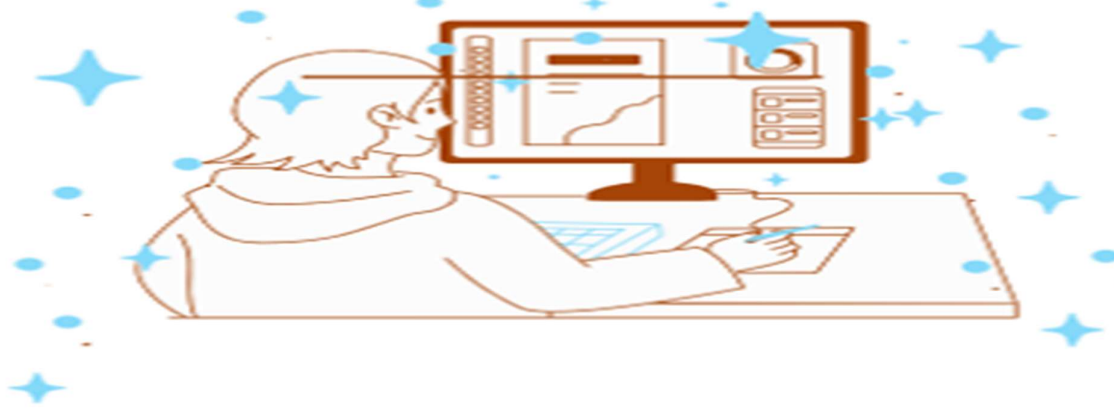


مذكرة مهارات رقمية

الصف الأول المتوسط  
الفصل الدراسي الثاني  
تصميم المعلمة، إلهام باجبير



إيهم مبرمجة المستقبل

.....

الصف /

متوسطة تحفيظ القرآن الكريم بجازان

التاريخ: / / ١٤ هـ

## الوحدة الأولى : الاتصال بالانترنت شبكة الانترنت

شبكة عالمية تتكون من ملايين الحواسيب التي تتبادل المعلومات

جهاز الحاسب

خط هاتف أو كابل متصل بمزود خدمة الانترنت

الموجه هو الجهاز الذي يربط الحاسب بمزود الخدمة

معرفة الجهة المسؤولة

تحديد الغرض من المعلومة

مدى دقة وصحة المعلومات المقدمة

تاريخ إنشاء الموقع

الجهة المسؤولة

هدف الموقع

دقة المعلومة

حادثة الموقع

الوحدة الأولى: الاتصال بالانترنت

تصميم المعلمة / إهام باجبير

ملاحظاتي

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

التاريخ: / / ١٤هـ

شبكات الحاسب

تطبيق عملي

تعين الصفحة الرئيسية

حفظ الصور من الانترنت

البحث عن مقاطع الفيديو

الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



التاريخ: / / ١٤

ارسال واستقبال رسائل البريد

تطبيق عملي

ارسال بريد الكتروني

المزيد من خيارات التحرير

ارفاق الملفات

تلقي رسائل البريد الإلكتروني

الرد - الرد على الكل - إعادة التوجيه

نسخة cc - نسخة مخفية Bcc

الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

التاريخ: / / ١٤ هـ

ارسال واستقبال رسائل

الوظيفة	الرمز
	
	
	
	
	

الفرق	الاختصار
	Cc
	Bcc

الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## ملاحظات

### الوحدة الأولى: الاتصال بالإنترنت

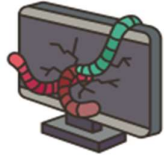
### تصميم المعلمة / إلهام باجبير

## الاستخدام الآمن للإنترنت

التاريخ: / / ١٤٤٥ هـ

البرامج الضارة تهدف إلى تعطيل عملية تشغيل الحاسب، وتلك التي تتسبب في حساسية، أو تصل إلى أنظمة حاسوبية معينة

البرامج الضارة



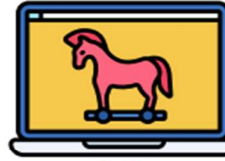
من أجل الانتشار في أجهزة أخرى، وذلك غالباً من خلال شبكة.

برامج الديدان (Worms)

أمثلة:

يتم تحميل البرنامج بطبيعي وغير ضار، وهو منح المتسلل وصولاً غير مصرح به إلى جهاز الحاسب.

برامج أحصنة طروادة Trojan Horses



برامج التجسس (Spyware)

تظهر الإعلانات دون إذن المستخدم، وذلك في الغالب على شكل نافذة منبثقة في واجهة المستخدم أو داخل أحد البرامج التي يستخدمها.

برامج التجسس (Spyware)

تجمع معلومات حول المستخدمين دون علمهم. وهي برامج مخفية عن المستخدم ويصعب اكتشافها.



برامج الضارة التي تشفر الملفات، ثم يطلب المهاجم مبلغاً مالياً من الضحية لاستعادة الملفات.

تعريفات البرامج الضارة

برامج الفدية الضارة Ransomware



## ملاحظاتى

التارىخ: / / ١٤ هـ

## الاستخدام الآمن للإنترنت



هو برنامج خبيث يكرر نفسه وينتشر من حاسب إلى آخر  
..... منها أن يصيب جهاز الحاسب الخاص بك بالضرر سواء  
من خلال حذف الملفات أو سرقة المعلومات أو منع الحاسب من العمل  
بطريقة صحيحة

لا تفتح أبدًا رسالة بريد إلكتروني تلقيتها من  
شخص مجهول، وكذلك لا تفتح أي مرفق  
قبل أن تتأكد أنه من شخص تعرفه ولا  
يحتوي على فيروسات.

مرفقات  
البريد  
الإلكتروني

عند توصيل بطاقة ذاكرة أو محرك أقراص  
USB أو أي نوع آخر، فهناك احتمال نقل  
فيروس للحاسب.

الوسائط  
القابلة للإزالة

تنزيلات  
الإنترنت

عند تنزيل أي محتوى من الإنترنت، فأنت  
بذلك تثبت ملفات جديدة على جهاز الحاسب،  
وقد يحتوي هذا المحتوى على الفيروسات.

الإعلانات عبر  
الإنترنت

الإعلانات الضارة عبر الإنترنت هي مجرد  
طريقة أخرى يمكن أن يصاب بها جهاز  
الحاسب الخاص بك بالفيروس.

الوحدة الأولى: الاتصال بالإنترنت

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

## ملاحظاتى

الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

## الاستخدام الآمن للإنترنت

التاريخ: / / ١٤ هـ

تحاول بعض رسائل البريد الإلكتروني المشبوهة جمع المعلومات عن المستخدم، وذلك بهدف استغلال جهازه للإعلانات التجارية.

وهي رسائل يتم إرسالها إلى آلاف الأشخاص في نفس اللحظة. وقد تحتوي رسائل البريد العشوائي على برامج ضارة مرتبطة بها أو على روابط مشبوهة.



وهي نوع من رسائل البريد الإلكتروني التي تقنع المستلم بإعادة توجيهها إلى مستخدمين آخرين

هي رسائل ترسل بغرض الوصول إلى المعلومات الشخصية يتم ذلك عادة بتوجيه المستخدم إلى موقع ويب وهمي ثم يُطلب من المستخدم كتابة جميع بياناته الشخصية.



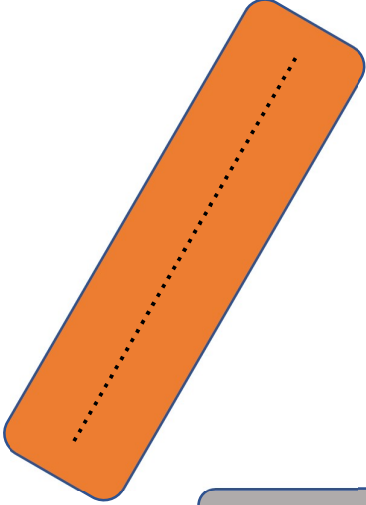
## ملاحظات

### الوحدة الأولى: الاتصال بالإنترنت

### تصميم المعلمة / إلهام باجبير

## الاستخدام الآمن للإنترنت

التاريخ: / / ١٤ هـ



تثبيت أحد برامج مكافحة الفيروسات

تحديث برامج مكافحة الفيروسات

استخدام جدار الحماية

استخدام الاتصال الآمن

أسماء المستخدمين وكلمات المرور

.....

استخدام رموز يصعب تخمينها

يكون طولها من ٨ إلى ١٠

استخدام رموز @#&

تجنب الكلمات الشائعة

تغيير كلمة المرور باستمرار

لا تستخدم نفس الكلمة للمستخدم وللمرور

لا تستخدم معلوماتك الشخصية تاريخ الميلاد ولا رقم الهاتف ولا اسم فريقك المفضل

#### نصيحة ذكية

لا تستخدم كلمة المرور نفسها في عدة أماكن، فإذا اكتشفها شخص ما، سيتمكن من الوصول إلى جميع حساباتك. ولا تكتب كلمة المرور في ورقة خارجية أو تتركها مكتوبة بجانب جهاز الحاسب الخاص بك.

التاريخ: / / ١٤هـ

الوحدة الثانية : التنسيق المتقدم والدوال  
التنسيق المتقدم

تطبيق عملي

العملة والتاريخ

دمج الخلايا والتفاف النص وتعيين المحاذاة

إدراج ايقونه

إعادة تسمية ورقة العمل وحذفها

تنسيق البيانات

الوحدة الثانية : التنسيق المتقدم والدوال

تصميم المعطمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

التاريخ: / / ١٤هـ

الوحدة الثانية : التنسيق المتقدم والدوال  
التنسيق المتقدم

تطبيق عملي

دالة CDUNT

دالة TODAY

دالة NOW

دالة NOW

دالة LEN

الوحدة الثانية : التنسيق المتقدم والدوال

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

التاريخ: / / ١٤

الوحدة الثانية : التنسيق المتقدم والدوال  
التنسيق المتقدم

LEN	NOW	TODAY	CDUNT	الدالة
				وظيفتها
				مثال عليها
				نصيحة / عديدة
				وسيطات الدالة

الوحدة الثانية : التنسيق المتقدم والدوال  
تصميم المعطمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

التاريخ: / / ١٤ هـ



## الوحدة الثالثة: البرمجة مع البايثون إدخال البيانات

input() لإدخال البيانات، و عند استخدامها يتوقف البرنامج وينتظر قيام المستخدم بإدخال البيانات.

أنت تطلب من المستخدم إدخال قيمة للمتغير x.

```
print("الرجاء إدخال قيمة للمتغير x:")  
x=input()  
print("قيمة x:",x)
```

يُدخل المستخدم القيمة 10 ويضغط على Enter.

الرجاء إدخال قيمة للمتغير x:  
10  
قيمة x: 10

تم إسناد القيمة 10 للمتغير x.

بيانات منطقية

النصوص  
والرموز

الأعداد

ملاحظاتي

الوحدة الثالثة: البرمجة مع البايثون

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

التاريخ: / / ١٤ هـ

## إدخال البيانات

### أمثلة على أنواع البيانات وتعريفها بالبايثون

التعريف بالبايثون	نوع البيانات
	Integer
	Float number
	String
	boolean

الدالة	input	print
تستخدم لـ		

الكود البرمجي لجمع عددين باختلاف الطريقة	نتيجة الطباعة على الشاشة
<pre>print(" الرجاء إدخال قيمة x: ") x=int(input()) print(" الرجاء إدخال قيمة y: ") y=int(input()) Total=x+y print(Total, " و y يساوي: ")</pre>	
<pre>x=int(input(" الرجاء إدخال قيمة x: ")) y=int(input(" الرجاء إدخال قيمة y: ")) Total=x+y print(Total, " و y يساوي: ")</pre>	

الوحدة الثالثة: البرمجة مع البايثون

تصميم المعلمة / إهام باجبير

ملاحظاتي

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



التاريخ: / / ١٤٥٥ هـ

## المعاملات في البايثون

### أنواع المعاملات بالبايثون

المعاملات المنطقية	المعاملات الشرطية	معاملات الاسناد	المعاملات الرياضية
and	>	=	+
or	<	+=	-
not	==	-=	*
	>=	*=	/
	<=	/=	**
	!=		

المعنى	الجمع	الطرح	الضرب	القسمة	الأس
المعامل					

يتم ترتيب العمليات الحسابية من اليسار لليمن كالتالي

ترتيب العمليات	أولا	ثانيا	ثالثا	رابعا
	()	**	*/	-+

### رموز معاملات الاسناد

المعنى	إسناد قيمة	جمع وإسناد القيمة	طرح وإسناد القيمة	ضرب وإسناد القيمة	قسمة وإسناد
المعامل					

ملاحظاتي

الوحدة الثالثة: البرمجة مع البايثون

تصميم المعطمة / إلهام باجبير

التاريخ: / / ١٤

## إدخال البيانات

اكتبي نتيجة كلا من

```
x=6  
x*=3  
print(x)
```



```
x=6  
x/=3  
print(x)
```

```
x=6  
x-=3  
print(x)
```

```
x=6  
x+=3  
print(x)
```

الوحدة الثالثة: البرمجة مع البايثون

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

التاريخ: / / ١٤

## الرسم باستخدام البرمجة

أمثلة عن الأشكال التي يمكنك استخدامها:

<code>miniTurtle.shape("arrow")</code>	Arrow	سهم
<code>miniTurtle.shape("circle")</code>	Circle	دائرة
<code>miniTurtle.shape("square")</code>	Square	مربع
<code>miniTurtle.shape("triangle")</code>	Triangle	مثلث
<code>miniTurtle.shape("turtle")</code>	Turtle	سلحفاة
<code>miniTurtle.shape("classic")</code>	Classic	تقليدي

دوال مقيدة للرسم

الوصف	الدالة
تحريك السلحفاة للأمام بالمقدار المحدد.	<code>forward()</code>
تحريك السلحفاة إلى الخلف بالمقدار المحدد.	<code>backward()</code>
تحريك السلحفاة إلى جهة اليمين.	<code>right()</code>
تحريك السلحفاة إلى جهة اليسار.	<code>left()</code>
تحريك السلحفاة إلى إحداثيات x و y المحددة.	<code>goto()</code>
خفض القلم بحيث ترسم السلحفاة خطًا أثناء حركتها.	<code>pendown()</code>
رفع القلم بحيث تتحرك السلحفاة دون رسم.	<code>penup()</code>
التعبئة عند استدعاء الدالة <code>begin_fill()</code> والانتهاج عند استدعاء الدالة <code>end_fill()</code> .	<code>fillcolor()</code>
إخفاء السلحفاة.	<code>hideturtle()</code>

### رسم بخط بواسطة السلحفاة

```
from turtle import*
miniTurtle=Turtle()
miniTurtle.shape("turtle")
miniTurtle.color("green")
miniTurtle.shapesize(2)
miniTurtle.forward(70)
```

التحرك في الاتجاه الذي تقابله السلحفاة لمسافة 70 بكسل.

البكسل هو أصغر عنصر في الصورة على شاشة الحاسب.



## ملاحظات

الوحدة الثالثة: البرمجة مع البايثون

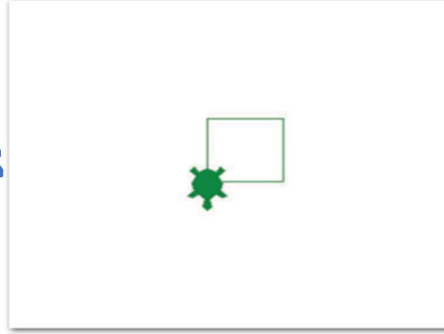
تصميم المعلمة / إلهام باجبير

التاريخ: / / ١٤٤٥ هـ

## الرسم باستخدام البرمجة

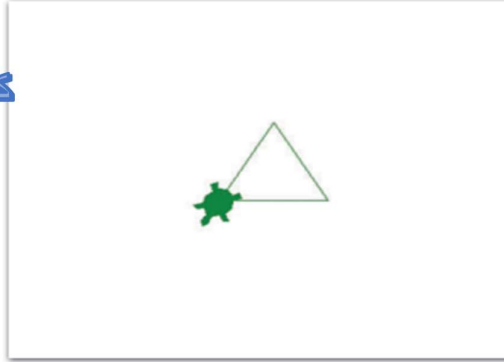
```
from turtle import*
miniTurtle=Turtle()
miniTurtle.shape("turtle")
miniTurtle.color("green")
miniTurtle.shapesize(2)
miniTurtle.forward(70)
miniTurtle.left(90)
miniTurtle.forward(70)
miniTurtle.left(90)
miniTurtle.forward(70)
miniTurtle.left(90)
miniTurtle.forward(70)
```

كود رسم  
مربع



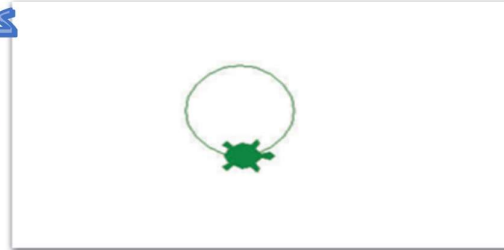
```
from turtle import*
miniTurtle=Turtle()
miniTurtle.shape("turtle")
miniTurtle.color("green")
miniTurtle.shapesize(2)
miniTurtle.forward(100)
miniTurtle.left(120)
miniTurtle.forward(100)
miniTurtle.left(120)
miniTurtle.forward(100)
```

كود رسم  
مثلث



```
from turtle import*
miniTurtle=Turtle()
miniTurtle.shape("turtle")
miniTurtle.color("green")
miniTurtle.shapesize(2)
miniTurtle.circle(50)
```

كود رسم  
دائرة



الوحدة الثالثة: البرمجة مع البايثون

تصميم المعلمة / إلهام باجبير

ملاحظاتي

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

أشير إلى أن هذا المذكرة لاتغني عن المصدر الذي وفرته وزارة التعليم

وهو الكتاب الإلكتروني



إعداد وتصميم المذكرة

المعلمة إلهام باجبير

بأخذ بعض الاقتباسات من

أ. أثير التويجري

أ. ميمونة مدخلي

أ. عماد جبلي