عليهما يُحدِّدُ المُخرَجُ، فإذا كان كلا المدخَلين مُتماثلين فسيكون المُخرَجُ (0)، وإذا كان كلا المدخَلين مُختلفين فسيكون المُخرَجُ (1).

الترانزستور

هو عنصر إلكترونيُّ يَعْمَلُ بناءً على مستوى إشارة الجهد الدَّاخلِ إليه، فيعملُ إمَّا كمُوصِلٍ للتيَّارِ الكَهْرَبائيِّ أو كمقاومة تمنع مرورَ التَّيَّارِ الكَهْرَبائيِّ.

بدمجِ عدَّةِ بَوَّابَاتٍ معًا، وبإضافة بعضِ العناصرِ الإلكترونيَّةِ مثلَ المُقاوماتِ والمُكثِّفاتِ يُمكننا إنشاءَ داراتٍ إلكترونيَّةِ تَسمحُ بتوصيلِ العديدِ منَ المداخلِ والمخارجِ.

الدّرس الثّاني:

ملخص دّرس بنية الحاسوب



وزارة التعليم
Ministry of Education

ملخص درس بنية الحاسوب



ملخص درس بنية الحاسوب

تقوم أجهزة الحاسوب بتنفيذ ثلاث مهارات أساسية:

١ استرجاع البيانات

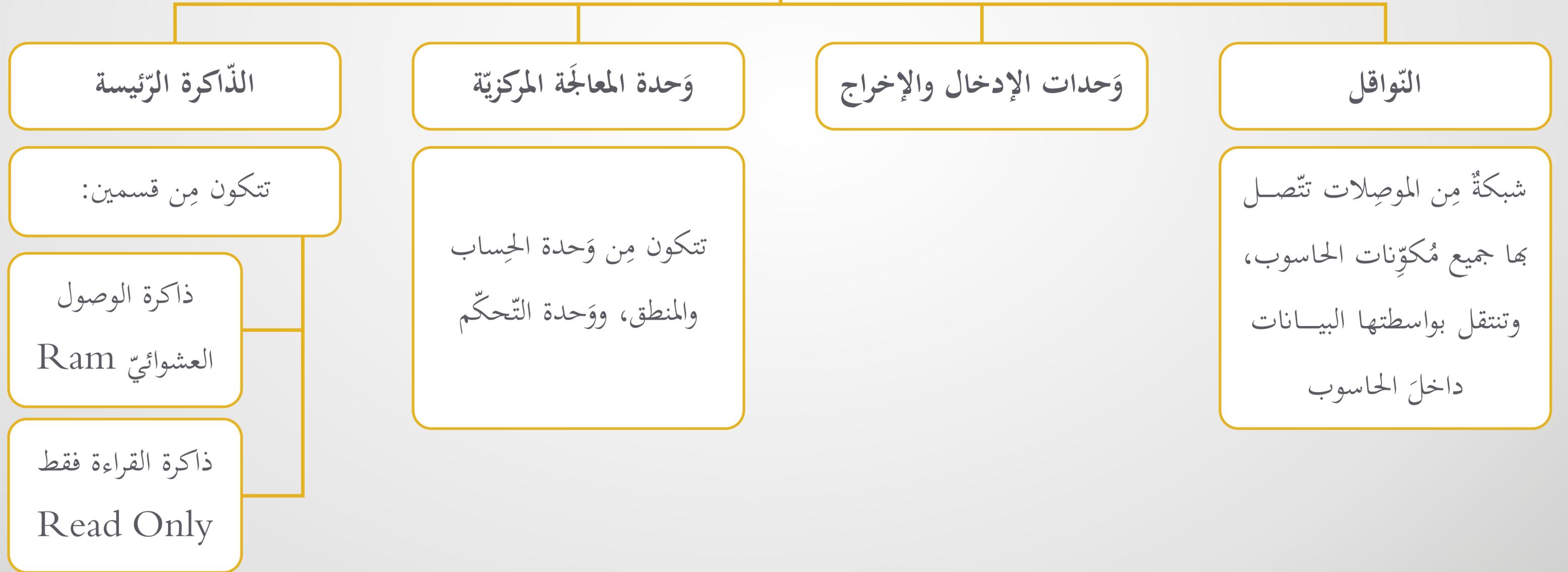
٢ معالجة البيانات

٣ حفظ البيانات



ملخص درس بنية الحاسوب

وَضَعَ فون نيومان (Von Neumann) مِعماريّة الحاسوب الرّئيسة على شكل وِحدات مُنفردة:





ملخص درس بنية الحاسوب

دورة الجلب والتنفيذ (Fetch-execute cycle) يكون بواسطتها تنفيذ التعليمات ومعالجة البيانات:

١ إحضار التعليمات

٢ فك ترميز التعليمات

٣ تنفيذ التعليمات

٤ حفظ النتائج



ملخص درس بنية الحاسوب

وحدات التخزين

الأقراص الصلبة

كلّ منها له رأس قراءة وكتابة مُتّصِلٍ
بعمود دوران

الأقراص المدجّجة، وأقراص الفيديو الرقّميّة،
وأقراص بلو راي (Blu Ray)

تختلف عن الأقراص الصلبة بأنّها تقرأ وتكتب
البيانات بصريّاً من قرصٍ مصنّوعٍ من الألمنيوم
والبلاستيك باستخدام شعاع الليزر



ملخص درس بنية الحاسوب

تعتمد عملية قراءة البيانات وكتابتها في القرص الصلب على أربعة عوامل:

١ وقت البحث

٢ وقت الانتظار

٣ وقت الوصول

٤ معدل نقل المعلومات

الموضوع الثالث :

أنظمة التشغيل



وزارة التعليم
Ministry of Education

ملخص الدرس



ملخص الدرس الثالث: أنظمة التشغيل



تُصنّف البرمجيات الحديثة إلى قسمين:

برامج النظام:

هي البرامج التي تتحكم بعمل نظام الحاسوب، وتُقسّم إلى:

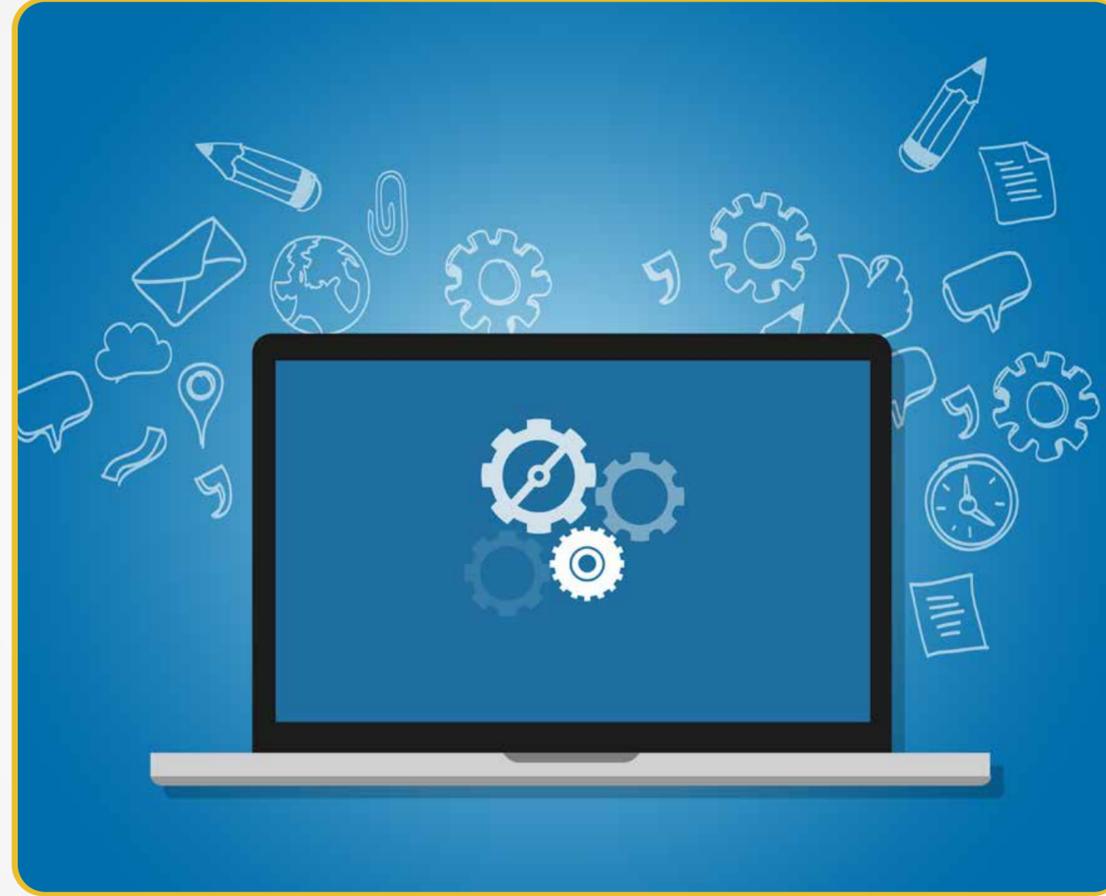
أنظمة تشغيل

برامج ملحقة

البرامج التطبيقية:

هي كلُّ البرامج التي صُمِّمت لحلّ المشكلات العمليّة؛ مثل: برنامج معالجة النصوص.

ملخص الدرس الثالث: أنظمة التشغيل



نظام التشغيل:

هو نواة برامج النظام، ويدير نظام التشغيل مصادر الحاسوب؛ مثل: الذاكرة، ووحدات الإدخال والإخراج، وهو الذي يسمح للبرامج التطبيقية بالوصول إلى مصادر النظام.



ملخص الدرس الثالث: أنظمة التشغيل

مهام نظام التشغيل:

١ تتبع مكان وجود البرامج داخل الذاكرة وكيفية.

٢ تحويل عناوين البرامج المنطقية إلى عناوين ذاكرة حقيقية.

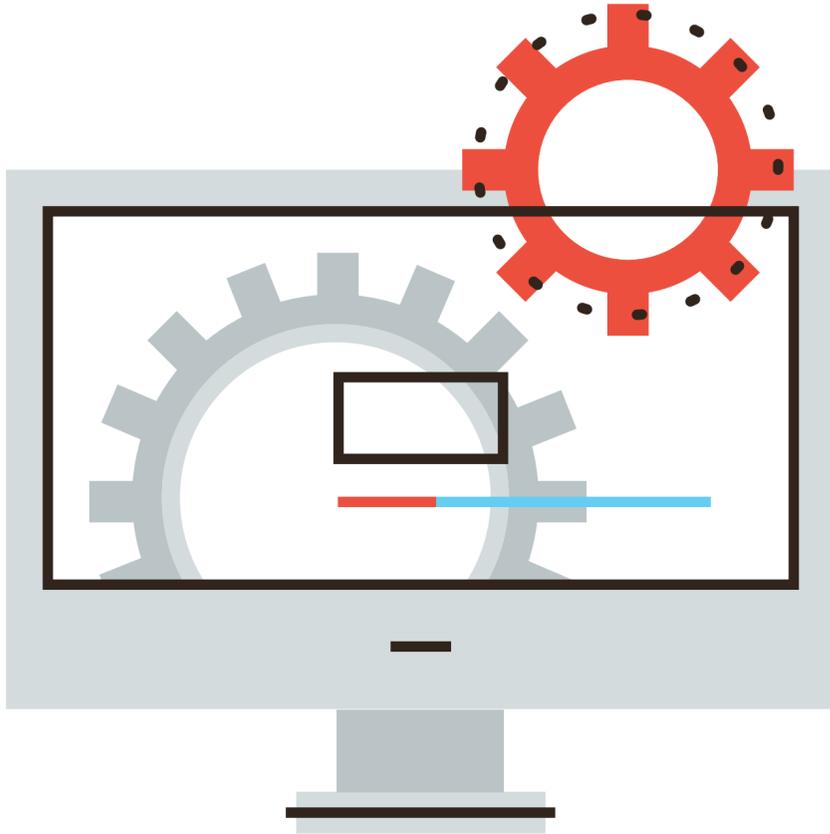
٣ تنظيم مخازن البيانات الثانوية؛ مثل: القرص الصلب.

تدار كل أجهزة الإدخال والإخراج بواسطة نظام التشغيل.



ملخص الدرس الثالث: أنظمة التشغيل

الأنشطة التي يؤديها نظام التشغيل:



١ تتبع كل الأجهزة.

٢ تحديد أي عملية تصل إلى الجهاز، وكم تحتاج من الوقت.

٣ توظيف الأجهزة توظيفاً أكثر فعالية.

ملخص الدرس الثالث: أنظمة التشغيل



نظام الملفات:

هو عرضٌ منطقيٌّ يقدِّمه نظام التشغيل للمستخدمين لكي يتمكنوا من إدارة المعلومات على شكل مجموعةٍ من الملفات.

ملخص الدرس الثالث: أنظمة التشغيل



المُجلد

هو اسم مجموعة من الملفات.

ملخص الدرس الثالث: أنظمة التشغيل



يحتوي المُجلد الرئيس على مجلدات فرعية، ويُسمى المُجلد الموجود أعلى مستوى في الهيكلية بالمُجلد الجذريّ.

الدرس الرابع:

ملخص درس أساسيات الشبكات



وزارة التعليم
Ministry of Education

ملخص درس أساسيات الشبكات



ملخص درس أساسيات الشبكات

طرق تمييز أجهزة الحاسوب:

٢

عنوان الإنترنت

١

اسم المضيف

تحويل الحزمة:

٣

تقرأ الموجهات
(**Routers**)
الوجهة، وتختار
المسار المناسب

٢

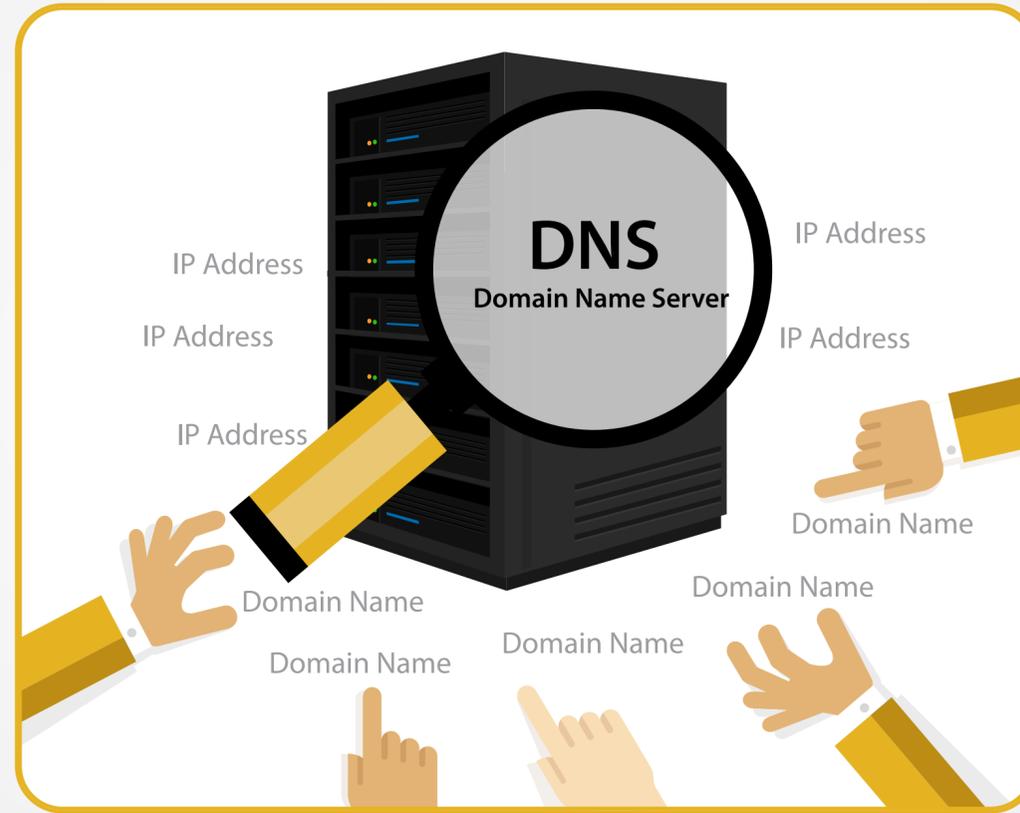
تجميعها في الجهاز
المستقبل

١

إرسال الرسائل على
شكل حزم من الجهاز
المرسل



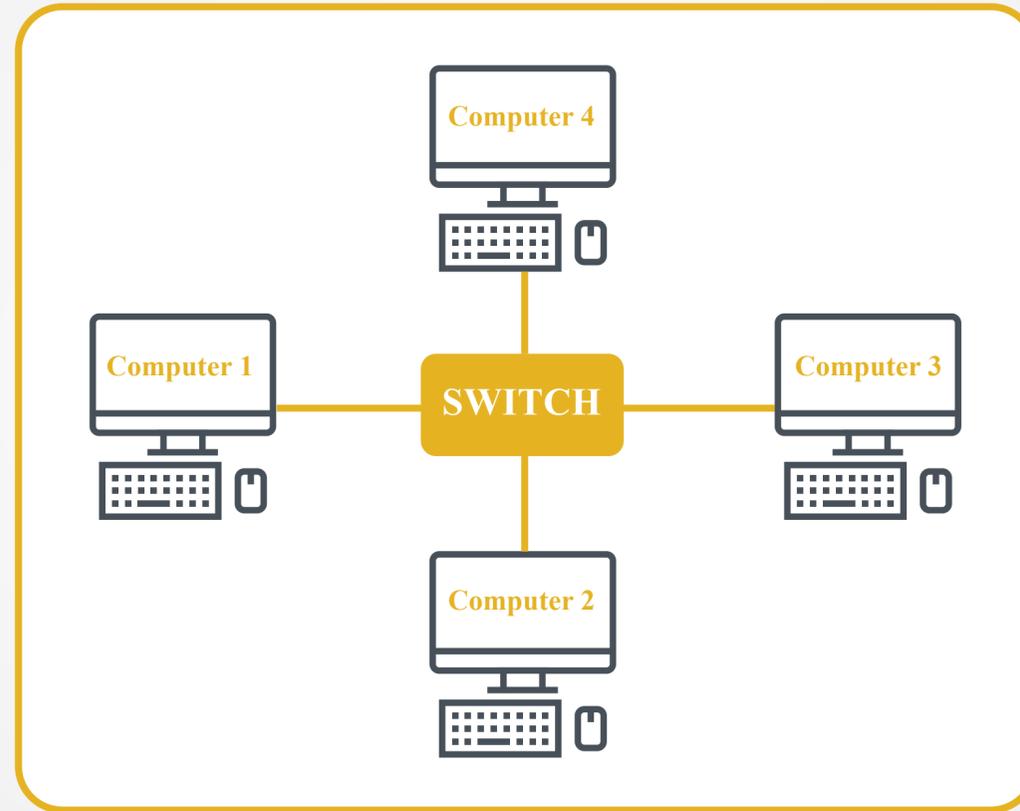
ملخص درس أساسيات الشبكات



نظام اسم المجال (DNS): هو نظام يقوم بترجمة اسم كلِّ مُضيف إلى عنوان IP المقابل له.



ملخص درس أساسيات الشبكات



البروتوكولات: هي طريقة تتواصل فيها أجهزة الحاسوب مع بعضها البعض بطريقة مُتقدّمة.



ملخص درس أساسيات الشبكات

أنواع من البروتوكولات:

UDP

(بروتوكول بيانات المستخدم):

بديل عن **UDP**، **TCP**

وأقل موثوقية، لكنه أسرع

IP

(بروتوكول التحكم بالإنترنت):

يوجه الحزم عبر الشبكة إلى

جهاها النهائية

TCP

(بروتوكول التحكم بالنقل):

يقسم الرسائل على شكل حزم،

ويتعامل مع أي أخطاء تحدث



ملخص درس أساسيات الشبكات

شبكة الويب العالمية:

الويب:

طريقة محدّدة للوصول إلى المعلومات عبر وسيط
الإنترنت، ولكلّ صفحة عنوان يُسمّى محدّد مواقع
الويب (URL)

الإنترنت:

شبكة عالمية تسمح لأيّ حاسوب
يرتبط بها بالاتصال بالآخرين



ملخص درس أساسيات الشبكات



جدار الحماية: برنامج أو جهاز يستخدم لأمان الشبكة.



ملخص درس أساسيات الشبكات

أجيال جدار الحماية:

الجيل الثالث:

- يعمل في طبقة التطبيقات
(Application Layer)
- يفحص البيانات من خلال
تصفية البروتوكولات عالية
المستوى؛ مثل: (FTP –
(DNS – HTTP

الجيل الثاني:

- يعمل في طبقة الشبكة
(Network Layer)
- يفحص مجموعة من الحزم،
ويحتفظ بها في ذاكرة وسيطة
لحين توفر معلومات كافية
لإصدار حكم بشأنها

الجيل الأول:

- يعمل في طبقة الشبكة
(Network Layer)
- يفحص كل حزمة على حدة،
ويتأكد من مطابقتها لقواعد
الأمان الخاصة بالشبكة

الدّرس الخامس:

ملخص درس تقنية المعلومات

والإتصالات والمجتمع



وزارة التعليم
Ministry of Education

ملخص درس تقنيّة المعلومات والإتصالات والمجتمع

إيجابيات تقنية المعلومات والاتصالات على قطاع الأعمال



عملُ الموظَّفين عن بُعدٍ
من دون حاجةِ الذَّهابِ إلى
أماكن العمل

تحسينُ التَّفَاعُلِ بينَ الموظَّفين
من خلال مؤتمرات الفيديو
والتَّقنيَّات الجديدة

تدوينُ الملاحظات والعصفِ
الذَّهنيُّ أصبحا أسهلَّ ممَّا
سبق

زيادةٌ كبيرةٌ في سرعة
الأعمال وكفاءتها

تحديات تقنية المعلومات والاتصالات في قطاع الأعمال



صعوبة تعلم التقنيات الجديدة بالنسبة لكبار السن.

يتعرض المكتبيون لتششت انتباههم بسبب تعدد وسائل الاتصال.

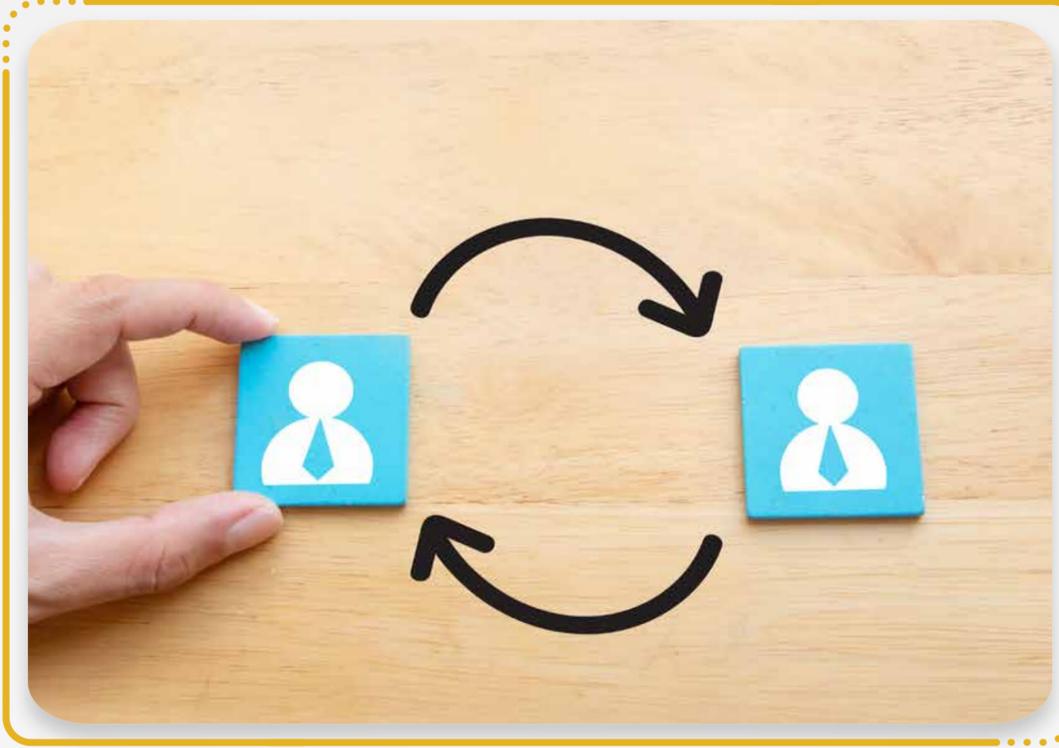
تحديات تقنية المعلومات والاتصالات في قطاع الأعمال



احتمالُ حدوثِ سوءِ فهمٍ في قراءة رسائل البريد الإلكترونيّ، خاصّةً إذا كان المرسل والمرسل إليه على غير معرفةٍ كافيةٍ باللُّغة المكتوبة، إذ يميّز التّواصل المباشر دائماً بوضوح التّعبير.

يتسبّب الاستخدام المُفرط للتّقنيّة ببعض الأمراض؛ مثل: ضعفِ الرّؤية، ومشكلاتِ العضلات، وأمراضِ القلب.

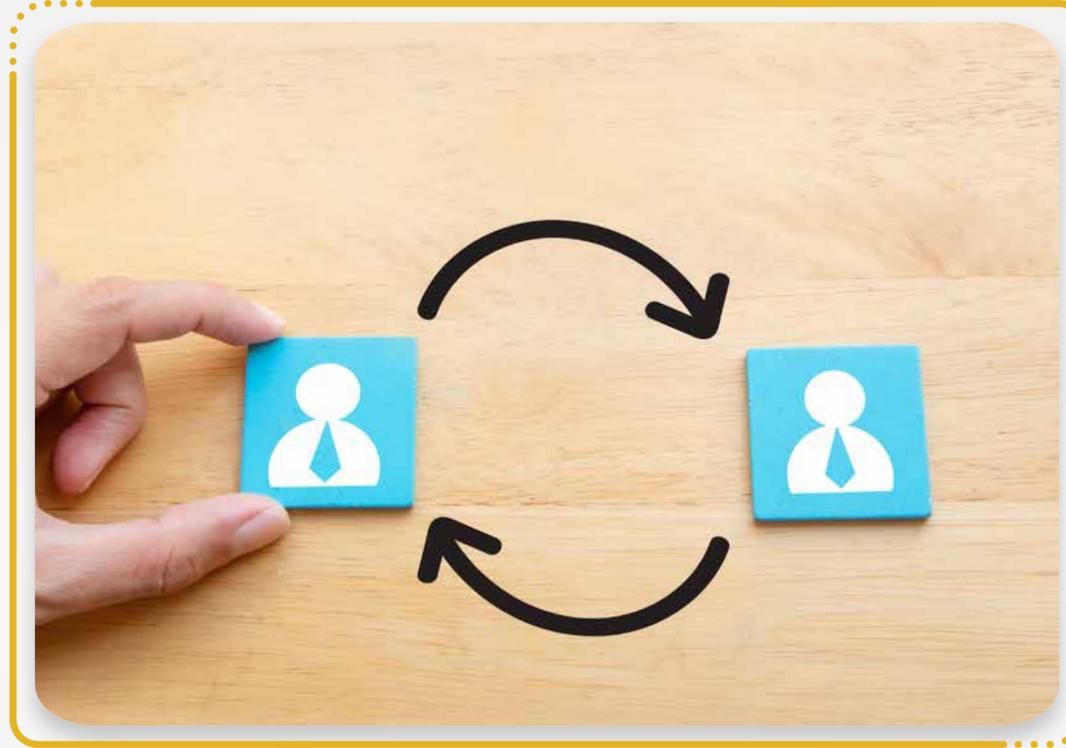
الآثار الرَّئيسة التي تترتب على عملية إدخال التَّقنيَّة إلى قطاع الأعمال



إلغاءً بعض الوظائف والاستغناء عنها؛ مثل: عامل المتجر، وموظفي البنوك،
والموظف المكتبي، والعامِل بدالَّة الهاتف، وموظف المكتبة.

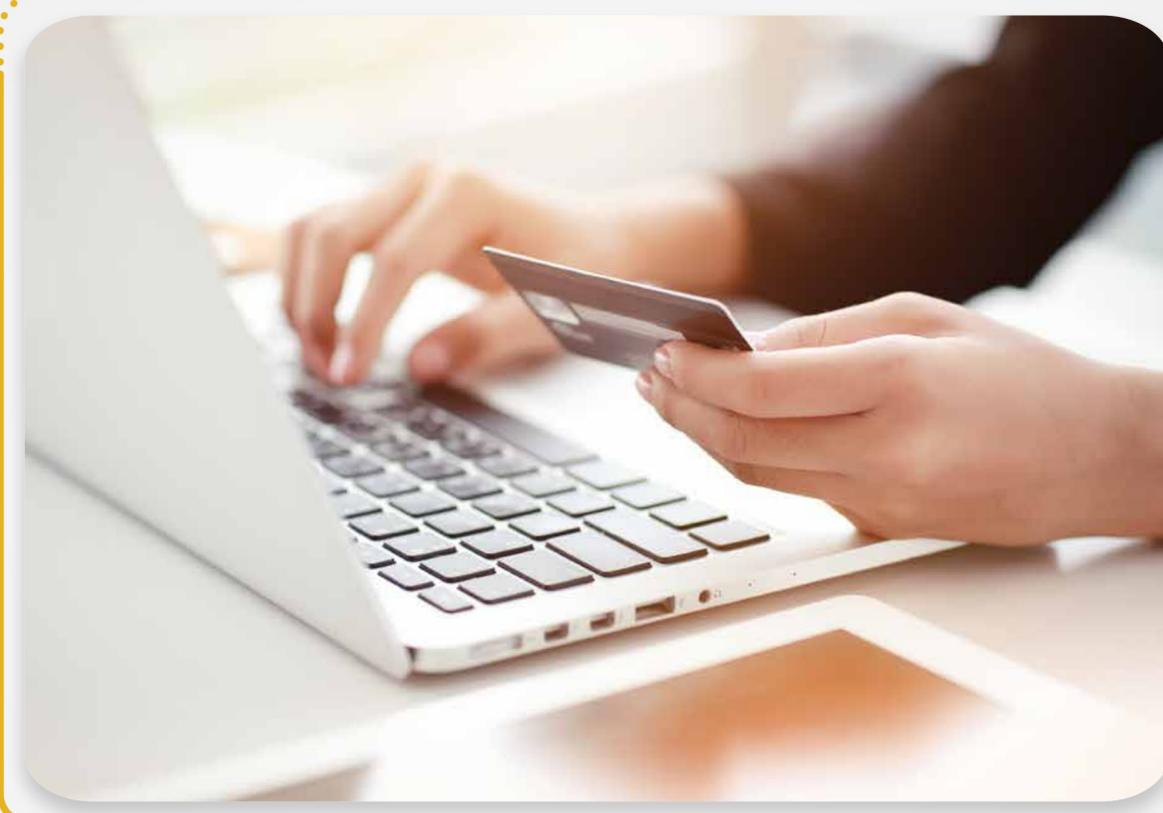
الحاجة إلى تدريب الموظفين وتأهيلهم ليكونوا قادرين على استخدام التَّقنيَّة.

الآثار الرَّئيسة التي تترتَّب على عمليَّة إدخال التَّقنيَّة إلى قطاع الأعمال



استحداثُ وظائفَ جديدةٍ بسبب ضرورة وجود العامل البشريِّ لإنشاء الأنظمة وإدارتها؛ مثل: مُصمِّم الويب،
ومُحلِّل الأنظمة، ومُبرمج الحاسوب، ومهندس الحاسوب.

الآثار الرَّئيسة التي تترتَّب على عمليَّة إدخال التَّقنيَّة إلى قطاع الأعمال



أثَّرتِ التَّقنيَّة في حياتنا بشكلٍ أفضلٍ من خلال توفُّر منصاتِ التِّجارة الإلكترونيَّة، وتَقنيَّة مؤتمرات الفيديو، ومنصاتِ التَّعلُّم الإلكترونيِّ، وسهولة الوصول إلى المعلومات والعلوم.

الآثار الرَّئيسة التي تترتَّب على عمليَّة إدخال التَّقنيَّة إلى قطاع الأعمال



للتَّقنيَّة تأثيرٌ كبيرٌ في مجال التَّعليم والتَّعلُّم، فأصبحتْ عمليَّةُ اكتساب المهارَة والمعرفة في غاية السُّهولة.

الآثار الرَّئيسة التي تترتَّب على عمليَّة إدخال التَّقنيَّة إلى قطاع الأعمال



تَطوُّر عمليَّات دفع الأموال، فأصبحتْ أكثر سهولةً بِتَوَفُّر طرائق دفعٍ جديدةٍ عبر الإنترنت،
ومنَ الوسائل الجديدة للدَّفْع عبر الإنترنت: علي باي، (STC Pay)، وي تشات، (Bayan Pay).



الآثار الرئيسيّة التي تترتّب على عمليّة إدخال التّقنيّة إلى قطاع الأعمال

مع تطوّر التّقنيّات ووجود الإنترنت ظهر لدينا التخزين السحابي الذي يُتيح للمستخدمين الاحتفاظَ بنُسخ احتياطية من المِلفّات على الإنترنت، والوصول إليها من أيّ مكانٍ بمجرد الاتّصال بالإنترنت.

تفاوت فئات المجتمع في قدرتها على الاستفادة من التّقنيّة المُتاحة، إذ تكونُ الفُروقاتُ حَسَبَ الأبحاث بسبب وجود الحاسبات ذات الأداء أو الجودة المنخفضة، أو بسبب رداءة شبكات الاتّصالات أو ارتفاع تكلفتها، أو لصعوبة الحصول على التّدريب والتّعليم التّقنيّ والدّعم.



أهمُّ العوامل المؤثِّرة في الفجوة الرقمية



اللُّغة

العُمر

الاحتياجات
الخاصَّة

التَّعليم

المستوى
الاقتصاديّ



من الأمور التي يمكن فعلها للتقليل من الفجوة الرقمية

تدريس المهارات الحاسوبية

العثور على مُعدّات
مستعملة صالحة للاستعمال

توفير التمويل للمراكز
المجتمعية

مبادرة مهارات العصر الحديث تهدف إلى توفير المهارات الرقمية لمن ليست لديهم القدرة على الحصول عليها، بحيث تصبح تلك المهارة حافزًا للخروج من دائرة الفقر وتقوية نفوسهم.

خطوات المشروع

الهدف الرئيسي

هو إنشاء جدول زمني لأهم الأحداث في تاريخ تطوّر الحاسوب.



لإنشاء العرض التقديمي عليك اتباع الخطوات الآتية

تجهيز المعلومات التي تخصّ البحث، وتشمل النقاط الآتية:



١

ما هي أجيال الحاسوب؟

ما الذي يتغيّر من سنة لأخرى مع تقدّم التّقنيّة؟

أجهزة الحاسوب وتطوّرها تاريخيًا.

أنظمة التشغيل المختلفة المستخدمة في أجهزة الحاسوب في كل عصر.

أهمّ علماء الحاسوب، ومساهمة كلّ منهم في تطوّر أنظمة الحاسوب.



بعد أن جمعت المعلومات، ابحث عن الصّور التي تدعم تلك المعلومات، وهي كالآتي:



٢

صور لأجيال الحاسوب.

صور تعبر عن تقدّم التّقنيّة.

صور تعبر عن تاريخ الحاسوب، كيف كان شكله، وحجمه، وكيف أصبح اليوم.

صور لأنظمة التشغيل المختلفة.

صور لأهمّ علماء الحاسوب الذين ساهموا في تطوّر أنظمة الحاسوب.

بعد الانتهاء من تجميع المعلومات والصّور، وظّف ما تعلّمته لإنشاء عرض تقديمي رائع.



٣

مُلخَص العمل مع المستندات عبر الإنترنت



وزارة التعليم
Ministry of Education

مُلخَص العمل مع المُستنداتِ عبرَ الإنترنت



مُلخَص العمل مع المستندات عبر الإنترنت



يُتيح برنامج مايكروسوفت ون درايف الوصول إلى مستنداتك من أيِّ مكان، ويمكنك تحرير المستندات مباشرةً عبر الإنترنت من مُتصفح الويب الخاصِّ بك.



مُلخَص العمل مع المستندات عبر الإنترنت

يمكنك الوصول إلى ملفات ون درايف من أجهزتك بواسطة تحميل تطبيق ون درايف أو الدُّخول إلى الموقع الإلكتروني:

www.onedrive.live.com

تستطيعُ مشاركة مستنداتك الموجودة على ون درايف مع أصدقائك بشكلٍ فوريٍّ.

يمكن لأيِّ شخص يتلقَى بريدًا إلكترونيًا يحتوي على رابط المستند مشاهدة ذلك المستند، ولتجنُّب ذلك ألغِ تحديدَ خانة الاختيار: السَّماح بالتَّحرير، أو حدِّدِ المستند ليكون متاحًا لأشخاص مُحدَّدين.



مُلخَص العمل مع المستندات عبر الإنترنت



تُعدُّ خِدْمَةُ تَخْزِينِ جُوجَلِ مِنْ خِلَالِ دَرَايْفِ خِدْمَةِ سَحَابِيَّةٍ بَدِيلَةً تُوفِّرُ إِمْكَانَاتِ مَجْمُوعَةٍ مَكْتَبِيَّةٍ مُتَكَامِلَةٍ عِبْرَ الْإِنْتَرْنِتِ.



مُلخَص العمل مع المستنداتِ عبرَ الإنترنت

يمكنك مشاركةُ مستنداتك بسهولةٍ بمُجرّد وجودها على جوجل درايف.

يُتيح جوجل درايف التَّعاونَ لعدَّة أشخاص في مواقعٍ مُختلفةٍ في العمل نفسه وعلى الملفِّ نفسه من أيِّ حاسبٍ مُتَّصلٍ عبر الإنترنت.

الدّرس الثّاني:

الاجتماعات عبر الإنترنت



وزارة التعليم
Ministry of Education

الاجتماعات عبر الإنترنت



الاجتماعات عبر الإنترنت

يمكن إنشاء مؤتمرات الفيديو والاجتماعات من خلال ويبكس وزوم، ولا تحتاج جهات الاتصال التي ترغب في الحضور إلى امتلاك حساب خاصّ إلا إذا جعل المضيف ذلك إلزاميًا.





الاجتماعات عبر الإنترنت

يُطلق على الشَّخص الذي يبدأ الاجتماع اسم (مضيف الاجتماع)، إذ يمكن للمُضيف إدارة المشاركين، وتغيير إعدادات الاجتماع.

يُتيح لك برنامج زوم مشاركة الشاشة بأكملها، أو مشاركة تطبيق معيّن، أو حتّى صوت الجهاز فقط.

يمكن أثناء الاجتماع تغيير الخلفيّة الخاصّة بك.



الاجتماعات عبر الإنترنت

يمكن استخدام زوم على الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية.

عند استخدامك لبرامج الاجتماعات، حاول تجنب التحدث بشكل متزامن مع الآخرين أو مقاطعتهم.

يُعدُّ زوم أحد الأنظمة التي تُتيح الاجتماعات والمؤتمرات والدردشة والندوات عبر الإنترنت.

الموضوع الثالث :

بث العرض التقديمي



وزارة التعليم
Ministry of Education

ملخص الدرس



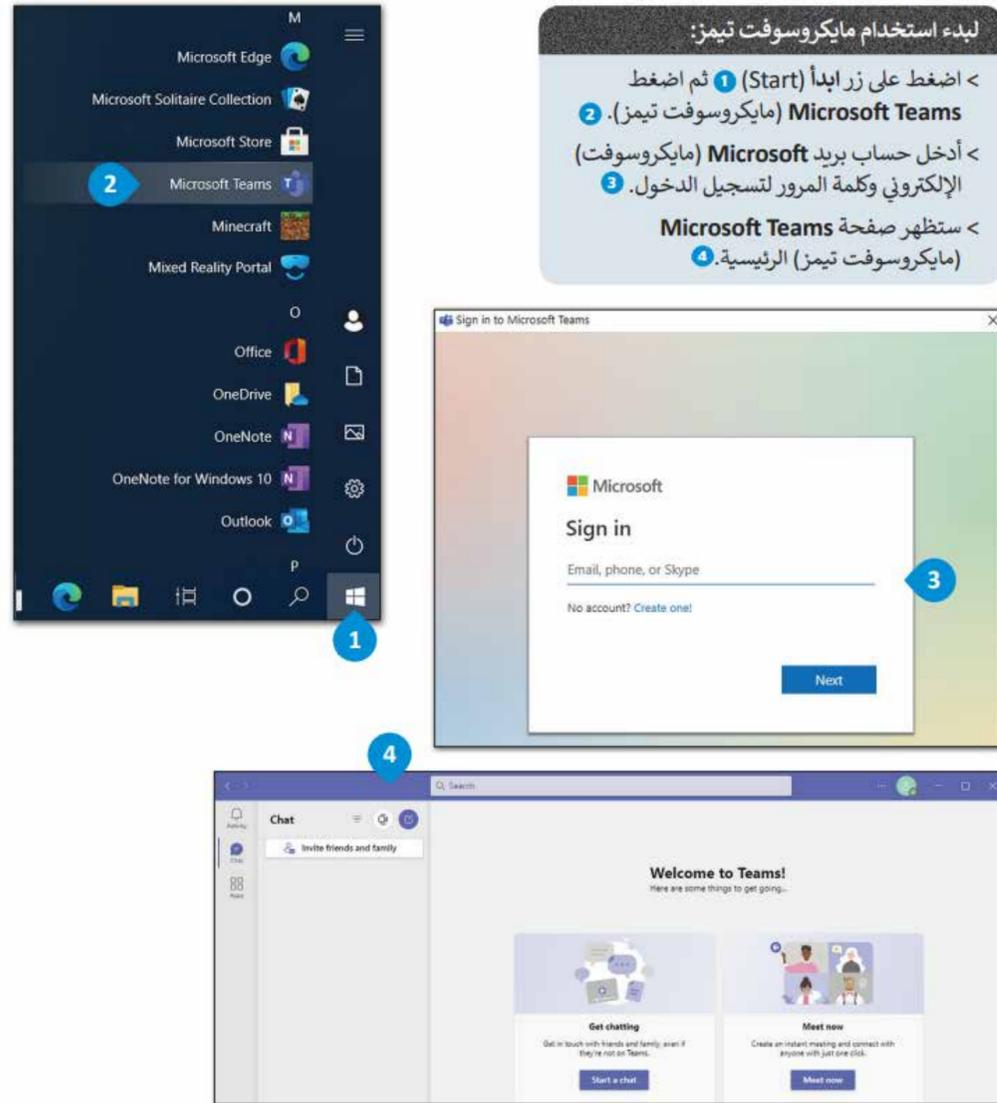
بث العرض التقديمي

باستخدام برنامج مايكروسوفت تيمز يمكن بث عرض مايكروسوفت باوربوينت عبر الإنترنت لأي مشاركين وفي أي مكان.

كما يُتيح برنامج مايكروسوفت تيمز ميزة التفاعل مع المشاركين، ومناقشة الرسائل وتبادلها، ومشاركة الملفات معهم خلال العرض التقديمي.



لبدء استخدام مايكروسوفت تيمز



اضغطُ على زرِّ ابدأ (Start)، ثمَّ اضغطُ على
(Microsoft Teams) (مايكروسوفت تيمز).

أَدْخِلْ حسابَ بريد (Microsoft) (مايكروسوفت)
الإلكترونيَّ وكلمةَ المرورِ لتسجيلِ الدُّخولِ.

ستظهرُ صفحةُ (Microsoft Teams)
(مايكروسوفت تيمز) الرَّئيسية.



لبء محاءة فيءو

اضغط على خيار الءرءشة (Chat)، ثم اءتر الشءص الذي تريد إجراء المكالمة معه.

اضغط على زر (Video Call) (محاءة فيءو).

اءتر إعدادات الصوء والفءو.

سبءاً محاءة الفءو.



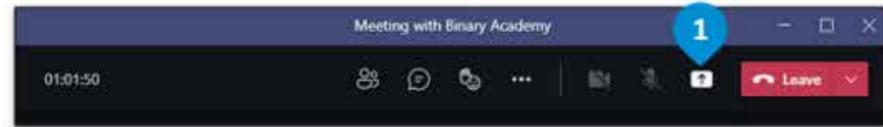
لبدء العرض التَّقديمي عبر الإنترنت

بعد بدء الاجتماع، اضغطُ على زرّ (Share Content) (مشاركة المحتوى).

اضغطُ على (Upload from my computer) (تحميل من حاسوبي).

اخترْ ملفّ (PowerPoint) (باوربوينت) من حاسوبك، واضغطُ على (Open) (فتح).

سيُضافُ الملفُّ على شكل خيارٍ للمشاركة، اضغطُ عليه.





يمكنُ جدولةُ اجتماعٍ مستقبليٍّ وإضافتهُ إلى تقويم الويندوز، وسيظهرُ إشعارٌ عند اقترابِ موعدِ الاجتماعِ من خلال اتِّباعِ الخطواتِ الآتية

مِنَ الشَّرِيطِ الجانبيِّ الأيسر، اضغَطْ على **(Calendar)** (التَّقويم).

اخترَ تاريخًا ووقتًا مُحدَّدَيْنِ في التَّقويم.

اخترَ إعداداتِ الاجتماعِ، واضغَطْ على **(Save)** (حفظ).



لِبِّ العَرَضِ التَّقْدِيمِيّ

اَفْتَحْ عَرَضًا تَقْدِيمِيًّا فِي مَائِكْرُوسُوفْت بَاوَرَبُويْنْت
(Microsoft PowerPoint).

مِنْ عِلَامَةِ تَبْوِيْبِ عَرَضِ الشَّرَائِحِ (Slide Show)، فِي
مَجْمُوعَةٍ بَدِءِ عَرَضِ الشَّرَائِحِ (Start Slide Show)،
اَضْغَطْ عَلَى التَّقْدِيمِ عِبْرَ الْإِنْتَرْنِتِ (Present Online).

اَضْغَطْ عَلَى اتِّصَالِ (Connect).

اَكْتُبْ حِسابَ مَائِكْرُوسُوفْت (Microsoft) الْخَاصَّ
بِكَ، وَاَضْغَطْ عَلَى (Sign in) (تَسْجِيلِ الدَّخُولِ).





لبث العرض التقديمي

لإرسال عنوان (URL) لعرضك التقديمي إلى مشاركتك، اضغطُ على إرسال بالبريد الإلكتروني (Send in Email)، أو اضغطُ على نسخ الرابط (Copy Link) لإرسال الرابط بوسائل أخرى.

عندما يتلقى مشاركتك عنوان (URL) لعرض الشرائح، اضغطُ على بدء العرض التقديمي (Start Presentation) لبدء البث.

بعد الانتهاء من التقديم، اضغطُ على (Esc)، ثم على إنهاء التقديم عبر الإنترنت (End Online Presentation).

1

2

3

4

5

6

7

8



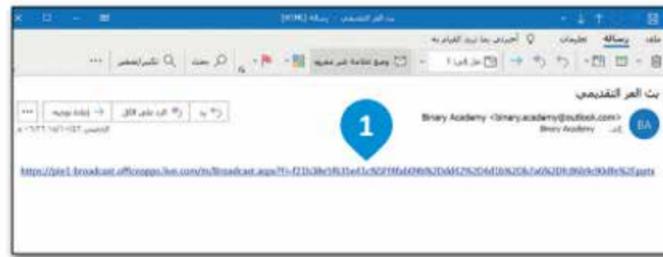
لُمُشاهدةِ العرضِ التَّقديميِّ عبرِ الإنترنت

ستتلقي بريدًا إلكترونيًا جديدًا به رابطُ في حساب بريدك الإلكترونيّ.

انسخِ الرابطَ إلى شريط عنوان المُتصفحِ، واضغطُ على **(Enter)**.

انتظرُ تلقي رسالة التأكيد.

عندما يضغطُ مُقدِّمُ عرض الشرائح على زرِّ بدءِ عرضِ الشرائح **(Start Slide Show)**، يبدأ العرضُ التَّقديميِّ في مُتصفحِكَ.





تُغيّر بعض ميزات باوربوينت عند بثّ عرض الشرائح عبر الإنترنت

تُعرضُ انتقالاتُ داخل العرض التقديمي على أنّها "انتقالاتُ تلاشي" في المُتصفح.

يمكن أن تؤدي شاشات التوقف والنوافذ المنبثقة من البريد الإلكتروني إلى تعطيل مشاهدة المشاركين لعرض الشرائح.

تُنقل الأصوات والتعليقات إلى المشاركين من خلال المُتصفح.



تُغَيَّرُ بعضُ مِيزَاتِ باوربوينت عندَ بثِّ عرضِ الشَّرَائِحِ عبرِ الإنترنت

لا يمكنكُ إضافةُ تعليقاتٍ توضيحيَّةٍ بالقلمِ (إذا كانتُ شاشتكُ تعملُ باللمس)، أو إضافةُ علاماتٍ مرسومةٍ إلى عرضِ الشَّرَائِحِ أثناءَ العرضِ التَّقديميِّ.

إذا اتَّبعْتَ ارتباطًا تشعبيًّا في عرضِكُ التَّقديميِّ لفتحِ موقعِ ويب، فَلَئِنْ يَرَى المشاركون سوى آخرِ شريحةٍ ظهرتُ في العرضِ التَّقديميِّ الأصليِّ.

عندَ تشغيلِ مقطعِ فيديو في عرضِكُ التَّقديميِّ، فسيظهرُ للمشاركين في المُتصفحِ.

الموضوع الرابع:

إدارة الملاحظات



وزارة التعليم
Ministry of Education

مُلَخَّصُ الدَّرْسِ

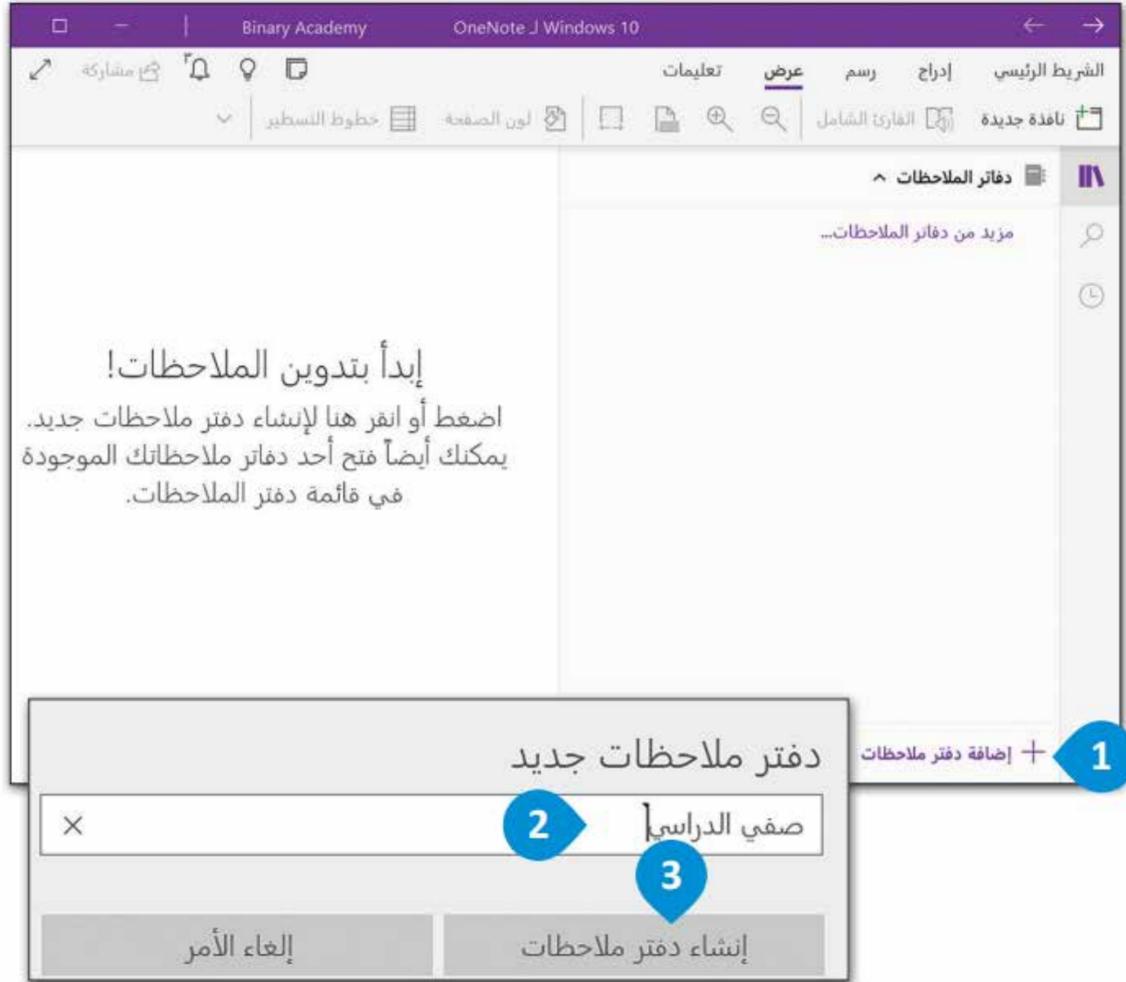


إدارة الملاحظات

إنَّ برنامجَ مايكروسوفت ون نوت (Microsoft OneNote) هو بمنزلةِ دفترِ ملاحظاتٍ رَقَمِيٍّ يوفِّرُ لكَ مكانًا واحدًا فيه الكثيرُ من ملاحظاتِكَ ومعلوماتِكَ.



لإنشاء دفتر ملاحظات جديد



١ اضغط على زرّ إضافة دفتر ملاحظات (Add Notebook+).

٢ اكتب اسم دفتر ملاحظاتك.

٣ اضغط على إنشاء دفتر ملاحظات (Create Notebook).

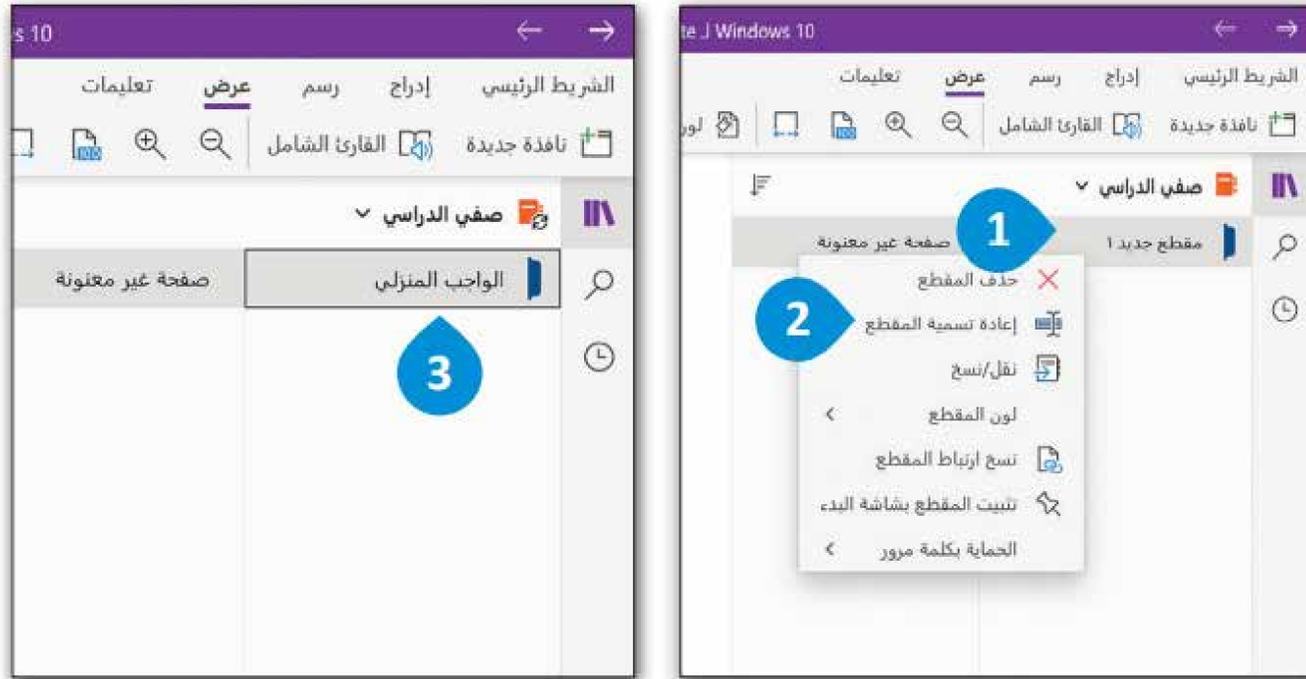


لإعادة تسمية قِسمٍ من دفترِ ملاحظاتك

١
اضغطُ بزرَّ الفأرةِ الأيمنِ على علامةِ تبويبِ القِسمِ الذي
ترغبُ بتغييره.

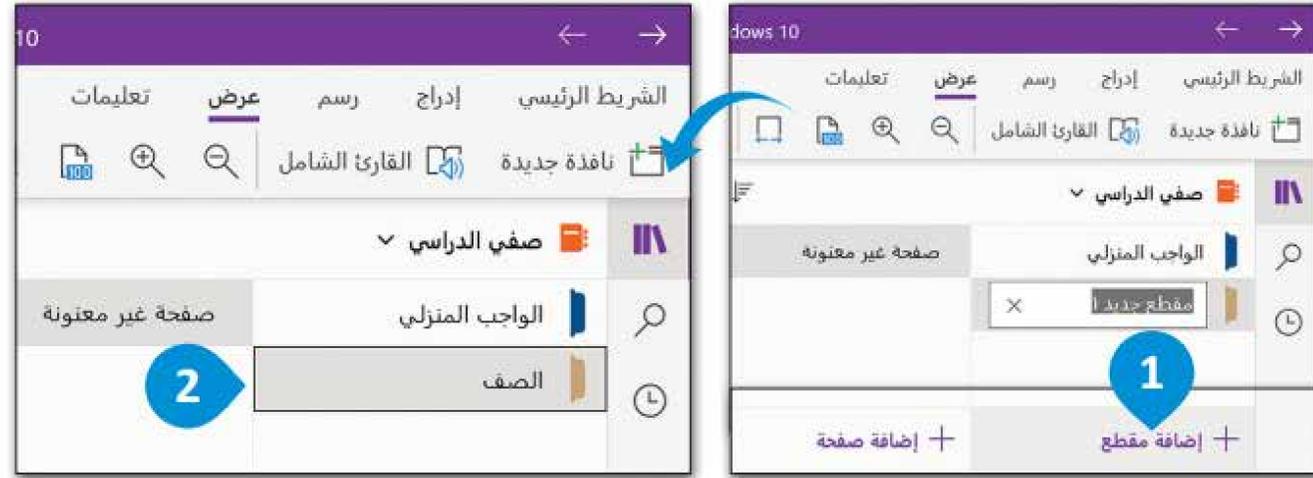
٢
اضغطُ على إعادة تسمية المَقطع (Rename Section)،
واكتبُ اسمَ القِسمِ الجديد.

٣
اضغطُ على (Enter)، أو اضغطُ في أيِّ مكانٍ، ويتغيَّر الاسمُ.





لإضافة قِسمٍ جديدٍ



١ اضغطُ على زرِّ + إضافةِ مَقْطَع (Add Section+).

٢ اكتبُ اسمًا لِلْقِسْمِ الجَدِيدِ، واضغطُ على (Enter).



إضافة صفحة جديدة

افتح دفتر الملاحظات، أو اضغط على القسم الذي تريد إدراج صفحة فيه، ثم اضغط على زرّ إضافة صفحة
(Add page+).

يمكنك سحب أو وضع أيّ صفحة لأعلى أو لأسفل لتغيير الترتيب داخل الصفحات.

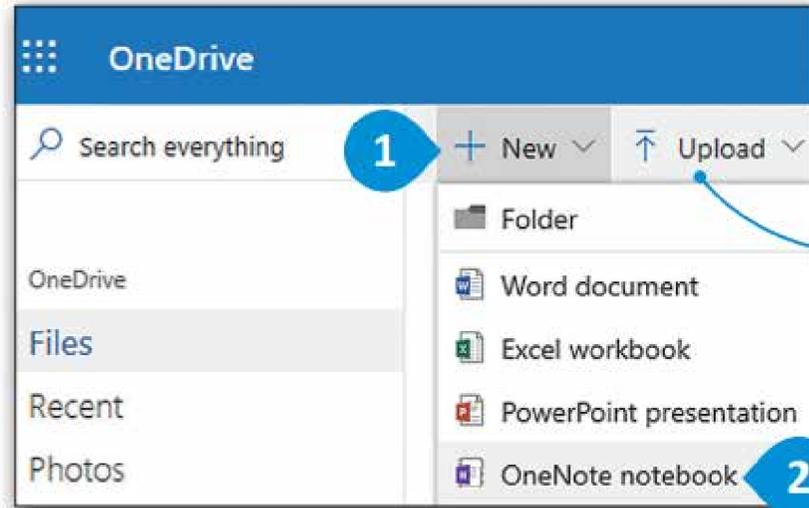


لكتابية ملاحظات في صفحة

لكتابية ملاحظات، اضغط على أي مكان في الصفحة تريد ظهور الملاحظة فيه، ثم اكتبها.
وينشئ OneNote صندوقاً لكل "كتلة نصية" تكتبها.



لإنشاء دفتر ملاحظات جديد في (OneDrive)



هناك طريقة أخرى من
خلال الضغط على **Upload**
(تحميل) على **OneDrive**
(ون درايف) الخاص
بك وتحميل ملف دفتر
الملاحظات المحفوظ من
حاسوبك إلى التخزين السحابي.

١
اضغط على زر جديد (New+).

٢
من القائمة المُسدلة، اضغط على دفتر ملاحظات
(OneNote Notebook).



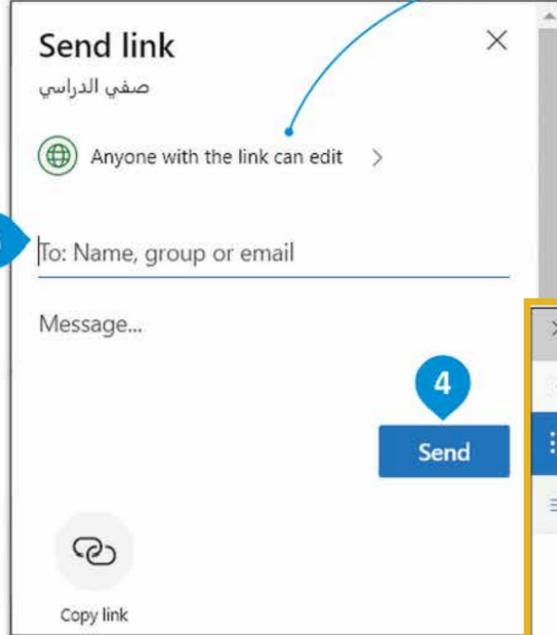
لِمُشَارَكَةِ مُمَلَحَظَاتِك

١ حَدِّدْ دَفْتَرَ المُمَلَحَظَاتِ الَّذِي تُرِيدُ مُشَارَكَتَهُ

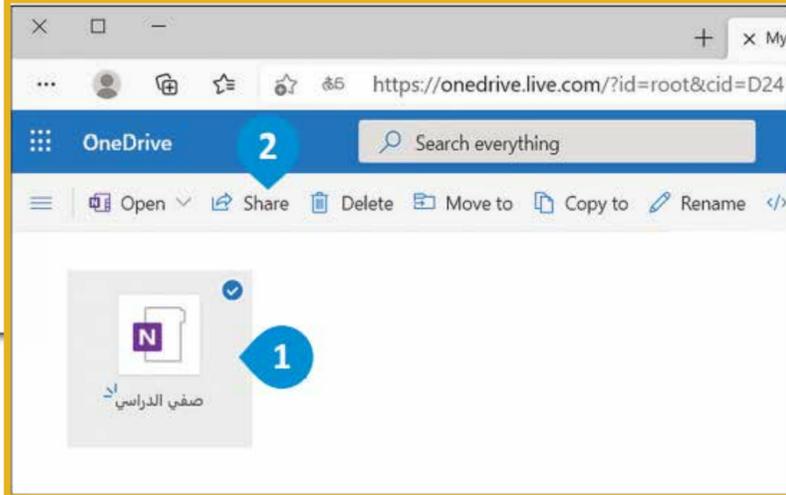
٢ اَضْغَطْ عَلَى مُشَارَكَةِ (Share).

٣ اَكْتُبْ عَنَاوِينَ البَرِيدِ الإِلِكْتَرُونِيِّ لِلأَشْخَاصِ الَّذِينَ تُرِيدُ مُشَارَكَةَ المِلْفِ مَعَهُمْ.

٤ اَضْغَطْ عَلَى إِرسَالِ (Send).



تأكد من تحديد خيار Allow editing (أي شخص لديه الارتباط يمكنه التحرير) إذا كنت تريد التعاون مع أصدقائك في نفس دفتر الملاحظات.



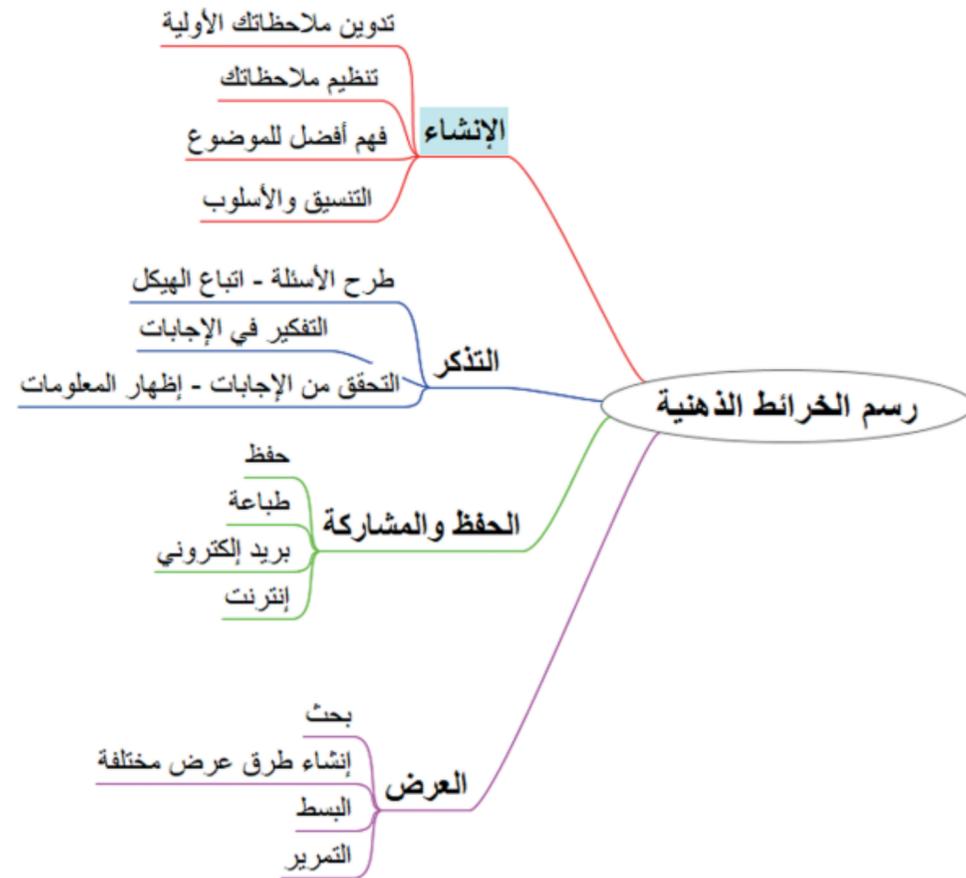
الموضوع الخامس:

الخرائط الذهنية



وزارة التعليم
Ministry of Education

المخرائط الذهنية



ما الخريطة الذهنية؟

الخريطة الذهنية هي رسم تخطيطي يُستخدم لتمثيل المعلومات بصورة مرئية. غالبًا ما تتمحور الخريطة الذهنية حول كلمة واحدة أو جزء من نص يُوضَع في المنتصف، ثم تضاف الكلمات والمفاهيم المرتبطة به.

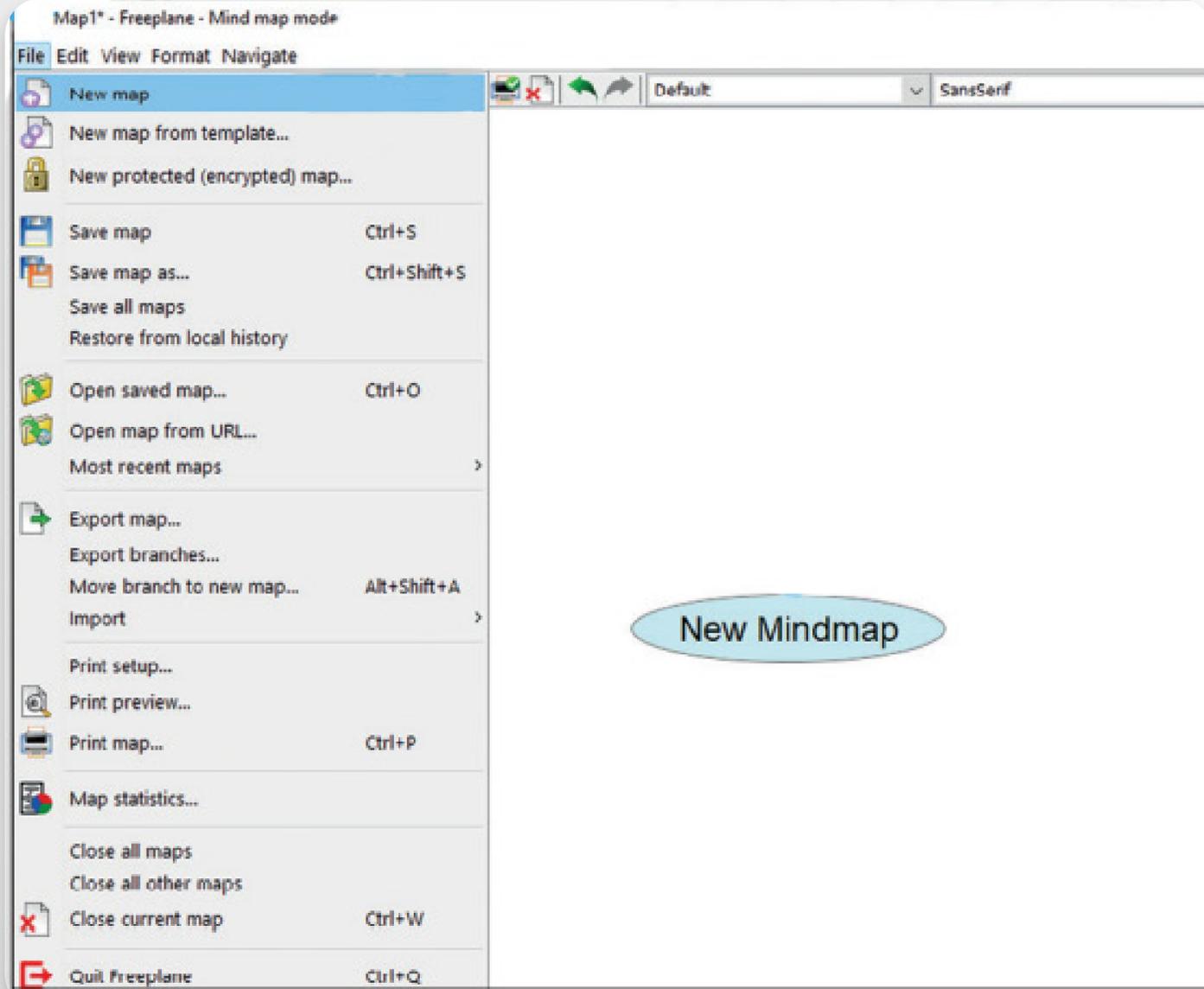


ما هي أداة فري بلاين (Freeplane)؟

تُعدُّ أداة فري بلاين (Freeplane) إحدى أدوات
إنشاء الخرائط الذهنيَّة.



لإنشاء خريطة ذهنية:



١ افْتَحْ برنامج (Freeplane) (فري بلاين) على حاسوبك.

٢ اضْغَطْ على (File) (مِلَفِّ).

٣ اضْغَطْ على (New Map) (خريطة جديدة).

٤ تُنشَأْ خريطة ذهنية جديدة تحتوي على عُقْدَةَ مَرَكِزِيَّةٍ واحدة.



كيفية نقل العُقْد:

أولاً لتغيير موضع العُقْد المركزية، اضْغَطْ ضغطاً مُزدوجاً داخل العُقْد، واكْتُب اسماً جديداً. وعند الانتهاء اضْغَطْ في أيِّ مكانٍ في المساحة الفارغة لتطبيق التَّغيير.

١

اضْغَطْ على (Insert) (إدراج)، وتُدْرَج عقْدٌ جديدةٌ.

٢

عند تحريك الفأرة فوق حافة العُقْد الأقرب إلى العُقْد المركزية يظهر شكلٌ بيضويٌّ.

٣

اسْحَبْ عند تلك النِّقْطَةِ، ووضَعْها في أيِّ موضعٍ تُريدُه.

٤

مصادر الطاقة المتجددة

مصادر الطاقة المتجددة

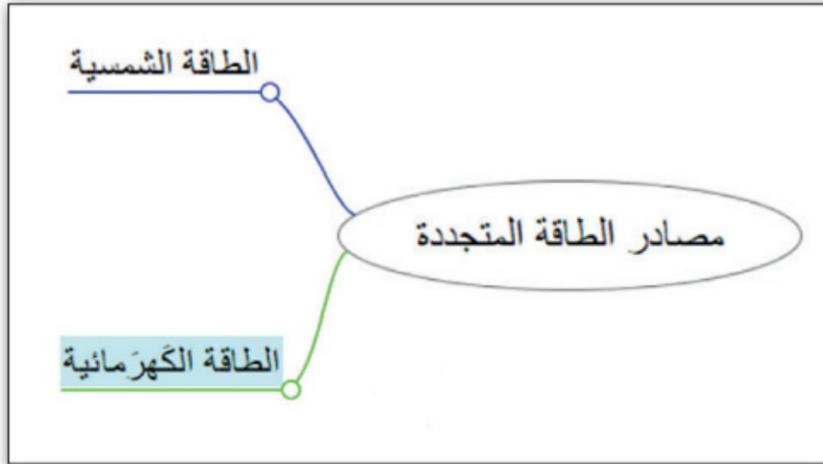
اسحب وأفلت

مصادر الطاقة المتجددة

مصادر الطاقة المتجددة



لتشكيل تسلسلٍ هرميٍّ للعُقَد:



١ اكتب اسمًا جديدًا للعُقْدَة.

٢ عند تحديد عُقْدَة يتغيّر لونها، ولتغيير العُقْدَة المُحدّدة، ما عليك سوى الضغط على عُقْدَة أخرى.

٣ اضغط على (Enter) لإنشاء عُقْدَة مجاورة جديدة، ثم اكتب اسمًا لها.



لتغيير تصميم الخريطة الذهنية:

١ اسحب العقدة أو العقد من النقطة التي تريدها، وضعها في أي موضع تريده.

٢ إذا كنت تريد نقل عقدة إلى الجانب الأيسر من العقدة المركزية، فاسحبها من مركزها، وضعها يسار العقدة المركزية.

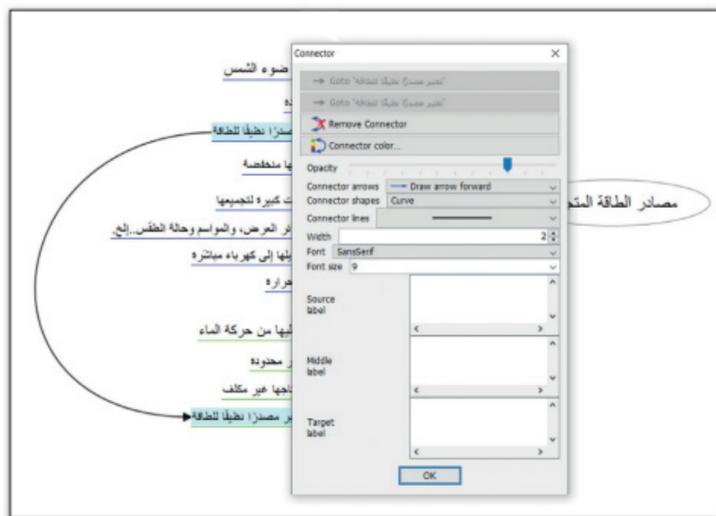
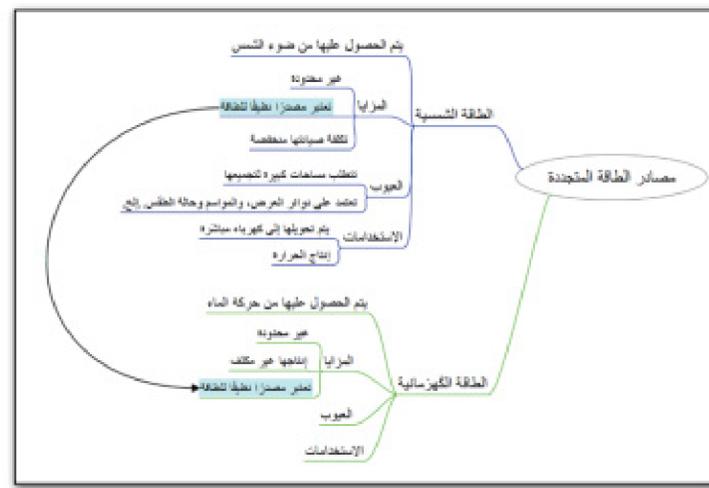
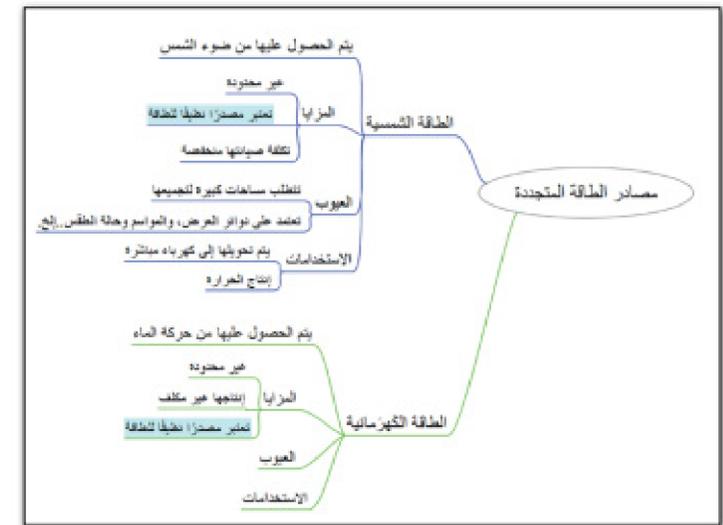


لِلوَصْلِ بَيْنَ عُقْدَتَيْنِ:

١
اضْغَطْ بِاسْتِمْرَارٍ عَلَى (Ctrl)،
وَحَدِّدِ الْعُقْدَةَ بِالضَّغْطِ عَلَيْهَا،
وَتُحَدِّدُ الْعُقْدَتَانِ.

٢
اضْغَطْ عَلَى (Ctrl + L)،
وَيُظْهِرُ خَطُّ الْوَصْلِ.

٣
اضْغَطْ بِزُرِّ الْفَأْرَةِ الْأَيْمَنِ عَلَى
خَطِّ الْوَصْلِ لِتَعْدِيلِهِ أَوْ إِزَالَتِهِ.





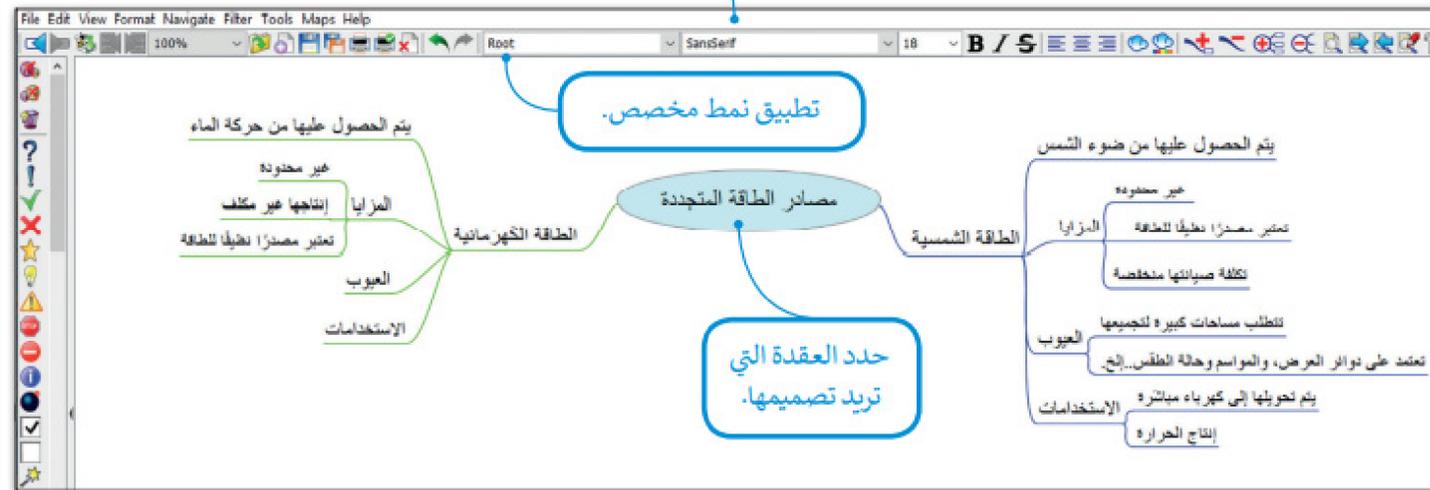
خيارات تنسيق العُقَد

لتخصيصِ كُلِّ خَياراتِ الأَناطِ الخاصَّةِ بالعُقَدَة:

١ حَدِّدِ العُقَدَة.

٢ اضْغَطْ عَلى تَسيقِ (Format)، ثمَّ (نِوَاةِ العُقَدَة) (Node core).

٣ جَرِّبِ الخِيارِاتِ المَوجودَة.





لتغيير العرّض من خلال إخفاء الفروع:

اضغطُ على علامة الطّرح بجوارِ عُقدةٍ مُحدّدةٍ لإخفاءِ كلّ العُقد الفرعيّة الخاصّة بها.
ولإظهارِ العُقد المخفيّة اضغطُ على علامة الجَمع جانبَ العُقدة المُحدّدة.



المشروع

أُبْحَثُ عن مشاريع الطاقة الشمسية في المملكة العربية السعودية، ثمَّ أَعِدُّ عرضًا تقديميًا حول الطاقة التي يوفِّرها من خلال كلِّ مشروعٍ.



اجمع المعلومات حول الاستهلاك الإجمالي للطاقة في المملكة، ثم اعرض بعض الأفكار حول كيفية الاستغناء عن النفط، واستخدام تقنيات الطاقة النظيفة في المستقبل.





استخدم خيارات (ون درايف) لتنسيق عمليات البحث، وجمع المعلومات المطلوبة باستخدام (ون نوت).

BA Binary Academy | OneNote - طاقة شمسية حرارية

ملف الشريط الرئيسي إدراج رسم محفوظات مراجعة عرض تعليمات

دفتر ملاحظات | مشروع الطاقة الشمسية

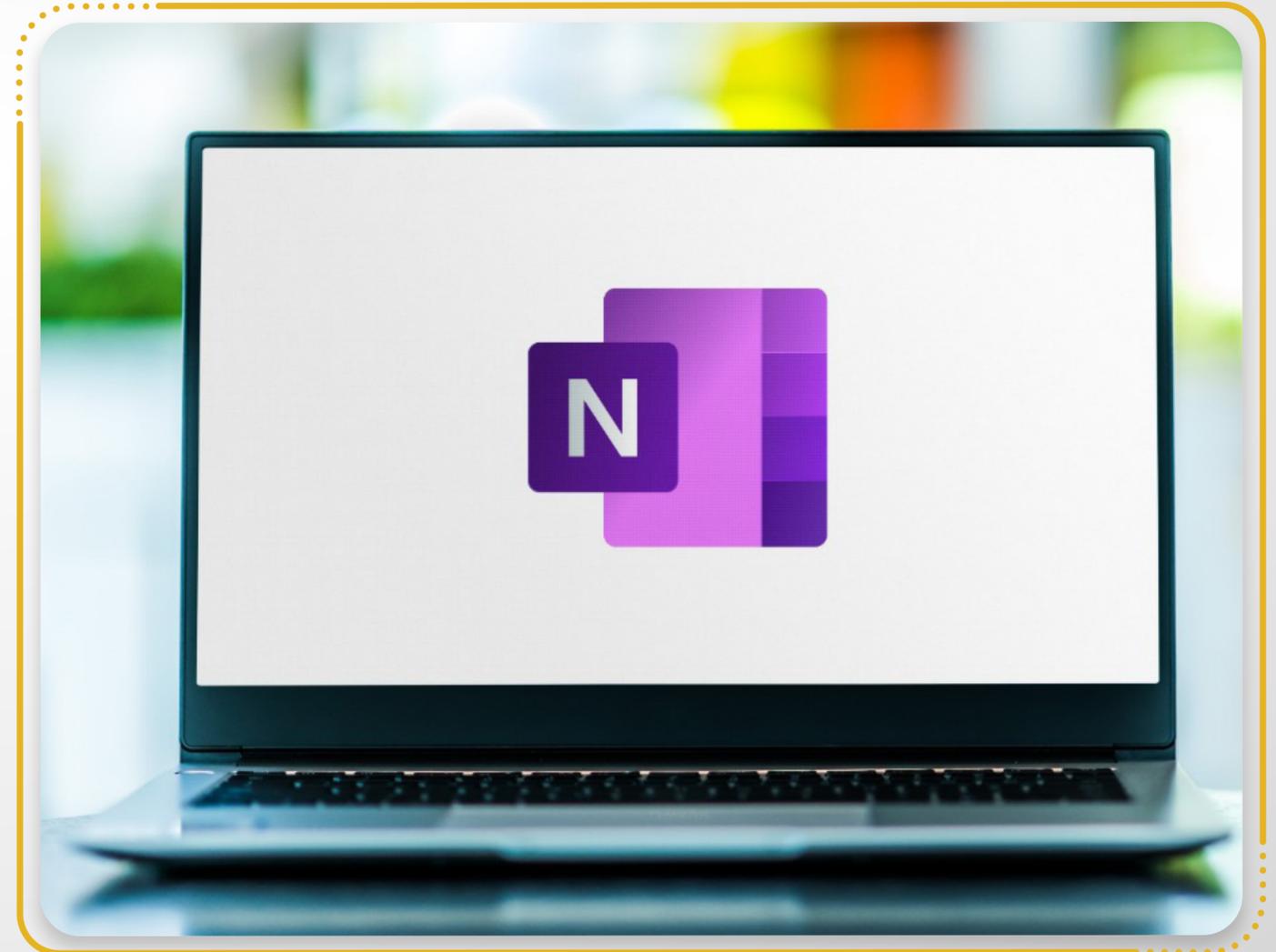
طاقة شمسية حرارية

١٦/شوال/١٤٤٢ م ٠٢:٥٩

تطويع الطاقة الشمسية الحرارية هي تقنيات تعمل على استخدام الطاقة الحرارية من الشمس مباشرة لتسخين ناقل أو حامل الحرارة التي تكون في معظم الأحيان مياهًا. الماء الساخن الناتج يمكن ان يستخدم للأغراض المنزلية والصناعية، ولا انبعاثات تقريبًا للكربون لأنه لا يتم حرق وقود لتسخين المياه. كما أن هناك نظمًا لطاقة حرارة الشمس متطورة قادرة على حبس وتجميع طاقة الشمس لإنتاج بخار يستخدم لإدارة التوربينات لإنتاج الكهرباء.

هناك تقنيتان رئيسيتان تُستخدَمان في أنظمة التسخين الشمسي:

- أنظمة السخانات الشمسية (مسطحات تجميع الحرارة أو أنابيب تجميع الحرارة)
- أنظمة تركيز الطاقة الشمسية (مرايا التجميع، أبراج الطاقة والأفران الشمسية).



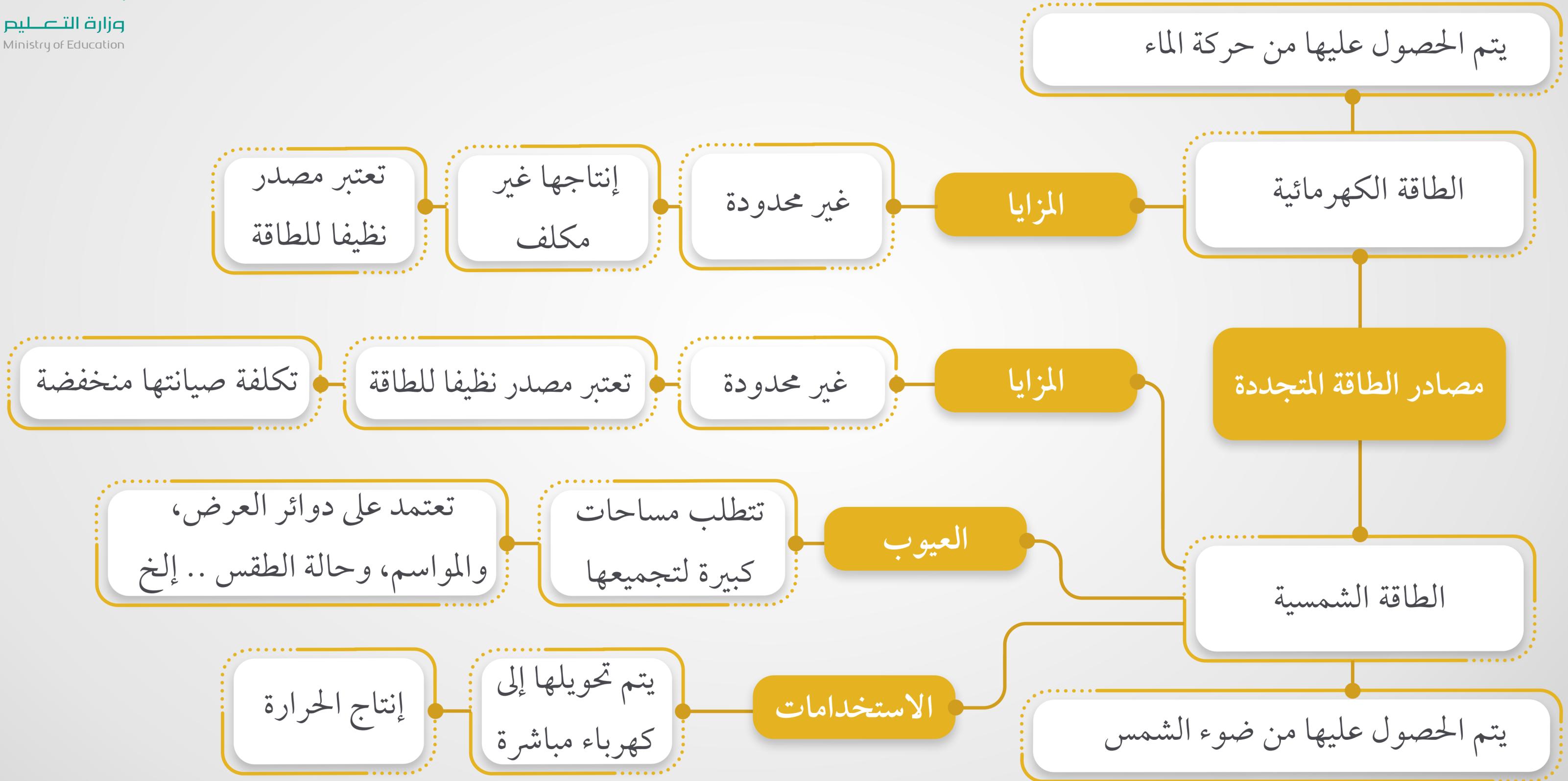


بمُجرّد الانتهاء من بحثك، ابدأ مع زملائك بإعداد عرّضك التّقديمي الذي يُغطّي النّقاط المذكورة أعلاه باستخدام (بوربوينت).





استُخدم الخريطة الذهنية الآتية في جزء العرض التقديمي حول مصادر الطاقة البديلة للنفط، ذلك مع مُراعاة إجراء أيّ تعديلاتٍ تعتقد أنّها ضرورية.





أخيراً، اعرض عملك لزملائك في الفصل باستخدام ميزة بث عرض الشرائح في (بوربوينت).

إنشاء موقع ويب باستخدام لغة HTML



وزارة التعليم
Ministry of Education

مُلَخَّصُ الدَّرْسِ



موقع الويب

صفحة الويب هي ملفٌ مُنظَّمٌ يحتوي على نصوصٍ وصورٍ
ووسائطٍ مُتعدِّدةٍ أُخرى، والارتباطاتِ التَّشعُّبِيَّةِ أيضًا،
وتُعرَضُ كُلُّها باستخدامِ مُتصفحِ الويبِ.

يتكوَّنُ موقعُ الويبِ من مجموعةٍ من الصَّفحاتِ المُترابطةِ
التي يمكنُ العثورُ عليه في المَجالِ نفسه (Domain).





يحتوي المظهر الخاص بموقع الويب على ثلاثة أجزاء مختلفة:

التذييل (Footer): يحتوي على روابط مفيدة.

العنوان (Header): تتضمن ترؤيسة رؤومية وشريط التنقل.

محتوى الصفحة (Content): يشمل محتوى النص والصور وما إلى ذلك.



(HTML)

هي اختصاراً لـ (Hyper Text Markup Language)

هي لغة ترميز النصّ التّشعبيّ التي تُستخدم لإعداد البنية العامّة للموقع، ويمكنُ عدّها العمود الفقريّ للمواقع الإلكترونيّة.



سليباتُ (HTML)

تصعبُ صيانةُ برنامجِ بتنسيقِ (HTML) وتصحيحُه.

يقتصرُ استخدامها على صفحاتِ الويب غير التفاعليّة.

تجِبُ كتابةُ برنامجٍ طويلٍ لإنشاءِ صفحةِ ويبٍ يسيرةً.



إيجابيات (HTML)

يمكنُ تعلُّمها واستخدامها بسهولة.

شائعةُ الاستخدامِ.

مدعومةٌ من مُعظمِ المُتصفِّحاتِ.



النَّصُّ التَّشْعُبِيُّ (Hypertext):

نصٌّ يُعرَضُ على شاشة الحاسوبِ أو أيِّ جهازٍ إلكترونيٍّ آخرٍ يحتوي على مرجعيَّاتٍ لنُصوصٍ أُخرى.



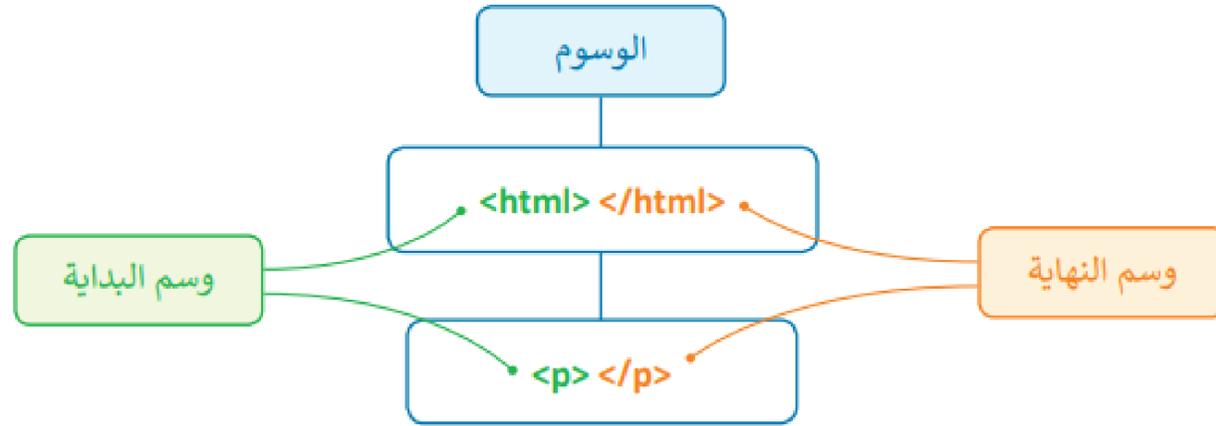
العلامات (Markup)

يشيرُ مُصطلحُ العلاماتِ إلى سلسلةِ الأحرفِ أو الرّموزِ الأخرى التي يمكننا إدراجها في مواقعٍ مُحدّدةٍ داخلِ نصٍّ أو ملفٍّ مُعالِجَةِ نصوصٍ.

بنيةُ صفحةِ الويب

يطلقُ اسمُ الوسومِ (Tags) على أحدِ أجزاءِ البرنامجِ المكتوبِ بلُغةِ (HTML).

تأتي وُسومُ الـ (HTML) بصُورةِ أزواجٍ؛ مثلَ وسمِ الفتح `< p >` ووسمِ الإغلاق `< / p >`.





مُحرِّرُ (HTML)

برنامج يُستخدمُ لكتابة البرامج بلُغة (HTML).



برنامج فيجوال ستوديو كود

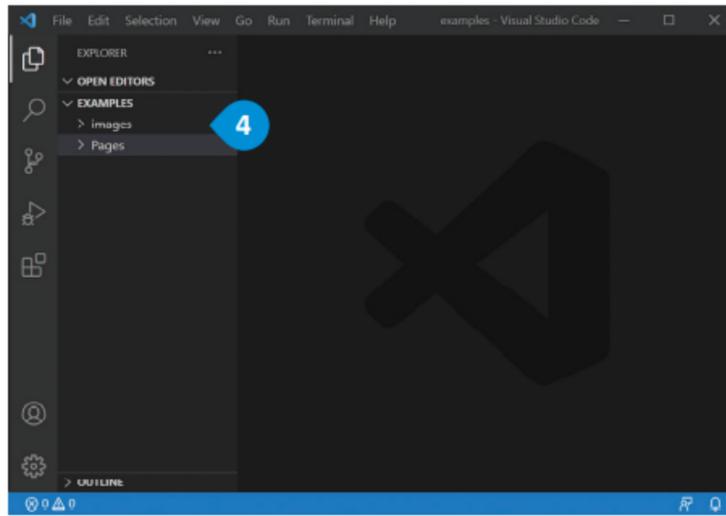
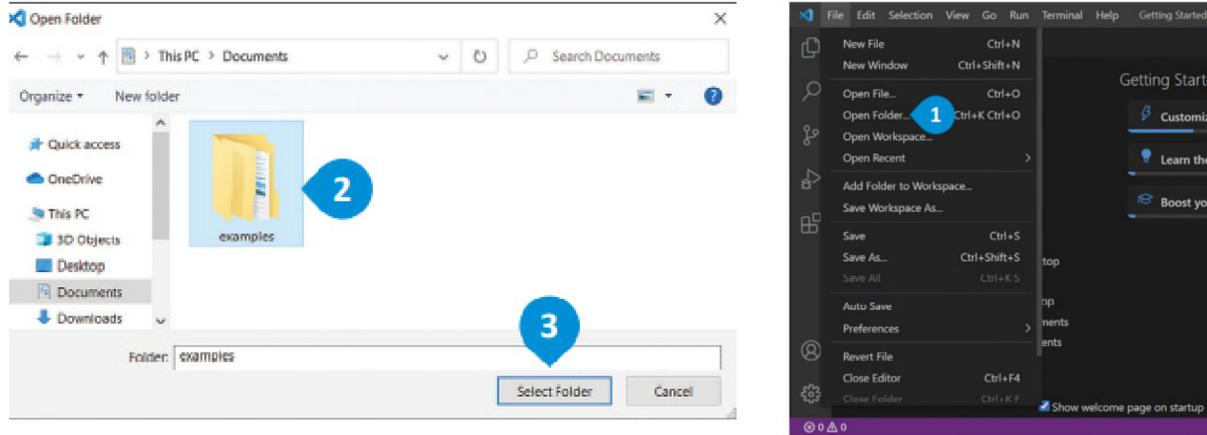
لفتح المُجلِّد في البرنامج:

١ من ملف (File)، اضغط على فتح مُجلِّد (Open Folder).

٢ من نافذة فتح المُجلِّد، اختر المُجلِّد الذي تُريده.

٣ ثم اضغط على اختر المُجلِّد (Select Folder).

٤ يظهر مُجلِّد العمل الخاص بك والمُجلِّدات الفرعية في الشريط الجانبي.





وَسُومُ (HTML) الْأَسَاسِيَّةُ

هناك قِسْمَانِ بَيْنَ وَسَمَيِ `< HTML >` وَ `< / HTML >` فِي صَفْحَةِ الْوَيْبِ، أَوَّلُهُمَا هُوَ قِسْمُ تَرْوِيسَةِ الْمُسْتَدَدِ وَثَانِيهَا هُوَ قِسْمُ الْمَحْتَوَى.



وَسُومُ (HTML) الْأَسَاسِيَّةُ

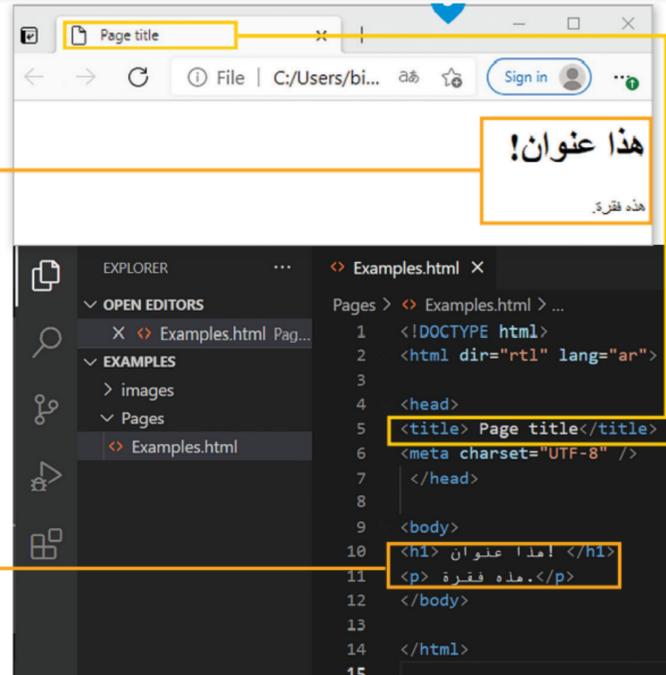
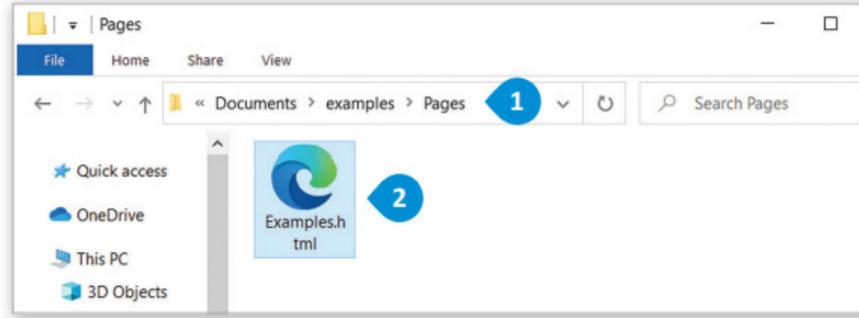
لِفَتْحِ مِلفٍ (HTML) فِي المْتَصِفِّحِ هُنَاكَ طَرِيقَتَانِ:

الطَّرِيقَةُ الْأُولَى:

اِفْتَحِ المُجَلَّدَ الَّذِي أُنشِئْتَهُ مُسَبِّقًا عَلَى الحَاسُوبِ، وَالمُحْتَوِي عَلَى مِلفٍ (examples.html).

اَضْغَطْ ضَغْطًا مُزْدَوِجًا فَوْقَ المِلفِ.

يُجْرَى فَتْحُ المِلفِ، وَتَظْهَرُ نَتِيجَةُ تَنْفِيزِهِ.





وَسُومُ (HTML) الْأَسَاسِيَّةُ

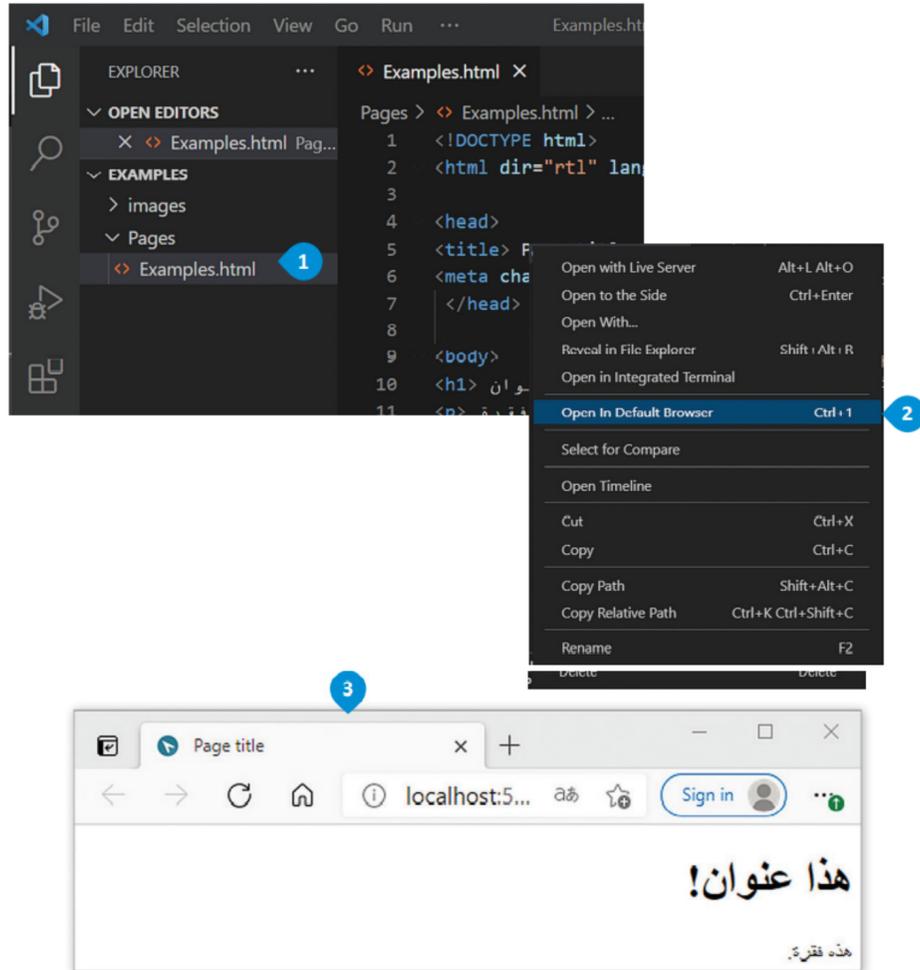
لِفَتْحِ مِلفٍ (HTML) فِي الْمُتَصَفِّحِ هُنَاكَ طَرِيقَتَانِ:

الطَّرِيقَةُ الثَّانِيَّةُ:

مِن قِسمِ المُسْتَكشِفِ (Explorer) فِي فيجوال ستوديو كود (Visual Studio Code)،
اضْغَطْ بَزْرَ الفَارَةِ الْأَيْمَنِ عَلَى مِلفٍ (examples.html).

اضْغَطْ عَلَى فَتْحِ فِي الْمُتَصَفِّحِ الْاِفْتِرَاضِيِّ (Open in Default Browser).

يُجْرَى فَتْحُ الْمِلفِ، وَتُظْهَرُ نَتِيجَةُ تَنْفِيزِهِ.

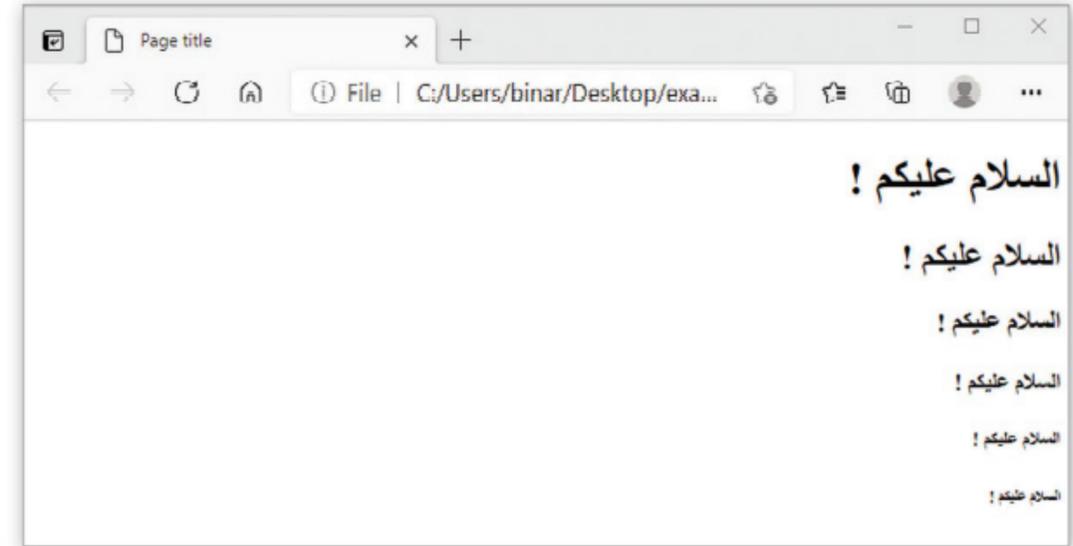




العناوين

يجرى تعريفُ عناوينِ (HTML) بالوُسومِ `<h1>` إلى `<h6>`.
إنَّ الوَسمَ `<h1>` هو أعلى مستوى في القِسمِ والوَسمِ `<h6>` هو أدناها.

```
<!DOCTYPE html>
<html dir="rtl" lang="ar">
  <head>
    <title>Page title</title>
    <meta charset="UTF-8" />
  </head>
  <body>
    <h1>السلام عليكم! </h1>
    <h2>السلام عليكم! </h2>
    <h3>السلام عليكم! </h3>
    <h4>السلام عليكم! </h4>
    <h5>السلام عليكم! </h5>
    <h6>السلام عليكم! </h6>
  </body>
</html>
```





إضافة فقرة:

تجرى إضافة فقرة باستخدام وسم `<p>` `</p>`.



المسافة الفارغة:

تُدمج المسافات الفارغة معاً في (HTML)، لتظهر كمسافة فارغة واحدة
يستفيد مطورو صفحات الويب من المساحة الفارغة لتسهيل قراءة النص، ولا يؤثر هذا في مظهر الفقرة بأي حال من الأحوال.

بِنْيَةُ المَحْتَوَى



وزارة التعليم
Ministry of Education

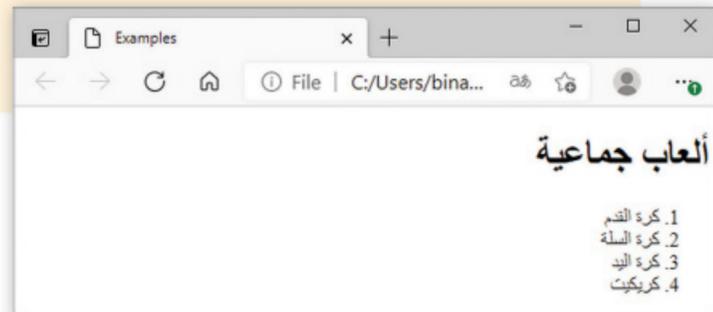
مُلَخَّصُ الدَّرْسِ



القوائم

هناك نوعان من القوائم المُستخدمة في مواقع الويب:

```
<!DOCTYPE html>
<html dir="rtl" lang="ar">
  <head>
    <title>Examples</title>
    <meta charset="UTF-8" />
  </head>
  <body>
    <h1>ألعاب جماعية</h1>
    <ol>
      <li>كرة القدم</li>
      <li>كرة السلة</li>
      <li>كرة اليد</li>
      <li>كريكيت</li>
    </ol>
  </body>
</html>
```



قائمة مُرتبة (Ordered List)

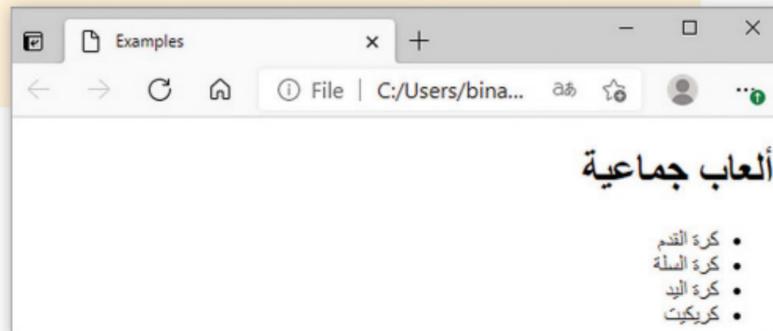
في هذه القائمة يُجرى اتِّباعُ تسلسلٍ رَقَمِيٍّ، بحيثُ يجرى ترقيمُ كلِّ عنصرٍ في القائمة، وتُنشأ القائمةُ المُرتبةُ باستخدامِ وِسمِ `` حيثُ يوضعُ كلُّ عنصرٍ بينَ وِسمِ الفتحِ `` وِسمِ الإغلاقِ ``.



القوائم

هناك نوعان من القوائم المُستخدمة في مواقع الويب:

```
<!DOCTYPE html>
<html dir="rtl" lang="ar">
  <head>
    <title>Examples</title>
    <meta charset="UTF-8" />
  </head>
  <body>
    <h1>ألعاب جماعية</h1>
    <ul>
      <li>كرة القدم</li>
      <li>كرة السلة</li>
      <li>كرة اليد</li>
      <li>كريكيت</li>
    </ul>
  </body>
</html>
```



قائمة غير مُرتَّبة (Unordered List)

يُجرى تمييز عناصر هذه القائمة بتعدادٍ نُقْطِيٍّ، ويُجرى إنشاء القائمة غير المُرتَّبة باستخدام الوَسم ، حيثُ يوضعُ كلُّ عنصرٍ في هذه القائمة بين وَسمِ الفتح ووَسمِ الإغلاق .



الرّوابطُ التّشعُّبيّةُ (Hyperlinks)

تتيحُ لنا الانتقالَ من صفحةٍ ويب إلى صفحةٍ أُخرى.

روابطُ من صفحةٍ إلى أُخرى في الموقع نفسه.

روابطُ من جزءٍ في صفحةٍ الويب إلى جزءٍ آخرٍ في الصّفحة نفسها.

روابطُ من موقعٍ إلى آخر.

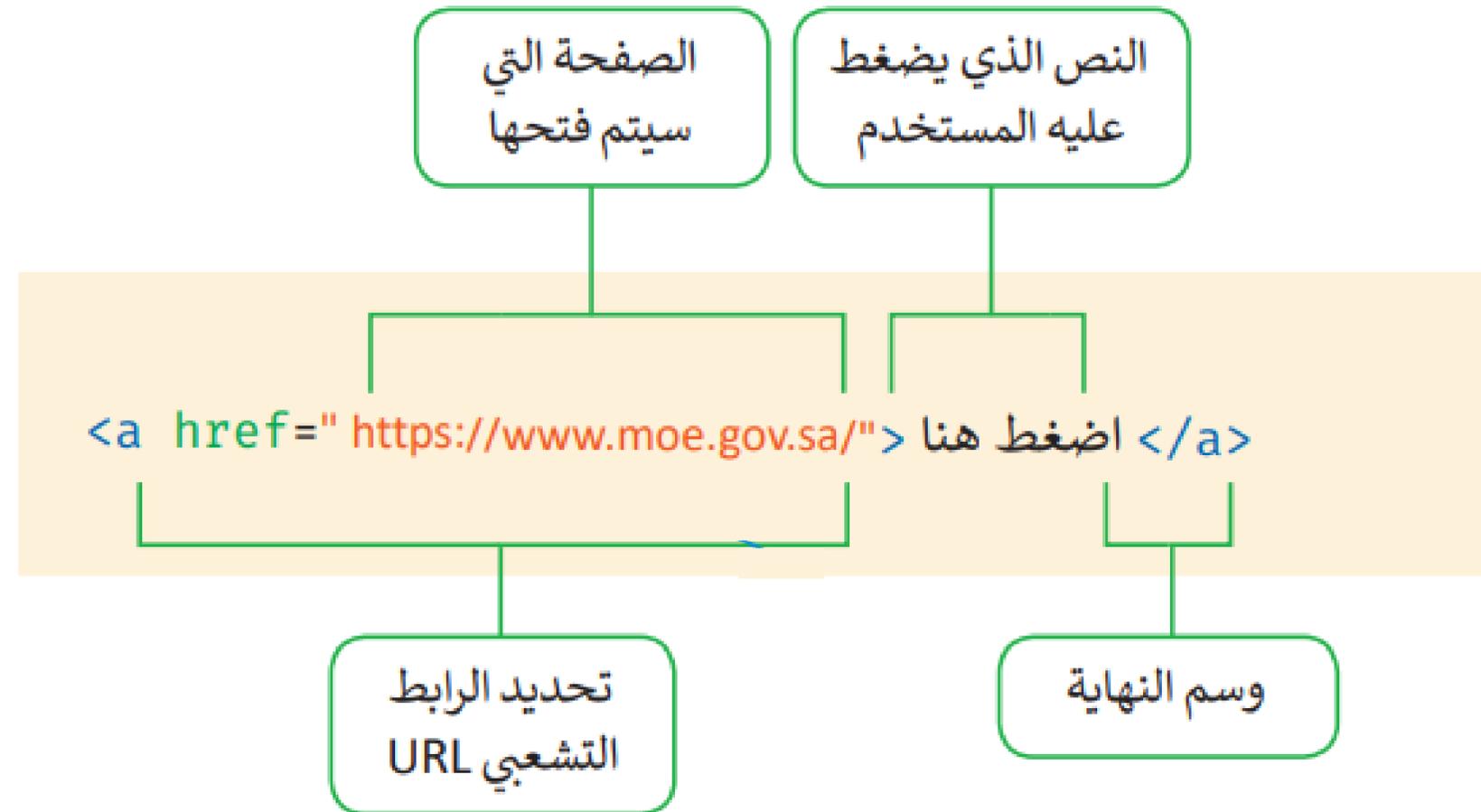
روابطُ تفتحُ نافذةً مُتصفحٍ جديدٍ.

روابطُ تفتحُ تطبيقَ بريدك الإلكترونيّ لإنشاءِ رسالةٍ بريدٍ إلكترونيّ جديدة.

من أمثلةِ الرّوابطِ التّشعُّبيّةِ:



تُنشأ الروابطُ باستخدامِ وِسمِ الفتح `<a>` وِسمِ الإغلاق ``، إذ إنَّ كلَّ ما يقعُ بينَ هذا الوِسمِ وِسمِ الإغلاقِ يصبحُ قابلاً للضَّغَطِ عليه، ويمكننا تحديدهُ العنوانِ الِهدفِ (الصَّفحة التي تُفتَحُ عندَ الضَّغَطِ على الرِّابطِ) باستخدامِ خاصِّيَّةِ `(href)`.





خاصية الهدف (Target)

نستخدم خاصية الهدف (Target) في معلومات الارتباط التَّشْعْبِيِّ، فإننا نحدِّد موقع فتح الصَّفحة المُرتبِطَة بعنوان (URL)، ويمكن أن تأخذ هذه الخاصية القيم الآتية:

الوصف	القيمة
تفتح الصَّفحة في علامة تبويب جديدة	_blank
تفتح الصَّفحة في علامة التَّبويبِ نَفْسِهَا	_self
تفتح الصَّفحة في النَّافِذَة الرَّئِيسَة	_parent
تفتح الصَّفحة في مُحتوى النَّافِذَة	_top



<h2 id="history">التاريخ</h2>

تعدّ كرة القدم رياضة ذات تاريخ طويل، نشأت بشكلها الحالي في إنجلترا في منتصف القرن التاسع عشر

وُجدت أندية كرة القدم منذ القرن الخامس عشر لكنها كانت غير منظمة ودون صفة رسمية، ثم تمّ إنشاء

الكثير من هذه الأندية في أواخر القرن التاسع عشر، ولكن القليل منها فقط استمر بعد ذلك

، يعتقد معظم المؤرخين أن الأندية التي استمرت بنشاطها كانت تقع في مناطق أكثر ثراءً قليلاً

حيث كان الناس لا يعملون بعد ظهر يوم السبت وكانوا قادرين على تحمل نفقات حضور المباريات</p>

<h2 id="gallery">المعرض</h2>

<h2 id="about">نبذة</h2>

من خلال هذه الصفحة يمكننا تبادل الأفكار والآراء

حول فريق كرة القدم الذي نقوم بتشجيعه أو حول كرة القدم بشكل عام في وقتنا الحالي

يمكننا أيضًا التواصل من خلال النموذج لإضافة المزيد من الصور أو المقالات إلى المعرض</p>

</body>

</html>

خاصية (id)

تستخدم لتمييز جزء من الصفحة، ويرجع إليها كمعرف، وتستخدم هذه الخاصية مع كل عناصر (HTML)، لتمييز العنصر عن باقي الصفحة.



رابط البريد الإلكتروني

تُستخدم الخاصية (href) لتبدأ ب (mailto) متبوعاً بعنوان البريد الإلكتروني الذي يجرى الإرسال إليه.

 نص قابل للضغط عليه



إضافة صورٍ إلى صفحةِ الويب

وَسْمُ يُسْتخدَمُ لإضافةِ صُورٍ إلى صفحةِ الويب،
لكنَّ انتَبِهْ لأنَّ هذا الوَسْمَ لا يحتوي على وَسْمِ إغلاقٍ.

```

```



مَسَارَاتُ مِلفَاتِ (HTML)

المَسَارُ	الوَصْفُ
<code></code>	توجدُ صورةٌ (picture.jpg) في المَجَلدِّ نفسِه كما الصَّفحةُ الحَالِيَّةُ
<code></code>	توجدُ صورٌ (picture.jpg) في مَجَلدِّ الصَّوْرِ في الفَهْرَسِ الحَالِيِّ نفسِه
<code></code>	توجدُ صورةٌ (picture.jpg) في مَجَلدِّ الصَّوْرِ في المَجَلدِّ الرَّئِيسِ لِلصَّفحةِ الحَالِيَّةِ
<code></code>	توجدُ صورةٌ (picture.jpg) في مَجَلدِّ أَعلى بمستوى واحدٍ من المَجَلدِّ الحَالِيِّ



إضافة فيديو إلى مُستندِ (HTML)

يستخدمُ وَسْمُ <video> لإضافة فيديو، ويحتوي هذا الوَسْمُ على بعضِ المُميّزاتِ التي تتيحُ لنا التَّحكُّمَ بالفيديو (poster – preload – controls – loop).

```
<video src="file's path" poster=" file's path" width="600" height="400" preload controls loop>
```