

قررت وزارة التعليم تدريس  
هذا الكتاب وطبعه على نفقتها



المملكة العربية السعودية

# المهارات الرقمية

البرنامج المشترك لتعليم المهارات الرقمية

للمستفيدين الخامس والسادس الابتدائي

h u l u l . o n l i n e

الفصل الدراسي الثالث

يوزع مجاناً للإيحاء

## ح وزارة التعليم ، ١٤٤٤ هـ

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر  
وزارة التعليم  
المهارات الرقمية - البرنامج المشترك لتعليم المهارات الرقمية  
للصفين الخامس والسادس الابتدائي - الفصل الدراسي الثالث. / وزارة  
التعليم - الرياض ، ١٤٤٤ هـ  
١٤٣ ص ؛ ٢٥,٥x٢١ سم  
ردمك: ٩٧٨-٦٠٣-٥١١-٣٤٨-٩  
١- الحواسيب - طرق التدريس - السعودية ٢- التعليم الإبتدائي -  
مناهج - السعودية أ. العنوان  
ديوي ٠٠٤,٠٧١٢ ١٤٤٤/٤٥٧٧

رقم الإيداع: ١٤٤٤/٤٥٧٧

ردمك: ٩٧٨-٦٠٣-٥١١-٣٤٨-٩

حقوق الطبع والنشر محفوظة لوزارة التعليم

www.moe.gov.sa

مواد إثرائية وداعمة على "منصة عين الإثرائية"



IEN.EDU.SA

تواصل بمقترحاتك لتطوير الكتاب المدرسي



FB.T4EDU.COM

جميع الحقوق محفوظة. لا يجوز نسخ أي جزء من هذا المنشور أو تخزينه في أنظمة استرجاع البيانات أو نقله بأي شكل أو بأي وسيلة إلكترونية أو ميكانيكية أو بالنسخ الضوئي أو التسجيل أو غير ذلك دون إذن كتابي من الناشرين.

يُرجى ملاحظة ما يلي: يحتوي هذا الكتاب على روابط إلى مواقع ويب لا تُدار من قبل شركة Binary Logic. ورغم أنّ شركة Binary Logic تبذل قصارى جهدها لضمان دقة هذه الروابط وحدائتها وملاءمتها، إلا أنها لا تتحمل المسؤولية عن محتوى أي مواقع ويب خارجية.

إشعار بالعلامات التجارية: أسماء المنتجات أو الشركات المذكورة هنا قد تكون علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجّلة وتُستخدم فقط بغرض التعريف والتوضيح وليس هناك أي نية لانتهاك الحقوق. تنفي شركة Binary Logic وجود أي ارتباط أو رعاية أو تأييد من جانب مالكي العلامات التجارية المعنيين. تُعد Microsoft و Windows و Bing و Windows Live و Outlook و Access و Excel و PowerPoint و OneNote و Skype و OneDrive و Edge و Internet Explorer و Teams و Visual Studio Code و MakeCode و Office 365 علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجّلة لشركة Microsoft Corporation. وتُعد Google و Gmail و Chrome و Google Docs و Google Drive و Google Maps و Android و YouTube علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجّلة لشركة Google Inc. وتُعد Apple و iPad و iPhone و Pages و Numbers و Keynote و iCloud و Safari علامات تجارية مُسجّلة لشركة Apple Inc. وتُعد LibreOffice علامة تجارية مُسجّلة لشركة Document Foundation. وتُعد Facebook و Messenger و Instagram و WhatsApp علامات تجارية تمتلكها شركة Facebook والشركات التابعة لها. وتُعد Twitter، Inc علامة تجارية لشركة Twitter. يعد اسم Scratch وشعار Scratch و Scratch Cat علامات تجارية لفريق Scratch. تُعد "Python" وشعارات Python علامات تجارية أو علامات تجارية مسجلة لشركة Python Software Foundation. micro: bit وشعار micro: bit هما علامتان تجاريتان لمؤسسة Micro: bit التعليمية. Open Roberta هي علامة تجارية مسجلة ل Fraunhofer IAIS. تُعد VEX Robotics و VEX علامتين تجاريتين أو علامتي خدمة لشركة Innovation First, Inc. ولا ترعى الشركات أو المنظمات المذكورة أعلاه هذا الكتاب أو تصرّح به أو تصادق عليه.

حاول الناشر جاهداً تتبع ملاك الحقوق الفكرية كافة، وإذا كان قد سقط اسم أيّ منهم سهواً فسيكون من دواعي سرور الناشر اتخاذ التدابير اللازمة في أقرب فرصة.



**كتاب المهارات الرقمية هو كتاب موحد معد للبرنامج المشترك لتعليم المهارات الرقمية للصفين الخامس والسادس الابتدائي في العام الدراسي 1444 هـ، ويتوافق الكتاب مع المعايير والأطر الدولية والسياق المحلي، سيزود الطلاب بالمعرفة والمهارات الرقمية اللازمة في القرن الحادي والعشرين. يتضمن الكتاب أنشطة نظرية وعملية مختلفة تقدم بأساليب مبتكرة لإثراء التجربة التعليمية وموضوعات متنوعة وحديثة مثل: مهارات التواصل والعمل الجماعي، حل المشكلات واتخاذ القرار، المواطنة الرقمية والمسؤولية الشخصية والاجتماعية، أمن المعلومات، التفكير الحاسوبي، البرمجة والتحكم بالروبوتات.**



## الفهرس

8

### الوحدة الأولى : جداول البيانات

36	• لنطبق معًا	10	• هل تذكر؟
39	• مشروع الوحدة	11	<b>الدرس الأول: الصفوف والأعمدة</b>
41	• في الختام	12	• تغيير عرض العمود
41	• جدول المهارات	14	• تغيير ارتفاع الصف
41	• المصطلحات	15	• دمج الخلايا
		16	• التفاف النص
		17	• إدراج الصفوف والأعمدة
		20	• حذف الصفوف والأعمدة
		21	• محاذاة النصوص والأرقام
		22	• تغيير زاوية اتجاه النص في الخلية
		23	• لنطبق معًا
		27	<b>الدرس الثاني: العمليات الحسابية</b>
		27	• الدوال
		28	• دالة المجموع (Sum)
		29	• ميزة التعبئة التلقائية (Auto Fill)
		30	• دالة المتوسط (Average)
		32	• تنسيق الأرقام العشرية
			• دالة الحد الأدنى (Min) لأصغر قيمة والحد الأقصى (Max) لأكبر قيمة
33			

### الوحدة الثانية وسائل التواصل الاجتماعي

42

44	<b>الدرس الأول: وسائل التواصل الاجتماعي</b>
44	• وسائل التواصل الاجتماعي
45	• قواعد الأمان عند استخدام الإنترنت
46	• حماية الحاسب
47	• لنطبق معًا
50	<b>الدرس الثاني: التدوين</b>
50	• ما المدونة؟
50	• ضوابط إنشاء المدونة
51	• قواعد كتابة التدوينات
52	• كيفية إنشاء مدونتك الخاصة باستخدام تطبيق بلوقر (Blogger)

83	الدرس الأول: الروبوتات في حياتنا اليومية	56	• تحرير ملفك الشخصي
83	• ماهية الروبوت	58	• النشر على مدونتك
83	• أنواع الروبوتات	60	• إدراج الصور في مدونتك
84	• استخدامات الروبوتات	62	• إدراج مقاطع الفيديو في مدونتك
85	• تأثيرات استخدام الروبوتات	64	• معاينة ونشر مدونتك
86	• برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم دائرة	66	• تحديث تدوينتك
89	• لنطبق معًا	67	• نشر تعليق
92	الدرس الثاني: استخدام التكرارات	68	• لنطبق معًا
92	• برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم مثلث	71	الدرس الثالث: الملكية الفكرية
97	• برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم مستطيل	71	• ما المقصود بالملكية الفكرية؟
103	• لنطبق معًا	71	• قانون الملكية الفكرية
107	الدرس الثالث: رسم مكعب	71	• مواد ذات حقوق محفوظة
108	• برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم المضلع السداسي	71	• تراخيص المشاع الإبداعي
111	• برمجة الروبوت لينعطف	72	• القرصنة عبر الإنترنت
112	• برمجة الروبوت لإضافة مؤثر صوتي	73	• لنطبق معًا
114	• عرض رسالة على شاشة عرض الروبوت	76	• مشروع الوحدة
117	• برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم المعين	77	• في الختام
127	• لنطبق معًا	77	• جدول المهارات
133	• مشروع الوحدة	77	• المصطلحات
134	• في الختام		
134	• جدول المهارات		
134	• المصطلحات		
		78	الوحدة الثالثة: برمجة الروبوت
		80	• هل تذكر؟

- 135 • السؤال الأول
- 136 • السؤال الثاني
- 137 • السؤال الثالث
- 138 • السؤال الرابع
- 139 • السؤال الخامس
- 140 • السؤال السادس



# الوحدة الأولى: جداول البيانات



## أهلاً بك

ستتعلم في هذه الوحدة كيفية تنظيم المعلومات في جدول بيانات مايكروسوفت إكسل (Microsoft Excel)، وكيفية إدارة الصفوف والأعمدة ودمج الخلايا واستخدام التفاف النص ومحاذاة النص والأرقام داخل الخلايا. بعد ذلك ستتعرف على كيفية إجراء العمليات الحسابية باستخدام الدوال SUM و AVERAGE و MAX و MIN. وأخيراً، ستتعرف على كيفية استخدام ميزة التعبئة التلقائية (Auto Fill) في مايكروسوفت إكسل وتنسيق الأرقام العشرية.

### أهداف التعلم

- ستتعلم في هذه الوحدة:
- < تغيير عرض العمود وارتفاع الصف.
- < دمج الخلايا.
- < تطبيق التفاف النص.
- < إدراج وحذف الأعمدة والصفوف.
- < تغيير زاوية اتجاه النص في الخلية.
- < محاذاة النصوص والأرقام.
- < إجراء العمليات الحسابية باستخدام الدوال SUM و AVERAGE و MAX و MIN.
- < استخدام ميزة التعبئة التلقائية.
- < تنسيق الأرقام العشرية.

### الأدوات

- < مايكروسوفت إكسل (Microsoft Excel)
- < مايكروسوفت إكسل لنظام آي أو إس (Microsoft Excel for iOS)
- < دو كس تو جو لنظام جوجل أندرويد (Docs to Go for Google Android)
- < ليبر أوفيس كالك (LibreOffice Calc)



## هل تذكر؟

### ما هي ورقة العمل؟

< ورقة العمل هي ملف في جهاز الحاسب يشبه الأوراق الحقيقية.

< تتكون ورقة العمل من أعمدة وصفوف تُشكل الخلايا.

< يشكل اسم العمود واسم الصف معًا اسم الخلية (مثال: العمود A، الصف 1، الخلية A1).

< للكتابة داخل خلية، اضغط عليها، واكتب المطلوب، ثم اضغط على **Ctrl + Enter** للبقاء في نفس الخلية.

### لإجراء حسابات بسيطة:

< اضغط على الخلية التي تريد إجراء الحساب فيها.

< اكتب "=" ثم اكتب الخلايا التي تريد إجراء الحسابات فيها (مثال لعملية الجمع: =B2+C2).

< اضغط **Ctrl + Enter**.

### رموز حسابية أخرى:

< علامة الطرح (-) تستخدم لطرح الأرقام.

< علامة النجمة (\*) تستخدم لضرب الأرقام.

< الشرطة المائلة (/) تستخدم لقسمة الأرقام.

< علامة الإقحام (^) تستخدم في العملية الأسية.

### كيفية تنسيق النص في الخلايا:

يمكن تنسيق النص في الخلايا بنفس طريقة التنسيق في معالجة النصوص وباستخدام أدوات التنسيق وتشمل:

< نوع الخط.

< حجم الخط.

< الخط العريض.

< الخط المائل.

< تسطير الخط.

< تغيير لون الخط.

	D	C	B	A
1				المدرسة
2				
3				
4				
5				

	D	C	B	A
1	المجموع	عدد الطلبة في الفصل ب	عدد الطلبة في الفصل أ	المدرسة
2	=B2+C2	15	15	المدرسة 1
3		12	12	المدرسة 2

	D	C	B	A
1	المجموع	عدد الطلبة في الفصل ب	عدد الطلبة في الفصل أ	المدرسة
2	30	15	15	المدرسة 1
3		12	12	المدرسة 2

	E	D	C	B	A
1					المدرسة
2					المدرسة 1
3					المدرسة 2
4					

	E	D	C	B	A
1					المدرسة
2					المدرسة 1
3					المدرسة 2
4					



# الدرس الأول: الصفوف والأعمدة

لا يتم تغيير حجم الأعمدة في مايكروسوفت إكسل (Microsoft Excel) تلقائياً دون تنفيذ أمر منك أثناء إدخال المعلومات. إذا كنت تريد جعل المعلومات الموجودة في جميع الخلايا قابلة للقراءة، فيجب عليك ضبط عرض العمود. اكتب البيانات التالية في ورقة عمل جديدة، وستلاحظ أن بعض الحروف والكلمات لن تكون ظاهرةً لك. طَبِّق تعبئة اللون فقط على الخلايا، وستتعلم كيفية تحرير جدول البيانات خلال الدرس.



F	E	D	C	B	A	
						درجات سعد
						المواد الدراسية
	100	100	98	100		القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
	97	97	96	98		اللغة العربية
	92	92	95	90		اللغة الإنجليزية
	94	93	95	94		الرياضيات
	98	100	96	97		العلوم
	100	100	100	99		الدراسات الاجتماعية
	100	98	99	100		التربية الفنية

## تغيير عرض العمود

لجعل البيانات داخل الخلايا سهلة القراءة والفهم، يجب أن تُنسَّق بشكل صحيح.

### لتغيير عرض العمود:

- 1 < ضع مؤشر الفأرة على الطرف الأيسر للعمود الذي ترغب بتغيير حجمه، على سبيل المثال العمود A، وسيتحول مؤشر الفأرة إلى شكل سهم أفقي مزدوج ← داخله خط عمودي. 1
- 2 < اضغط باستمرار على زر الفأرة الأيسر واسحب أثناء تحريك الفأرة، على سبيل المثال، إلى اليسار 2
- 3 وسيتم تغيير عرض العمود. 3

درجات سعد	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	الاختبار	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار	مجموع الدرجات
1	100	98	100	100		
2	98	96	97	97		
3	90	95	92	92		
4	94	95	93	94		
5	97	96	100	98		
6	99	100	100	100		
7	98	99	99	100		
8						
9						
10						

درجات سعد	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	الاختبار	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار	مجموع الدرجات
1	100	98	100	100		
2	98	96	97	97		
3	90	95	92	92		
4	94	95	93	94		
5	97	96	100	98		
6	99	100	100	100		
7	98	99	99	100		
8						
9						
10						

## احتواء تلقائي بعرض العمود

في جدول بيانات مايكروسوفت إكسل، يمكنك أيضًا احتواء الأعمدة تلقائيًا بحيث تصبح أوسع أو أضيق لكي تتسع تلقائيًا بحسب طول النص.

### احتواء تلقائي بعرض العمود:

- 1 < اختر الخلية التي ترغب بتغيير عرضها لكي تتسع للكلمة أو الجملة، على سبيل المثال الخلية B2.
- 2 < في علامة التبويب الشريط الرئيسي (Home) ومن مجموعة خلايا (Cells) اضغط على تنسيق (Format).
- 3 < اضغط على احتواء تلقائي بعرض العمود (AutoFit Column Width).
- 4 < سيتم تغيير عرض العمود تلقائيًا ليتسع للكلمة أو الجملة داخله.

درجات سعد	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث
المواد الدراسية	100	98	100
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	98	96	97
اللغة العربية	90	95	92
اللغة الإنجليزية	94	95	93
الرياضيات	97	96	100
العلوم	99	100	100
الدراسات الاجتماعية	98	99	99
التربية الفنية			

درجات سعد	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	مجموع الدرجات
المواد الدراسية	100	98	100	
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	98	96	97	100
اللغة العربية	90	95	92	97
اللغة الإنجليزية	94	95	93	92
الرياضيات	97	96	100	94
العلوم	99	100	100	98
الدراسات الاجتماعية	98	99	99	100
التربية الفنية				100

## تغيير ارتفاع الصف

يمكنك في مايكروسوفت إكسل ضبط ارتفاع الصفوف حسب الحاجة، بحيث يمكن رؤية البيانات الموجودة فيها بشكل واضح، كما يمكنك أيضًا توحيد ارتفاع كل الصفوف.

### تغيير ارتفاع الصفوف:

- < حدد الصفوف التي ترغب بتغيير ارتفاعها ثم اسحب بالضغط على أرقامها، على سبيل المثال، من الصف رقم 3 إلى الصف رقم 9. ①
- < ضع مؤشر الفأرة بين رؤوس الصفوف المحددة وسيتحول مؤشر الفأرة إلى شكل سهم أفقي مزدوج ⇄ داخله خط عمودي. ②
- < اضغط واسحب مؤشر الفأرة لأسفل لتغيير ارتفاع الصفوف المحددة. ③
- < لاحظ النتيجة. ④

درجات	المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار	مجموع الدرجات
100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	98	100	100	100	398
97	اللغة العربية	96	97	97	97	387
92	اللغة الإنجليزية	95	92	92	92	371
94	الرياضيات	95	93	93	94	375
98	العلوم	96	98	100	98	392
100	الدراسات الاجتماعية	100	100	100	100	400
100	التربية الفنية	99	99	99	100	397

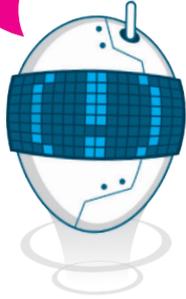
درجات	المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار	مجموع الدرجات
97	اللغة العربية	96	97	97	97	387
92	اللغة الإنجليزية	95	92	92	92	371
94	الرياضيات	95	93	93	94	375
98	العلوم	96	98	100	98	392
100	الدراسات الاجتماعية	100	100	100	100	400
100	التربية الفنية	99	99	99	100	397

	F	E	D	C	B	A
1						درجات سعد
2						المواد الدراسية
3		100	100	98	100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
4		97	97	96	98	اللغة العربية
5		92	92	95	90	اللغة الإنجليزية
6		94	93	95	94	الرياضيات
7		98	100	96	97	العلوم
8		100	100	100	99	الدراسات الاجتماعية
9		100	99	99	98	التربية الفنية
10						

4

## دمج الخلايا

عند دمج مجموعة من الخلايا التي تحتوي على بيانات مختلفة فإن محتوى البيانات في الخلية العلوية اليمنى فقط سيبقى في الخلية المدمجة.



إن وجود عنوان مناسب للجدول يساعد في وصف بياناتك بشكل أفضل. لإنشاء عنوان أعلى الصفوف، يُمكنك دمج أكثر من خلية معًا لتصبح خلية واحدة.

### لدمج وتوسيط الخلايا:

< حدد الخلايا التي تريد دمجها، على سبيل المثال حدد الخلايا من A1 إلى F1.

< من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home)، ومن مجموعة محاذاة (Alignment)، اضغط على أداة الدمج والتوسيط في القائمة المنسدلة،

ثم اضغط على دمج وتوسيط (Merge & Center).

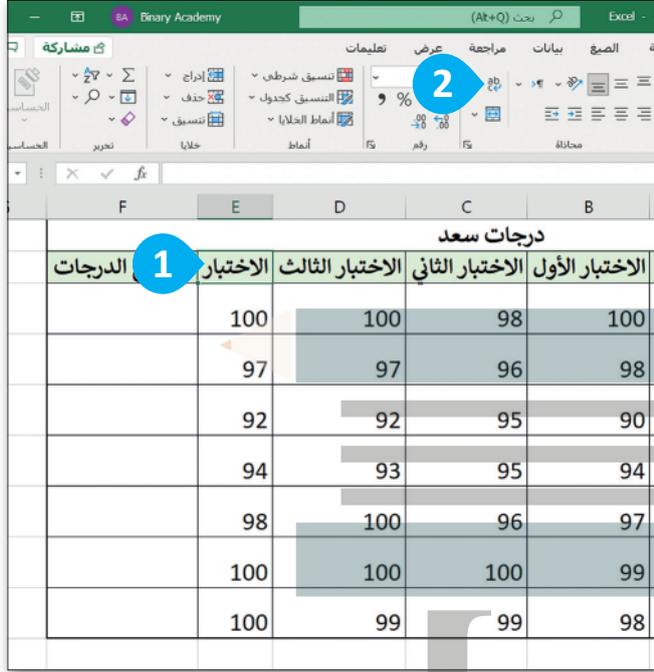
< سيدمج مايكروسوفت إكسل الخلايا ويجعل النص وسط الخلية.

لإلغاء دمج الخلايا، اضغط على القائمة المنسدلة دمج وتوسيط (Merge & Center)، ثم اضغط على إلغاء دمج الخلايا (Unmerge Cells).

	F	E	D	C	B	A
1						درجات سعد
2						المواد الدراسية
3		100	100	98	100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
4		97	97	96	98	اللغة العربية
5		92	92	95	90	اللغة الإنجليزية
6		94	93	95	94	الرياضيات
7		98	100	96	97	العلوم
8		100	100	100	99	الدراسات الاجتماعية
9		100	99	99	98	التربية الفنية
10						

## التفاف النص

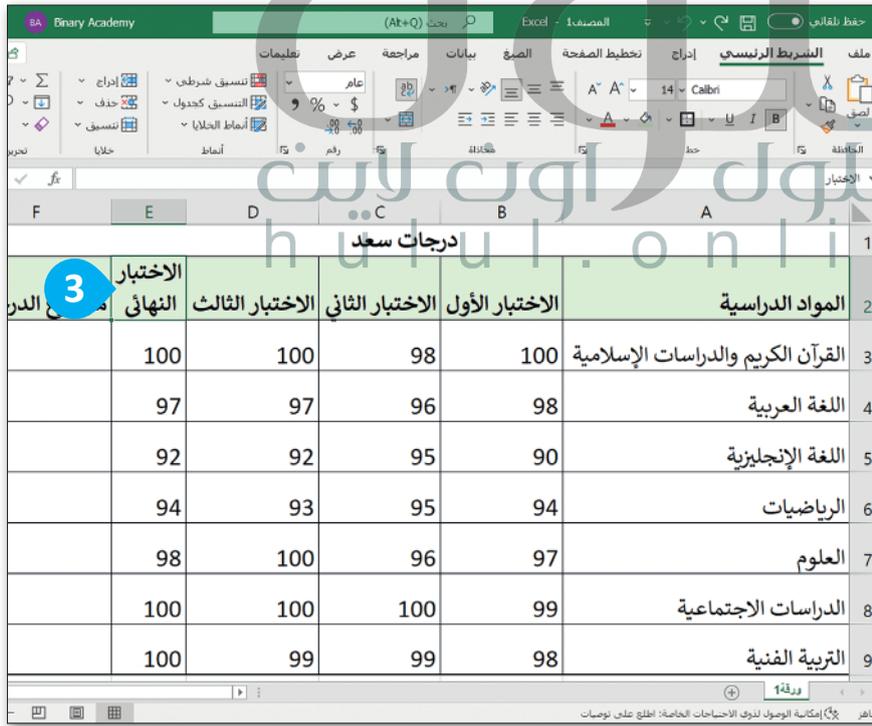
إذا أدخلت نصًا طويلاً في خلية ما ولكنك لا ترغب بتغيير عرض العمود، يمكنك وضع محتوى الخلية في أسطر متعددة، بحيث يلتف النص الذي تكتبه إلى السطر التالي، ويستمر في ذلك إلى حين عرض كل محتويات الخلية بشكلٍ كامل. إن التفاف النص سيعدل من ارتفاع الصف بشكلٍ تلقائي.



درجات سعد				
الدرجات	الاجتبار	الاجتبار الثالث	الاجتبار الثاني	الاجتبار الأول
	100	100	98	100
	97	97	96	98
	92	92	95	90
	94	93	95	94
	98	100	96	97
	100	100	100	99
	100	99	99	98

### تطبيق التفاف النص:

- < اختر الخلية التي تريد تعديل التفاف محتواها، على سبيل المثال الخلية E2. 1
- < من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home) ومن مجموعة المحاذاة (Alignment)، اضغط على التفاف النص (Wrap Text). 2
- < ستلاحظ أن النص سيلتف بشكلٍ تلقائي ليظهر محتوى الخلية. 3



درجات سعد				
الاجتبار	الاجتبار الثالث	الاجتبار الثاني	الاجتبار الأول	المواد الدراسية
100	100	98	100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
97	97	96	98	اللغة العربية
92	92	95	90	اللغة الإنجليزية
94	93	95	94	الرياضيات
98	100	96	97	العلوم
100	100	100	99	الدراسات الاجتماعية
100	99	99	98	التربية الفنية

أسهل طريقة لتنفيذ التفاف النص هي وضع المؤشر قبل النص ومن ثم الضغط على مفتاحي

Alt + Enter



## إدراج الصفوف والأعمدة

أحياناً قد ترغب بإضافة المزيد من الصفوف والأعمدة في الجدول، ويمكنك القيام بذلك في برنامج مايكروسوفت إكسل بكل سهولة.

### لإدراج عمود جديد:

- 1 < اضغط بزر الفأرة الأيمن على عنوان العمود الذي ترغب بإدراج عمود قبله، على سبيل المثال العمود F.
- 2 < من القائمة المنسدلة التي ستظهر، اضغط على إدراج (Insert).
- 3 < سيتم إدراج عمود جديد قبل العمود المحدد.
- 4 < في الخلية F2، اكتب "متوسط الدرجات".

إذا أردت إدراج أكثر من صف أو عمود بشكل تلقائي، يمكنك تحديد عدد الصفوف أو الأعمدة التي ترغب بإدراجها. على سبيل المثال، إذا أردت إدراج عمودين قبل العمود B، حدد العمودين B و C ثم اضغط بزر الفأرة الأيمن واختر إدراج. سيتم إدراج عمودين جديدين بعد العمود A.



عملية الإدراج في الأكسل تكون قبل العمود المحدد.

درجات سعد				
المواد الدراسية	الامتحان الأول	الامتحان الثاني	الامتحان الثالث	الامتحان النهائي
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100
اللغة العربية	98	96	97	97
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92
الرياضيات	94	95	93	94
العلوم	97	96	100	98
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100
التربية الفنية	98	99	99	100

درجات سعد				
المواد الدراسية	الامتحان الأول	الامتحان الثاني	الامتحان الثالث	الامتحان النهائي
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100
اللغة العربية	98	96	97	97
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92
الرياضيات	94	95	93	94
العلوم	97	96	100	98
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100
التربية الفنية	100	99	98	100

درجات سعد					
المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار النهائي	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	
اللغة العربية	98	96	97	97	
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	
الرياضيات	94	95	93	94	
العلوم	97	96	100	98	
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	
التربية الفنية	98	99	99	100	

### لإدراج صف جديد:

- 1 < اضغط بزر الفأرة الأيمن على رقم الصف الذي ترغب بإدراج صف قبله، على سبيل المثال الصف رقم 9.
- 2 < من القائمة المنسدلة اضغط على إدراج (Insert).
- 3 < سيتم إدراج صف جديد قبل الصف المحدد، في هذه الحالة، الصف رقم 9.
- 4 < اكتب "المهارات الرقمية" في الخلية A9، وأضف الدرجات في الخلايا التي تليها.

درجات سعد					
المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار النهائي	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	
اللغة العربية	98	96	97	97	
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	
الرياضيات	94	95	93	94	
العلوم	97	96	100	98	
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	
التربية الفنية	98	99	99	100	

درجات سعد						
المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	متوسط الدرجات	مجموع الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100		
اللغة العربية	98	96	97	97		
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92		
الرياضيات	94	95	93	94		
العلوم	97	96	100	98		
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100		
التربية الفنية	98	99	99	100		

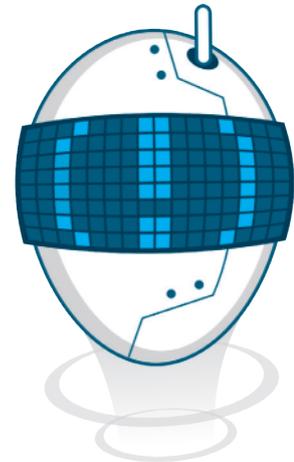
3

يتم إدراج صف جديد قبل الصف المحدد.

درجات سعد						
المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	متوسط الدرجات	مجموع الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100		
اللغة العربية	98	96	97	97		
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92		
الرياضيات	94	95	93	94		
العلوم	97	96	100	98		
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100		
المهارات الرقمية	100	99	98	100		
التربية الفنية	98	99	99	100		

4

إن الحد الأعلى للأعمدة في مايكروسوفت إكسل هو 16,384، بينما الحد الأقصى للصفوف هو 1,048,576.



## حذف الصفوف والأعمدة

إذا لم تعد بحاجة إلى صف أو عمود معين، فإنك لا تحتاج إلى إنشاء جدولك مرة أخرى، بل يمكنك فقط حذف ذلك الصف أو العمود.

### لحذف صف أو عمود:

< حدد الصف أو العمود المراد حذفه بالضغط على عنوان العمود

أو رقم الصف، على سبيل المثال الصف رقم 10. 1

< اضغط بزر الفأرة الأيمن على رقم الصف.

< من القائمة المنسدلة التي تظهر، اختر حذف (Delete). 2

< تم حذف الصف. 3

في حالة حذفك لعمود أو لصف بالخطأ يمكنك التراجع عن ذلك الإجراء من خلال الضغط على مفتاحي **Ctrl + Z**.



درجات سعد					
المواد الدراسية	الامتحان الأول	الامتحان الثاني	الامتحان الثالث	الامتحان النهائي	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	
اللغة العربية	98	96	97	97	
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	
الرياضيات	94	95	93	94	
العلوم	97	96	100	98	
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	
المهارات الرقمية	100	99	98	100	
التربية الفنية	98	99	99	100	

اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	
الرياضيات	94	95	93	94	
العلوم	97	96	100	98	
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	
المهارات الرقمية	100	99	98	100	

## محاذاة النصوص والأرقام

في جدول البيانات يمكنك كتابة النصوص والأرقام بحيث تكون المحاذاة التلقائية من اليمين إلى اليسار عند كتابة النص والأرقام باللغة العربية، ومن اليسار إلى اليمين عند الكتابة باللغة الإنجليزية.

المواد الدراسية	الامتحان الأول	الامتحان الثاني	الامتحان الثالث	الامتحان النهائي	متوسط الدرجات	مجموع الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100		
اللغة العربية	98	96	97	97		
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92		
الرياضيات	94	95	93	94		
العلوم	97	96	100	98		
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100		
المهارات الرقمية	100	99	98	100		

### لمحاذاة النص:

- < حدد الخلايا التي تحتوي على المحتوى الذي تريد محاذاته، على سبيل المثال، من الخلية B3 إلى الخلية E9. 1
- < من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home) ومن مجموعة المحاذاة (Alignment)، اضغط على نوع المحاذاة الذي تريد تنفيذه، على سبيل المثال توسيط (Center). 2
- < تمت محاذاة المحتوى. 3

المحاذاة الأفقية هي محاذاة تتبع عرض الخلية. يمكنك الاختيار بين محاذاة اليسار أو اليمين أو توسيط. المحاذاة العمودية هي محاذاة تتبع ارتفاع الخلية. يمكنك الاختيار بين المحاذاة العلوية أو توسيط أو السفلية.

المواد الدراسية	الامتحان الأول	الامتحان الثاني	الامتحان الثالث	الامتحان النهائي	متوسط الدرجات	مجموع الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100		
اللغة العربية	98	96	97	97		
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92		
الرياضيات	94	95	93	94		
العلوم	97	96	100	98		
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100		
المهارات الرقمية	100	99	98	100		

يمكنك محاذاة النص (لأعلى، وسط، أسفل) الخلية.

### لمحة تاريخية

أول برنامج لجداول البيانات من مايكروسوفت كان يُدعى مولتيبلا (Multiplan) وقد كان شائع الاستخدام في أنظمة تشغيل مختلفة ولكن ليس في نظام تشغيل مايكروسوفت دوس (MS-DOS).

## تغيير زاوية اتجاه النص في الخلية

يوفر برنامج مايكروسوفت إكسل طريقة سهلة لتغيير زاوية اتجاه النص لكي يكون تخطيط ورقة العمل أكثر جاذبية للقارئ.

المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار النهائي	متوسط الدرجات	مجموع الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100		
اللغة العربية	98	96	97	97		
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92		
الرياضيات	94	95	93	94		
العلوم	97	96	100	98		
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100		
المهارات الرقمية	100	99	98	100		

### لتغيير زاوية اتجاه النص:

< في الخلية A11، اكتب "أكبر قيمة Max"، وفي الخلية A12، اكتب "أصغر قيمة Min"، ثم حدد الخليتين A11 و A12. 1

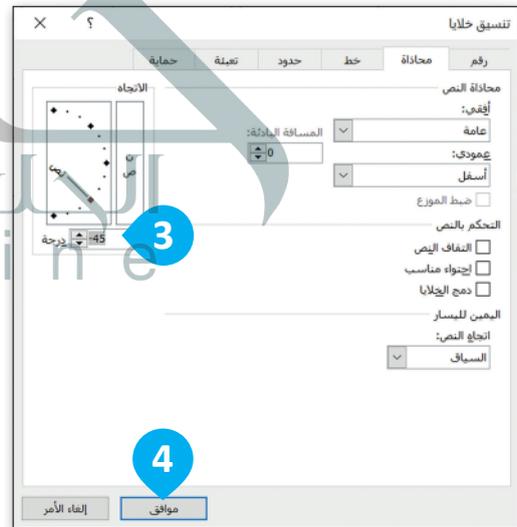
< من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home)، ومن مجموعة المحاذاة (Alignment)، اضغط على رمز توسيع (Expand). 2

< غير زاوية اتجاه النص، على سبيل المثال 45°. 3

< اضغط على موافق (OK). 4

< سيتم تغيير زاوية اتجاه النص في الخلية. 5

المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار النهائي	متوسط الدرجات	مجموع الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100		
اللغة العربية	98	96	97	97		
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92		
الرياضيات	94	95	93	94		
العلوم	97	96	100	98		
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100		
المهارات الرقمية	100	99	98	100		



# لنطبق معًا

## تدريب 1

### تحرير جداول البيانات

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
✓		1. عند إدخال نصٍ ما وكان أكبر من سعة الخلية فإن باقي النص سيضيع.
	✓	2. أسهل طريقةٍ لتغيير عرض الأعمدة هي سحب الجانب الأيسر من طرف العمود.
✓		3. يمكن تغيير عرض العمود ولكن لا يمكن تغيير ارتفاع الصف.
✓		4. لعرض جميع محتويات الخلية في أسطر متعددة اضغط على مفتاح <b>Enter</b> .

## تدريب 2

### تخصيص جداول البيانات

اختر الإجابة الصحيحة:

لدمج عدة خلايا وتوسيط محتوى الخلية العلوية التي تحتوي على عنوان جدول البيانات يمكنك استخدام:

<input type="radio"/>	زر توسيط (Center).
<input type="radio"/>	زر دمج الخلايا (Merge cells).
<input checked="" type="radio"/>	زر دمج وتوسيط (Merge & Center).

## تخصيص جداول البيانات

يمكنك تغيير عرض العمود ليتناسب مع حجم محتوى النص من خلال:

<input type="radio"/>	الضغط مرة واحدة على الحد الأيسر لعنوان العمود.
<input type="radio"/>	الضغط مرة واحدة على عنوان العمود.
<input checked="" type="radio"/>	الضغط مزدوجًا على الحد الأيسر لعنوان العمود.

أفضل ميزة لـ "التفاف النص" في مايكروسوفت إكسل:

<input checked="" type="radio"/>	تنسيق النص إلى عدة أسطر في الخلية بدلاً من سطر واحد طويل.
<input type="radio"/>	دمج الخلايا والنص معًا.
<input type="radio"/>	وضع حد حول النص.

الأمر الذي يضبط ارتفاع الصف ليلائم محتويات الخلية الحالية:

<input checked="" type="radio"/>	احتواء تلقائي بارتفاع الصف (AutoFit Row Height).
<input type="radio"/>	نافذة ارتفاع الصف (Row Height).
<input type="radio"/>	نافذة تنسيق الخلايا (Format cells).

يحاذي برنامج مايكروسوفت إكسل الأرقام (أفقيًا) بشكل افتراضي:

<input checked="" type="radio"/>	لجهة اليمين.
<input type="radio"/>	لجهة اليسار.
<input type="radio"/>	في الوسط.

## تخصيص جداول البيانات

لحل مشكلة عدم اتساع عرض العمود مع وجود محتوى نصي طويل فإنه يستخدم:

<input type="radio"/>	أداة احتواء تلقائي بعرض العمود.
<input type="radio"/>	توسيط المحاذاة.
<input checked="" type="radio"/>	التفاف النص.

الفرق بين الضغط على مفتاح الحذف واستخدام أمر الحذف عند تحديد عمود:

<input checked="" type="radio"/>	يحذف الأمر العمود المحدد، بينما يحذف المفتاح محتويات ذلك العمود.
<input type="radio"/>	يحذف الأمر الخلية الأولى من العمود المحدد، بينما يحذف المفتاح تنسيق الخلية.
<input type="radio"/>	يحذف الأمر تنسيق العمود المحدد، بينما يحذف المفتاح العمود.

لإدراج صف جديد قبل الصف المحدد، عليك الضغط بزر الفأرة الأيمن على رأس السطر والضغط على:

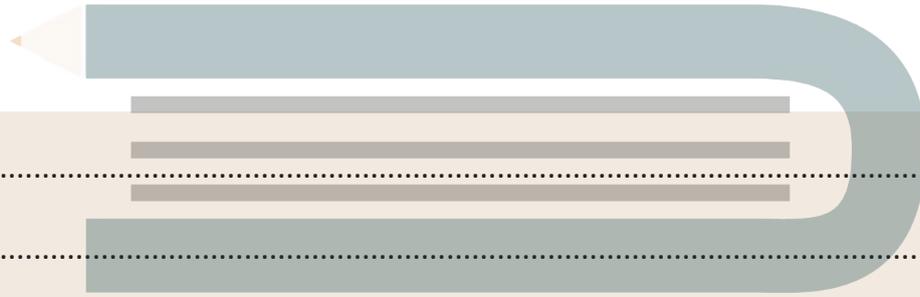
<input type="radio"/>	إدراج عمود (Insert Row).
<input checked="" type="radio"/>	إدراج (Insert).
<input type="radio"/>	إدراج عمود قبل (Insert Row Before).

## تدريب 3

### ضبط الصفوف والأعمدة

لماذا من الضروري ضبط الصفوف والأعمدة في ورقة عمل إكسل؟

ذكر الطلبة بما تعلموه أثناء الدرس حول عرض الأعمدة والصفوف ومتى تكون هناك حاجة ضرورية لتنسيقهما، وذكرهم أن السبب الرئيس هو جعل البيانات ظاهرة داخل الخلايا وسهلة القراءة



## تدريب 4

### تنظيم المعلومات

افتح الملف "الرياضات\_1.1.1.G5.S3.xlsx" الموجود في مجلد المستندات. يحتوي جدول البيانات هذا على الرياضات المفضلة للطلبة في صفين مختلفين. ولكن عندما تم إجراء الاستبيان وتسجيل الإجابات، اثنان من طلبة الصف "5A" لم يكونا حاضرين ولكن المعلم كان على علم بأن رياضتهما المفضلة هي تنس الطاولة.

- تغيير قيمة محتويات الخلية B2 إلى 10، نظرًا لأن طالبين آخرين يحبان تنس الطاولة، ولكنهما كانا غائبين عند إجراء الاستطلاع.
- غيّر محاذاة الخلايا من A1 إلى C6 بحيث يتم توسيط النص في الخلايا.
- أضف صفًا جديدًا بعنوان "الرياضات المفضلة" في أول الجدول قبل الصف الأول.
- ادمج الخلايا من الخلية A1 إلى الخلية C1.
- غير عرض الأعمدة أو ارتفاع الصفوف بحيث يكون كافيًا لعرض كامل النص فيها بشكل صحيح، إذا لزم الأمر.
- احفظ عملك.

بعد فتح ملف إكسل، شجع الطلبة على الاستعانة بكتاب الطالب إذا كانوا بحاجة إلى مساعدة، وتأكد من أنهم طبقوا المطلوب في التدريب



# الدرس الثاني: العمليات الحسابية

## الدوال

إن السبب الرئيس الذي يدفعك لاستخدام جداول البيانات هو أنها تمكنك من القيام بالعمليات الحسابية بسرعة ودقة. لذلك فإن برنامج مايكروسوفت إكسل يحتوي على الكثير من الصيغ الحسابية المعروفة سابقًا والتي تسهل القيام بالكثير من العمليات الحسابية وتسمى "دوالًا".

المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100		

من أكثر الدوال استخدامًا:

دالة المجموع **Sum**: إرجاع ناتج المجموع لأعداد تم إدخالها.

دالة المتوسط **Average**: إرجاع المتوسط الحسابي للأرقام المدرجة.

دالة أكبر قيمة **Max**: إرجاع أكبر عدد من مجموعة أرقام محددة.

دالة أصغر قيمة **Min**: إرجاع أصغر عدد من مجموعة أرقام محددة.

- المجموع
- المتوسط
- عدد الأرقام
- الحد الأقصى
- الحد الأدنى
- دالات إضافية...

اكتب الجدول التالي ونسقه:

درجات سعد	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100		
اللغة العربية	98	96	97	97		
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92		
الرياضيات	94	95	93	94		
العلوم	97	96	100	98		
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100		
المهارات الرقمية	100	99	98	100		
التربية الفنية	98	99	99	100		
أصغر قيمة <b>Min</b>						
أكبر قيمة <b>Max</b>						

## لمحة تاريخية

صدرت أول نسخة من برنامج مايكروسوفت إكسل في 30 سبتمبر 1985 لنظام ماكنتوش، بينما صدرت أول نسخة لنظام ويندوز في نوفمبر 1987.

## دالة المجموع (Sum)

تعطيك دالة المجموع (Sum) مجموع القيم في الخلايا المحددة. فإذا أردت حساب مجموع نطاق واسع من الخلايا، استخدم هذه الدالة بدلاً من جمعها واحدة تلو الأخرى.

### لاستخدام دالة المجموع (Sum):

- 1 < اضغط على الخلية التي ترغب بعرض المجموع داخلها، على سبيل المثال الخلية F3.
- 2 < من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home)، ومن مجموعة تحرير (Editing)، اضغط السهم الصغير المجاور لرمز  $\Sigma$ .
- 3 < اختر المجموع (Sum).
- 4 < حدد الخلايا التي تريد جمعها، مثلاً الخلايا من B3 إلى E3 (اضغط واسحب لتحديد الخلايا).
- 5 < اضغط على مفتاحي **Ctrl** + **Enter** لإكمال الحساب في الخلية F3 والبقاء في نفس الخلية.

	F	E	D	C	B	A
2		مجموع	الامتحان	الامتحان	الامتحان	المواد الدراسية
		الدرجات	الثالث	الثاني	الأول	
3		100	100	98	100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
4		97	97	96	98	اللغة العربية

	F	E	D	C	B	A
2		مجموع	الامتحان	الامتحان	الامتحان	المواد الدراسية
		الدرجات	الثالث	الثاني	الأول	
3	=SUM(B3:E3)		100	98	100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
4		97	97	96	98	اللغة العربية

	F	E	D	C	B	A
2		مجموع	الامتحان	الامتحان	الامتحان	المواد الدراسية
		الدرجات	الثالث	الثاني	الأول	
3	398	100	100	98	100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
4		97	97	96	98	اللغة العربية

## ميزة التعبئة التلقائية (Auto Fill)

إذا أردت إيجاد حاصل جمع مجموعة أخرى من الخلايا مثل مجموع درجات باقي المواد الدراسية، لا داعي لأن تكرر نفس الخطوات السابقة، بل يمكنك القيام بذلك من خلال استخدام ميزة التعبئة التلقائية (Auto Fill).

### لاستخدام ميزة التعبئة التلقائية (Auto Fill):

- 1 < اضغط على الخلية F3. هذه هي الخلية التي استخدمتها سابقاً لحساب مجموع درجات أول مادة.
- 2 < يوجد مربع صغير في الزاوية اليسرى السفلية لحد الخلية ويُسمى مقبض التعبئة (Fill Handle).
- 3 < حرك مؤشر الفأرة في هذا الحد وسوف تلاحظ تغيير شكل المؤشر إلى إشارة (+).
- 4 < اضغط ثم اسحب مؤشر الفأرة للأسفل إلى الخلية F10.
- 5 < بهذه الطريقة سيتم إيجاد مجموع درجات الطالب لبقية المواد بشكل فوري.



F	مجموع	الدرجات من
2	398	3
3	388	4
4	369	5
5	376	6
6	391	7
7	399	8
8	397	9
9	396	10

### معلومة

يمكنك من خلال ميزة التعبئة التلقائية تعبئة الخلايا بسرعة بسلسلة من الأرقام أو التواريخ أو الوقت أو أيام الأسبوع أو الأشهر أو السنوات.

## دالة المتوسط (Average)

تعطي دالة المتوسط (Average) متوسط عدد نطاق من الخلايا. إن حساب المتوسط ليس بالمهمة السهلة، لذلك جرب استخدام هذه الدالة وستتمكن من القيام بذلك ببضع خطوات بسيطة.

### لاستخدام دالة المتوسط (Average):

- 1 < اضغط على الخلية التي تريد عرض المتوسط فيها، على سبيل المثال الخلية G3.
- 2 < من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home)، ومن مجموعة تحرير (Editing)، اضغط السهم الصغير المجاور لرمز  $\Sigma$ .
- 3 < اضغط على المتوسط (Average).
- 4 < حدد الخلايا التي تريد حساب متوسطها، مثلاً الخلايا من B3 إلى E3 (اضغط واسحب لتحديد الخلايا).
- 5 < اضغط على مفتاحي **Ctrl** + **Enter**.
- 6 < استخدم ميزة التعبئة التلقائية (Auto Fill) لحساب متوسط الدرجات لجميع المواد الدراسية الأخرى.

المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398	
اللغة العربية	98	96	97	97	388	
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369	
الرياضيات	94	95	93	94	376	
العلوم	97	96	100	98	391	
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399	
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397	
التربية الفنية	98	99	99	100	396	

المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398	=AVERAGE(B3:E3)
اللغة العربية	98	96	97	97	388	
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369	

Binary Academy (Alt+Q) بحث

الشريط الرئيسي

G3 =AVERAGE(B3:E3)

درجات سعد						
المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398	99.50
اللغة العربية	98	96	97	97	388	97.00
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369	92.25
الرياضيات	94	95	93	94	376	94.00
العلوم	97	96	100	98	391	97.75
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399	99.75
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397	99.25
التربية الفنية	98	99	99	100	396	99.00

ورقة 1

حاضر (يُمكنه الوصول لذوى الاحتياجات الخاصة: اطلع على توصيات)

5

في دالة المتوسط، إذا احتوى نطاق أو خلية مرجعية على نص أو خلايا فارغة، فسيتم تجاهل هذه القيم؛ في حين يتم تضمين الخلايا التي تكون قيمتها صفر.



Binary Academy (Alt+Q) بحث

الشريط الرئيسي

G3 =AVERAGE(B3:E3)

المواد الدراسية	الاختبار الأول	الاختبار الثاني	الاختبار الثالث	الاختبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398	99.50
اللغة العربية	98	96	97	97	388	97.00
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369	92.25
الرياضيات	94	95	93	94	376	94.00
العلوم	97	96	100	98	391	97.75
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399	99.75
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397	99.25
التربية الفنية	98	99	99	100	396	99.00

ورقة 1

حاضر (يُمكنه الوصول لذوى الاحتياجات الخاصة: اطلع على توصيات)

## تنسيق الأرقام العشرية

تحتوي الخلايا على الكثير من الأرقام العشرية، وهي الأرقام التي تلي العلامة العشرية. يمكنك أيضًا تقليل عدد الأرقام العشرية.

### لتقليل العدد العشري:

- 1 < حدد الخلايا التي تحتوي على أرقام عشرية، على سبيل المثال الخلايا من G3 إلى G10. >
- 2 < من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home)، ومن مجموعة رقم (Number)، اضغط على إنقاص العدد العشري (Decrease Decimal). >
- 3 < تحتوي الآن الأرقام العشرية على رقم واحد فقط بعد العلامة العشرية. >

عند إنقاص  
العدد العشري،  
يتم تقريب الرقم  
للأعلى.



1

2

درجات سعد					
المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	مجموع الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398
اللغة العربية	98	96	97	97	388
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369
الرياضيات	94	95	93	94	376
العلوم	97	96	100	98	391
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397
التربية الفنية	98	99	99	100	396

3

درجات سعد					
المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	مجموع الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398
اللغة العربية	98	96	97	97	388
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369
الرياضيات	94	95	93	94	376
العلوم	97	96	100	98	391
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397
التربية الفنية	98	99	99	100	396

## دالة الحد الأدنى (Min) لأصغر قيمة والحد الأقصى (Max) لأكبر قيمة

يمكنك استخدام دوال أخرى للمقارنة بين الأرقام، فمثلاً دالة الحد الأدنى (Min) تعطي أصغر رقم من مجموعة أرقام محددة، بينما تعطي دالة الحد الأقصى (Max) أكبر رقم في مجموعة أرقام محددة.

2

3

المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398	99.5
اللغة العربية	98	96	97	97	388	97.0
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369	92.3
الرياضيات	94	95	93	94	376	94.0
العلوم	97	96	100	98	391	97.8
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399	99.8
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397	99.3
التربية الفنية	98	99	99	100	396	99.0

1

### حساب قيمة الحد الأدنى (Min):

< اضغط على الخلية التي تريد عرض أصغر قيمة بداخلها، على سبيل المثال، الخلية B12. 1

< من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home)، ومن مجموعة تحرير (Editing)، اضغط على السهم الصغير بجوار الرمز Σ. 2

< اضغط على الحد الأدنى (Min). 3

< حدد الخلايا من G3 إلى G10 للحصول على قيمة الحد الأدنى. 4

< اضغط على مفتاحي **Ctrl + Enter** وستظهر النتيجة. 5

4

المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398	99.5
اللغة العربية	98	96	97	97	388	97.0
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369	92.3
الرياضيات	94	95	93	94	376	94.0
العلوم	97	96	100	98	391	97.8
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399	99.8
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397	99.3
التربية الفنية	98	99	99	100	396	99.0

5

المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	مجموع الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398	99.5
اللغة العربية	98	96	97	97	388	97.0
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369	92.3
الرياضيات	94	95	93	94	376	94.0
العلوم	97	96	100	98	391	97.8
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399	99.8
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397	99.3
التربية الفنية	98	99	99	100	396	99.0

5

## لحساب قيمة الحد الأقصى (Max):

< اضغط على الخلية التي تريد عرض أكبر قيمة بداخلها، على سبيل المثال، الخلية B13. 1

< من علامة تبويب الشريط الرئيسي (Home)، ومن مجموعة تحرير (Editing)، اضغط على السهم الصغير بجوار الرمز Σ. 2

< اضغط على الحد الأقصى (Max). 3

< حدد الخلايا من G3 إلى G10 للحصول على قيمة الحد الأقصى. 4

< اضغط على مفتاحي **Ctrl** + **Enter** وستظهر النتيجة. 5

The screenshot shows an Excel spreadsheet with a table of student scores. The table has columns for subjects and rows for individual students. The 'الدرجات' (Scores) column contains the following values: 398, 388, 369, 376, 391, 399, 397, 396. The 'الحد الأقصى' (Max) cell (B13) shows the result 92.25. The 'الحد الأدنى' (Min) cell (B12) shows the result 99.0. The 'متوسط الدرجات' (Average) cell (B11) shows the result 99.0. The 'الحد الأقصى' (Max) cell (B13) is highlighted with a blue circle and the number 1. The 'الحد الأدنى' (Min) cell (B12) is highlighted with a blue circle and the number 3. The 'متوسط الدرجات' (Average) cell (B11) is highlighted with a blue circle and the number 2.

المواد الدراسية	الاجتبار الأول	الاجتبار الثاني	الاجتبار الثالث	الاجتبار النهائي	الدرجات	متوسط الدرجات
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	100	98	100	100	398	99.5
اللغة العربية	98	96	97	97	388	97.0
اللغة الإنجليزية	90	95	92	92	369	92.3
الرياضيات	94	95	93	94	376	94.0
العلوم	97	96	100	98	391	97.8
الدراسات الاجتماعية	99	100	100	100	399	99.8
المهارات الرقمية	100	99	98	100	397	99.3
التربية الفنية	98	99	99	100	396	99.0
أصغر قيمة Min	92.25					
أكبر قيمة Max						

	G	F	E	D	C	B	A
2		مجموع الدرجات	الامتحان النهائي	الامتحان الثالث	الامتحان الثاني	الامتحان الأول	المواد الدراسية
3	99.5	398	100	100	98	100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
4	97.0	388	97	97	96	98	اللغة العربية
5	92.3	369	92	92	95	90	اللغة الإنجليزية
6	94.0	376	94	93	95	94	الرياضيات
7	97.8	391	98	100	96	97	العلوم
8	99.8	399	100	100	100	99	الدراسات الاجتماعية
9	99.3	397	100	98	99	100	المهارات التقنية
10	99.0	396	100	99	99	98	التربية الفنية
11							
12							أصغر قيمة Min
13						=MAX(G3:G10)	أكبر قيمة Max

	G	F	E	D	C	B	A
2		مجموع الدرجات	الامتحان النهائي	الامتحان الثالث	الامتحان الثاني	الامتحان الأول	المواد الدراسية
3	99.5	398	100	100	98	100	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
4	97.0	388	97	97	96	98	اللغة العربية
5	92.3	369	92	92	95	90	اللغة الإنجليزية
6	94.0	376	94	93	95	94	الرياضيات
7	97.8	391	98	100	96	97	العلوم
8	99.8	399	100	100	100	99	الدراسات الاجتماعية
9	99.3	397	100	98	99	100	المهارات الرقمية
10	99.0	396	100	99	99	98	التربية الفنية
11							
12						92.25	أصغر قيمة Min
13						99.75	أكبر قيمة Max

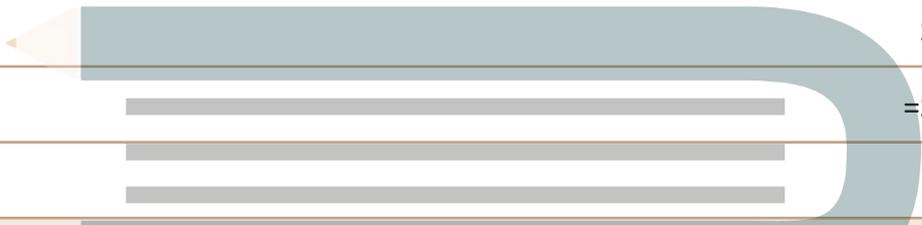
# لنطبق معًا

## تدريب 1

### فهم وظائف الدوال

اختر الإجابة الصحيحة:

الصيغة المستخدمة للحصول على القيمة الإجمالية للخلايا من F17 إلى F22:

<input type="radio"/>		SUM(F17:F22)
<input checked="" type="radio"/>		=SUM(F17:F22)
<input type="radio"/>		=(F17:F22)

الصيغة المستخدمة للحصول على أكبر رقم لنطاق من الخلايا:

<input type="radio"/>		واسع (Large).
<input checked="" type="radio"/>		الحد الأقصى (Max).
<input type="radio"/>		كبير (Big).

الصيغة المستخدمة للحصول على أصغر رقم لنطاق من الخلايا:

<input type="radio"/>		المجموع (Sum).
<input type="radio"/>		صغير (Small).
<input checked="" type="radio"/>		الحد الأدنى (Min).

الصيغة الصحيحة لحساب متوسط الخلايا من H7 إلى H10:

<input checked="" type="radio"/>		=AVERAGE(H7:H10)
<input type="radio"/>		=AVERAGE(H7+H8+H9+H10)/4
<input type="radio"/>		=AVE(H7:H10)

أي من القوائم التالية لا يمكنك استخدام ميزة التعبئة التلقائية فيها؟

<input type="radio"/>	الاثنين، الثلاثاء، الأربعاء، الخميس، الجمعة، السبت، الأحد.
<input checked="" type="checkbox"/>	التفاح، الكمثرى، البرتقال، العنب، الموز.
<input type="radio"/>	يناير، فبراير، مارس، أبريل، مايو، يونيو.

لتنسيق الأرقام العشرية، عليك استخدام مجموعة .... من علامة تبويب "الشريط الرئيسي". الكلمة المناسبة في الفراغ السابق:

<input type="radio"/>	المحاذاة (Alignment).
<input checked="" type="checkbox"/>	رقم (Number).
<input type="radio"/>	خلايا (Cells).

## تدريب 2

### تحرير جداول البيانات

صل الإجراءات مع رموزها في العمود المقابل

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تحديد الخلايا.
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تغيير عرض العمود.
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	التعبئة التلقائية.
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تغيير ارتفاع الصف.

## تدريب 3

### استخدام الدوال

افتح الملف "G5.S3.1.2\_الرياضيات.xlsx" من الدرس السابق، والذي يحتوي على جدول البيانات الذي نظمت فيه بيانات الطلبة حول الرياضيات المفضلة، ونفذ العمليات الحسابية المناسبة للحصول على النتائج المطلوبة.

- أنشئ عمودًا جديدًا في الخلية D1 بعنوان "مجموع أصوات الطلبة".
- في العمود الجديد احسب مجموع أصوات الطلبة لكل نوع من أنواع الرياضيات المدرجة في الجدول.
- في آخر خلية في عمود "الصف الدراسي 5A" احسب محممه ٦ الطلبة في الصف.

اشرح للطلبة أنهم سيواصلون تنسيق ملف إكسل للرياضة من الدرس السابق، لذلك وجههم لاتباع تعليمات التدريب خطوة بخطوة، ويمكنهم استخدام كتاب الطالب كدليل، وتأكد من أنهم يستخدمون الصيغة المناسبة لإيجاد العدد الإجمالي، أخيرا اطلب منهم إكمال جدول التدريب ومقارنة إجاباتهم مع زملائهم في الفصل

ما الرياضة المفضلة لدى الطلبة؟  
ما الصيغة التي تحسب العدد الكلي للطلبة في :  
الدراسي 5A؟

## تدريب 4

### استخدام الدوال

الاستخدام المفرط للكهرباء لا يؤثر على البيئة فقط، بل يزيد أيضًا فاتورة الكهرباء. ساعد سعد في إنشاء جدول بيانات لفواتير الكهرباء والمياه.

افتح الملف "G5.S3.1.2\_فاتورة.xlsx" من أجل إجراء بعض الحسابات.

- احسب مجموع فاتورتي المياه والكهرباء لشهر أكتوبر في الخلية D3.
- استخدم ميزة التعبئة التلقائية لعرض قيمة فواتير الأشهر الأخرى.

تأكد من أن الطلبة فتحوا ملف الإكسل الصحيح من المستندات في الكتاب الرقمي على منصة "عين" الإثرائية، ووضح لهم أنهم سيتدربون في ورقة العمل هذه على الوظائف التي تعلموها، مثل sum, max, min وميزة التعبئة التلقائية في إكسل، سيكون دورك داعما ومساعدًا عند الضرورة



# مشروع الوحدة

## التعداد السكاني في المملكة العربية السعودية

أنشئ جدول بيانات لتحليل التعداد السكاني في المملكة العربية السعودية من خلال تقدير عدد سكان مدينة الرياض ومدينة جدة ومدينة مكة.

احرص على استخدام المصادر والمواقع الإلكترونية الموثوقة للحصول على معلومات المشروع.



تذكر أن تطلب المساعدة والتوجيه من معلمك في أي وقت إذا كنت في حاجة إليها.

1 اجمع معلومات التعداد السكاني من الإنترنت لهذه المدن الثلاث في المملكة العربية السعودية من عام 2018 إلى عام 2021 وقسمها إلى مجموعات.

2 سجل هذه المعلومات في جدول بيانات وخصصها وفقًا لاحتياجاتك، من خلال تطبيق المعرفة التي اكتسبتها في هذه الوحدة.

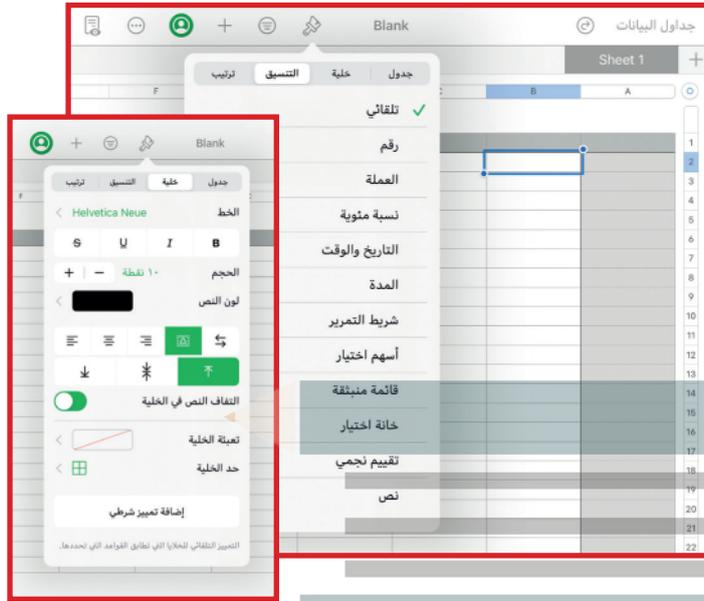
3 احسب مجموع ومتوسط عدد السكان لكل مدينة خلال السنوات المذكورة أعلاه، واحسب أيضًا أعلى وأقل تعداد لكل مدينة في كل عام.

4 أخيرًا، اعرض جدول بياناتك أمام زملائك في الصف، مع ذكر الاستنتاجات التي توصلت إليها من هذا البحث.



## مايكروسوفت إكسل لنظام آي أو إس (Microsoft Excel for iOS)

مايكروسوفت إكسل لنظام آي أو إس عبارة عن برنامج جداول بيانات بسيط لأجهزة أبل آيباد وآيفون. يبدو مثل مايكروسوفت إكسل ويغطي كل العمليات الأساسية.



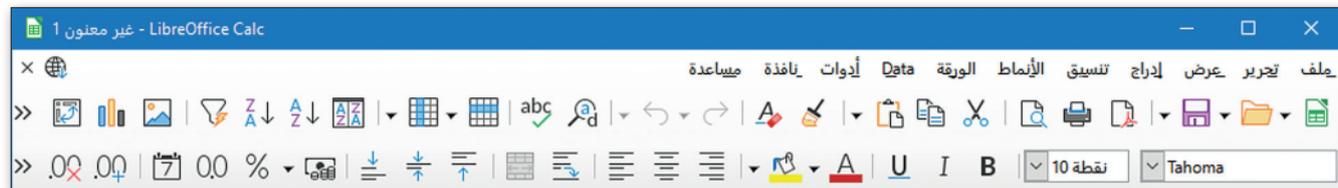
## دوكس تو جو لنظام أندرويد (Docs to Go for Google Android)

دوكس تو جو لنظام أندرويد هو برنامج جداول بيانات لأجهزة جوجل أندرويد ومنصات أخرى كذلك.



## ليبر أوفيس كالك (LibreOffice Calc)

برنامج ليبر أوفيس كالك برنامج مجاني ويشبه برنامج مايكروسوفت إكسل إلى حد كبير. يمكن تنزيل هذا البرنامج من الإنترنت على جهاز الحاسب.



## جدول المهارات

درجة الإتقان		المهارة
لم يتقن	أتقن	
		1. تغيير عرض العمود وارتفاع الصف لاحتواء النص وتنسيق مظهر الجدول.
		2. تطبيق دمج الخلايا لكتابة عنوان الجدول.
		3. وضع محتوى الخلية في أسطر متعددة باستخدام أداة التفاف النص.
		4. محاذاة النصوص والأرقام عند الكتابة باللغة العربية أو الإنجليزية.
		5. إضافة وحذف صفوف وأعمدة.
		6. إجراء العمليات الحسابية باستخدام الدوال SUM، و MIN، و MAX، و AVERAGE.
		7. إدخال البيانات تلقائيًا في جدول بيانات باستخدام ميزة التعبئة التلقائية.
		8. تنسيق الأرقام العشرية.

## المصطلحات

المصطلح	المعنى	المصطلح	المعنى
المحاذاة	Alignment	إدراج	Insert
تعبئة تلقائية	Auto Fill	الحد الأقصى	Max
احتواء تلقائي	Autofit	دمج وتوسيط	Merge & Center
دالة المتوسط	Average	الحد الأدنى	Min
عرض العمود	Column Width	زاوية اتجاه النص	Orientation
أرقام عشرية	Decimals	ارتفاع الصف	Row Height
حذف	Delete	المجموع	Sum
دوال	Functions	التفاف النص	Wrap Text

# الوحدة الثانية: وسائل التواصل الاجتماعي



## أهلاً بك

ستستكشف في هذه الوحدة بعض استخدامات الإنترنت الأكثر شيوعاً، حيث ستتعلم ماهية المدونة وكيفية استخدامها للتعبير عن أفكارك ومشاركتها مع أصدقائك. ستتعلم أيضاً ماهية مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيرها على حياتنا. وستتعرف على بعض قواعد السلامة التي عليك اتباعها لتجنّب المخاطر المحيطة باستخدام الإنترنت.

## أهداف التعلم

- ستتعلم في هذه الوحدة:
- < ماهية وسائل التواصل الاجتماعي.
- < تطبيق قواعد الأمان عند استخدام الإنترنت.
- < قواعد الكتابة في المدونات.
- < إنشاء مدونتك الخاصة وإدارتها.
- < المقصود بالملكية الفكرية وكيفية احترامها.
- < التمييز بين القرصنة عبر الإنترنت والانتحال.

## الأدوات

- < بلوقر (Blogger)
- < إنستغرام (Instagram)
- < تويتر (Twitter)



# الدرس الأول: وسائل التواصل الاجتماعي

## وسائل التواصل الاجتماعي

هل تعرف ما وسائل التواصل الاجتماعي؟ يُمكنك النظر إليها على أنها جيل جديد من المواقع الإلكترونية والمدونات. تتيح وسائل التواصل الاجتماعي مساحة للأفراد لكتابة الأفكار ومشاركة الأحداث والمواقف، بما فيها مشاركة الصور ومقاطع الفيديو. تُمكن الشبكات الاجتماعية مستخدميها من التفاعل مع منشورات الآخرين من خلال التعليق أو الإعجاب وحتى إعادة المشاركة. في الوقت الحاضر، بعض وسائل التواصل الاجتماعي الشائعة هي إنستغرام وتويتر.



### نصيحة ذكية

يجب أن تكون شديد الحِرص فيما يتعلق بمعلوماتك الشخصية التي تعرضها في ملفك الشخصي. ضع في اعتبارك أن الاطلاع على هذه المعلومات لا يقتصر فقط على أصدقائك، بل يُمكن للآخرين أيضًا مشاهدتها. لذلك لا تكتب أو تنشر أي شيء لا تريد أن يعرفه الآخرون عنك.

## قواعد الأمان عند استخدام الإنترنت

من المهم جدًا استخدام الإنترنت بحذر ومراعاة قواعد السلامة والأمان، والتفكير مليًا في المعلومات التي تنوي مشاركتها عبر الشبكة. استكشف بعض القواعد التي عليك اتباعها أثناء الدردشة، وخلال تنزيل وتحميل ورفع المواد والتدوين ولعب الألعاب عبر الإنترنت.

### القواعد التي عليك اتباعها أثناء استخدام وسائل التواصل الاجتماعي:

- 1 يجب ألا تشارك المعلومات الشخصية مُطلقًا مع الأشخاص الذين تتعرف عليهم عبر الإنترنت، ويشمل ذلك اسمك وعنوانك ورقم هاتفك، وكذلك بريدك الإلكتروني وكلمات المرور.
- 2 إذا شعرت بعدم الارتياح أو أحسست بالتهديد من شخص ما، أو واجهت موقفًا شعرت به بالخطر، فيجب أن تخبر والديك بذلك على الفور.
- 3 لا تشارك أي تفاصيل شخصية عن حياتك الخاصة أثناء دردشتك مع شخص لا تعرفه، وتوقف فورًا عن التواصل مع هذا الشخص وأخبر والديك عند الإحساس بأي خطر أو تهديد.
- 4 كن لطيفًا ومتسامحًا عند التعامل مع المتابعين، وتحلّى بالأدب وحُسن الخُلُق، وتجاوز عن الأخطاء البسيطة، وخاصة إذا ارتكب شخص ما خطأ إملائيًا أو طرح سؤالًا ليس ذو معنى.

### القواعد التي عليك اتباعها أثناء رفع وتحميل المواد:

- 1 يجب عليك أن تطلب الإذن من والديك قبل تحميل البرامج أو المقاطع الصوتية أو الملفات الأخرى. قد يكون تحميلك لبعض الملفات أو الصور عملاً غير قانوني.
- 2 استشر والديك أو مُدرّسك حول المواقع الإلكترونية التي قد تستخدمها لتحميل المواد والملفات للتأكد من موثوقيتها.
- 3 لا ترفع أبدًا صورك أو صور أشخاص آخرين عبر الإنترنت قد تجعلهم عُرضةً للسخرية أو التنمر.
- 4 احترم خصوصية الآخرين، واطلب الإذن قبل نشر أي شيء يتعلق بالآخرين.



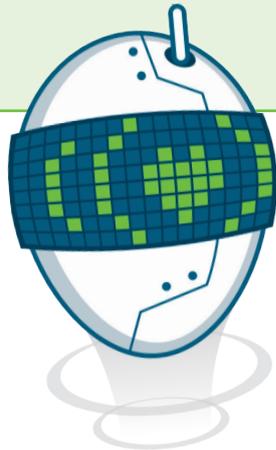
كن حذرًا عند مشاركة صورك وصور زملائك، فقد تحتوي هذه الصور على معلومات يمكن استغلالها بشكل سيء.

## حماية الحاسب

الإنترنت هو مصدر ضخم للمعلومات، ولكنه أيضًا مصدر للعديد من المخاطر خاصةً لمن يجهلون طبيعته ومخاطره. وكما الحال في الحياة الواقعية، فهناك الكثير من المخاطر التي يجب عليك تجنبها. تتمثل المشكلة الرئيسية في الإنترنت في وجود الفيروسات. الفيروس هو برنامج يدخل إلى الحاسب الخاص بك ويُلحق الضرر به وقد يحاول حذف الملفات أو سرقة المعلومات الشخصية. أهم وسيلة لحماية الحاسب هي وجود برنامج مكافحة الفيروسات الذي يوقف الفيروسات. ويجب دائمًا تحديث هذا البرنامج بسبب ظهور فيروسات جديدة كل يوم.

### القواعد التي يجب عليك اتباعها أثناء اتصالك بالإنترنت:

- 1 تأكد من تثبيت برنامج مكافحة الفيروسات على جهاز الحاسب الخاص بك.
- 2 لا تقبل أبدًا أي ملفات من الغرباء.
- 3 من الأفضل استخدام صورة رمزية لك بدلًا من صورتك الحقيقية.
- 4 لا تستخدم كاميرا الويب أو الدردشة الصوتية عندما تلعب لعبة عبر الإنترنت.
- 5 استشر والديك ولا تنسَ أنهما دومًا إلى جانبك. دعهما يوضحان لك أساسيات الأمان على الإنترنت، ودعهما يتعاملان مع أي شخص لا تترتاح له.
- 6 لا تلعب أو تتحدث مع الغرباء أثناء استخدام الإنترنت، ولا تشارك معلوماتك الخاصة مثل اسمك وعمرك وعنوانك.
- 7 يجب عليك اتباع القواعد والتعليمات التي يضعها والداك للعب على الحاسب.
- 8 لا تقضي كل وقت فراغك في لعب الألعاب عبر الإنترنت.



يحمي برنامج مكافحة الفيروسات الحاسب الخاص بك. ما الذي يجب أن تفعله لحماية نفسك؟

# لنطبق معًا

## تدريب 1

### قواعد الأمان عبر الإنترنت

خطأ	صحيحة	حدّد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
✓		1. من الجيد مشاركة المعلومات أثناء الدردشة مع أشخاص لا تعرفهم.
	✓	2. عندما يسألك شخص ما عن تفاصيلك الشخصية، فيجب أن تتوقف فورًا عن التواصل مع هذا الشخص.
✓		3. يُعدُّ تحميلك لأي شيء من شبكة الإنترنت قانونيًا.
✓		4. تعدُّ ممارسة ألعاب الفيديو لساعات أمرًا مفيدًا لصحتك.
✓		5. يجب أن تُنافس المدونين الآخرين إذا كان لديك مدونتك الخاصة.
	✓	6. يُفضل استخدامك لصورة رمزية في ألعاب الفيديو بدلًا من صورتك الحقيقية.
	✓	7. يمكن للفيروس حذف ملفات الحاسب.
	✓	8. يجب تحديث برنامج مكافحة الفيروسات باستمرار.

## تدريب 2

### قواعد الأمان عبر الإنترنت

اختر الإجابة الصحيحة:

قبل نشرك لصور أصدقائك في وسائل التواصل الاجتماعي:

<input checked="" type="checkbox"/>	تحصّل على الإذن منهم لنشر الصور.
<input type="checkbox"/>	تتأكد أولاً من وجودك في هذه الصور.
<input type="checkbox"/>	ليس عليك فعل أي شيء.
	يحمي برنامج مكافحة الفيروسات من:
<input type="checkbox"/>	الكوارث الطبيعية.
<input checked="" type="checkbox"/>	سرقة معلوماتك الشخصية.
<input type="checkbox"/>	رفع صورك الخاصة على الإنترنت.
	ألعاب الفيديو على الإنترنت:
<input type="checkbox"/>	خطرة جدًا ويجب عدم ممارستها.
<input checked="" type="checkbox"/>	قد تحمل العديد من المخاطر.
<input type="checkbox"/>	لا تحتوي على أي نوع من المخاطر.
	لتحميل المواد من الإنترنت:
<input checked="" type="checkbox"/>	عليك اختيار مواقع موثوقة لتحميل الملفات.
<input type="checkbox"/>	ليس من الضروري طلب إذن والديك قبل تحميل البرنامج.
<input type="checkbox"/>	ليس من الضروري طلب إذن والديك قبل تحميل المقاطع الصوتية.

## تدريب 3

### وسائل التواصل الاجتماعي

كيف يمكنك حماية بياناتك الشخصية أثناء تصفح الإنترنت باستخدام وسائل التواصل الاجتماعي؟ فسّر إجابتك.

ستختلف الإجابات من طالب لآخر، ويمكن أن تتضمن إجابات الطلبة التالي :  
عدم مشاركة المعلومات الشخصية مطلقاً مع الأخاص الذين يتعرف عليهم عبر الإنترنت ويشمل ذلك: الاسم، العنوان، ورقم الهاتف، وكذلك البريد الإلكتروني، وكلمات المرور لا أشارك أي تفاصيل شخصية عن حياتي الخاصة أثناء الدردشة مع شخص لا أعرفه، وأتوقف فوراً عن التواصل مع هذا الشخص وأخبر والدي عند الإحساس بأي خطر أو تهديد

## تدريب 4

### قواعد الأمان عند استخدام الإنترنت

اكتب أربع قواعد أمان يجب على أي شخص اتباعها عندما يكون متصلاً بالإنترنت.

ستختلف الإجابات من طالب لآخر، ويمكن أن تتضمن إجابات الطلبة التالي :  
تأكد من تثبيت برنامج مكافحة الفيروسات على جهاز الحاسب الخاص بك  
لا تقبل أبداً أي ملفات من الغرباء  
من الأفضل استخدام صورة رمزية لك بدلاً من صورتك الحقيقية  
استشر والديك ولا تنسَ أنهما دوماً إلى جانبك، دعهما يوضحان لك أساسيات الأمان على الإنترنت ودعهما يتعاملان مع أي شخص لا تترتاح له  
يمكنك إيجاد المزيد من قواعد الأمان الأخرى أثناء الاتصال بالإنترنت في صفحة 45 من كتاب الطالب



## الدرس الثاني: التدوين

كما تعلمت سابقًا، يمكنك من خلال وسائل التواصل الاجتماعي مشاركة أفكارك أو أخبارك مع الآخرين ، وإذا كنت ترغب في الكتابة عن موضوع معين، فيمكنك استخدام المدونات.

### ما المدونة؟

يستخدم التدوين لكتابة ما يدور بخاطر الإنسان، ويسهم بشكل كبير في تحسين مهارات الإنشاء والكتابة. المدونة هي موقع إلكتروني يحتوي على آراء أو أفكار لشخص أو مجموعة ما حول موضوع معين، حيث يتم عرضها بتسلسل زمني. تُسمى هذه الأفكار المكتوبة "تدوينات"، ويمكنك بعد كتابتها تحديثها وقتما تشاء وكما تشاء. يمكن لقراء المشاركات في المدونة ترك التعليقات، وبإمكان المُدوّن الرد عليها. يتعلم الأشخاص الكثير من الأشياء من خلال المدونات، وكذلك مشاركة الأفكار، وتكوين الصداقات، والتعرف على ذوي الاهتمامات المماثلة من شتى أنحاء العالم.

### ضوابط إنشاء المدونة

إليك بعض الضوابط التي يجب على أي شخص أخذها بالاعتبار عند إنشاء مدونة:

لفهم ماهية المدونة، حاول أن  
تخيلها كالمُفكرة التي تكتب فيها  
خواطرك وأفكارك بشكلٍ دوري.

#### السلامة أولاً

تأكد من طلب الإذن من والديك قبل إنشاء المدونة. استعن بمعلمك أو اطلب المشورة من والديك للعثور على موقع آمن للتدوين، فالسلامة هي الأولوية الأولى ويأتي بعدها الإبداع.

#### استخدم لغةً سليمة

اختر موضوعاتك بعناية، وتذكر أنه يُمكن لأي شخص في العالم قراءة مدونتك والاطلاع على المحتوى الذي تشاركه.

كُن إيجابيًا عند الرد على تعليقات القراء، وأيضًا عند التعليق على المدونات الأخرى.

#### اختر الموضوع

يمكن أن تكون مدونتك خاصة باهتمامات معينة كالرياضة أو الثقافة، ويمكن أن تكون أيضًا مجرد تفاعلات وانطباعات وآراء تتعلق بالأمر المختلفة في الحياة اليومية. فُكر فيما تريد نشره، ولا بد أنك ستجد شخصًا ما في العالم يريد قراءته. يُمكنك الاستعانة بأصدقائك ليكونوا أول من يقرأ المحتوى في مدونتك.



## قواعد كتابة التدوينات

هناك بعض القواعد العامة التي يجب على كل مُدوّن اتباعها. تتعلق هذه القواعد بطريقة الكتابة، وبالطريقة التي عليك اتباعها عند الاستعانة بمصادر وكتابات الآخرين في نصوصك.

عند إنشاء مدونة،  
ضع في اعتبارك أنه  
يمكن للقراء التعليق  
على مدوناتك.



- 1 استخدم دائمًا عناوين لجعل رأيك واضحًا للقارئ.
- 2 استخدم الصور والقوائم والأمثلة والجداول، وكذلك تنسيقات النصوص كالأحرف المائلة والغامقة لتسهيل قراءتها.
- 3 لا تجعل تدويناتك طويلة جدًا، فهذا قد يُصيب بعض القراء بالملل.
- 4 اكتب تدويناتك وكأنك تتخيل صديقًا مُعينًا أو أحد أفراد أسرتك وهو يقرأها. فكّر في شخص تعرفه جيدًا قد يرغب في قراءة أفكارك.
- 5 تحقق من تهجئة النص ومحتواه بصورة صحيحة - مرة أو مرتين - قبل النشر.
- 6 تجنب الدخول في منافسة مع المُدوّنين الآخرين.
- 7 اجعل تدويناتك وتعليقاتك إيجابية ولا تستخدمها لإهانة الآخرين.

ضع في اعتبارك أن  
مالك المدونة قد  
"يحظرك" من الكتابة  
إذا لم تكن مهذبًا.



يوجد العديد من  
تطبيقات وأنواع التدوين  
الممتعة، وتتضمن  
نشر الصور، ووصفات  
الطعام، ومشاركة  
الهوايات والأفكار  
الشخصية.

### لمحة تاريخية

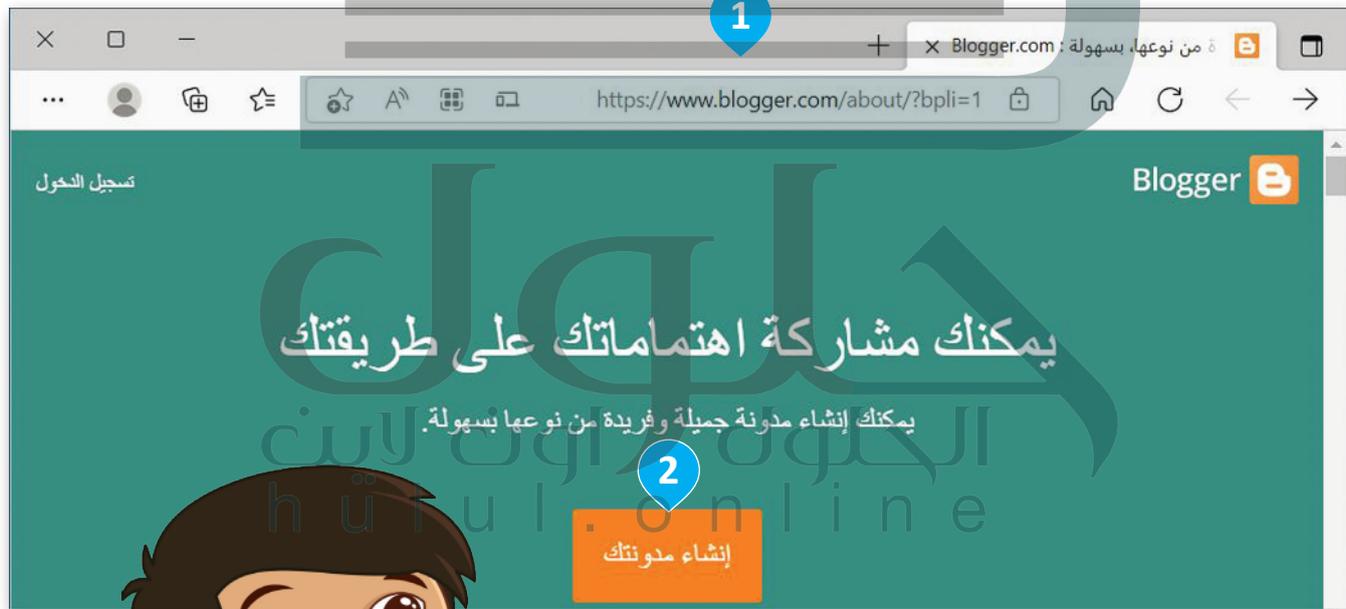
أُستخدِمَ مُصطلح "weblog" لأول مرة من قِبَل يورن بارغر في العام 1997. تم إنشاء النموذج المختصر "blog" (مُدوّنَة) بواسطة بيتر مارهولز عندما قام بتقسيم كلمة "weblog" إلى عبارة "we blog" في مُدوّنته peterme.com عام 1999.

## كيفية إنشاء مدونتك الخاصة باستخدام تطبيق بلوقر (Blogger)

ستتعرف على كيفية إنشاء مدونتك الخاصة من خلال تطبيق بلوقر، وذلك خطوةً بخطوة. تطبيق بلوقر عبارة عن خدمة نشر مُدونات تستضيفها جوجل على الموقع الإلكتروني <https://www.blogger.com>، ولذلك يجب أن يتوفر لديك حساب جوجل لإنشاء مدونة على بلوقر.

لتسجيل الدخول إلى بلوقر (Blogger):

- 1 < زُر الموقع الإلكتروني [www.blogger.com](http://www.blogger.com).
- 2 < اضغط على زر إنشاء مدونتك (Create your blog).
- 3 < اكتب عنوان بريدك الإلكتروني، وأدخل كلمة مرورك.
- 4 < اضغط على التالي (NEXT).
- 5 < ستظهر نافذة اختيار اسم لمدونتك (Choose a name of your blog).
- 6



إذا أردت أن تصبح  
صحفيًا يوميًا،  
فالمدونات هي خيار  
جيد للبدء بذلك.

Google

مرحبًا

saadsa.fahd@gmail.com

إدخال كلمة المرور

4

عرض كلمة المرور

هل نسيت كلمة المرور؟

5 التالي

Google

تسجيل الدخول

المتابعة إلى Blogger

البريد الإلكتروني أو الهاتف

3 saadsa.fahd@gmail.com

هل نسيت البريد الإلكتروني؟

الامتلاك هذا الكمبيوتر؟ استخدم نافذة التصفح بخصوصية تامة لتسجيل الدخول. مزيد من المعلومات

إنشاء حساب

التالي

اختيار اسم لمدونتك

هذا هو العنوان الذي سيظهر أعلى مدونتك.

العنوان

100 / 0

التخطي إلغاء التالي

في قسم العنوان (Title)، اكتب اسم مدونتك الجديدة.

## لإنشاء مدونة جديدة:

- 1 < في نافذة اختيار اسم لمُدونتك (Choose a name of your blog)، اكتب اسم مدونتك الجديدة واضغط على التالي (NEXT).
- 2 < في نافذة اختر عنوان URL لمُدونتك (Choose a URL of your blog)، اكتب عنواناً إلكترونيًا للمدونة واضغط على التالي (NEXT).
- 3 < في نافذة تأكيد اسم العرض (Confirm your display name)، اكتب الاسم الذي تريد عرضه لقراء مُدونتك، واضغط على إنهاء (FINISH).
- 4 < ستظهر مدونتك الجديدة.

اختيار اسم لمُدونتك

هذا هو العنوان الذي سيظهر أعلى مدونتك.

اختُر عنوان URL لمُدونتك

ستتمكن المستخدمون من خلال هذا العنوان الإلكتروني من العثور على مدونتك على الإنترنت.

العنوان

100 / 10

1

عادات صحية

2

التخطي

إلغاء

التالي

3

blogspot.com. saadblogsa

عنوان هذه المدونة الإلكترونية متاح.

4

التالي

إلغاء

السابق

إذا كان العنوان الإلكتروني للمدونة الذي أدخلته مستخدمًا من قبل، جرّب أن تختار عنوانًا بديلًا.

بالنسبة لعنوان مدونتك، يجب عليك استخدام الأحرف الإنجليزية فقط.

تأكيد اسم العرض

كيف تريد أن يظهر اسمك لقراء مدونتك؟

الاسم المعروض

200 / 7

5

سعد فهد

6

إلغاء

إلغاء

إنتهاء

السابق

7

المشاركات: Blogger

https://www.blogger.com/u/0/blog/posts/1338362961703310640

البحث في المشاركات

إدارة

عادات صحية

الكل (0)

مشاركة جديدة +

المشاركات

الإحصاءات

التعليقات

الأرباح

الصفحات

التنسيق

المظهر

الإعدادات

قائمة القراءة

عرض المدونة

بنود الخدمة · سياسة الخصوصية · سياسة المحرري

ما من مشاركات سيتم عرض مشاركتك هنا.

مشاركة جديدة +

المشاركات

الإحصاءات

التعليقات

الأرباح

الصفحات

التنسيق

المظهر

الإعدادات

قائمة القراءة

عرض المدونة

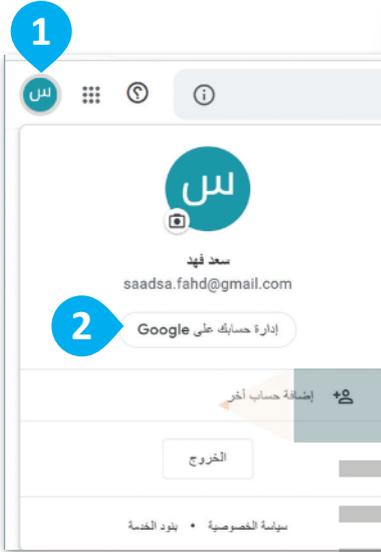
من خلال اختيار المشاركات (Posts)، يمكنك رؤية قائمة بجميع تدويناتك.

عن طريق اختيار المظهر (Theme)، يمكنك اختيار الشكل الذي ستبدو عليه مدونتك.

عند الضغط على عرض المدونة (View blog)، ستظهر مدونتك في علامة تبويب جديدة.

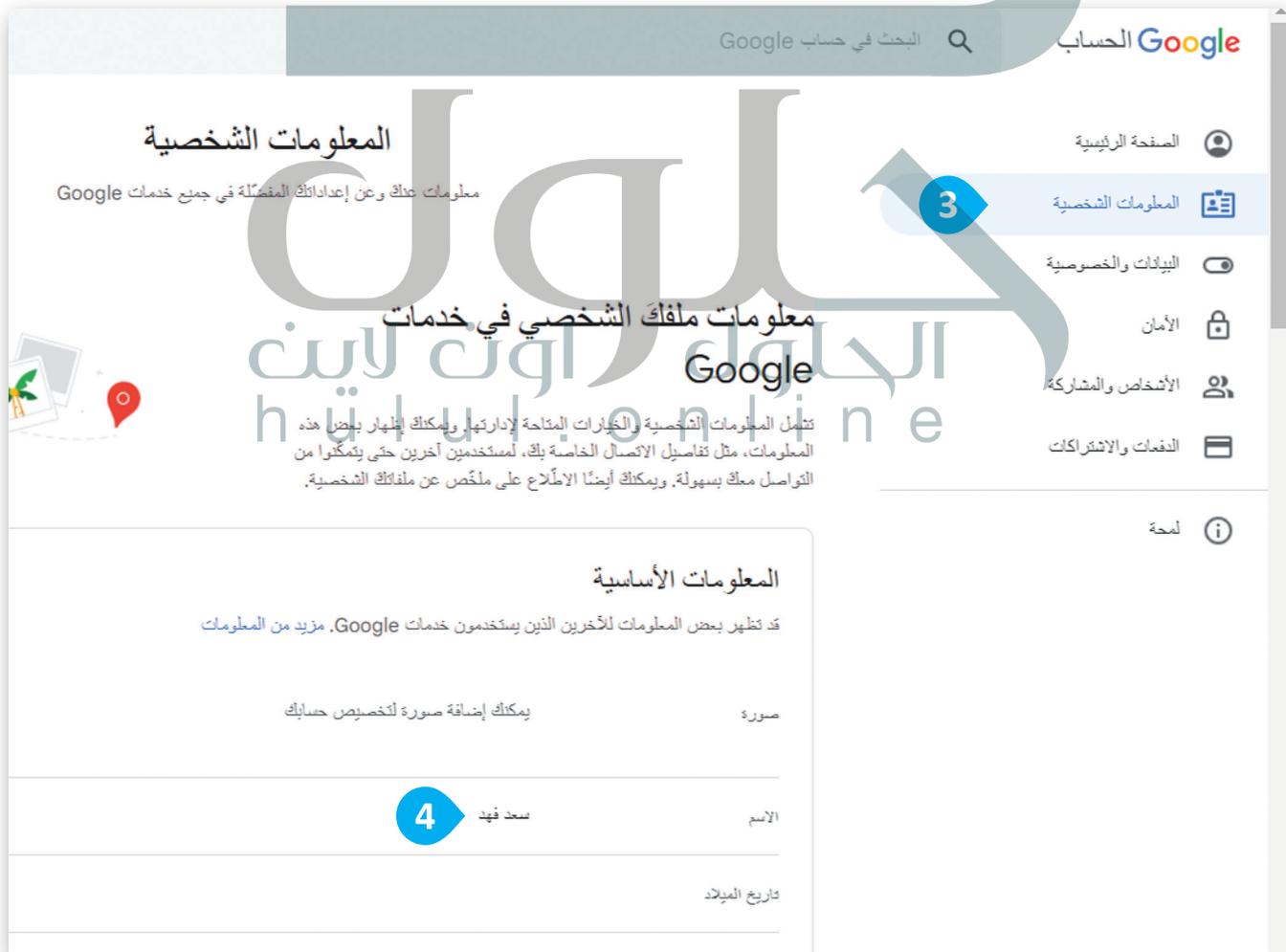
## تحرير ملفك الشخصي

يمكنك تحرير ملفك الشخصي وإضافة المعلومات التي يُمكن للآخرين الاطلاع عليها. يتعين عليك اتباع الخطوات التالية من أجل تحرير ملفك الشخصي.



### لتحرير ملفك الشخصي:

- 1 < اضغط على صورتك من الزاوية العلوية اليسرى، ثم اضغط على إدارة حسابك على Google (Manage your Google Account). >
- 2 < في شريط قائمة حساب جوجل الخاص بك، اضغط على المعلومات الشخصية (Personal info) >
- 3 < وأكمل معلوماتك. >
- 4 < اضغط على علامة الأشخاص والمشاركة (People & sharing) >
- 5 < للبحث عن الأشخاص الذي تعرفهم. >



Google الحساب

البحث في حساب Google

## الأشخاص والمشاركة

المستخدمون الذين تفاعلت معهم والمعلومات التي اخترت أن تكون مرئية على خدمات Google

### عائلتك في Google

يمكنك إنشاء مجموعة عائلة تصمّم ما يصل إلى 6 أشخاص للاستفادة معًا من منتجات Google وخدماتها بشكل أكبر.

بدء الاستخدام

### جهات الاتصال

يمكنك تنظيم جهات الاتصال على Google للتراسل مع المستخدمين على خدمات Google، مثل Gmail

جهات الاتصال

ليس هناك جهات اتصال بعد

معلومات جهات الاتصال التي يتم حفظها من التفاعلات

معلومات جهات الاتصال من أجهزته

المحظورة

ليس هناك مستخدمون محظورون.

اختيار المعلومات التي تريد إظهارها للأشخاص الآخرين

مشاركة الموقع الجغرافي

الآن لا تشارك موقعك في الوقت الفعلي مع أي مستخدم في Google.

لمحة

المساعدة

البيروت

الخصوصية

لمحة

يمكنك تحديد نوع المعلومات الموجودة في حسابك على جوجل التي يمكن أن تكون خاصة أو مرئية لأي شخص.

### نصيحة ذكية

تذكر أن تحمي نفسك من خلال عدم نشر أي معلومات شخصية مثل أرقام الهواتف أو عناوين المنازل. ستكون مشاركاتك مرئية للجميع على الإنترنت، وهذا يعني أن معلوماتك الشخصية ستكون متاحة للجميع أيضًا.

## النشر على مدونتك

بمجرد إنشاء مدونة جديدة، سيكون من السهل إضافة تدوينة جديدة إليها. على سبيل المثال، أنشئ منشورًا حول العادات الصحية التي يُقترح على الطالب اتباعها.

### لإنشاء تدوينه جديدة:

- 1 < اضغط على مشاركة جديدة (NEW POST) لإنشاء مشاركتك.
- 2 < ابدأ بإضافة عنوان لمُشاركتك.
- 3 < اكتب مُشاركتك.



نشر (Publish)  
عندما يكون  
المنشور جاهزاً  
للمشاركة.

معاينة (Preview)  
للتحقق من كيفية  
ظهور المنشور  
الخاص بك.

المزيد من الخيارات  
(More options)  
لعرض المزيد من  
الأدوات لتنسيق النص.

شريط الأدوات  
يحتوي على  
أزرار لتنسيق  
النص.

الرمز البرتقالي B  
للمرجع إلى صفحة  
بلوكر الرئيسية  
الخاصة بك.

النشر

معاينة

2

تناول الطعام الصحي

يحتاج جسمك إلى الفيتامينات للمحافظة على صحته بشكل جيد.

- تناول الكثير من الفواكه والخضروات.
- اشرب ما لا يقل عن سبعة أكواب من الماء كل يوم.
- لا تأكل الكثير من الحلويات أو تشرب العديد من المشروبات الغازية.

تم النشر في

رابط ثابت

الموقع

3

تمارين

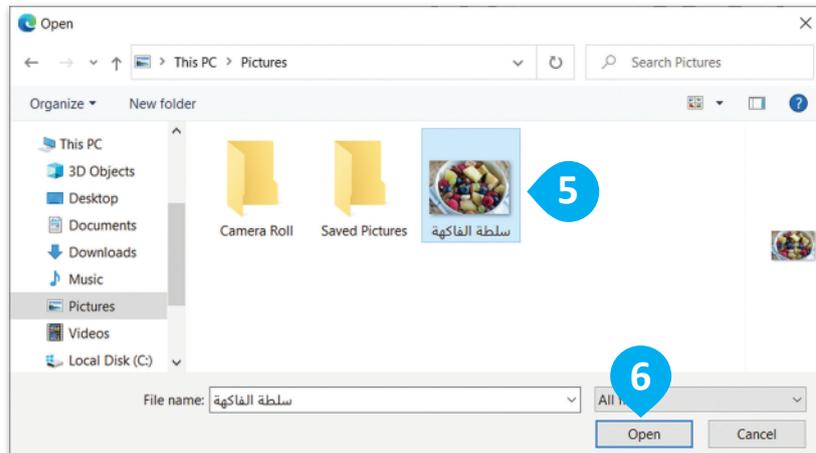
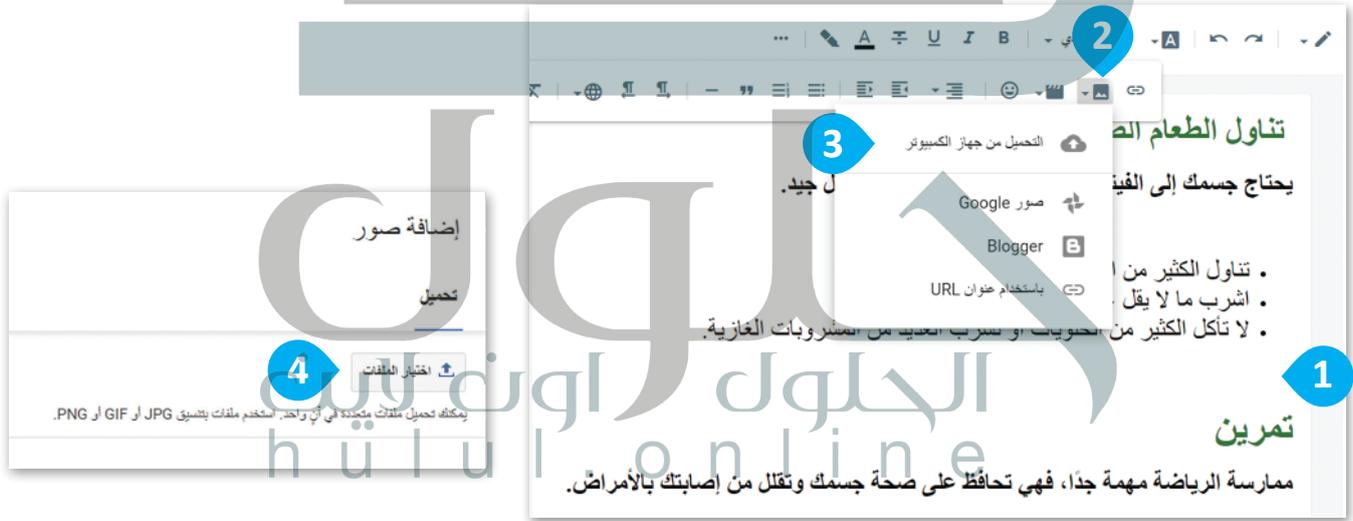
ممارسة الرياضة مهمة جداً، فهي تحافظ على صحة جسمك وتقلل من إصابتك بالأمراض.

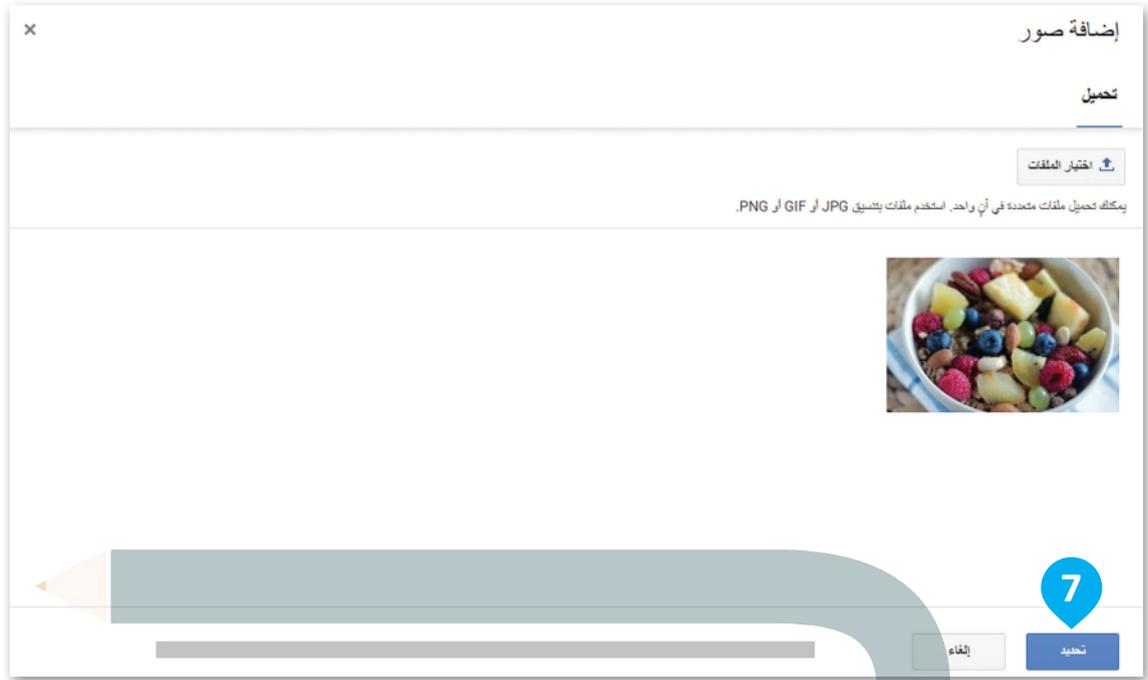
## إدراج الصور في مدونتك

لكي تجعل تدوينتك ممتعة وجذابة، يجب أن تستخدم بعض الصور. يمكنك إضافة صورة إلى منشورك وتعديلها بالطريقة التي تريدها، كتغيير حجمها ومحاذاتها أو إضافة تعليق عليها.

### إدراج صورة:

- 1 < اضغط على الموضوع الذي تريد إدراج الصورة به.
- 2 < من شريط الأدوات، اضغط على إدراج صورة (Insert Image).
- 3 < من القائمة المنسدلة، اضغط على التحميل من جهاز الكمبيوتر (Upload from computer).
- 4 < في نافذة إضافة صور (Add Images)، اضغط على اختيار الملفات (Choose files).
- 5 < في نافذة Open (فتح)، حدّد الصورة المطلوبة.
- 6 < اضغط على Open (فتح).
- 7 < في نافذة إضافة صور (Add Images)، اضغط على تحديد (Select).
- 8 < سيتم إدراج الصورة في مُشاركتك.





عند ضغطك على الصورة، سيظهر شريط أدوات تحرير الصور. يُمكنك محاذاة الصورة أو إضافة تسمية توضيحية أو تغيير حجمها.

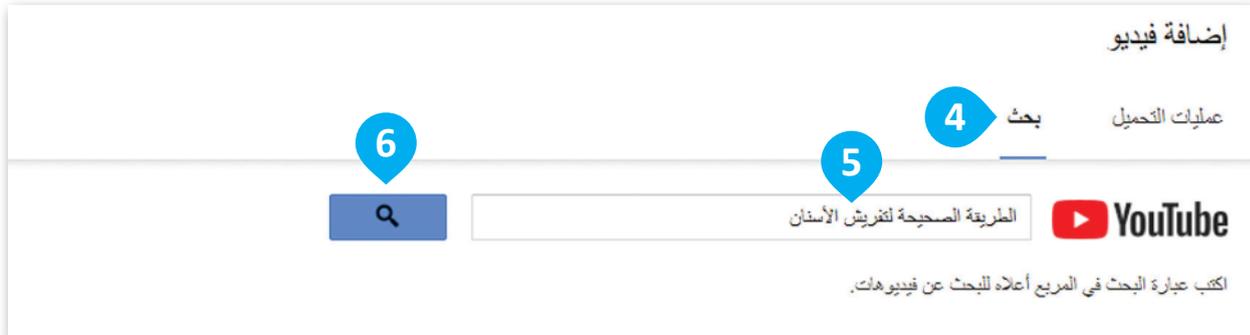


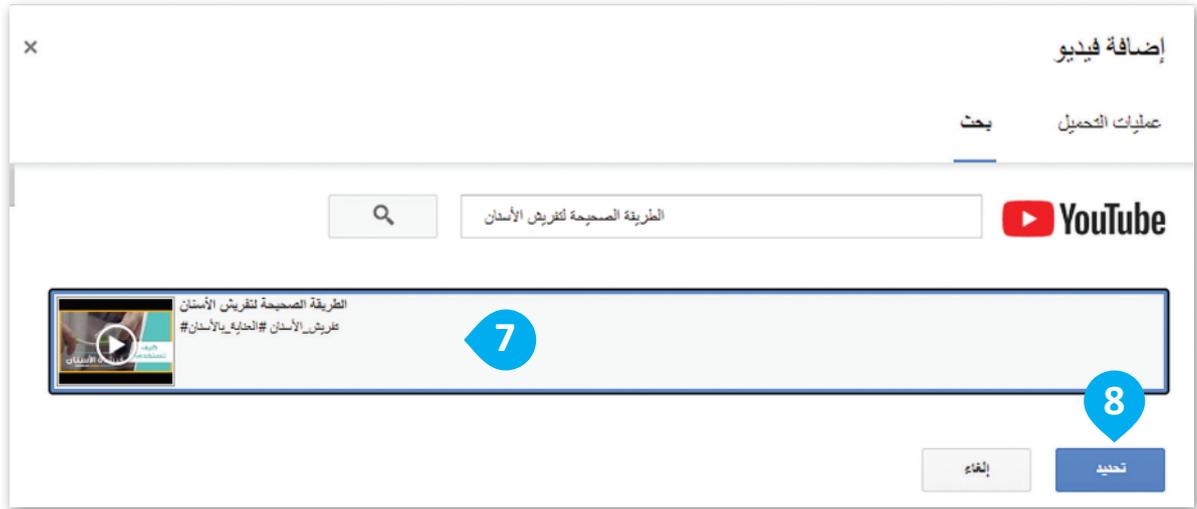
## إدراج مقاطع الفيديو في مدونتك

لجعل مدونتك أكثر حيوية وإثارة، يُوصى باستخدام مقاطع الفيديو. يمكنك إدراج مقاطع فيديو من الحاسب الخاص بك أو من الإنترنت. سترى هنا كيف يمكنك إضافة مقطع فيديو إلى مدونتك من مواقع مثل موقع اليوتيوب YouTube.

### إدراج فيديو من يوتيوب:

- 1 < اضغط على الموضوع الذي تريد إدراج الفيديو به.
- 2 < من شريط الأدوات، اضغط على إدراج ملف فيديو (Insert video).
- 3 < من القائمة المنسدلة، اضغط على يوتيوب (YouTube).
- 4 < من نافذة إضافة فيديو (Add a Video)، اضغط على علامة تبويب بحث (Search)، واكتب موضوع الفيديو في مربع البحث، ثم اضغط على بحث (Search).
- 5 < اختر الفيديو الذي تريده، واضغط على تحديد (Select).
- 6 < تمت إضافة الفيديو إلى منشورك.





لحذف مقطع فيديو، اضغط عليه،  
ثم اختر زر حذف (Delete).

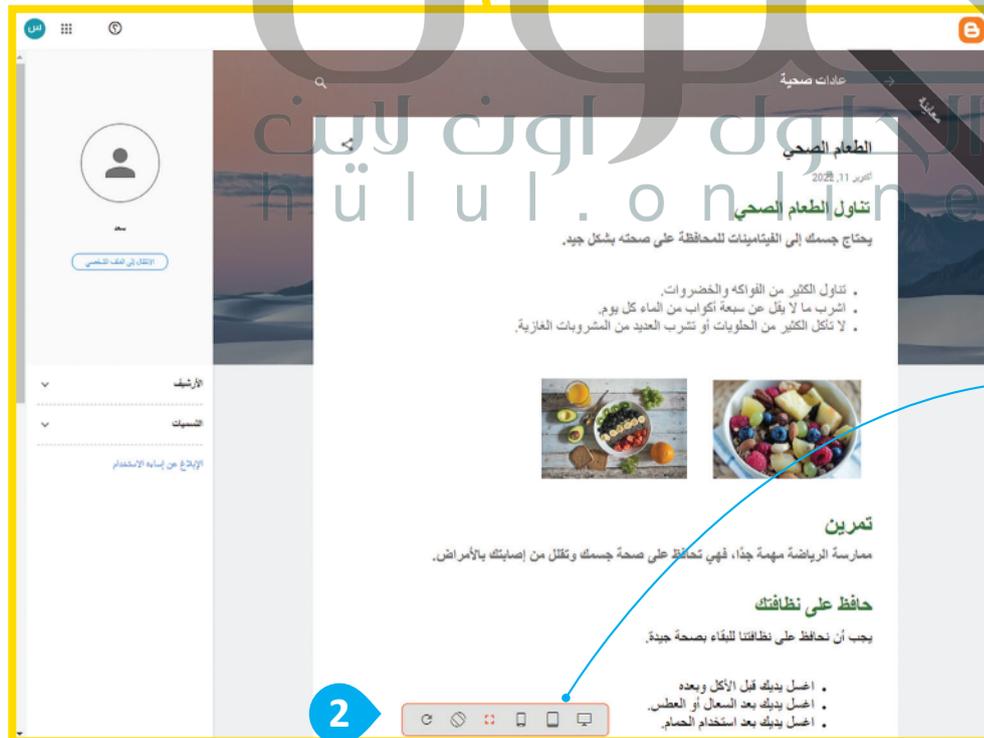
## معاينة ونشر مدونتك

بعد الانتهاء من كتابة مدونتك وتحريها، يمكنك معاينتها للتحقق من شكلها، والتأكد مما إذا كنت تودُّ إجراء بعض التغييرات النهائية قبل نشرها.

### لمعاينة مدونتك :

< من النافذة الرئيسية، اضغط على معاينة (Preview). 1

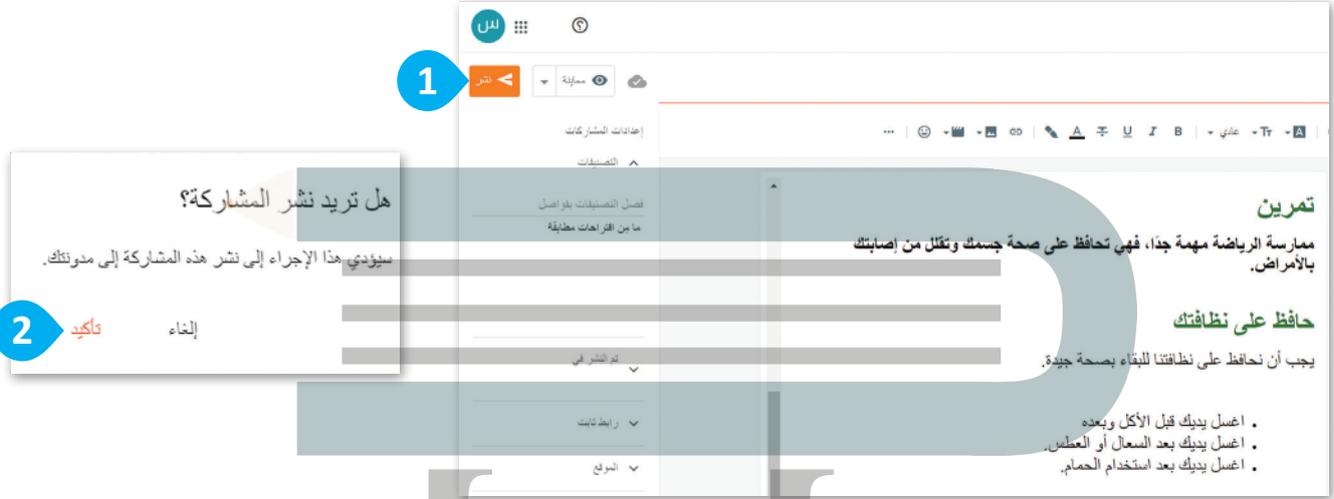
< تَنقُل في خيارات المعاينة المختلفة لتر كيف تبدو مُشاركتك على الأجهزة المختلفة. 2



يمكنك في وضع المعاينة رؤية كيفية ظهور مدونتك على شاشة الحاسب المكتبي أو اللوحي أو شاشة الهاتف الذكي.

## لنشر تدوينتك:

- 1 < من النافذة الرئيسية، اضغط على نشر (Publish).
- 2 < في نافذة نشر التدوينة (Publish post)، اضغط على تأكيد (CONFIRM).
- 3 < سيتم نشر التدوينة في مُدوّنتك.



## تحديث تدوينتك

قد تريد في بعض الأحيان تحديث تدوينتك عن طريق إضافة معلومات جديدة، أو حذف معلومات أخرى ولتنفيذ ذلك يتعين عليك استخدام مُحرر التدوينات.

### لتحديث تدوينتك:

- 1 < اضغط على التدوينة لفتحها.
- 2 < أجر أي تغييرات مطلوبة.
- 3 < اضغط على تعديل (Update).



## نشر تعليق

تُعدُّ المحادثات والردود في المُدونات جزءًا من تجربة التدوين، وأحد السمات المميزة للمدونة، ستري كيف يمكنك التعليق على مشاركتك أو الرد على تعليق شخص آخر.

1 أدخل تعليقًا

### لإضافة تعليق:

< في الجزء السفلي من صفحة المُشاركة، اضغط على أضف تعليق

1. (Enter Comment)

< اكتب تعليقك في الصندوق الظاهر،

2 واضغط على نُشر (PUBLISH).

3 سيتم نشر تعليقك. 4

2 ما هي عاداتك اليومية؟ ماذا يجب أن أضيف أيضا؟

3 نشر

تحمي خدمة reCAPTCHA هذا الموقع الإلكتروني، وتحمي بعلامة الخسوسمية وينود الخدمة من Google.

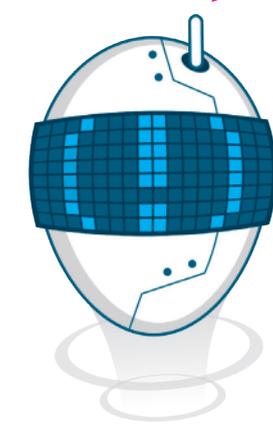
تأكد من تسجيل دخولك إلى حسابك في جوجل إذا أردت حذف تعليقاتك أو إدارتها.

4 رد حذف

أدخل تعليقًا

DELETE (حذف)  
لحذف التعليق.

REPLY (رد) للرد  
على تعليق.



# لنطبق معاً

## تدريب 1

### قواعد كتابة مُشاركات المدونة

خطأ	صحيحة	حدّد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
✓		1. المدوّنة هي موقع إلكتروني يحتوي على نص فقط.
✓		2. من المستحسن أن تتضمن المدوّنة معلومات حول مواضيع مختلفة.
✓		3. لكي تكون المدوّنة جذابة، يُوصى بإنشاء منشورات طويلة.
	✓	4. عليك التحقق من محتوى المدوّنة وصحة النص قبل نشره في المدونة.
	✓	5. عليك استخدام عناوين واضحة ووصفية لتوضيح المعلومات المُضمّنة في منشورات مدوّنتك.

## تدريب 2

### إنشاء المدونات من خلال تطبيق بلوقر

اختر الإجابة الصحيحة:

لإنشاء حساب على تطبيق بلوقر، يجب أن يتوفر لديك:

<input type="radio"/>	حساب مايكروسوفت.
<input type="radio"/>	أي حساب بريد إلكتروني.
<input checked="" type="radio"/>	حساب جوجل.

عند إنشاء عنوان URL لمدونتك، يُسمح لك باختيار:

<input type="radio"/>	عنوان مدونة بغض النظر عما إذا كان يتم استخدامه من قبل شخص آخر.
<input checked="" type="radio"/>	عنوان مدونة لا يستخدمه شخص آخر.
<input type="radio"/>	عنوان مدونة الذي سيتألف فقط من الشخصيات التي تختارها.

عند نشرك لمشاركة مدونة، فإن معلوماتك الشخصية:

<input type="radio"/>	مُتاحة لأي شخص على الدوام.
<input type="radio"/>	لا يمكن اختيارها لتكون مرئية لأي شخص.
<input checked="" type="radio"/>	يُمكنك اختيارها لتكون خاصة.

عند إضافتك لمعلومات جديدة إلى مشاركة في مدونتك:

<input type="radio"/>	يتم تحديث المشاركة تلقائيًا.
<input checked="" type="radio"/>	يجب عليك الضغط على تعديل (Update) لتحديث المشاركة.
<input type="radio"/>	يجب عليك الضغط على مُعاينة (Preview) لمعاينة المشاركة.

## تدريب 3

### كتابة مشاركات المدونة

اكتب ثلاث قواعد يجب على أي شخص أخذها في الاعتبار أثناء كتابة مشاركات المدونة.

ستختلف الإجابات من طالب لآخر، ويمكن أن تشتمل إجاباتهم على النقاط التالية :  
استخدام دائما عناوين لجعل رأيك واضحا للقارئ  
استخدم الصور والقوائم والأمثلة والجداول، وكذلك تنسيقات النصوص (كالأحرف المائلة والغامقة) لتسهيل قراءتها  
تحقق من صحة النص إملائياً وجودة محتواه بصورة دقيقة -مرة أو مرتين- قبل النشر  
يمكنك إيجاد المزيد من قواعد كتابة التدوينات في صفحة 51 من كتاب الطالب

## تدريب 4

### إنشاء المدونة

أنشئ مدونتك الخاصة باستخدام تطبيق بلوقر، واكتب بعض المعلومات حول تاريخ مدينتك.

- أنشئ مدونتك أولاً على بلوقر باستخدام حساب جوجل الخاص بك.
- أعط اسمًا لمدونتك يتعلق بالموضوع الذي تريد تضمينه في مشاركتك.
- ابحث عن معلومات باستخدام محرك بحث جوجل حول تاريخ مدينتك، على سبيل المثال: قبل 100 عام. ابحث كذلك عن صورتين لمدينتك ترتبطان بالفترة الزمنية المحددة.
- أنشئ مشاركة جديدة. وامنحها عنواناً جيداً، واكتب المشاركة. حاول استخدام العناوين الوصفية لإظهار وجهة المشاركة.
- أدرج الصور التي جمعتها من الإنترنت في مشاركتك.
- أضف في مشاركتك مقطع فيديو من يوتيوب.
- في الختام، عاين مشاركتك وانشرها. واطلب أيضاً من زملائك في الفصل التعليق عليها، وأضف ردوداً على تعليقاتهم.

شجع الطلبة على إنشاء مدونة، وتنفيذ خطوات التدريب وقدم لهم المساعدة عند الحاجة



## الدرس الثالث: الملكية الفكرية

### ما المقصود بالملكية الفكرية؟

تُمثل الملكية الفكرية ابتكارًا أو فكرةً أو اختراعًا قام به شخصٌ ما، ومن الأمثلة عليها القصائد، والسيناريوهات، والكتب، والمقالات، والبرامج التلفزيونية، والأفلام، وغيرها. وتعود ملكية العمل إلى من قام بإنشائه، مما يمنحه حقوقًا يجب الاعتراف بها وحمايتها.

### قانون الملكية الفكرية

القانون هو مجموعة من القواعد يجب على الناس اتّباعها. فمثلًا المحاكم والشرطة تطبق قواعد وتعاقب من يخالفها. يتضمن قانون الملكية الفكرية حقوق التأليف والنشر، وهي الحقوق التي يتمتع بها الأشخاص فيما يخص الأشياء التي أنشأوها كالفن والأدب. ويتضمن أيضًا براءة الاختراع التي تحمي الاختراعات التي يصنعها الناس. ويُعد انتهاك حقوق الطبع والنشر من خلال نسخها أو توزيعها بدون إذن أمرًا غير قانوني.

### مواد ذات حقوق محفوظة

- < المصنفات الأدبية: كتب، مقالات، شعر.
- < المقاطع الصوتية وملفات MP3 الصوتية.
- < برامج الحاسب.
- < الأعمال الفنية: الرسومات، الصور، أعمال النحت، إلخ.
- < الرسوم المتحركة ومقاطع الفيديو والأفلام.
- < المخططات المعمارية.

عليك أن تحترم  
الآخرين وتحافظ  
على حقوقهم  
الفكرية.



### تراخيص المشاع الإبداعي

هناك تراخيص مشاعة إبداعية (Creative Commons - CC) تسمح باستخدام أي عمل فني مع نسب العمل لصاحبه بطريقة مناسبة وفق إحدى رخص المشاع الإبداعي.

يصف مصطلح "الملك المُشاع" أو "النطاق العام" شيئًا يتوفر لعموم الناس، ويُستخدم لوصف أشياء تمت مشاركتها للعامّة مثل الصور الفوتوغرافية والرسومات والمقالات والكتب والمسرحيات التي لا تحميها قوانين حقوق النشر.

### لمحة تاريخية

ليس من الواضح أين ومتى نشأ مفهوم الملكية الفكرية. منح هنري السادس أول براءة اختراع في إنجلترا في العام 1449 لجون أوتينام من مدينة فلاندرز، وقد تم احتكار براءة الاختراع هذه لمدة 20 عامًا لكلية إيتون لتصنيع الزجاج المُعشق.

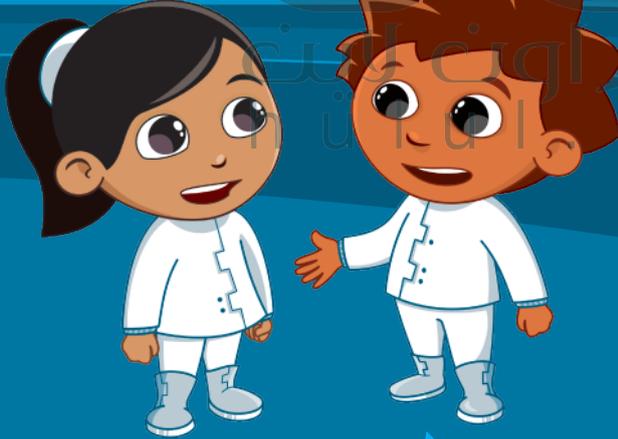
"الانتحال" هو نسخ عمل شخص آخر بأكمله أو إعادة صياغته ثم الادّعاء بأنه عملك الخاص. لا تنسخ أي شيء من الإنترنت وتدعي أنه عملك لتنفيذ واجبك المنزلي، حتى لو كان محتوىً مشاعاً.



## القرصنة عبر الإنترنت

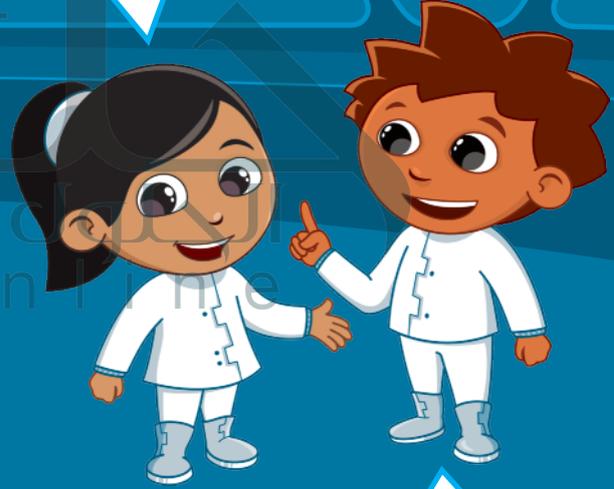
يُطلق على عملية نسخ وبيع الأفلام والملفات الصوتية بشكل غير مرخص القرصنة. حيث يجمع المتسللون المعلومات أو يصلون إلى المزيد من أجهزة الحاسب في الشبكة. وبمجرد أن يجد المتسللون طريقة لنسخ المحتوى، فإنهم يشاركون هذا المحتوى مع مستخدمي الإنترنت الآخرين بطرق متنوعة. النسخ غير القانونية تُباع عادةً بسعر منخفض، مما يجعلها في متناول الأشخاص الذين لا يستطيعون اقتناءها بسعرها الأصلي، ولكن هذا لا يجعل القرصنة عملاً صحيحاً أو قانونياً.

عند شرائك لقرص مضغوط، يُسمح لك بالاستماع إلى المقاطع الصوتية الموجودة فيه، ولكن يُمنع عليك نسخها وبيعها.



أنا أمتلك القرص المضغوط، ولكن المؤلف يمتلك محتواه.

تتعلق حقوق النشر بالإنشاء، فعلى سبيل المثال تقتصر حقوق المُشتري على الشيء المادي فقط مثل القرص المضغوط.



أنا آسف. لم أفهم ذلك.

# لنطبق معًا

## تدريب 1

### احترام حقوق التأليف والنشر

خطأ	صحيحة	حدّد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
✓		1. يقتصرُ احترام قوانين التأليف والنشر على من يقومون بالنشر والتأليف.
	✓	2. تشمل الملكية الفكرية الأغاني والقصائد الشعرية، والموسيقى، والكتب، وغيرها.
	✓	3. يشمل انتهاك حقوق الطبع والنشر نسخ المواد المحمية بحقوق الطبع والنشر وبيعها بدون إذن مُنشئ المحتوى.
	✓	4. القرصنة عبر الإنترنت غير قانونية.
	✓	5. يُسمح لك بالاستماع إلى المقاطع الصوتية المسجلة على الأقراص المُدمجة التي تشتريها، ولكن لا يُسمح لك بنسخها وبيعها.
✓		6. لا يُعدُّ الانتحال غير قانوني إذا كان المحتوى من الإنترنت.
	✓	7. يصف مُصطلح "المُلك المشاع" أو "المجال العام" الأشياء التي لا تحميها قوانين حقوق النشر.

## تدريب 2

### الملكية الفكرية

اختر الإجابة الصحيحة:

1. براءة الاختراع هي:

<input checked="" type="checkbox"/>	نوع خاص من القانون الذي يحمي الاختراعات.
<input type="checkbox"/>	برامج الحاسب التي تحمي الناس وأجهزة الحاسب.
<input type="checkbox"/>	المواد المحمية بحقوق الطبع والنشر مثل الكتب ومقاطع الفيديو وما إلى ذلك.

2. يرتبط بعبارة "غير قانوني":

<input checked="" type="checkbox"/>	القرصنة عبر الإنترنت.
<input type="checkbox"/>	مواد ذات حقوق ملكية محفوظة.
<input type="checkbox"/>	"المُلك المشاع" أو المجال العام.

3. يسمى نسخ وبيع الأفلام ذات حقوق ملكية محفوظة بـ:

<input type="checkbox"/>	الانتحال.
<input type="checkbox"/>	حقوق النشر.
<input checked="" type="checkbox"/>	القرصنة.

### تدريب 3

#### مواد بحقوق محفوظة

صِل الأعمدة لتركيب الجُمْلِ بشكلٍ صحيح:	
إنشاء شخص ما.	القانون
نسخ وبيع الأفلام ذات الحقوق المحفوظة.	الاحتيال
الكتب، المواضيع، والشعر.	حقوق النسخ
مجموعة قواعد على الأشخاص اتباعها.	القرصنة
نسخ عمل شخص آخر حرفيًا أو إعادة صياغته.	الملكية الفكرية
يصف شيئًا يخص الناس.	عمل أدبي
هي حقوق الناس على الأشياء التي أَلْفَوْها.	المجال العام (المُلك المشاع)

### تدريب 4

#### القرصنة عبر الإنترنت

هل يُمكنك نسخ أي محتوى من الإنترنت لأداء واجبك المنزلي؟ كيف يمكنك جمع المعلومات من الإنترنت بشكل قانوني؟

أثناء هذا التدريب أَدِّد للطلبة إمكانية استخدام محتوى من المواقع الإلكترونية لأداء واجباتهم المدرسية ولكن عليهم كتابة المصادر التي جمعوا المعلومات منها



# مشروع الوحدة

## إنشاء مدونة حول المتاحف

أنشئ مدونتك الخاصة باستخدام تطبيق بلوقر، ثم انشر تدوينة حول "المتاحف" في المملكة العربية السعودية.

احرص على استخدام المصادر والمواقع الإلكترونية الموثوقة للحصول على معلومات المشروع.



1

استعين بمحرك بحث جوجل للبحث عن معلومات حول هذه المتاحف لإضافتها إلى مشاركتك.

2

نسّق النص ليبدو جذابًا وسهلاً للقراءة. حاول تجنّب بعض التنسيقات استخدام الحدود العريضة للصفحات أو المبالغة في الألوان التي قد تجعل قراءة النص عمليةً صعبة.

3

اجعل مشاركتك مشوّقة باستخدام الصور ومقاطع الفيديو كلما أمكن. اضبط حجم كل صورة وموضعها لمساعدة القارئ على فهم النص، ولجعل المستند يبدو جميلًا.

4

يتعين عليك الإشارة إلى العمل الأصلي إذا استخدمت مواد خاصة بالآخرين.

5

تذكّر أن تتبع القواعد التي تعلمتها عند كتابة المدوّنة. واطلب المساعدة والتوجيه من معلمك في أي وقت إذا كنت في حاجة إليها.

# في الختام

## جدول المهارات

درجة الإتقان		المهارة
لم يتقن	أتقن	
		1. توضيح مفهوم وسائل التواصل الاجتماعي وذكر أمثلة عليها.
		2. تطبيق قواعد الأمان المهمة التي يجب اتباعها عند استخدام الإنترنت.
		3. تحديد ضوابط إنشاء المدونة وقواعد كتابة التدوينات فيها.
		4. إنشاء وإدارة مدونة جديدة.
		5. توضيح مفهوم الملكية الفكرية وكيفية احترامها.
		6. التمييز بين مفهوم القرصنة عبر الإنترنت والانتحال.

## المصطلحات

Personal Information	معلومات شخصية	Blog	مدونة
Piracy	قرصنة	Comment	تعليق
Post	مشاركة	Copyright	حقوق النسخ
Public Domain	مجال عام/ ملك مشاع	Follower	متابع
Safety	السلامة	Intellectual Property	ملكية فكرية
Social Network	شبكة تواصل اجتماعي	Microblogging	مدونات مصغرة
Tweet	تغريدة	Online Gaming	ألعاب عبر الإنترنت



في هذه الوحدة، ستتعلم ماهية الروبوت وأنواعها، وكيف تسهم الروبوتات في حل المشاكل وتحسين أمور حياتنا اليومية. ستتعلم أيضًا كيفية برمجة روبوت EV3 من خلال استخدام اللبنة البرمجية للتحكم بحركة الروبوت في بيئة أوبن روبرتا لاب البرمجية (Open Roberta Lab).

## أهداف التعلم:

ستتعلم في هذه الوحدة:

- < مفهوم الروبوت وأنواعه.
- < تأثير الروبوتات على الوظائف المختلفة.
- < إيجابيات استخدام الروبوتات والسلبيات التي تحد من استخدامه.
- < برمجة الروبوت للتحرك، ولأداء مهمة محددة، باستخدام لبنة التوجيه، والانعطاف والتوجيه.
- < تكرار اللبنة باستخدام لبنة التكرار.
- < إنشاء برنامج يحتوي على التسلسل والتكرار لجعل الروبوت يتحرك ويرسم شكل ثلاثي الأبعاد.
- < تمييز اللبنة البرمجية من خلال استخدام عرض الرسائل النصية والمؤثرات الصوتية في شاشة عرض الروبوت.

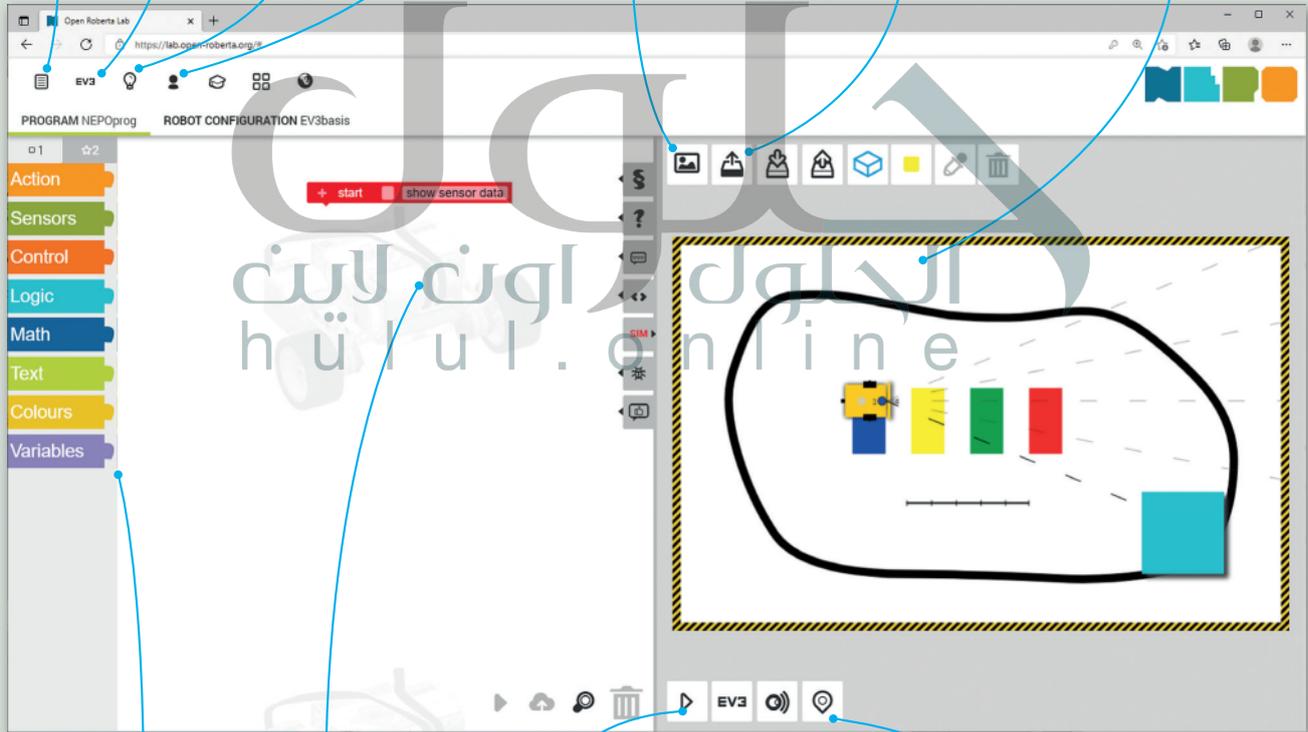
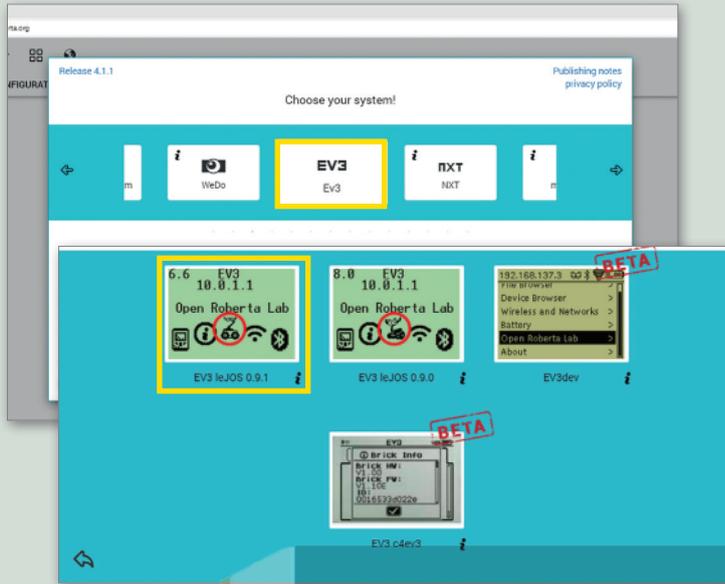
## الأدوات

< أوبن روبرتا لاب

(Open Roberta Lab)

# هل تذكر؟

بيئة أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab) هي بيئة برمجية تسمح ببرمجة الروبوت ومحاكاته بطريقة مرئية من خلال متصفح المواقع الإلكترونية. يمكنك بكل سهولة اختبار برامجك في أوبن روبيرتا لاب باستخدام روبوت افتراضي.



اللبات  
البرمجية

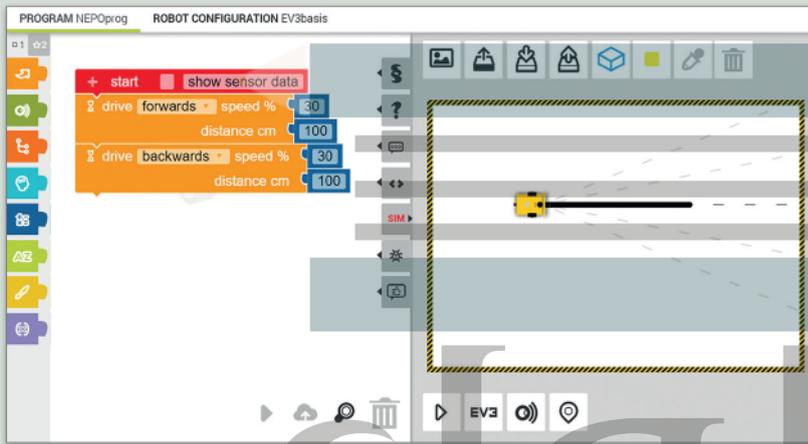
منطقة  
البرمجة

بدء البرنامج في  
وضع المحاكاة

استعادة المواضيع الافتراضية للروبوت،  
والعوائق، ومسح جميع الرسومات

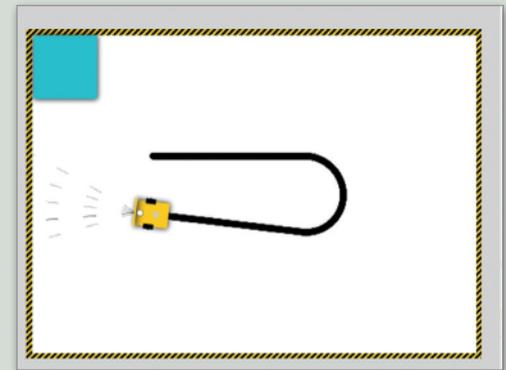
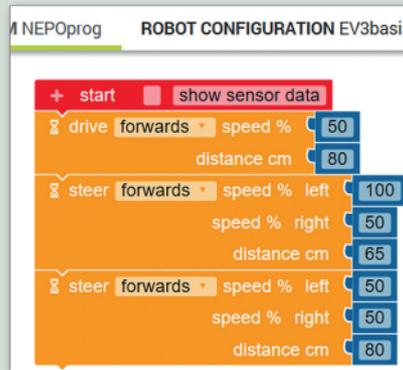


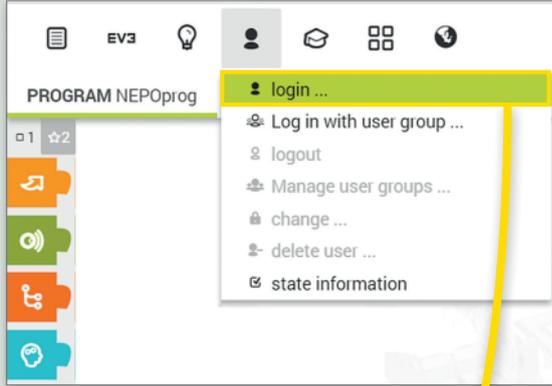
تستخدم الأزرار الظاهرة في أسفل الزاوية اليسرى من نافذة عرض المحاكاة (Simulation view) للمحاكاة، ويطلق عليها اسم أزرار التحكم.



من خلال روبوت EV3، يمكنك استخدام بيئة المحاكاة التي تحتوي على اللبنات البرمجية، ومنطقة البرمجة، وبيئة المحاكاة، وهي المنطقة التي ينفذ فيها الروبوت البرامج.

يمكنك استخدام فئة لبنات الحدث (Action) لبرمجة روبوت EV3 للتحرك للأمام وللخلف، ولتعديل السرعة والمسافة التي يقطعها. يمكنك أيضًا توجيه الروبوت باستخدام نفس السرعة في المحرك الأيسر والأيمن، وقيادته إلى الأمام بشكل مستقيم أو توجيهه باستخدام سرعات مختلفة في المحرك الأيسر والأيمن، لقيادته في مسار منحنى.



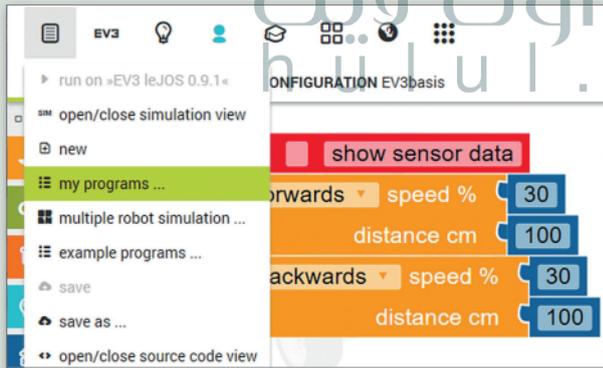


في بيئة محاكاة أوبن رويدوتا، يمكنك إنشاء حسابك الخاص عبر الإنترنت، واستخدامه لحفظ برامجك.

< من أيقونة المُستخدم اختر **login...** (تسجيل الدخول).

< أنشئ حسابًا جديدًا.

< اكتب البيانات الخاصة بك، ثم اضغط على **Register now** (التسجيل الآن).



افتح مشروع حفظته سابقًا، عليك الانتقال إلى علامة تبويب **my programs** (برامجي) وتحديد البرنامج الذي تريد تحميله.

PROGRAM NAME	CREATOR	CREATION DATE	ACTUALIZATION DATE
MoveForwardBackwards	BinaryLogic	12.12.2019, 16:58	12.12.2019, 17:20



## الدرس الأول: الروبوتات في حياتنا اليومية

إن الروبوتات في معظم الأحيان لا تمثل الصورة المعروضة في الأفلام، فأنت ترى الروبوتات الثابتة والمتنقلة في كل ما هو حولك في حياتك اليومية، وتستخدمها دون أن تعرف حتى أنها روبوتات. يمكنك رؤية الروبوتات حتى في المراكز التجارية، فالأبواب الأوتوماتيكية، وآلات البيع، والصراف الآلي كلها أنواع مختلفة من الروبوتات.

لقد رأيت روبوتًا ثابتًا بذراع  
روبوتية عملاقة لمساعدة  
الناس على رفع الأشياء الثقيلة  
أو القيام بعملهم بشكل أسرع.

هل تعلم أن هناك أيضًا  
روبوتات ذات عجلات؟ إنها  
أفضل من الروبوتات الثابتة،  
لأنها يمكن أن تتنقل.

### ماهية الروبوت

الروبوت هو آلة تجمع المعلومات في بيئتها وتستخدم تلك المعلومات لتنفيذ الأوامر للقيام بمهمة معينة. تتضمن هذه العملية ثلاث خطوات:

< أولاً، يستشعر الروبوت بيئته ويجمع المعلومات.

< ثانيًا، يعالج المعلومات التي يتلقاها.

< وأخيرًا، يبدأ الروبوت بالعمل.

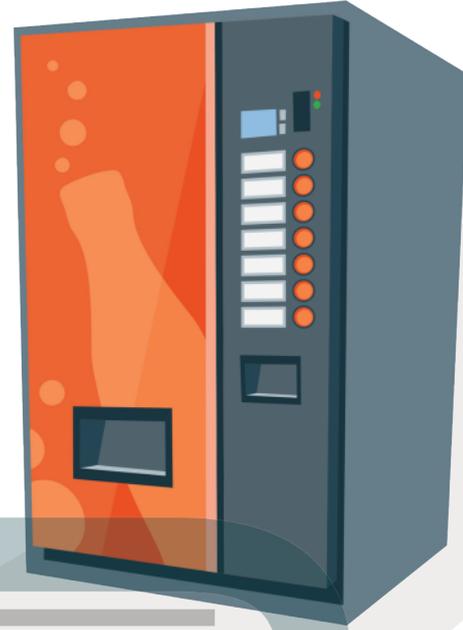
### أنواع الروبوتات

هناك نوعان من الروبوتات: الروبوتات الثابتة والروبوتات المتنقلة.

تستخدم الروبوتات الثابتة بشكل واسع في المصانع؛ لأنها أسرع وأكثر قوة من الروبوتات المتنقلة، فعلى سبيل المثال، يمكن لهذا النوع من الروبوتات إنتاج سيارة بوقت أسرع مما يستغرقه البشر، كما يمكن لهذه الروبوتات رفع الأوزان الثقيلة جدًا، أما الروبوتات المتنقلة فهي روبوتات تتنقل في الأرض والبحر والجو، وهي تعتمد على المحركات في حركتها. يمكن للبشر التحكم فيها لاسلكيًا أو يمكنها التنقل بمفردها من خلال أجهزة الاستشعار الخاصة بها.

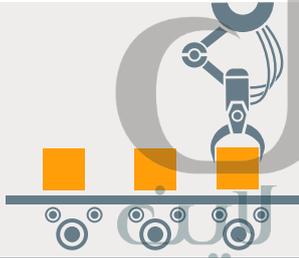


هل يمكنك تسمية بعض  
الأجهزة التي تعتبر روبوتات؟



## استخدامات الروبوتات

تستخدم الروبوتات لحل مشاكل العالم الحقيقي، على سبيل المثال في المصانع، والمستشفيات، والمباني.



تُستخدم الروبوتات في المصانع من أجل بناء أي نوع من المنتجات بشكل أسرع وبدقة أكبر.



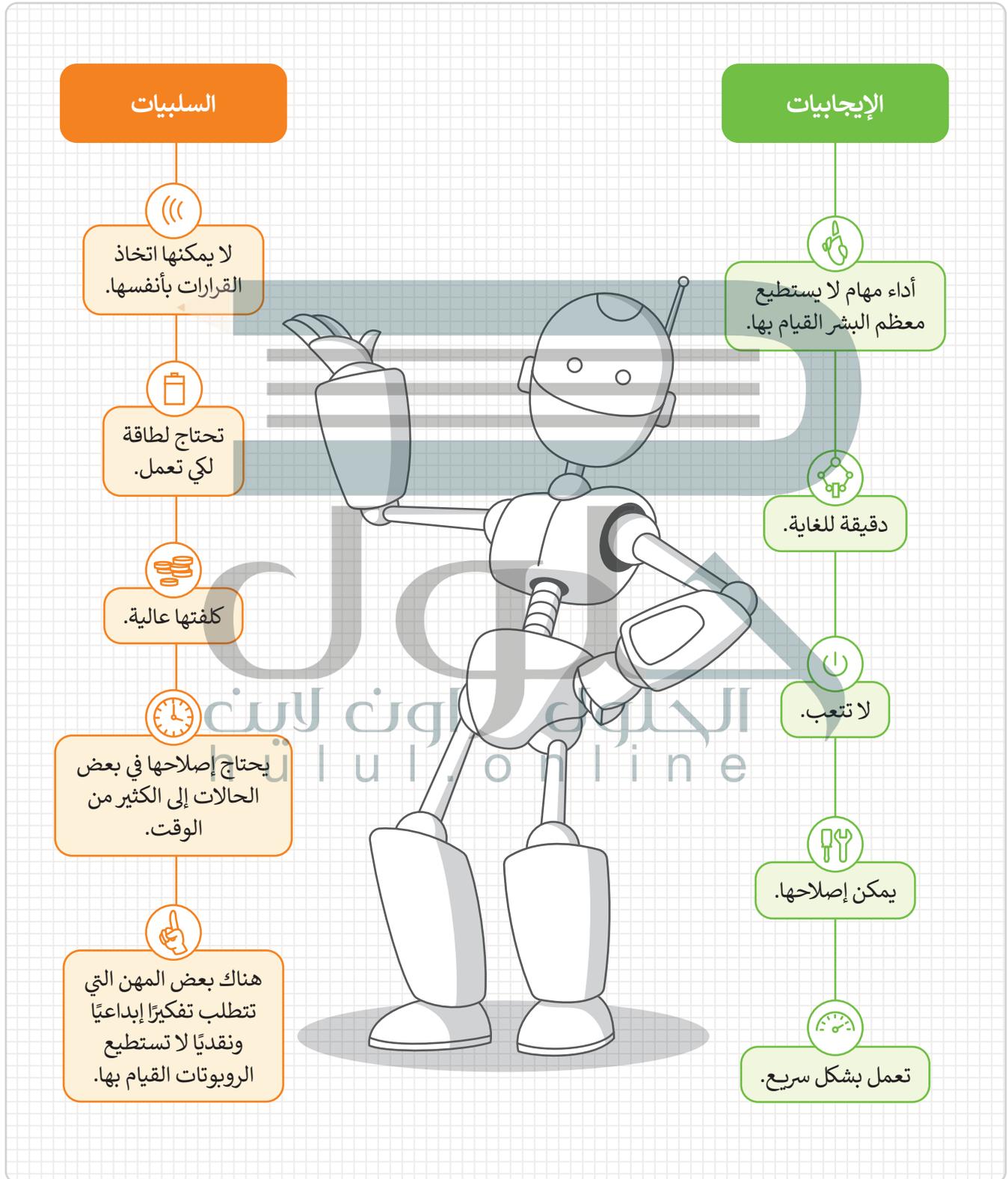
يستخدم الأطباء الروبوتات في المستشفيات لإجراء العمليات الجراحية، على سبيل المثال، إجراء العمليات التي تتطلب دقة وثباتًا في حركة اليد، حيث تعتبر الأذرع الروبوتية أكثر ثباتًا ودقة من يد الإنسان.



تُستخدم الروبوتات أيضًا في البناء، فعلى سبيل المثال يمكن للرافعات حمل أدوات ثقيلة عاليًا في السماء لبناء ناطحات السحاب.

## تأثيرات استخدام الروبوتات

يمكن أن يؤثر استخدام الروبوتات على حياتك اليومية بطريقة إيجابية، وبالرغم من ذلك فإن للروبوتات سلبيات تحد من استخدامها.

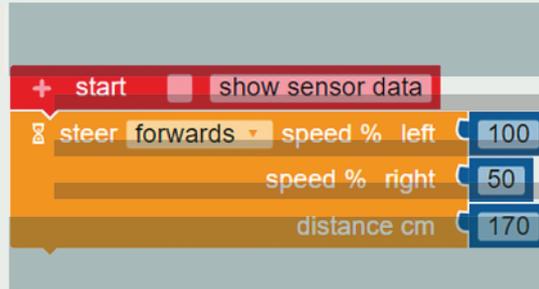
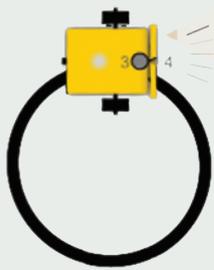


## برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم دائرة

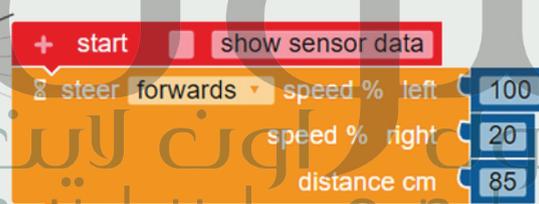
### رسم دائرة

افتراض أنك تريد برمجة الروبوت EV3 الخاص بك في بيئة أوبن روبيرتا ليتنقل وينعطف لرسم دائرة كاملة. للقيام بذلك، يجب أن يبدأ الروبوت من نقطة أولية ويتنقل حتى يصل إلى النقطة نفسها مرة أخرى ويتوقف.

يمكنك مشاهدة تأثير معامل السرعة ومعامل المسافة على الروبوت عندما يتحرك ويرسم الدائرة.



< عند اختيار قيمة مُعَامِلِي سرعة المحرك بحيث يكون الاختلاف بسيطًا بينهما وتعيين مسافة كبيرة، سيتحرك الروبوت ويرسم دائرة كبيرة.



< عند اختيار قيمة مُعَامِلِي سرعة المحرك بحيث يكون الاختلاف كبيرًا بينهما وتعيين مسافة صغيرة، سيتحرك الروبوت ويرسم دائرة صغيرة.

بعد اختيار قيم مُعَامِلِي سرعة المحرك، عليك اختبار البرنامج بشكل متكرر للعثور على قيمة المسافة المقابلة التي يحتاج الروبوت إلى قطعها لرسم دائرة كاملة.

عليك برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم دائرة كاملة باستخدام قيم محددة لنسبة السرعة لليمين، ونسبة السرعة للييسار، والمسافة بالسنتيمتر.

**لرسم دائرة:**  
 < من فئة **Action** (الحدث)، **1** أضف لبنة **steer** (التوجيه) مع معامل **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر). **2**  
 < اضبط **speed % left** (نسبة السرعة للييسار) إلى **100**. **3**  
 < اضبط **speed % right** (نسبة السرعة لليمين) إلى **55**. **4**  
 < اضبط **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر) إلى **195**. **5**

للحصول على منطقة تصميم جديدة، أنت بحاجة إلى تغيير المشهد، وإذا كنت تريد مشاهدة مسار الروبوت، فأنت بحاجة إلى تشغيل رسم مسار الروبوت (robot draw trail).

سيتحرك الروبوت ويرسم دائرة عن طريق اختيار القيم المحددة للسرعة والمسافة.



بعد ذلك ستفتح منطقة المحاكاة وتختار المشهد المناسب.

### لتشغيل البرنامج:

- 1 < اضغط على زر SIM (سيم).
- 2 < اضغط على زر تغيير المشهد مرة واحدة.
- 3 < اضغط على الأيقونة **Enable/Disable robot draw trail** (تشغيل / إيقاف رسم مسار الروبوت) لجعل الروبوت يرسم مسار حركته عندما يبدأ بتحريك. 3
- 4 < اضغط على زر بدء المحاكاة.

تشغيل / إيقاف رسم مسار الروبوت  
(Enable/Disable robot draw trail).

تغيير المشهد.

1 SIM

2 3

4

الجلول اون لاين  
hü ul . online

اختبر برنامجك ثم احفظه في الحساب الخاص بك.

# لنطبق معًا

## تدريب 1

### أنواع الروبوتات

صل الروبوتات أدناه بأنواعها الصحيحة:

طائرات مسيرة

سيارات ذاتية القيادة

روبوتات التنظيف

أذرع روبوتية في المصانع

أجهزة الصراف الآلي

الروبوتات الثابتة

الروبوتات المتحركة

## تدريب 2

### خطوات عمل الروبوت

رقم الخطوات التي يتبناها  
الروبوت لأداء مهمة ما  
بالترتيب الصحيح.



1		معالجة المعلومات.
2		تنفيذ المهمة.
3		جمع المعلومات من البيئة المحيطة.

## تدريب 3

### الروبوتات في الحياة اليومية

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
	✓	1. الروبوتات مفيدة جداً في حياتنا اليومية.
✓		2. لا يمكن استخدام الروبوتات في المصانع.
✓		3. لا يمكن التحكم في الروبوتات لاسلكياً من مسافة بعيدة.
	✓	4. يستخدم الأطباء الروبوتات للحصول على نتائج أفضل في العمليات الجراحية.
	✓	5. تعتبر الأذرع الروبوتية أكثر ثباتاً ودقة من اليد البشرية.
✓		6. جميع الروبوتات متنقلة.
	✓	7. يمكن للرافعات الآلية رفع الأشياء الثقيلة بدقة.

## تدريب 4

### تأثيرات استخدام الروبوتات

اكتب أهم إيجابيات وسلبيات استخدام الروبوتات في الحياة اليومية.



السلبيات

الإيجابيات

## تدريب 5

### رسم دائرة

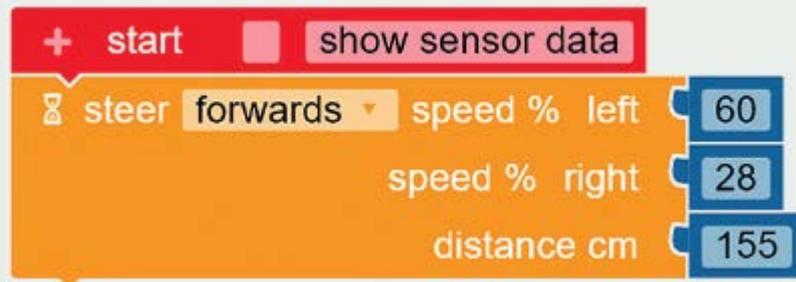
أنشئ مشروعًا جديدًا فيه مقطع برمجي يوجّه الروبوت ليتحرك ويرسم دائرة عبر استخدام لبنة **steer** (التوجيه) مع معامل **distance in cm** (المسافة بالسنتيمتر).

اضغط على الأيقونة  **change the scene** (تغيير المشهد) عدة مرات حسب الحاجة لاختيار هذا المشهد.

اضبط سرعة المحرك الأيسر إلى 60 وسرعة المحرك الأيمن إلى 28.

ابحث عن معامل **distance in cm** (المسافة بالسنتيمتر) في لبنة **steer** (التوجيه).

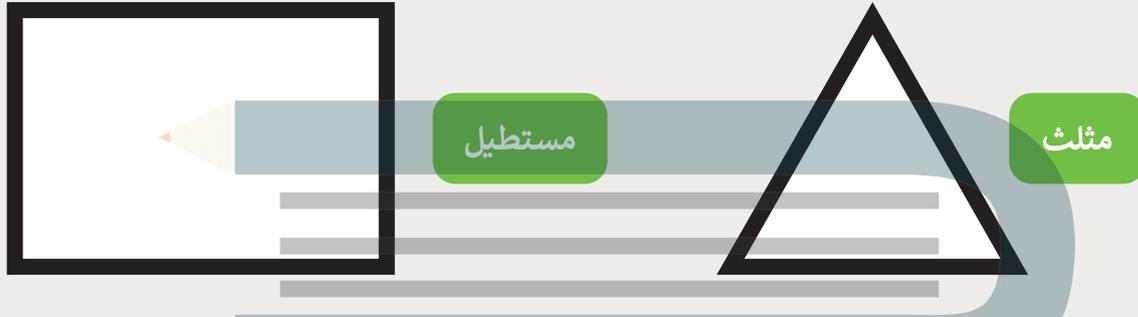
يمكنك العثور على الكود المقترح للتدريب في ملف باسم **G5.S3.U3.L1.EX5.xml** على منصة عين الإثرائية





## الدرس الثاني: استخدام التكرارات

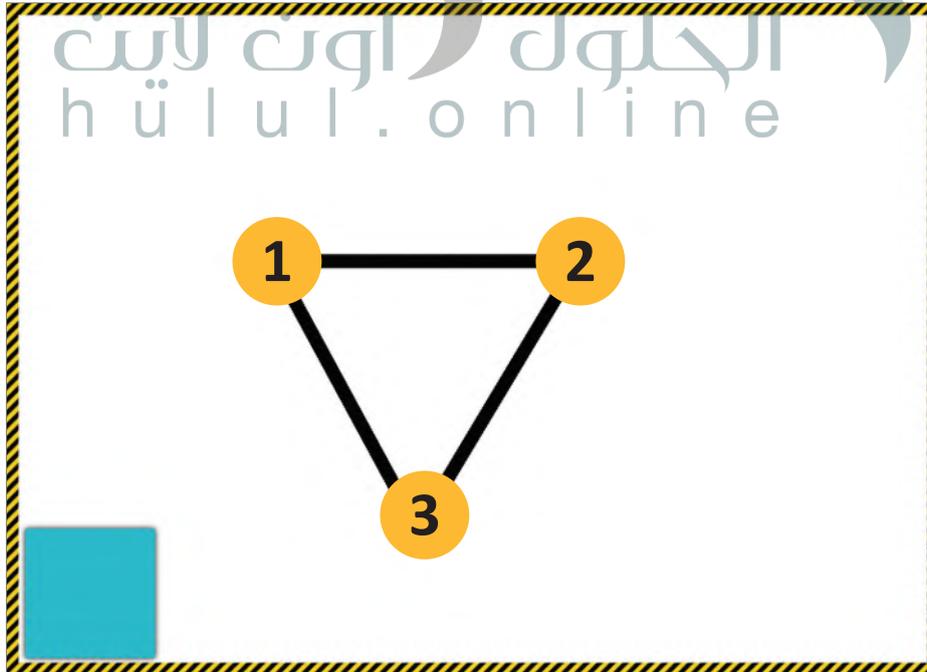
لقد تعلمت سابقًا كيفية برمجة الروبوت الخاص بك ليتحرك ويرسم الدائرة، والآن ستتعلم كيفية برمجته ليتحرك ويرسم أشكالًا تتطلب خطوات أكثر. على سبيل المثال، سوف تتعلم كيفية برمجة روبوت للتحرك ويقوم بالرسم.



### برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم مثلث

عليك برمجة الروبوت كالتالي:

- 1 - يبدأ مساره من النقطة 1 ويمضي قدمًا نحو النقطة 2.
- 2 - ينعطف لليمين.
- 3 - يكرر الخطوتين ثلاث مرات لإكمال رسم المثلث.



في البداية، عليك برمجة الروبوت لكي يتحرك للأمام  
 لرسم الجانب الأول من المثلث، وللقيام بذلك،  
 ستستخدم لبنة القيادة (drive) مع ضبط معامل  
 المسافة بالسنتيمتر (distance cm) إلى 80،  
 ومعامل السرعة (speed) إلى 50.

1

2

drive forwards speed % 30 distance cm 20

drive forwards speed % 30

stop

turn right speed % 30 degree 20

turn right speed % 30

steer forwards speed % left 10 speed % right 30 distance cm 20

للتحرك إلى الأمام:

< من فئة **Action** (الحدث)، 1  
 أضف لبنة **drive** (القيادة) مع  
 معامل **distance cm** (المسافة  
 بالسنتيمتر). 2

< اضبط **speed %** (نسبة السرعة)  
 إلى 50. 3

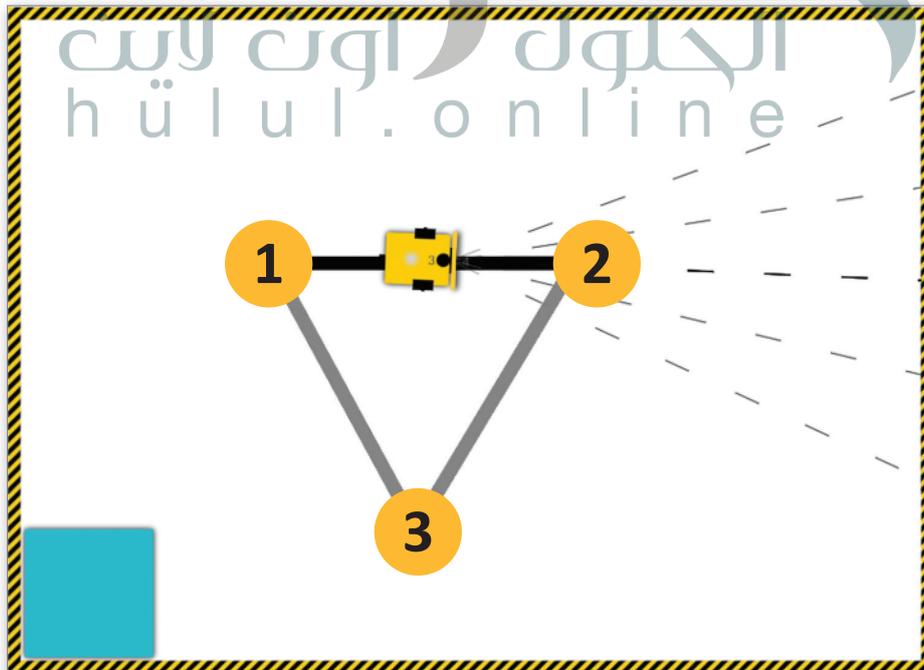
< اضبط **distance cm** (المسافة  
 بالسنتيمتر) إلى 80. 4

+ start show sensor data

drive forwards speed % 50 distance cm 80

3

4



الآن، عليك برمجة الروبوت للانعطاف نحو اليمين للمرة الأولى وللقيام بذلك، استخدم لبنة الانعطاف (turn) مع ضبط معامل الدرجة (degree) إلى 120.

1

drive forwards speed % 30 distance cm 20

drive forwards speed % 30

stop

2

turn right speed % 30 degree 20

turn right speed % 30

steer forwards speed % left 10 speed % right 30 distance cm 20

### للانعطاف إلى اليمين:

< من فئة **Action** (الحدث)، **1** أضف لبنة **turn** (الانعطاف) مع معامل **degree** (الدرجة). **2**

< اضبط **degree** (الدرجة) إلى **120**. **3**

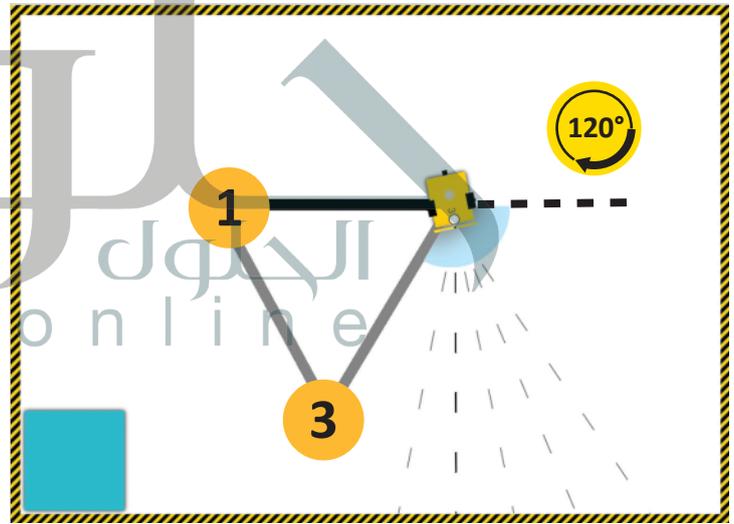
تُغيّر لبنة الانعطاف (turn) مع معامل الدرجة (degree) اتجاه الروبوت بمقدار معين من الدرجات في اتجاه معين.

+ start show sensor data

drive forwards speed % 50 distance cm 80

turn right speed % 30 degree 120

3



قيمة الزاوية الخارجية للمثلث بالدرجات.

### معلومة

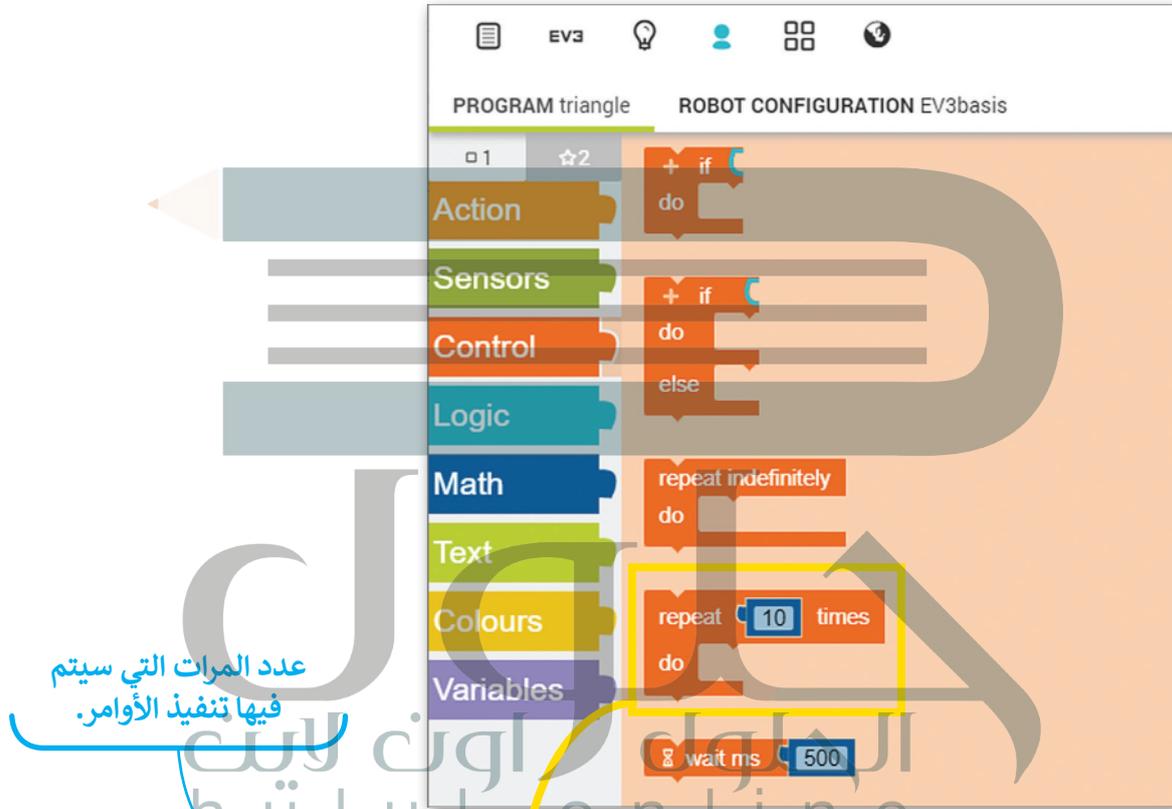
يمكنك تحريك أو إزالة المربع الموجود داخل المشهد لتحصل على مساحة أكبر.

بهذا، تكون برمجت الروبوت ليتحرك ويرسم أحد أضلاع المثلث. والآن عليك أن ترمجه ليكرر الخطوات ثلاث مرات لإكمال رسم بقية أضلاع المثلث؛ وفي هذه الحالة يمكنك استخدام لبنة التكرار ( ) مرة (Repeat ( ) times)

### لبنة التكرار ( ) مرة (Repeat ( ) times)

يمكنك استخدام هذا النوع من التكرارات عندما تريد تنفيذ مجموعة من الأوامر لعدد معين من المرات، ويجب أن يكون عدد التكرارات عددًا صحيحًا فقط.

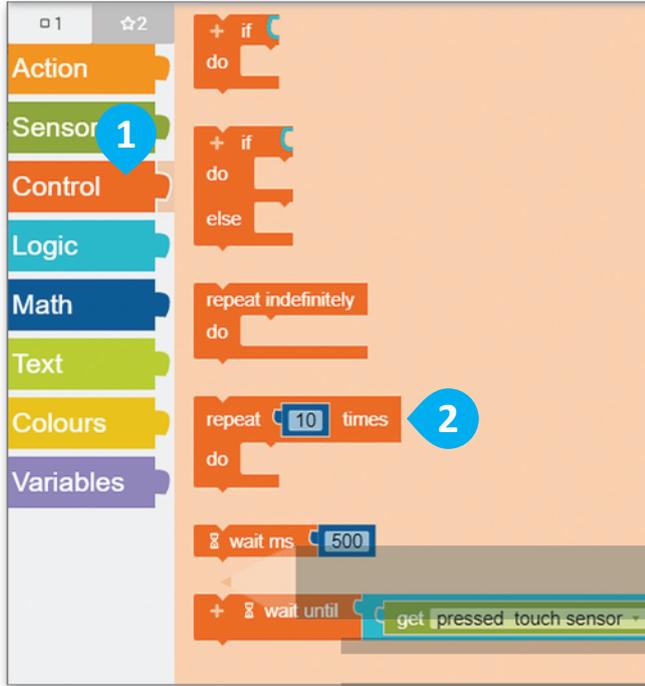
يتم دائمًا استخدام لبنة التكرار ( ) مرة (repeat ( ) times) مع لبنات أخرى. لذلك، عليك إضافة اللبنة الأخرى داخل هذه اللبنة والتي يمكنك العثور عليها في فئة التحكم (Control)، بحيث يمكنك تكرار جميع الخطوات التي تريدها.



عدد المرات التي سيتم فيها تنفيذ الأوامر.

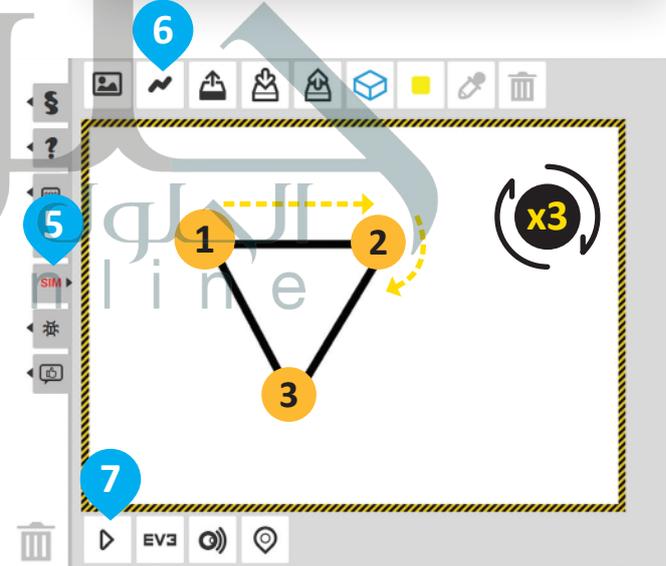
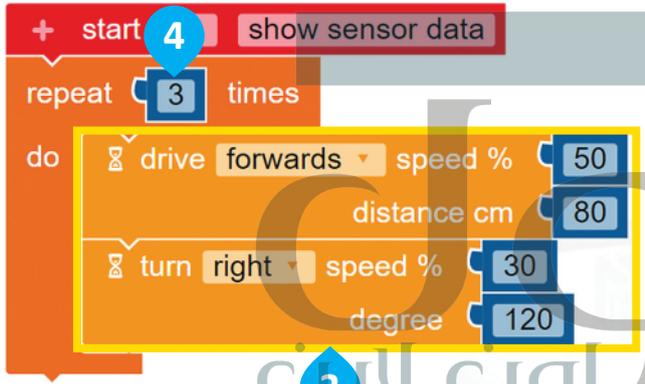
يجب وضع اللبنة التي تريد تكرارها داخل لبنة التكرار ( ) مرة (repeat ( ) times).

لقد تعلمت سابقًا كيفية برمجة الروبوت الخاص بك ليتحرك للأمام والخلف وليقوم بالانعطاف. عليك تكرار الخطوات السابقة ثلاث مرات، حيث ستستخدم لبنات برمجية موجودة في فئة التحكم (Control)، والتي يمكنك من خلالها التحكم في تسلسل البرنامج.



### لتكرار اللبنة:

- < من فئة Control (التحكم)، أضف لبنة repeat ( ) times (التكرار ( ) مرة). 2
- < ضع اللبنتين داخل لبنة repeat ( ) times (التكرار ( ) مرة). 3
- < اضبط times (المرات) إلى 3. 4
- < لتشغيل البرنامج اضغط على زر SIM (سيم). 5
- < اضغط على زر Enable/Disable robot (تشغيل/ إيقاف رسم مسار الروبوت). 6
- < اضغط على زر بدء المحاكاة. 7



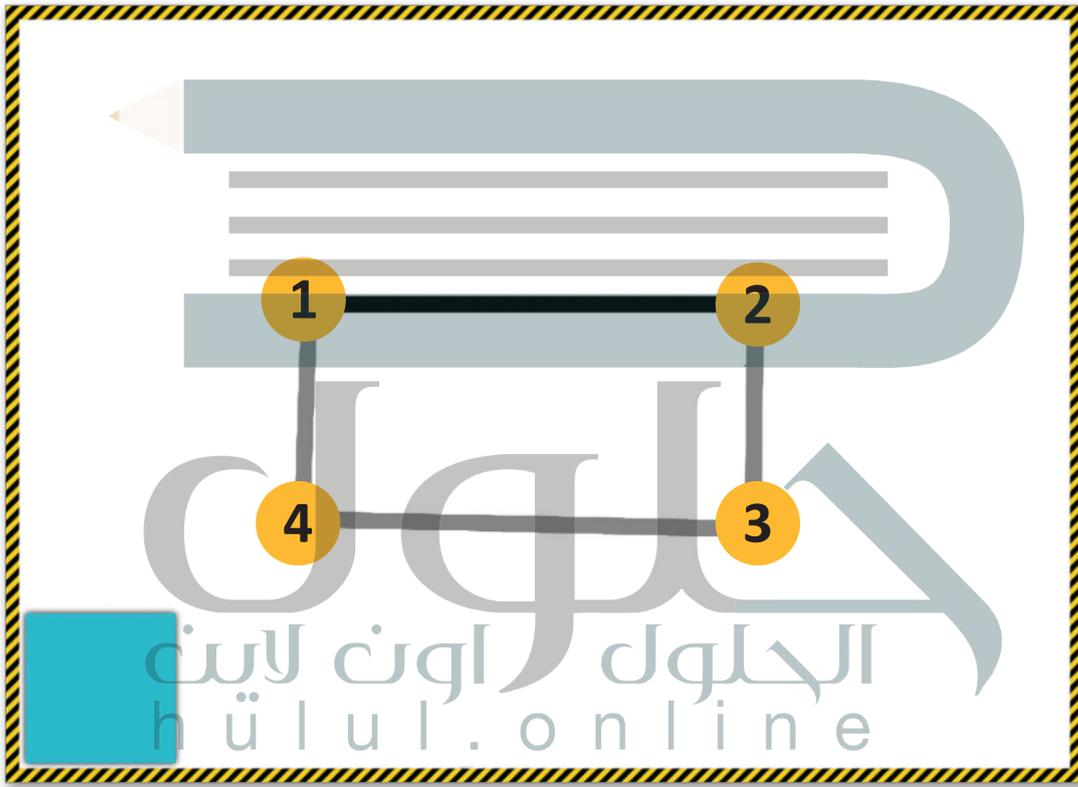
تعد لبنة التكرار مفيدة جدًا، حيث تمكّنك من توفير الوقت ومساحة منطقة البرمجة بحيث لا تكون مضطّرًا إلى إضافة جميع اللبنة واحدة تلو الأخرى وضبط جميع إعداداتها، بل تنفذ لبنة التكرار هذا العمل لك.

## برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم مستطيل

يتكون المستطيل من أربع زوايا قائمة وضلعين طويلين متساويين في الطول وضلعين قصيرين متساويين في الطول.

افترض أنك تريد أن يتحرك الروبوت الخاص بك ويرسم مستطيلاً، وللقيام بذلك:

- 1 - يبدأ الروبوت من النقطة 1 ويتقدم إلى الأمام حتى النقطة 2.
- 2 - ينعطف إلى اليمين، ثم يتقدم إلى النقطة 3.
- 3 - ينعطف إلى اليمين، ثم يتقدم إلى النقطة 4.
- 4 - ينعطف إلى اليمين، ثم يتقدم حتى يصل لنقطة البداية 1.



ستستخدم لبنة التكرار لتجنب تكرار الخطوة الثالثة والرابعة.

أولاً، عليك برمجة الروبوت لكي يتحرك للأمام لمسافة 100 سم. وللقيام بذلك، استخدم لبنة القيادة (drive) مع ضبط معامل المسافة بالسنتيمتر (distance cm) إلى 100.

1

2

3

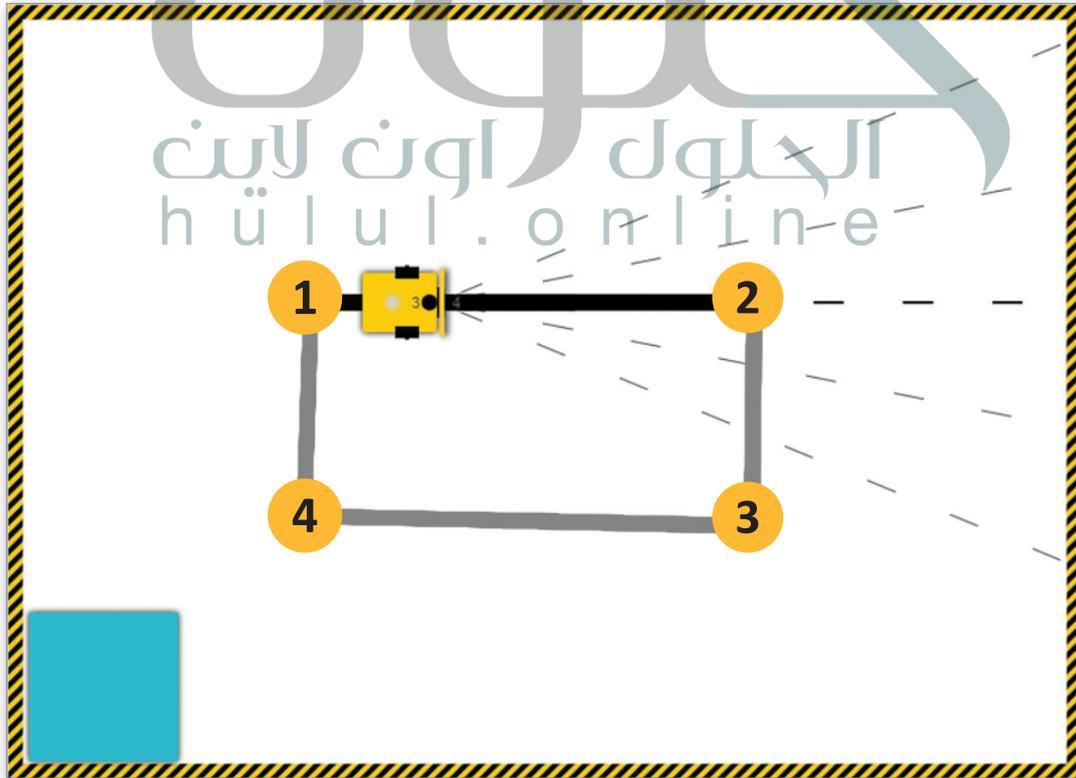
4

للتحرك إلى الأمام:

< من فئة **Action** (الحدث)، **1** أضف لبنة **drive** (القيادة) مع معامل **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر). **2**

< اضبط **speed %** (نسبة السرعة) إلى **50**. **3**

< اضبط **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر) إلى **100**. **4**



الآن، عليك برمجة الروبوت للانعطاف نحو اليمين، وللقيام بذلك، استخدم لبنة الانعطاف (turn) مع ضبط معامل الدرجة (degree) إلى 90.

**1**

□ 1 / 2

Action

drive forwards speed % 30  
distance cm 20

Sensors

drive forwards speed % 30

Control

stop

Logic

Math

Text

Colours

Variables

**2**

turn right speed % 30  
degree 20

turn right speed % 30

steer forwards speed % left 10  
speed % right 30  
distance cm 20

للانعطاف إلى اليمين:

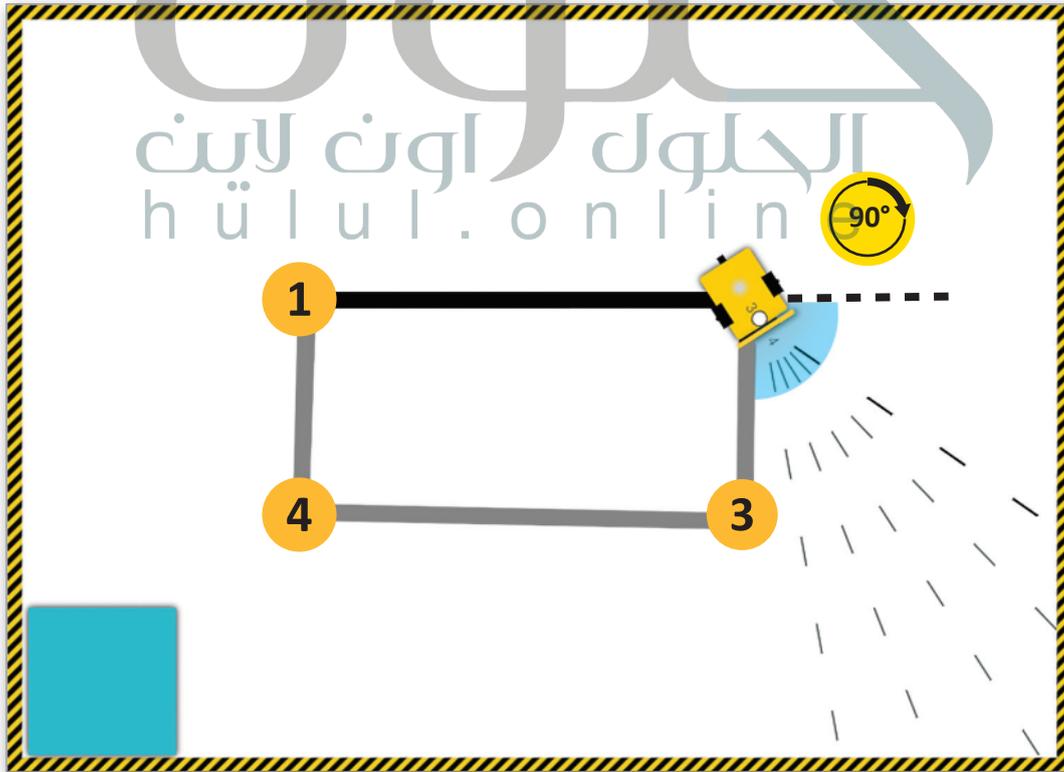
< من فئة Action (الحدث)، **1** أضف لبنة turn (الانعطاف) مع معامل degree (الدرجة). **2**

< اضبط degree (الدرجة) إلى 90. **3**

+ start show sensor data

drive forwards speed % 50  
distance cm 100

turn right speed % 30  
degree 90 **3**

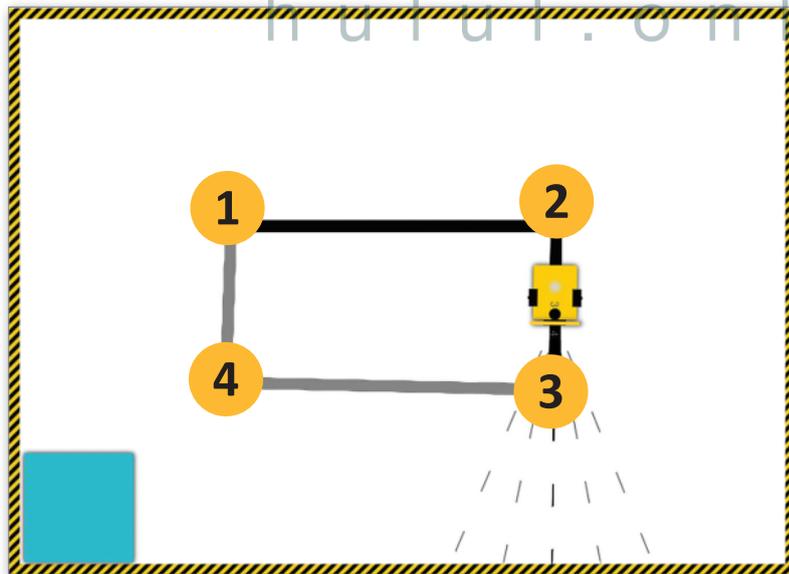


بعد ذلك، عليك برمجة الروبوت لكي يتحرك للأمام لمسافة 50 سم. وللقيام بذلك، استخدم لبنة القيادة (drive) مع ضبط معامل المسافة بالسنتيمتر (distance cm) إلى 50.

للتحرك إلى الأمام:

- 1 < من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **drive** (القيادة) مع معامل **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر).
- 2 < اضبط **speed %** (نسبة السرعة) إلى 50.
- 3 < اضبط **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر) إلى 50.

لا تنس تشغيل الروبوت لكي يبدأ بالتحرك.



الآن، عليك برمجة الروبوت للانعطاف نحو اليمين، وللقيام بذلك، استخدم لبنة **الانعطاف (turn)** مع ضبط معامل السرعة (speed) إلى 30، ومعامل الدرجة (degree) إلى 90.

1

2

3

4

### للانعطاف إلى اليمين:

- < من فئة **Action** (الحدث)، **1** أضف لبنة **turn** (الانعطاف) مع معامل **degree** (الدرجة). **2**
- < اضبط **degree** (الدرجة) إلى **90**. **3**

+

start

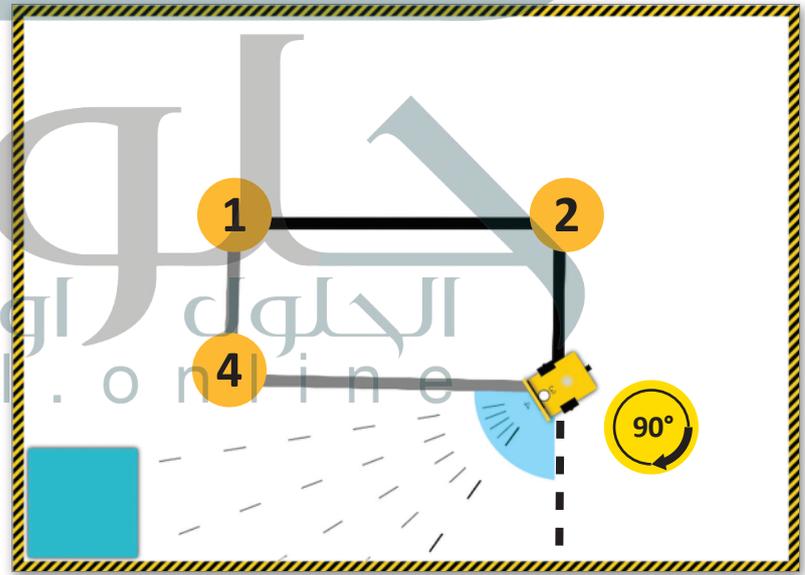
show sensor data

1

2

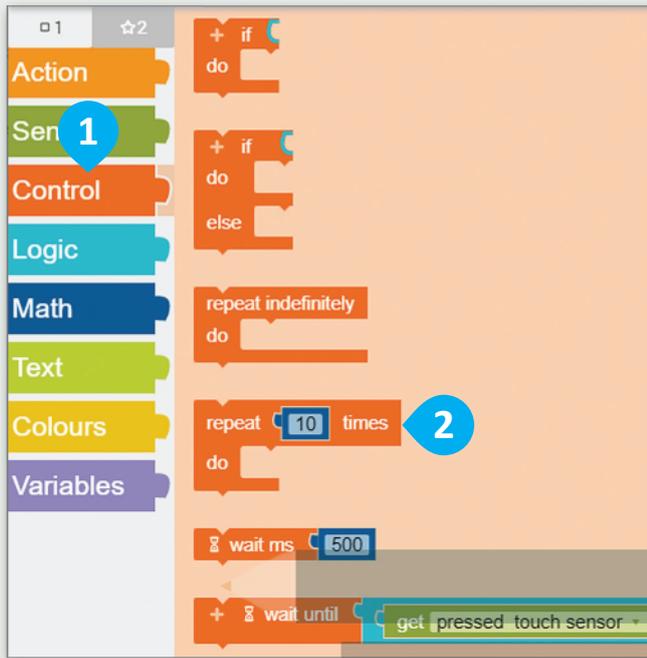
3

4



### معلومة

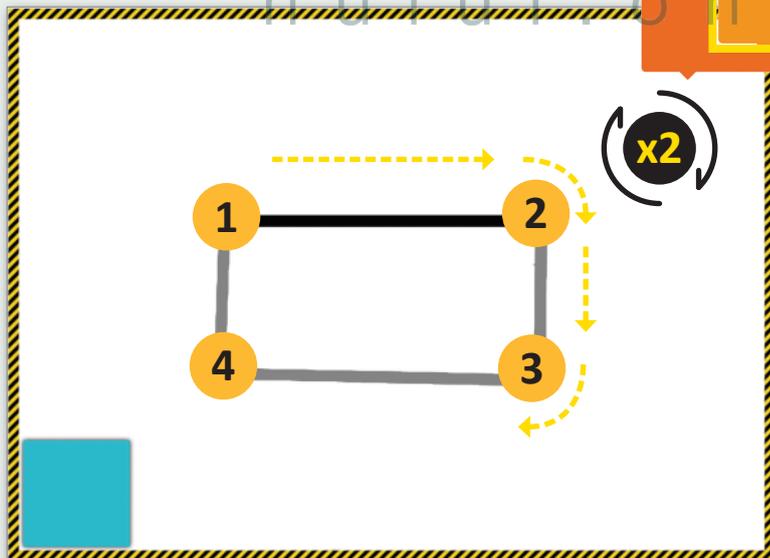
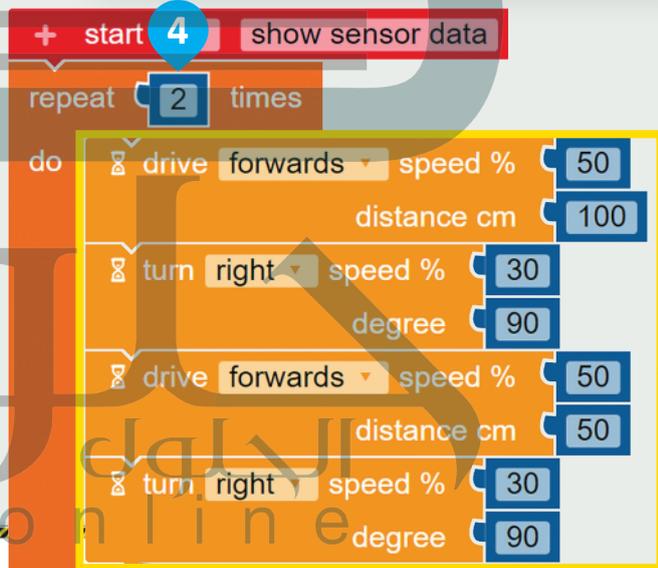
يمكنك أيضًا استخدام لبنة **steer** (التوجيه) مع لبنة **distance** (المسافة بالسنتيمتر) لجعل الروبوت ينعطف، ولكن من الأسهل حساب الدرجات المطلوبة بدلاً من حساب السنتيمترات.



لكي يقوم الروبوت بتحريك ويرسم مستطيل، يمكنك برمجته لرسم الجانبين، وللقيام بذلك، استخدم لبنة التكرار ( ) مرة (repeat ( ) times)، واضبط عدد التكرارات إلى 2، ثم ضع اللبنتين داخل لبنة التكرار، وسيقوم الروبوت بتكرار جميع الخطوات المطلوبة.

### لتكرار اللبئات:

- < من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **repeat ( ) times** (التكرار ( ) مرة). (2)
- < ضع اللبنتين داخل لبنة **repeat ( ) times** (التكرار ( ) مرة). (3)
- < اضبط **times** (المرات) إلى 2. (4)
- < اضغط على زر بدء المحاكاة. (5)



اختبر برنامجك ثم احفظه في الحساب الخاص بك.



# لنطبق معًا

## تدريب 1

### وظائف اللبانات

صِل اللبانات مع وظائفها الصحيحة.

تُغيّر اتجاه الروبوت بمقدار معين من الدرجات في اتجاه معين.

drive forwards speed % 30  
distance cm 20

تحرك الروبوت إلى الأمام وإلى الخلف.

repeat 10 times  
do

تتحكم في محركات الروبوت بشكل مستقل.

turn right speed % 30  
degree 20

تكرر اللبانات الموجودة داخلها لعدد معين من المرات.

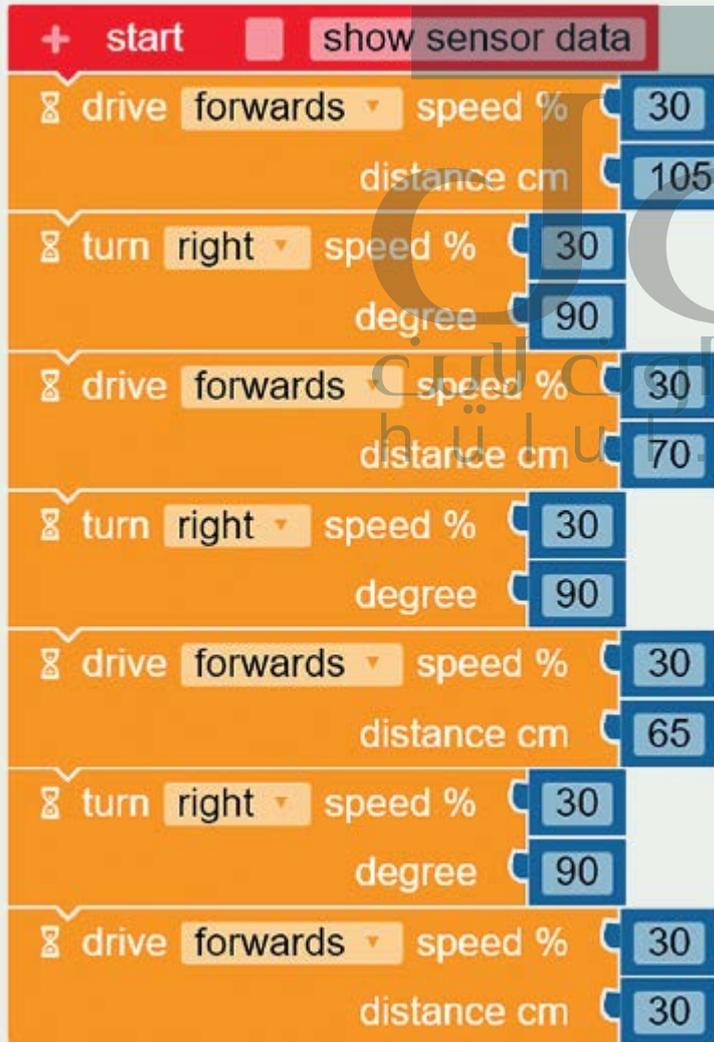
steer forwards speed % left 10  
speed % right 30  
distance cm 20

## تدريب 2

### قيادة الروبوت

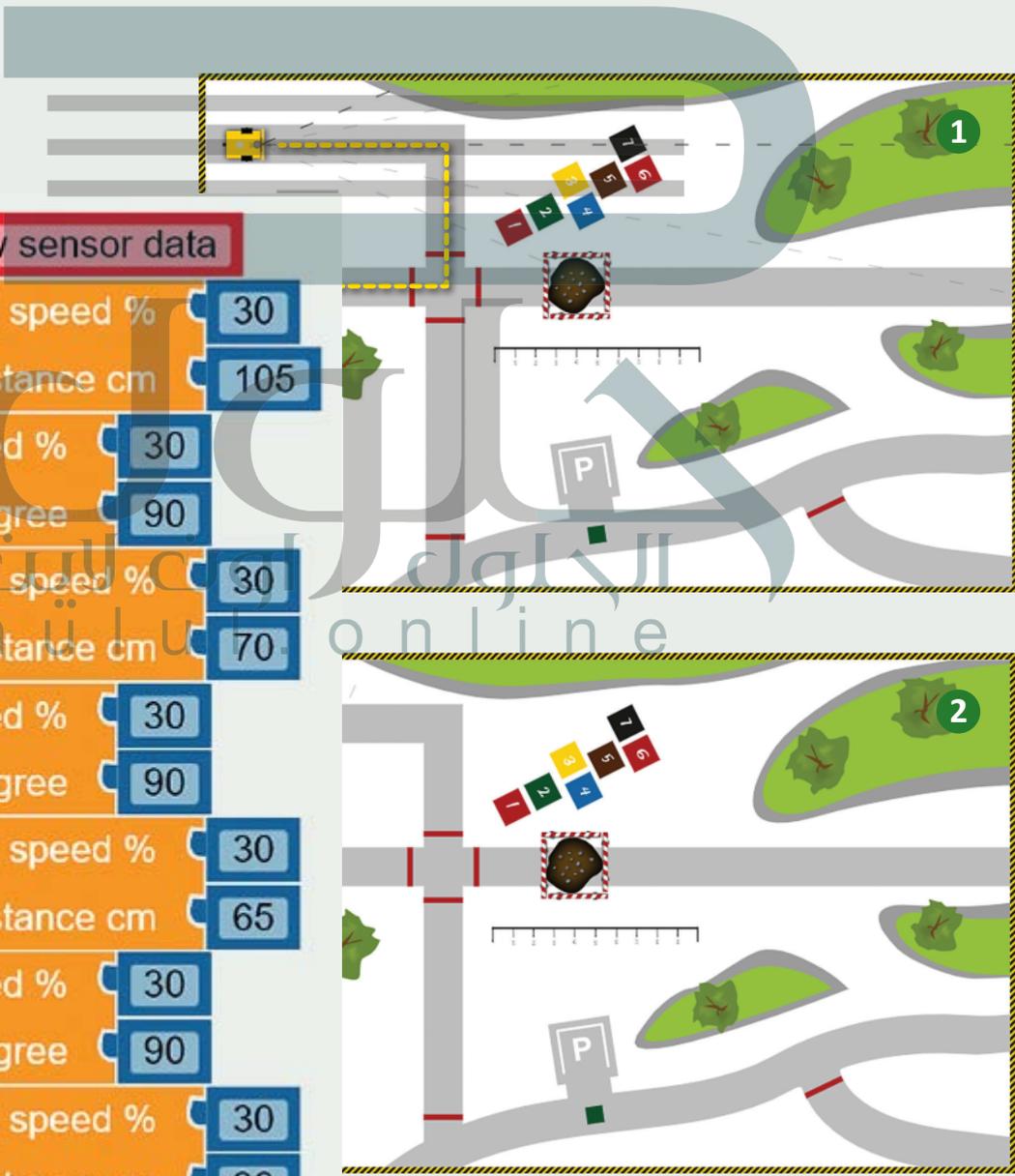
أنشئ برنامجًا لقيادة الروبوت إلى أقرب موقف للسيارات.

اضغط على الأيقونة  **change the scene** (تغيير المشهد) عدة مرات حسب الحاجة لاختيار هذا المشهد. لقيادة الروبوت إلى أقرب موقف للسيارات، برمجته للتحرك للأمام والانعطاف يمينًا عدة مرات.



The image shows a Scratch script for a robot navigation task. The script starts with a 'start' button and a 'show sensor data' button. The code blocks are as follows:

- drive forwards speed % 30, distance cm 105
- turn right speed % 30, degree 90
- drive forwards speed % 30, distance cm 70
- turn right speed % 30, degree 90
- drive forwards speed % 30, distance cm 65
- turn right speed % 30, degree 90
- drive forwards speed % 30, distance cm 30



The image also shows two screenshots of the robot's path on a map. The first screenshot, labeled '1', shows the robot starting at the top left and moving towards a parking sign 'P'. The second screenshot, labeled '2', shows the robot after making a right turn, moving towards the parking sign 'P'.

## تدريب 3

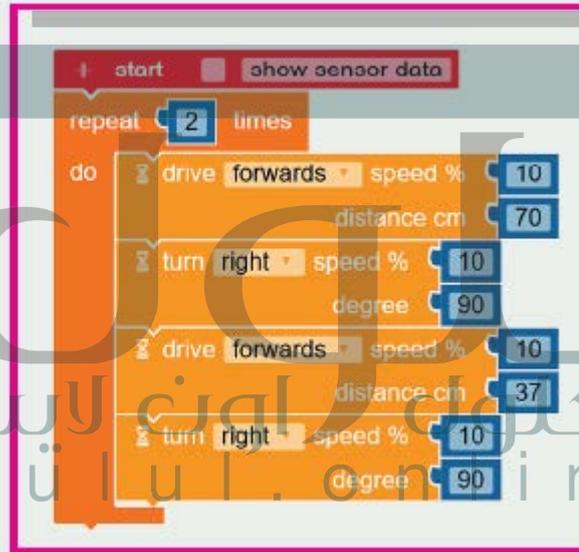
### برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم الأشكال

برمج الروبوت الخاص بك لرسم الأشكال التالية:

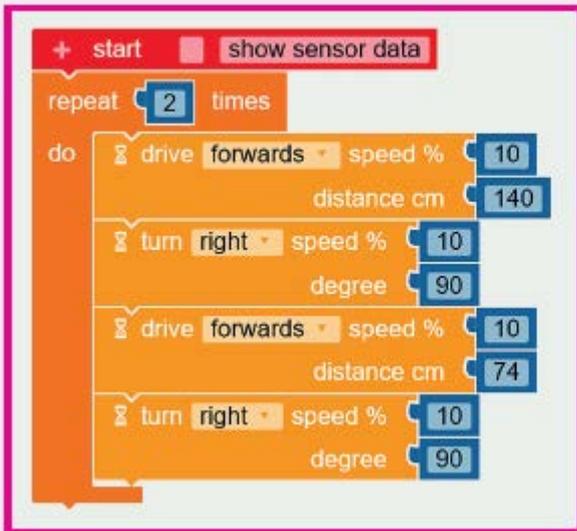
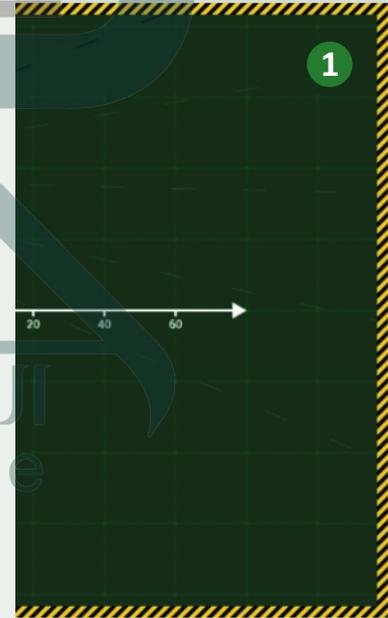
ستنشئ برنامجًا لرسم المستطيل الصغير الموضح في الصورة الأولى، ثم عليك تغيير القيم الموجودة في برنامجك ليتحرك الروبوت ويرسم المستطيل الكبير كما هو موضح في الصورة الثانية. عند إنشاء البرنامج، افتح بدء المحاكاة، واضغط على الأيقونة  change the scene (تغيير المشهد) عدة مرات حسب الحاجة لاختيار المشهد.

شغل Enable/Disable robot draw trail (تشغيل / إيقاف رسم مسار الروبوت) بالضغط على الأيقونة .

لتجنب تكرار اللبنة، استخدم لبنة التكرار ( ) مرة ( ) times بقدر الحاجة.



```
start show sensor data
repeat 2 times
do
drive forwards speed % 10
distance cm 70
turn right speed % 10
degree 90
drive forwards speed % 10
distance cm 37
turn right speed % 10
degree 90
```



```
+ start show sensor data
repeat 2 times
do
drive forwards speed % 10
distance cm 140
turn right speed % 10
degree 90
drive forwards speed % 10
distance cm 74
turn right speed % 10
degree 90
```

يمكنك العثور على الكودين المقترحين للتدريب في ملفين باسم G5.S3.U3.L2.EX3a.xml, G5.S3.U3.L2.EX3b.xml على منصة عين الإثرائية

## تدريب 4

### برمجة وترتيب

رقم مجموعات اللبئات بالشكل المناسب.

اضغط على الأيقونة  **change the scene** (تغيير المشهد) عدة مرات حسب الحاجة لاختيار المشهد.

أنشئ مشروعًا جديدًا وضع مجموعات اللبئات بالترتيب الصحيح.

شغل **Enable/Disable robot draw trail** (تشغيل / إيقاف رسم مسار الروبوت) بالضغط على الأيقونة . ثم شغل البرنامج. أخيرًا، رقم مجموعات اللبئات وفقًا لترتيبها في البرنامج.

+ start show sensor data

1

```
repeat 2 times
do
  drive forwards speed % 30
  distance cm 80
  turn left speed % 30
  degree 90
  drive forwards speed % 30
  distance cm 40
  turn left speed % 30
  degree 90
```

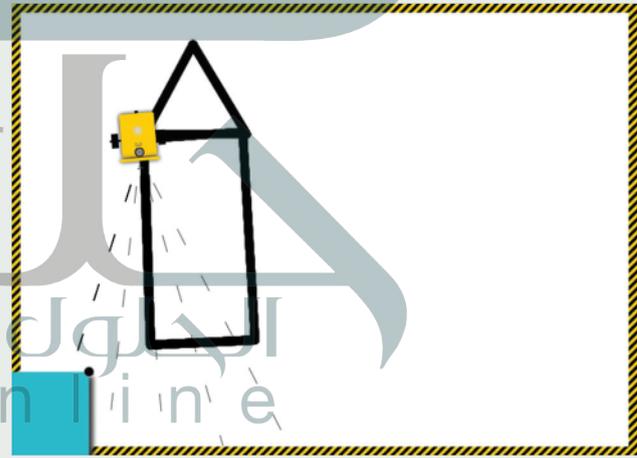
4

```
turn right speed % 30
degree 90
```

3

```
repeat 3 times
do
  drive forwards speed % 30
  distance cm 40
  turn left speed % 30
  degree 120
```

2



يمكنك العثور على الكود المقترح للتدريب في  
ملف باسم **G5.S3.U3.L2.EX4.xml**  
على منصة عين الإثرائية

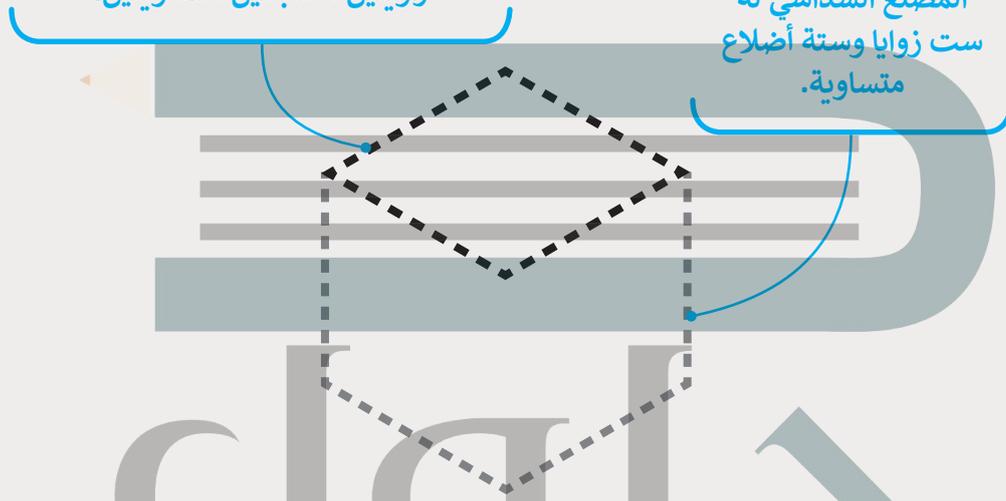


## الدرس الثالث: رسم مكعب

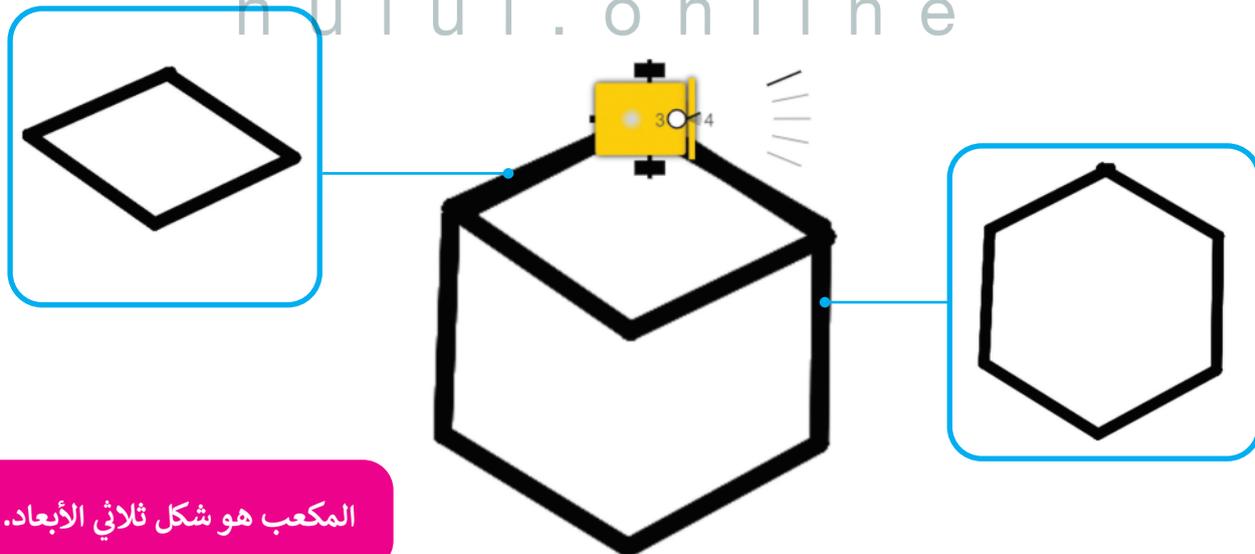
ستتعلم في هذا الدرس كيفية رسم الأشكال في تسلسل، وبشكل أكثر تحديداً سترمج الروبوت ليتحرك ويرسم الأشكال الهندسية التالية: مضلع سداسي (Hexagon) ومُعين (Rhombus).

المُعين هو شكل رباعي أضلاعه الأربعة ذات أطوال متساوية، وتكون فيه كل زاويتين متقابلتين متساويتين.

المضلع السداسي له ست زوايا وستة أضلاع متساوية.



سيتحرك الروبوت ويرسم المضلع السداسي أولاً ثم يرسم المُعين، وسيؤدي الدمج بين هذين الشكلين إلى تكوين مكعب.



المكعب هو شكل ثلاثي الأبعاد.

## برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم المضلع السداسي

لقد تعلمت في الدرس السابق طريقة برمجة الروبوت الخاص بك ليتحرك ويرسم الأشكال الأساسية، وفي هذا الدرس سيكون الشكل الأول الذي سترمج الروبوت ليتحرك ويرسم المضلع السداسي. ألق نظرة على بعض الأمثلة من الحياة الواقعية التي تحتوي على المضلع السداسي.

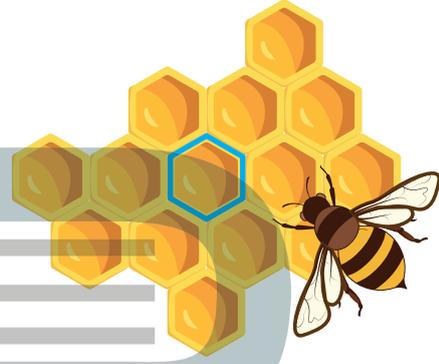
أمثلة المضلع السداسي في الحياة الواقعية:



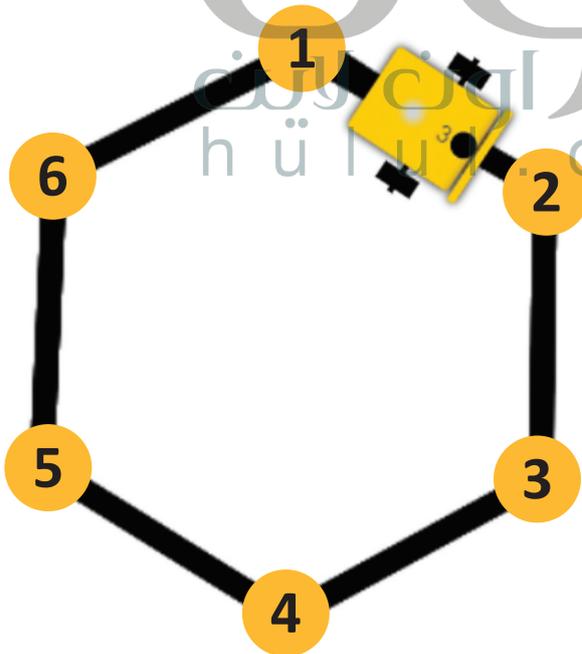
المضلع السداسي على سطح كرة القدم.



قاعدة قلم الرصاص.



شكل خلايا النحل.



ألق نظرة على المسار الذي سيتبعه الروبوت الخاص بك ليتحرك ويرسم المضلع السداسي. عليك برمجة الروبوت لينفذ التالي:

- 1 - يبدأ من النقطة 1 وينتقل إلى النقطة 2.
  - 2 - عندما يصل إلى النقطة 2 ينعطف إلى اليمين.
- ثم كرر جميع الخطوات السابقة 6 مرات حتى يعود الروبوت إلى نقطة البداية.

يجب أن يبدأ الروبوت التحرك من قمة المضلع السداسي، ولتتمكن من رسم المضلع الأول من المضلع السداسي عليك برمجة الروبوت لينعطف 30 درجة إلى اليمين.

1

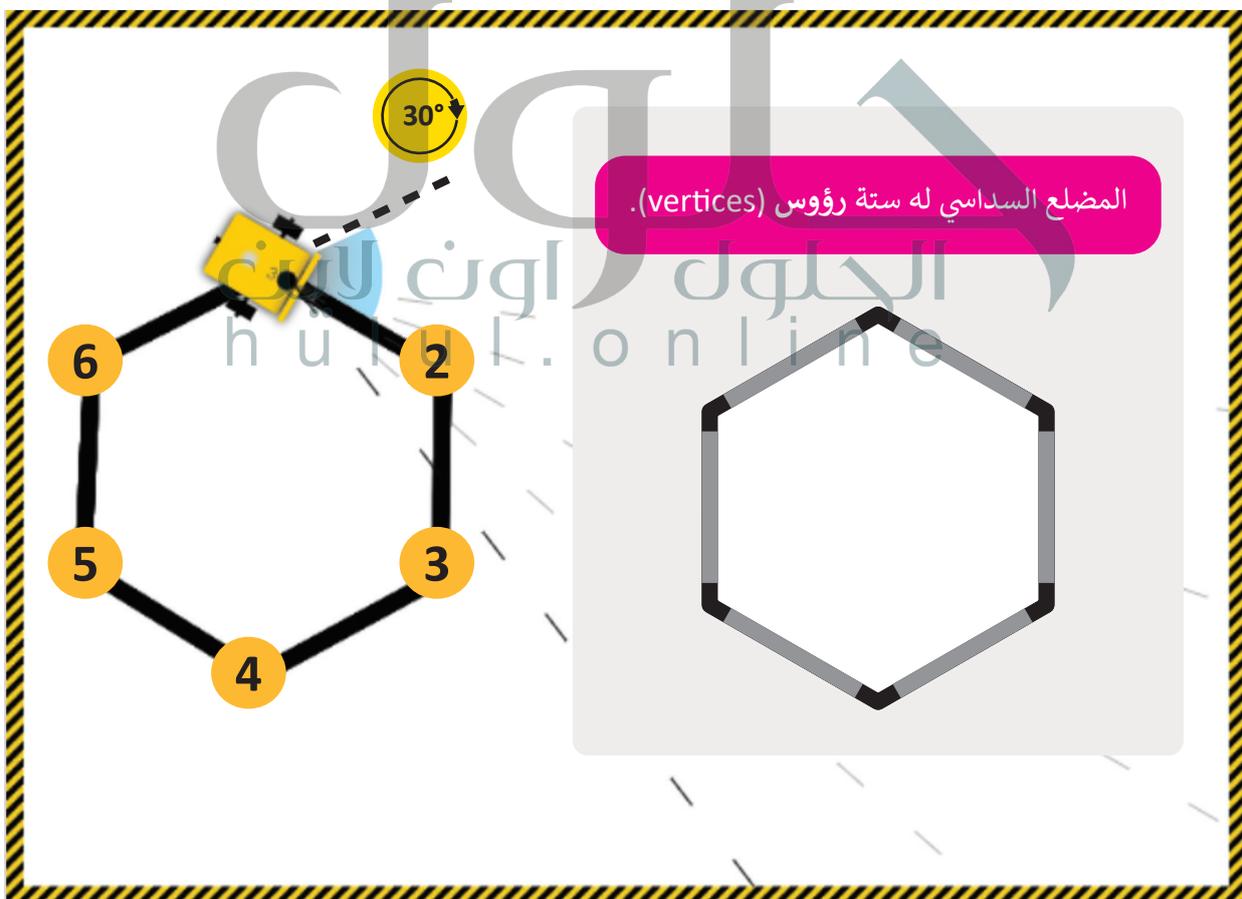
2

3

### للانعطاف إلى اليمين:

- 1 < من فئة **Action** (الحدث)،
- أضف لبنة **turn** (الانعطاف) مع مُعَامِل **degree** (الدرجة).
- 2 < اضبط مُعَامِل **degree** (الدرجة) إلى **30**.
- 3

3



الآن، عليك برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم المضلع الأول من المضلع السداسي بالتحرك للأمام من النقطة 1 إلى النقطة 2 بسرعة 30 ولمسافة تساوي 40 سنتيمتر.

1

2

drive forwards speed % 30 distance cm 20

drive forwards speed % 30

stop

turn right speed % 30 degree 20

turn right speed % 30

للتحرك إلى الامام:

< من فئة **Action** (الحدث)، **1** أضف لبنة **drive** (القيادة) مع مُعَامِل **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر). **2**

< اضبط **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر) إلى **40**. **3**

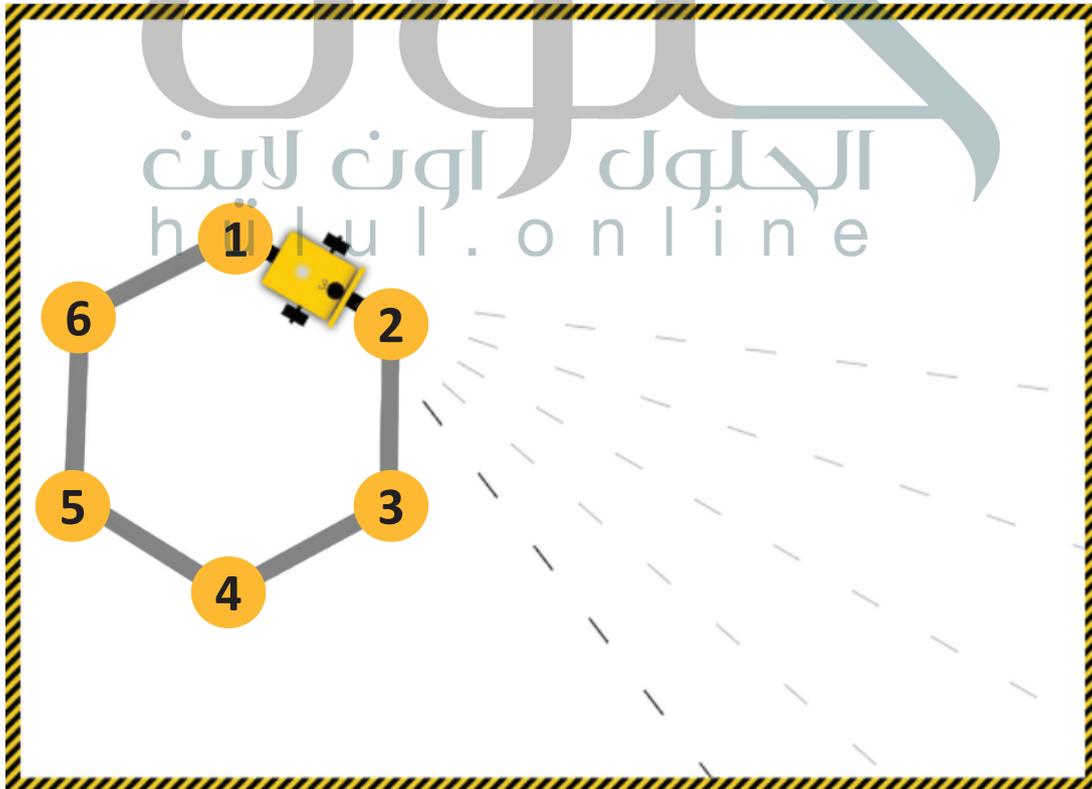
+ start

show sensor data

turn right speed % 30 degree 30

drive forwards speed % 30 distance cm 40

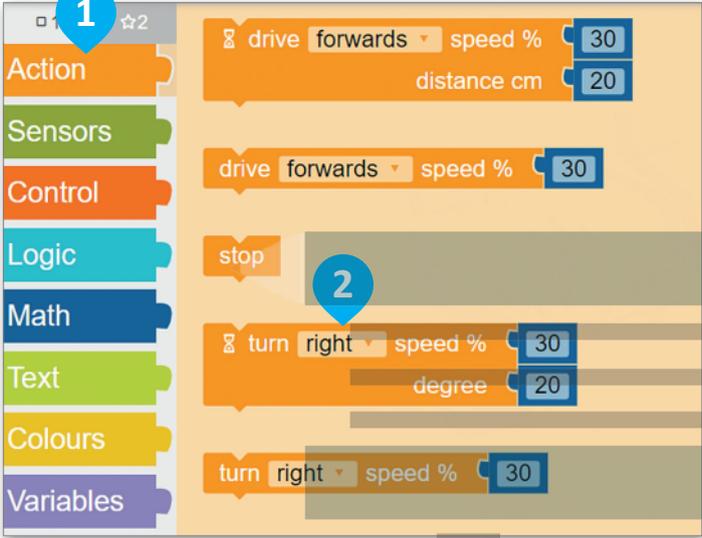
3



## برمجة الروبوت لينعطف

عندما بدأ الروبوت كان على قمة المضلع السداسي ثم انعطف 30 درجة، والآن بعد أن رسم الروبوت المضلع الأول، سيحتاج إلى الانعطاف بمقدار 60 درجة.

عليك برمجة الروبوت لينعطف إلى اليمين، ولذلك ستستخدم لبنة الانعطاف (turn) مع مُعامل الدرجة (degree)، ويكون مقدار الدرجات التي يجب أن ينعطف بها الروبوت تساوي 360 مقسومة على 6 (عدد الأضلاع المضلع السداسي)، وهذا يجعل كل انعطاف يقوم به الروبوت يساوي 60 درجة.

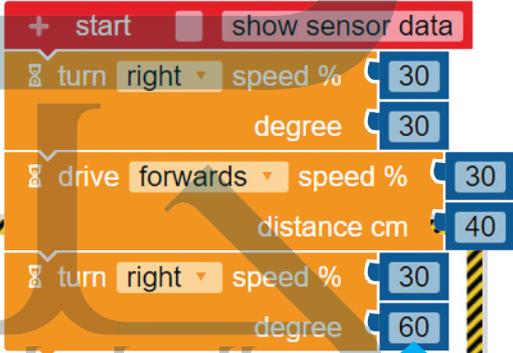


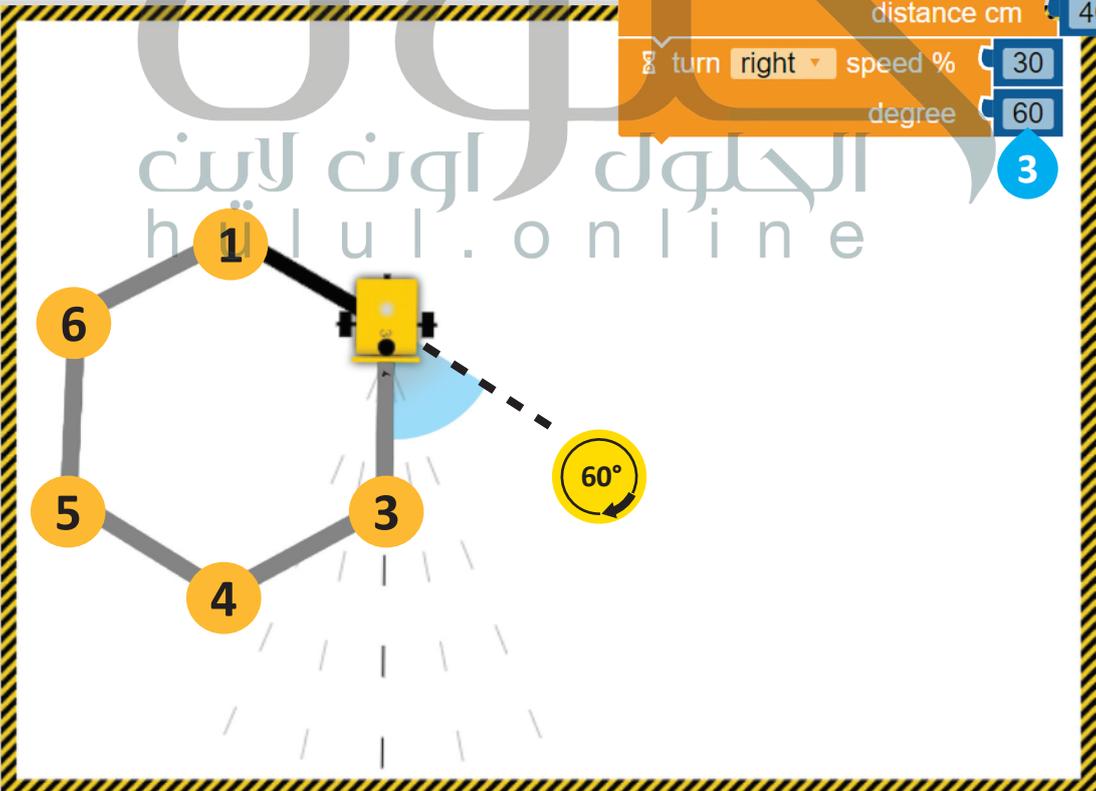
**للانعطاف إلى اليمين:**

< من فئة **Action** (الحدث)، **1**

أضف لبنة **turn** (الانعطاف) مع مُعامل **degree** (الدرجة). **2**

< اضبط مُعامل **degree** (الدرجة) إلى **60**. **3**





## برمجة الروبوت لإضافة مؤثر صوتي

لبنة تردد التشغيل ( ) ( ) Play frequency

تُستخدم هذه اللبنة لإصدار النغمات، ويمكنك العثور على لبنة تردد التشغيل ( ) ( ) Play frequency في فئة الحدث (Action)، ويمكنك تحديد درجة النغمة ومدتها من خلال تحديد المُعَامِلين: التردد بالهرتز (frequency Hz) والمدة بالملي ثانية (duration ms).

ستبرمج الروبوت ليصدر مؤثرًا صوتيًا، وستستخدم الإعدادات الافتراضية الخاصة بلبنة تردد التشغيل ( ) ( ) Play frequency.

1

steer forwards speed % left 10 speed % right 30

show text "Hallo"

clear display 2

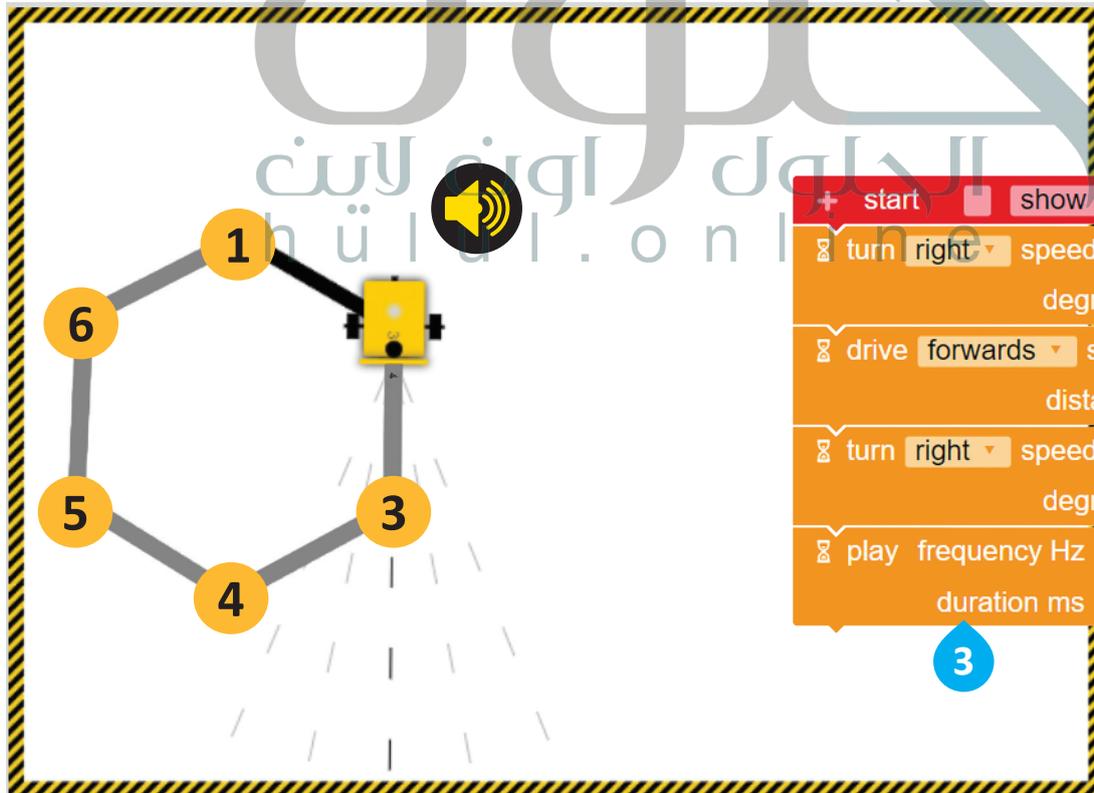
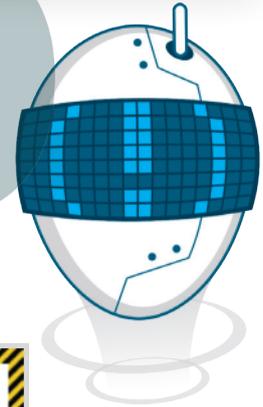
play frequency Hz 300 duration ms 100

play whole note 'c'

### إضافة المؤثر الصوتي:

< من فئة Action (الحدث)، اسحب 1 وأفلت لبنة play frequency Hz (تردد التشغيل بالهرتز). 3

في كل مرة يتحرك فيها الروبوت ويرسم ضلعًا من المضلع السداسي ثم ينعطف، سيصدر صوتًا.



start show sensor data

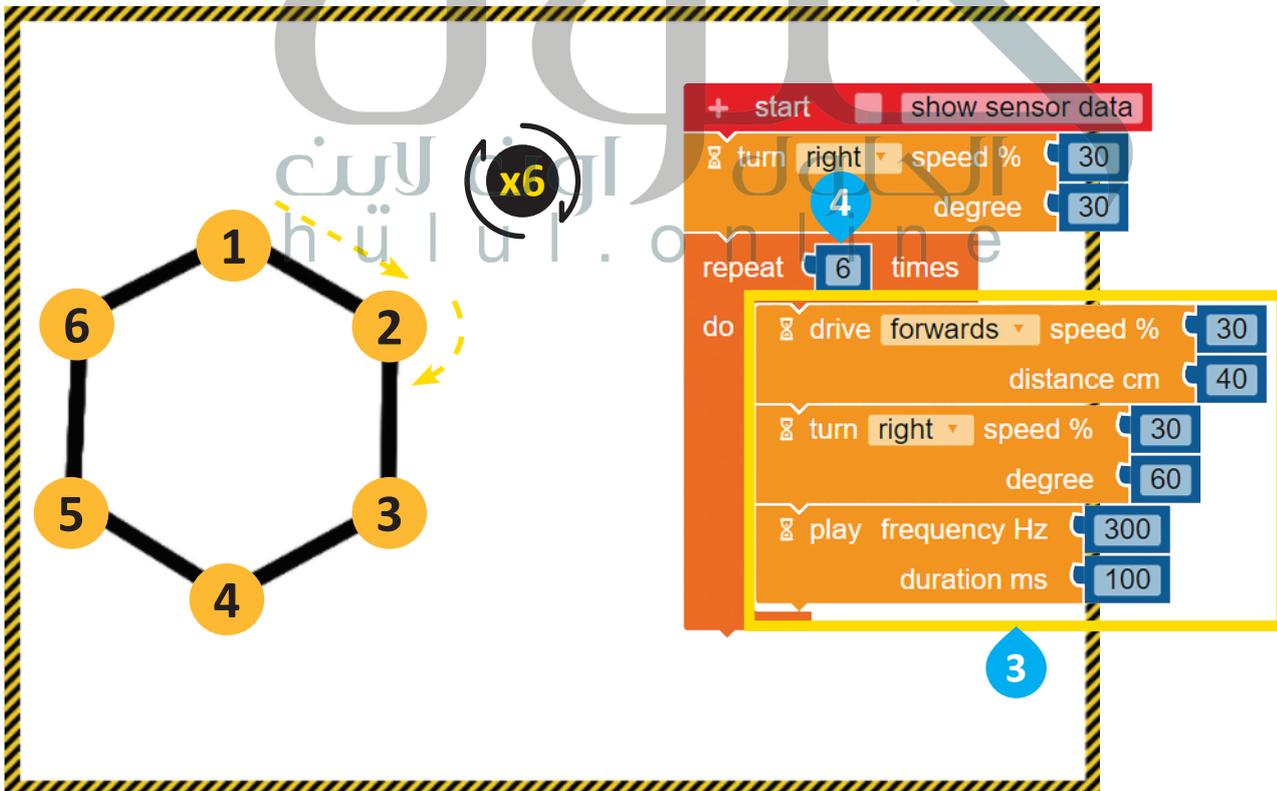
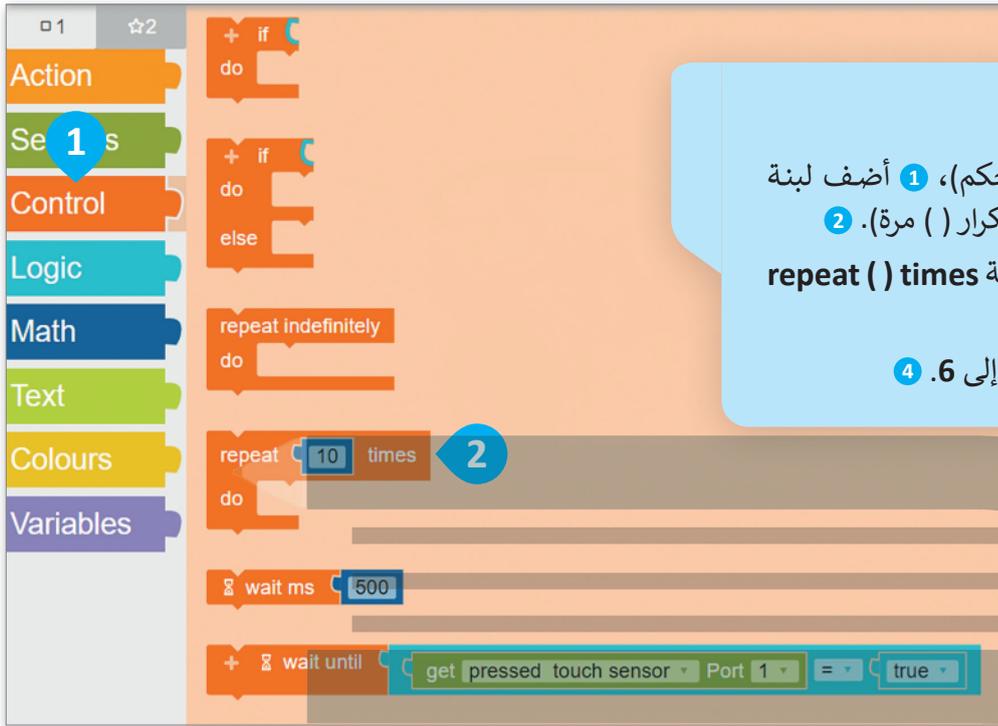
turn right speed % 30 degree 30

drive forwards speed % 30 distance cm 40

turn right speed % 30 degree 60

play frequency Hz 300 duration ms 100 3

والآن عليك برمجة الروبوت ليكرر الخطوات السابقة 6 مرات ليتحرك ويرسم المضلع السداسي من خلال استخدام لبنة التكرار ( ) times (repeat).

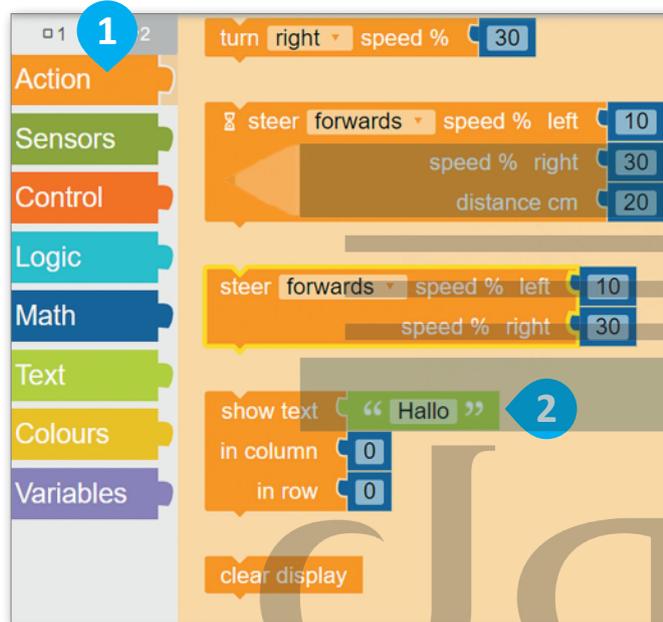


## عرض رسالة على شاشة عرض الروبوت

لبنة عرض النص ( ) ( Show text )

يمكنك العثور على هذه اللبنة في فئة الحدث (Action)، وتستخدم لعرض رسالة نصية في شاشة عرض الروبوت. تحتوي هذه اللبنة على: منطقة لكتابة الرسالة النصية، وحقلين لتعيين موضع الرسالة وهما لتحديد العمود (Column) والصف (Row) الذي تبدأ فيه الرسالة بالظهور في شاشة عرض الروبوت EV3، والإعدادات الافتراضية لكل من العمود والصف هي 0 ووفقاً لها تبدأ الرسالة النصية من الزاوية اليسرى العلوية في شاشة عرض الروبوت.

يمكنك عرض رسالة في كل مرة يكمل فيها الروبوت شكلاً عند تشغيل البرنامج، عليك برمجة الروبوت لعرض الرسالة النصية "اكتمل المضلع السداسي" عندما ينتهي من رسم المضلع في شاشة عرض الروبوت EV3.



لعرض رسالة على شاشة عرض الروبوت:

< من فئة Action (الحدث)، أضف لبنة

show text (عرض النص). 2

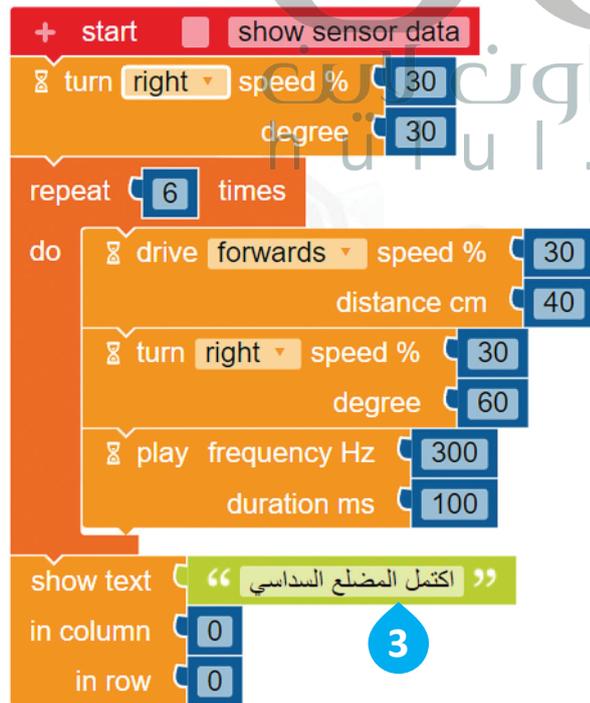
< اضغط على الرسالة الافتراضية الظاهرة، ثم

اكتب "اكتمل المضلع السداسي". 3

يمكنك إظهار شاشة عرض الروبوت من خلال

الضغط على الأيقونة open/close the robot's view (فتح / غلق

شاشة عرض الروبوت).

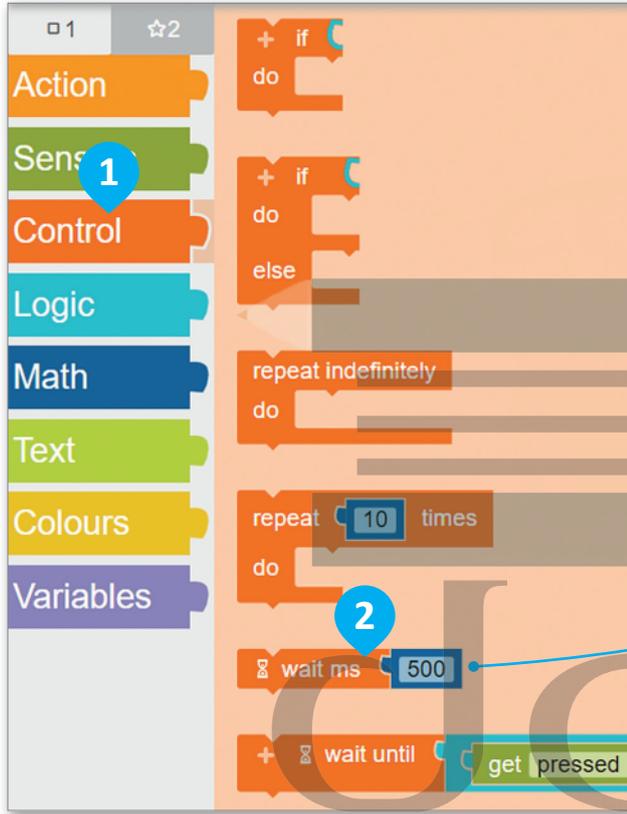


شاشة عرض الروبوت هي جزء في الروبوت الافتراضي EV3، ويمكن برمجتها لعرض الرسائل النصية مثل الموجودة في الروبوت الحقيقي EV3.

## لبنة انتظر مللي ثانية ( ) ( Wait ms )

تُستخدم هذه اللبنة لإيقاف تشغيل المقطع البرمجي لعدد محدد من المللي ثانية (ms)، ويمكنك العثور على لبنة انتظر مللي ثانية ( ) ( wait ms ) في فئة التحكم (Control).

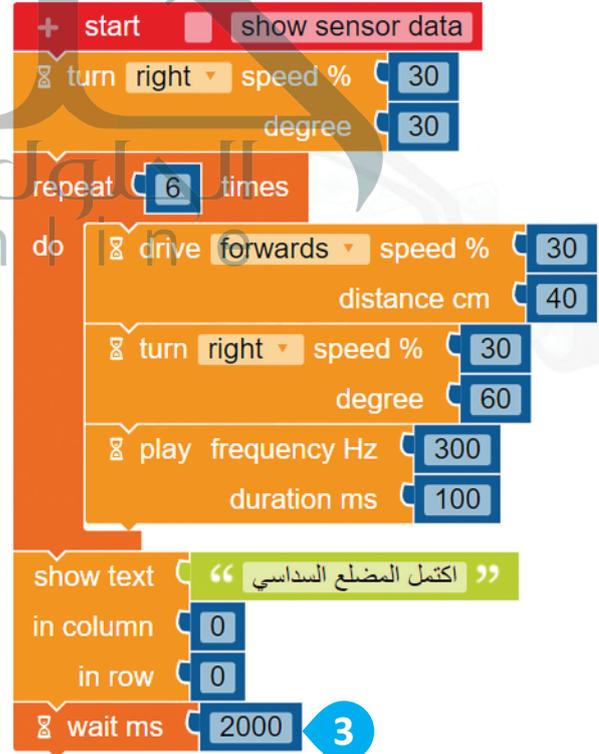
ولعرض النص في شاشة عرض الروبوت ولفترة محددة، يجب أن تتبع لبنة انتظر مللي ثانية (wait ms) لبنة عرض النص (Show text). عليك برمجة الرسالة النصية لتظهر في شاشة عرض الروبوت لمدة 2000 مللي ثانية، أي ما يساوي ثانيتين.



لتعيين وقت عرض الرسالة:  
 < من فئة Control (التحكم)، أضف لبنة  
 wait ms (انتظر مللي ثانية).  
 < اضبط الانتظار بالمللي ثانية ليكون 2000.

اضغط لتغيير المدة الزمنية التي تريد  
 أن ينتظرها البرنامج بالمللي ثانية.

إذا لم تستخدم لبنة انتظر مللي ثانية (wait ms) بعد لبنة عرض النص (show text)، فستلاحظ أن الرسالة تومض على شاشة عرض الروبوت؛ لأنه لم يتم برمجتها ليتم عرضها لفترة زمنية محددة ثم تختفي.



## لبنة مسح العرض ( ) ( ) (Clear display)

تُستخدم هذه اللبنة عند تطبيقها لمسح الرسائل النصية المكتوبة سابقاً في شاشة عرض الروبوت الافتراضي، ويمكنك العثور على لبنة مسح العرض (clear display) في فئة الحدث (Action).

ستبرمج الآن شاشة عرض الروبوت ليتم مسحه.

1

2

3

لمسح شاشة عرض الروبوت:  
< من فئة Action (الحدث)، اسحب 1  
2 وأفلت لبنة clear display (مسح العرض). 3

start

show sensor data

turn right speed % 30 degree 30

repeat 6 times

do

drive forwards speed % 30 distance cm 40

turn right speed % 30 degree 60

play frequency Hz 300 duration ms 100

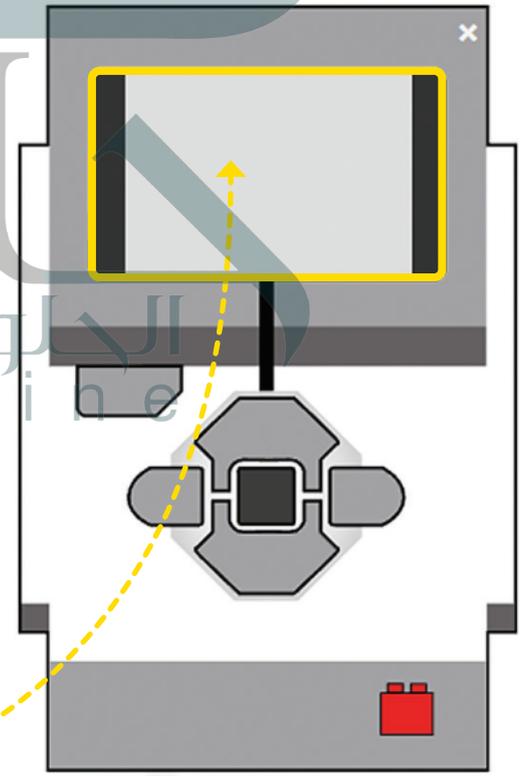
show text "اكتمل المضلع السداسي"

in column 0 in row 0

wait ms 2000

clear display

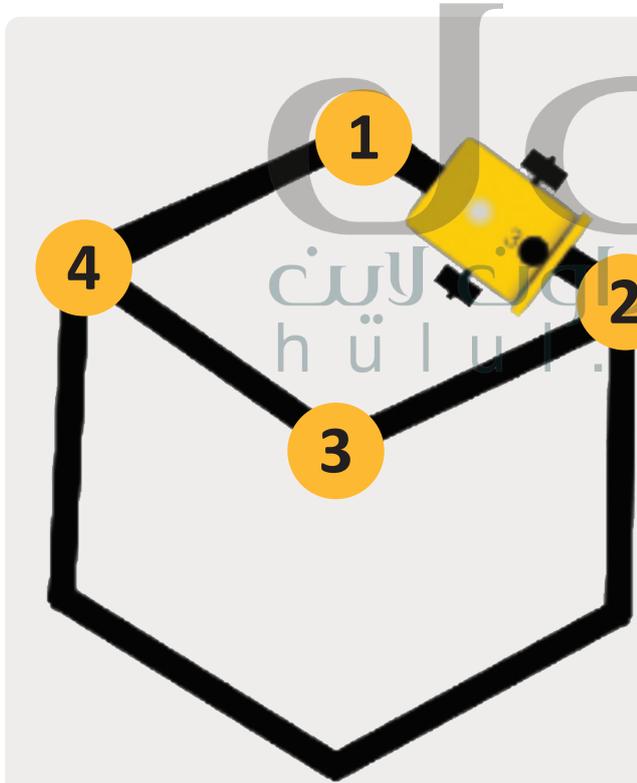
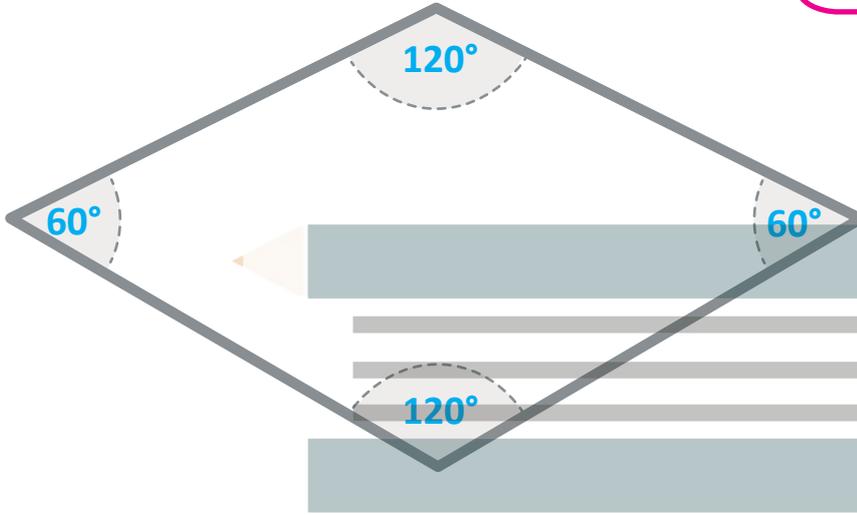
3



## برمجة الروبوت ليتحرك ويرسم المعين

الآن بعد أن برمجت الروبوت ليتحرك ويرسم المضلع السداسي، يمكنك المتابعة عن طريق برمجته ليرسم المعين لتكوين المكعب.

لا تنس أن الزوايا المتقابلة في المعين متساوية، ولكن من أجل أن يعطف الروبوت بشكل صحيح ستحتاج إلى استخدام الزاوية الخارجية للمعين كما فعلت عند رسم المثلث.



ألقي نظرة على المسار الذي سيتبعه الروبوت الخاص بك ليتحرك ويرسم المعين، حيث تحرك الروبوت ورسم الجانب الأول من المعين، ولكنك ستحتاج إلى برمجة الروبوت للانتقال من النقطة 1 إلى النقطة 2 ليكون في وضع يسمح له برسم الجانب الثاني. عليك برمجة الروبوت لينفذ التالي:

- 1 - يبدأ من النقطة 1 وينتقل إلى النقطة 2.
- 2 - ينعطف إلى اليمين ويتقدم إلى النقطة 3.
- 3 - ينعطف إلى اليمين ويتقدم إلى النقطة 4.
- 4 - ينعطف إلى اليمين ويتقدم إلى الأمام حتى النقطة 1.

يمكنك استخدام لبنة التكرار في رسم المعين، كما تم استخدامها من قبل في رسم المستطيل.

لن تقوم بإنشاء برنامج جديد ليتحرك ويرسم المعين، ولكنك ستستمر في إضافة اللبنة إلى البرنامج الذي أنشأته لرسم المضلع السداسي. عليك برمجة الروبوت ليتحرك إلى الأمام من النقطة 1 إلى النقطة 2 بسرعة 30 ولمسافة تساوي 40 سنتيمتر.

### للتحرك إلى الامام:

- < من فئة **Action** (الحدث)، 1 أضف لبنة **drive** (القيادة) مع مُعَامِل **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر). 2
- < اضبط **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر) إلى 40. 3

The image shows a Scratch code editor with a project titled "الروبوت" (Robot). The code is organized into a script area on the right and a workspace on the left. The workspace contains a yellow robot on a hexagonal path with four numbered points (1, 2, 3, 4). The code blocks are as follows:

- Start:** A red "start" block followed by a "show sensor data" block.
- Turn:** A "turn right" block with "speed %" set to 30 and "degree" set to 30.
- Repeat:** A "repeat 6 times" block containing:
  - "drive forwards" block with "speed %" set to 30 and "distance cm" set to 40.
  - "turn right" block with "speed %" set to 30 and "degree" set to 60.
  - "play frequency Hz" block with "frequency Hz" set to 300 and "duration ms" set to 100.
- Text:** A "show text" block with the text "اكتمل المضلع السداسي" (The hexagon is complete), "in column" set to 0, and "in row" set to 0.
- Wait:** A "wait ms" block with "wait ms" set to 2000.
- Clear Display:** A "clear display" block.
- Final Drive:** A "drive forwards" block with "speed %" set to 30 and "distance cm" set to 40.

Numbered callouts (1, 2, 3) highlight specific parts of the code and the diagram. Callout 1 points to the "drive forwards" block in the script area. Callout 2 points to the "distance cm" field in the "drive forwards" block. Callout 3 points to the "distance cm" field in the final "drive forwards" block. The diagram shows the robot starting at point 1, moving to point 2, then to point 3, and finally to point 4, completing the hexagonal path.

بعد ذلك، برمج الروبوت لينعطف 120 درجة إلى اليمين.

### للانعطاف إلى اليمين:

- < من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **turn** (الانعطاف) مع مُعَامِل **degree** (الدرجة). 2
- < اضبط مُعَامِل **degree** (الدرجة) إلى **120**. 3

The image displays a Scratch code editor with a project titled "أوتون لايت" (Auton Light). The code is organized into a sequence of blocks:

- Start** block: "show sensor data".
- Turn** block: "turn right" with speed 30% and degree 30.
- Repeat** block: "repeat 6 times".
- Do** block (inside the repeat loop):
  - "drive forwards" with speed 30% and distance 40 cm.
  - "turn right" with speed 30% and degree 60.
  - "play frequency Hz" with frequency 300 and duration 100 ms.
- Show Text** block: "اكتمل المضلع السداسي" (Complete the hexagon) in column 0, row 0.
- Wait** block: "wait ms" with 2000 ms.
- Clear Display** block: "clear display".
- Drive** block: "drive forwards" with speed 30% and distance 40 cm.
- Turn** block: "turn right" with speed 30% and degree 120.

The diagram below the code shows a yellow robot on a hexagonal path. The path is a regular hexagon with vertices labeled 1 through 4. The robot is at vertex 1, moving towards vertex 2. A dashed line indicates the path's direction, and a circular arrow indicates a 120-degree turn to the right at vertex 2. The path is enclosed in a yellow and black striped border.

عليك الآن برمجة الروبوت ليتحرك إلى الأمام من النقطة 2 إلى النقطة 3 بسرعة 30 ولمسافة تساوي 40 سنتيمتر.

### للتحرك إلى الامام:

- < من فئة **Action** (الحدث)، 1 أضف لبنة **drive** (القيادة) مع مُعامل **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر). 2
- < اضبط **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر) إلى 40. 3

The diagram illustrates a robot on a hexagonal track. The track is a regular hexagon with four points labeled 1, 2, 3, and 4. Point 1 is at the top, point 2 is at the top-right, point 3 is at the bottom-right, and point 4 is at the bottom-left. The robot is positioned at point 3. The track is enclosed in a yellow and black striped border. The robot is yellow and black.

The code blocks are as follows:

- Block 1:** Action category, drive forwards, speed % 30, distance cm 20.
- Block 2:** Action category, drive forwards, speed % 30.
- Block 3:** Action category, stop.
- Block 4:** Action category, turn right, speed % 30, degree 20.
- Block 5:** start category, show sensor data.
- Block 6:** Action category, turn right, speed % 30, degree 30.
- Block 7:** repeat 6 times.
- Block 8:** do loop containing:
  - drive forwards, speed % 30, distance cm 40.
  - turn right, speed % 30, degree 60.
  - play frequency Hz 300, duration ms 100.
- Block 9:** show text "اكتمل المضلع السداسي" (The hexagon is complete), in column 0, in row 0.
- Block 10:** wait ms 2000.
- Block 11:** clear display.
- Block 12:** drive forwards, speed % 30, distance cm 40.
- Block 13:** turn right, speed % 30, degree 120.
- Block 14:** drive forwards, speed % 30, distance cm 40.

استمر ببرمجة الروبوت لينعطف 60 درجة إلى اليمين.

### للانعطاف إلى اليمين:

- < من فئة **Action** (الحدث)، 1 أضف لبنة **turn** (الانعطاف) مع مُعامل **degree** (الدرجة). 2
- < اضبط مُعامل **degree** (الدرجة) إلى 60. 3

The image displays a programming environment with a sequence of code blocks and a corresponding diagram of a robot's path. The code blocks are as follows:

- Block 1:** 'drive forwards' with speed % 30 and distance cm 20.
- Block 2:** 'drive forwards' with speed % 30.
- Block 3:** 'stop'.
- Block 4:** 'turn right' with speed % 30 and degree 20.
- Block 5:** 'start' with 'show sensor data'.
- Block 6:** 'turn right' with speed % 30 and degree 30.
- Block 7:** 'repeat 6 times' loop containing:
  - Block 8:** 'drive forwards' with speed % 30 and distance cm 40.
  - Block 9:** 'turn right' with speed % 30 and degree 60.
  - Block 10:** 'play frequency Hz' with 300 and 'duration ms' with 100.
- Block 11:** 'show text' with the text 'أكمل المضلع السداسي' (Complete the hexagon), in column 0, in row 0.
- Block 12:** 'wait ms' with 2000.
- Block 13:** 'clear display'.
- Block 14:** 'drive forwards' with speed % 30 and distance cm 40.
- Block 15:** 'turn right' with speed % 30 and degree 120.
- Block 16:** 'drive forwards' with speed % 30 and distance cm 40.
- Block 17:** 'turn right' with speed % 30 and degree 60.

The diagram below shows a yellow robot on a hexagonal path. The path is a regular hexagon with vertices numbered 1 to 4. A dashed line indicates a 60-degree turn at vertex 1. A yellow circle with a 60-degree angle is shown next to the turn indicator.

ثم برمج الروبوت ليصدر مؤثرًا صوتيًا.

### لإضافة المؤثر الصوتي:

- 1 اسحب،
- 2 وأفلت لبنة **play frequency Hz** (تردد التشغيل بالهرتز).
- 3

1

```

Action
steer forwards speed % left 10
speed % right 30

Sensors

Control
show text "Hallo"
in column 0
in row 0

Logic

Math

Text
clear display
play frequency Hz 300
duration ms 100

Colours

Variables
play whole note c'
set volume % 50
    
```

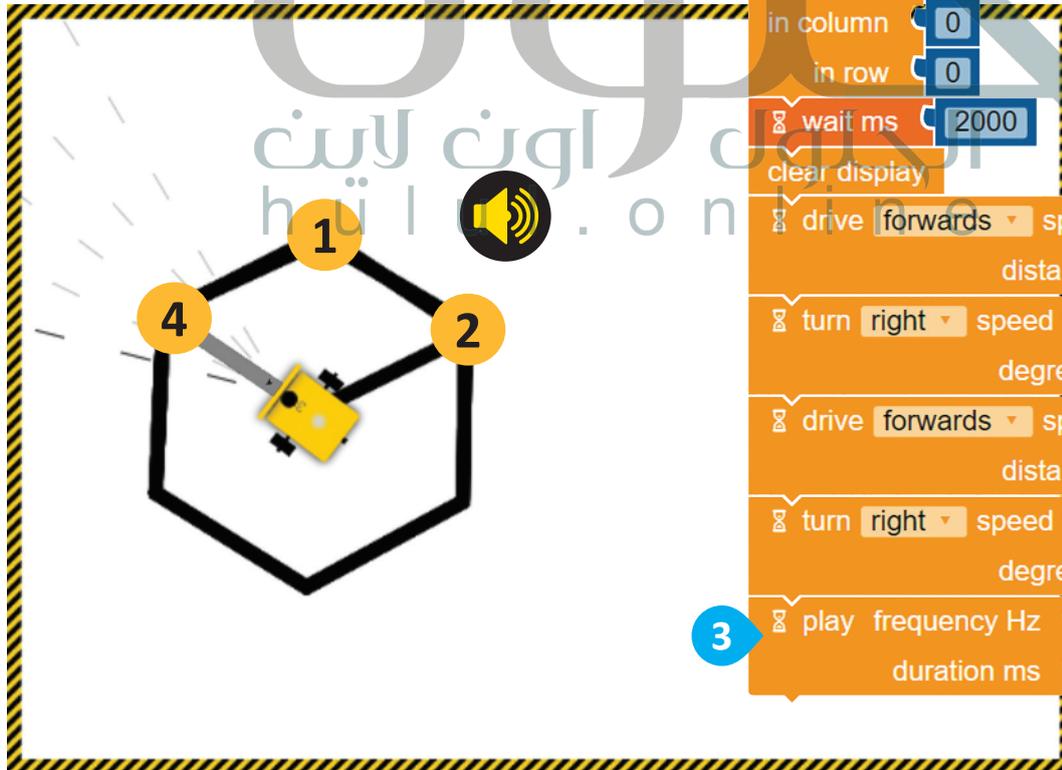
```

+ start show sensor data
turn right speed % 30
degree 30

repeat 6 times
do
drive forwards speed % 30
distance cm 40
turn right speed % 30
degree 60
play frequency Hz 300
duration ms 100

show text "اكتمل المضلع السداسي"
in column 0
in row 0

wait ms 2000
clear display
drive forwards speed % 30
distance cm 40
turn right speed % 30
degree 120
drive forwards speed % 30
distance cm 40
turn right speed % 30
degree 60
play frequency Hz 300
duration ms 100
    
```



عليك الآن برمجة الروبوت لتكرار الخطوات السابقة مرتين ليتحرك ويرسم المعين باستخدام لبنة التكرار ( ) مرة ( ) times.

### للتكرار:

- < من فئة **Control** (التحكم)، 1 أضف لبنة **repeat ( ) times** (التكرار ( ) مرة). 2
- < ضع كل اللبنات داخل لبنة **repeat ( ) times** (التكرار ( ) مرة). 3
- < اضبط **times** (المرات) إلى 2 . 4

The image displays a Scratch code editor with a sequence of blocks designed to draw a square. The code starts with a 'start' block, followed by 'show sensor data'. It then sets the robot to turn right 30 degrees at a speed of 30. A 'repeat' block is used to execute a series of actions 6 times: driving forwards 40 cm, turning right 60 degrees, playing a frequency of 300 Hz for 100 ms, and another 'repeat' block. The code then shows the text 'اكتمل المضلع السداسي' (The hexagon is complete) in column 0, row 0, and waits for 2000 ms. Finally, it clears the display and repeats a sequence of actions 2 times: driving forwards 40 cm, turning right 120 degrees, driving forwards 40 cm, turning right 60 degrees, playing a frequency of 300 Hz for 100 ms, and another 'repeat' block. A diagram on the left shows a square with vertices labeled 1, 2, 3, 4 and a rotation arrow labeled x2.

بعد أن يتحرك ويرسم الروبوت المعين، عليك برمجته ليعرض الرسالة النصية "اكتمل المكعب" في شاشة عرض الروبوت .EV3

### لعرض رسالة على شاشة عرض الروبوت:

- < من فئة **Action** (الحدث)، 1 أضف لبنة
- 2 **show text** (عرض النص).
- < اضغط على الرسالة الافتراضية الظاهرة، ثم
- 3 اكتب "اكتمل المكعب".

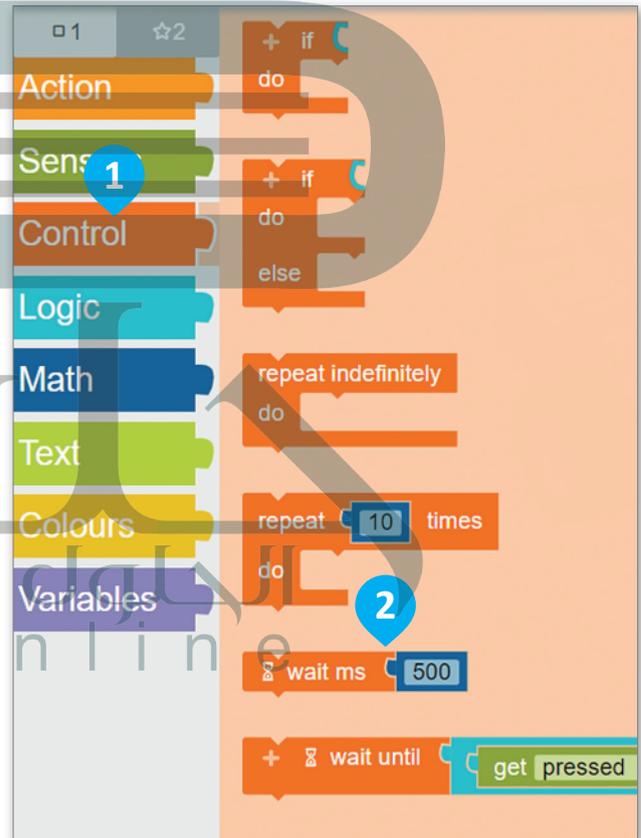
The diagram illustrates a Scratch-like block-based programming script for an EV3 robot. The script begins with a 'start' block and a 'show sensor data' block. It then performs a 'turn right' action with a speed of 30% and a degree of 30. This is followed by a 'repeat 6 times' loop containing three actions: 'drive forwards' (speed 30%, distance 40cm), 'turn right' (speed 30%, degree 60), and 'play frequency' (110 Hz, 100 ms). After the loop, the script shows the text 'اكتمل المضلع السداسي' (The hexagon is complete) in column 0, row 0, and waits for 2000ms. Another 'repeat 2 times' loop follows, containing: 'drive forwards' (speed 30%, distance 40cm), 'turn right' (speed 30%, degree 120), 'drive forwards' (speed 30%, distance 40cm), 'turn right' (speed 30%, degree 60), and 'play frequency' (220 Hz, 100 ms). The script concludes with showing the text 'اكتمل المكعب' (The cube is complete) in column 0, row 0. A callout box highlights the 'Action' block 'steer forwards' with 'speed % left' set to 10 and 'speed % right' set to 30, and the 'show text' block with the text 'Hallo' in column 0, row 0. A robot icon is shown with a screen displaying 'اكتمل المكعب'.

أضف لبنة انتظر مللي ثانية (wait ms) إلى برنامجك لعرض الرسالة النصية لفترة زمنية محددة.

### لتعيين وقت عرض الرسالة:

- 1 أضف لبنة من فئة **Control** (التحكم)،
- 2 **wait ms** (انتظر مللي ثانية).
- 3 اضبط الانتظار بالمللي ثانية ليكون **2000**.

```
+ start show sensor data
turn right speed % 30
degree 30
repeat 6 times
do
drive forwards speed % 30
distance cm 40
turn right speed % 30
degree 60
play frequency Hz 300
duration ms 100
show text "اكتمل المضلع السداسي"
in column 0
in row 0
wait ms 2000
clear display
repeat 2 times
do
drive forwards speed % 30
distance cm 40
turn right speed % 30
degree 120
drive forwards speed % 30
distance cm 40
turn right speed % 30
degree 60
play frequency Hz 300
duration ms 100
show text "اكتمل المكعب"
in column 0
in row 0
wait ms 2000
```



تظهر الرسالة النصية في شاشة عرض الروبوت EV3 لمدة ثانيتين.

افتح الآن شاشة عرض الروبوت لمشاهدة الرسائل التي سيتم عرضها. ستكون الرسالة الأولى " اكتمل المضلع السداسي"، وستكون الرسالة الثانية " اكتمل المكعب".



### لتشغيل البرنامج:

< اضغط على زر EV3، 1 من الزاوية اليسرى السفلية في **Simulation window** (نافذة المحاكاة).

< اضغط على زر بدء المحاكاة. 2



لا تنس تشغيل رسم مسار  
الروبوت (robot draw  
trail).

اختبر برنامجك ثم احفظه في  
الحساب الخاص بك.

Reset button  
(زر إعادة الضبط)

اضغط على **Reset button**  
(زر إعادة الضبط) لمسح  
المحاكاة إذا لزم الأمر.

### معلومة

يمكنك تحريك وحدة EV3 (Ev3 brick) لتوفير مساحة للمحاكاة.



# لنطبق معاً

## تدريب 1

### صحيحة أو خطأ

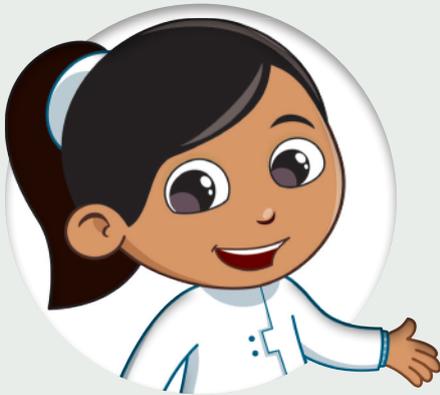
خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
	✓	1. يمكنك عرض رسالة نصية في شاشة عرض الروبوت EV3 باستخدام لبنة عرض النص.
✓		2. لا توجد حاجة إلى أن تكون لبنة انتظر مللي ثانية بعد لبنة عرض النص ليتم عرض الرسالة النصية لفترة زمنية محددة.
	✓	3. يمكنك إنشاء المؤثرات الصوتية باستخدام لبنة تردد التشغيل.
✓		4. توجد لبنة عرض النص في فئة التحكم.
	✓	5. توجد لبنة تردد التشغيل في فئة الحدث.

## تدريب 2

### تعيين الترتيب الصحيح

عليك برمجة الروبوت لاتباع هذه الخطوات ليتحرك ويرسم المضلع السداسي، ولكن بترتيب آخر.

رقم الخطوات حسب ترتيبها الصحيح.



1	●	●	الانعطاف 60 درجة.
2	●	●	تكرار كل الخطوات 6 مرات.
3	●	●	القيادة للأمام مسافة تساوي طول الجانب.

## تدريب 3

### اكتشف الاختلافات

قارن بين البرنامجين، ثم اكتشف واكتب الاختلافات بينهما أدناه.

البرنامج 1 هو البرنامج الذي أنشأته لرسم المضلع السداسي في الدرس، والبرنامج 2 أيضًا يُستخدم لرسم المضلع السداسي باستخدام الروبوت ولكنه يختلف عن البرنامج 1.

2

1

start show sensor data

show text "المضلع السداسي"

in column 0

in row 0

wait ms 2000

clear display

repeat 6 times

do

drive forwards speed % 30 distance cm 40

turn right speed % 30 degree 60

play frequency Hz 300 duration ms 100

start show sensor data

repeat 6 times

do

show text "تقدم إلى الأمام وانعطف"

in column 0

in row 0

wait ms 2000

clear display

drive forwards speed % 30 distance cm 40

turn right speed % 30 degree 60

play frequency Hz 300 duration ms 100

شغل كلا البرنامجين، ثم اكتشف واكتب الاختلافات بينهما.

بعد تشغيل كلا البرنامجين يتم ملاحظة الاختلافات التالية :

عند تشغيل البرنامج الأول سيظهر الرسالة النصية "تقدم إلى الأمام وانعطف" ويصدر مؤثراً صوتياً ست مرات

عند تشغيل البرنامج الثاني سيظهر الرسالة النصية "المضلع السداسي" ويصدر مؤثراً صوتياً مرة واحدة، خطوات رسم المضلع السداسي متشابهة في كلا البرنامجين

## تدريب 4

### برنامج المضلعات

برمج الروبوت ليتحرك ويرسم مضلع خماسي ومضلع ثماني.

1

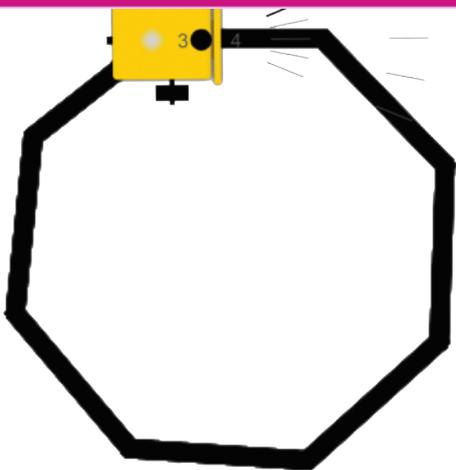
في كل برنامج يجب أن يُظهر الروبوت أولاً رسالة نصية وهي 3000 ميلي ثانية.

يجب أن يصدر الروبوت مؤثراً صوتياً بالتردد والمدة الافتراضية يجب أن يساوي طول ضلع المضلع 30 سم.

يكون مقدار الدرجات التي يجب أن ينعطف بها الروبوت في المضلع الخماسي فإن كل قيمة الانعطاف بالدرجات يساوي اضغط على الأيقونة  change the scene (تغيير المشهد)

```
+ start show sensor data
show text "مضلع خماسي"
in column 0
in row 0
wait ms 3000
clear display
repeat 5 times
do
  drive forwards speed % 30
  distance cm 30
  turn right speed % 30
  degree 72
  play frequency Hz 300
  duration ms 100
```

2



2

```
+ start show sensor data
show text "مضلع ثماني"
in column 0
in row 0
wait ms 3000
clear display
repeat 8 times
do
  drive forwards speed % 30
  distance cm 30
  turn right speed % 30
  degree 45
  play frequency Hz 300
  duration ms 100
```

## تدريب 5

### طابق



ما هي اللبنة البرمجية التي يجب أن أستخدمها ليتحرك الروبوت ويرسم كل شكل؟

طابق البرنامجين مع المشهدين أدناه.

يجب أن يبدأ الروبوت في الحركة من بداية المحاور ومن الوضع الأفقي، وينظر إلى اليمين، وتكون العجلات على المحور الرأسي. اضغط على الأيقونة  change the scene (تغيير المشهد) عدة مرات حسب الحاجة لاختيار المشهد. شغل Enable/Disable robot draw trail (تشغيل/ إيقاف رسم مسار الروبوت) بالضغط على الأيقونة . أنشئ برنامجًا واختبرها لإيجاد الحل. يشير السهم الأصفر الموجود على الصور إلى اتجاه الحركة الأولى للروبوت.

2

```

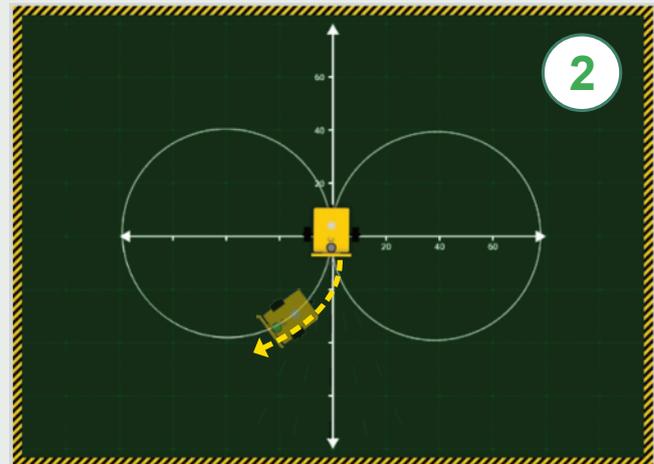
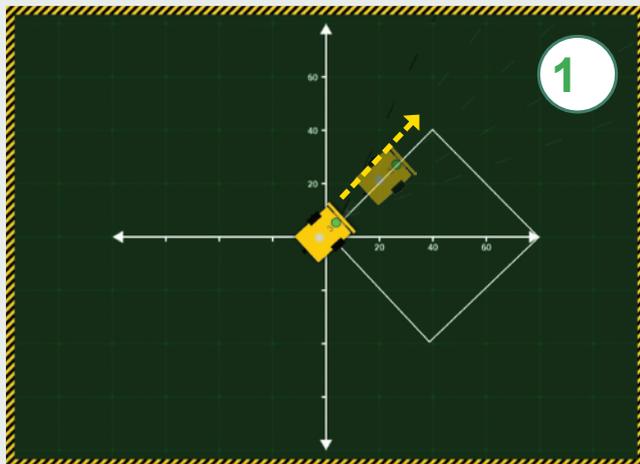
+ start show sensor data
  turn right speed % 30
  degree 90
  steer forwards speed % left 75
  speed % right 47
  distance cm 246
  steer forwards speed % left 47
  speed % right 75
  distance cm 246
  
```

1

```

+ start show sensor data
  turn left speed % 30
  degree 45
  repeat 4 times
  do
    drive forwards speed % 30
    distance cm 56.5
    turn right speed % 30
    degree 90
  
```

اكتب رقم البرنامج الصحيح على المشهد.



## تدريب 6

### رسم الأشكال

برمج الروبوت ليتحرك ويرسم الأشكال التالية:

يجب أن يبدأ الروبوت في الحركة من بداية المحاور ومن الوضع الأفقي، وينظر إلى اليمين، وتكون العجلات على المحور الرأسي.

أولاً، أنشئ برنامجاً لتحريك الروبوت ليرسم النمط الموضح في الصورة الأولى، ثم أنشئ برنامجاً لتحريك الروبوت ليرسم النمط في الصورة الثانية.

عند إنشاء البرنامج، افتح بدء المحاكاة، واضغط على الأيقونة  change the scene (تغيير المشهد) عدة مرات حسب الحاجة لاختيار المشهد.

شغل  Enable/Disable robot draw trail (تشغيل/ إيقاف رسم مسار الروبوت) بالضغط على الأيقونة. .

يشير السهم الأصفر الموجود على الصور إلى اتجاه الحركة الأولى للروبوت.

1

2

تدريب 6

رسم الأشكال

برمج الروبوت ليتحرك ويرسم الأشكال التالية:

يجب أن يبدأ الروبوت في الحركة من بداية المحاور ومن الوضع الأفقي، وينظر إلى اليمين، وتكون العجلات على المحور الرأسي.

أولاً، أنشئ برنامجاً لتحريك الروبوت ليرسم النمط الموضح في الصورة الأولى، ثم أنشئ برنامجاً لتحريك الروبوت ليرسم النمط في الصورة الثانية.

عند إنشاء البرنامج، افتح بدء المحاكاة، واضغط على الأيقونة  change the scene (تغيير المشهد) عدة مرات حسب الحاجة لاختيار المشهد.

شغل  Enable/Disable robot draw trail (تشغيل/ إيقاف رسم مسار الروبوت) بالضغط على الأيقونة. .

يشير السهم الأصفر الموجود على الصور إلى اتجاه الحركة الأولى للروبوت.

## تدريب 7

### رسم الأشكال

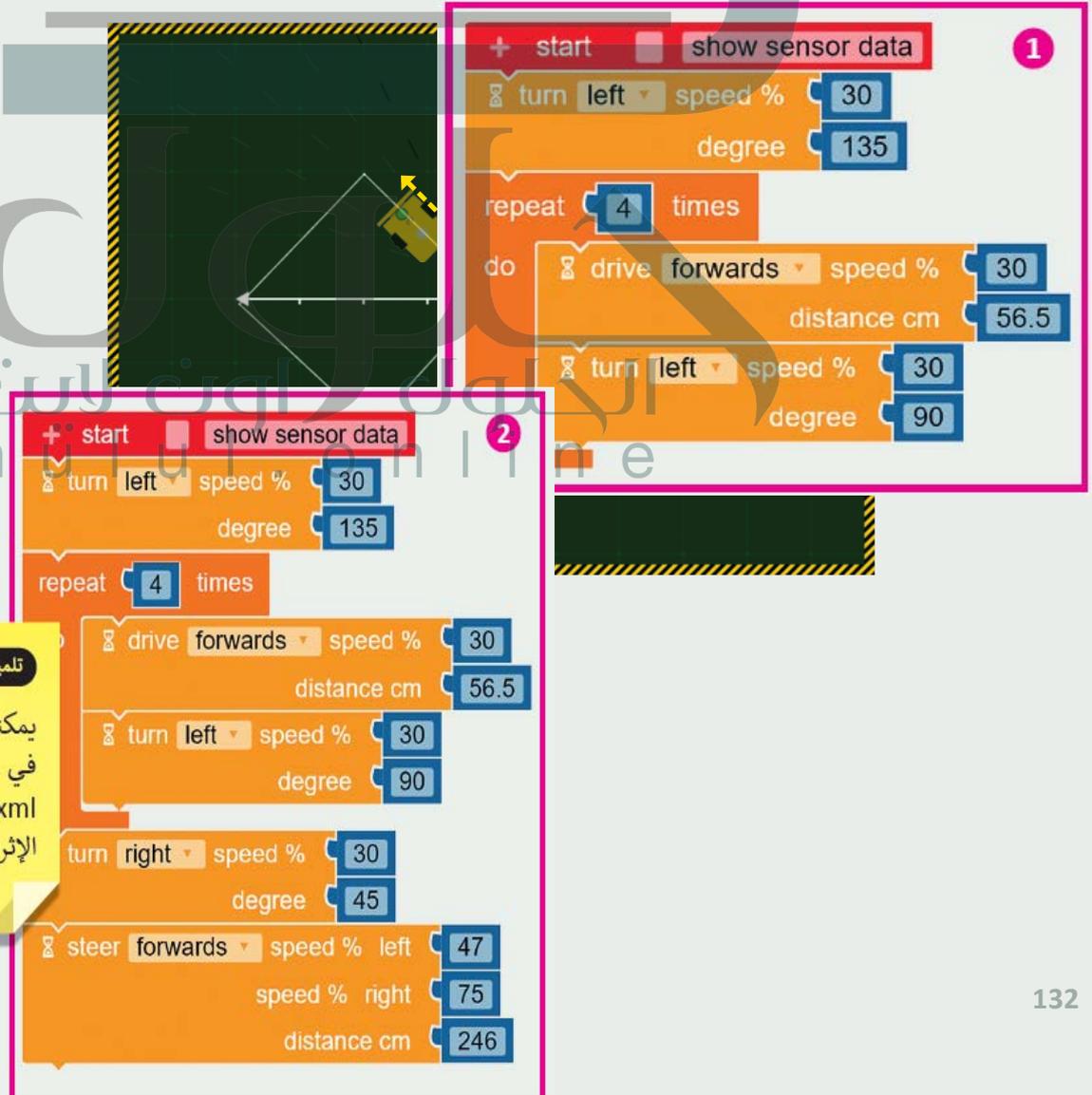
برمج الروبوت ليتحرك ويرسم الأشكال التالية:

يجب أن يبدأ الروبوت في الحركة من بداية المحاور ومن الوضع الأفقي، وينظر إلى اليمين، وتكون العجلات على المحور الرأسي.

أولاً، أنشئ برنامجاً لتحريك الروبوت ويرسم الشكل الموضح في الصورة الأولى، ثم أنشئ برنامجاً لتحريك الروبوت ويرسم الشكل في الصورة الثانية.

اضغط على الأيقونة  change the scene (تغيير المشهد) عدة مرات حسب الحاجة لاختيار المشهد. شغل Enable/Disable robot draw trail (تشغيل/ إيقاف رسم مسار الروبوت) بالضغط على الأيقونة .

يشير السهم الأصفر الموجود على الصور إلى اتجاه الحركة الأول للروبوت.



1

2

#### تلميح:

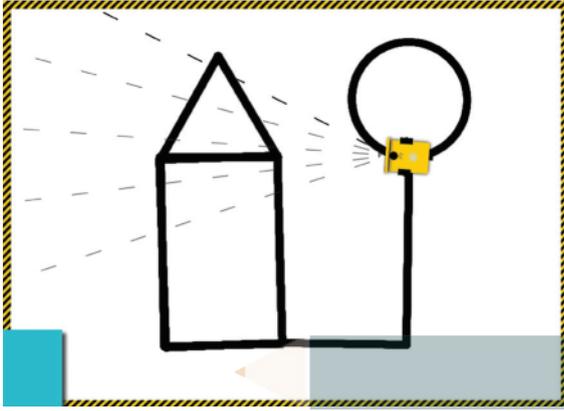
يمكنك العثور على الكودين المقترحين للتدريب في ملفين باسم G5.S3.U3.L3.EX7a.xml و G5.S3.U3.L3.EX7b.xml على منصة عين الإثرائية.



# مشروع الوحدة

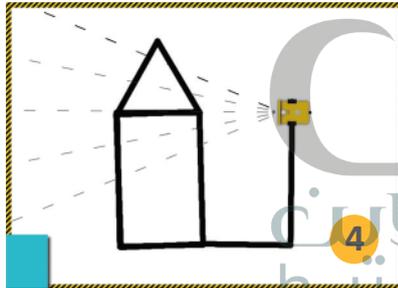
1

أنشئ برنامج لجعل روبوت EV3 يتحرك ويرسم شكل منزل مع شجرة في نافذة عرض المحاكاة. للقيام بذلك، يجب عليك ضبط روبوت EV3 للتحرك بسرعة منخفضة أثناء تمكينه من الرسم على المشهد.

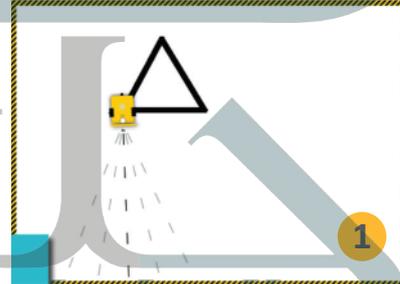


2

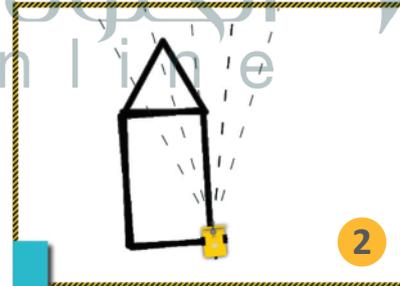
يجب أن يطبع الروبوت الرسالة النصية التالية في شاشة عرض الروبوت وذلك طبقاً للجزء الذي يتم تنفيذه:



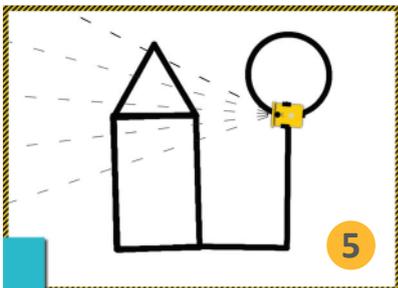
جذع الشجرة



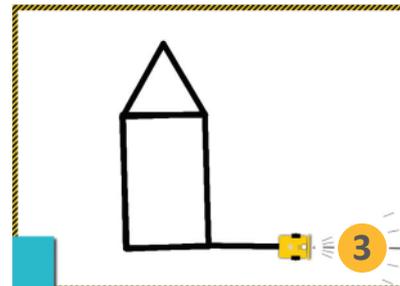
السطح



المبنى



أوراق الشجرة



الأرض

## جدول المهارات

درجة الإتقان		المهارة
لم يتقن	أتقن	
		1. التمييز بين أنواع الروبوتات المختلفة.
		2. ذكر أمثلة على استخدامات الروبوتات.
		3. التمييز بين إيجابيات وسلبيات استخدام الروبوتات.
		4. التحكم في توجيه الروبوت ليتحرك ويرسم دائرة.
		5. تكرار الخطوات البرمجية لرسم أشكال مختلفة.
		6. رسم الأشكال في تسلسل لرسم شكل ثلاثي الأبعاد.
		7. استخدام لبنة الانتظار بين الخطوات البرمجية.
		8. عرض الرسائل النصية في شاشة عرض الروبوت EV3.
		9. برمجة الروبوت ليصدر مؤثرات صوتية.

## المصطلحات

Milliseconds	ملي ثانية	Block	لبنة
Mobile Robots	الروبوتات المتنقلة	Control Category	فئة التحكم
Octagon	المضلع الثماني	Clear Display Block	لبنة مسح العرض
Pentagon	المضلع الخماسي	Engineering	الهندسة
Polygon	المضلع	Fixed Robots	الروبوتات الثابتة
Robot's View	عرض الروبوت	Geometric Shapes	الأشكال الهندسية
Simulation View	نافذة المحاكاة	Hexagon	المضلع السداسي



# اختبر نفسك

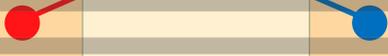
## السؤال الأول

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
✓		1. إذا حذف عمودًا أو صفًا عن طريق الخطأ فيمكنك التراجع عن ذلك الإجراء بالضغط على مفتاحي <b>Ctrl</b> + <b>C</b> .
	✓	2. عند دمج مجموعة من الخلايا التي تحتوي على بيانات مختلفة فإن محتوى البيانات في الخلية العلوية اليمنى فقط سيبقى في الخلية المدمجة.
✓		3. لإلغاء دمج الخلايا، اضغط على القائمة المنسدلة دمج وتوسيط، ثم اضغط على دمج عبر.
	✓	4. أسهل طريقة لتنفيذ التفاف النص هي وضع المؤشر قبل النص ومن ثم الضغط على مفتاحي <b>Alt</b> + <b>Enter</b> .
	✓	5. يمكنك تغيير عدد الأرقام العشرية في خلية.
	✓	6. إذا أردت إدراج عمودين قبل العمود B، حدد العمودين B و C ثم اضغط بزر الفأرة الأيمن واختر إدراج، وسيتم إدراج عمودين جديدين بعد العمود A.
✓		7. يمكنك احتواء الأعمدة تلقائيًا بحيث تصبح أوسع أو أضيق لكي تتسع تلقائيًا بحسب طول النص عن طريق الضغط على التفاف النص.
	✓	8. تساعدك ميزة التعبئة التلقائية على إدخال البيانات تلقائيًا.
✓		9. لدمج عدة خلايا وتوسيط محتوى الخلية العلوية التي تحتوي على عنوان جدول البيانات يتم استخدام زر دمج الخلايا.
	✓	10. يمكنك تغيير زاوية اتجاه النص في إكسل.

# اختبر نفسك

## السؤال الثاني

صل المفاهيم بوظائفها المناسبة.

تُستخدم لحساب مجموع نطاق واسع من الخلايا.		ميزة التعبئة التلقائية
تُستخدم لتجنب تكرار خطوات الصيغة ليتم تنفيذها على نطاق من الخلايا.		دالة المجموع
تُستخدم لمقارنة الأرقام في نطاق من الخلايا.		دالة المتوسط
تُستخدم لحساب المتوسط الحسابي لمجموعة محددة من الأرقام.		دالة الحد الأدنى

الجلول اون لاين  
hulul.online

# اختبر نفسك

## السؤال الثالث

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
✓		1. يُقترح مشاركة معلوماتك الشخصية أثناء دردشتك مع شخص لا تعرفه.
✓		2. دائماً ما تكون المعلومات التي تقوم بتحميلها من موقع إلكتروني موثوق بها.
	✓	3. من الأفضل استخدام صورة رمزية لك بدلاً من صورتك الحقيقية أثناء اتصالك بالإنترنت.
✓		4. عند إنشاء المدونة، يُقترح أن يكون النص كبيراً حتى يتمكن القراء من العثور على مقالاتك.
	✓	5. عند إنشاء المدونة، يجب أن تكون تديوناتك وتعليقاتك إيجابية.
	✓	6. يتضمن قانون الملكية الفكرية براءة الاختراع التي تحمي الاختراعات التي يصنعها الناس.
✓		7. القرصنة هي نسخ عمل شخص آخر بأكمله أو إعادة صياغته ثم الادعاء بأنه عمالك الخاص.
	✓	8. أُستخدِمَ مُصطلح "weblog" لأول مرة من قِبَل يورن بارغر في العام 1997.
	✓	9. عند كتابة نص المدونة، عليك التحقق من تهجئة النص ومحتواه بصورة صحيحة عدة مرات.
✓		10. يتم عرض الآراء أو الأفكار حول موضوع معين بترتيب عشوائي في المدونة.
	✓	11. عند إنشاء المدونة من خلال تطبيق بلوقر، يمكنك تحديد نوع المعلومات الموجودة في حسابك على جوجل التي يمكن أن تكون مرئية لأي شخص.

# اختبر نفسك

## السؤال الرابع

اختر الإجابة الصحيحة.	
<input type="radio"/>	منصة وسائل تواصل اجتماعية.
<input type="radio"/>	برنامج.
<input checked="" type="radio"/>	موقع إلكتروني.
<input type="radio"/>	تشاركها عبر الإنترنت مع الجمهور.
<input type="radio"/>	تشاركها عبر الإنترنت مع أصدقائك فقط.
<input checked="" type="radio"/>	تستمع إلى المقاطع الصوتية الموجودة فيها، ولكن يُمنع عليك نسخها وبيعها.
<input type="radio"/>	يجب على القراء قبول دعوة المُدُون لقراءة محتواها.
<input checked="" type="radio"/>	يمكن للقراء ترك تعليقات وإمكان المُدُون الرد عليها.
<input type="radio"/>	يمكن للقراء تعديل محتوى المُدونة.
<input checked="" type="radio"/>	صورة رمزية لك.
<input type="radio"/>	صورة حقيقية لك.
<input type="radio"/>	صورة والديك.

1. المُدونة هي:

2. ماذا يمكنك أن تفعل بالأقراص المضغوطة التي تشتريها؟

3. المُدونة مثل مجلة على الإنترنت حيث:

4. ما الصورة التي يمكنك استخدامها في ملفك الشخصي على وسائل التواصل الاجتماعي؟

# اختبر نفسك

## السؤال الخامس

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
✓		1. يمكن العثور على الروبوتات الثابتة والمتنقلة في المصانع.
	✓	2. الروبوت هو آلة تجمع المعلومات في بيئتها وتستخدم تلك المعلومات لتنفيذ الأوامر للقيام بمهمة معينة.
	✓	3. هناك نوعان من الروبوتات وهما: الروبوتات الثابتة والمتنقلة.
	✓	4. تُستخدم الروبوتات الثابتة بشكل واسع في المصانع.
	✓	5. الروبوتات المتنقلة هي روبوتات تتنقل في الأرض والبحر والجو وتعتمد على المحركات في حركتها.
✓		6. تحتاج الروبوتات المتنقلة إلى التحكم فيها من خلال البشر لتنفيذ المهام.
	✓	7. يمكن للروبوتات المتنقلة استخدام العجلات للتحرك.
	✓	8. تُستخدم الروبوتات لحل مشاكل العالم الحقيقي.
✓		9. يد الإنسان أكثر ثباتاً ودقة من الأذرع الروبوتية.
	✓	10. يستخدم الأطباء الروبوتات في المستشفيات لإجراء العمليات الجراحية.
	✓	11. تُستخدم الروبوتات في البناء لرفع الأشياء الثقيلة.

# اختبر نفسك

## السؤال السادس

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
	✓	1. لا تتعب الروبوتات مثل البشر.
	✓	2. هناك بعض المهن التي تتطلب تفكيرًا إبداعيًا ونقديًا لا تستطيع الروبوتات القيام بها.
✓		3. سيرسم الروبوت دائرة كبيرة عند اختيار قيمة مُعَامِلِي سرعة المحرك بحيث يكون الفرق بينهما كبيرًا.
	✓	4. لتتمكن من مشاهدة حركة الروبوت في عرض محاكاة بيئة أوبن رويرتا لاب تحتاج إلى تشغيل رسم مسار الروبوت.
	✓	5. تُستخدم لبنة التكرار ( ) مرة (repeat ( ) times) لتجنب التكرار في الكود.
✓		6. عند استخدام لبنة التكرار ( ) مرة (repeat ( ) times)، يمكنك التحكم في عدد المرات التي سيتم فيها تنفيذ اللبنة داخل التكرار.
✓		7. تُستخدم لبنة تردد التشغيل ( ) (Play frequency ( )) لعرض الرسائل في شاشة عرض روبوت EV3.
✓		8. تُستخدم لبنة عرض النص ( ) (Show text ( )) لإصدار النغمات.
	✓	9. يمكن تحديد موضع الرسالة النصية من خلال حقلين وهما العمود والصف.
	✓	10. يمكنك إظهار شاشة عرض الروبوت من خلال الضغط على أيقونة فتح / غلق شاشة عرض الروبوت (open/close the robot's view).
	✓	11. تُستخدم لبنة انتظر مللي ثانية ( ) (wait ms ( )) لعرض رسالة في شاشة عرض الروبوت EV3 لفترة زمنية محددة.
	✓	12. تُستخدم لبنة مسح العرض (clear display) لمسح الرسائل النصية المكتوبة سابقًا في شاشة عرض الروبوت EV3.