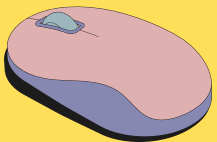


انفوجرافيك المهارات الرقمية



الفصل الأول المرحلة الابتدائية الصف الرابع ابتدائي



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي

انفوجرافيك المهارات الرقمية



تعليمات مهمة
الملف رقمي تفاعلي لذلك:



اضغط عليه لفتح الرابط والمشاهدة



اضغط عليه لفتح النشاط



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي

ملخص الوحدة الأولى الدرس الأول - الحاسب

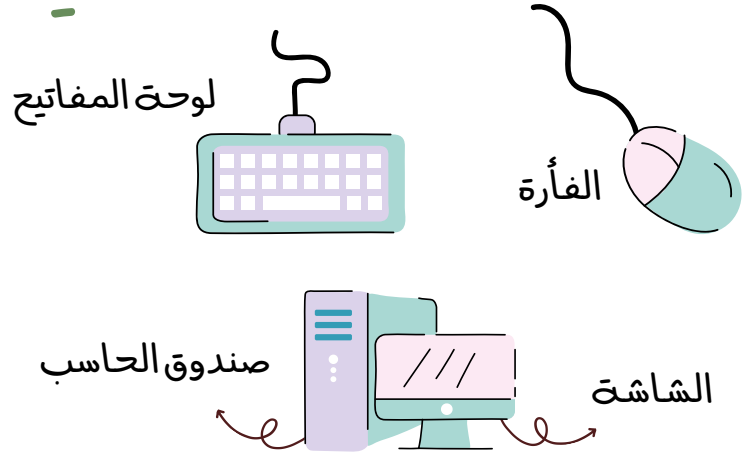
تعريف الحاسب

الحاسب هو أحد أنواع الأجهزة الإلكترونية، يمكنه إتباع تعليمات محددة واتخاذ القرارات والقيام بالكثير من الأمور المفيدة.



الحاسب المكتبي
يتكون الحاسب المكتبي
من مجموعة من
الأجهزة المتصلة بعضها
ببعض، التي تتيح
استخدامه لأداء المهام
المختلفة.

مكونات الحاسب الآلي



ملحقات الحاسب

سماعات الأذن



الميكروفون



كاميرا الويب



الكاميرا
الرقمية



مكبر الصوت



الماسح الضوئي



الطابعة



يمكننا طباعة كل شيء نراه عن
طريق الطابعة



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي



ملخص الوحدة الأولى الدرس الثاني - سطح المكتب

عند بدء تشغيل الحاسب، تظهر الشاشة الرئيسية لنظام التشغيل مايكروسوفت ويندوز Microsoft Windows.

سطح المكتب



التاريخ / الوقت

شريط المهام

مستكشف الملفات

تسمى البيانات المخزنة والمعلومات الموجودة في الحاسب باسم الملفات {Files}

انواعه .

ملف صورة



ملف العرض التقديمي



ملف مستند



ملف نصي



الملفات

كل ملف له امتداد يشير إلى نوع ذلك الملف.



اسماء الملفات

من المهم حفظ الملفات بأسماء فريدة لتمييزها. من المهم أن تقوم بتسمية الملفات بشكل يتناسب مع محتواها، وذلك لتسهيل العثور عليها والتعرف على محتواها. عليك أن تتجنب أسماء الملفات العامة.

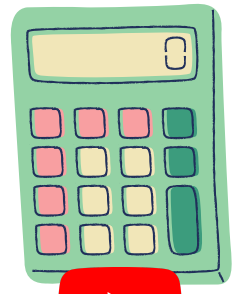
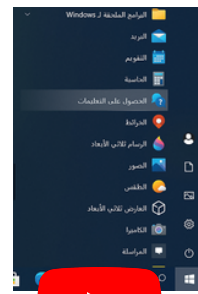
اضغط على  للمشاهدة

ملخص الوحدة الأولى
الدرس الثاني - سطح المكتب
(عملي)



العثور على
المساعدة

تشغيل
الحاسبة

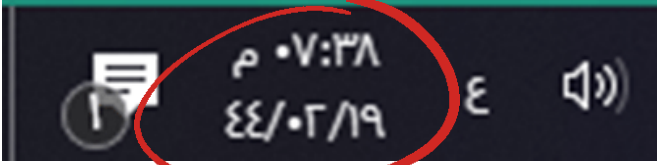


اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي



للذهاب الى برنامج
محرر النصوص word اضغط هنا

ملخص الوحدة الأولى الدرس الثالث- اعدادات جهاز الحاسب



لتغيير الوقت والتاريخ

- اضغط بزر الفأرة الأيمن على الوقت والتاريخ
- اضغط على ضبط الوقت والتاريخ
- في الاعدادات اضغط على زر تغيير
- في نافذة تغيير التاريخ والوقت واضغط تغيير



تغيير مظهر سطح المكتب

- اضغط بزر الفأرة الأيمن على مساحة فارغة على سطح المكتب
- من القائمة المنبثقة اضغط على تخصيص
- ومن الاعدادات اضغط على الخلفية
- ومن الخلفية تختار الصورة التي تعجبك



تغيير مستوى الصوت

- ابحث عن أيقونة مكبر الصوت على الجانب الأيسر من شريط المهام
- اضغط عليه مره واحده



اعداد وتصميم
أ.أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي



أنشطة تفاعلية للوحدة الأولى

اضغط على الباركود لفتح النشاط أو قم بمسح
رمز الاستجابة السريعة (QR) ضوئيًا
باستخدام تطبيق "الكاميرا"



نشاط مكونات الحاسب - الوحدة الأولى - الدرس
الأول - الرابع الابتدائي - الفصل الأول 1444هـ



نشاط الأجهزة الملحقة واستخداماتها - الوحدة
الأولى - الدرس الأول - الرابع الابتدائي - الفصل
الأول 1444هـ



نشاط سطح المكتب - الوحدة الأولى - الدرس
الثاني - الرابع الابتدائي - الفصل الأول 1444هـ



نشاط إعدادات جهاز الحاسب - الوحدة الأولى -
الدرس الثالث - الرابع الابتدائي - الفصل الأول
1444هـ



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي



للذهاب الى برنامج
محرر النصوص word اضغط هنا

ملخص الوحدة الثانية الدرس الأول: لوحة المفاتيح

جهاز يمكنك استخدامه لكتابة النصوص
والأرقام عند استخدام جهاز الحاسب

لوحة المفاتيح

مفاتيح الكتابة (الحروف والأرقام والرموز)

خروج

التراجع
(حذف الحرف الأخير)

حذف
(حذف النص)



قفل الحروف الكبيرة
(كتابة الحروف
الإنجليزية الكبيرة)

تبديل

مفتاح المسافة
(إضافة مسافة فارغة)

العالى

مفاتيح الأسهم

تذكر أن تضع يديك على لوحة
المفاتيح بشكل صحيح أثناء الكتابة.



إدخال
(إنشاء سطر جديد)



لكتابة النصوص والأرقام نستخدم برنامج
WORD
لإنشاء سطر جديد نضغط مفتاح Enter
لتغيير اللغة نختار مفتاحي alt + shift





للذهاب الى برنامج
محرر النصوص word اضغط هنا

ملخص الوحدة الثانية الدرس الثاني: تحرير النص



لحذف نص:
لحذف الحرف الذي يسبق المؤشر
نستخدم مفتاح Backspace



لحذف الحرف الذي يكون بعد المؤشر
نستخدم مفتاح delete



لإضافة مسافة بين النص:
نستخدم مفتاح المسافة

لإضافة
مسافة

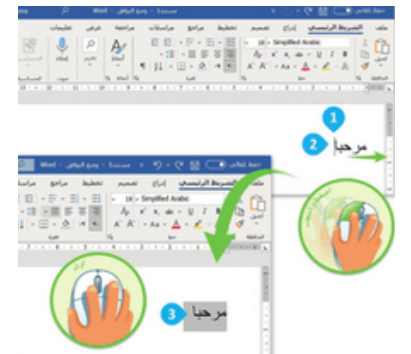
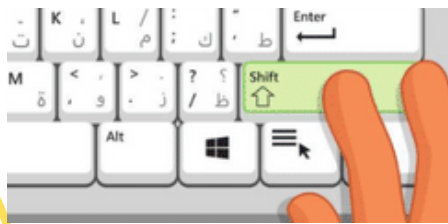
نقوم باستخدام الأسهم.

لتحريك
المؤشر



استخدام مفتاح Shift لكتابة الأحرف
الكبيرة بالإنجليزي لكتابة الرموز الخاصة
أو كتابة الهمزة في الأحرف العربية

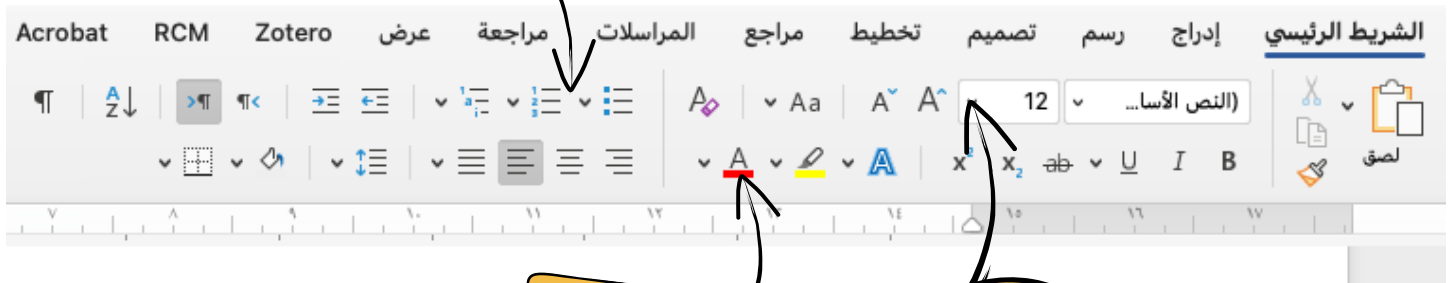
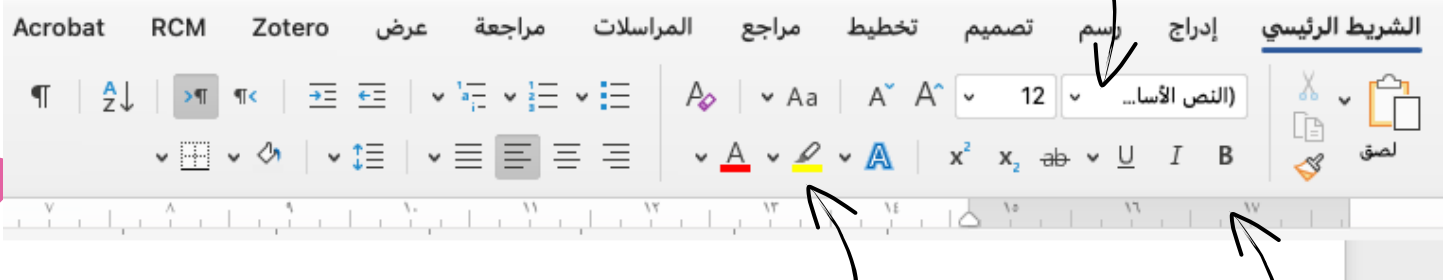
معلومة للتذكير:
لتحديد النص نستخدم
الفأرة ولوحة المفاتيح





للذهاب الى برنامج
محرر النصوص word اضغط هنا

ملخص الوحدة الثانية الدرس الثالث: تنسيق النص

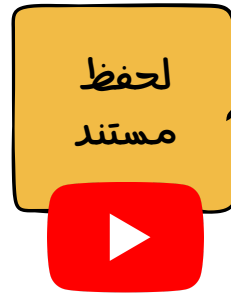
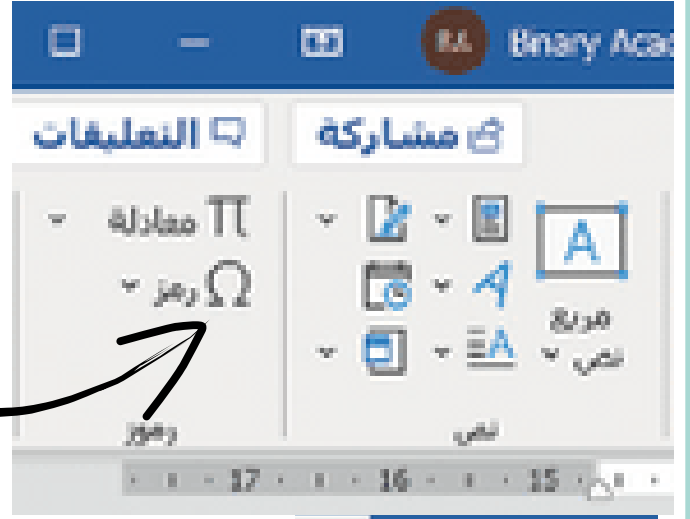


اعداد وتصميم
أ.أيثار التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي

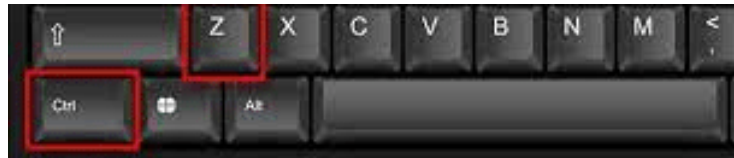


للذهاب الى برنامج
محرر النصوص word اضغط هنا

ملخص الوحدة الثانية الدرس الثالث: تنسيق النص



للتراجع
عن إجراء ctrl.Z



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي



للذهاب الى برنامج
محرر النصوص word اضغط هنا

ملخص الوحدة الثانية الدرس الرابع: تنسيق الفقرة.



محاذاة النص ملء
السطر. أو يمكنك أيضًا
ضغط **Ctrl + J**.

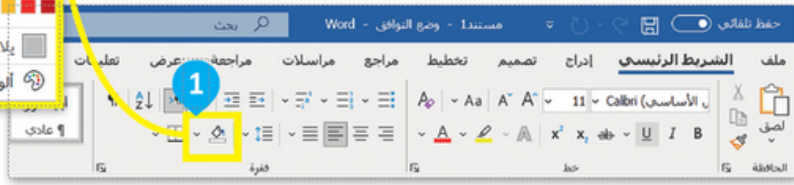
محاذاة النص إلى
اليسار. أو يمكنك أيضًا
ضغط **Ctrl + L**.

توسيط النص.
أو يمكنك أيضًا
ضغط **Ctrl + E**.

محاذاة النص إلى
اليمين. أو يمكنك أيضًا
ضغط **Ctrl + R**.



الحدود والتظليل



لاضافة حد



اعداد وتصميم
أ.أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي



أنشطة تفاعلية للوحدة الثانية

اضغط على الباركود لفتح النشاط أو قم بمسح
رمز الاستجابة السريعة (QR) ضوئياً
باستخدام تطبيق "الكاميرا"



نشاط لوحة المفاتيح - الوحدة الثانية - الدرس
الأول - الرابع الابتدائي - الفصل الأول 1444هـ



نشاط لوحة المفاتيح (2) - الوحدة الثانية - الدرس
الأول - الرابع الابتدائي - الفصل الأول 1444هـ



نشاط تحرير النص - الوحدة الثانية - الدرس الثاني -
الرابع الابتدائي - الفصل الأول 1444هـ



نشاط تنسيق النص - الوحدة الثانية - الدرس
الثالث - الرابع الابتدائي - الفصل الأول 1444هـ

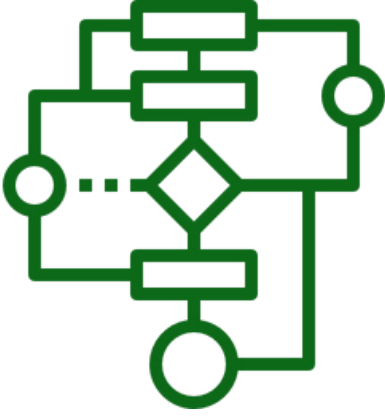


نشاط تنسيق الفقرة - الوحدة الثانية - الدرس
الرابع - الرابع الابتدائي - الفصل الأول 1444هـ



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي

الخوارزمية



شكل الخوارزمية

الخوارزمية هي مجموعة التعليمات المتسلسلة خطوة بخطوة، والخاصة بحل مشكلة أو بإكمال مهمة معينة.

يعدُّ ترتيب الخطوات أمرًا مهمًا للوصول إلى النتيجة الصحيحة عند تطبيق الخوارزمية، كما يجب تنفيذ هذه الخطوات بترتيبها الصحيح أيضًا.

الكائن: شخصية تنفذ أحداثًا معينة في المشروع.

المنصة: تعمل المقاطع البرمجية التي تقوم بإنشائها على المنصة التي هي بمثابة صورة خلفية المشروع.



في اصدار سكراتش
المتوافر عبر
الانترنت يتم حفظ
عملك تلقائياً.

لتغيير خلفية



المنصة



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي.

لوحة اللبنة



لجعل الكائن يتحدث بشي ما



لجعل الكائن يتحرك على المنصة



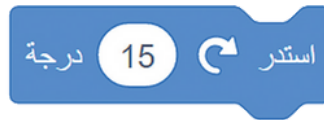
لجعل الكائن يصدر صوتا



لاضافة صوت جديد



لدوران الكائن



تحرير البرنامج

يمكنك تحرير أي لبنة بالضغط بالزر الأيمن
عليها حيث سيتم عرض 3 خيارات:
مضاعفة، إضافة تعليق، حذف اللبنة.





أنشطة تفاعلية للوحدة الثالثة

اضغط على الباركود لفتح النشاط أو قم بمسح
رمز الاستجابة السريعة (QR) ضوئياً
باستخدام تطبيق "الكاميرا"



نشاط نشاط أساسيات سكراتش (Scratch) -
الوحدة الثالثة - الدرس الاول - الرابع الابتدائي -
الفصل الاول 1444هـ



نشاط أساسيات سكراتش (Scratch) 2 -
الوحدة الثالثة - الدرس الاول - الرابع الابتدائي -
الفصل الاول 1444هـ



نشاط استخدام اللبنة البرمجية (Scratch) -
الوحدة الثالثة - الدرس الثاني - الرابع الابتدائي -
الفصل الاول 1444هـ



نشاط استخدام اللبنة البرمجية (Scratch) 2 -
الوحدة الثالثة - الدرس الثاني - الرابع الابتدائي -
الفصل الاول 1444هـ



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي



اختبر نفسك

السؤال الأول

| خطأ | صحيحة | حدد الجمل الصحيحة والخطأ فيما يلي: |
|-----|-------|--|
| | | 1. الحاسب هو أحد أنواع الأجهزة الإلكترونية الذي يمكنه اتباع تعليمات محددة واتخاذ القرارات والقيام بالكثير من الأمور المفيدة. |
| | | 2. يُعد صندوق الحاسب من الأجهزة الملحقة به. |
| | | 3. تُعد مكبرات الصوت من أجزاء الحاسب. |
| | | 4. يمكنك استخدام الميكروفون لسماع المقاطع الصوتية من الحاسب. |
| | | 5. يمكنك طباعة النصوص والأرقام والصور والرسومات باستخدام جهاز إلكتروني ملحق بالحاسب يسمى الطابعة. |
| | | 6. يتكون سطح المكتب من شريط المهام، ومساحة العمل، وبعض الرموز، وزر ابدأ. |
| | | 7. الدقة العالية للشاشة تعني دائماً رسومات أفضل. |
| | | 8. الطريقة الوحيدة لتغيير مستوى الصوت على حاسبك هي ضبط الصوت من مكبرات الصوت نفسها. |
| | | 9. لا يمكنك الوصول إلى ملفاتك باستخدام الزر "ابدأ" في شريط المهام. |
| | | 10. يمكنك حل المشاكل في الحاسب الخاص بك باستخدام تطبيق ويندوز الحصول على التعليمات. |

السؤال الثاني

| خطأ | صحيحة | حدد الجمل الصحيحة والخطأ فيما يلي: |
|-----|-------|---|
| | | 1. يمكن تغيير لغة لوحة المفاتيح بالضغط على مفتاحي Alt + Enter . |
| | | 2. يمكن استخدام مفتاحي Delete و Backspace لحذف النص. |
| | | 3. لإضافة تظليل إلى الفقرة اضغط على مفتاح Fill  Fill . |
| | | 4. يجب الضغط على Shift + الحرف لكتابة حرف كبير باللغة الإنجليزية. |
| | | 5. الزر الذي يسمح لك بتمييز النص هو زر لون الخط. |
| | | 6. تحتوي مجموعة "الخط" في علامة تبويب الشريط الرئيسي على أوامر للتحكم بمحاذاة النص. |





اختبر نفسك

السؤال الثالث

إملاً الفراغات في المخطط أدناه بالوظيفة الصحيحة:

| |
|------------------------------|
| 1. محاذاة النص |
| 2. إضافة الحد العلوي للنص. |
| 3. أضف الحدود الخارجية للنص. |
| 4. إضافة حد إلى نص |

السؤال الرابع

اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي:

| | | |
|-----------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| <input type="radio"/> | يُحذف الحرف الموجود قبل المؤشر | 1. عند الضغط على مفتاح Delete |
| <input type="radio"/> | يُحذف الحرف الموجود بعد المؤشر | |
| <input type="radio"/> | يُحذف الحرف المحدد فقط | |
| <input type="radio"/> | Shift + H | 2. لكتابة الهمزة يجب الضغط على: |
| <input type="radio"/> | Shift + K | |
| <input type="radio"/> | Shift + I | |



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي



اختبر نفسك

السؤال الخامس

| خطأ | صحيحة | حدد الجمل الصحيحة والخطأ فيما يلي: |
|-----|-------|--|
| | | 1. الخوارزمية هي خطوات متسلسلة ومنطقية لحل مشكلة. |
| | | 2. تُمكن لغة سكراتش من إنشاء البرامج من خلال سحب وإفلات وتركيب اللبنة البرمجية معًا. |
| | | 3. الكائن الرسومي الافتراضي في سكراتش هو الأسد. |
| | | 4. تعطي الخوارزمية نتيجة صحيحة دائمًا حتى وإن كانت تحتوي أخطاء. |
| | | 5. يتم تحويل الخوارزميات إلى برامج من خلال عملية البرمجة. |

السؤال السادس

إملاً الفراغ بالإجابة المناسبة من الصندوق أدناه:

الخوارزمية

سكراتش

البرمجة

1. _____ هي خطوات متسلسلة ومنطقية وواضحة لحل مشكلة ما.
2. مجموعة الإجراءات التي يتم فيها تحويل الخوارزمية إلى لغة يفهمها الحاسب تسمى _____ .
3. _____ هي لغة برمجة يسيرة تستخدم لإنشاء البرامج من خلال تركيب مجموعة من اللبنة البرمجية.

السؤال السابع



| خطأ | صحيحة | حدد الجمل الصحيحة والخطأ فيما يلي: |
|-----|-------|--|
| | | 1. الأوامر البرمجية لها عدة ألوان في لوحة اللبنة البرمجية. |
| | | 2. لا يمكن إزالة أمر من مقطع برمجي. |
| | | 3. يمكن استيراد مقطع صوتي من مكتبة الكائنات الرسومية. |
| | | 4. يمكن إضافة تعليق داخل الأمر البرمجي. |
| | | 5. يمكن جعل الكائن الرسومي يتحرك باستخدام لبنة  السلام عليكما |

النهاية

روابط حية www

عين الإثرائية
iEN Ethraia



مدرستي
Madrasati



نرجو أن يكون هذا العمل خالصاً لوجه الله سبحانه
وتعالى ونشير إلى أن هذا العمل لا يغني عن المصادر
التي وفرتها وزارة التعليم مثل:
المقرر الإلكتروني، مدرستي، عين الإثرائية.

وصلى الله على نبينا محمد



اعداد وتصميم
أ. أثير التويجري أ. ميمونة مدخلي أ. عماد جبلي