



نہ تحمیل و عرض المادۃ من موقع دل دروسي

www.hldrwsy.com

موقع دل دروسي هو موقع تعليمي ي العمل على مساعدة المعلمين والطلاب وأولياء الأمور في تقديم حلول الكتب المدرسية والاختبارات وشرح الدروس والملخصات والتحاضير وتوزيع المنهج لكل المراحل الدراسية بشكل واضح ومبسط مجاناً بتصفح وعرض مباشر أونلاين على موقع دل دروسي

قررت وزارة التعليم تدريس
هذا الكتاب وطبعه على نفقتها



المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم
Ministry of Education

المهارات الرقمية

الصف الأول المتوسط

ح) المركز الوطني للمناهج، ١٤٤٦ هـ

المركز الوطني للمناهج

المهارات الرقمية – الصف الأول المتوسط. / المركز الوطني

للمناهج . – الرياض، ١٤٤٦ هـ

٣٥٣ ص : ٢١٤ × ٢٥٥ سم

رقم الإيداع: ١٤٤٦ / ١٧٩٩٤

ردمك: ٩٧٨-٦٠٣-٨٥٣٣-٧٣-٤

www.moe.gov.sa

مواد إثرائية وداعمة على "منصة عين الإثرائية"



ien.edu.sa

أعزاءنا المعلمين والمعلمات، والطلاب والطالبات، وأولياء الأمور، وكل مهتم بالتربيه والتعليم:
يسعدنا تواصلكم؛ لتطوير الكتاب المدرسي، ومقترناتكم محل اهتمامنا.



fb.ien.edu.sa



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 كاتبي من الناشرين.

يُرجى ملاحظة ما يلي: يحتوي هذا الكتاب على روابط إلى مواقع إلكترونية لا تُدار من قبل شركة **Binary Logic** ورغم أن شركة **Binary Logic** تبذل قصارى جهودها لضمان دقة هذه الروابط وحداثتها وملاعتها، إلا أنها لا تتحمل المسؤولية عن محتوى أي مواقع إلكترونية خارجية.

ولا ترعى الشركات أو المنظمات المذكورة أعلاه هذا الكتاب أو تصرح به أو تصادق عليه.
حاوّل الناشر جاهداً تتبع ملّاك الحقوق الفكرية كافة، وإذا كان قد سقط اسم أيٍّ منهم سهواً فسيكون من دواعي
سمّور الناشر اتخاذ التدابير الالزامية في أقرب فرصة.



كتاب المهارات الرقمية هو كتاب معد لتعليم المهارات الرقمية للصف الأول متوسط في العام الدراسي 1447 هـ ويتوافق الكتاب مع المعايير والأطر الدولية والسياسي المحلي، سيزود الطلبة بالمعرفة والمهارات الرقمية الازمة 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.



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



الجزء الثاني من المقرر



الفهرس

201	• نسخة ونسخة مخفية
202	• ألبوم الصور
203	• قواعد البريد الإلكتروني
204	• لتطبيق معًا
208	الدرس الثالث: تنظيم البريد الإلكتروني
208	• جهات الاتصال أو دفتر العناوين
209	• الدخول على البريد الإلكتروني من متصفح الإنترنت
210	• تنظيم الرسائل في مجلدات
211	• البحث في البريد الإلكتروني
212	• إضافة علامة
213	• استخدام التقويم في البريد الإلكتروني
216	• لتطبيق معًا
218	الدرس الرابع: الاستخدام الآمن للإنترنت
219	• الفيروسات
220	• الرسائل الخطيرة
221	• حماية الأجهزة

180

الوحدة الأولى: الاتصال بالإنترنت

181	• هل تذكر؟
182	الدرس الأول: شبكة الإنترنت
182	• الاتصال بالإنترنت
183	• زيارة موقع إلكتروني
184	• تقييم مصادر المعلومات على الإنترنت
185	• الصفحة الرئيسية
186	• البحث في الإنترنت عن الصور
189	• لتطبيق معًا
194	الدرس الثاني: إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني
195	• فتح تطبيق البريد الإلكتروني
196	• إرسال بريد إلكتروني
197	• المزيد من خيارات التحرير
198	• إرفاق الملفات
199	• تلقي رسائل البريد الإلكتروني مع المرفقات
200	• الرد - الرد على الكل - إعادة التوجيه



الوحدة الثالثة: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

256

257	• هل تذكر؟
259	الدرس الأول: الشرائح والنصوص والصور
260	• بدء الكتابة
261	• كيفية إدراج شريحة
262	• إدراج الصور
264	• الرؤوس والتدبيبات
265	• السّمات
266	• طرق العرض
267	• لنطبق معًا
271	الدرس الثاني: تأثيرات الوسائل المتعددة المتقدمة
271	• الانتقالات
272	• التأثيرات الحركية
275	• الصوت
280	• لنطبق معًا
284	الدرس الثالث: المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز
284	• SmartArt رسم
288	• المخططات البيانية
292	• نصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز
295	• لنطبق معًا
299	• مشروع الوحدة

222	• أسماء المستخدمين وكلمات المرور
224	• لنطبق معًا
227	• مشروع الوحدة
229	• برامج أخرى
230	• في الختام
230	• جدول المهارات
231	• المصطلحات

الوحدة الثانية: الدوال المنطقية والمخططات

232

233	• هل تذكر؟
235	الدرس الأول: الدوال المنطقية
238	• إجراء الحسابات بواسطة IF
242	• لنطبق معًا
245	الدرس الثاني: تنسيق المخططات
247	• تنسيق المخططات البيانية
248	• المخطط الدائري
249	• لنطبق معًا
252	• مشروع الوحدة
254	• برامج أخرى
255	• في الختام
255	• جدول المهارات
255	• المصطلحات



333	• الجمل الشرطية	300	• برامج أخرى
333	• المعاملات الشرطية في فيكس كود في آر	301	• في الختام
341	• لنطبق معًا	301	• جدول المهارات
343	• مشروع الوحدة	301	• المصطلحات
345	• في الختام		
345	• جدول المهارات		
345	• المصطلحات		

346

اخبر نفسك

346	• السؤال الأول
347	• السؤال الثاني
348	• السؤال الثالث
349	• السؤال الرابع
350	• السؤال الخامس
351	• السؤال السادس
352	• السؤال السابع
353	• السؤال الثامن

302

الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي

الدرس الأول: الروبوتات الافتراضية

304	• روبوت فيكس كود في آر الافتراضي
310	• إنشاء مقطع برمجي في منصة فيكس كود في آر
317	• لنطبق معًا

الدرس الثاني: الإحداثيات في البرمجة

319	• وحدة تحكم المراقبة ووحدة تحكم العرض
320	• طباعة وضبط النصوص
321	• نظام الإحداثيات
322	• استخدام الإحداثيات في فيكس كود في آر
330	• لنطبق معًا

الدرس الثالث: الحركة التلقائية

332	• مستشعر الجيرسكوب
333	• موقع الاستشعار



الوحدة الأولى: الاتصال بالإنترنت



أهلاً بك، ستتعرف بشيء من التفصيل على أحد أهم الاختراعات في وقتنا الحديث وهي شبكة الإنترنت. حيث ستتعرف على المقصود بالإنترنت، ومدى أهميته في حياتنا وطريقة استخدام الإنترنت لجمع المعلومات والتواصل مع الأصدقاء، كما ستتعرف على البريد الإلكتروني وكيفية استخدامه كأحد أدوات التواصل.

الأدوات

- < مايكروسوفت إيدج Microsoft Edge
- < تطبيق البريد (Mail)
- < جوجل جي ميل (Google Gmail)
- < أوت لوك (Microsoft Outlook)
- < بريد أبل (Apple Mail)
- < بريد جوجل أندرويد (Google Android Mail)

أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- > مفهوم الإنترنت.
- > استخدام الإنترنت لجمع المعلومات وزيادة المعرفة.
- > كيفية استخدام البريد الإلكتروني للتواصل مع الآخرين.
- > تنظيم وترتيب الرسائل في البريد الإلكتروني.
- > قواعد السلامة عند استخدام الإنترنت والبريد الإلكتروني.

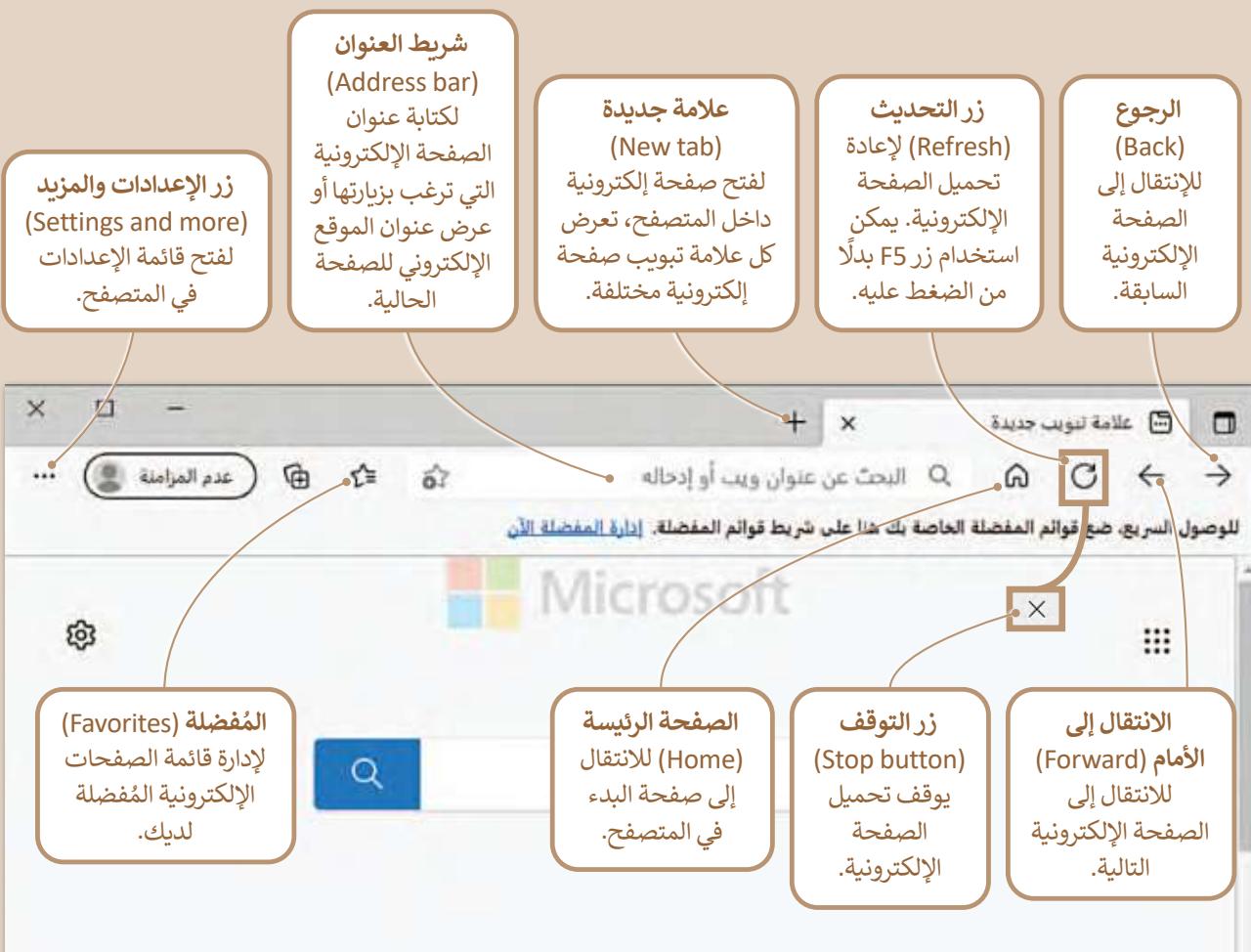


هل تذكر؟

تصفح الإنترنط



لبدء استخدام الإنترنط أنت بحاجة إلى متصفح موقع إلكترونية والذي هو عبارة عن برنامج يتيح لك فتح الصفحات الإلكترونية على الإنترنط، واستعراضها. ومن أكثر المتصفحات شهرة: مايكروسوفت إيدج (Microsoft Edge) وجوجل كروم (Google Chrome).



حركات البحث

يمكنك استخدام حركات البحث مثل www.bing.com أو www.google.com للعثور على المعلومات، والصور، ومقاطع الفيديو والأخبار.



شبكة الإنترنت

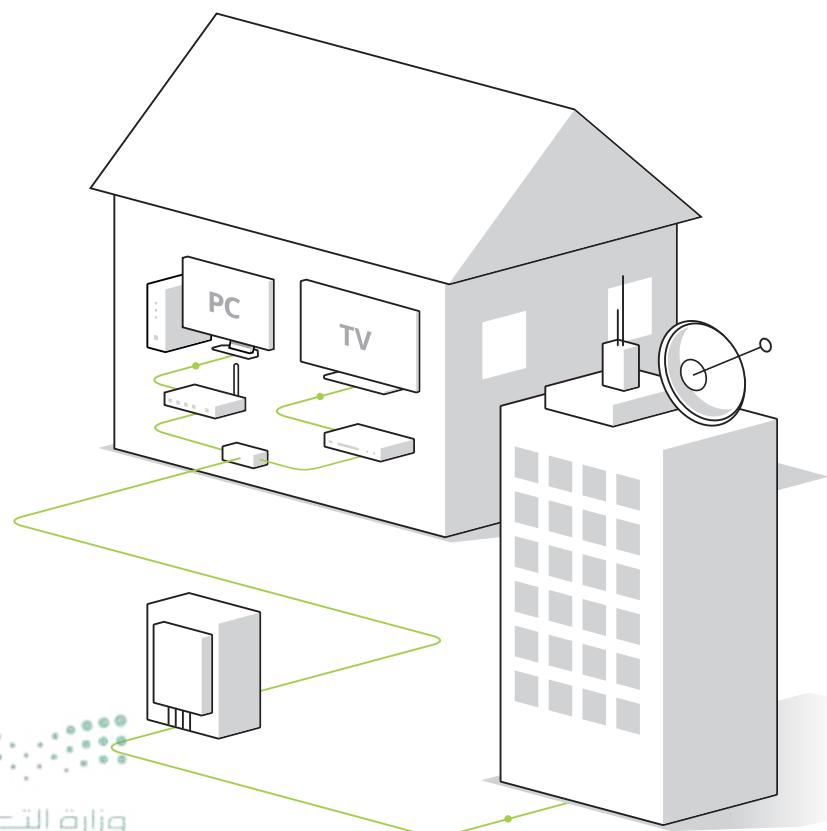


الإنترنت شبكة عالمية تتكون من ملايين الحواسيب التي تتبادل المعلومات. ويعُدُّ الإنترت أكبر شبكة جهاز الحاسوب تربط بين الشبكات الخاصة والعامة والحكومية والأكاديمية. حيث يمكنك بواسطته العثور على كميات هائلة من المعلومات والصور ومقاطع الفيديو والصوتيات، وكذلك التواصل مع الآخرين وإرسال البريد الإلكتروني والرسائل الفورية وغيرها.



الاتصال بالإنترنت

يعُدُّ الاتصال بالإنترنت أمراً سهلاً ل أي شخص، فقط تحتاج إلى جهاز الحاسوب يمكنه الاتصال بالشبكة سلكياً أو لاسلكياً، ووجود خط هاتف أو كابل متصل بمزود خدمات الإنترنت (ISP)، مع ضرورة وجود الموجه (Router) وهو الجهاز الذي يربط جهاز الحاسوب بمزود الخدمة.



مزود خدمة الإنترنت (ISP) هو شركة الاتصالات التي توفر لك إمكانية الاتصال بالإنترنت.

يمكنك توصيل جهاز الحاسوب والهاتف الذكي والتلفاز الذكي وحتى السيارة وبعض الأجهزة الإلكترونية بالإنترنت.

زيارة موقع إلكتروني

زيارة موقع إلكتروني يجب عليك معرفة عنوانه الخاص. يُعدُّ عنوان الموقع طريقةً سهلة لذكر وفتح صفحة إلكترونية معينة. وتميز عنوان الموقع الإلكتروني بعاليتها، حيث يمكنك فتح الصفحة الإلكترونية نفسها ورؤيتها تحت نفسه بغضّ النظر عن مكان وجودك.



لفتح صفحة إلكترونية:

- افتح مايكروسوفت إيدج (Microsoft Edge).
- في شريط العنوان، اكتب عنوان الصفحة الإلكترونية التي تريده فتحها، على سبيل www.ien.edu.sa المثال **1** **Enter**.



بدلاً من عنوان URL، قد تجد أحياناً عنوان بروتوكول الإنترنت (IP). وهو يمثل العنوان الرقمي لجهاز الإنترنت. على سبيل المثال، عنوان IP لموقع www.google.com هو 172.217.17.46، إذا كتبت الرقم بدلاً من عنوان URL، فسيفتح متصفحك موقع محرك البحث جوجل.

لمحة تاريخية

أثناء العمل في المنظمة الأوروبية للأبحاث النووية (CERN)، في عام 1989، جاء تيم بيرنرز لي بفكرة "شبكة عالمية" حيث يمكن توصيل جميع أجهزة الحاسب معاً، ويمكن لأي شخص الوصول إلى المعلومات الموجودة فيها.



تقييم مصادر المعلومات على الإنترنت

ليس كل ما يعرض على الإنترنت صحيح، لذا يتوجب عليك عند زيارة أي موقع إلكتروني أن تتحرى الدقة وتتأكد من جودة وحداثة المعلومات التي سنتقبسها من الموقع، وذلك باتباع معايير تقييم المصادر الإلكترونية الآتية:

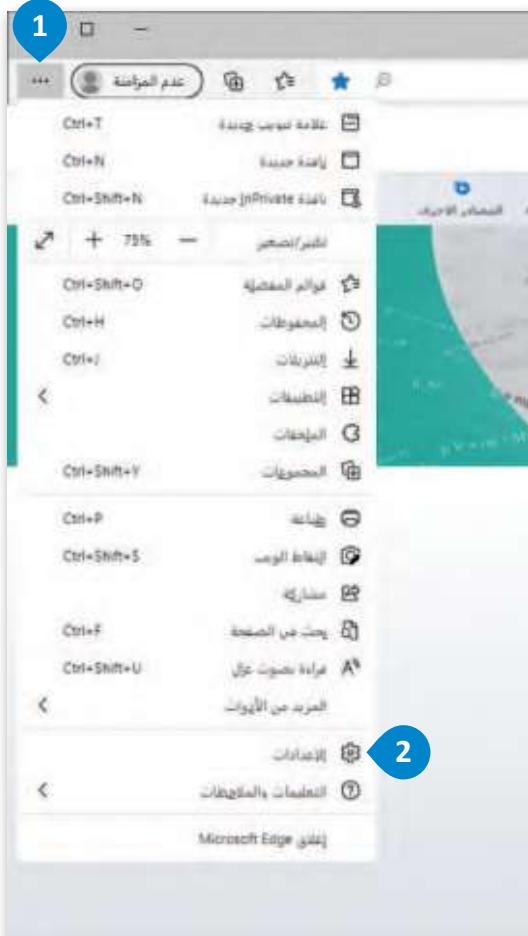
معايير أساسية لتقدير المصادر الإلكترونية:

الوصف	المعيار
تكمّن أهمية هذا المعيار في معرفة الجهة المسؤولة عن الموقع للتحقق من مصداقية المعلومات.	الجهة المسؤولة
يتم تحقيق معيار "هدف الموقع" من خلال تحديد الغرض من المعلومات. يجب أن يكون الغرض من الموقع الإلكتروني واضحًا سواء كان إعطاء المعلومات أو التدريس أو البيع أو الترفيه أو تقديم الخدمات.	هدف الموقع
يتحقق معيار "دقة المعلومات" من خلال مدى دقة وصحة المعلومات المقدمة. من المهم أيضًا معرفة صلاحية الروابط المعروضة فيه.	دقة المعلومات
يتحقق معيار "حداثة الموقع" من خلال: تاريخ إنشاء الموقع، وآخر تحديث للموقع والمعلومات المعروضة فيه.	حداثة الموقع



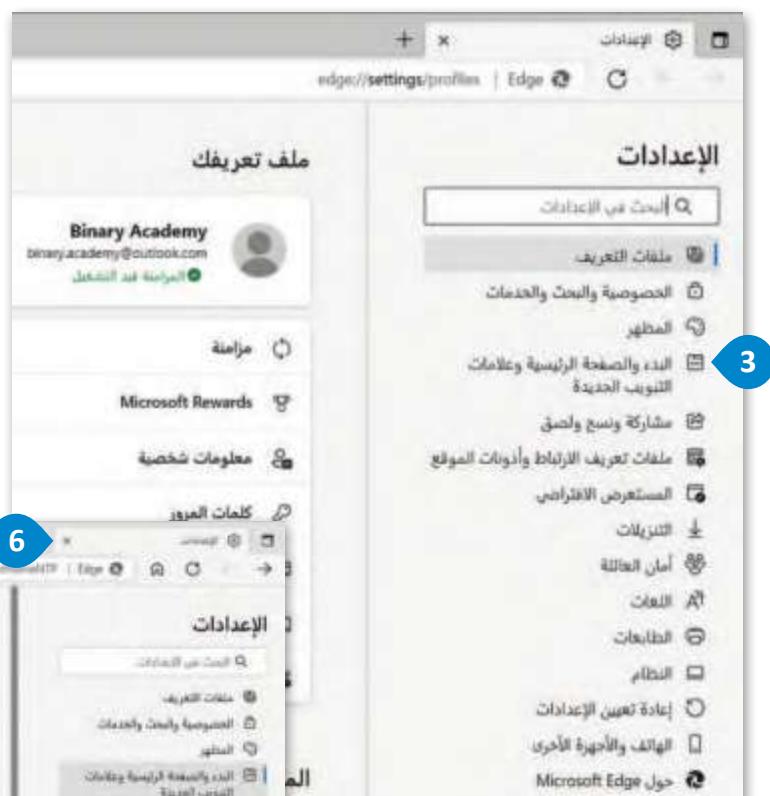
الصفحة الرئيسية

يمكنك تعين موقع ويب محدد كصفحة رئيسية لمايكروسوفت إيدج والوصول إليه بسهولة باستخدام رمز الصفحة الرئيسية في شريط أدوات المتصفح.



لتغيير الصفحة الرئيسية:

- > افتح مايكروسوفت إيدج (Microsoft Edge).
- > اضغط على زر الإعدادات والمزيد (Settings and more).
- > اختر منها الإعدادات (Settings).
- > ثم اضغط على البدء والصفحة الرئيسية وعلامات التبويب الجديدة (Start, home, and new tabs).
- > من قسم الزر "الصفحة الرئيسية" (Home button)، فعّل إظهار زر "الصفحة الرئيسية".
- > أدخل عنوان الموقع الإلكتروني الخاص بالصفحة الرئيسية التي تفضلها.
- > وأغلق علامة التبويب الإعدادات (Settings) لتطبيق التغييرات.



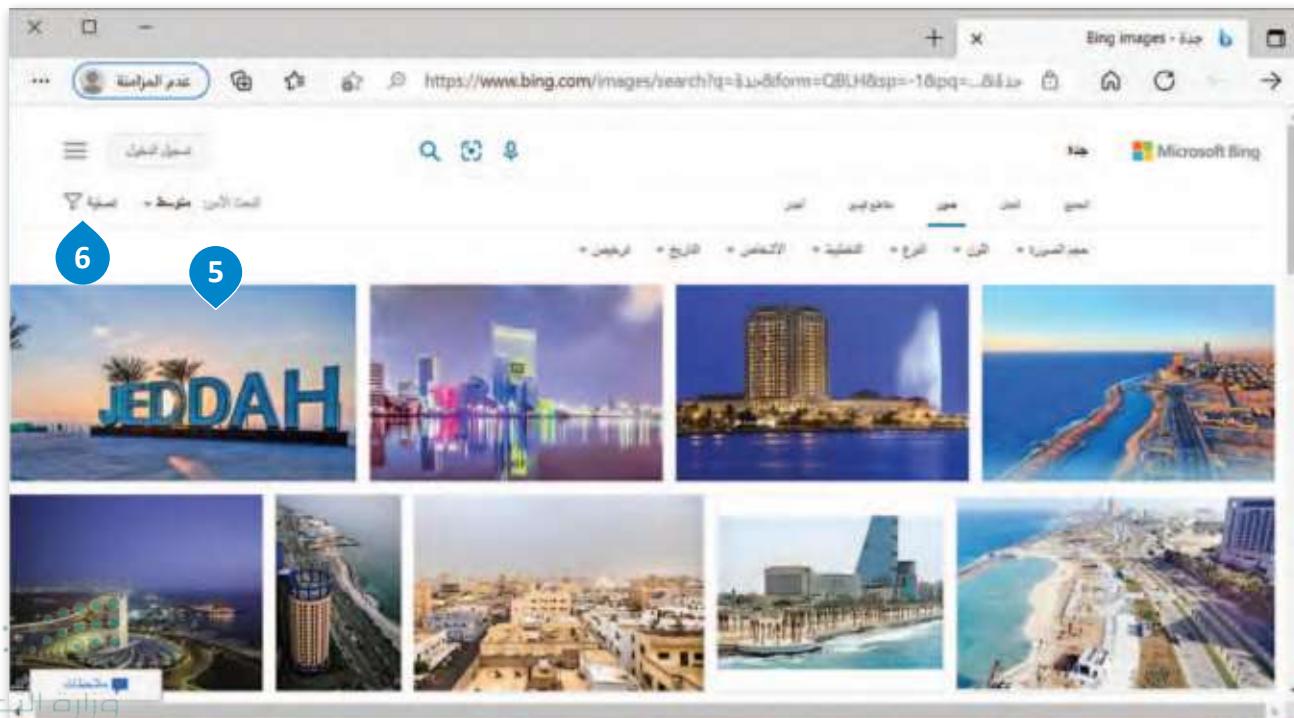
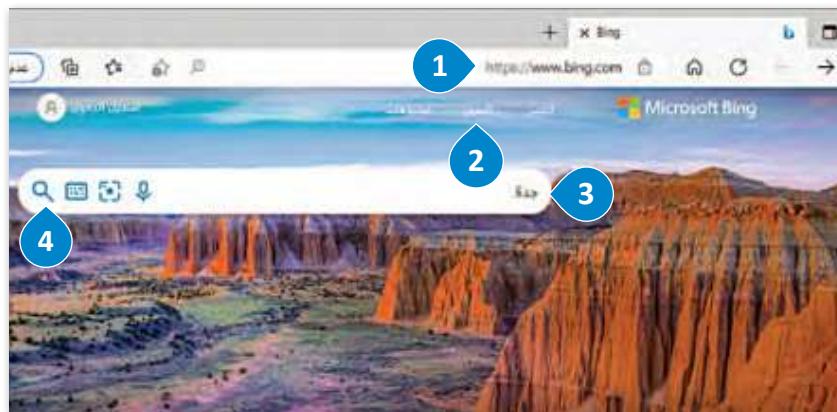
يمكنك تعين الصفحة الرئيسية لتكون صفحة بداية البرنامج. ولتطبيق ذلك، اضغط على افتح هذه الصفحات من قسم عند بدء تشغيل Microsoft Edge وأدخل عنوان الموقع الإلكتروني الصفحة الرئيسية.

البحث في الإنترنت عن الصور

يمكنك تصفح الموقع الإلكتروني والبحث في الشبكة العنكبوتية عبر الإنترنت عن المعلومات والصور والوسائل المتعددة، وتصفية النتائج باستخدام الكلمات المفتاحية المناسبة ثم حفظها على جهاز الكمبيوتر الخاص بك.

للبحث في الإنترنت عن الصور:

- > افتح متصفح Microsoft Edge (مايكروسوف特 إيدج) واستخدم محرك بحث للعثور على ما تريده، على سبيل المثال، اكتب **www.bing.com** في شريط العنوانين واضغط **Enter** .
- > اضغط على الصور (Images) ، واتبع بعض الكلمات المفتاحية للصورة التي تريدها في البحث عنها مثل "جدة" .
- > اضغط على أيقونة بحث في الصفحة .
- > سيتم عرض قائمة بالصور .
- > إذا كنت تريدين تطبيق التصفية على نتائج البحث فاضغط على أيقونة تصفية (Filter) .



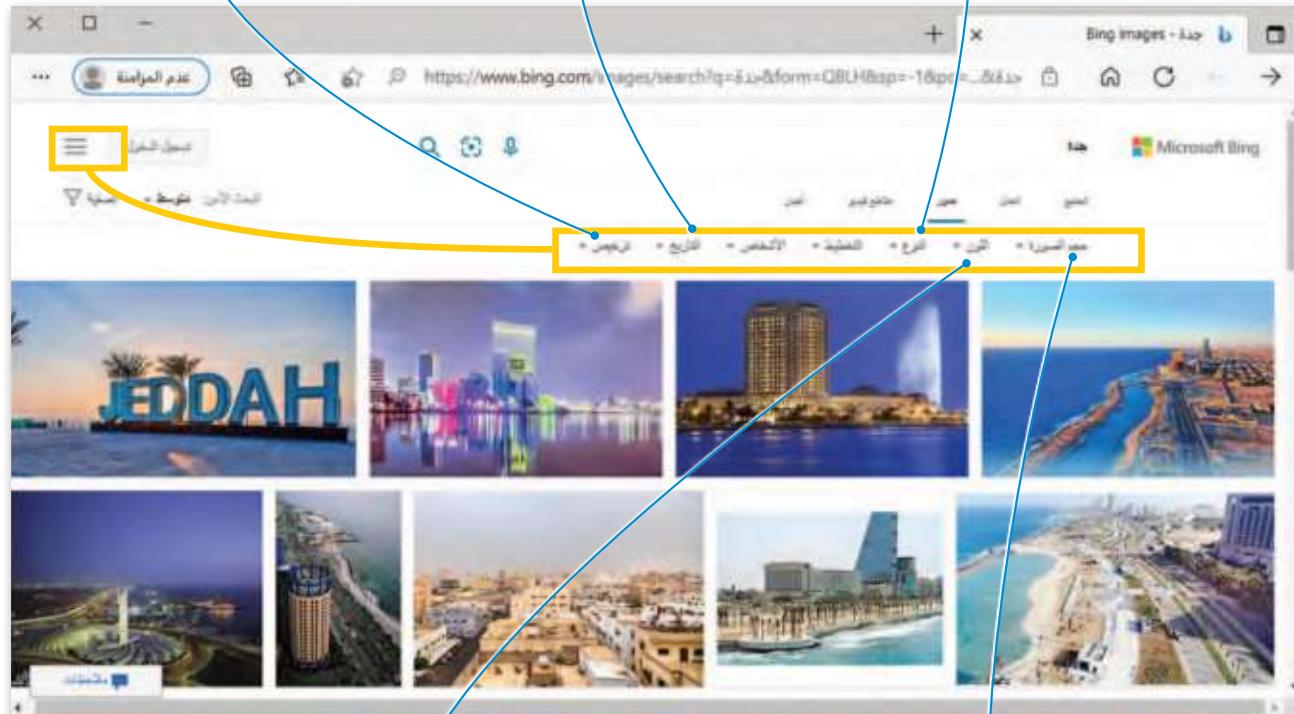
تطبيق عوامل تصفيية البحث

تسمح لك عوامل التصفية بتخصيص نتائج البحث عن الصور وفق حقوق الملكية الفكرية للعثور على ما تريده بالضبط. على سبيل المثال، يمكنك تصفية نتائج بحثك للعثور على الصور التي تقدم تراخيص لإعادة الاستخدام عن طريق تحديد الخيار "حرية التعديل والمشاركة والاستخدام التجاري" من تصفية الترخيص.

ترخيص (License)
ومنه يمكن تصفية النتائج للحصول على المحتوى مجاني الاستخدام.

التاريخ (Date)
يساعدك هذا الخيار على البحث عن المحتوى الذي تم تحميله خلال فترة زمنية معينة.

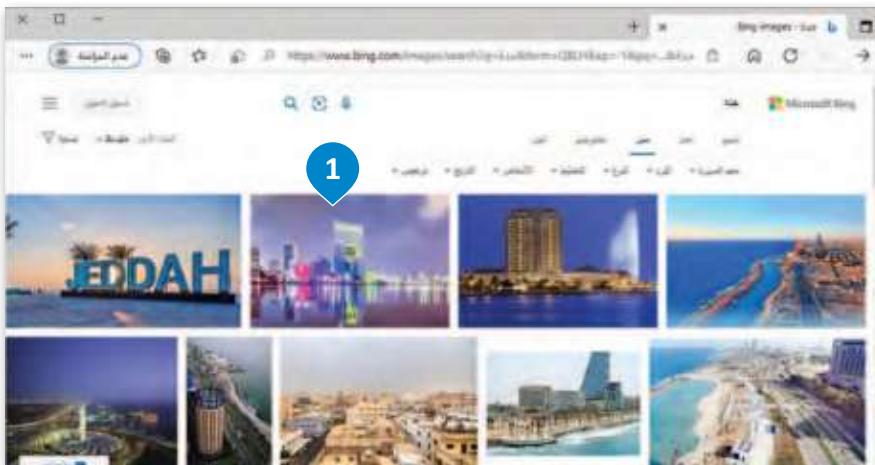
النوع (Type)
ومنه يتم تحديد البحث عن الصور حسب نوعها، مثلًا كصور أو رسومات أو قصاصات فنية.



اللون (Color)
يمكنك هنا تحديد الصور بألوان محددة كالأبيض والأسود مثلاً، أو يمكن تصفيف الصور وفق لونها الأساسي كصور برترالية أو زرقاء وما إلى ذلك.

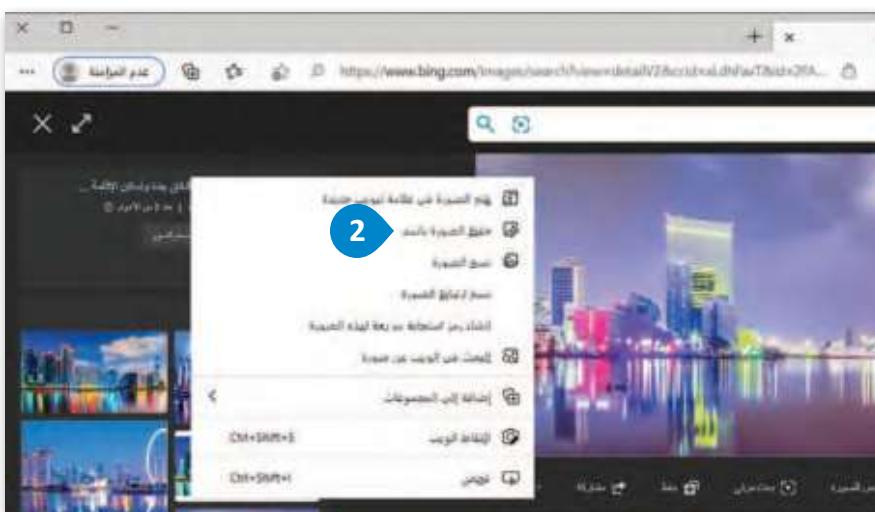
حجم الصورة (Image size)
يتم تصفيف الصور في البحث حسب حجمها (صغيرة، متوسطة، كبيرة)، ويفيد هذا التصفيف عند البحث عن صور تناسب العروض التقديمية أو مقاطع الفيديو أو المستندات النصية.





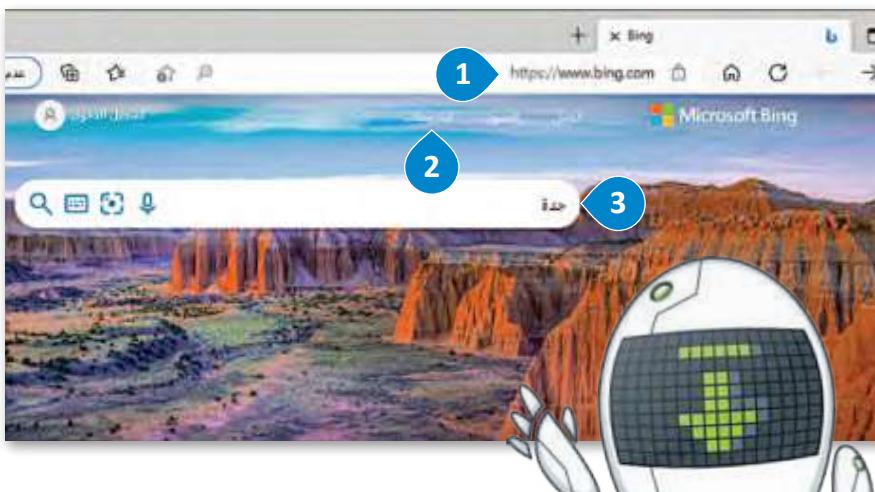
إذا أعجبتك صورة وأردت حفظها:

- < اضغط على الصورة لمعاينتها، **1** تأكد من أنها مجانية للاستخدام.
- < اضغط بزر الفأرة الأيمن على الصورة ثم اضغط على **حفظ الصورة باسم** **2**. (Save image as)



للبحث عن مقاطع فيديو:

- < باستخدام محرك البحث Bing (Bing) مرة أخرى، **1** اضغط على **فيديوهات** **2**. (Videos)
- < اكتب كلمتك الرئيسية مثل **3** "جدة" واضغط **Enter**.
- < اختر مقطع الفيديو الذي تجده مثيراً للاهتمام، واضغط على **تشغيل** (Play) لمشاهدته.



يمكنك تصفية نتائج البحث وفقاً لمدة الفيديو، لكن تذكر أنه كلما طالت مدة مقطع الفيديو كلما زاد حجم الملف.

يمكنك مشاهدة آلاف مقاطع الفيديو على موقع اليوتيوب. إذا كنت تريدين تحميل مقطع فيديو مفيد، فستحتاج إلى برنامج يسمى مساعد تحميل مقاطع الفيديو (Video Download Helper). لكن تذكر أنه يسمح بتنزيل مقاطع الفيديو مجانية الاستخدام فقط.

لنطبق معًا

تدريب 1

❷ باستخدام أحد محركات البحث عبر الإنترنت، ابحث عن معنى الاختصارات الواردة بالأمثلة
دون إجابتك.



..... HTTP

..... WWW

..... ISP

..... URL

..... IP

..... com

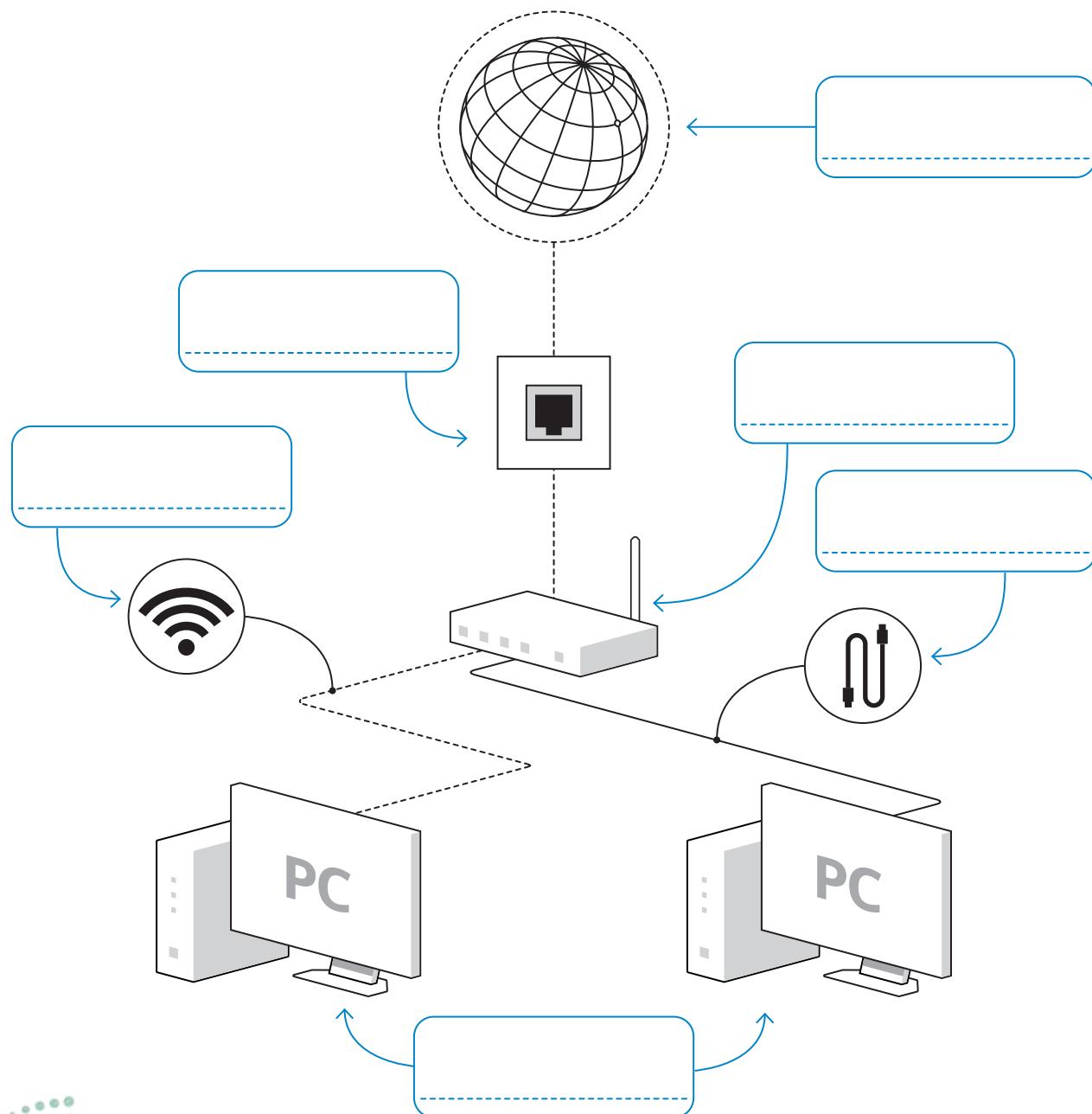
..... edu

..... org

..... HTTPS

تدريب 2

● يوضح الرسم البياني التالي الطريقة التي يمكنك من خلالها الاتصال بالإنترنت. املأ الفراغات بالكلمات التالية:
أجهزة الحاسب، خط هاتف، اتصال لاسلكي، جهاز توجيه، اتصال سلكي، إنترنت.



تدريب 3

طلب منك معلمك إنشاء مستند يتضمن معلومات حول مكافحة المخدرات داخل المملكة العربية السعودية. قبل أن تبدأ في عملية جمع المعلومات، يجب أن تقيّم هذه المعلومات.

1. افتح متصفح بينج واتّبِع في مرّيّع البحث عبارة "موقع المديرية العامة لمكافحة المخدرات التابع لوزارة الداخلية" ثم افتح نتائج البحث الأولى التي تظهر.

2. ما الجهة المسؤولة عن الموقع؟

.....
.....
.....

3. ما مدى دقة وصلاحية المعلومات المعروضة على الموقع؟

4. باستخدام شريط التصفح، زر الصفحات التالية: "الخدمات الطبية"، "الأحوال المدنية". هل هناك أي روابط لا تعمل؟

5. هل تتوفر أدوات للتواصل مع الجهة المسؤولة عن هذا الموقع؟ في حال كانت إجابتك بنعم، ما هذه الأدوات؟

تدريب 4

هل تعلم أن المملكة العربية السعودية تمتلك إمكانيات وفرص مثيرة للمستثمرين؟ اعثر على معلومات حول مجموعة متنوعة من الفرص الاستثمارية المحتملة للراغبين بالاستثمار في المملكة العربية السعودية.

استخدم متصفح المواقع الإلكترونية.

ما المتصفح الذي يستخدمه لزيارة المواقع الإلكترونية والوصول إلى شبكة الإنترنت بشكل عام؟

افتح المتصفح. ما عنوان URL الخاص بالصفحة الرئيسية؟

زر الموقع التالي .<https://www.neom.com/ar-sa>

غير الصفحة الرئيسية للمتصفح الذي تستخدمه واضبطها على <https://www.neom.com/ar-sa>

استخدم محرك البحث.

استخدم محرك بحث بينج وتحقق من إمكانية العثور على معلومات حول مشروع مدينة الملك سلمان للطاقة من مصدر آخر.

اكتب الكلمات الأساسية التي استخدمتها في سطور البحث.



تدريب 5

◀ افتح متصفح المواقع الإلكترونية الموجودة على جهاز الكمبيوتر ثم استخدم محرك بحث بینج .(Bing).

- ◀ ابحث عن معلومات حول التنمر الإلكتروني على الإنترنت باستخدام الكلمات الرئيسية المناسبة.
- ◀ انسخ النص الذي يشرح المقصود من التنمر الإلكتروني على الإنترنت وألصقه في محرر النصوص، ولا تنسَ الإشارة إلى المصدر الذي نسخت منه هذه المعلومات.

◀ ابحث عن الصور المتعلقة بموضوع التنمر الإلكتروني على الإنترنت باستخدام محرك بحث بینج (Bing).

- ◀ ابحث عن صور مجانية الاستخدام.
- ◀ اختر صوراً صغيرة الحجم.
- ◀ احفظ الصور في مجلد الصور ثم إستوردها إلى المستند النصي.
- ◀ أخيراً، احفظ الملف النصي باسم من اختيارك.



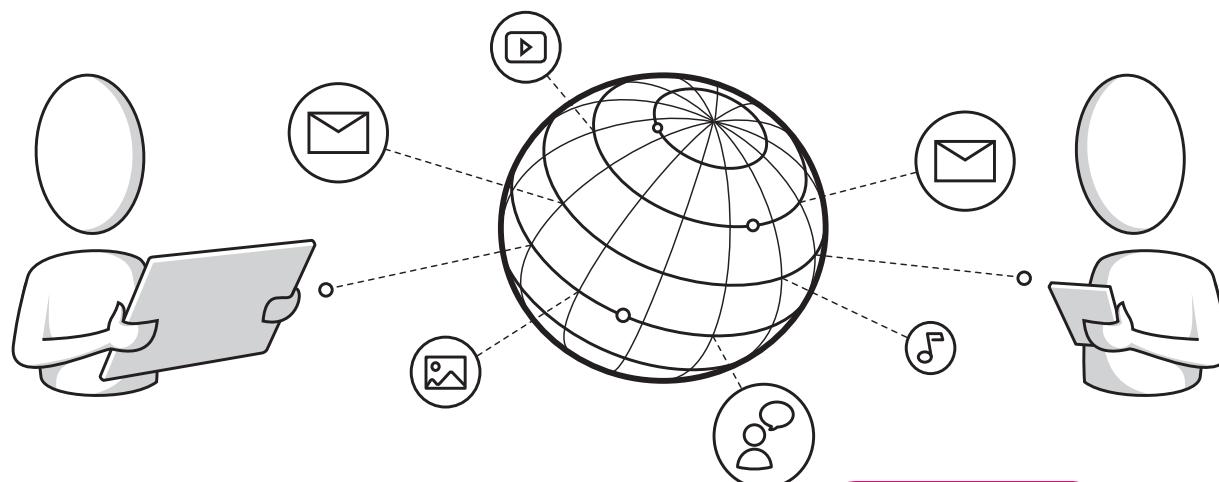
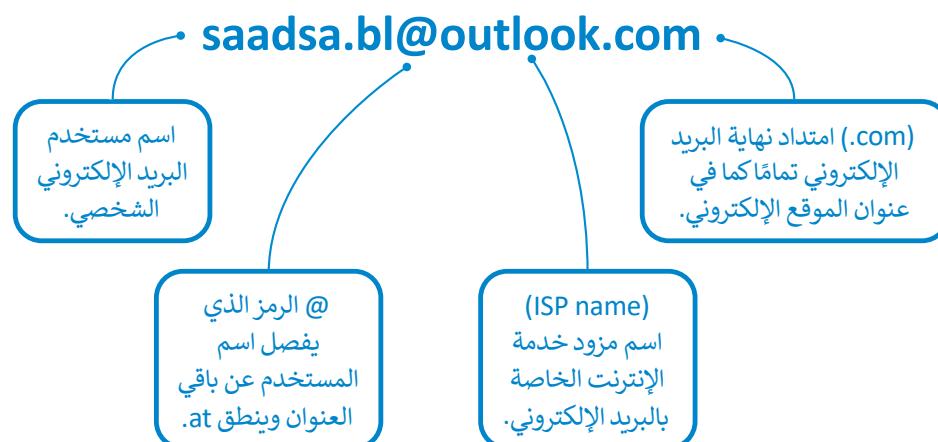
إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني



يُعد البريد الإلكتروني أحد أهم الأدوات الرئيسية في التواصل عبر الإنترنت، فهو وسيلة لتبادل الرسائل بين شخصين أو أكثر. يتمتع البريد الإلكتروني بالعديد من المزايا، فهو سريع جدًا بحيث يتم استقبال البريد الإلكتروني بعد ثوانٍ من إرساله بغضّ النظر عن المسافة بين المرسل والمُستقبل، ويمكن إنشاء حساب بريد إلكتروني مجاني بواسطة خدمات البريد الإلكتروني المجانية مثل جي ميل (Gmail) وياهو (Yahoo) وأوت لوك (Outlook) وغيرها كما يمكنك أيضًا إرسال مرفقات مختلفة في رسالتك الإلكترونية كالمستندات أو الصور أو الصوتيات أو مقاطع الفيديو الصغيرة.

ستتعرف هنا على تطبيق البريد الإلكتروني (Mail)، وهو مجاني الاستخدام ويُمكن تنزيله من متجر ويندوز (Windows Store).

مثال لعنوان بريد إلكتروني



نصيحة ذكية

تذكر أن البريد الإلكتروني أداة اتصال، فلا تفتح أو ترد على رسالة من شخص غير معروف، حيث إنه من المحتمل أن تحتوي بعض رسائل البريد الإلكتروني على فيروسات أو برمجيات ضارة تصيب جهاز الحاسوب الخاص بك. في حال تعرضك لمضايقات إلكترونية فأخبر من هو أكبر منك على الفور.

فتح تطبيق البريد الإلكتروني

لبدء تطبيق البريد (Mail):

من شريط المهام، اضغط على أيقونة تطبيق البريد الإلكتروني (Mail).

سيتم فتح تطبيق البريد الإلكتروني (Mail).

اضغط على رسالة البريد الإلكتروني وشاهد المحتوى.

لإنشاء بريد إلكتروني اطلب مساعدة معلمك أو أحد الوالدين.

عرض هذه الأيقونة رسائل البريد الإلكتروني، والتقويم، وجهات الاتصال، والإعدادات.

يمكنك هنا استعراض جميع المهام التي سجلتها كرحلات والاختبارات وغيرها.

إرسال بريد إلكتروني

لإرسال بريد إلكتروني. تحتاج أولاً إلى معرفة عنوان البريد الإلكتروني للمُستلم.

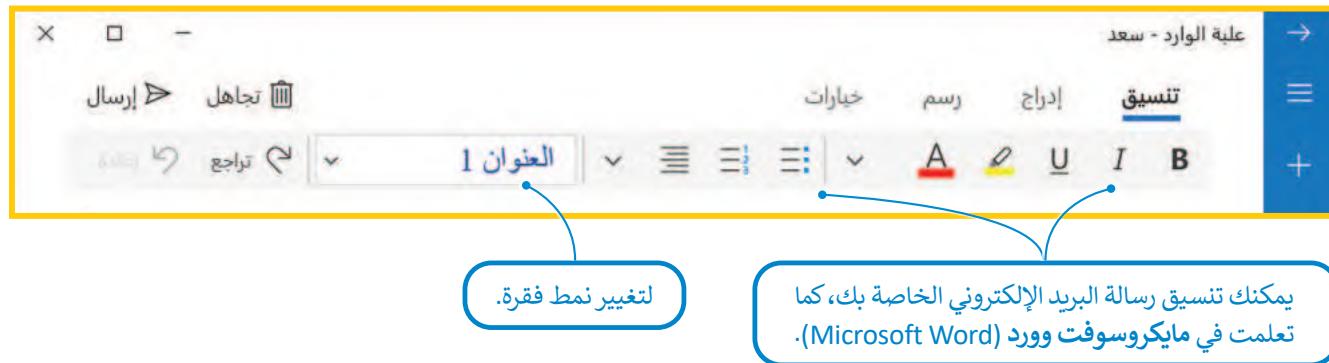
لإرسال بريد إلكتروني:

- > من القائمة الجانبية، اضغط على بريد جديد (1) (New Email).
- > اكتب عنوان البريد الإلكتروني للمُستلم، (2) و موضوع بريدك الإلكتروني (3) ومحتوى الرسالة الأساسي. (4)
- > اضغط على إرسال (5) (Send) أو تجاهل (6) (Discard) إذا كنت قد غيرت رأيك ولم تُعد تُريد إرسال الرسالة.



المزيد من خيارات التحرير

يمكنك استخدام قوائم البرنامج المختلفة لإجراء المزيد من عمليات التحرير، فيمكن استخدام علامة تبويب تنسيق (Format) لخيارات التنسيق المختلفة، ويمكن استخدام علامة تبويب إدراج (Insert) لإضافة مرفقات للرسالة، واستخدام علامة تبويب خيارات (Options) للتحقق من الكلمات أو تغيير اللغة.



إرفاق الملفات

من السهل كتابة رسالة نصية وإرسالها عبر البريد الإلكتروني. ولكن، هل النص هو كل ما يمكنك إرساله؟ بالطبع لا. يمكنك إرسال رسالة بريد إلكتروني تحتوي على صور أو صوتيات أو مقطع فيديو أو مستند موجود على جهاز الكمبيوتر الخاص بك بشرط أن لا يتجاوز حجم الملف المرفق الحد المسموح به لدى مزود الخدمة. يُطلق على أي ملف تضييفه إلى الرسالة اسم "مرفق".

إذا ضغطت على "صور" سيتم إرفاق الصورة كجزء من محتوى البريد الإلكتروني وليس كملف منفصل.



الإرفاق ملف:

< من علامة التبويب إدراج (Insert)، اضغط على ملفات (Files).

1. ابحث عن الملف الذي تريد إرفاقه من جهاز الكمبيوتر الخاص بك واضغط عليه.

2. اضغط على فتح (Open).

< سيظهر الملف الذي حددته في رسالتك.

3. اضغط على فتح (Open).

إذا ضغطت بزر الفأرة الأيمن على الملف المرفق، فستظهر لديك الخيارات التالية: إزالة (Remove)، فتح (Open)، حفظ (Save).



أريد أن أذكرك أنه علينا تسليم المشروع غداً يا سلمان. تحقق من الصورة المرفقة من فضلك.

نصيحة ذكية

لا ترافق ملفات كبيرة جدًا برسائل البريد الإلكتروني، سيستغرق الأمر وقتاً طويلاً لإرسالها وقد لا يتم استلامها أبداً. على سبيل المثال، لا ترسل ملف فيديو مدته ساعة. ابحث عن طريقة لتحميله على الإنترنت وأرسل الرابط إلى صديقك. يمكنك مشاركة مقاطع الفيديو من خلال تحميلها على موقع اليوتيوب (YouTube).

تلقي رسائل البريد الإلكتروني مع المرفقات

عند تلقيك رسالة بريد إلكتروني يظهر عنوانها بخط غامق. كما ستلاحظ أن مجلد علبة الوارد يظهر بخط غامق أيضاً، مع وجود رقم بين قوسين يشير إلى عدد رسائل البريد الإلكتروني التي تلقيتها حديثاً. وتظهر معاينة الرسالة الجديدة بجانبها حيث يتم عرض محتوى الرسالة دون الحاجة إلى فتحها.

لفتح رسالة بريد إلكتروني:

- 1 > حدد الرسالة الجديدة واضغط عليها.
- 2 > سيتم فتح الرسالة بنافذة جديدة.
- 3 > يمكنك أيضاً معاينة الملف المرفق.

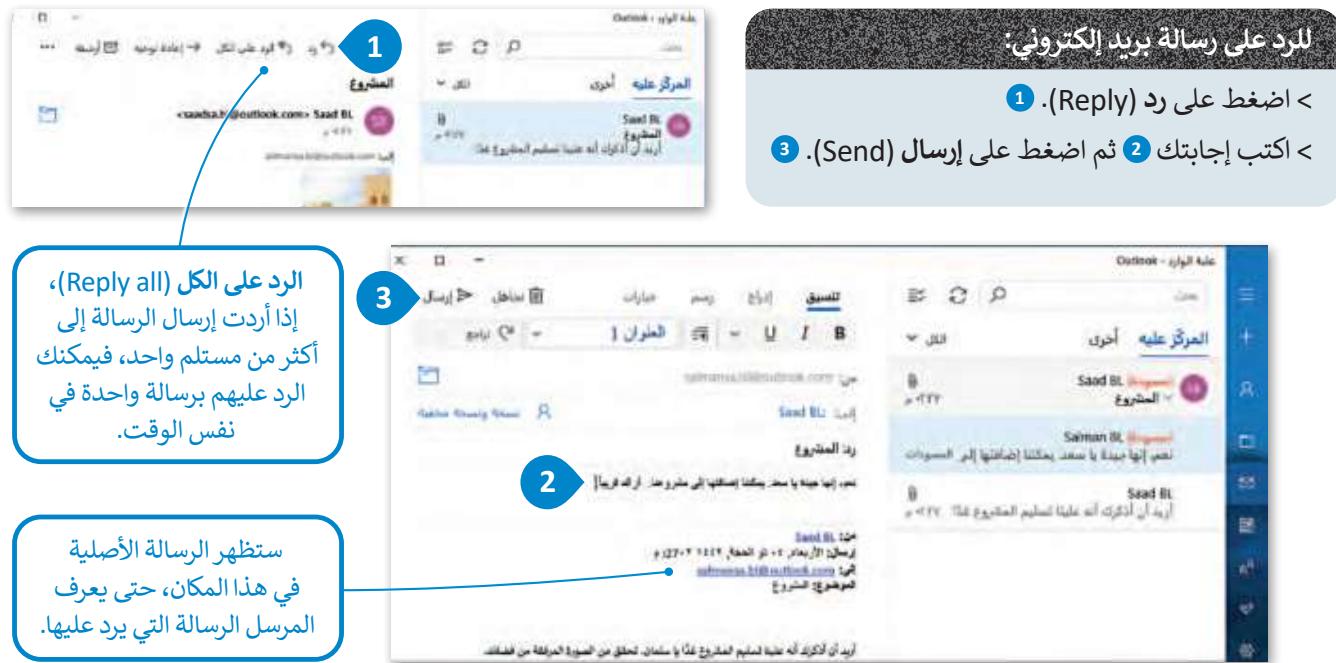
أريد أن أذكرك أنه علينا تسليم المشروع غداً يا سلمان. تحلق من الصورة المرفقة من فضلك.

يمكنك تحميل الملف المرفق مع الرسالة بالضغط عليه. بزر الفأرة الأيمن ثم حفظه.

يظهر رمز ☆ بجانب اسم المجلد عندما يكون هذا المجلد ضمن مجلداتك المفضلة. يمكنك إضافة مجلد إلى قائمة المفضلة (Favorites) بالضغط عليه بزر الفأرة الأيمن ثم اختيار إضافة للمفضلة (Add to Favorites).

الرد - الرد على الكل - إعادة التوجيه

بمجرد تلقي رسالة بريد إلكتروني، يمكنك الرد على كل العناوين البريدية المذكورة في حقل المرسل أو حقل نسخة أو يمكنك إعادة توجيهها إلى شخص آخر.

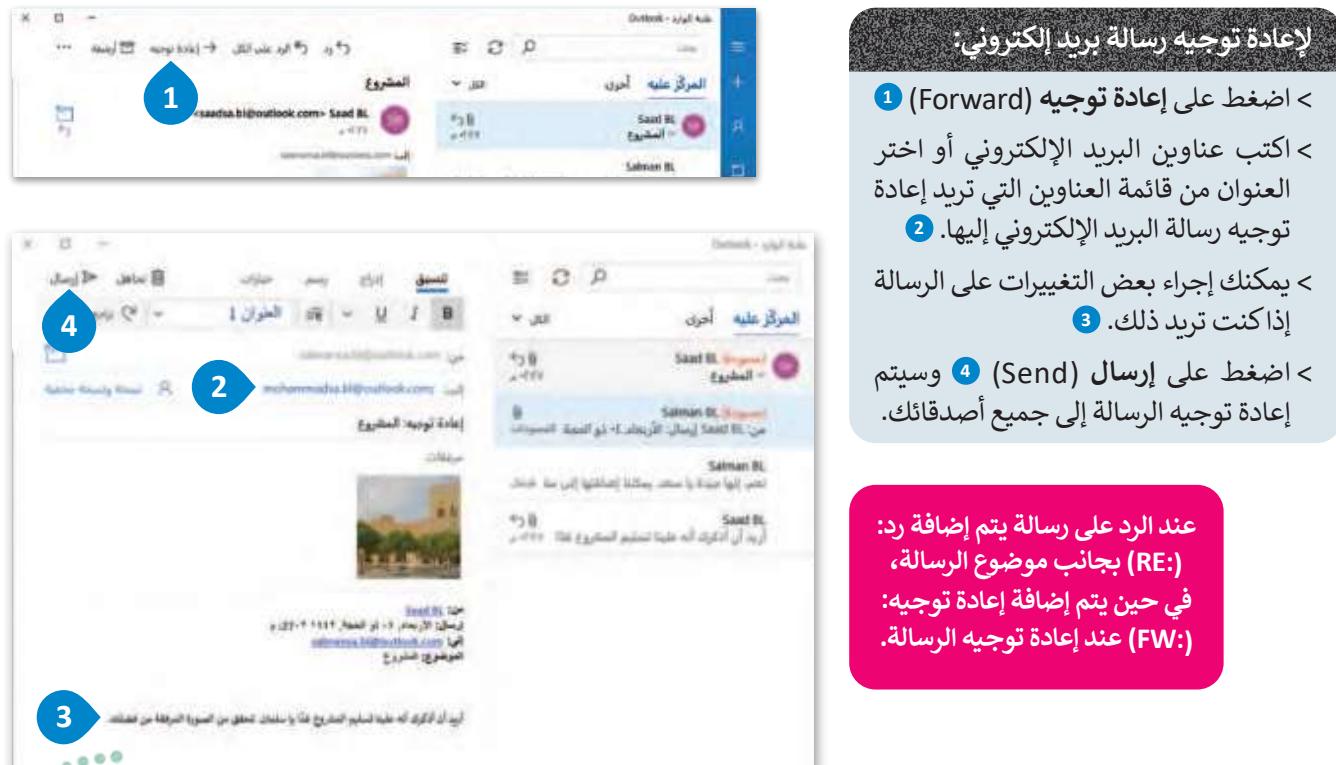


للرد على رسالة بريد إلكتروني:

- اضغط على رد (Reply).
- اكتب إجابتك ثم اضغط على إرسال (Send).

الرد على الكل (Reply all): إذا أردت إرسال الرسالة إلى أكثر من مستلم واحد، فيمكنك الرد عليهم برسالة واحدة في نفس الوقت.

ستظهر الرسالة الأصلية في هذا المكان، حتى يعرف المرسل الرسالة التي يرد عليها.



الإعادة توجيه رسالة بريد إلكتروني:

- اضغط على إعادة توجيه (Forward).
- اكتب عناوين البريد الإلكتروني أو اختر العنوان من قائمة العناوين التي تريد إعادة توجيه رسالة البريد الإلكتروني إليها.
- يمكنك إجراء بعض التغييرات على الرسالة إذا كنت تريدها.
- اضغط على إرسال (Send) وسيتم إعادة توجيه الرسالة إلى جميع أصدقائك.

عند الرد على رسالة يتم إضافة رد: (RE:) بجانب موضوع الرسالة، في حين يتم إضافة إعادة توجيه: (FW:) عند إعادة توجيه الرسالة.

نسخة ونسخة مخفية

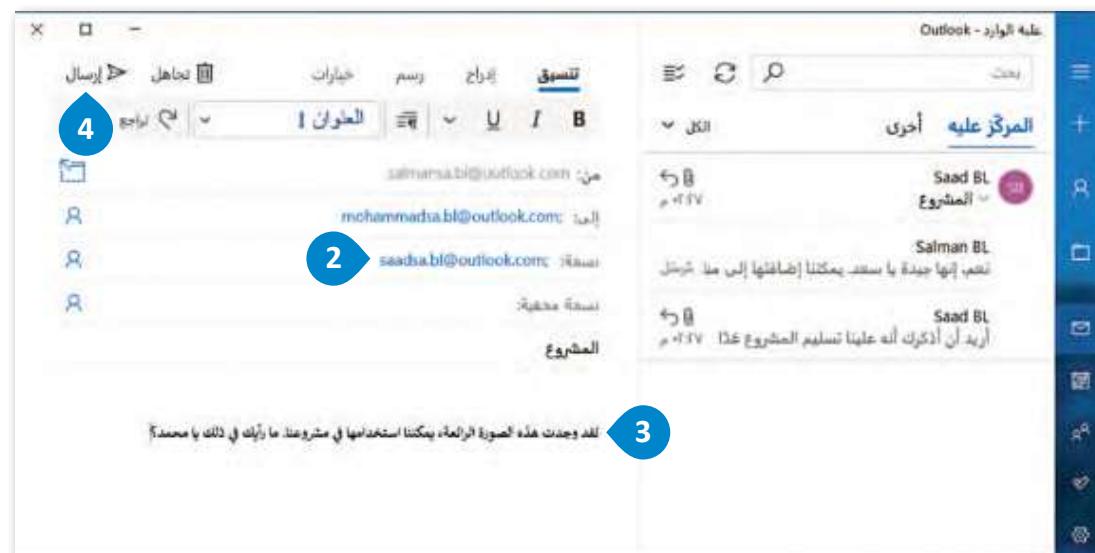
يمكن إرسال نفس رسالة البريد الإلكتروني لأكثر من شخص من خلال خانة نسخة (Cc)، أو من خانة **نسخة مخفية (Bcc)**. يوفر عليك هذا الأمر الكثير من الوقت بتجنب كتابة الرسالة نفسها عدة مرات.

يمكن لأي شخص في قائمة **نسخة (Cc/Carbon copy)** رؤية مستلمي الرسائل الآخرين، أما إذا رغبت بإرسال رسالة لعدة مستلمين مع إخفاء قائمة المستلمين، فاستخدم قائمة **نسخة مخفية (Bcc/ Blind carbon copy)**.



لاستخدام نسخة (Cc) أو نسخة مخفية (Bcc):

- < اضغط على نسخة (Cc) أو نسخة مخفية (Bcc) عند إنشاء رسالة جديدة أو الرد على رسالة.
- < اكتب أو اختر عناوين البريد الإلكتروني التي تريدها.
- < اكتب رسالتك، ③ واضغط على إرسال (Send).

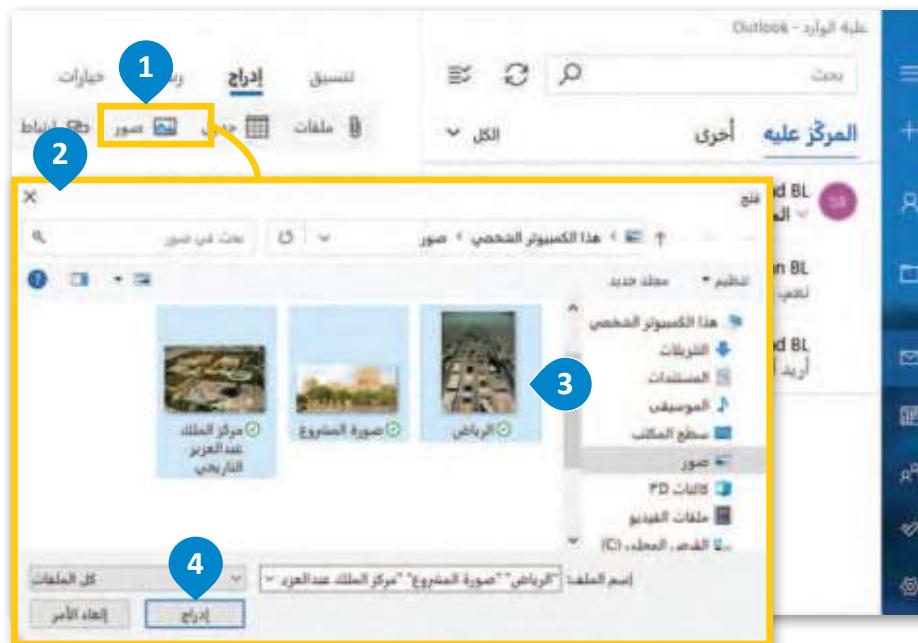


لمحة تاريخية

في الماضي كان يستخدم ما يسمى بورقة الكربون لإنشاء عدة نسخ من الرسالة، حيث توضع أوراق الكربون بين الورق فيتم نسخ ما يكتبه الشخص في الورقة العليا على سائر الأوراق السفلية.

ألبوم الصور

تعلمت كيفية إرسال أي نوع من أنواع الملفات عبر البريد الإلكتروني. ولكن هناك خيار جيد يمكن استخدامه لإرسال الصور من خلال إنشاء ألبوم صور (Photo Album)، يمكنك من خلاله إرسال عدة صور لأصدقائك كألبوم للصور.

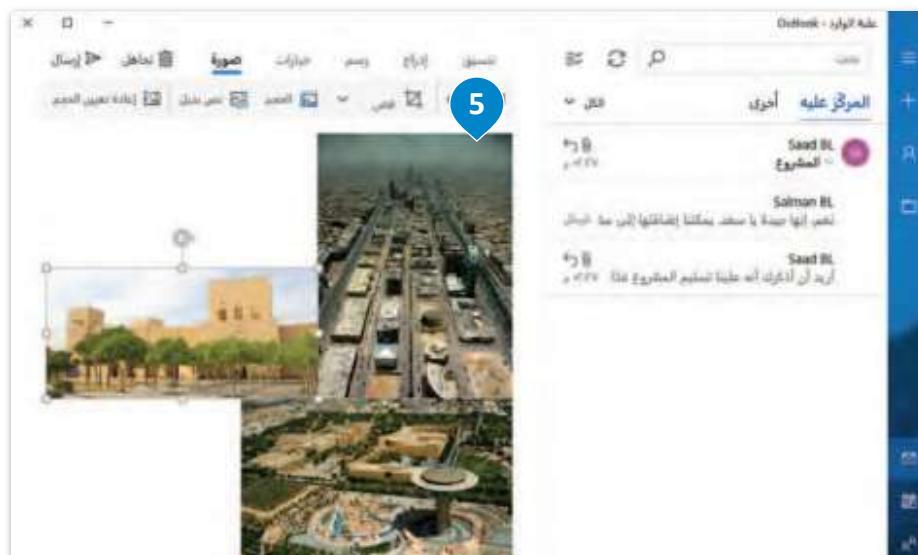


إنشاء ألبوم صور:

< أنشر رسالة وفي علامة التبويب إدراج (Insert)، اضغط على صور (Pictures). ①.

2. ستظهر نافذة فتح (Open). ②. حدد الصور التي تريدها، ③ ثم اضغط على إدراج (Insert). ④.

< سيتم عرض الصور المحددة في الرسالة. ⑤



قواعد البريد الإلكتروني

لقد أصبحت على دراية بكيفية إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني، وطريقة إرفاق الملفات وإرسالها. لكن قبل القيام بذلك هناك بعض القواعد التي يجب أن تضعها بالاعتبار لتحسين رسائل بريدك الإلكتروني.

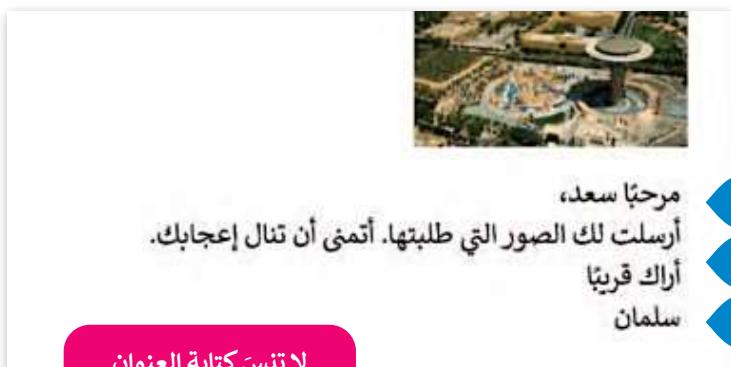
التدقيق الإملائي

بدايةً وقبل أي شيء يجب عليك التحقق من خلو رسالتك من الأخطاء الإملائية، من الأفضل عدم وجود أخطاء في الرسالة حتى لو كنت سترسلها إلى أحد أصدقائك. استخدم التدقيق الإملائي للتحقق من خلو الرسالة من الأخطاء وتصحيحها إن وجدت.



لتصحيح الخطأ:

- من علامة التبويب خيارات (Options)، اضغط على تدقيق إملائي (Spelling).
- تشابه خيارات التدقيق الإملائي هنا (2) مع خيارات التدقيق الموجودة في مايكروسوف特 وورد (Microsoft Word).
- اضغط على الكلمة الصحيحة.



كن مهذباً عند استخدام الإنترنت

كن مهذباً دائماً، خاصةً عند كتابة بريد إلكتروني إلى معلمك أو شخص يكبرك في السن.

يمكنك اتباع الميكل التالي عند إنشاء رسالتك:

- التحية: السلام عليكم سعد.
- الموضوع الرئيس.
- التوقيع: سلمان.



عليك اتباع تعليمات من هم أكبر منك حول تجنب الحديث مع الغرباء في العالم الافتراضي تماماً كما هو الحال في العالم الواقعي، ولذلك لا ترد على رسائل البريد الإلكتروني من أي مُرسل مجهول.

الكتابة باختصار ووضوح

يجب أن تكون رسالتك واضحةً ومختصرة قدر الإمكان، فالرسائل الطويلة تشعر القارئ بالتعب وتجعله يتجاهلها. تخيل مثلاً كتابة رسالة بريد إلكتروني تصف جميع تفاصيل إجازتك الصيفية. لا بد أنها ستكون طويلة ومملة.

لنطبق معًا

تدريب 1

صل كل أيقونة مع الوظيفة المناسبة التي تستخدمها عند كتابة أو إعادة توجيه رسالة بريد إلكتروني.

رد.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	!
إرفاق الملفات.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	↶
تصحيح الأخطاء الإملائية.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	🔍
تكبير أو تصغير.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	abc ✓
أهمية عالية.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	🔍
البحث.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	⌚
إعادة توجيه.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	→



تدريب 2

◀ افترض أنك في رحلة عمل ولم تتحقق من بريدك الإلكتروني لمدة أسبوع ثم تلقيت رسائل البريد الإلكتروني التالية:

البريد الإلكتروني الأول: عن المشاركة في مسابقة الروبوتات الخاصة بمدرستك.

البريد الإلكتروني الثاني: وهو بريد إلكتروني فيه محتوى مزعج للغاية.

البريد الإلكتروني الثالث: يمثل محادثة بين زملائك في فريق كرة القدم من أجل تحديد موعد التدريب التالي.

عليك الرد على كل رسالة بشكل مختلف. إشرح ما ستكتبه في كل منها.

البريد الإلكتروني الأول:

.....

.....

.....

البريد الإلكتروني الثاني:

.....

.....

.....

البريد الإلكتروني الثالث:

.....

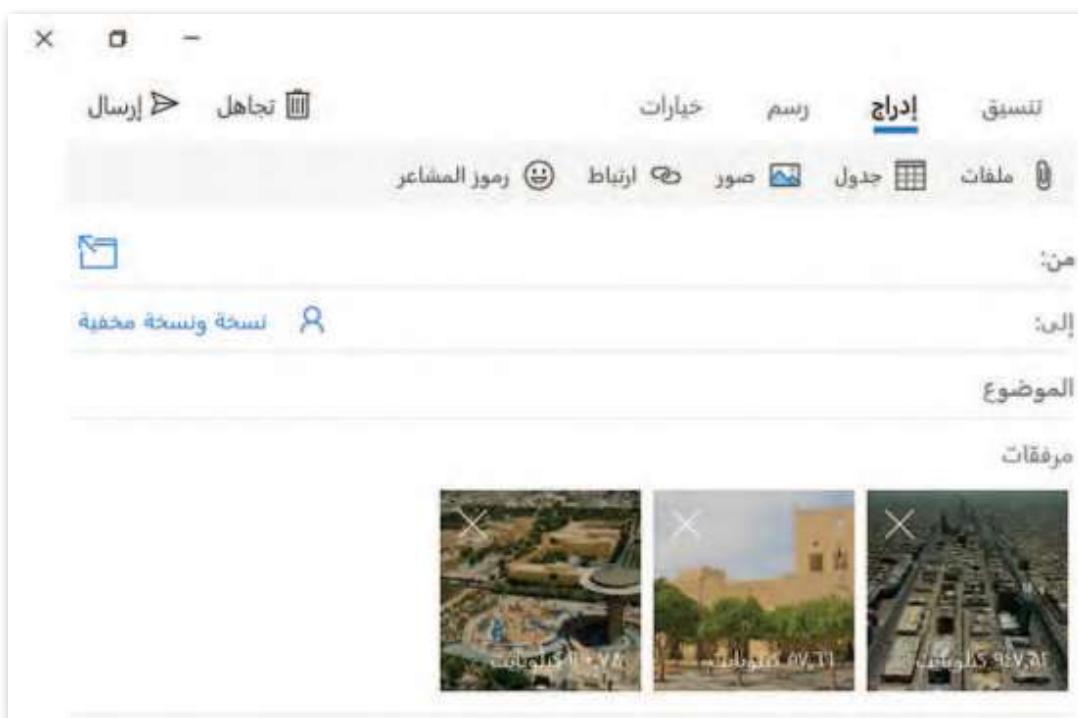
.....

.....

تدريب 3

ابحث عن صور أماكن المفضلة في بلدك وأرسلها إلى أصدقائك وتحدث عنها عبر البريد الإلكتروني.

- ابحث باستخدام الإنترنت عن صور لثلاثة أماكن تفضلها واحفظها على جهاز الحاسب الخاص بك.
- أنشئ ألبوم صور منضمناً الصور التي حفظتها من خلال تطبيق البريد.
- أضف "الأماكن المفضلة" كموضوع لرسالة البريد الإلكتروني الخاصة بك.
- أرسل هذا البريد الإلكتروني إلى أحد زملائك وكذلك أضف نصاً قصيراً لشرح سبب تفضيلك لهذه الأماكن.
- أرسل نفس البريد الإلكتروني إلى ثلاثة زملاء آخرين في الفصل باستخدام خيار نسخة (Cc). لا تنس كتابة موضوع الرسالة.
- أرسل نفس البريد الإلكتروني إلى معلمك باستخدام خيار نسخة مخفية (BCC).
- لا تنس قواعد البريد الإلكتروني عند كتابة رسالتك إلى زملائك.



تدريب 4

طلب منك المعلم قيادة مجموعة من زملائك لجمع بعض المعلومات حول الأمان الرقمي. ونظرًا لأنك قائد المجموعة، ستسند إلى زملائك بعض المهام، على سبيل المثال اطلب منهم إيجاد معلومات حول سبب حاجتنا إلى الأمان الرقمي.

< افتح تطبيق البريد الإلكتروني.

< أنشئ رسالة جديدة لتوضيح سبب مراسلتهم. حاول أن تكون موجزًا ومبashرًا ثم اطلب منهم أن يرسلوا لك أي معلومات يجدونها من (نصوص، ملفات وورد، مقاطع فيديو، صور، إلخ). تأكد من تنظيم رسالتك بشكل صحيح بحيث تتضمن:

التحية - الموضوع الرئيس - توقيعك والذي في أغلب الأحيان يكون اسمك.

< نسق الرسالة لجعلها أكثر جاذبية، واستخدم أيقونات المشاعر إذا لزم الأمر، وتحقق من التدقيق الإملائي قبل إرسالها.

< أرسل الرسالة إلى جميع المجموعات باستخدام النسخة (Cc).

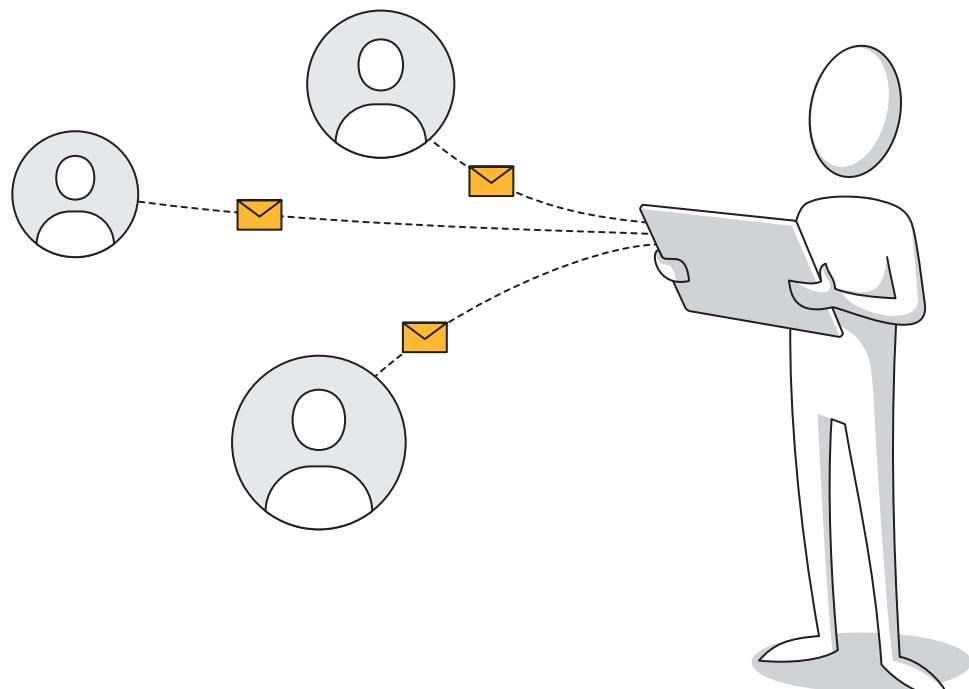
< أرسل الرسالة إلى معلمك باستخدام خيار نسخة مخفية (BCC). لاتنس كتابة موضوع الرسالة.

تحقق الآن من صندوق الوارد الخاص بك. من المحتمل أنك تلقيت مجموعة من الرسائل من زملائك في المجموعة ردًا على المهمة التي طلبتها منهم.

< افتح واقرأ رسائل البريد الإلكتروني الجديدة.

< تأكد من المرفقة واحفظها في مجلد جديد في المستندات باسم مناسب لموضوع الصور.

< رد عليهم برسالة شكر.

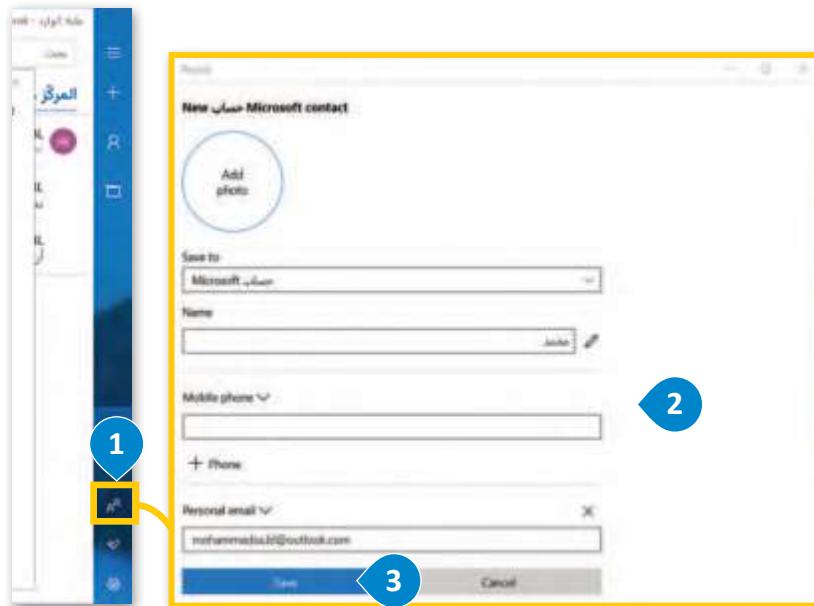


تنظيم البريد الإلكتروني

تعلمت سابقاً أساسيات استخدام البريد الإلكتروني لإرسال واستقبال الرسائل، وإرفاق الصور، وإنشاء ألبوم للصور، وغير ذلك. وفي هذا الدرس، ستعلم كيفية تنظيم بريدك الإلكتروني للأداء المهام السابقة بصورة أسرع.

جهات الاتصال أو دفتر العناوين

يمكنك حفظ جميع معلومات الاتصال بأصدقائك كالاسم والكنية والعنوان ورقم الهاتف وعنوان البريد الإلكتروني، وذلك في جهاز الاتصال. لاستخدام برنامج البريد (Mail).



إضافة جهات اتصال:

- ٣ اضغط على **حفظ** (Save) لحفظ المعلومات التي كتبتها.
 - ٤ اكتب معلومات صديقك الجديد.
 - ٥ اضغط على **الاتصال**.
الجانبية ليتم فتح نافذة جهات الاتصال.
 - ٦ اضغط على **الأشخاص** من القائمة (Switch to People) على التبديل إلى الأشخاص.



الحذف جهة اتصال، حدد جهة الاتصال التي ترغب بحذفها ثم اضغط على حذف (Delete).

لمشاركة جهة اتصال، اضغط على مشاركة (Share).

لتعديل جهة الاتصال
المحددة، اضغط على تحرير (Edit) وعَنِّ المعلمات.

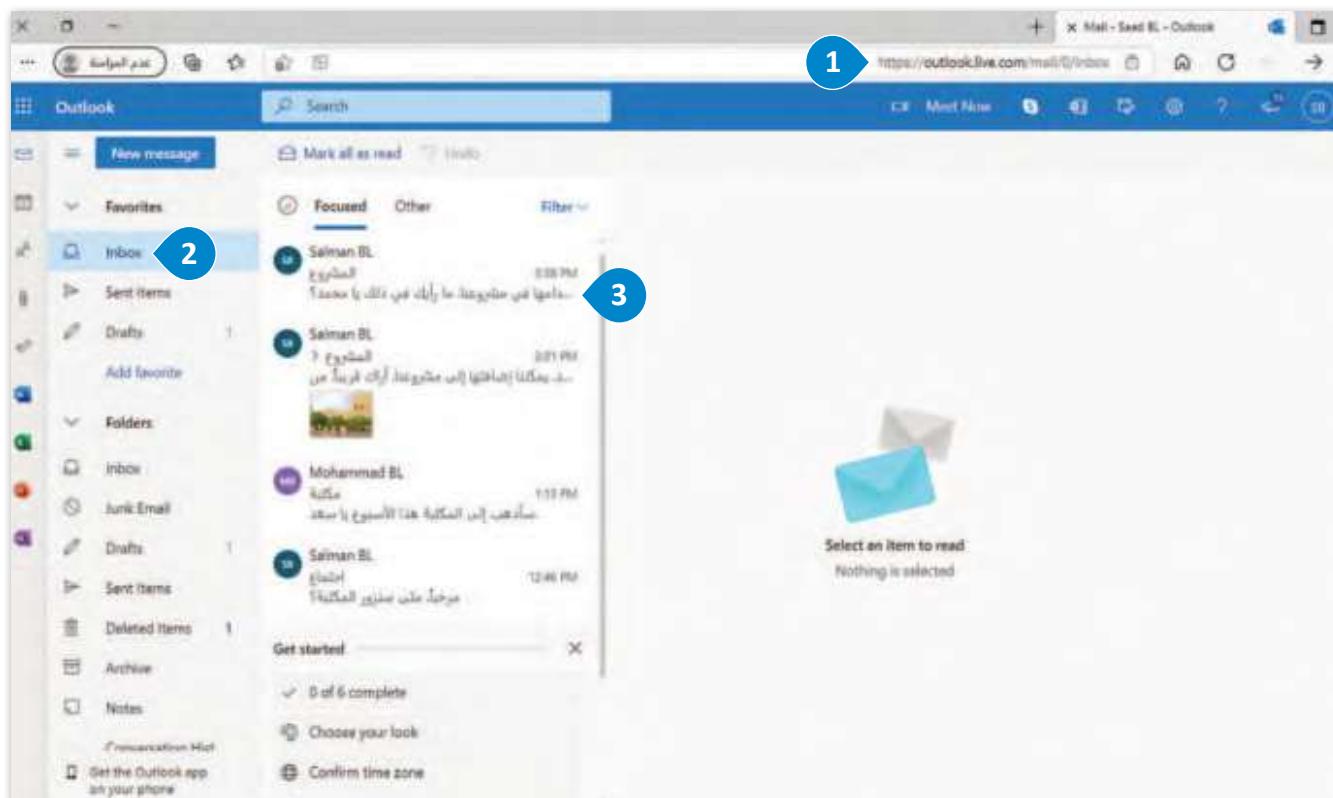
الدخول على البريد الإلكتروني من متصفح الإنترنت

يمكنك إدارة بريدك الإلكتروني وجهات اتصالك ومهامك أينما كنت، حتى إن لم تكن تستخدم جهاز الحاسوب الخاص بك، وذلك من خلال الدخول إلى موقع خدمة البريد الإلكتروني الخاص بك (في مثالنا هو: outlook.live.com) وتسجيل الدخول إلى بريدك، فكل ما تحتاجه الاتصال بالإنترنت.

عند تسجيل الدخول إلى حساب بريدك الإلكتروني من أجهزة خارجية يجب أن تكون حذراً. ولكي تكون بأمان تجنب حفظ اسم المستخدم وكلمة المرور على هذه الأجهزة. وتذكر كذلك تسجيل الخروج من حساب بريدك الإلكتروني.

لقراءة رسائلك في موقع خدمة البريد الإلكتروني:

- > افتح المتصفح وأدخل عنوان موقع خدمة البريد الإلكتروني. ①
- > اضغط على المجلد الذي تريده، ② وشاهد الرسائل. ③



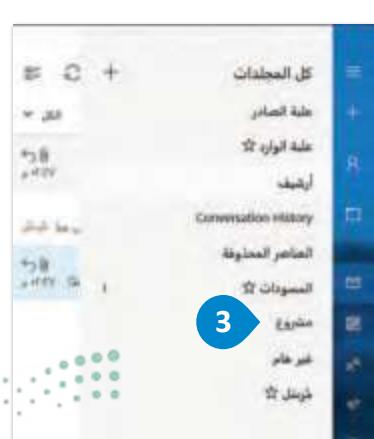
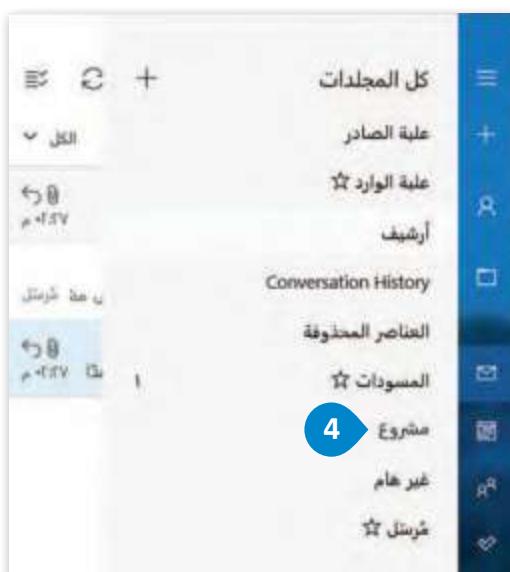
تنظيم الرسائل في مجلدات

بعد استخدام البريد الإلكتروني لفترة معينة، يصبح لديك الكثير من الرسائل، وكلما كانت جهات اتصالك أكبر كلما زاد عدد الرسائل حيث يلزم تنظيمها وفق نهج معين. يمكنك تنظيم الرسائل من خلال إنشاء مجلدات وتجميعها معاً وفقاً لطبيعتها أو مرسليها أو احتياجاتها المحددة.



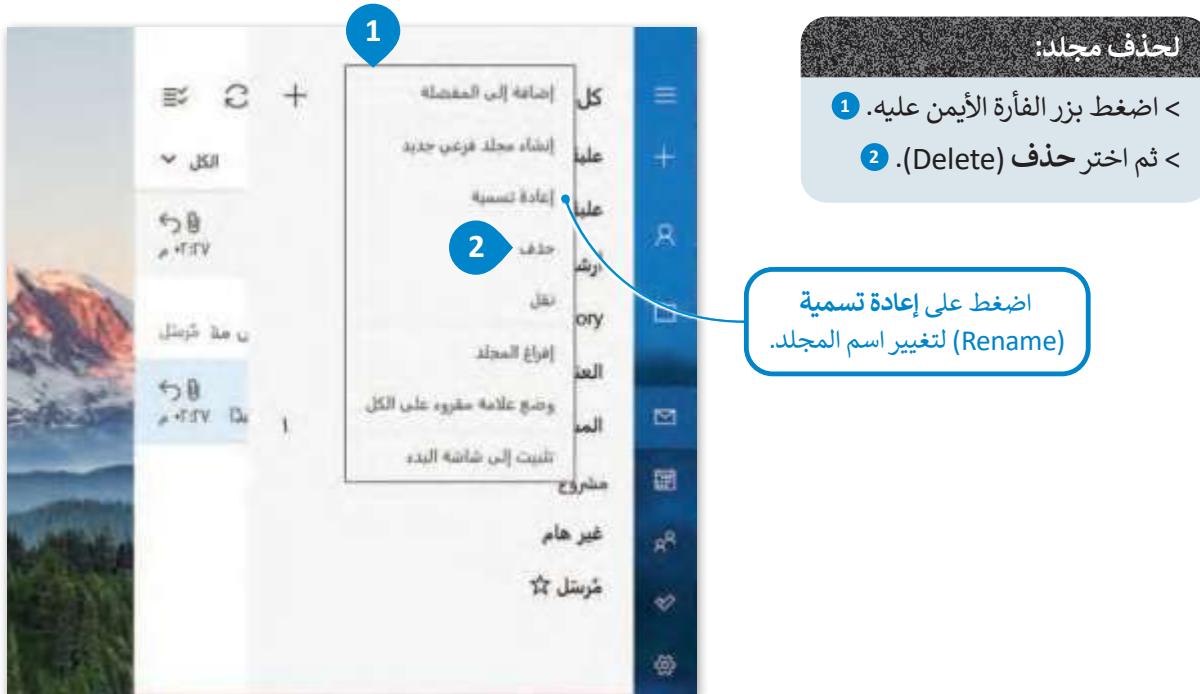
إنشاء مجلد:

- > اضغط على كل المجلدات (All Folders)، لكن انتبه فقد يكون هناك أكثر من حساب مستخدم على جهاز الحاسوب الخاص بك، ① ثم اضغط على إنشاء مجلد جديد (Create new folder) ②.
- > اكتب اسم المجلد الذي تريده أن يظهر في مربع النص ثم اضغط ③ **Enter**.
- > سيتم إنشاء مجلد جديد ④.



نقل رسالة بريد إلكتروني إلى مجلد:

- > حدد رسالة البريد الإلكتروني التي تريده نقلها واضغط عليها بزر الفأرة الأيمن.
- > اضغط على نقل (Move) ② ثم اضغط على المجلد الذي تريده نقل الرسالة إليه ③.



لحذف مجلد:

- > اضغط بزر الفأرة الأيمن عليه. ①
- > ثم اختر حذف (Delete). ②

2

اضغط على إعادة تسمية
لتعديل اسم المجلد.

1

2

البحث في البريد الإلكتروني

مع كثرة الرسائل الواردة لبريدك، قد تنسى مكان وجود الرسالة أو تاريخ استلامها.

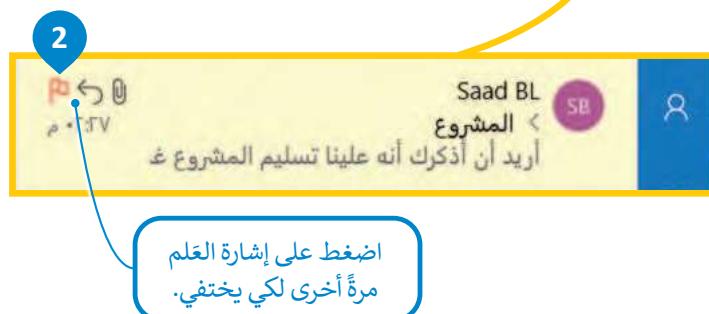
للعثور على رسالة بريد إلكتروني:

- > في مربع البحث، اكتب كلمة مفتاحية مرتبطة بالرسالة التي تبحث عنها. ①
- > اضغط على البحث (Search)، ② أو اضغط Enter. ③
- > ستظهر في نتائج البحث، الرسائل التي تحتوى على الكلمة البحث سواء في عنوان الرسالة أو محتواها. ④



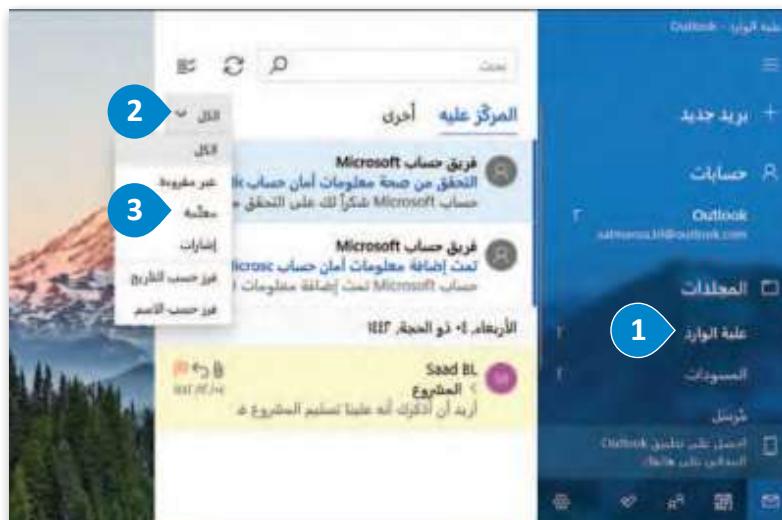
إضافة علامة

إذا كانت لديك رسالة تحتاج إلى انتباه خاص أو كنت تريد التتحقق منها لاحقاً أو العثور عليها بسهولة، يمكنك إضافة العلامة الحمراء الصغيرة التي تشبه العلم وتسمى (Flag) في الجانب الأيمن للرسالة.



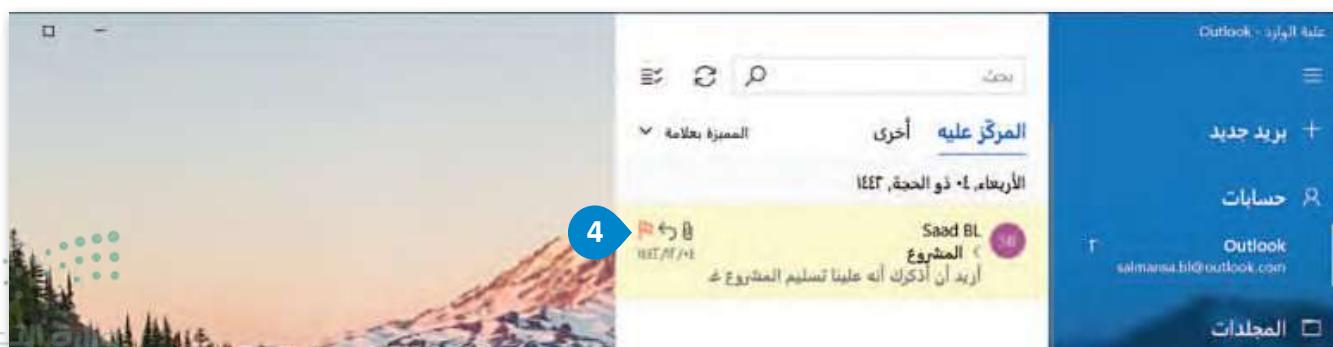
إضافة علامة (Flag) على رسالة بريد إلكتروني:

- > اضغط على مجلد علبة الوارد (Inbox).
- > مر المؤشر على الرسالة التي تريدها تمييزها وستظهر إشارة صغيرة تبدو وكأنها علم. ①
- > اضغط عليها وستتحول إلى اللون الأحمر. ②



للوصول إلى رسائل البريد الإلكتروني التي تم وضع علامة (Flag) عليها:

- > حدد المجلد الذي تريده البحث فيه عن البريد الإلكتروني الذي تم وضع علامة عليه. ①
- > اضغط على السهم بجوار الكل (All) ② ثم اضغط على معلمة (Flagged) ③.
- > سيتم عرض الرسائل التي تم وضع علامة (Flag) عليها. ④



استخدام التقويم في البريد الإلكتروني

بالإضافة إلى أن برنامج البريد الإلكتروني يساعدك في التواصل مع الآخرين، فإنه يتيح لك تنظيم جدولك الزمني وواجباتك وأوقات دراستك ووقت الفراغ من خلال استخدام ميزة التقويم (Calendar) لتدوين المهام التي تريد تذكرها.



لإضافة حدث جديد للتقويم:

< اضغط على التبديل إلى التقويم (Switch to calendar).
1.

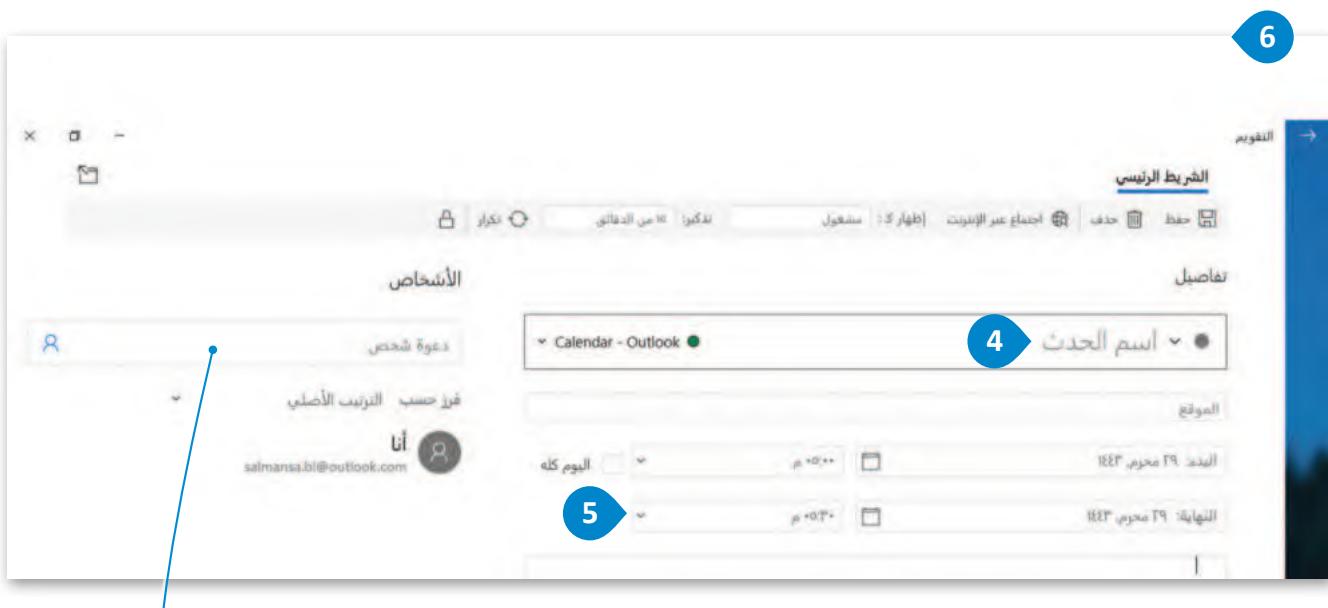
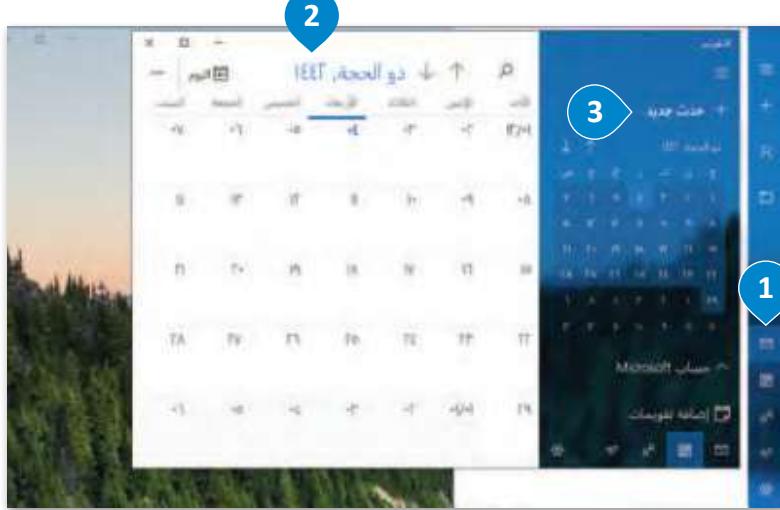
< ستظهر نافذة التقويم.
2.

< اضغط على حدث جديد (New event).
3.

< في النافذة التي تظهر، أكتب اسم الحدث،
4. وإملأ المعلومات التي تحتاجها.
5.

< اضغط على حفظ (Save).
6.

< سيتم إضافة الحدث إلى التقويم الخاص بك.
7.



يمكنك دعوة أشخاص إلى حدث التقويم الخاص بك بكتابة اسم الشخص و اختياره من جهات الاتصال الخاصة بك. يمكنك أيضًا كتابة عنوان بريد إلكتروني لدعوة أشخاص ليسوا في قائمة جهات اتصالك.





يمكنك مشاهدة الأحداث والجدول اليومي بشكل إجمالي للأسبوع كاملاً باستخدام العرض الأسبوعي للتقويم.

يمكنك اختيار عدد الأيام التي يتم عرضها في خيار العرض اليومي للتقويم.



لنطبق معًا

تدريب 1

صل كل أيقونة مع الوظيفة المناسبة التي تستخدمها عند كتابة رسالة بريد إلكتروني.

مشاركة جهة اتصال.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
إضافة علامة للبريد المهم.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
التبديل إلى الأشخاص.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
تعديل جهة الاتصال.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
التبديل إلى التقويم.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
حفظ وإغلاق حدث جديد.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
حذف جهة اتصال.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	



تدريب 2

◀ املأ الجدول أدناه للحصول على بيانات جهات الاتصال لزملائك في الفصل، باعتبار أنهم أعضاء في فريق الروبوتات في المدرسة. وذلك للتواصل معهم من أجل تحديد أربعة أيام تناسب أعضاء الفريق لعرض مشروعكم في المدرسة.

البريد الإلكتروني الشخصي	اسم العائلة	الاسم

◀ افتح البريد الإلكتروني ثم أضف جهات الاتصال التي حصلت عليها.

◀ نظم التقويم الخاص بك

من خلال إدارة البريد الإلكتروني، اكتب المهام لهذا الشهر؛ لتنظيم الجدول الزمني والعثور بسهولة على المواعيد المتأخرة.

◀ أرسل رسالتك

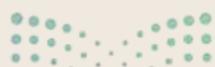
أرسل بريداً إلكترونياً جديداً إلى زملائك لتحديد أربعة أيام في الشهر لعرض مشروعكم. في رسالتك اقترح عليهم بعض المواعيد لبدء المناقشة.

◀ أنشئ مجلداً جديداً باسم "المشروع" في صندوق الوارد لحفظ الرسائل الواردة من زملائك.

◀ انتظر الردود واقرأها ثم رد عليها إلى أن تجد الأيام المناسبة. أثناء المناقشة تحقق من جدولك الزمني حتى لا تخلط بين التزاماتك.

◀ أرسل بريداً إلكترونياً به نسخة مخفية (BCC) إلى جهات الاتصال في قائمتي "العائلة" و "الأصدقاء" للإعلان عن الأيام التي ستقدم فيها مشروعك لهم. أدعُهم للحضور والمشاهدة.

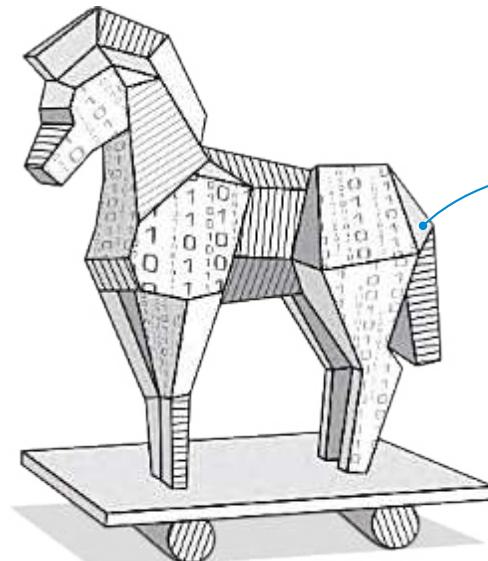
◀ لا تنس تحديث التقويم الخاص بك بمواعيد المشروع.



الاستخدام الآمن للإنترنت

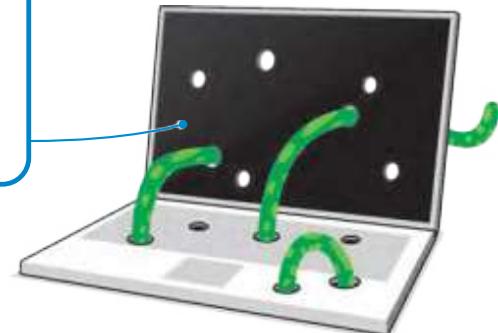


يوفر الإنترنت العديد من الفوائد، مثل تسهيل المهام كالواجبات المنزلية وذلك من خلال تسهيل الوصول السريع إلى المعلومات، ومع ذلك فإنه يشكل أيضاً مخاطر مثل فيروسات جهاز الحاسوب والبرامج الضارة. يمكن أن تنتشر الفيروسات بين أجهزة الحاسوب بهدف إتلافها أو حذف الملفات أو إعاقة عملها، وتهدف البرامج الضارة بما في ذلك **أحصنة طروادة (Trojan Horses)** والديدان (Worms) وبرامج التجسس (Spyware) والبرامج الدعائية (Adware) إلى تعطيل عملية تشغيل جهاز الحاسوب أو سرقة البيانات الحساسة أو الوصول إلى الأنظمة دون تصريح.



احصنة طروادة (Trojan Horse) هو برنامج مضلل يبدو غير ضار ولكنه مصمم لمنح المتسلين إمكانية الوصول غير المصرح به إلى جهاز الحاسوب الخاص بك.

الدودة (Worm) هي نوع من البرامج الضارة التي تكرر نفسها لتنتشر في أجهزة الحاسوب الأخرى، غالباً ما تستخدم الشبكة للقيام بذلك.



برامج التجسس (Spyware) تجمع معلومات عن المستخدمين دون علمهم أو موافقتهم، غالباً ما تكون مخفية كما يصعب اكتشافها.



تعرض البرامج الدعائية (Adware) إعلانات دون موافقتك على شكل نوافذ منبثقة في الغالب أو داخل واجهة البرنامج.

الفيروسات

الفيروس هو برنامج خبيث يكرر نفسه وينتشر من حاسب إلى آخر و هي ليست عشوائية. ولا يصاب جهاز الحاسوب الآلي بها فجأة وبدون سبب، ولكن هناك أسباب تؤدي إلى إصابة جهاز الحاسوب الآلي بالفيروسات أكثرها شيوعاً ما يلي:

مرفقات البريد الإلكتروني

تُعدُّ رسائل البريد الإلكتروني من أكثر أسباب إصابة جهاز الحاسوب بالفيروسات أو البرامج الضارة. لا تفتح أبداً رسالة بريد إلكتروني تلقيتها من شخص مجهول، وكذلك لا تفتح أي مرفق قبل أن تتأكد أنه من شخص تعرفه ولا يحتوي على فيروسات.

الوسائل القابلة للإزالة

عند توصيل بطاقة ذاكرة أو محرك أقراص USB أو أي نوع آخر من الوسائل القابلة للإزالة بجهاز الحاسوب، فهناك احتمال نقل فيروس لجهاز الحاسوب من خلال هذه الوسائل، في حال احتوت البرامج أو الملفات في هذه الوسائل على فيروس.

تنزيلات الإنترنت

عند تنزيل أي محتوى من الإنترنت، فأنت بذلك تثبت ملفات جديدة على جهاز الحاسوب. وقد يحتوى هذا المحتوى على الفيروسات وخاصة عند تنزيل البرامج والألعاب غير المرخصة أو التي يتم تحميلها بطريقة غير مشروعة.

الإعلانات عبر الإنترنت

الإعلانات الضارة عبر الإنترنت هي مجرد طريقة أخرى يمكن أن يصاب بها جهاز الحاسوب الخاص بك بالفيروس. غالباً ما يضع المحتالون إعلانات سليمة على المواقع الإلكترونية الموثوقة ويتراكونها في مكانها لفترة من الوقت لاكتساب المصداقية. وبعد مرور بعض الوقت، يضعون مقطع برمجي ضار في الإعلان يصيب جهاز الحاسوب عند الضغط عليه.

فيما يلي بعض النصائح التي يمكنك اتباعها لحماية جهاز الحاسوب الخاص بك من فيروسات جهاز الحاسوب:

ثبت دائمًا برنامج مكافحة الفيروسات على جهاز الحاسوب الخاص بك، واحرص دائمًا على تشغيله وتأكد من حصولك على التحديثات بانتظام.

افحص أي وسائل قابلة للإزالة قبل فتح أي ملفات أو برامج فيها.

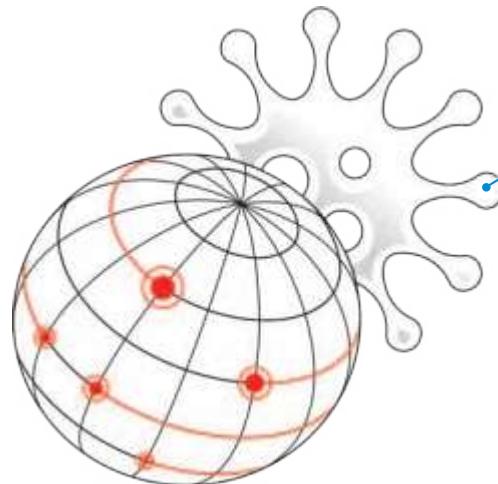
لا تضغط مطلقاً على أي رابط أو مرفق تتلقاه في رسالة بريد إلكتروني ما لم تكن متأكداً من أنها واردة من شخص تعرفه وترى به.

اعمل نسخة احتياطية لبيانات جهاز الحاسوب الخاص بك وبشكل دوري مستمر، فالنسخ الاحتياطي للبيانات على محرك أقراص ثابت خارجي أو في السحابة يسمح لك باستعادة ما تحتاجه عند فقد بياناتك بسبب الفيروسات أو غيرها.

عندما تتلقى بريداً إلكترونياً من مصرف أو شركة ما ويطلب فيه معلومات شخصية، فلا تضغط على الرابط. ربما يكون بريداً إلكترونياً مزيفاً يمكّن المرسل من سرقة معلوماتك أو إصابة نظامك بفيروس.

الرسائل الخطيرة

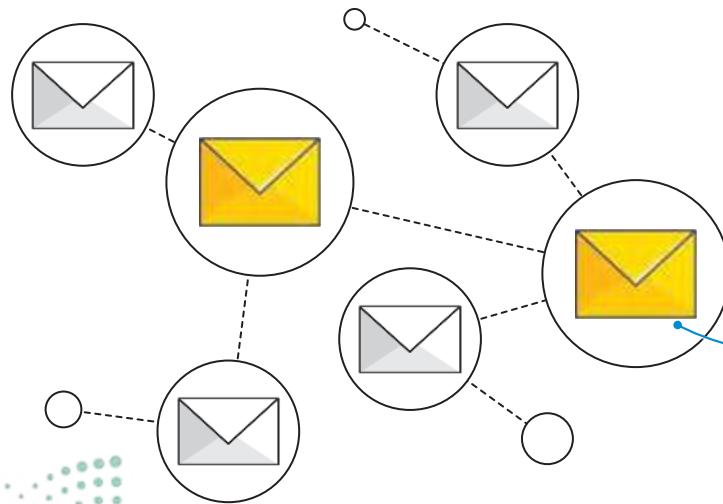
تحاول بعض رسائل البريد الإلكتروني المشبوهة جمع المعلومات عن المستخدم، وذلك بهدف استغلال جهازه للإعلانات التجارية.



تصنف بعض أنواع رسائل البريد الإلكتروني على أنها بريد عشوائي (Spam) أو بريد غير هام (Junk)، وهي ببساطة رسائل يتم إرسالها إلى آلاف الأشخاص في نفس اللحظة. قد تحتوي رسائل البريد العشوائي على برامج ضارة مرتبطة بها أو على روابط مشبوهة ترسل إلى موقع إلكتروني يحتوي على برامج ضارة.



تهدف رسائل الاحتيال (Phishing) إلى سرقة المعلومات الشخصية كأسماء المستخدمين وكلمات المرور وأرقام بطاقات الائتمان، عن طريق توجيه المستخدمين إلى موقع إلكتروني وهمي في الغالب، حيث يتم خداعهم لإدخال بياناتهم الشخصية.



سلسلة الرسائل (Chain mail) أو الرسائل المتسلسلة هي رسائل بريد إلكتروني تشجع المستخدمين على إعادة توجيهها إلى مستخدمين آخرين، وعادةً ما تحتوي على قصة حزينة وهدفها الرئيسي هو جمع جهات الاتصال لمزيد من إرسال البريد العشوائي.

حماية الأجهزة

هناك طرق لحماية أجهزة الحاسب والبيانات المخزنة فيها. مثلاً إليك بعض المبادئ المناسبة التي يمكنك اتباعها:

ثبت أحد برامج مكافحة الفيروسات

يبحث برنامج مكافحة الفيروسات بشكل مستمر عن البرامج الضارة. يجب تثبيت وتفعيل أحدها على جهاز الحاسوب الخاص بك مع التأكد من تحديده باستمرار لضمان الكشف عن البرامج الضارة الجديدة. يمكنك شراء برنامج مكافحة فيروسات تجاري، ولكن إن لم ترغب بذلك فإن نظام ويندوز (Windows) يحتوي على **أمن الويندوز (Windows Security)** (والذى يمكنه مساعدتك في حماية شبكتك المنزلية وتأمين بياناتك من تهديدات الانترنت).

يمكنك إجراء فحص للتأكد من أن جهاز الحاسوب الخاص بك
خالي من الفيروسات وآمن باتباع الخطوات التالية:



التحقق من وجود الفيروسات:

1. اضغط على زر بدء (Start) < مزّر الشريط الجانبي للأسفل ثم اضغط على Windows Security (Windows أمن) <
 2. اضغط على الحماية من أنشطة الفيروسات < والتهديد (Virus & threat protection) <
 3. ثم اضغط على فحص سريع (Quick Scan) <



تحديث برنامج مكافحة الفيروسات

يُمكن التحدي الكبير أمام برامج مكافحة الفيروسات في ظهور فيروسات بشكل مستمر لا يستطيع التعرف عليها ولذلك من الضروري تحديث برنامج مكافحة الفيروسات باستمرار. يوجد في جميع برامج مكافحة الفيروسات زر للتحديث، أو للتحقق من وجود تحديثات جديدة، وذلك عند الاتصال بالإنترنت.

أمور يجب الانتباه لها

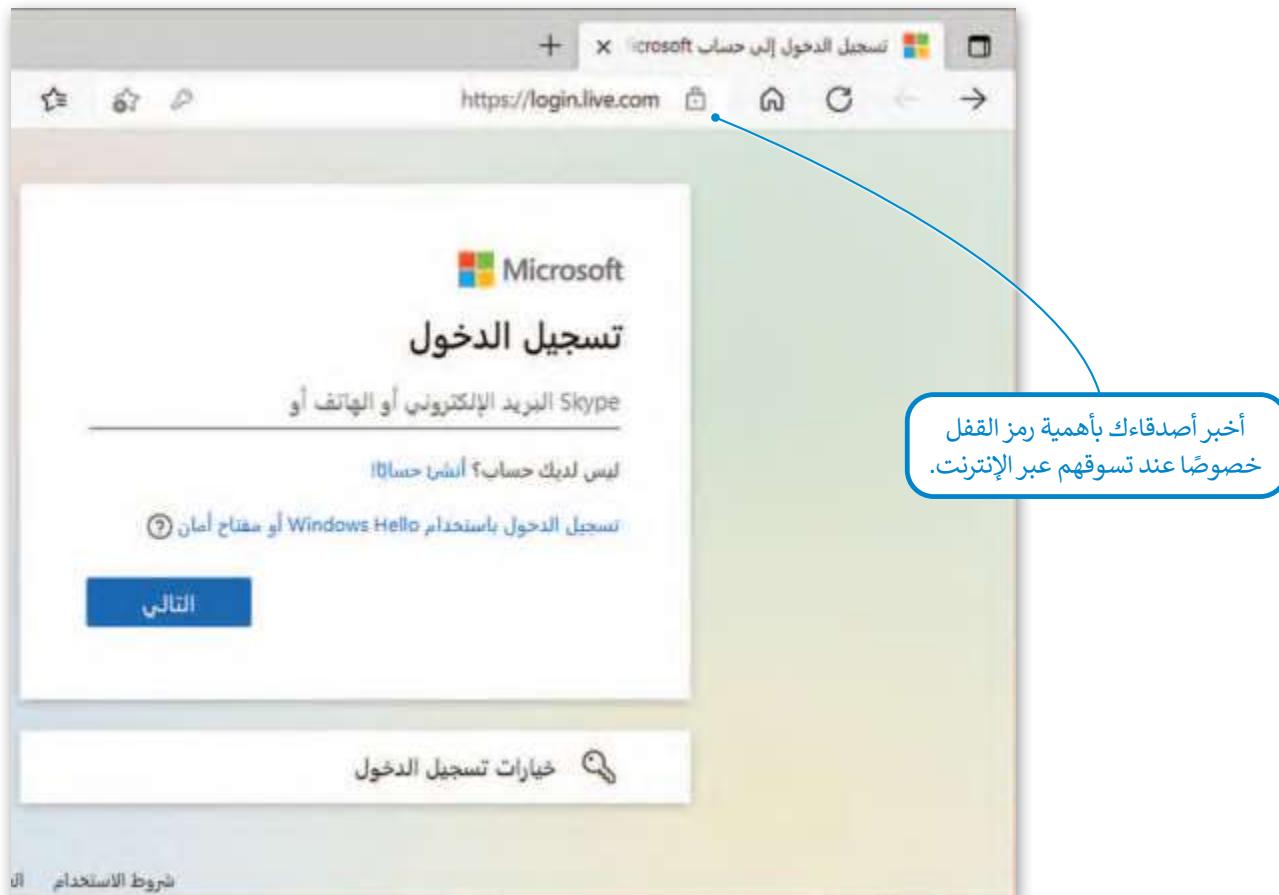
يجب أن تُثبّت جهاز الحاسوب الخاص بك
مُحدّثاً دائمًا، فقد يحتاج نظام التشغيل
والبرامج الملحقة إلى إجراء تحديثات
معينة لتصحيح بعض المشاكل، لذلك
واهفِق دوماً عليها.

الاتصال الآمن

لتتجنب الإصابة بالفيروس، عليك زيارة الموقع الإلكتروني الآمنة والموثوق بها. على سبيل المثال: إذا كنت ترغب في شراء منتج ما، فانتقل إلى أي متجر إلكتروني، توجد طريقة للتحقق من موثوقية الموقع من خلال ظهور رمز القفل بجانب اسم الموقع الإلكتروني في شريط العنوان.

عندما يظهر رمز القفل، يتم تشفير كل الاتصالات بينك وبين الموقع. وبعبارة بسيطة، إذا كتبت كلمة مرور البريد الإلكتروني وكانت على سبيل المثال 3x@mple، سيتم نقلها بصورة wrt93is0932959dsfwfdf34sfsrq3، لذلك لا يمكن لأحد فهمها باستثناء جهاز الحاسب الخاص بك وخادم الموقع.

هل يعني هذا أنه عند رؤية رمز القفل يمكن كتابة أي نوع من المعلومات؟ بالطبع لا، يجب عليك التأكد من موثوقية الموقع الإلكتروني الذي ستشارك عليه معلوماتك الشخصية.



أسماء المستخدمين وكلمات المرور

في كل مرة تتعامل بها مع حساب على الإنترنت يُطلب منك تسجيل الدخول باسم مستخدم وكلمة مرور. لماذا يُعدُّ الأمر مُهماً؟ وما مدى حاجتنا إلى التسجيل؟

تحتاج إلى حماية بياناتك على الإنترنت حتى لا يصل إليها الآخرون، على سبيل المثال: لابد من وجود حساب شخصي خاص بك لكي يُعرف عليك أصدقاؤك على الإنترنت. من الممكن أن يكون اسم المستخدم الخاص بك اسمك الحقيقي أو لقبك، وكذلك فإنك بحاجة إلى كلمة مرور سرية تعرفها أنت وحدك وربما تشاركها مع والديك.

إرشادات لإنشاء كلمة مرور قوية:

يجب أن تكون كلمة المرور طويلة بما فيه الكفاية. فمن السهل جدًا كشف كلمة المرور المكونة من 4 أحرف. حاول استخدام كلمات المرور التي يتراوح طولها من 8 إلى 10 أحرف على الأقل.

تجنب الكلمات الشائعة مثل، أمي، أبي، اسم عائلتك وغيرها.

لا تستخدم نفس الكلمة / العبارة لكل من اسم المستخدم وكلمة المرور الخاصة بك.

لا تستخدم أيضًا المعلومات الشخصية: يوم ميلادك، فريقك المفضل، رقم هاتفك، إلخ.

استخدم الرموز والأرقام معاً، فمن الصعب تخمين كلمة مرور مثل chicken5meal#7 مقابلاً بكلمة المرور chickenmeal حيث يسهل تخمينها.

إن إحدى الطرق السهلة لإنشاء كلمات مرور قوية يمكنك تذكرها هي التفكير في كلمة أو عبارة واستبدال بعض أو كل حروف العلة بالرموز والأرقام. على سبيل المثال، بدلاً من saudiarabia، جرب S@^d!&Ar@!ia. من الصعب تخمين هذه الكلمات ولكن يمكنك تذكرها بسهولة.

إذا كنت تستخدم حساباً مهماً، فغّير كلمة المرور الخاصة بك باستمرار لكل فترة زمنية تتراوح بين 6 و 12 شهر.



أعلنت شركات أبل، وجوجل وマイكروسوفت عن تطوير بروتوكول تسجيل دخول جديد سيعزز الأمان من خلال التحقق من بصمة المستخدم أو الوجه أو رقم التعريف الشخصي للجهاز.

نصيحة ذكية

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

لنطبق معًا

تدريب 1

بمساعدة معلمك اشترك مع ثلاثة أو أربعة من زملائك وأجب عن الأسئلة التالية مستعيناً بكتابك أو الإنترن特:

ما البرامج الضارة ولماذا تشكل خطراً على أجهزة الكمبيوتر؟

.....

.....

.....

كيف يمكنك حماية جهاز الكمبيوتر الخاص بك من برامج حصان طروادة؟

.....

.....

.....

هل تشير مصطلحات برامج التجسس والبرامج الضارة إلى نفس الأشياء؟ إذا لم يكن كذلك، اشرح.

.....

.....

.....

متى يمكنك القول أن لديك كلمة مرور قوية؟

.....

.....

.....



تدریب 2

البرنامج مكافحة الفيروسات يفحص جهاز الحاسوب الخاص بك باستمرار بحثاً عن البرامج الضارة. اقرأ التعليمات التالية ثم أكمل الإجابة مكان النقاط أدناه:

ابحث عن برنامج مكافحة الفيروسات الموجود على جهاز الكمبيوتر الخاص بك ثم اكتب اسمه:

افتح البرنامج، وافحص جهاز الحاسوب الخاص بك بحثاً عن البرامج الضارة.

هل وجدت فيروسات أو برامج تجسس؟

إذا كانت الإجابة نعم، إسأل معلمك عن طريقة التخلص منها.

أسأل معلمك إذا كان قد اشتري برنامج مكافحة الفيروسات أو قام بتنزيله من الانترنت.

تدریب ۳

لا يكفي مجرد تثبيت برنامج مكافحة فيروسات على جهاز الحاسوب الخاص بك، حيث تظهر فيروسات جديدة بشكل مستمر، ولذلك يجب تحديث البرنامج باستمرار. أقرأ التعليمات التالية ثم املأ الفراغات أدناه:

تأكد من أن لديك اتصال بالإنترنت ثم حدد برنامج مكافحة الفيروسات الخاص بك.

افحص ، الآن جهاز الحاسوب الخاص بك مرة أخرى.

هـ، وحدت أـيـ، فـ وـ سـاتـ أوـ بـ اـمـحـ تـحـسـسـ،؟

ما الذي استنتجته؟



تدریب 4

هناك العديد من طرق الحماية من مخاطر الإنترنط. يمكنك حماية معلوماتك الشخصية
باستخدام أسماء المستخدم وكلمات المرور التي لا يستطيع أحد اكتشافها أو استخدامها. ألق
نظرة على أسماء المستخدمين التالية وأجب عن الأسئلة:

Ahmed2020500212

▶ هل كلمة المرور هذه آمنة؟ ما التعديلات التي يمكن إجراؤها لتحسين أمانها؟

S@uD!A&a\$i@2022

◀ هل كلمة المرور هذه قوية بما فيه الكفاية؟ إذا كان الأمر كذلك، اشرح السبب.

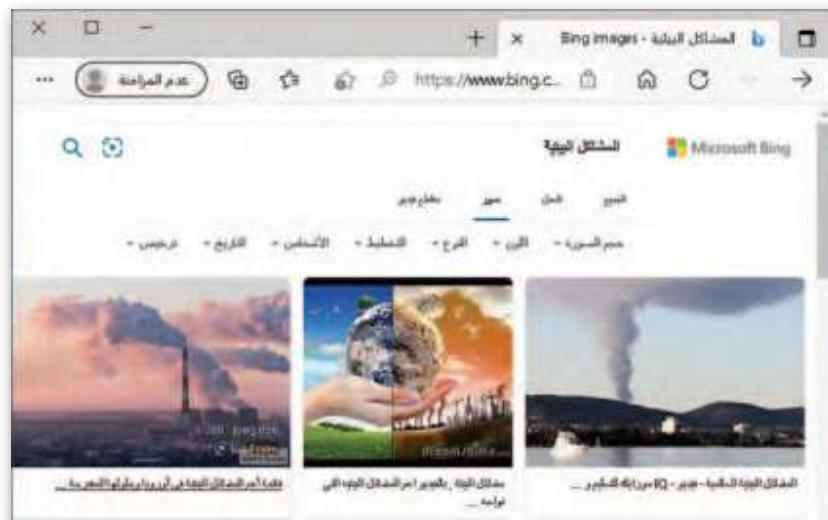


مشروع الوحدة

بالتنسيق مع معلمك ، شُكّل مجموعة من زملائك في الصف. سُيُشكل باقي الطلبة مجموعة مماثلة بحيث تحضر كل مجموعة موضوع يتعلّق بالبيئة. عليكم أن تضعوا بعض الملصقات على الجدران حول جميع المشاكل البيئية التي يواجهها العالم اليوم. اجمعوا الصور والملصقات الصغيرة التي تصف المشكلة وحلولها الممكنة، ويمكن إضافة آرائكم الخاصة حول ذلك.

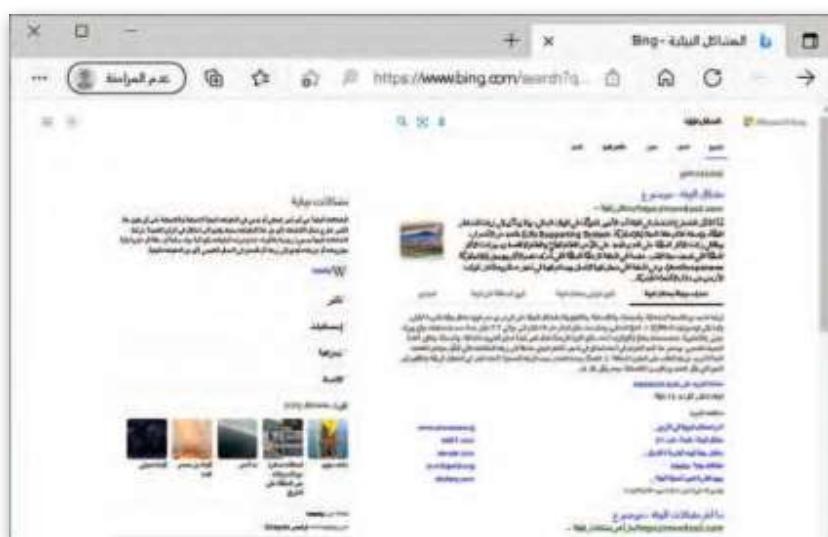
1

تستطيع المجموعة الأولى الاستعanaة بالإنترنت لجمع المعلومات، ولكن يتعين على المجموعة الثانية استخدام الطريقة التقليدية بالبحث في مكتبة المدرسة.



2

يمكن للمجموعتين الاستعanaة بالشبكة العنكبوتية للعثور على بعض الصور.





3 اعرض عملك أمام زملائك في الصف وادع الآخرين لمشاهدته أيضاً.

4 ستستخدم المجموعة الأولى رسائل البريد الإلكتروني وأي وسيلة أخرى للاتصال عبر الإنترنت.

5 يمكن للمجموعة الثانية استخدام الهاتف المنزلي والرسائل البريدية الورقية فقط.



6 بعد الانتهاء من تنفيذ المشروع، ناقشوا الصعوبات التي واجهتكم معاً، مع محاولة فهم مساهمة التقنية في جعل حياتنا أسهل، وناقشو كذلك الآثار السلبية للتقنية على البيئة، وكيف يمكن توظيف التقنية دون الإضرار بالبيئة؟

برامج أخرى



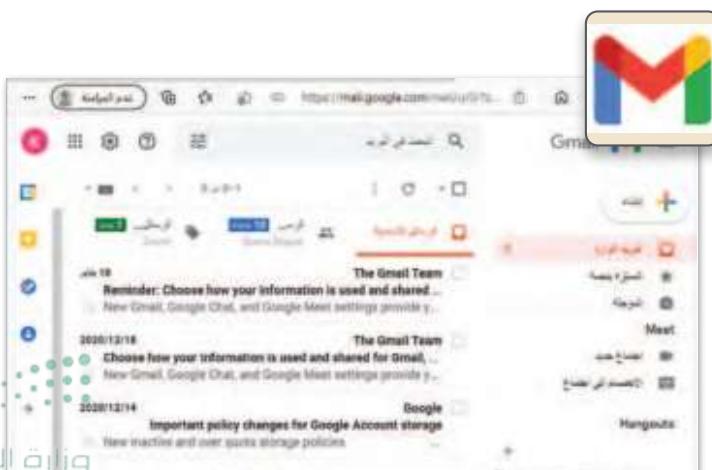
بريد أبل (Apple Mail)

يتوفر برنامج بريد أبل على جميع أجهزة آي باد (iPad) وأيفون (iPhone). يمكن من خلاله إنشاء بريد إلكتروني على هذه الأجهزة بسهولة. وهكذا يمكنك تلقي رسائل بريدك الإلكتروني على جهاز آيفون الخاص بك، وإذا كان لديك جهاز آي باد فستجد الرسائل ذاتها قد تم تلقيها عليه أيضًا.



بريد جوجل أندرويد (Google Android Mail)

تماماً مثل أبل، لدى جميع أجهزة أندرويد (Android) برنامج بريد إلكتروني بحيث يمكنك إنشاء حساب واستخدامه. علمًا بأن جميع برامج البريد لها نفس الوظائف الرئيسية. فإذا كنت تقنن واحدة منها فيمكنك بسهولة استخدام جميع برامج البريد الإلكتروني الأخرى.



جوجل جي ميل (Google Gmail)

بريد إلكتروني قائم على الشبكة العنكبوتية. يمكنك إنشاء حساب والوصول إليه باستخدام متصفح المواقع الإلكترونية. لا تحتاج إلى تثبيت أي برنامج على جهاز الكمبيوتر الخاص بك، الشيء الوحيد الذي تحتاجه هو متصفح موقع إلكترونية واتصال بالإنترنت.

في الختام

جدول المهارات

المهارة	أتقن	لم يتقن	درجة الإتقان
1. البحث عن الصور والوسائل المتعددة في الإنترنت باستخدام أحد محركات البحث.			
2. حفظ صورة ومقاطع فيديو من الإنترنت.			
3. إرسال واستقبال رسالة بريد إلكتروني.			
4. الرد على رسالة بريد إلكتروني من مُرسل واحد أو أكثر.			
5. إرفاق الملفات برسالة بريد إلكتروني.			
6. استخدام قواعد البريد الإلكتروني عند كتابة الرسائل الإلكترونية.			
7. إعادة توجيه رسالة بريد إلكتروني.			
8. تنظيم الرسائل في مجلدات.			
9. تطبيق طرق لحماية جهاز الحاسوب من الفيروسات.			



المصطلحات

Network	الشبكة	Adware	إعلانات
Padlock	قفل	Address Book	دفتر العناوين
Phishing	الرسائل الاحتيالية	Address Bar	شريط العناوين
Ransomware	برامج الفدية الضارة	Attach	إرفاق
Reply	الرد	Calendar	تقويم
Spyware	برامج التجسس	Cc	نسخة
Spam	بريد عشوائي	Firewall	جدار الحماية
Tabs	علامات التبويب	Flag	علامة
User name	اسم مستخدم	Home page	الصفحة الرئيسية
Website	موقع إلكتروني	Hyperlink	ارتباط تشعبي
Web Page	صفحة إلكترونية	Inbox	علبة الوارد
Web Browser	متصفح موقع إلكترونية	Internet	الإنترنت
Web Address	عنوان ويب	Malicious Program	برنامج ضار
Worm	دودة	Online	عبر الإنترنت

الوحدة الثانية: الدوال المنطقية والمخططات

ستتعلم في هذه الوحدة إجراء العمليات الحسابية واستخراج المعلومات منها باستخدام الصيغ والدوال باستخدام برنامج مايكروسوفت إكسل (Microsoft Excel). علاوة على ذلك، سوف تتعلم متى وكيف تستخدم الوظائف المنطقية. وستستخدم المخططين الخطى والدائري لعرض المعلومات بطريقة يسهل فهمها.



أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- > إجراء العمليات الحسابية والمنطقية باستخدام دالة IF.
- > إدراج المخطط الخطى والمخطط الدائري.
- > تغيير تنسيق المخطط.



هل تذكر؟



إدراج المخططات البيانية

المخطط البياني أو الرسم البياني هو تمثيل مرئي للمعلومات. يتيح فهم البيانات وتحليلها بشكل أسهل، حيث إنه يمكن المقارنة بين الأشكال بشكلٍ أوضح وأسرع من المقارنة بين الأرقام.

يمكنك إدراج المخطط من علامة التبويب إدراج (Insert)، ثم من مجموعة مخططات (Charts)، على سبيل المثال: يمكنك إدراج مخطط عمودي (Column Chart) أو مخطط شريطي (Bar Chart).

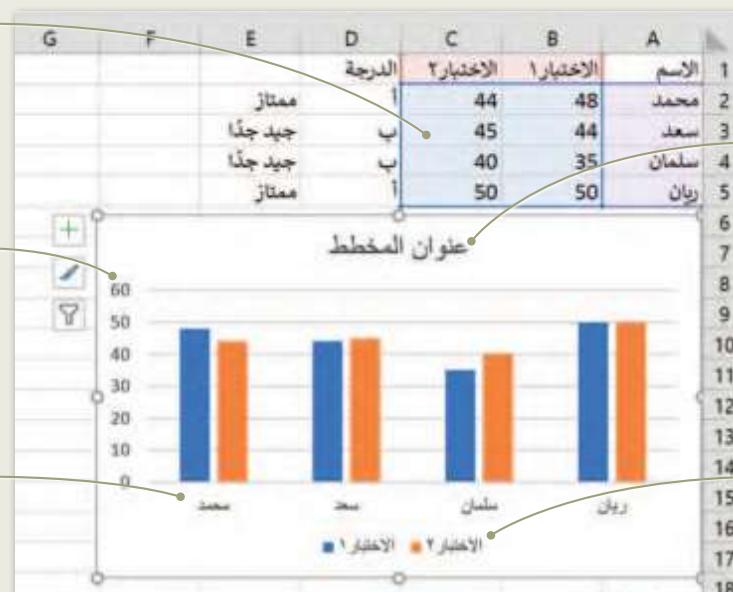
إذا قمت بتحريك شيء ما في جدولك وضغطت على **Enter**، فسيتم تغيير المخطط البياني تلقائياً لعرض المعلومات الجديدة.

يبيّن المحور الرأسي قيمة (Value) النطاق الموجود في بياناتك من الأصغر إلى الأكبر.

يعرض المحور الأفقي (Category) الفئات الموجودة في جدولك. في هذا المثال، يمكنك رؤية أسماء الطلبة.

إذا كنت تريدين تغيير عنوان المخطط البياني، يمكنك الضغط على عنوان المخطط وكتابته بعنوان مناسب لمحطتك.

تبين وسيلة الإيضاح (Legend) ما يمثله كل شريط في المخطط باستخدام الألوان والعنوانين من بياناتك.



الطباعة

يمكنك طباعة ورقة عمل خاصة بالأرقام أو مخطط بياني تماماً كما تقوم بطباعة المستند في البرامج الأخرى. يمكنك طباعة ورقة العمل بالضغط على طباعة (Print) من علامة التبويب ملف (File)، أو الضغط على **Ctrl + P**.

في الجانب الأيسر من النافذة،
ستظهر معاينة قبل الطباعة
(Print Preview) لترى كيف
ستظهر ورقة العمل على الورق.

بعد مراجعة جميع خيارات الطباعة،
يمكنك الضغط على زر طباعة
(Print) ليتم طباعة ورقة العمل بناءً
على الإعدادات المحددة.





الدوال المنطقية

ستتعلم في هذا الدرس كيفية استخدام الدوال المنطقية ، وهي الدوال التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين، عادةً ما تكون صواب أو خطأ. تعد دالة **IF** واحدة من أكثر الدوال شيوعاً في برنامج مايكروسوف特 إكسل (Microsoft Excel). وتتيح إجراء مقارنات منطقية، ويمكن أن يكون لها نتيجتان صواب أو خطأ، وقد تكون النتيجة أي شيء مثل: رقم أو نص أو حتى دالة أخرى.

الخطوات سهلة:

اضغط على الخلية التي ترغب بعرض النتائج داخلها.	1
أدرج دالة IF .	2
اكتب الشرط.	3
اكتب القيمة التي ستظهر إذا تحقق الشرط.	4
اكتب القيمة إذا لم يتحقق الشرط.	5

D	C	B	A
			14/09/1444
لائحة البقالة			
	المجموع	السعر	العنصر
38.00	19.00	2	لبن
2.00	1.00	2	خبز
2.50	2.50	1	عصير البرتقال
10.00	5.00	2	تفاح
5.85	1.95	3	بطاطس
3.95	3.95	1	طماطم
62.30	الإجمالي:		10
10.38	المعدل:		11
2.00	الأدنى:		12
38.00	الحد الأقصى:		13
			14



< أنشئ جدول البيانات التالي للتحقق من سعر المنتجات.

< أيها باهظة الثمن؟

< وأيها رخيصة؟

< بافتراض أن التكلفة التي تزيد عن 5.00 ر.س. تُعتبر باهظة الثمن.

لإدراج دالة IF:

- < اضغط على الخلية التي تريد إضافة النتيجة فيها، على سبيل المثال خلية **E4**. **1**.
- < من علامة تبويب الصيغ (Formulas)، ومن مجموعة مكتبة الدالات (Function Library)، افتح قائمة منطقية (Logical) واختر دالة **IF**.
- < ستظهر نافذة وسيطات الدالة (Function Arguments) **3**.
- < في مربع النص بجانب عبارة الشرط المنطقي (Logical_test)، اكتب **D4>5**. **4**.
- < في مربع النص بجانب عبارة Value_if_true اكتب "تكلفة". **5**.
- < في مربع النص بجانب عبارة Value_if_false اكتب "رخيصة". **6**.
- < اضغط على موافق (OK). **7**. هل تستطيع رؤية النتيجة؟ استخدم الآن أداة التعبئة التلقائية (Auto Fill) لنسخ الصيغة في باقي خلايا العمود **E**. **8**.

الرقم 1 يشير إلى الخلية E4 التي تحتوي على الصيغة **=IF(D4>5, تكلفة, رخيصة)**.

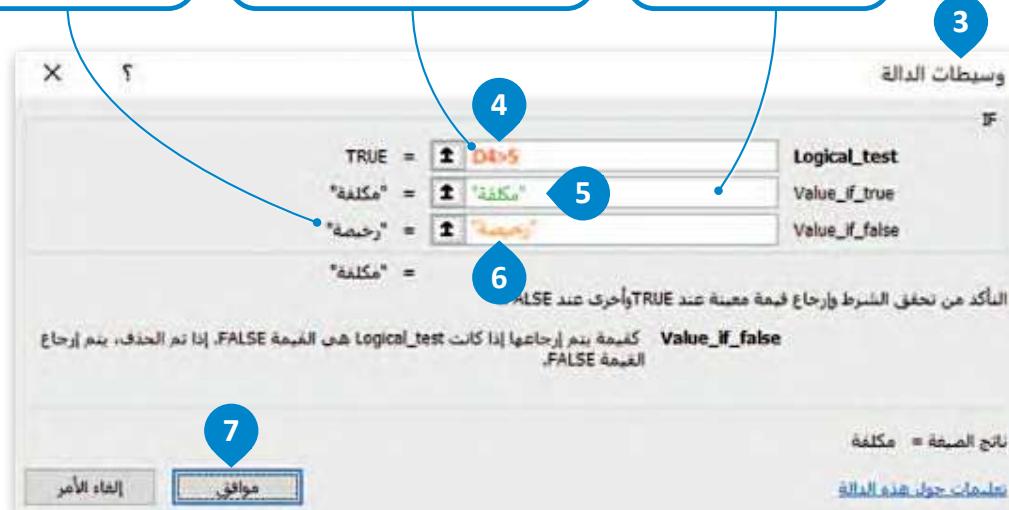
الرقم 2 يشير إلى دالة **IF** المفتوحة في نافذة الوسيطات.

	اللائحة البقالة			
	المجموع #	السعر #	الكمية	العنصر
1	38.00	19.00	2	لبن
2	2.00	1.00	2	خبز
3	2.50	2.50	1	عصير البرتقال
4	10.00	5.00	2	تفاح
5	5.85	1.95	3	بطاطس
6	3.95	3.95	1	طماطم

اكتب النتيجة التي تريدها عند عدم تحقق الشرط. تريده هنا عرض أنها "رخيصة".

اكتب الشرط الذي ستتحقق منه، مثلاً: إذا كان "السعر" أكثر من 5، وهو موجود في الخلية D4، يجب أن يكون الشرط بصورة $D4 > 5$.

اكتب النتيجة التي تريدها عند تحقق الشرط. هنا تريده أن تقول إنها "مكلفة".



: تعتبر قيمة أو تعبير منطقي يمكن تقييمه على أنه صواب أو خطأ.

: القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى صواب.

: القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى خطأ.

العنصر	الكمية	السعر	المجموع	ملخص
لين	2	19.00	38.00	مكلفة
خبز	2	1.00	2.00	رخيصة
عصير البرتقال	1	2.50	2.50	رخيصة
تفاح	2	5.00	10.00	مكلفة
بطاطس	3	1.95	5.85	مكلفة
طماطم	1	3.95	3.95	رخيصة
الإجمالي:				62.30



العنصر	الكمية	السعر	المجموع	مكملة
لبن	2	19.00	38.00	رخيصة
خبز	2	1.00	2.00	رخيصة
عصير البرتقال	1	2.50	2.50	مكملة
تفاح	2	5.00	10.00	مكملة
بطاطس	3	1.95	5.85	رخيصة
طماطم	1	3.95	3.95	رخيصة

لاحظ الصيغة في
شريط الصيغة. يمكنك
إجراء أي نوع من
التغييرات التي تريدها،
ون الحاجة إلى الضغط
المزدوج داخل الخلية.

إذا كنت تريد كتابة صيغة **IF** بدلاً من إدراجها، فيجب عليك كتابتها بالشكل التالي:

=IF(Logical_test;Value_if_true;Value_if_false)

لأنس، إذا كنت تريـد أن تـظهر النـتيـجة في نـص (أو سـلـسلـة كـمـا تـسـمـى بـلـغـة الـحـاسـب)، فـيـجب عـلـيـك كـتـابـتـها دـاخـل عـلـامـات اـقـتـبـاس (مـثـل "مـكـلـفة"). يـمـكـنك كـتـابـة الـأـرـقـام وـالـصـيـغـ فقط بـدـوـن عـلـامـات اـقـتـبـاس.

اجراء الحسابات بواسطة IF

يمكنك الحصول على نتيجة حساباتك وذلك حسب نوع القيم المستخدمة، فبالإضافة إلى النصوص، يمكن الحصول على صيغ أخرى. طبق المثال التالي:

في قائمة لنتائج بعض الطلبة المتفوقين والذين حصلوا على نتائج عالية في الاختبارين، تزيد إضافة عمود لتحديد تقديرهم بحيث يحصل الطالب على تقدير "أ" إذا كانت درجات الاختبار أكبر من 90، والا فسيحصل على تقدير "ب".

لادراج الصيغ في دالة F :

أضغط على الخلية التي تريده أن تظهر النتيجة فيها، على سبيل المثال D2 وأدخل دالة IF

٢ . $B2+C2 < 90$ Logical test، اكتب في مربع النص

٣. ف، مع النص، اكتب "ب". Value if true

٤. في مربع النص ، اكتب "أ". Value if false

٥) اضغط على موافقة (OK)

الاتصالات والاتصالات

٦. باقي خلايا العمود D < استخدم أداة التعبئة التلقائية (Auto Fill) لنسخ الصيغة في

A	B	C	D
الاسم	الاختبار 1	الاختبار 2	التقدير
1	48	44	أ
2	44	45	ب
3	35	40	أ
4	50	50	ب
5	50	40	أ
6			

 A yellow box highlights the 'IF' function in the dropdown menu."/>

تكتب هنا الشروط التي تستحق منها، فمثلاً تزيد التحقق من مجموع الاختبارين، لذلك تجمع الاختبارين والتحقق من النتيجة الإجمالية ما إذا كانت أقل من 90 أم لا. وللتحقق من ذلك تكتب $.B2+C2<90$.

logical_test	Value_if_true	Value_if_false
$B2+C2<90$	أ	ب

التأكد من تحقق الشرط وارجاع قيمة معينة عند TRUE وأخرى عند FALSE. كنفحة يتم إرجاعها إذا كانت Logical_test هي القيمة FALSE. إذا تم الحذف، يتم إرجاع القيمة FALSE.

ناتج الصيغة = أ

معلومات حول هذه الدالة

إذا حصل الطالب على تقيير "أ" فستعرض الرسالة "ممتاز"؛ إذا لم يحصل على تقيير "أ"، فستعرض الرسالة "جيد جداً".

لتطبيق صيغة في مربع نص القيمة:

> اضغط على الخلية التي تريد أن تظهر النتيجة فيها، على سبيل المثال **E2** وأدرج دالة **IF**. ①

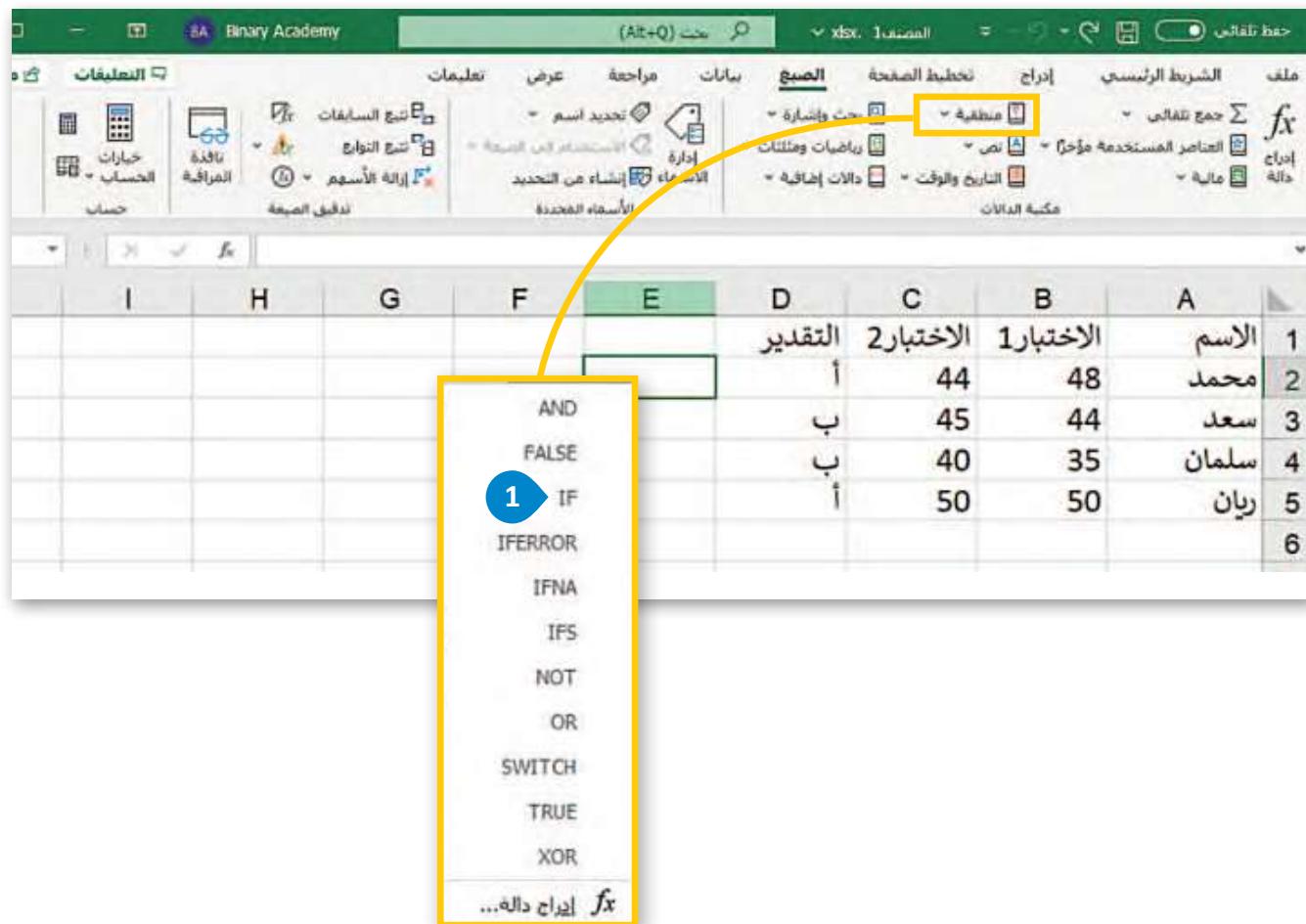
> في مربع نص **Logical_test** ستضيف شرط التحقق وهو هل الدرجة = "أ" ، لذلك اكتب: **D2="A"**. ②

> في مربع النص **Value_if_true** ، اكتب "ممتاز". ③

> في مربع النص **Value_if_false** ، اكتب "جيد جداً". ④

> اضغط على موافق (OK). ⑤

> استخدم أداة التعبئة التلقائية (Auto Fill) (⑥).



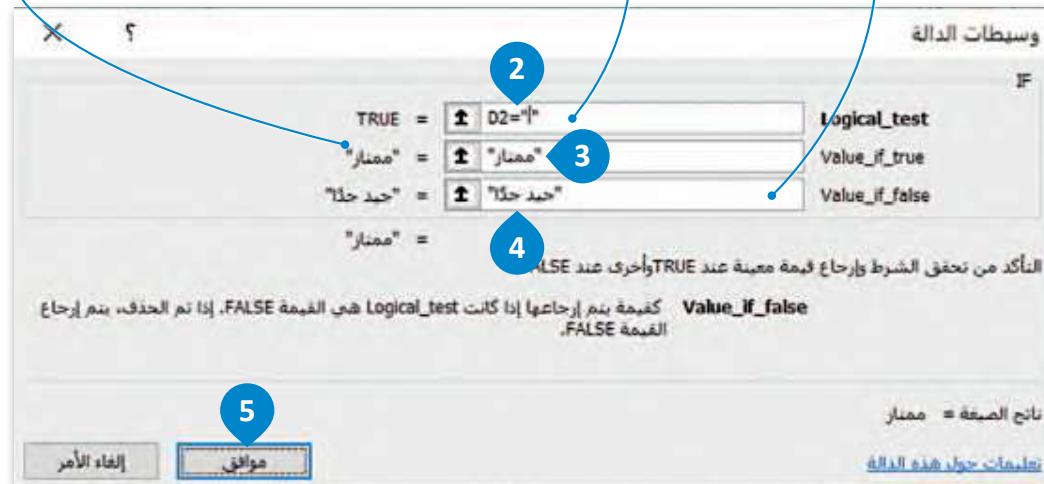
The screenshot shows an Excel spreadsheet with data in columns A through E. Column A contains names: محمد, سعد, سلمان, ريان. Column B contains scores: 48, 44, 35, 50. Column C contains grades: ب, ب, أ, أ. Column D contains test numbers: الاختبار 1, الاختبار 2. Column E contains the formula =IF(D2='A', 'ممتاز', 'جيد جداً'). The formula library is open, and the 'IF' function is highlighted with a yellow box and a blue circle containing the number 1.

الاسم	الاختبار 1	الاختبار 2	الاسم	الاختبار 1	الاختبار 2
محمد	48	44	سعد	ب	ب
سعد	44	45	سلمان	ب	40
سلمان	35		ريان	أ	50
ريان	50	50			

اكتب النتيجة التي تريدها عرضها عند تحقق الشرط.

اكتب الشرط هنا، في هذا المثال تريد معرفة هل الدرجة = أ، لذلك اكتب "أ" = D2.

اكتب النتيجة التي تريدها عرضها
عند عدم تحقق الشرط.



الاسم	الاختبار 1	الاختبار 2	التقدير	E
محمد	48	44	أ	ممتاز
سعد	44	45	ب	
سلمان	35	40	ب	
ريان	50	50	أ	

A	الاسم	1
B	الاختبار 1	2
C	الاختبار 2	3
D	التقدير	4
E	ممتاز	5
6	محمد	48
+	سعد	44
جيد جداً	45	35
جيد جداً	40	30
جيد جداً	50	50
ممتاز	50	50

بناء على الإعدادات الإقليمية في ويندوز تتم كتابة دوال مايكروسوفت إكسيل
بفضلة (١) بين وسيطات الدالة، على سبيل المثال:

=IF(Logical_test,Value_if_true,Value_if_false)



لنطبق معًا

تدريب 1

1. افتح المجلد الفرعى "G7.S3.1.1_Activities" لمجلد المستندات، ثم ملف ".G7.S3.1.1_Degrees.xlsx"
2. استخرج الحد الأدنى من الدرجات في كل مادة دراسية، واطلع على درجات الطلبة التي تتوافق مع هذا الحد.
3. استخرج الحد الأقصى للدرجات في كل مادة دراسية، واطلع على درجات الطلبة التي تتوافق مع هذا الحد.
4. احسب معدل درجات كل طالب في الصف.
5. استخرج أدنى درجة لكل طالب في كل مادة دراسية.
6. إذا كان معدل الطالب يساوي 90 أو أقصى سيحصل على التقدير "أ"، وإن لم يكن كذلك فسيحصل على التقدير "ب".

I	H	G	F	E	D	C	B	A	1
	الحد الأدنى	ريان	فهد	عبد الله	سلمان	سعد	محمد		1
		84	80	98	90	78	88	اللغة العربية	2
		95	79	99	92	82	75	اللغة الإنجليزية	3
		87	85	100	91	95	90	المهارات الرقمية	4
		93	86	95	90	87	92	العلوم	5
		98	92	95	95	94	85	الرياضيات	6
		89	90	96	96	92	93	الدراسات الاجتماعية	7
								المعدل	8
								الحد الأدنى	9
								الحد الأقصى	10
								الدرجة	11



تدریب 2

يحتوي مايكروسوفت إكسيل على دوال خاصة بالاستنتاجات المنطقية، لتمرن على بعض هذه العمليات.

يُوجَد في الجدول أدناه عمود إضافي يسمى "متوسط" يحتوي على متوسط درجات الحرارة التي سُجِّلت خلال العام في الجزائر والبحرين. عليك الآن تنفيذ ما يلي:

O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A	
درجات الحرارة في شهور السنة															
متوسط	ذو الحجة	ذو القعدة	شوال	رمضان	شعبان	رمضان	شعبان	رجب	جمادى الثاني	جمادى الأولى	جمادى الأولى	ربيع الثاني	ربيع الأول	صفر	محرم
17.4	12.1	15.2	19.4	23.2	25.2	24.6		21.3		17.7	14.7	12.8	11.9	11.2	الجزائر
26.5	19.3	24.5	29.3	32.5	34.2	34.1		32.6		30	25.3	21.2	18	17.2	البحرين

طابق وسيطة الدالة أدناه مع النتائج التي سيتم عرضها في جدول البيانات مقابل كل حالة.

<table border="1" data-bbox="374 956 921 1095"> <tr> <td>FALSE</td><td>=</td><td><input type="text" value="05>06"/></td><td>Logical_test</td></tr> <tr> <td></td><td>=</td><td><input type="text" value="الطقس في الجزائر أبرد من الطقس في البحرين"/></td><td>Value_if_true</td></tr> <tr> <td></td><td>=</td><td><input type="text" value="ملا تجدها"/></td><td>Value_if_false</td></tr> </table>	FALSE	=	<input type="text" value="05>06"/>	Logical_test		=	<input type="text" value="الطقس في الجزائر أبرد من الطقس في البحرين"/>	Value_if_true		=	<input type="text" value="ملا تجدها"/>	Value_if_false	<p>في فصل الشتاء الطقس في البحرين أبرد من الطقس في الجزائر"</p>
FALSE	=	<input type="text" value="05>06"/>	Logical_test										
	=	<input type="text" value="الطقس في الجزائر أبرد من الطقس في البحرين"/>	Value_if_true										
	=	<input type="text" value="ملا تجدها"/>	Value_if_false										
<table border="1" data-bbox="374 1095 921 1232"> <tr> <td>TRUE</td><td>=</td><td><input type="text" value="AVERAGE(C6:N6)>AVERAGE(C5:N5)"/></td><td>Logical_test</td></tr> <tr> <td></td><td>=</td><td><input type="text" value="الطقس في الجزائر أقل دفئاً من الطقس في البحرين"/></td><td>Value_if_true</td></tr> <tr> <td></td><td>=</td><td><input type="text" value="ملا تجدها"/></td><td>Value_if_false</td></tr> </table>	TRUE	=	<input type="text" value="AVERAGE(C6:N6)>AVERAGE(C5:N5)"/>	Logical_test		=	<input type="text" value="الطقس في الجزائر أقل دفئاً من الطقس في البحرين"/>	Value_if_true		=	<input type="text" value="ملا تجدها"/>	Value_if_false	<p>في فصل الشتاء الطقس في البحرين أكثر دفئاً من الطقس في الجزائر"</p>
TRUE	=	<input type="text" value="AVERAGE(C6:N6)>AVERAGE(C5:N5)"/>	Logical_test										
	=	<input type="text" value="الطقس في الجزائر أقل دفئاً من الطقس في البحرين"/>	Value_if_true										
	=	<input type="text" value="ملا تجدها"/>	Value_if_false										
<table border="1" data-bbox="374 1232 921 1425"> <tr> <td>TRUE</td><td>=</td><td><input type="text" value="(H5+I5+J5)/3<(H6+I6+J6)/3"/></td><td>Logical_test</td></tr> <tr> <td></td><td>=</td><td><input type="text" value="في فصل الشتاء الطقس في الجزائر أبرد من الطقس في البحرين"/></td><td>Value_if_true</td></tr> <tr> <td></td><td>=</td><td><input type="text" value="ملا تجدها"/></td><td>Value_if_false</td></tr> </table>	TRUE	=	<input type="text" value="(H5+I5+J5)/3<(H6+I6+J6)/3"/>	Logical_test		=	<input type="text" value="في فصل الشتاء الطقس في الجزائر أبرد من الطقس في البحرين"/>	Value_if_true		=	<input type="text" value="ملا تجدها"/>	Value_if_false	<p>الطقس في البحرين أكثر دفئاً من الطقس في الجزائر"</p>
TRUE	=	<input type="text" value="(H5+I5+J5)/3<(H6+I6+J6)/3"/>	Logical_test										
	=	<input type="text" value="في فصل الشتاء الطقس في الجزائر أبرد من الطقس في البحرين"/>	Value_if_true										
	=	<input type="text" value="ملا تجدها"/>	Value_if_false										

تدريب 3

افتح المجلد الفرعى "G7.S3.1.1_Activities" في مجلد المستندات ، ثم افتح الملف ".\G7.S3.1.1_Temperatures_World_Countries.xlsx"

تحقق من درجات الحرارة في الأشهر جمادى الثاني و رجب و شعبان في تونس، واكتب الفصل الذي تتميز به هذه الأشهر في جدول البيانات. على سبيل المثال يمكنك كتابة "تمثل الأشهر جمادى الثاني و رجب وشعبان في تونس فصل الشتاء/الصيف".

احسب متوسط درجة حرارة شهر جمادى الثاني، ورجب، وشعبان، فإذا كان هذا المعدل أكبر من 19 درجة، فعليك عرض الرسالة "طقس جيد".

أكمل الجدول أدناه بالنتائج وبالدالة المنطقية التي استخدمتها:

.....	ما الذي يميز هذه الأشهر بالتحديد في تونس؟
	املأ جدول وسائط الدالة التالية بالمعايير التي قمت بكتابتها، وبالنتيجة التي تريدها الحصول عليها.
.....	اكتب المحتوى المطابق لشريط الصيغة:



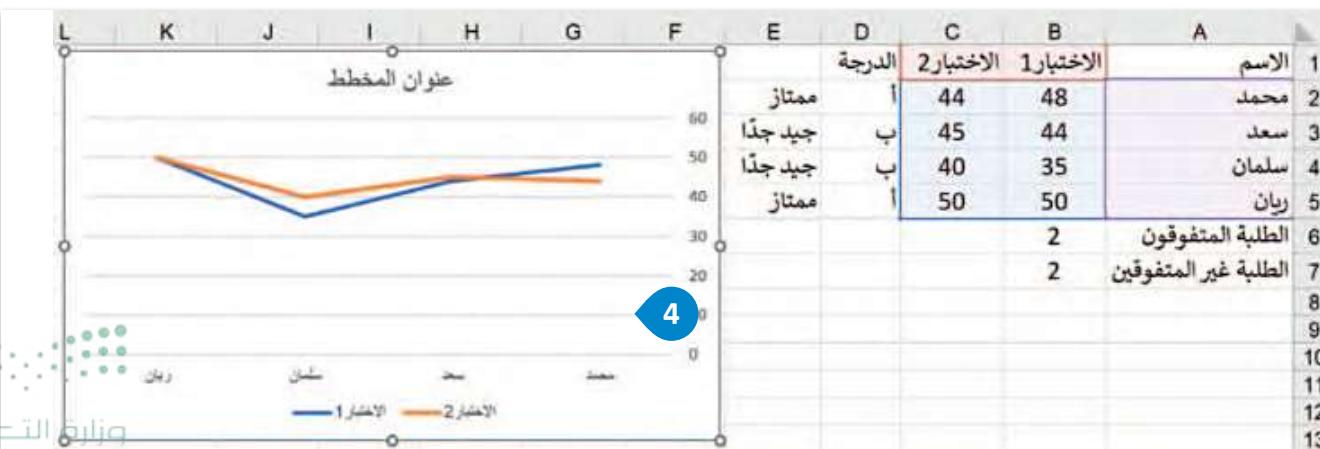
تنسيق المخططات

ستتعلم في هذا الدرس كيفية إدراج نوع جديد من المخططات مثل: **المخطط الخطى (Line Chart)** والمخطط الدائري (Pie Chart).

يمكنك استخدام المخطط الخطى لإظهار البيانات التي تتغير بمرور الوقت، لتشاهد كيف يمكنك إضافة وتعديل المخطط الخطى.

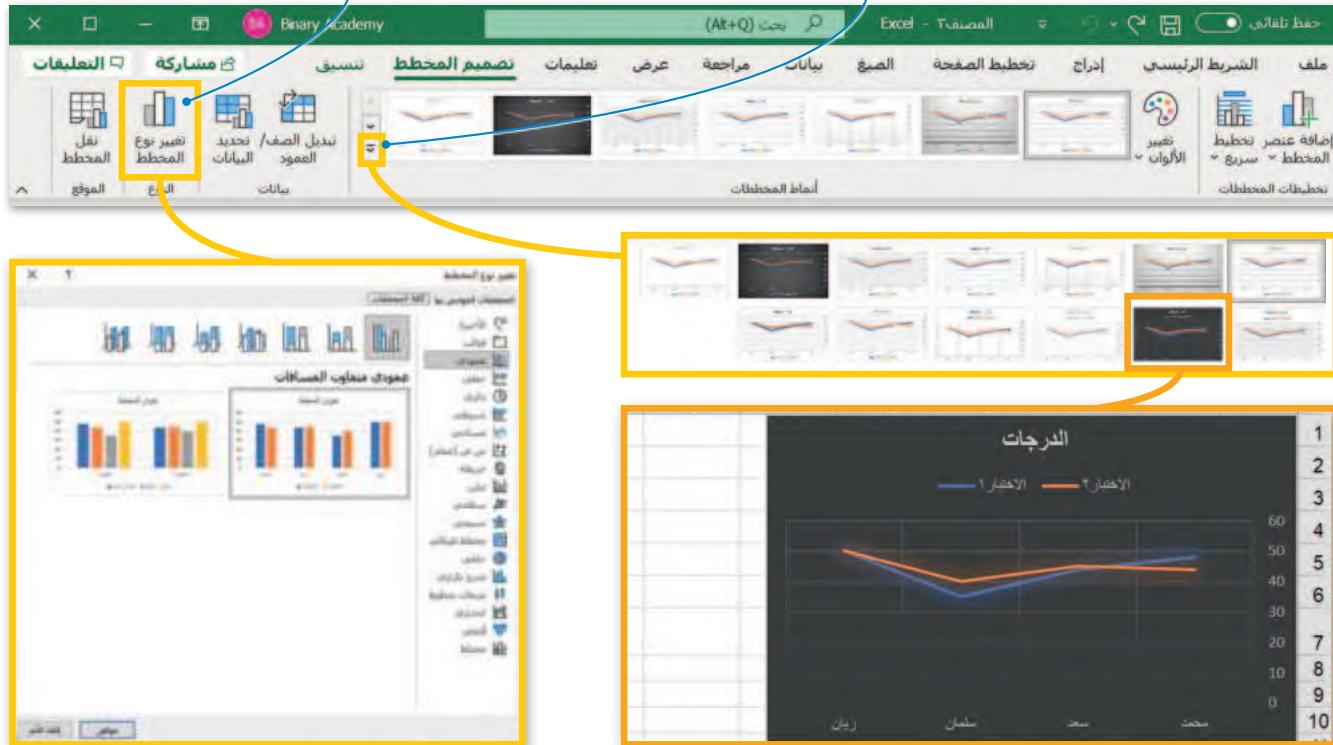
لإدراج المخطط الخطى:

- 1 > حدد البيانات التي تريدها في المخطط البياني مثلاً الخلايا من A1 إلى C5.
- 2 > من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة مخططات (Charts)، اضغط على إدراج مخطط خطى او مساحي (Insert Line or Area Chart).
- 3 > ومن قسم خطى ثانى الأبعاد (2-D Line)، اختر نوع المخطط الذى تريده، على سبيل المثال: خطى (Line).
- 4 > سيظهر مخطط يمثل بياناتك.



يؤدي اختيار تغيير نوع المخطط (Change Chart Type) إلى فتح نافذة تغيير نوع المخطط (Change Chart Type). فإذا أردت تغيير شكل المخطط البياني الخاص بك دون البدء من جديد، يمكنك الضغط على هذا الخيار و اختيار نوع المخطط الجديد المناسب.

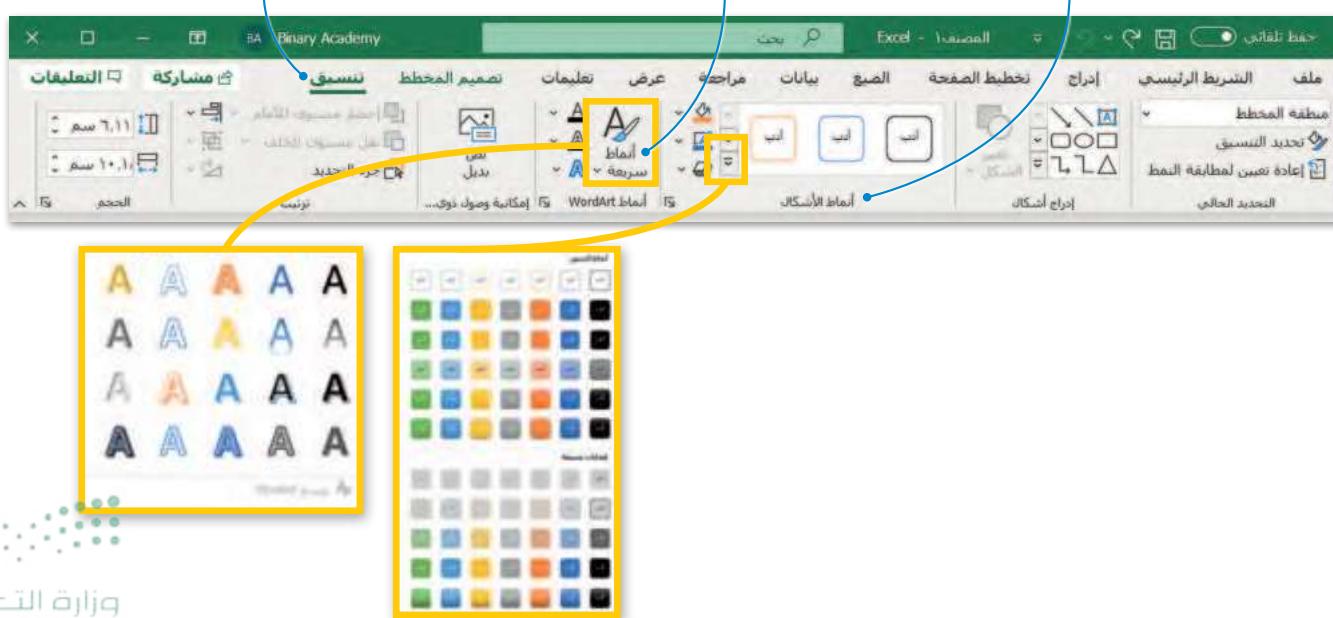
اضغط القائمة المنسدلة أنماط المخططات (Chart Styles) (البيانية) (Chart Styles) (Chart Styles) (Chart Styles) لتغيير نمط مخططك.



تمتلك علامة التبويب تنسيق (Format) خيارات لتنسيق مخططك وتغيير ألوانه وتخفيض المخططات وما إلى ذلك. فلتلقي نظرة على ذلك.

اضغط مجموعة أنماط سريعة (Quick Styles) لتجربة نمط الأحرف في مخططك.

استخدم مجموعة أنماط الأشكال (Shape Styles) لتجربة شكل مخططك.



تنسيق المخططات البيانية

لقد تعلمت في الصفوف السابقة كيفية تطبيق التنسيق المتقدم على مستند، وينطبق الأمر نفسه على المخطوطات البينية، فيمكن تغيير ألوانها وخطوطها وكافة خصائصها. لاحظ أنه بمجرد تحديد المخطط البيني تظهر علامات تبويب جديدين. تعرف على كيفية استخدامهما.

لتغيير تخطيط الرسم البياني الخاص بك:

- > من علامة تبويب تصميم المخطط (Chart Design) من مجموعة تخطيطات المخططات (Chart Layouts)، اضغط على تخطيط سريع (Quick Layout)، ① ثم اختر القائمة التي تريدها مثل المظهر الثاني. ②
 - > سيتغير الشكل الخاص بمخططك البياني. ③



المخطط الدائري

يمكنك استخدام المخطط الدائري لعرض النسب المئوية، على سبيل المثال: جدول البيانات المستخدم في هذا الدرس عن درجات الطلبة، حيث يمكنك إدراج المخطط الدائري لتمثيل عدد الطلبة الناجحين وعدد الطلبة غير المتفوقين.

لإدراج المخطط الدائري:

- حدد البيانات التي تريدها في المخطط البياني مثلاً الخلايا من A6 إلى B7.
- من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة مخططات (Charts)، اضغط على إدراج مخطط دائري أو دائري مجوف (Insert Pie or Doughnut Chart).
- ومن قسم دائري ثنائي الأبعاد (2-D Pie)، اختر نوع المخطط الذي تريده، على سبيل المثال: دائري مجوف (Pie).
- سيظهر مخطط يمثل بياناتك.



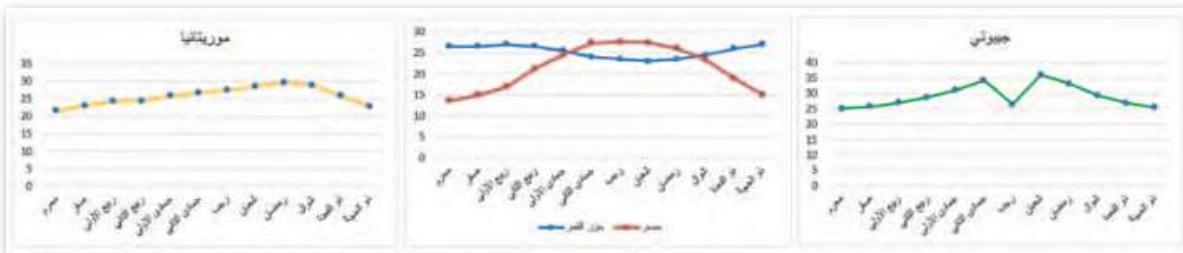
لنطبق معًا

تدريب 1

◀ تعتبر المخططات وسيلة أسرع في المقارنة وفي تحليل الأشكال بدلاً من الأرقام.

قارن بين المخططات البيانية واستخرج النتائج.

تمثل المخططات البيانية أدناه بيانات درجات الحرارة في جيبوتي وجزر القمر ومصر وموريتانيا. يتوجب عليك الآن مقارنة البيانات للدول في المخططات البيانية، ومحاولة إكمال الجدول أدناه بالاستنتاجات الصحيحة.



موريتانيا	مصر	جزر القمر	جيبوتي	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ما الدولة التي سجلت أقل درجة حرارة؟
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ما الدولة التي سجلت أعلى درجة حرارة؟
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ما الدولة التي لديها أعلى درجة حرارة مسجلة وفقاً للرسم البياني؟
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ما الدولة التي لديها أدنى درجة حرارة مسجلة وفقاً للرسم البياني؟
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ما الدولة التي سجلت أعلى تغييراً في درجات الحرارة؟
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ما الدولة التي سجلت أقل تغييراً في درجات الحرارة؟



تدريب 2

◀ حان الوقت الآن لإدراج مخططات بيانية إلى جدول البيانات في برنامج مايكروسوفت إكسل.

◀ افتح ملف "G7.S3.1.2_Temperatures_World_Countries.xlsx" الموجود في المجلد الفرعي "G7.S3.1.2_Activities" في مجلد المستندات.

◀ اعرض درجات الحرارة الخاصة بشهر محرم في جميع البلدان من خلال مخطط بياني، وذلك بإدراج مخطط عمودي ثلاثي الأبعاد وتحديد نمط مخطط من اختيارك.

◀ نسق المخطط البياني وذلك بالقيام بما يلي:

- إضافة عنوان لمخططك البياني.

- إضافة عنوان للمحور الرأسي.

- إضافة عنوان للمحور الأفقي.

- تغيير نمط أحرف مخططك البياني.

- تغيير ألوان مخططك البياني وإضافة مخططات تفصيلية إذا لزم الأمر.

◀ اعرض درجات حرارة جميع الأشهر في المغرب، والمملكة العربية السعودية، وتونس من خلال:

- إدراج مخطط ونمط خاص به من اختيارك.

- تنسيق مخططك البياني لجعله أكثر جاذبية ولكن مع عدم التأثير على سهولة قراءة المعلومات التي يمثلها أيضًا.



< أكمل الجدول أدناه:

بالرجوع إلى المخطط البياني الخاص بدرجات حرارة شهر محرم الموجود في الملف

"G7.S3.1.1_درجات_حرارة_دول_العالم_.xlsx"

.....	1	
.....	2	1. في أي البلدان تكون درجة الحرارة في شهر محرم أعلى من 20 درجة مئوية؟
.....	3	
.....	4	
.....	1	
.....	2	2. في أي البلدان تكون درجة الحرارة في شهر محرم أدنى من 15 درجة مئوية؟
.....	3	
.....	4	
.....	1	3. في أي البلدان تكون درجة الحرارة في شهر جمادى الثانى أعلى من 33 درجة مئوية؟
.....	2	
.....	1	
.....	2	
.....	3	4. في أي البلدان درجة الحرارة في شهر ذو الحجة أعلى من 15 درجة مئوية؟
.....	4	
.....	5	
.....	6	
.....	1	5. في أي الشهور تكون درجة الحرارة في المملكة العربية السعودية أدنى من 17 درجة مئوية؟
.....	2	
.....	3	



مشروع الوحدة

رابط الدرس الرقمي



www.ien.edu.sa



تصفح الإنترنت واجمع بعض المعلومات عن المنتجات الزراعية الرئيسية في المملكة العربية السعودية الأكثر إنتاجاً. استخدم الموقع الإلكتروني ذات العلاقة للوصول إلى المعلومات المطلوبة.



بعد جمع المعلومات السابقة، ابدأ بجمع بعض الإحصائيات حولها. على سبيل المثال، ابحث عن الكمية التي ينتجها بلدك من هذه المنتجات، والأشهر التي يتم فيها إنتاجها وغير ذلك من البيانات ذات العلاقة.



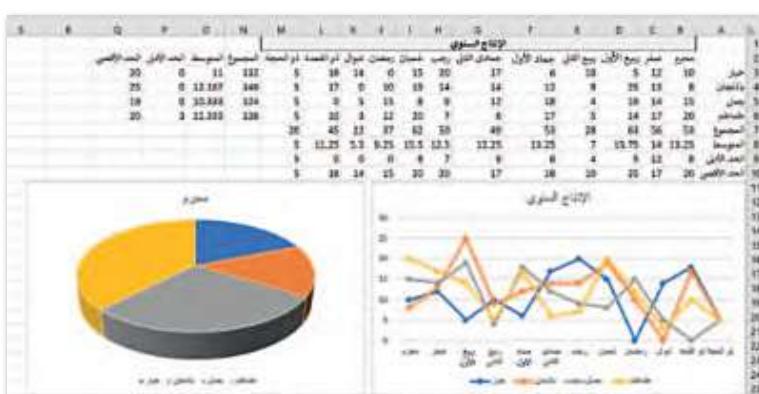
املأ الجدول بالبيانات التي جمعتها.



بعد جمع كل المعلومات الالزمة، ضعها في ورقة عمل. افتح مايكروسوفت إكسل وحاول تنظيم بياناتك. ربها بطريقة تجعل قراءة بياناتك أسهل.



ما مجموع ومتى متوسط الكميات المنتجة في الشهر أو في السنة؟

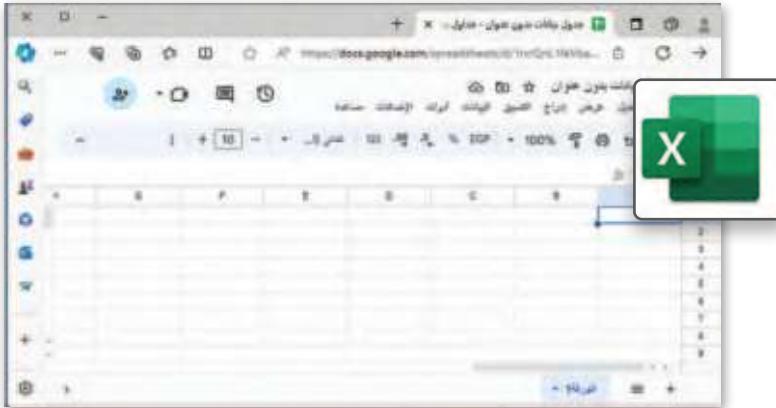


أنشئ أنواعاً مختلفة من المخططات البيانية لمقارنة جميع البيانات ولتمثيل المعلومات التي جمعتها بطريقة مرئية.



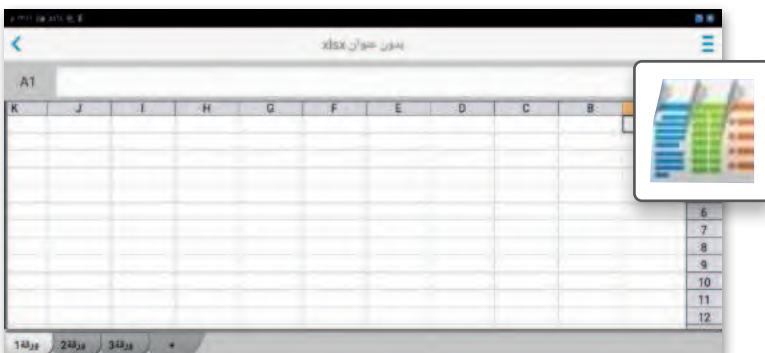
أخيراً لا تنس تنسيق جدولك.

برامج أخرى



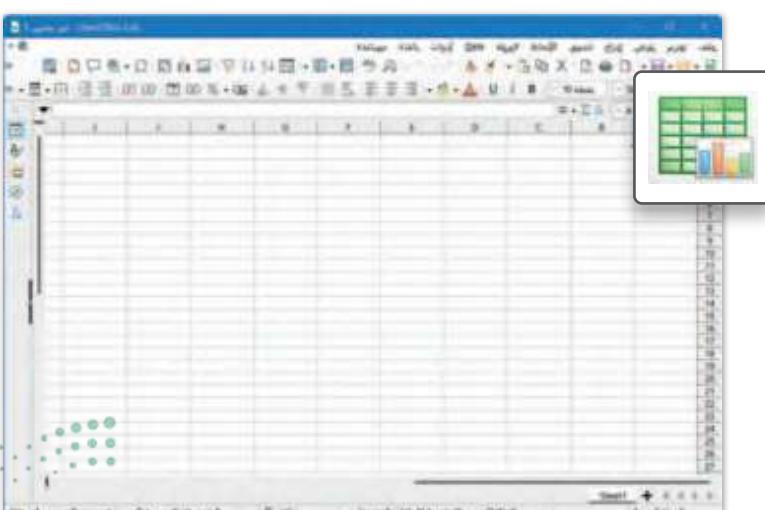
جدوال بيانات جوجل (Google Sheets)

جدوال بيانات جوجل هو برنامج مجاني لجدوال البيانات عبر الإنترنت تقدمه جوجل، حيث يسمح للمستخدمين بإنشاء جداول البيانات وتعديلها والتعاون في إنشائها عبر الإنترنت.



برنامـج دوكـس تو جـو لنـظام جـوجـل أنـدـروـيد

يُستخدم برنامج دوكـس تو جـو لنـظام جـوجـل للأـجهـزة التي تـعـمل بـنـظـام جـوجـل أنـدـروـيد.



ليـبر أوـفـيس كالـك (LibreOffice Calc)

ليـبر أوـفـيس كالـك هو برنـامـج جـداول بـيانـات مـجاـني وـمـفـتوـح المـصـدر يـمـكـنـك تـنـزـيلـه منـ الإنـترـنـت. يـحـتـوي هـذـا البرـنـامـج عـلـى جـمـيع الأـدـوـات التـي تـعـلـمـتـها فـي هـذـه الـوـحـدة وـيـشـبـه إـلـى حدـ كـبـير برنـامـج ماـيـكـروـسـوـفـت إـكـسلـ.

في الختام

جدول المهارات

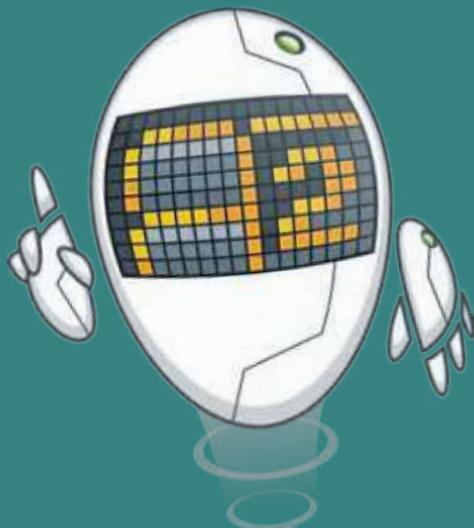
المهارة		
	لم يتقن	أتقن
1. استخدام دالة IF في إجراء العمليات المنطقية.		
2. استخدام دالة IF في إجراء العمليات الحسابية.		
3. إدراج المخططين الخطى والدائري في مايكروسوفت إكسل.		
4. تنسيق وتغيير تخطيط المخططات في مايكروسوفت إكسل.		

المصطلحات

Function	وظيفة	Axis	المحور
IF	إذا	Calculation	الحساب
Legend	وسيلة إيضاح	Criterion	معيار
Line Chart	المخطط الخطى	Formula Bar	شريط الصيغة
Pie Chart	المخطط الدائري	False	خطأ



الوحدة الثالثة: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي



من الجيد أن تجري عمليات البحث عبر الإنترنت لتوسيع معارفك، ولكن ماذا ستفعل إذا أردت عرض أفكارك ومعلوماتك لأصدقائك أو زملائك أو لأفراد عائلتك؟ لابد أنك ستستخدم برنامج مايكروسوفت باوربوبينت (Microsoft PowerPoint) لإنشاء العروض التقديمية، حيث يساعدك في عرض جميع بياناتك بصورة تُمكن الجميع من رؤية وفهم ما تعرضه.

الأدوات

- > برنامج مايكروسوفت باوربوبينت (Microsoft PowerPoint)
- > برنامج أبل كي نوت (Apple Keynote)
- > برنامج ليبر أوفيس إمبريس (LibreOffice Impress)
- > برنامج مايكروسوفت باوربوبينت لنظام أندرويد (Microsoft PowerPoint for Android)

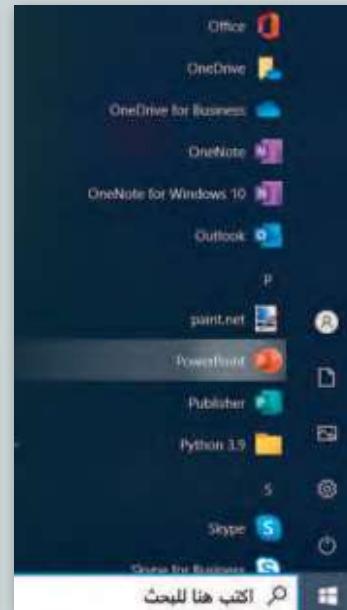
أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- > إدراج أنواع مختلفة من الشرائح.
- > إضافة النصوص والصور.
- > استخدام انتقالات الشرائح.
- > استخدام التأثيرات الحركية في عرض تقديمي.
- > إدراج مقاطع صوتية.
- > إدراج SmartArt.
- > إضافة وتحرير مخطط.
- > استخدام بعض النصائح لجعل العرض التقديمي أكثر جاذبية.



هل تذكر؟



إنشاء عرض تقديمي

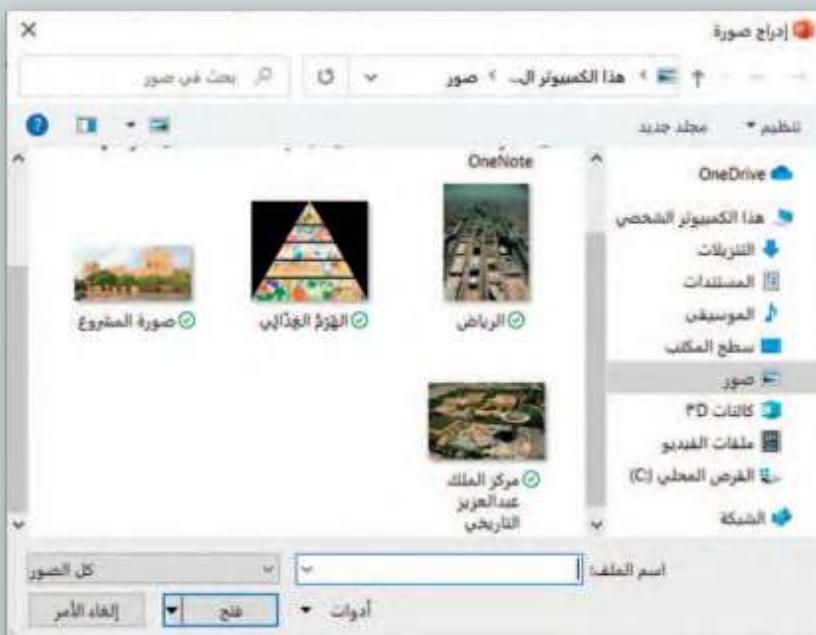
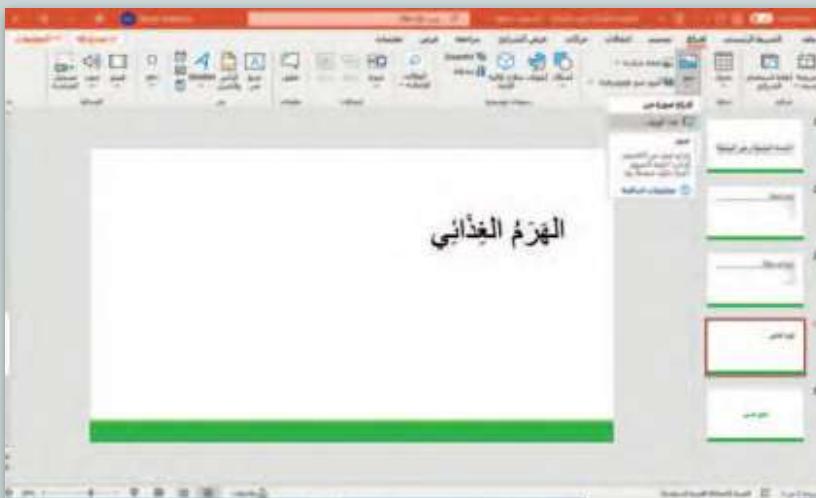
الخطوة الأولى لإنشاء عرض التقديمي هي فتح برنامج مايكروسوفت باوربوينت (Microsoft PowerPoint)، عن طريق الضغط على زر بدء (Start) ثم الضغط على PowerPoint (باوربوينت).

ويعتمد عدد الشرائح على الموضوع الذي تريده تقديمه، ومن الجيد عدم وضع الكثير من التفاصيل على كل شريحة.

تنسيق شرائح العرض التقديمي

يمكنك اختيار نسق (Theme) مختلف من اختيارك لتنسيق العرض التقديمي الخاص بك، وللقيام بذلك، من علامة التبويب تصميم (Design)، وفي

مجموعة نسق (Themes)، اضغط على السهم المتجه لأسفل، ستشاهد جميع النسق المتوفرة التي يمكنك تطبيقها على العرض التقديمي.



إدراج صور من جهاز الحاسب

من خلال إدراج الصور في العرض التقديمي، يمكنك جعل النص المستخدم أكثر إيجازاً ليكون العرض التقديمي مثيراً للإعجاب.

لإدراج صورة من جهاز الحاسب، حدد الشريحة التي تريد إضافة الصورة إليها، ومن علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة الصور (Images)، اضغط على صور (Pictures)، ثم اضغط على هذا الجهاز (This Device)، ثم اختر الصورة التي تريدها واستخدامها وأدرجها في العرض التقديمي الخاص بك.



الشراائح والنصوص والصور

يُعدُّ برنامج مايكروسوف特 باوربوينت (Microsoft PowerPoint) أحد أهم برامج العروض التقديمية، والذي يمكن استخدامه لعرض أفكارك ومشروعاتك في مجالات مختلفة سواءً في مجال الدراسة أو العمل أو حتى في مجال الترفيه. إذا رغبت في عرض شيء ما، فمن الجيد تجميع أفكارك من خلال الشرايحة، حيث تشبه الشريحة الصفحة الفارغة التي يمكنك إضافة المعلومات إليها، وتحتاج كل شريحة بجزء معين من عرضك التقديمي.

الشريحة (slide) هي صفحة العرض التقديمي الخاص بك.

يتميز البرنامج بواجهة المستخدم التي تتسم بالسهولة. لتعرف عليها:

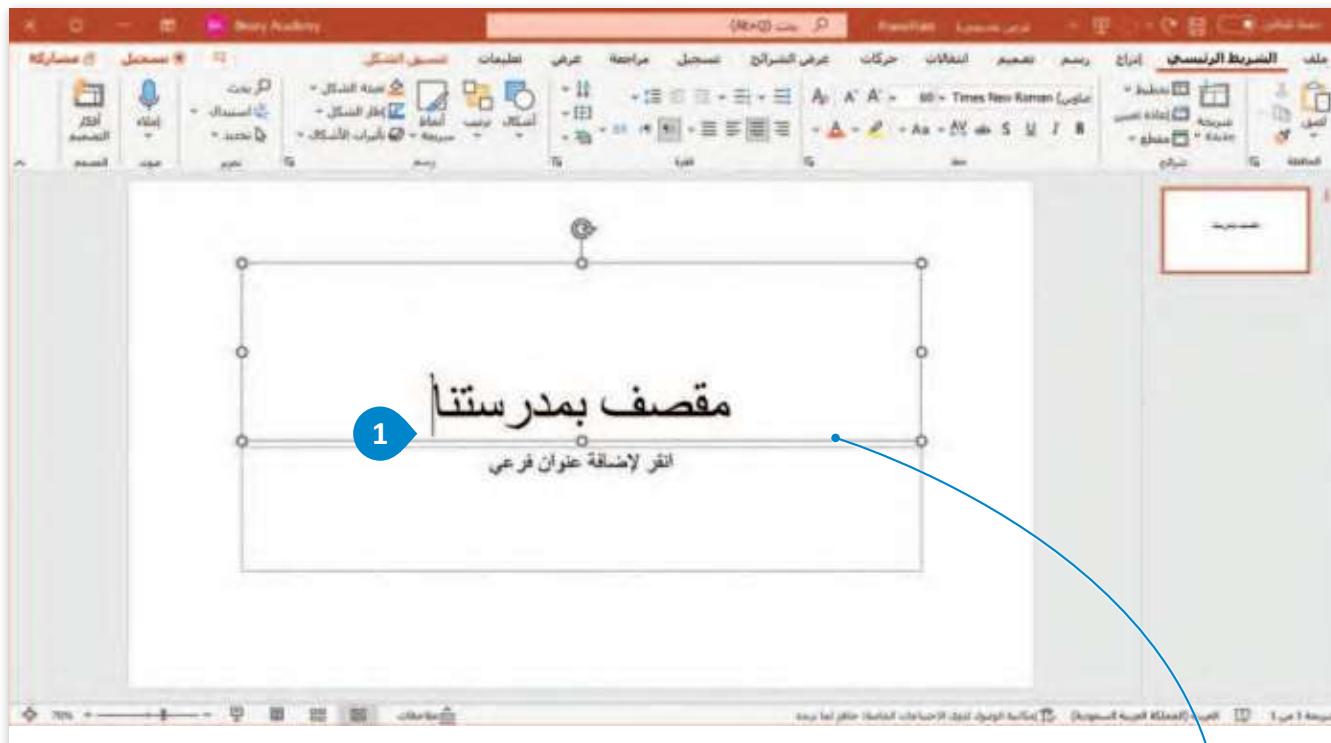


بدء الكتابة

لتبّدأ العرض التقديمي بكتابه العنوان الرئيس في الشريحة الأولى، ثم ابدأ بالكتابة في الشريحة التي تليها. ل تستكشف الكتابة على الشريحة.

إضافة النص:

- > اضغط على مربع النص المكتوب بداخله انقر لإضافة عنوان (Click to add title) واكتب النص، على سبيل المثال: "مقدمة بمدرستنا". ①
 - > اضغط على مربع النص المكتوب بداخله انقر لإضافة عنوان فرعى (Click to add subtitle) واكتب النص "خطوة عمل". ②

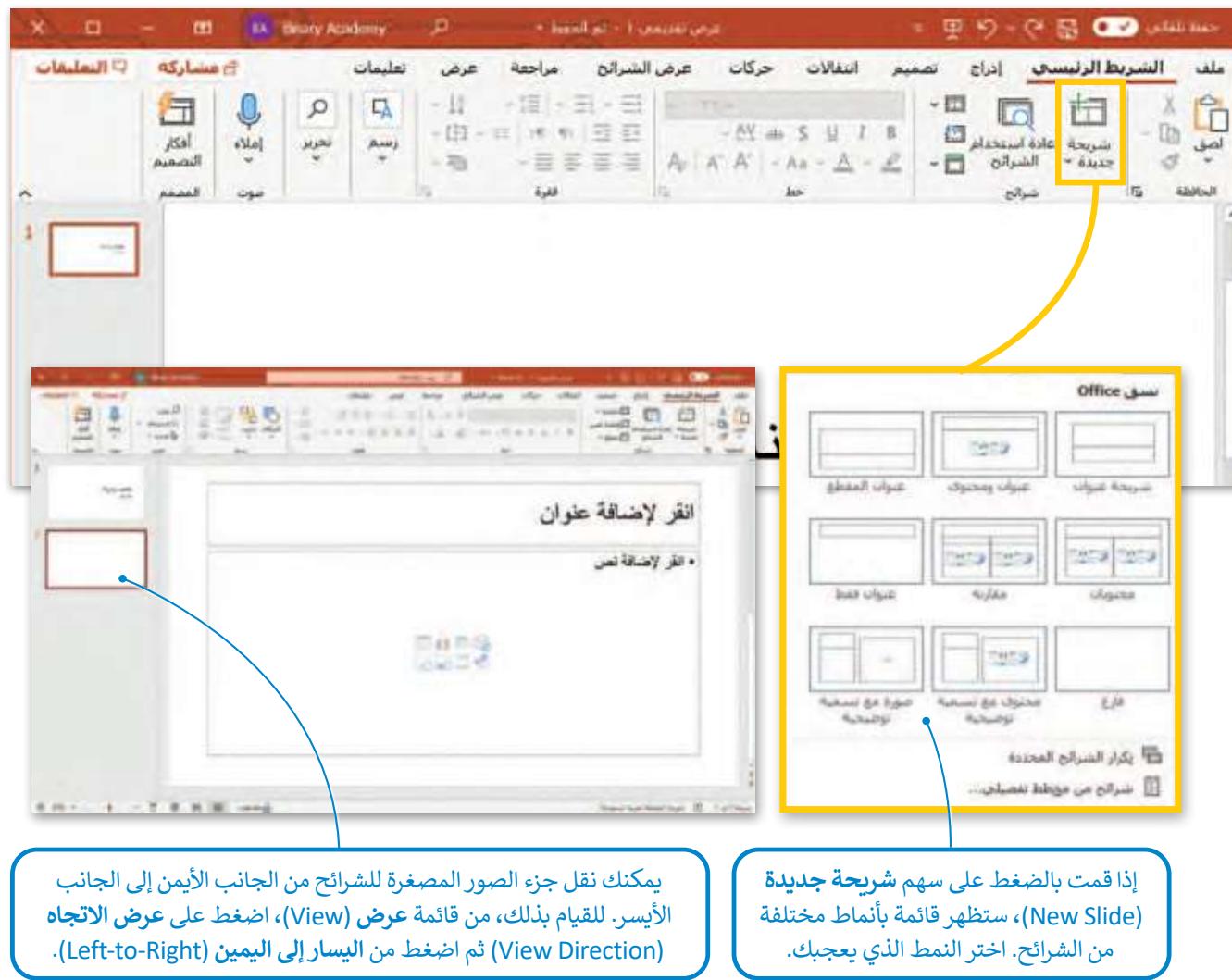


يمكنك تنسيق النص داخل الإطار (مربع النص)،
كما أنه يمكن تدوير الإطار وينطبق ذلك على
جميع برامج مايكروسوف特 أوفيس (Microsoft Office)
ومعظم البرامج الأخرى.



كيفية إدراج شريحة

يعتمد عدد الشرائح في العرض التقديمي على الموضوع الذي تريده تقديمها، ويمكنك الاختيار من بين أنواع مختلفة من الشرائح بناءً على الموضوع الذي يتم عرضه في كل شريحة. وتُعد بعض أنماط الشرائح أفضل إذا كان الجزء الأكبر من الشريحة نصاً، بينما تكون الأنماط الأخرى أفضل لإضافة الوسائط المتعددة أو لتنظيم معلومات الشريحة بشكل مختلف.



معلومة

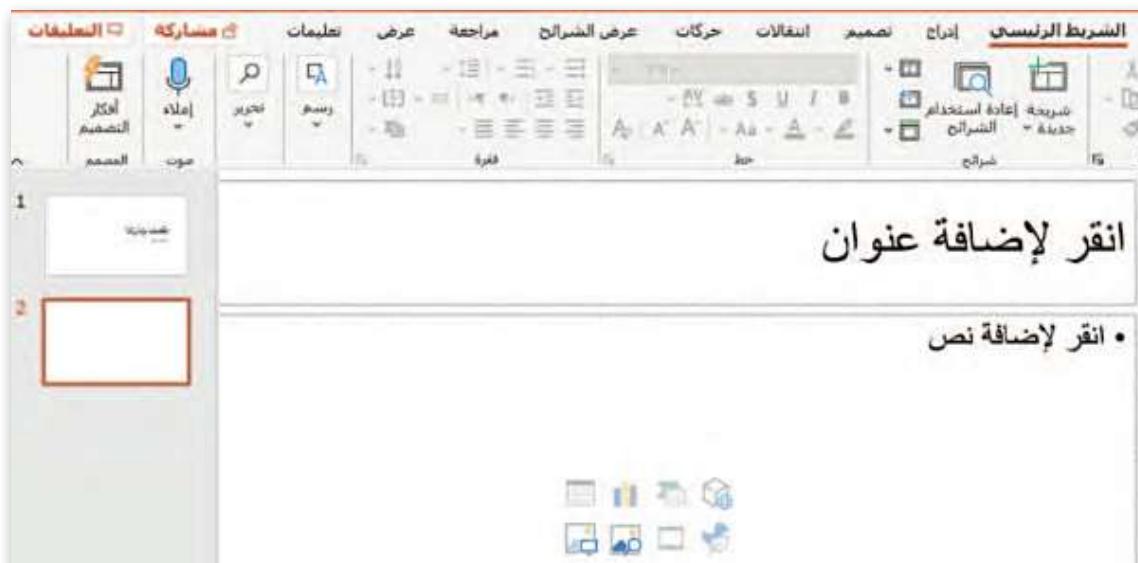
لقد قام الخبير في العروض التقديمية جاي كاواساكي بتأسيس القاعدة المسممة 10/30/20/30 والخاصة بالعروض التقديمية التي تنص على أن العرض التقديمي يجب أن لا يزيد عن 10 شرائح، وأن لا تزيد مدة العرض عن 20 دقيقة، وكذلك لا يحتوي على خط أصغر من 30 نقطة. يمكن تطبيق هذه القاعدة مع العروض التقديمية المختلفة.

إدراج الصور

لتتعرف على كيفية إضافة صورة إلى عرضك التقديمي. أولاً اكتب عنوان الشريحة.

لإضافة صورة:

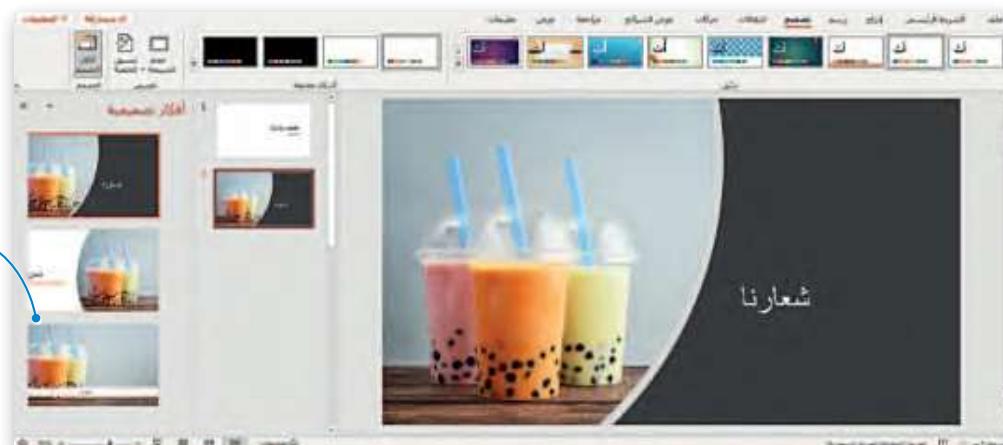
- 1 اضغط على أيقونة صور مخزنة (stock images).
- 2 من النافذة التي ستظهر، اكتب كلمة أو عبارة في مربع البحث واضغط على مفتاح **Enter**.
- 3 اختر إحدى الصور واضغط على إدراج (Insert).
- 4 سيتم إدراج الصورة التي اخترتها إلى الشريحة مباشرةً.



سيعرض مايكروسوفت باوربىنت بعض الأفكار على الجانب الأيسر لتصميم العرض التقديمي.



ألق نظرة على الاقتراحات الموجودة في جزء أفكار تصميمية (Design Ideas) وحدد التصميم الذي تريده.



تذكر أنه من علامتي تبوب الشريط الرئيسي (Insert) وإدراج (Home) يمكنك تنسيق الكائنات وإدراجها، كما في برنامج مايكروسوفت وورد (Microsoft Word).

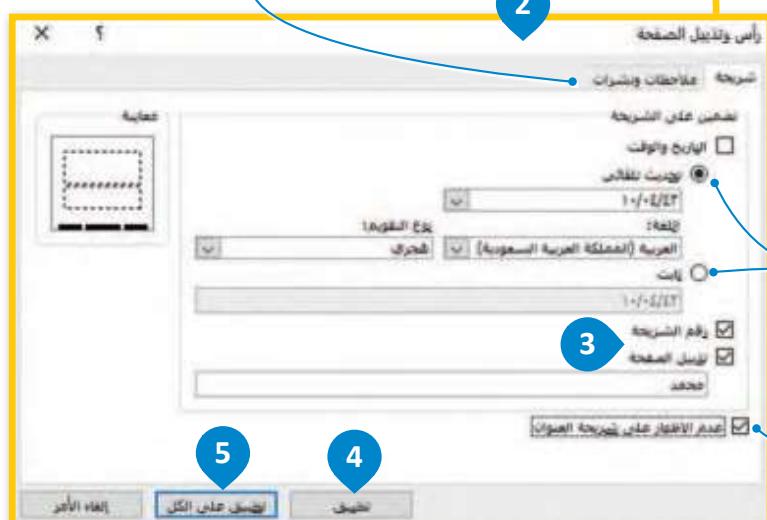


الرؤوس والتدبيبات

الرؤوس والتدبيبات هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة، تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائط.



يمكن إضافة الرأس والتدبيبات على ملاحظات (Notes and Handouts). الملاحظات والنشرات هي صفحات يمكن طباعتها وقد تحتوي إما على الملاحظات التي كتبتها في كل شريحة أو الشريحة كصور مصغرة.



إضافة رأس أو تدبيب:

< من علامة النبويب إدراج (Insert) ومن مجموعة نص (Text)، اضغط على الرأس والتدبيب (Header & Footer) ①.

< ستظهر نافذة رأس وتدبيب الصفحة ②.

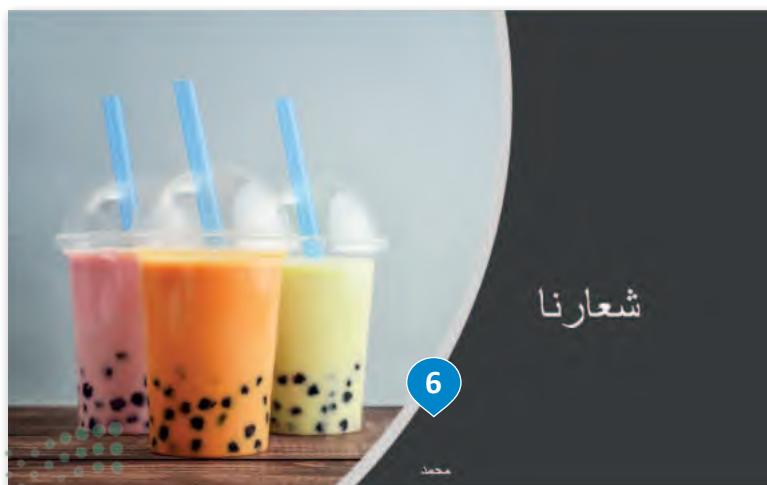
< حدد خيار رقم الشريحة (Slide number) ليتم تطبيق الترقيم على كافة الشرائط وختار تدبيب الصفحة (Footer) لكتابة نص صغير مثل اسم المؤلف ③.

< اضغط على تطبيق (Apply) إذا أردت تطبيق هذه التغييرات على الشريحة المحددة ④ أو تطبيق على الكل (Apply to All) للتطبيق على العرض التقديمي بأكمله ⑤.

< راجع المعلومات الموجودة على الشريحة ⑥.

يمكنك الاختيار بين إدراج التاريخ الحالي الذي يتم تحديثه في كل مرة يتم فيها فتح العرض التقديمي، أو إدراج تاريخ ثابت.

يؤدي هذا الخيار إلى إزالة كافة المعلومات من الشريحة الأولى (شريحة العنوان) للعرض التقديمي.



يتم التعامل مع الرأس والتدبيبات في الكثير من البرامج بنفس الطريقة.



السمات

يمكنك إضافة العديد من الألوان أو السمات للعرض التقديمي لكي يصبح أكثر جاذبية. ولكن لا ينصح باستخدام هذه الميزة بكثرة حتى لا يكون العرض مشتتاً بكثرة الألوان.

لتطبيق لون معين:

- < من علامة التبويب تصميم (Design) ومن مجموعة تخصيص (Customize)، اضغط على تنسيق الخلفية (Format Background) **1**.
- < ضمن تبعة (Fill)، من قائمة اللون (Color)، اضغط على اللون الذي تريده. **2**.
- < اضغط على تطبيق على الكل (Apply to All) **3**.
- < ستتغير خلفية كافة الشرائح. **4**.



طرق العرض

يمكنك تطبيق طرق عرض مختلفة في مايكروسوفت باوربويينت لتساعدك على التعامل مع المستند، كما تعلمت سابقاً في مايكروسوفت وورد.



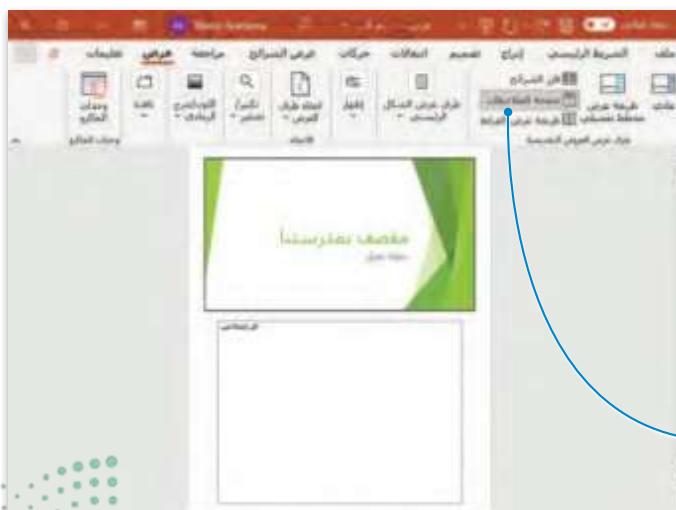
عادي (Normal View) هي طريقة العرض الافتراضية في البرنامج.



إذا أردت معاينة عرضك التقديمي، اضغط على **F5**.
استخدم الفأرة أو مفاتيح الأسهم للتنقل بين الشرائح.



تتيح لك طريقة العرض فرز الشرائح (Slide Sorter) بحجم أصغر. بهذه الطريقة يمكنك التحقق من تخطيط الشرائح والانتقالات والحركات. يمكنك أيضاً نقل الشرائح لتغيير ترتيبها ويمكن حذفها من خلال تحديدها والضغط على زر **Delete**. وإذا أردت إيقاف العرض التقديمي في أي وقت اضغط على زر **Esc**.



لاتنس أنه يمكنك أيضاً استخدام أزرار العرض وشريط تمرير التكبير / التصغير في الزاوية اليمنى السفلية من البرنامج.

باستخدام عرض صحفة الملاحظات (Notes Page) يمكنك كتابة الملاحظات التي تريدها عن شريحة معينة.

لنطبق معًا

تدريب 1

صل بين كل أيقونة ووظيفتها المناسبة.

إضافة رأس أو تذييل.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
تطبيق نسق على الشرائح.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
يعد طريقة العرض النموذجية للبرنامج.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
إدراج صورة من مصدر عبر الإنترنـت.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
يسمح لك بمعاينة الشرائح بحجم أصغر.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	



تدريب 2

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1. عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. يمكن تطبيق نفس التدليل على جميع شرائح.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3. لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4. يمكن إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الإنترنت.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. طريقة العرض "فارز للشرائح" هي طريقة العرض الأساسية للبرنامج.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6. لا يمكن تغيير لون خلفية النسق.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	7. يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمية.

تدريب 3

⇨ يوجد في المملكة العربية السعودية العديد من المدن وطلب منك معلمك تقديم معلومات عن خمس منها.

⇨ قدم معلومات حول خمس مدن من اختيارك من القائمة التالية:

- الرياض
- جدة
- مكة
- المدينة المنورة
- الدمام
- تبوك
- أبها
- بريدة

⇨ عليك أن تجد التعداد السكاني لكل مدينة تقدمها، ويمكنك استخدام الإنترنت لإيجاد مزيد من المعلومات.

ثم املأ الجدول التالي:

النوع	العنوان	النوع
		.1
		.2
		.3
		.4
		.5

◀ افتح برنامج مايكروسوفت باوربوبينت وفي ملف العرض التقديمي الجديد الذي سيظهر لك، عليك القيام بما يلي:

- > اكتب العنوان "خمس مدن في المملكة العربية السعودية" في مربع النص.
- > وفي مربع نص العنوان الفرعي، اكتب اسمك.

◀ بعد ذلك أدخل شريحة جديدة بها تخطيط "العنوان والمحتوى" ثم:

> اكتب العنوان: "المدن الخمس التي نقدمها هي".

> في مربع النص اكتب أسماء المدن الخمس التي حددتها.

◀ بالنسبة لكل مدينة، عليك:

> إدراج شريحة جديدة بها تخطيط "محتوى مع تسمية توضيحية" لإدراج:

- اسم كل مدينة.
- نص يصف المدينة وتعدادها السكاني وأبرز ما تشتهر به.
- صور لهذه المدينة من خلال المصادر الموجودة على الإنترن特، ويمكنك تغيير حجم هذه الصور وتحريكها وتدويرها كما تريده من أجل إنشاء شريحة جيدة التنظيم.
- تنقل عبر شرائح العرض التقديمي الخاص بك وحدد النصوص ونسقها بنفس الطريقة التي تعلمتها في مايكروسوفت وورد. وغير لون الخط وحجمه.

◀ لجعل العرض التقديمي أفضل عليك تغيير:

> لون الخلفية.

> نمط الخلفية.

> نسق الشريحة.

◀ وفي النهاية أضف التاريخ والوقت ورقم الشريحة في تذيل كل شريحة باستثناء شريحة العنوان.

◀ احفظ ملف العرض التقديمي في المستندات باسم "مشروع المدن".





تأثيرات الوسائط المتعددة المتقدمة

لجعل عرضك التقديمي أكثر جاذبية كل ما عليك فعله هو إضافة بعض التأثيرات المرئية الرائعة إليه. يوفر لك مايكروسوفت باوربوبينت الكثير من الخيارات والأفكار. ستضيف أولًا تأثيرات الحركة إلى الشرائح الخاصة بك. بعد ذلك، ستضيف مقطعاً صوتياً إلى عرضك التقديمي.

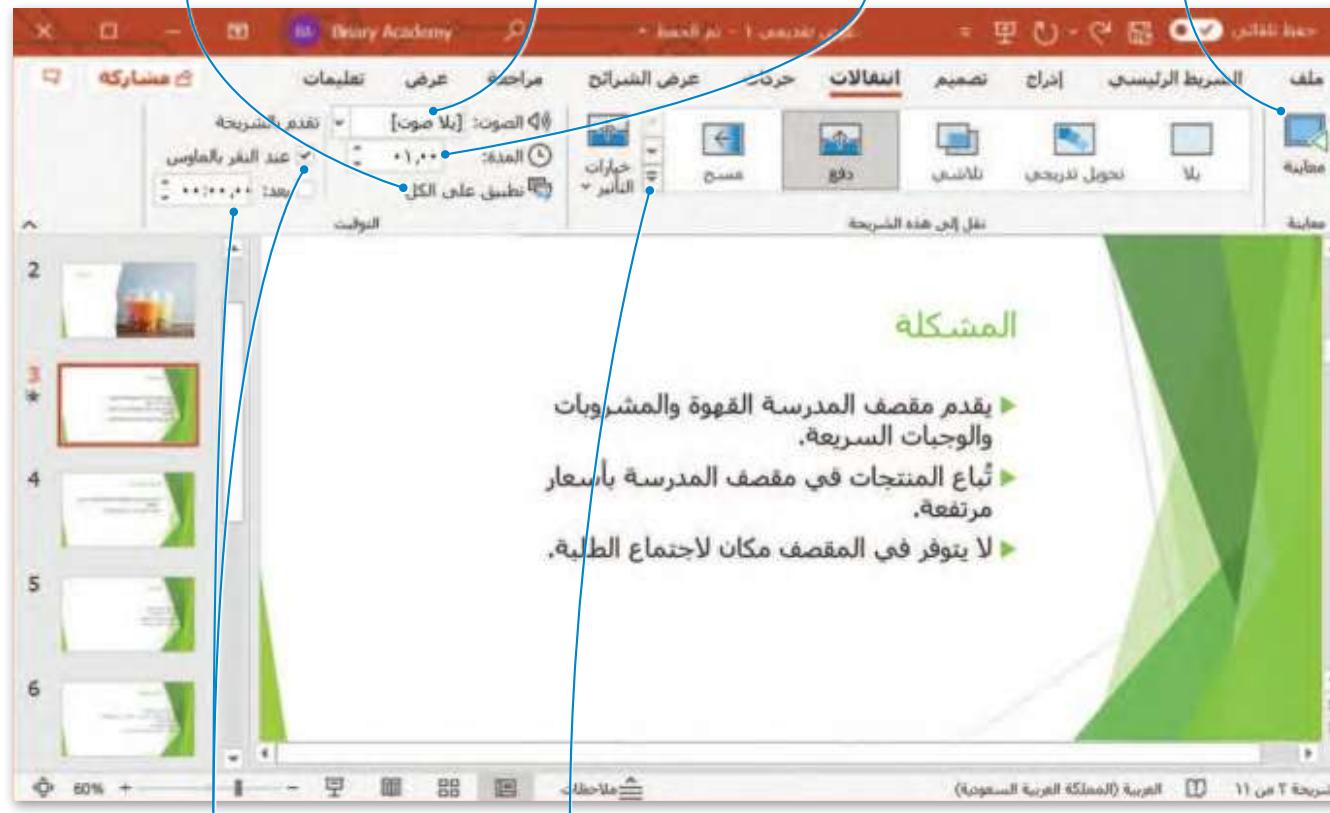
الانتقالات

إذا أردت تطبيق تأثير انتقالي معين على كافة الشرائح، فما عليك سوى الضغط على تطبيق على الكل (Apply to All).

يمكنك تعين تأثير صوتي كل مرة تغير فيها الشريحة ولكن يفضل عدم المبالغة في ذلك.

يمكنك تغيير المدة عن طريق الكتابة داخل مربع النص المدة (Duration) أو بالضغط على الأسماء المجاورة له.

اضغط على معاينة (Preview) لمعاينة تأثيرات انتقال الشريحة.



إذا أردت تقديم عرضك التقديمي بصورة تلقائية، عليك إزالة خيار عند النقر بالماوس (On Mouse Click) ثم اضغط لتعيين مدة الانتقال بين الشرائح. بهذه الطريقة لن تغير الشريحة إلا بعد انقضاء المدة المحددة.

اضغط على السهم الأسفل لمعاينة جميع تأثيرات الانتقالية التي يمكنك تطبيقها.

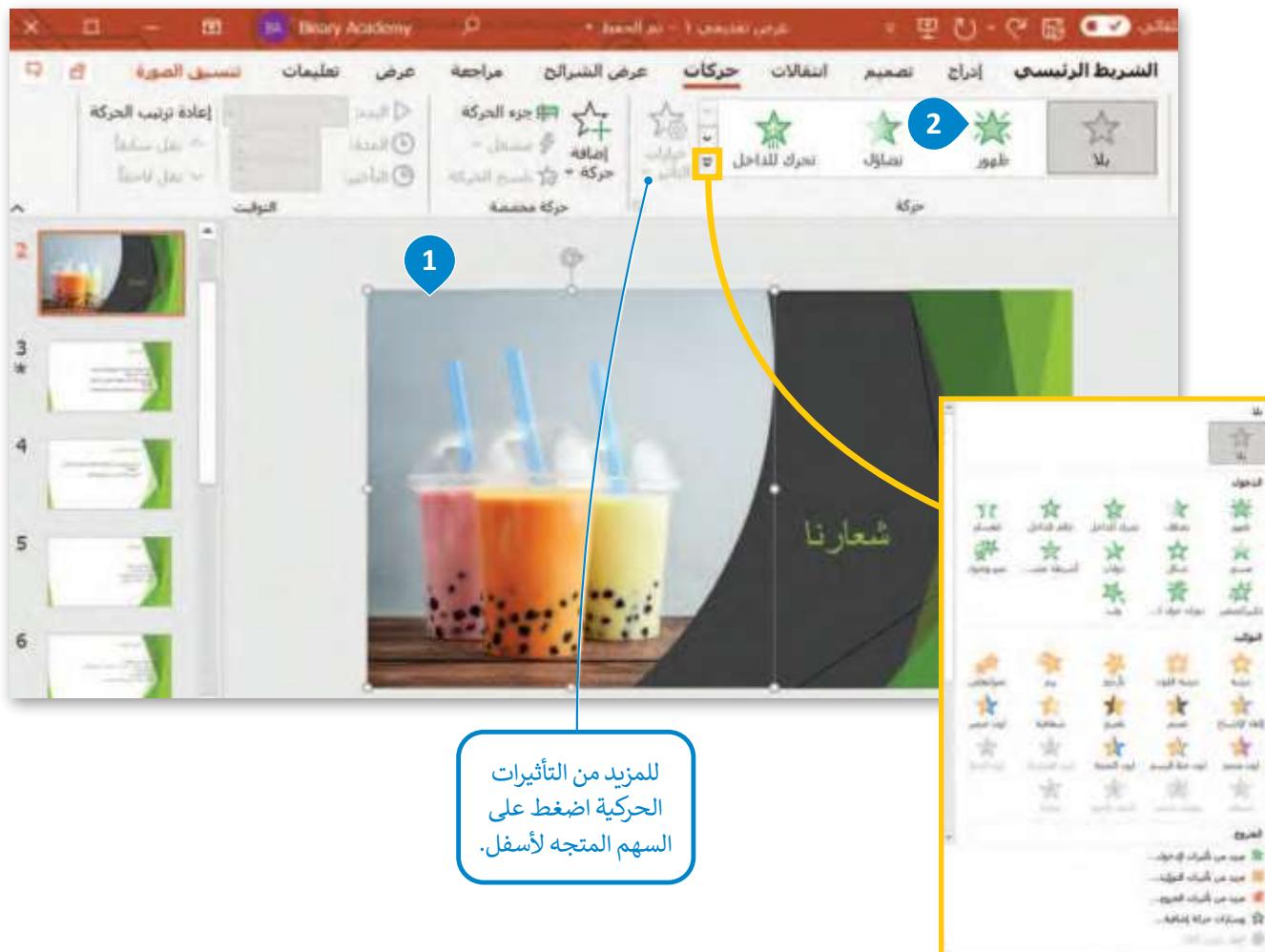
كل تأثير انتقال مدة محددة، فمثلاً يتم تعين مدة افتراضية لانتقال Wipe بثانية واحدة، أما مدة انتقال Split الافتراضية فهي 1.5 ثانية.

التأثيرات الحركية

توجد العديد من الطرق لجعل العرض التقديمي أفضل فيمكنك مثلاً إضافة تأثيرات حركية إلى النصوص والصور وجعل محتويات الشريحة تظهر وتخفي تدريجياً، أو أن يجعل عنصراً ما يُدرج من جانب الشريحة، أو يكبر حجمه أو يصغر، أو يتغير لونه، أو يلتف أو يتحرك لأعلى أو لأسفل، بالإضافة إلى غير ذلك من التأثيرات.

إضافة التأثيرات الحركية:

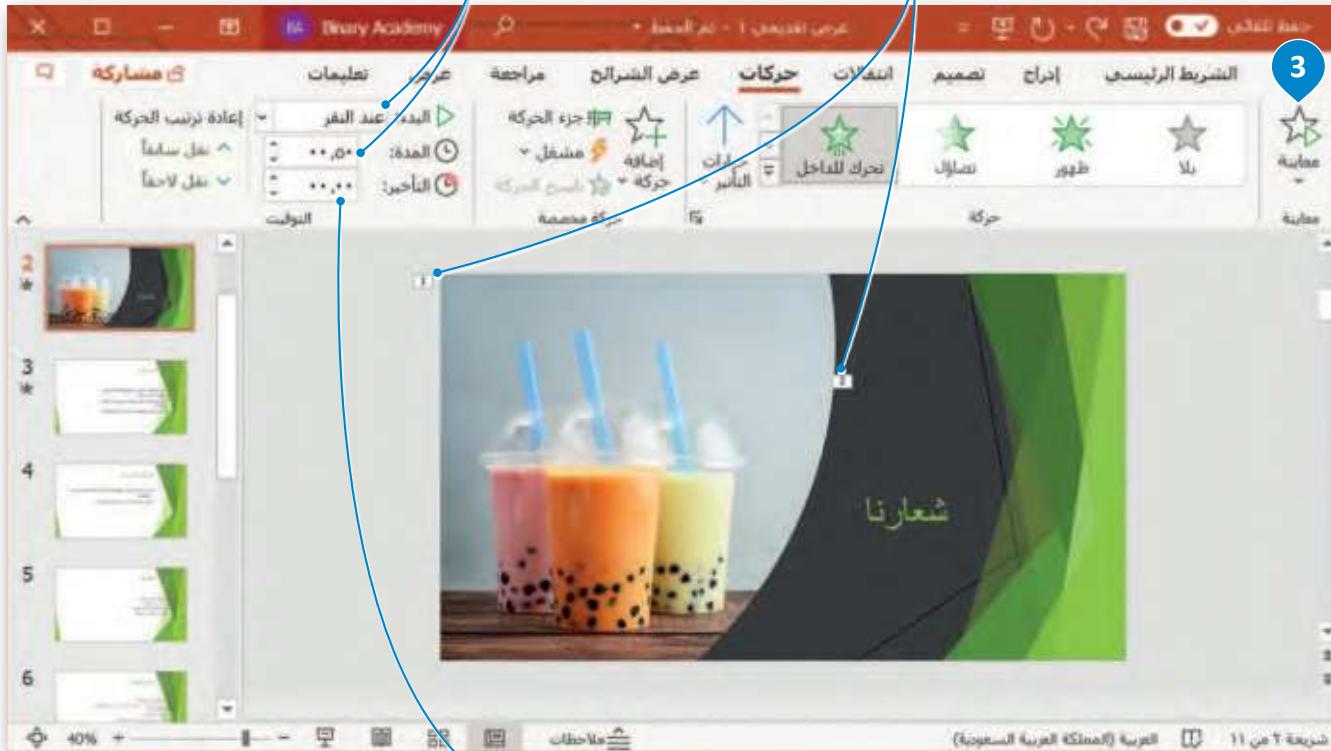
- < اضغط على مربع نص (أو صورة) في الشريحة. ①
- < من علامة التبويب حركات (Animations)، ومن مجموعة حركة (Animation) يمكنك رؤية جميع الحركات التي تستطيع تطبيقها.
- < حدد الحركة التي تريدها. ويمكنك إضافة المزيد من الحركات على مربعات النص الأخرى في الشريحة. ②
- < اضغط على معاينة (Preview) ③ لمعاينة جميع الحركات التي طبقتها على الشريحة.



يتم تعين المدة (Duration) بشكل افتراضي إلى 0.5 ثانية، ويتم تعين التأخير (Delay) الافتراضي إلى 0. ويمكنك تغيير هذه القيم باستخدام الأسهم أو لوحة المفاتيح.

الأعداد الصغيرة الموجودة على الجانب الأيسر من مربعات النص في إحدى الشرائط توضح ترتيب تأثيرات الحركة التي ستظهر.

3



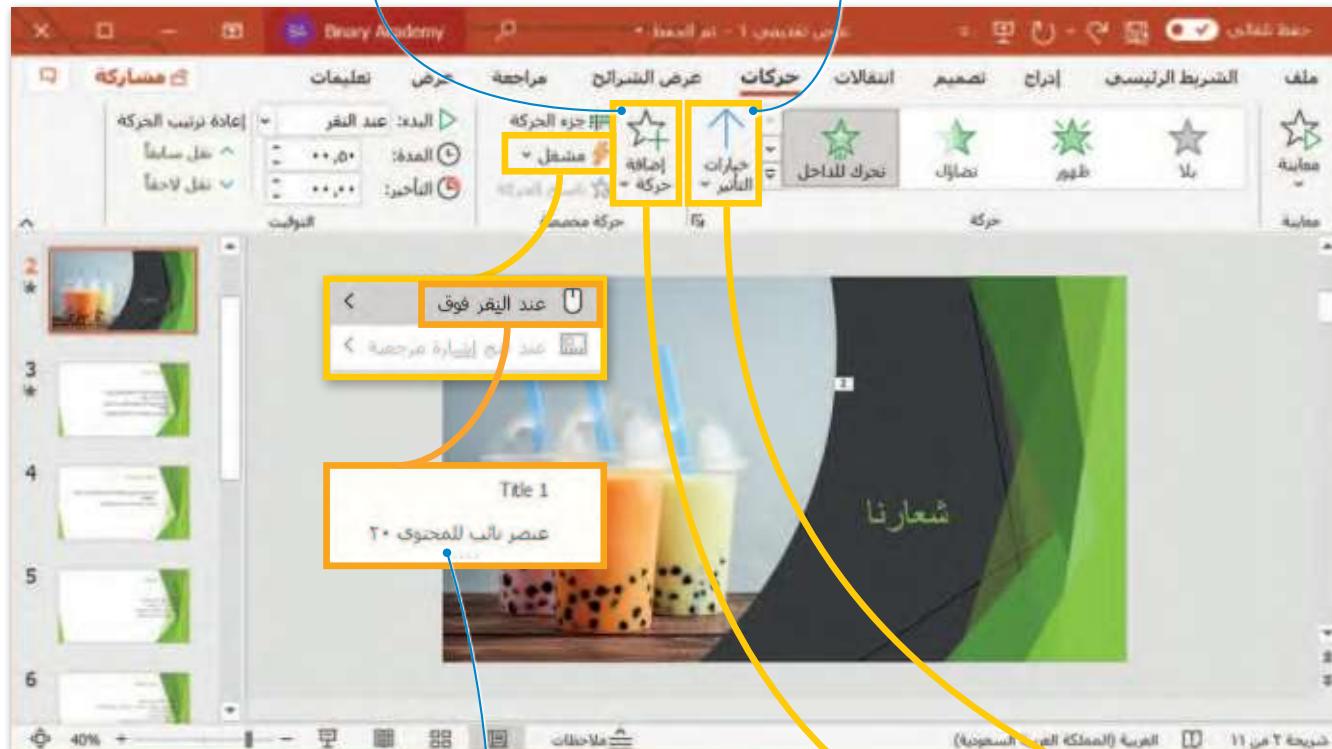
يمكنك دائمًا تغيير الترتيب عن طريق تحديد رقم (Move Earlier) واستخدام السهمين نقل سابقًا (Move Later) أو نقل لاحقًا (Move Later) في إعادة ترتيب الحركة (Reorder Animation) من علامة التبويب حركات (Animations) ومن مجموعة التوقيت (Timing).

التأثيرات الحركية المتقدمة

يمكنك تخصيص التأثيرات الحركية بطرق متعددة. لديك الكثير من الخيارات من التبوب حركات، ومن مجموعة حركة مخصصة، لتعرف على بعضها.

إذا أردت المزيد من الحركات فيمكنك إنشاء حركاتك الخاصة.

اضغط على خيارات التأثير (Effect Options) لعرض المزيد من الخيارات حول التأثير الحركي المحدد. تذكر أن كل تأثير يأتي بخيارات مختلفة يمكنك معاينتها قبل اختيار أحدها.



إذا أردت إضفاء مزيد من التفاعل على عرضك التقديمي، فهذا هو المكان المناسب. يمكنك بدء الحركة بعد الضغط على كائن معين في الشريحة.



الصوت

يمكن أن يحتوي العرض التقديمي على مقطع صوت وفيديو بالإضافة إلى النصوص والصور أيضًا. وبهذا الشكل تستطيع إنشاء عرض متعدد الوسائط.

يمكنك إضافة ملف صوتي من جهاز الحاسب الخاص بك أو مقطع صوتي من الوسائط أو تسجيل صوتك وإضافته أيضًا.

لإدراج مقطع صوتي:

< اضغط على الشريحة التي تريده إضافة الصوت إليها. ①

< من علامة التبويب إدراج (Insert) ومن مجموعة الوسائط (Media)، اضغط على صوت (Audio) أو السهم الصغير. ② سيكون لديك خياران: صوت على الكمبيوتر (Record Audio) أو تسجيل صوت (Audio on My PC).

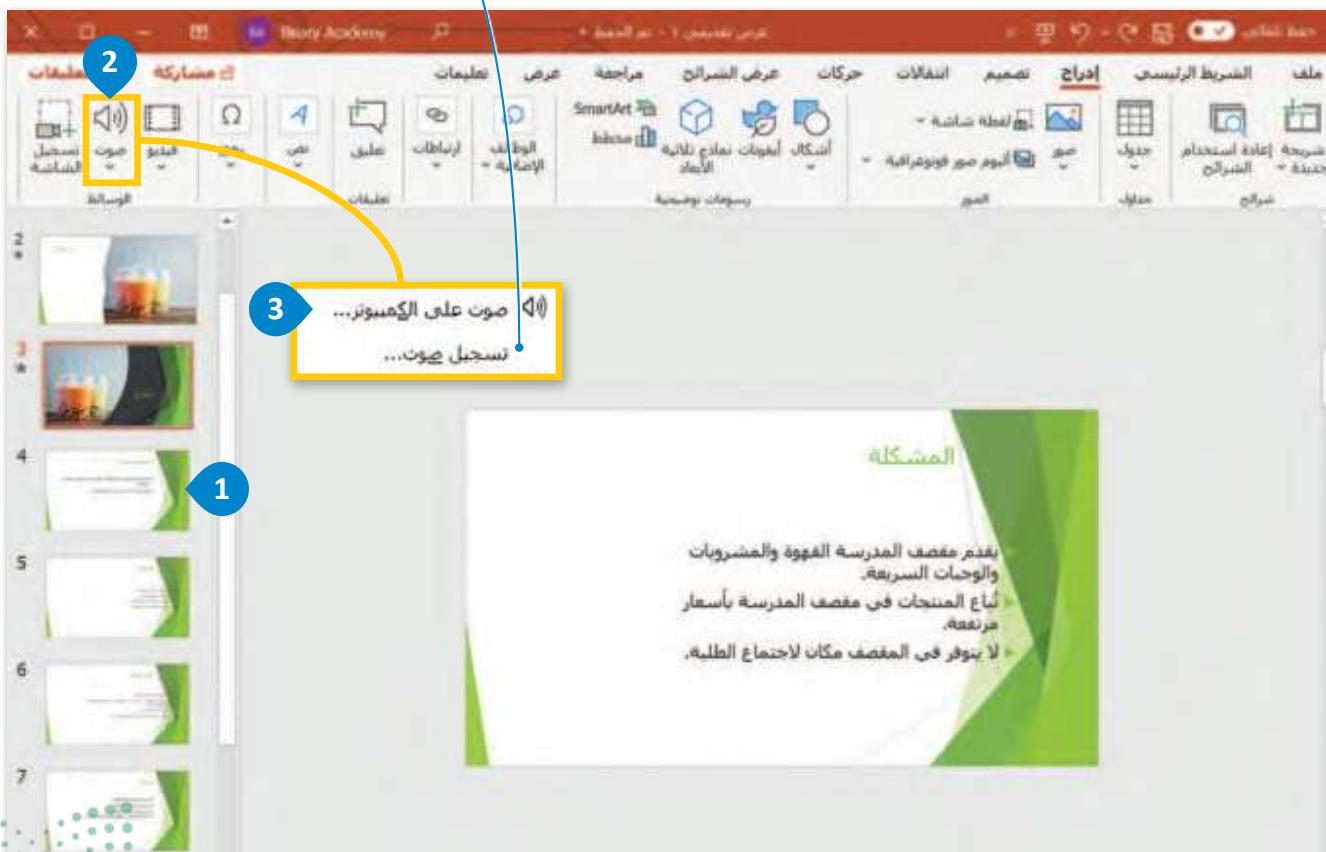
< اختر صوت على الكمبيوتر (Audio on My PC) على سبيل المثال ③ وستظهر نافذة إدراج صوت (Insert Audio).

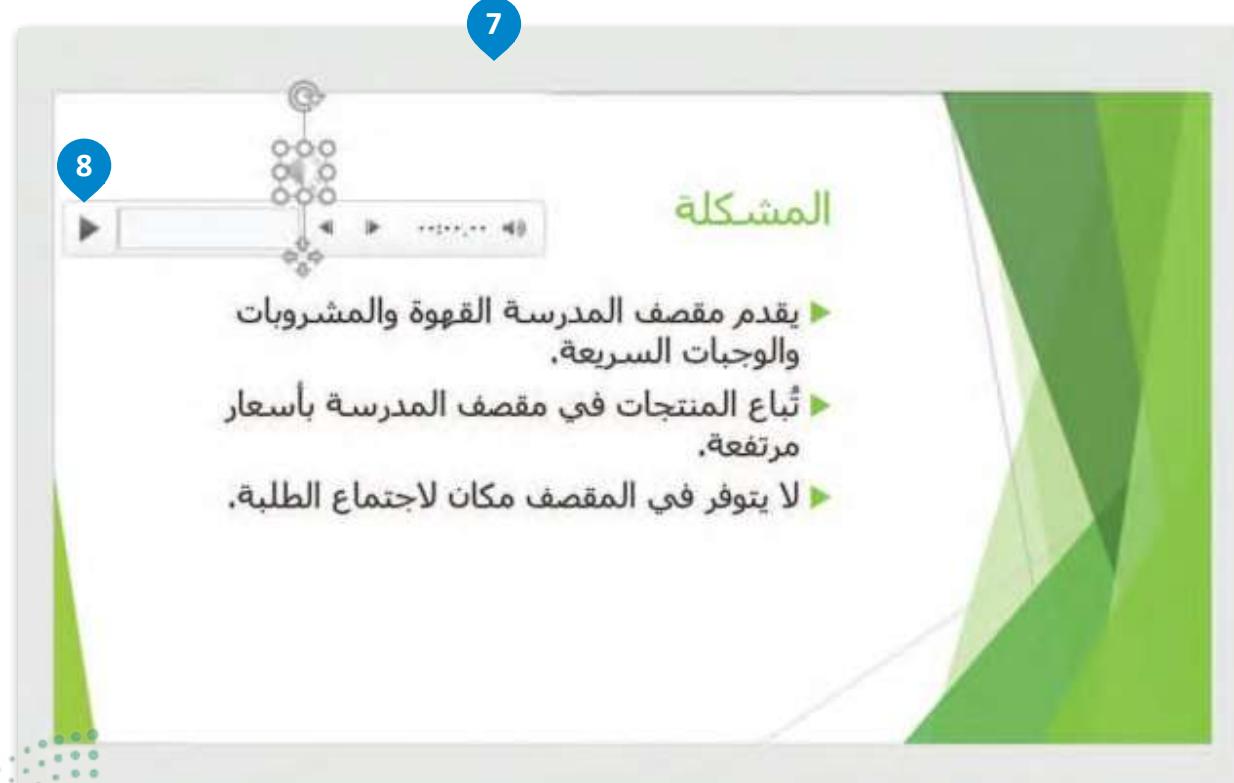
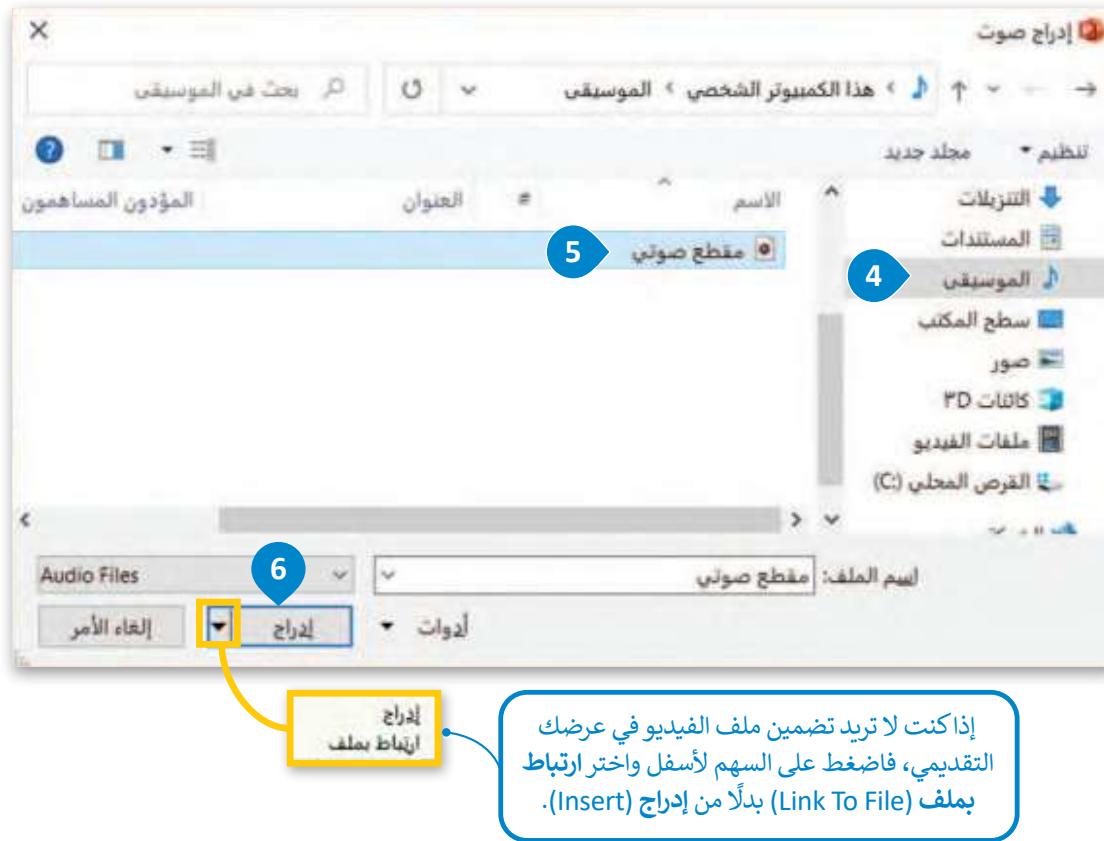
< اضغط على الموسيقى (Music) ④ واختر الملف الصوتي الذي تريده.

< اضغط على إدراج (Insert) ⑤.

< ستظهر أيقونة مكبر الصوت على الشريحة. ⑥ للاستماع إلى المقطع الصوتي اضغط على هذه الأيقونة واضغط زر تشغيل (Play) ⑦ الموجود تحت الأيقونة.

اضغط على تسجيل صوت (Record Audio) لتسجيل الصوت وإدراجه في الشريحة.





لتغيير أيقونة المقطع الصوتي:

> اضغط ضغطًا مزدوجًا على الأيقونة. ①

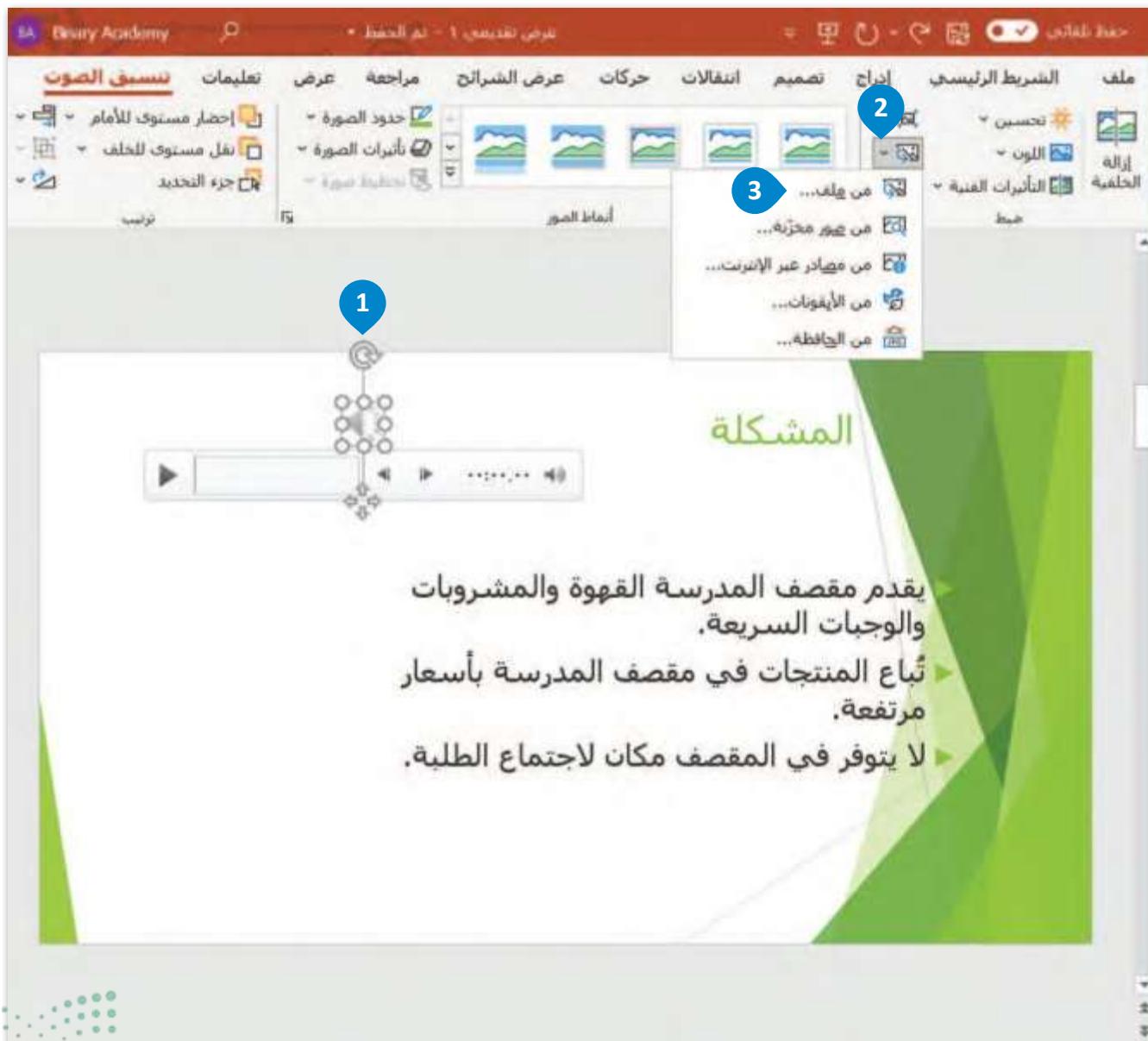
> من علامة التبويب تنسيق الصوت (Audio Format) ومن مجموعة ضبط (Adjust)، اضغط على تغيير الصورة (Change Picture). ②

> من القائمة، اختر من ملف (From a File). ③

> من نافذة إدراج صورة (Insert Picture) حدد الصورة التي تريدها. ④

> اضغط على إدراج (Insert). ⑤

> سيتم استبدال الأيقونة بالصورة. ⑥



يقدم مقصف المدرسة القهوة والمشروبات
والوجبات السريعة.

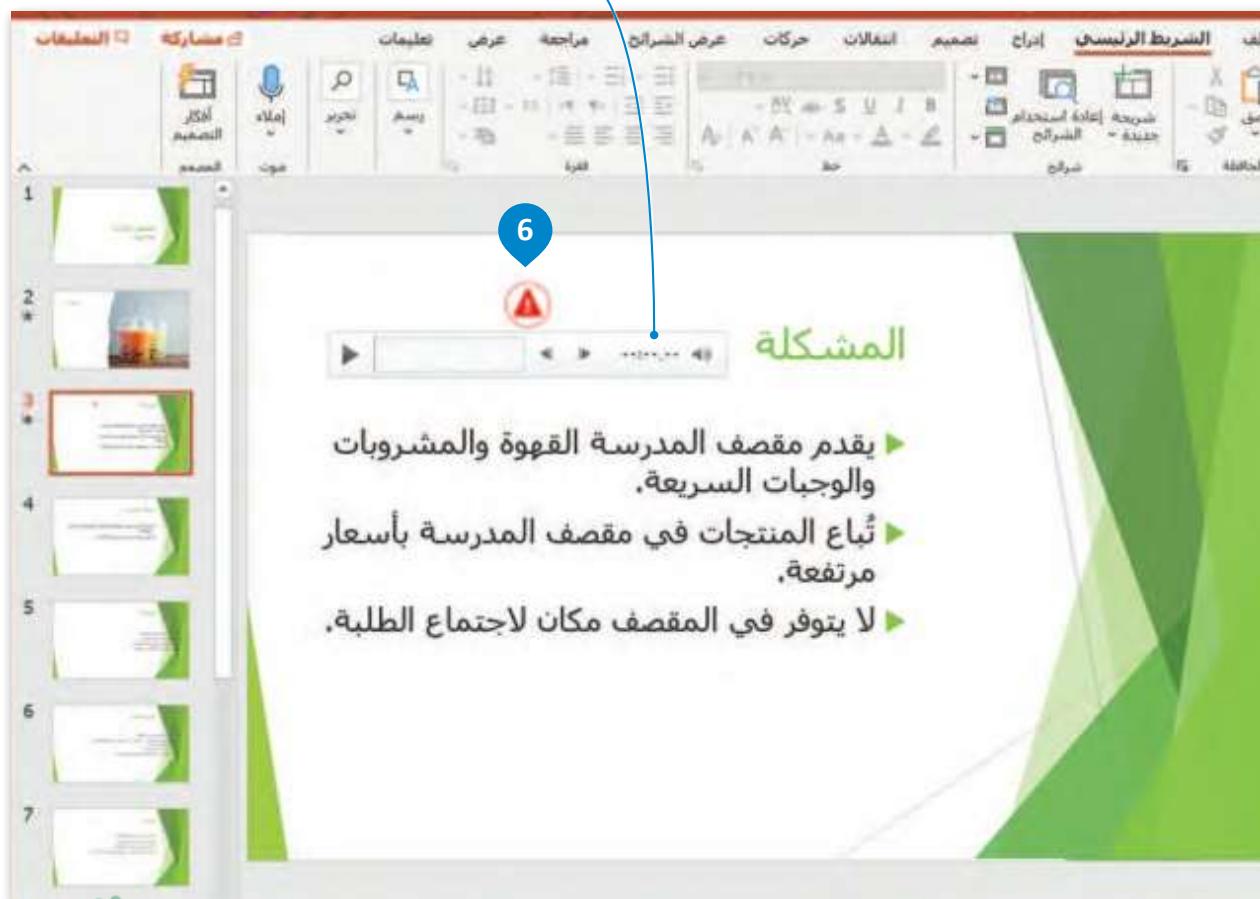
ثبات المنتجات في مقصف المدرسة بأسعار
مرتفعة.

لا يتتوفر في المقصف مكان لاجتماع الطلبة.



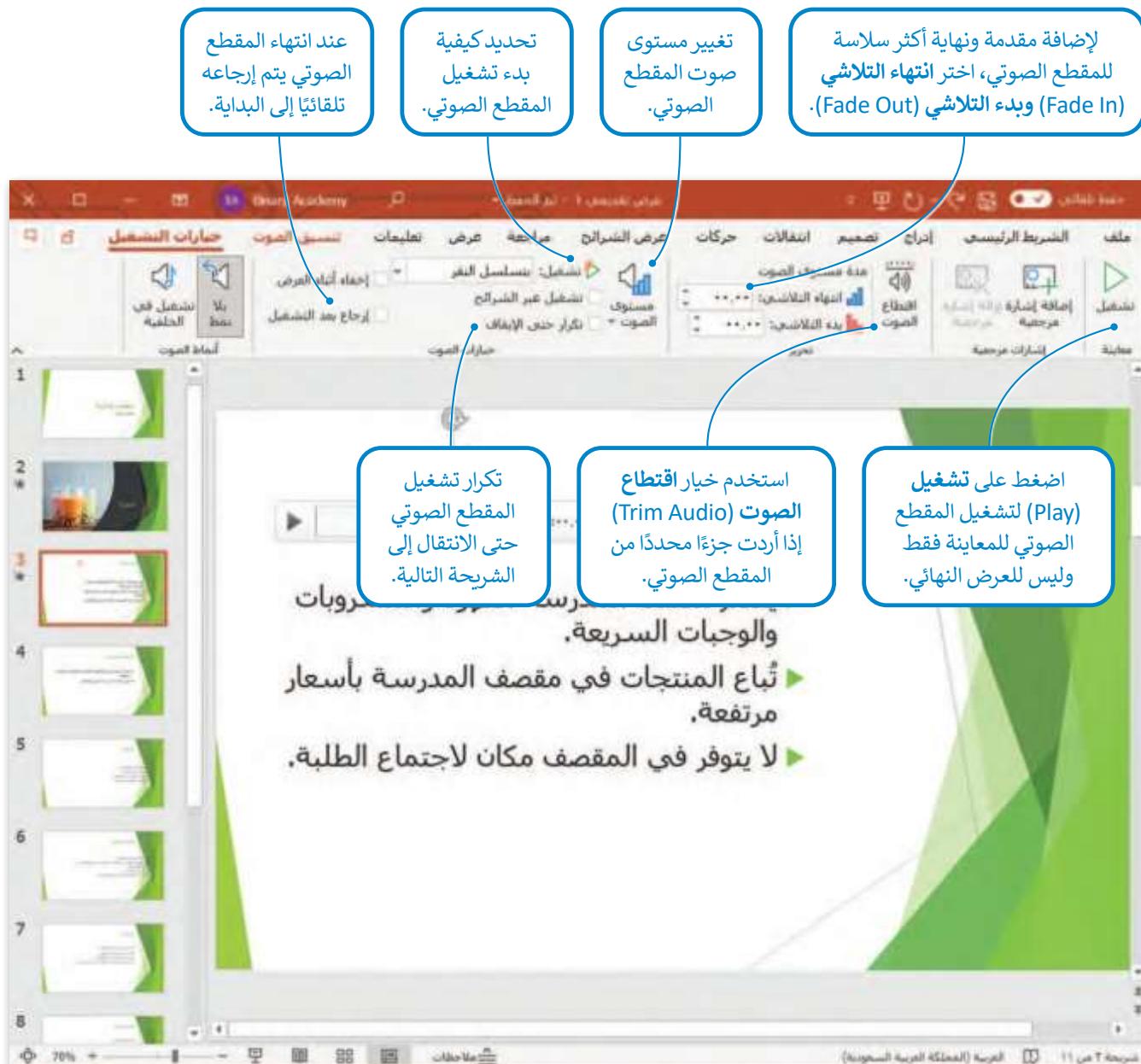


أيقونة أو صورة الملف الصوتي مهمة لأنها تعمل كزر تشغيل كبير.
فمن خلال الضغط على الصورة يتم تشغيل المقطع الصوتي.



علامة تبوب التشغيل

عند إدراج ملف صوتي تظهر علامة تبوب جديدة لمساعدتك على ضبط هذا الملف. وتوضح الصورة التالية علامة تبوب خيارات التشغيل.



لنطبق معًا

تدريب 1

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	1. جميع الانتقالات لها مُدَد افتراضية مختلفة.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2. يحدث تأثير الحركة عند الانتقال من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	3. لا يوضح تأثير الحركة طريقة ظهور الصورة أو اختفائها تدريجياً.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	4. يمكن تحديد مدة الانتقال.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	5. يعمل العرض كاملاً بشكل تلقائي.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	6. تظهر تأثيرات الحركة المطبقة على الشريحة في وقت واحد.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	7. يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح.

تدريب 2

اختر الإجابة الصحيحة:



- | | |
|-----------------------|---|
| <input type="radio"/> | يستغرق الانتقال 10 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 4 ثوانٍ إضافية. |
| <input type="radio"/> | يستغرق الانتقال 6 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 16 ثانية إضافية. |
| <input type="radio"/> | يستغرق الانتقال 6 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 10 ثوانٍ إضافية. |
| <input type="radio"/> | يستغرق الانتقال 10 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 6 ثوانٍ إضافية. |

1. توضح الصورة "مجموعة التوقيت" المندرجة تحت علامة التبويب "انتقالات داخل الشريحة".



- | | |
|-----------------------|---|
| <input type="radio"/> | يظهر بعد 3 ثوانٍ بدون أي حركة. |
| <input type="radio"/> | يظهر بعد 3 ثوانٍ وتستمر الحركة للثانيتين التاليتين. |
| <input type="radio"/> | يظهر بعد ثانية وتحتاج الحركة للثلاث ثوان التالية. |
| <input type="radio"/> | يظهر على الفور وتستمر الحركة لثانية. |

2. توضح الصورة "مجموعة التوقيت" المندرجة تحت علامة التبويب "حركات لعنصر ما".

- | | |
|-----------------------|---|
| <input type="radio"/> | يمكن تشغيل مقطع صوتي ولا يمكن تشغيل مقطع فيديو. |
| <input type="radio"/> | يمكن تشغيل مقطع فيديو ولا يمكن تشغيل مقطع صوتي. |
| <input type="radio"/> | يمكن تشغيل مقطع صوتي ومقاطع فيديو على حد سواء. |
| <input type="radio"/> | لا يمكن تشغيل مقطع صوتي أو مقطع فيديو. |

3. طوال مدة العرض التقديمي ...

تدريب 3

اختر الإجابة الصحيحة:

<input type="radio"/>	في الشريحة الأولى فقط.	1. يمكنك إدراج ملفات الصوت:
<input type="radio"/>	في أي شريحة.	
<input type="radio"/>	في الشريحة الأولى أو الأخيرة.	2. كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية:
<input type="radio"/>	لا يمكن تغييرها.	
<input type="radio"/>	يمكن تغييرها.	3. باستخدام زر خيارات التأثير يمكن:
<input type="radio"/>	هي دائمًا 3.40 ثانية.	
<input type="radio"/>	عرض المزيد من الخيارات حول تأثير معين.	3. باستخدام زر خيارات التأثير يمكن:
<input type="radio"/>	عرض المزيد من الحركات الراعنة.	
<input type="radio"/>	تحديد وقت بداية الحركة.	



تدريب 4

◀ تابع العرض التقديمي الذي أنشأته في الدرس السابق عن مدن المملكة العربية السعودية. عليك الآن إضافة انتقالات وحركات إلى الشرائح ليصبح عرضك التقديمي مميراً وجذاباً.

> أولاً جرب الانتقالات المختلفة على الشرائح قبل تحديد الانتقالات التي ستستخدمها، ثم طبق الانتقال الذي تريده على كل شريحة من العرض التقديمي.

- غير مدة الانتقالات لتتناسب مع العرض.

- يمكنك أيضاً تطبيق نفس الانتقال على جميع الشرائح في العرض التقديمي.

> الآن أضف تأثيرات الحركة لجعل العرض التقديمي أكثر جاذبية. هناك العديد من تأثيرات الحركة التي يمكنك تطبيقها على أي مربع نص وصورة في أي شريحة. لكن احذر من المبالغة في ذلك، حيث يمكن أن يؤدي استخدام الكثير من التأثيرات إلى التأثير سلباً على العرض التقديمي، ففي كل شريحة يمكنك إضافة تأثير أو اثنين.

- جرب تأثيرات حركة أجمل عن طريق استخدام زر إضافة تأثيرات الحركة.

- يمكنك أيضاً استخدام زر خيارات التأثير لضبط التأثيرات في كل شريحة.

• يمكنك تغيير مدة كل تأثير لضبط طول كل تأثير، كما يمكنك أيضاً ضبط التأخير، أي الوقت الذي يبدأ فيه كل تأثير حركة بعد بدء عرض الشريحة. طبق تأثيرات الحركة وغير ترتيبها إذا كنت ترغب في جعل عرضك التقديمي يبدو بصورة أفضل.

> في بعض الأحيان يكون من الأفضل إنشاء عرض تقديمي يعمل تلقائياً وتتغير فيه الشرائح تلقائياً دون أن يضطر المستخدم إلى استخدام الفارة. أجعل العرض التقديمي يُغير الشرائح تلقائياً.

- أخيراً عليك إضافة مقاطع فيديو ذات صلة بالموضوع الذي تقدمه إلى الشرائح لجعل العرض التقديمي أكثر تشويقاً.

- احفظ الملف في مجلد المستندات وأغلقه.





المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز

هل تذكر كيفية استخدام رسم **SmartArt** في مايكروسوفت وورد والمخططات المستخدمة في مايكروسوفت إكسيل؟ تفيد هذه الأدوات في برنامج مايكروسوفت باوربوينت في جمع العديد من العناصر في عرض تقديمي واحد. في هذا الدرس، ستتعرّف خطوة بخطوة عن طريق إدراج قائمة مربعة لعملاء الأعمال المحتملين. بعد ذلك، ستضيف مخططاً بالبيانات إلى الشرائط الخاصة بك، وأخيراً ستتعلم بعض النصائح لجعل عرضك التقديمي أكثر جاذبية للمشاهد أو للجمهور.

رسم SmartArt

لإدراج رسم SmartArt

- 1 < اضغط على الشريحة التي تريده إضافة رسم SmartArt إليها.
- 2 < من علامة التبويب إدراج (Insert) ومن مجموعة رسومات توضيحية (Illustrations)، اضغط على **SmartArt**.
- 3 < من نافذة اختيار رسم SmartArt Graphic **Choose a SmartArt Graphic** اضغط على فئة قائمة (List) ثم اختر قائمة مربعات عمودية (Vertical Box List).
- 4 < ثم اضغط على موافق (OK).
- 5 < سيتم إدراج رسم SmartArt في الشريحة الخاصة بك.
- 6 < اضغط على كل مربع، واتبع فئات القائمة المحتملة كالطلبة والمعلمين وطاقم الإدارة مثلاً.
- 7 < اختر شريحة إنشاء المحتوى.





تحریر رسم SmartArt

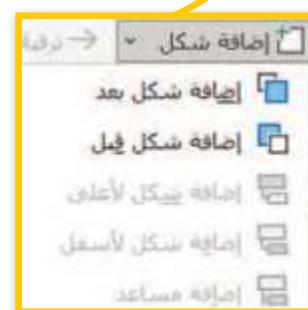
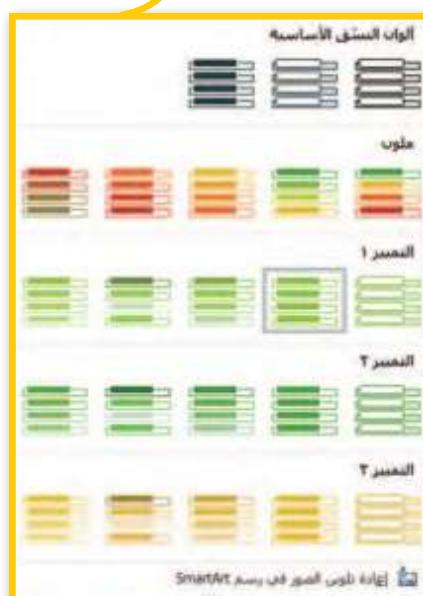
يمكنك تنسيق رسم SmartArt لكي يبدو جميلاً وملائماً لذوق الشخصي، ولتحقيق ذلك يمكنك استخدام علامتي تبويب تصميم SmartArt (SmartArt Design) وتنسيق (Format) أدوات أدوات شريط أدوات SmartArt.

اجعل رسم
أكبر SmartArt
حيوية باستخدام
زر تغيير الألوان
.(Change Colors)

الخيار المناسب منها SmartArt المختلف أنماط رسم جرب

يمكنك تغيير ترتيب رسم SmartArt عن طريق الضغط على زر التحرير للأعلى (Move Up) والتحريك للأأسفل (Move Down).

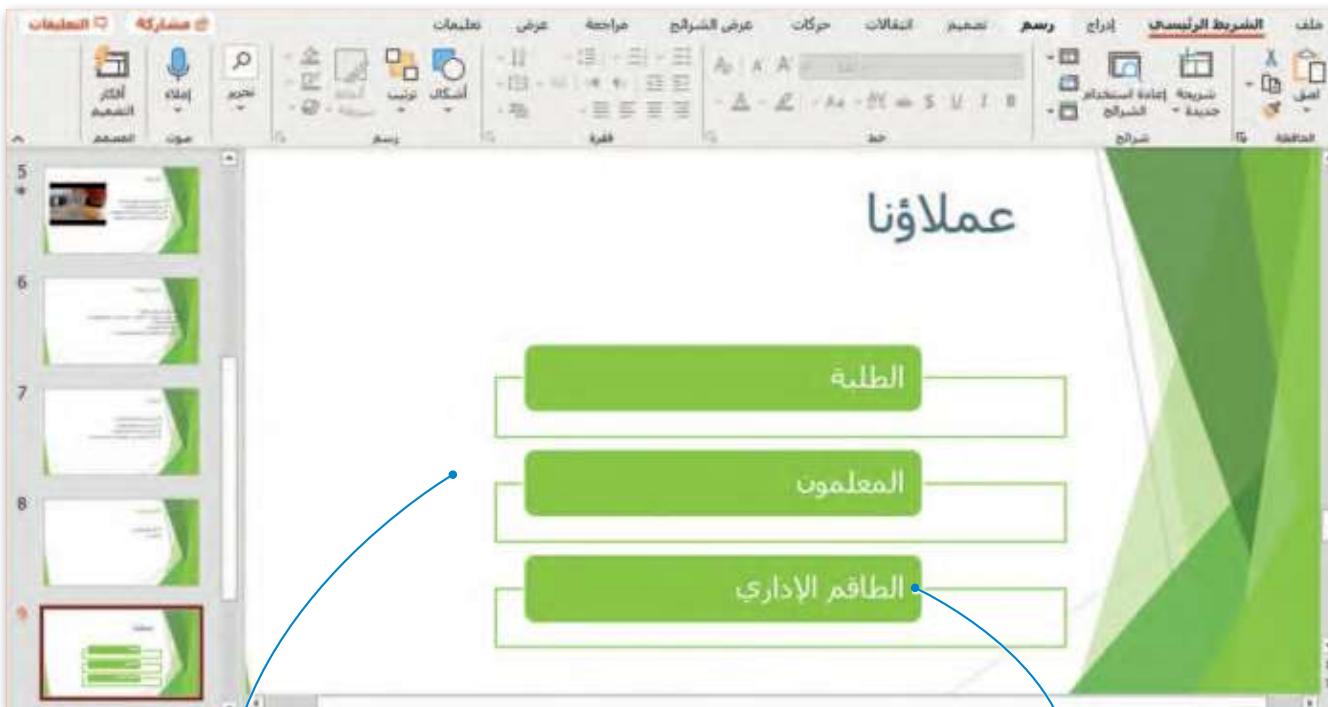
إذا أردت إضافة المزيد من الأشكال إلى رسم SmartArt، اضغط على السهم الصغير بجوار إضافة شكل (Add Shape).



استخدم أنماطًا مختلفة من أنماط SmartArt (SmartArt Styles) لجعل رسم SmartArt أفضل.



تذكرة أنك تستخدم عادةً لإظهار شيء ما. لذا حافظ على البساطة والوضوح؛ لأن استخدام الكثير من الألوان والأنماط قد يكون مربكاً في بعض الأحيان.



للتغيير حجم رسم SmartArt،
اضغط على حد رسم SmartArt،
ثم اسحب مقابض تغيير الحجم
للداخل أو للخارج حتى يصل رسم
إلى الحجم الذي تريده.

لحذف شكل من رسم
SmartArt، اضغط
على الشكل الذي تريد
حذفه، ثم اضغط على
حذف (Delete).

معلومة

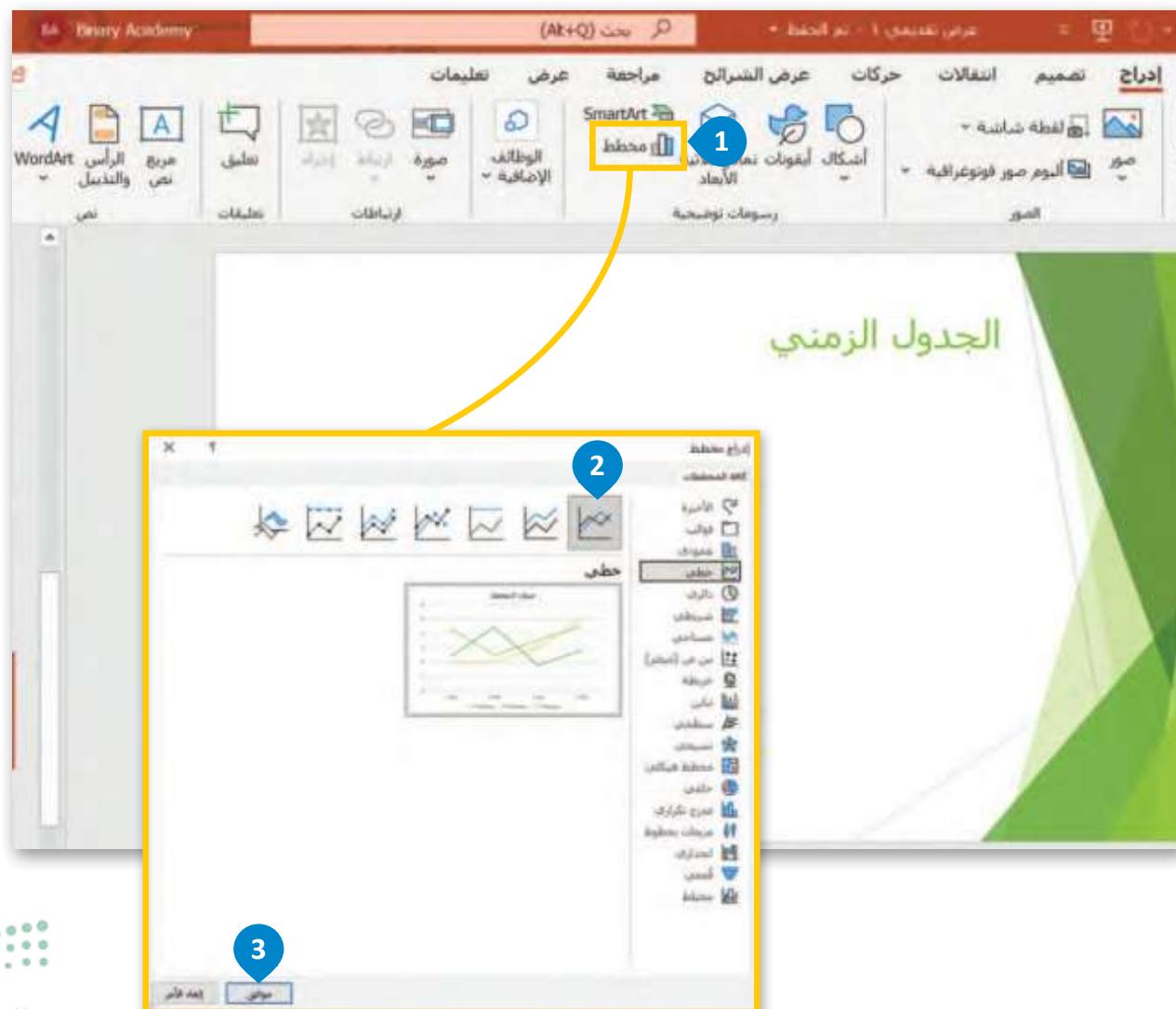
يمكنك العثور على الكثير من الخيارات المضمنة في علامات التبويب والمجموعات بضغط زر الفأرة الأيمن على أحد العناصر.

المخططات البيانية

يمكنك استخدام المخططات البيانية بالإضافة إلى رسم SmartArt. تذكر أن المخطط البياني هو تمثيل رسومي لمجموعة من الأرقام، فمثلاً يمكنك تحويل بيانات جدول رقمي إلى مخطط بياني مصور، مما يسهل عملية قراءتها.

إضافة مخطط بياني:

- < من علامة التبويب إدراج (Insert) ومن مجموعة رسومات توضيحية (Illustrations)، اضغط على مخطط (Chart).
- < من نافذة إدراج مخطط (Insert Chart) اختر مخطط مناسب، مثل: خط (Line)، ثم اضغط على موافق (OK).
- < سيتم فتح ورقة عمل Excel بجدول محدد سابقاً.
- < غيرها وفقاً للمعلومات التي تريدها.
- < عند إغلاق نافذة جدول البيانات سيبقى المخطط البياني ظاهراً على الشريحة.



Microsoft PowerPoint

1	2.4	4.3	1.4	2.1	2.1
2	4.4	2.5	2.4	2.4	2.4
3	1.8	3.5	2.3	2.3	2.3
4	2.8	4.5	2.4	2.4	2.4
5					
6					

4

Microsoft PowerPoint

1	2005	55000	3500	3500	3500
2	2010	60000	3600	2500	3600
3	2015	52000	3000	2400	3000
4	2020	50000	3100	2400	3100
5					
6					

5



6



تذكرة أن عملية تحرير المخطط البياني تتشابه مع عملية تحريره في مايكروسوفت إكسيل. ويمكنك إضافة الصفوف والأعمدة والعمليات الحسابية وغيرها.

إذا أردت تعديل جدول البيانات مرة أخرى لتعديل بعض المعلومات أو إضافة بعض المعلومات الجديدة، اضغط على بزر الفأرة الأيمن واضغط على تحرير البيانات (Edit Data). ستظهر ورقة العمل مرة أخرى.

إذا ضغطت ضغطًا مزدوجًا على عنصر داخل المخطط البياني ستظهر نافذة التنسيق الخاصة بالعنصر المحدد. لتشاهد مثلاً على ذلك.

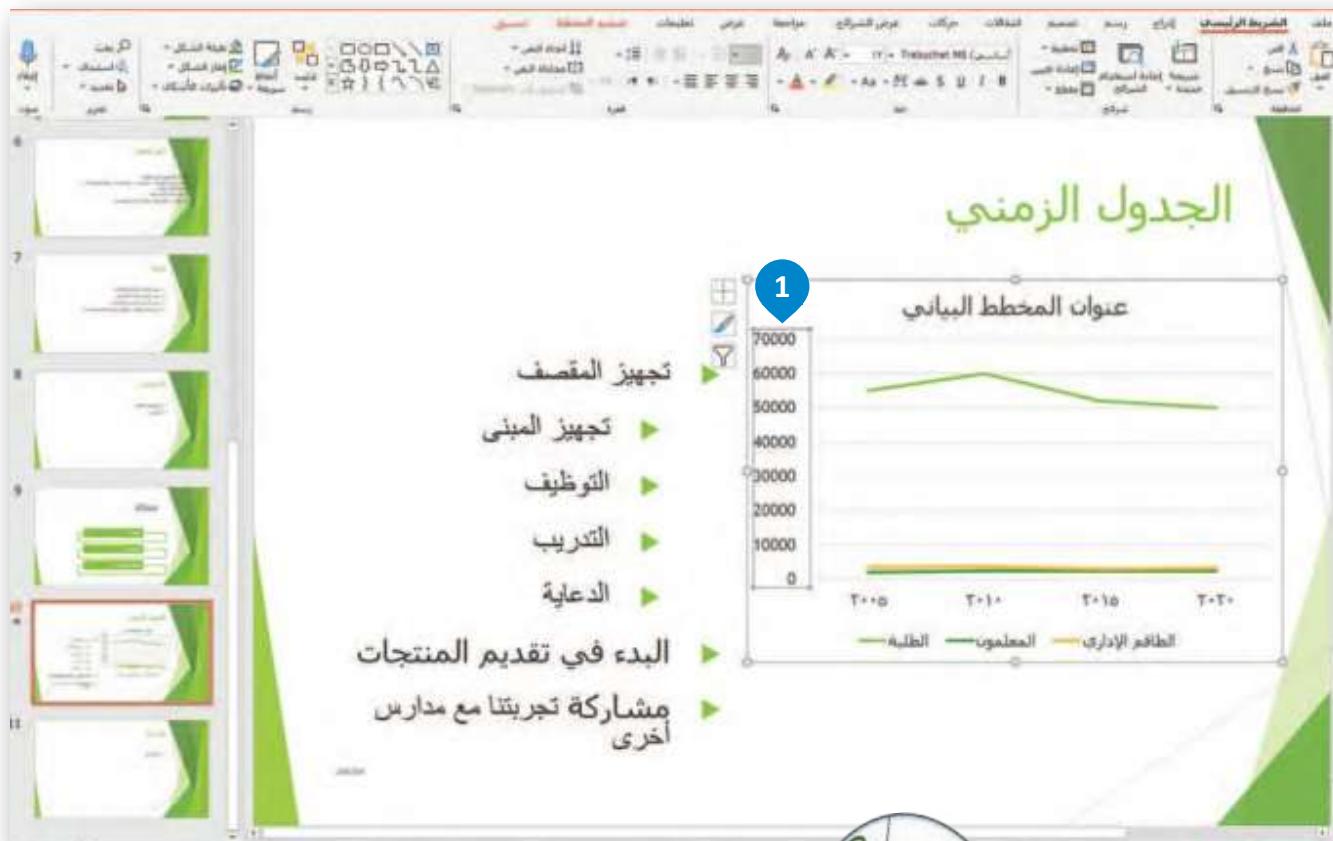
لتغيير مقياس الأرقام في المحور الرأسي (Y):

> اضغط ضغطًا مزدوجًا على المحور الرأسي **1** لفتح الجزء الخاص بتنسيق المحور (**Format Axis**). **2**.

> من خيارات المحور، وفي مربع نص الحد الأدنى (Minimum) اكتب **100** **3**، وفي مربع نص الحد الأقصى (Maximum) اكتب **65000** **4** وفي خيار الوحدة الكبرى (Major Unit) اكتب **5000** **5**.

> اضغط على زر إغلاق (Close). **6**.

> سيتغير مقياس المحور الرأسي وفقًا لذلك. **7**.



استخدم علامة تبويب **Design** (تصميم) كما تعلمت في برنامج **Microsoft Excel** لتغيير نمط ولون المخطط البياني.

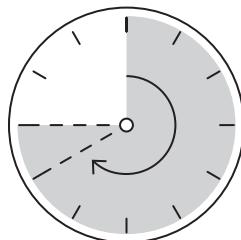




يمكنك تحرير كل عنصر في المخطط البياني، كتغيير عنوان المخطط على سبيل المثال.

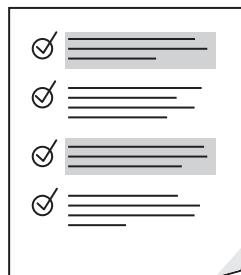
نصائح لإنشاء عرض تطبيقي متميز

لقد تعلمت كل ما يلزم لإنشاء عرض تطبيقي جيد، من إدراج للصور والفيديو واستخدام الانتقالات وغيرها، ولكن لا تزال هناك العديد من الأمور التي يمكنها تحسين العرض التطبيقي وجعله مثالياً. تذكر أهمية معرفة كيفية استخدام المعلومات ومدى أهمية عرضها بشكل مناسب. إليك هنا بعض التلميحات والنصائح لتعزيز جودة العرض التطبيقي:



حدد وقت العرض

إذا أردت تقديم موضوع معين في عرضٍ تطبيقي، عليك أن تحرص على تحديد مدة العرض التطبيقي، فالعرض الطويل يُشعر الجمهور بالملل، أما العرض القصير فقد يعطي انطباعاً لدى الجمهور بنقص المعرفة أو عدم الدراية الكافية بالموضوع. من الجيد أن تكون مدة العرض التطبيقي بين 15 – 20 دقيقة.



حدد هدفك بدقة

ادرس موضوعك جيداً وحدد 5-6 مفاهيم رئيسة تريد إيصالها لجمهورك قبل أن تبدأ في إنشاء العرض التطبيقي.



اعرف جمهورك

ضع في اعتبارك الجمهور وخلفياتهم ، فهذا سيساعدك على تحديد المحتوى وطريقة التوصيل. يجب أن يكون هدفك هو إثارة إعجاب جمهورك بعمق معرفتك بالموضوع بدلاً من إيهارهم بعرض معلومات ليس لها صلة.



حافظ على العرض التطبيقي بصورة حيوية وممتعة

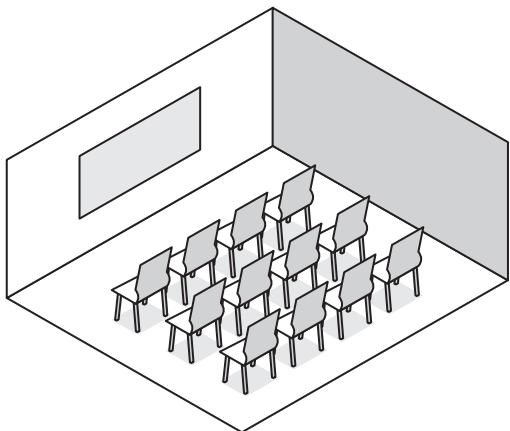
كن إيجابياً ومتحمساً أثناء تقديم عرضك قدر الإمكان، فالجمهور يتذكر المقدم المتحمس أكثر من غيره بغض النظر عن جودة العرض.



تحقق من مكان العرض

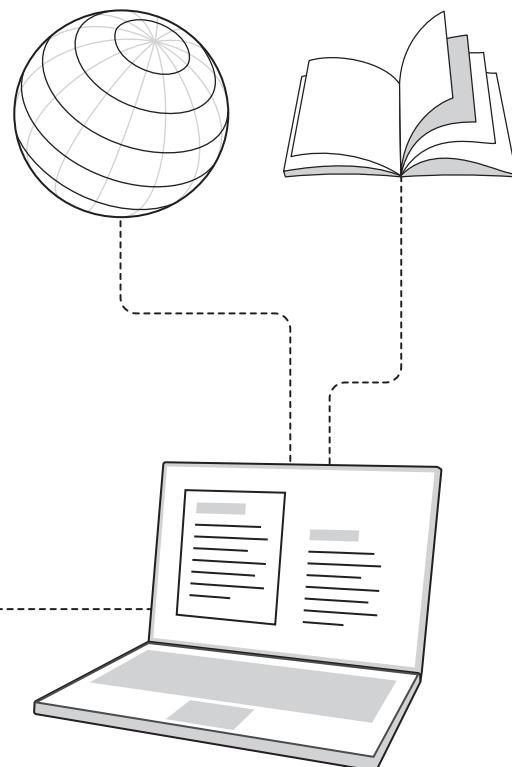
إن تقديم العرض في الفصل الدراسي يعني جمهورًا أقل، ولكنه يعني أيضًا تفاعلاً أفضل. أما القاعة الكبيرة فتعني وجود جمهور أكثر، ولذلك فقد تحتاج إلى وجود معدات إضافية كالميكروفون ومكبرات الصوت لكي يتمكن الجميع من سماعك.

تحقق من المعدات قبل البدء بالعرض، واستعن بزملائك للتحقق من تمكن الأشخاص في الجزء الخلفي للقاعة من سماعك. حدد مكان جهاز العرض ومكان وقوفك بحيث يكون الجميع قادرًا على رؤيتك وسماعك.



تحضير العرض التقديمي

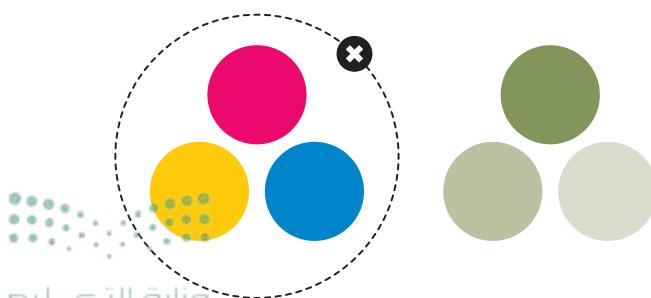
ادرس موضوعك جيداً وابحث عن المعلومات في المصادر المختلفة كالكتب والإنترنت وتحقق من المعلومات التي تعثر عليها ولا تعتمد مصدراً واحداً للمعلومات. نظم موضوعك في 3 أو 4 نقاط فرعية، وتجنب المبالغة في تحليل الموضوع واستخدام الكثير من النصوص، ولا تجعل شرائح العرض تزدحم بالنصوص والصور، حيث يمكن أن يقتصر محتوى الشريحة على بضعة أسطر وصورة أو صورتين.



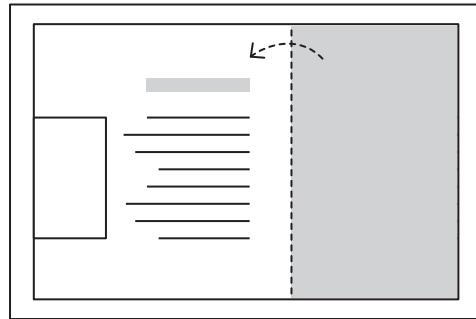
حاول تلخيص نقاطك الرئيسية في جملة واحدة في نهاية العرض التقديمي. واعرض المعلومات المفيدة فقط، وتأكد من أن جمهورك سيفهم المحتوى الرئيس لموضوعك. وأخيراً تأكد من أن عرضك التقديمي ينتهي بطريقة إيجابية.

استخدم ألواناً مناسبة

تجنب استخدام الألوان الفاقعة في عرضك التقديمي، على سبيل المثال: يعتبر اللون الأزرق الفاتح أكثر سهولة للقراءة من اللون الأصفر الفاقع. استخدم درجات اللون الواحد بدلاً من عدة ألوان. إذا استخدمت اللون الأخضر للنصوص مثلاً، فاستخدم درجات ذلك اللون. يمكنك تخيل مدى عدم ملائمة استخدام الألوان الأحمر والأزرق والأخضر والبنفسجي معًا في شريحة واحدة.



استخدام التأثيرات الانتقالية والحركية



تسهم التأثيرات الانتقالية والحركية في الحفاظ على تركيز جمهورك على الشاشة، لذلك من الجيد رؤية الموضوعات تظهر واحداً بعد الآخر وليس كلها معاً، ولكن دون المبالغة في استخدام هذه التأثيرات لأن كثرتها ستؤدي إلى تشتت الجمهور وربما إثارة اهتمامه بها أكثر من محتوى العرض التقديمي ذاته.



التدريب على إلقاء العرض التقديمي

عليك أن تتدرب على العرض التقديمي بصورة جيدة بعد الانتهاء من إعداده. حاول تقديم موضوعك سواء بالاستعانة بالملحوظات أو دونها، وبهذه الطريقة إذا فقدت نقطة ما أثناء العرض التقديمي يمكنك العثور عليها بسهولة مرة أخرى. تدرب على التحدث بصوت واضح ومرتفع وبنبرات متنوعة.

تدرب على العرض التقديمي أمام أصدقائك، فهكذا تعزز ثقتك بنفسك. واطلب آرائهم حول طريقة تقديمك وأدائك ولا تخش النقد فهو يساعدك على التحسن.



لنطبق معًا

تدريب 1

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	1. يمكن استخدام أي نوع من رسومات SmartArt لتقديم أي نوع من المعلومات.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2. لا يمكن تخصيص رسم SmartArt أو مخطط.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	3. يعد المخطط تمثيلاً للبيانات العددية.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	4. يمكن إضافة بيانات إلى مخطط جاهز بالفعل.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	5. يمكن تغيير مقاييس الأرقام على محور المخطط.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	6. لا يجب أن تأخذ بعين الاعتبار آراء الآخرين وانتقاداتهم بشأن العرض التقديمي.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	7. كلما زاد حجم النص في العرض التقديمي، كان أكثر إمتاعاً للجمهور.

تدريب 2

لتفترض أنك مسؤول عن تقديم بعض مكونات أجهزة الحاسب لشركة. وعليك إنشاء عرض تقديمي لإظهار نتائج المبيعات خلال العام السابق، ولديك الجدول التالي:

شاشة	لوحة مفاتيح	طابعة	فأرة	
40	148	71	104	الربيع
103	76	65	239	الصيف
98	98	150	173	الخريف
54	136	104	198	الشتاء
295	458	390	714	الإجمالي

أنشئ عرضاً تقديميًّا جديداً باستخدام برنامج مايكروسوفت باوربوبينت من أجل تقديم عنصرين وهما: مخطط بياني بالمبيعات خلال العام السابق ورسم بياني بالأصناف التي تم بيعها. اقرأ الإرشادات التالية ثم أنشئ هذا العرض التقديمي حتى يتمكن معلمك من استخلاص النتائج وعمل مراجعة دورية.

في الشريحة الأولى، اكتب اسم الشركة، ونسق الخط (نوعه وحجمه ولونه)، وأضف تأثير الحركة الذي تريده.

في الشريحة الثانية أضف رسم SmartArt المناسب من أجل عرض إجمالي مبيعات كل صنف. ليس من الضروري تقديم مجلد مجمل مبيعات كل عنصر، فالهدف هو إظهار الصنف الأكثر والأقل مبيعاً.

ضع علامة أمام الرسم البياني الذي ستختاره لتقديم المعلومات الموجودة أعلاه.

<input type="checkbox"/>	قائمة
<input type="checkbox"/>	دورة
<input type="checkbox"/>	علاقة
<input type="checkbox"/>	هرمي
<input type="checkbox"/>	صورة

❷ أنشئ رسم SmartArt واكتب أسماء الأصناف (الفأرة، والطابعة، ولوحة المفاتيح ، والشاشة) بالترتيب الصحيح. ثم خصّصه باستخدام علامة التبويب تصميم ضمن شريط أدوات :SmartArt

< غير لون SmartArt لجعله ملونًا بدرجة أكبر.

< غير نمط SmartArt لجعله يبدو أكثر جمالاً.

❸ أضف مربع نص أعلى الرسم البياني واكتب العنوان: "مقارنة أولية للمبيعات".

< نسق العنوان كما تريده.

< أضف كذلك تأثيرات الحركة إلى العنوان والرسم البياني.

❹ في الجزء الخاص بالملحوظات اكتب إجمالي مجموع الأصناف التي تم بيعها. على سبيل المثال: شاشات = 295، طابعات = 390، لوحة مفاتيح = 458، فأرة = 714. الآن سوف تذكر ما تريده قوله أثناء العرض التقديمي.

❺ أضف شريحة ثالثة وأدرج مخططًا خطياً مصحوباً بمعلومات الجدول التالي:

< قم بتغيير الوحدة الرئيسية للمحور الرأسي إلى 25.0.

شاشة	لوحة مفاتيح	طابعة	فأرة	
40	148	71	104	الربيع
103	76	65	239	الصيف
98	98	150	173	الخريف
54	136	104	198	الشتاء

• نسق الرسم البياني كما تريده.

• أضف مربع نص أعلى الرسم البياني واكتب العنوان: "مقارنة مفصلة للمبيعات".

< نسق العنوان وفقاً للطريقة التي تريده.

• أضف أيضاً تأثيرات الحركة إلى العنوان والرسم البياني.

• قدم عملاًك أمام زملائك في الصف.

• احفظ الملف باسم "إحصائيات شركة عالم الحاسوب" في مجلد المستندات.



تدريب 3

املا الفراغات بكلمة مناسبة من الكلمات التالية:

نشيطاً

دون إفراط

بسطة

المفاهيم

ثمين

متنوعة

لّخص

عمره

هدفك

درجات

الكتب

20 إلى 15

حقيقية

جمهورك

1. يجب أن تكون مدة العرض التقديمي ما يقرب من دقة.

2. حدد قبل إنشاء عرض تقديمي، حدد الأساسية للموضوع.

3. اعرف أبهر جمهورك باستخدام بعض الميزات وفقاً ل حاول أن تحافظ على موقف إيجابي ولكن ومتحمساً.

4. التجهيز لعرضك التقديمي. ادرس الموضوع بشكل جيد واعثر على معلومات على الموقع الإلكترونية أو ركز على الموضوع ولا تسهّب في الموضوع كثيراً ولكن الموضوع الرئيس في بعض جمل.

5. استخدم لا تستخدم ألواناً ولكن استخدم اللون الواحد. فإن المجموعة الكبيرة والمتنوعة من الألوان ترهق عيون الجمهور.

6. استخدم الانتقالات والحركات المناسبة ولكن



مشروع الوحدة

رابط المدرس الرقمي



www.ien.edu.sa

تعاون مع مجموعة من زملائك من أجل إنشاء عرض تدريسي حول أحد الموضوعات التالية:

1. مشروع الرياض الخضراء وكيفية مساهمتها في زيادة نصيب الفرد من المساحات الخضراء.
2. الإبل بوصفها موروثاً عربياً مرتبطاً بتراث المملكة العربية السعودية وثقافتها، وأحد موارد الثروة الحيوانية المهمة في وطننا.
3. التسول على أنه من الظواهر السلبية في المجتمع وأشكاله وآثاره، وكيفية القضاء عليه.

1

اجمعوا المواد السمعية والبصرية، وابحثوا عن الصور ومقاطع الفيديو والمقاطع الصوتية المتعلقة بالمشروع الذي تم اختياره.

2

استخدمو المواد المجانية فقط، وفي حال استخدام مادة غير مجانية فيجب ذكر المصدر. وبعد جمع كل المواد ابدؤوا بتصميم العرض التدريسي مع ضرورة التركيز على الموضوع الرئيس. وللتتأكد من أن العرض التدريسي قد تم تنظيمه بشكل جيد يفضل تقسيمه إلى ثلاثة أجزاء أو أربعة.

3

حلوا كل جزء وذكروا أن العرض التدريسي يجب أن يكون يسيئاً ومباشراً.

4

قدموا معلومات ذات قيمة في كل شريحة مع وضع بعض الصور أو حتى المقاطع الصوتية عند الضرورة.

5

من وقت لآخر وعند الضرورة، يتم عرض مقطع فيديو، ولكن مع الحذر؛ لأن الفيديو الطويل أو الفيلم الكامل في العرض التدريسي يصيب الجمهور بالملل؛ لذا يجب ألا تزيد مدة مقطع الفيديو عن 2-3 دقائق.

6

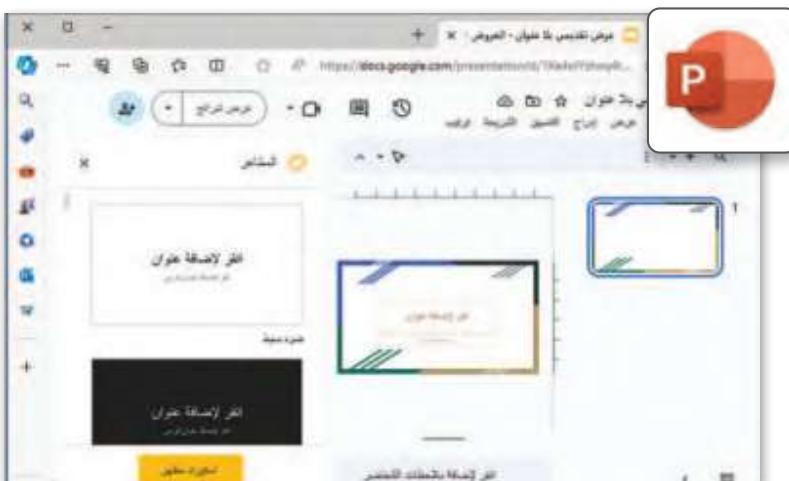
برامج أخرى



أبل كي نوت (Apple Keynote)

على أجهزة iOS

يمكن استخدام برنامج أبل كي نوت في أجهزة iPad و iPhone لإنشاء عروض تقديمية رائعة، وكذلك إضافة نصوص وصور وتأثيرات حركية. يمكنك أيضًا استخدام انتقالات الشرائح للمزيد من التأثيرات ولا تننس القواعد الرئيسية لإنشاء عرض تقديمي رائع.



جوجل سلايدز (Google Slides)

هو برنامج عرض تقديمي مجاني عبر الإنترنت تقدمه جوجل، ويتاح للمستخدمين إنشاء العروض التقديمية وتحريرها ومشاركتها من خلال متصفحهم. تعد هذه الأداة رائعة للعمل الجماعي المتعلقة بالعروض التقديمية، حيث يمكن لعدة مستخدمين تحرير الشرائح في نفس الوقت.



ليرب أو فيس إمبريس (LibreOffice Impress)

إذا أردت إنشاء عرض تقديمي سريع ولم يكن لديك برنامج باوربوبينت مثبت على جهاز الكمبيوتر الخاص بك، استخدم ليرب أو فيس إمبريس. يشبه هذا البرنامج المجاني إلى حد كبير الإصدار القديم لبرنامج باوربوبينت، ولكنه يحتوي على كافة الميزات الخاصة بإنشاء عرض تقديمي جيد.

في الختام

جدول المهارات

درجة الإتقان	المهارة
لم يتقن	أتقن
	1. إضافة نص إلى الشرائح.
	2. إضافة شرائح جديدة.
	3. إدراج الصور في العرض التقديمي.
	4. إضافة رأس أو تذييل.
	5. تطبيق السمات على الشرائح.
	6. تطبيق انتقالات الشرائح.
	7. إضافة تأثير حركي.
	8. إدراج مقطع صوتي.
	9. إدراج SmartArt.
	10. إضافة المخططات البيانية.

المصطلحات

Page Numbering	ترقيم الصفحات	Animation	الحركة
Presentation	عرض تقديمي	Audience	الجمهور
Shape	شكل	Audio Clip	مقطع صوتي
Slide	الشريحة	Axis	محور
SmartArt	فن الرسم	Chart	مخطط بياني
Style	الشكل	Design	التصميم
Theme	نمط	Fade In	انهاء التلاشي
Timing	التوقيت	Fade Out	بدء التلاشي
Transition	الانتقال	Footer	تذيل
Trim	اقتتصاص	Layout	النسق
Trim Audio	اقتتصاص الصوت	Notes Page	صفحة الملاحظات

الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي

ستتعرف في هذه الوحدة على الروبوت الافتراضي، وتستكشف العالم الثلاثي الأبعاد في منصة فيكس كود في آر (VEXcode VR). ستبني روبوتات افتراضية رائعة تُستخدم في العديد من ساحات اللعب، وستُرسل روبوتك الافتراضي في العديد من المغامرات.

أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- > المقصود بالروبوتات الافتراضية ومتناهاها.
- > استخدام بيئه فيكس كود الافتراضية.
- > المستشعرات الموجودة في الروبوت الافتراضي.
- > طريقة استخدام اللبنات البرمجية بفئاتها المختلفة لإنشاء المقاطع البرمجية في بيئه فيكس كود الافتراضية.
- > كيفية استخدام وحدة تحكم المراقبة ووحدة تحكم العرض.
- > خطوات برمجة روبوتك الافتراضي للحركة في ساحة اللعب.
- > إرسال الروبوت إلى موضع معين في ساحة اللعب.
- > كيفية الرسم في ساحات اللعب.
- > ماهية مستشعر الجيرسكوب واستخدامه مع اللبنات البرمجية المختلفة.
- > طريقة عمل المعاملات الشرطية في البرمجة.
- > اتخاذ القرارات في البرمجة.



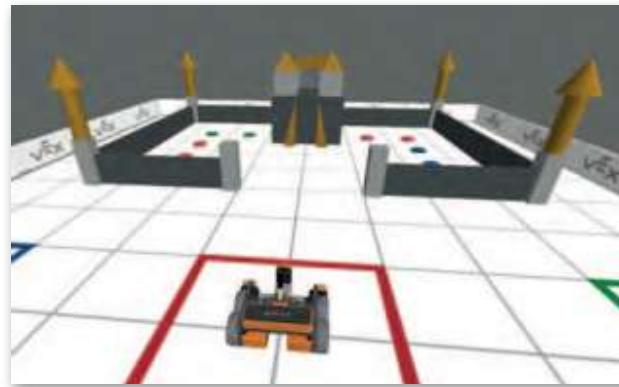
الأدوات

> فيكس كود (VEXcode VR) الافتراضي



الروبوتات الافتراضية

الواقع الافتراضي هو محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي. ويتم ذلك من خلال استخدام بيئة اصطناعية يتم إنشاؤها باستخدام برمجيات الحاسوب، وتقدم للمستخدم بطريقة تجعله يعتقد أنه في بيئة حقيقة وينقبله.



إذا كنت تمتلك المعدات والتجهيزات الروبوتية في منزلك أو مدرستك، يمكنك إنشاء روبوتات وبرمجتها. إذا لم تتوفر لديك هذه الأدوات والتجهيزات، يمكنك الاستعانة بمجموعة من البرامج الحاسوبية لإنشاء الروبوتات الافتراضية وبرمجتها ومحاكاتها.

تعد المحاكاة الروبوتية وسيلة مهمة للتعرف على مفاهيم علمية مختلفة كالحركة والقوة وتأثيرها على التحكم بالروبوتات.

مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية

تغفي عن الحاجة إلى المعدات والأجهزة التي قد تتعرض للتلف.

توفر طريقة سريعة لتشخيص واكتشاف الأخطاء وتصحيحها.

إمكانية إنشاء روبوتات بمزايا متقدمة دون الحاجة لشراء المعدات المتقدمة.

قلة التكلفة نظراً لأن معظم برامج الروبوتات الافتراضية مجانية الاستخدام.

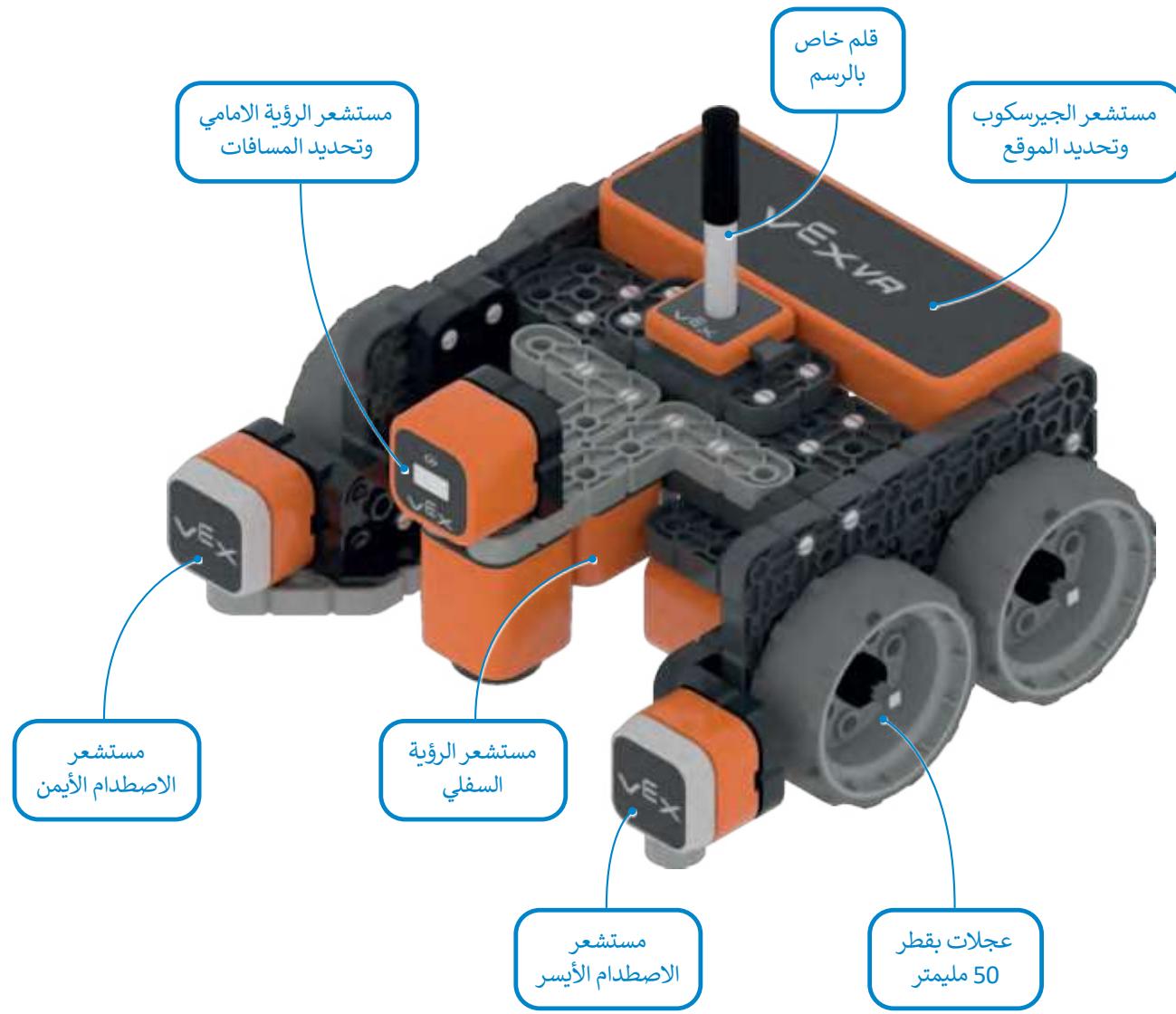
توفر المزيد من الخصائص والوظائف وكذلك المسارات التي يمكن للروبوت استخدامها.

إمكانية استخدام روبوتات مختلفة عند استخدام بيئة الواقع الافتراضي.

تناسب أنماط التعلم المختلفة للطلبة، مما يمكّنهم من تحقيق فهم أفضل.

روبوت فيكس كود في آر الافتراضي

تستخدم في مشاريع الابتكار القادمة روبوتاً افتراضياً تم إنشاؤه مجهزاً بعجلات للحركة وبعدة مستشعرات مدمجة تُمكّنه من التفاعل مع بيئته، ويحتوي أيضاً على قلم يُمكّنه من رسم خطوط أو أشكال متنوعة في ساحات اللعب المختلفة.



الجيروسكوب عبارة عن مستشعر يستخدم لقياس والحفظ على الاتجاه والسرعة والزاوية.

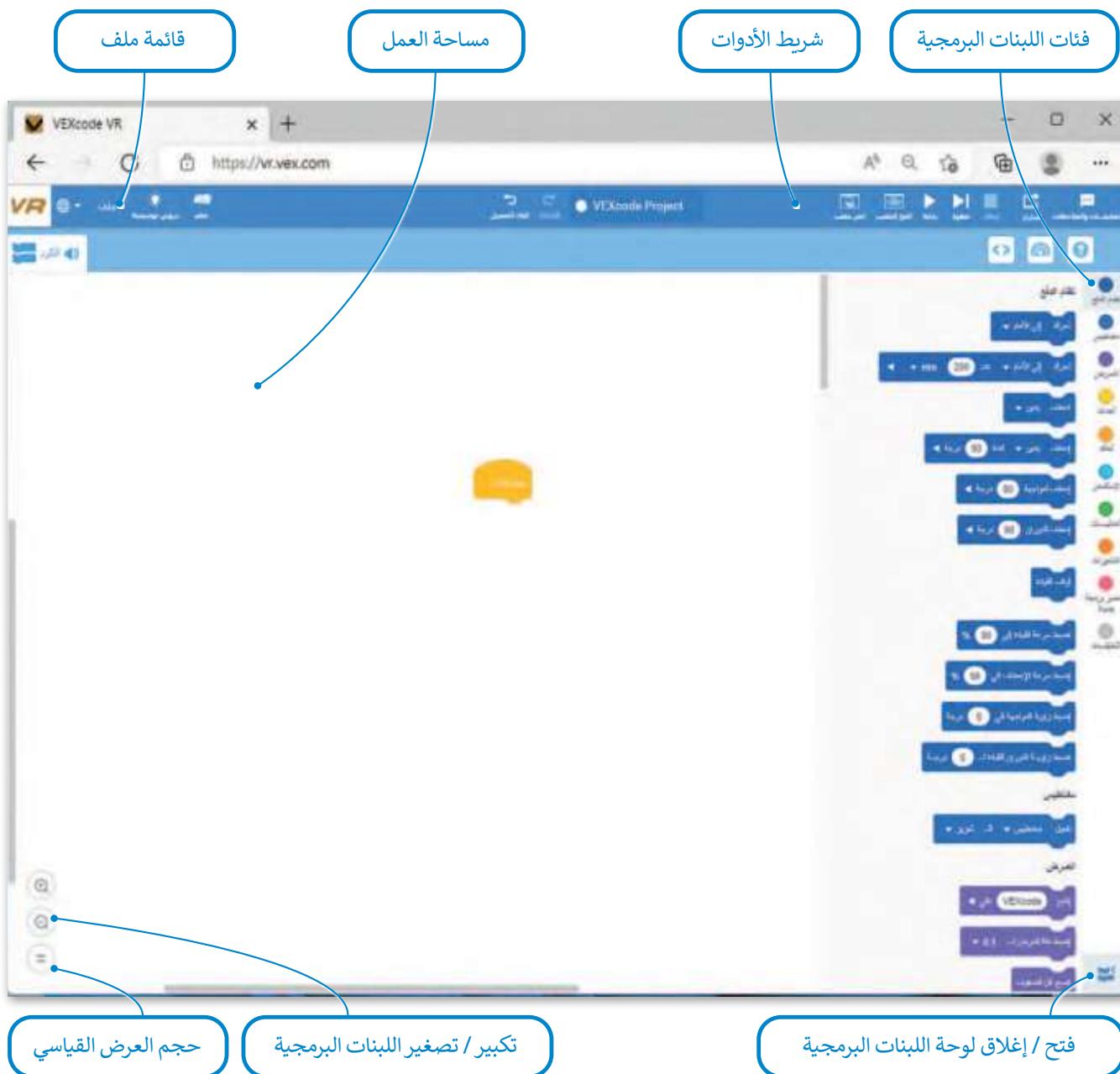
هل تعلم أن الروبوت يمكنه استخدام المستشعر الكهرومغناطيسي ليتفاعل مع كائنات اللعبة في التحديات المختلفة؟

بيئة فيكس كود في آر (VEXcode VR)



فيكس كود في آر (VEXcode VR) منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنات البرمجية ومدعومة من سكراتش (Scratch)، وذلك لبرمجة الروبوت الافتراضي في تلك المنصة. تتميز واجهة بيئه البرمجة بالبساطة وسهولة الاستخدام، حيث يمكنك إنشاء المقاطع البرمجية دون كتابة تعليمات برمجية معقدة، فكل ما عليك فعله هو سحب اللبنات البرمجية إلى مساحة العمل وتوصيلها معاً، كما قمت بذلك في لبنات سكراتش البرمجية.

لاستكشاف بيئه فيكس كود في آر، انتقل إلى الموقع الإلكتروني <https://vr.vex.com>



نصيحة ذكية

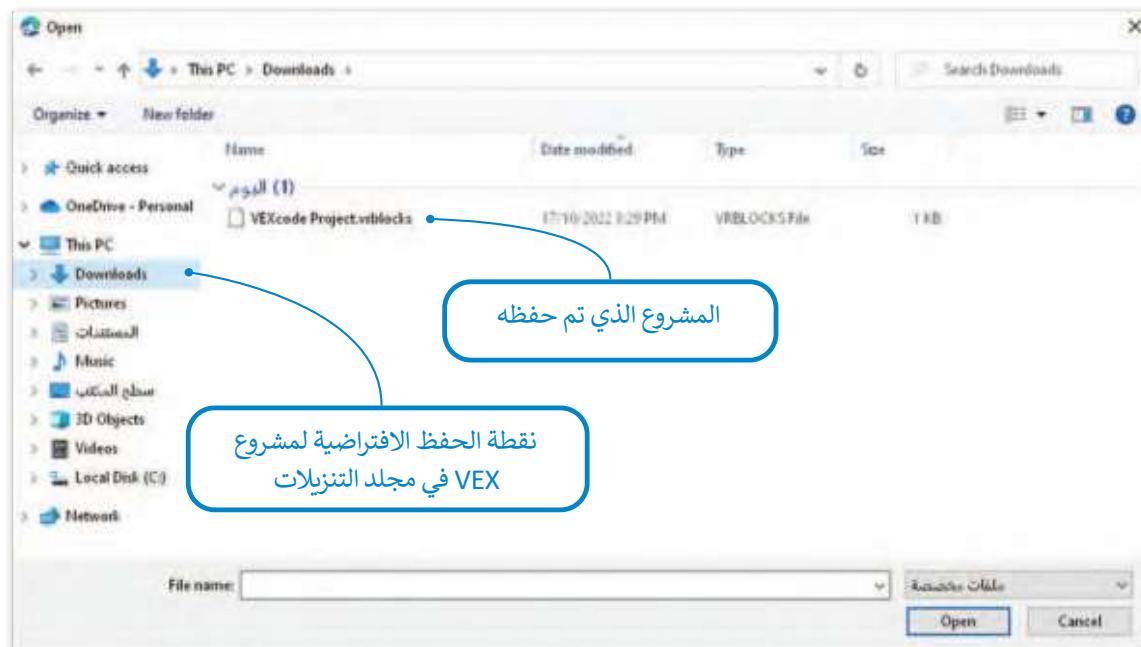
يمكنك البرمجة في منصة فيكس كود في آر (VEXcode VR) من خلال واجهة بایثون (Python) النصية التي تم تطويرها خصيصاً لهذا الأمر.

قائمة ملف

في VEXcode VR لديك قائمة ملفات مع خيارات مختلفة.



استخدم واجهة ويندوز للتنقل في مشاريعك الحالية وفتحها. سيقوم VEXcode VR بفتح الملفات بامتداد `vrblocks` فقط.



معلومة

يمكنك فتح الملفات من علامة التبويب "أمثلة استدلالية" في قائمة ملف لاستخدامها للتعلم أو الاستلهام لإنشاء مشروع أكثر تعقيداً.

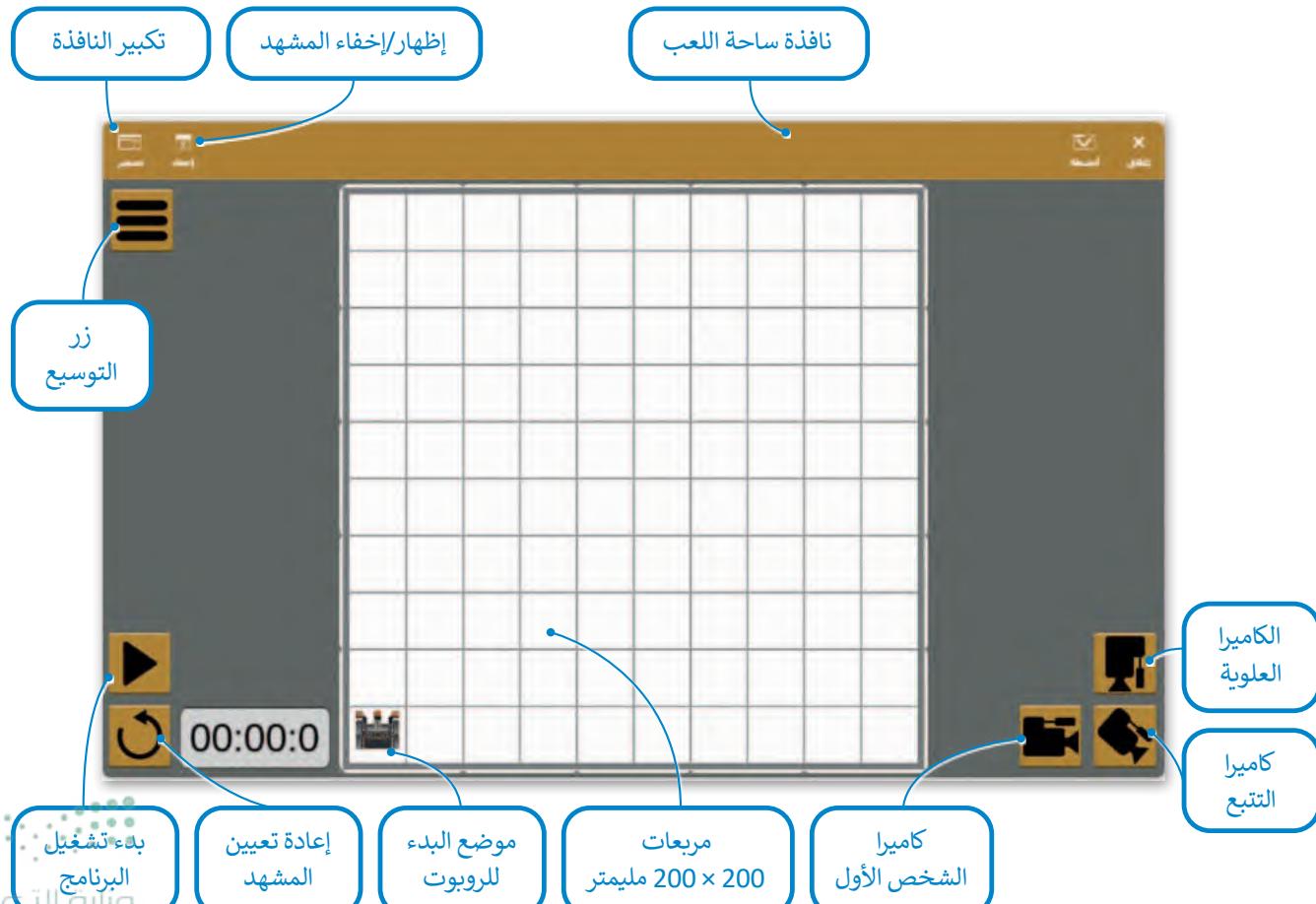
شريط الأدوات

يحتوي شريط الأدوات أعلى نافذة البرنامج على عدة خيارات، ويمكن من خلاله عرض مقاطع فيديو تعليمية تساعدك على فهم أفضل لكيفية استخدام بيئة فيكس كود في آر. أما زر افتح الملعب (Open Playground) فيقوم بتحميل نافذة المحاكاة التي تُمكّنك من تجربة الروبوت.



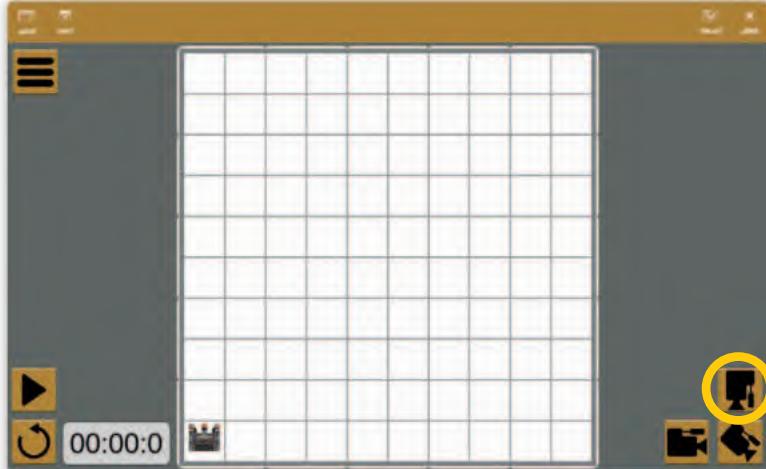
ساحة اللعب

ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تُمكّنك من تنفيذ مقاطعك البرمجية بسيناريوهات مختلفة.



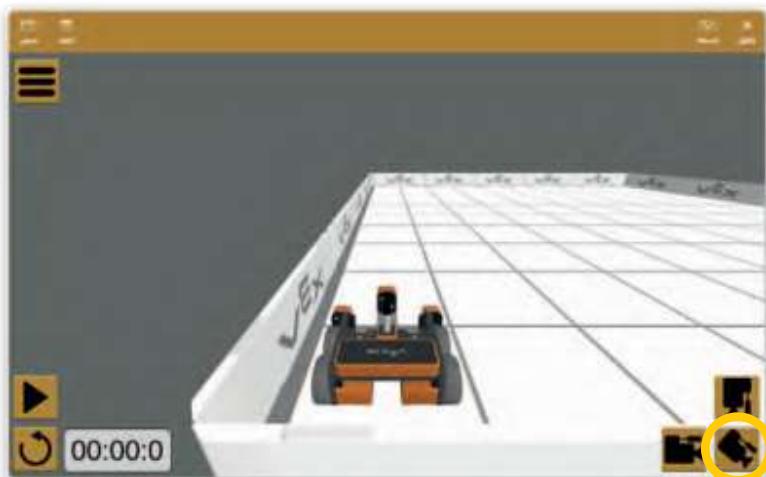
طرق العرض المختلفة لساحة اللعب:

يمكنك الاستفادة من طرق عرض الكاميرا المختلفة المتاحة عند إنشاء الروبوتات في فيكس كود في آر واختبارها في ساحات اللعب، حيث يُمكنك معاينتها بصورة أفضل.



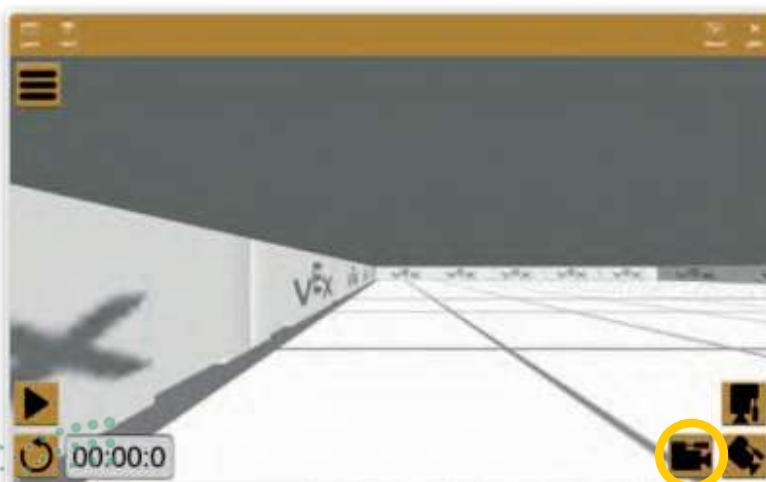
الكاميرا العلوية (Top Camera)

إن وضع الكاميرا العلوية هو الوضع الافتراضي للكاميرا عند فتح نافذة ساحة اللعب، حيث يتم العرض (من الأعلى أو من الأسفل) للخريطة **playground window** (ساحة اللعب) بشكل كامل.



كاميرا التتبع (Chase Camera)

يمكنك في طريقة عرض كاميرا التتبع **3D view** (العرض ثلاثي الأبعاد) استخدام الضغط والسحب بالفأرة للتنقل والتكبير والتصغير باستخدام عجلة تمرير الفأرة.



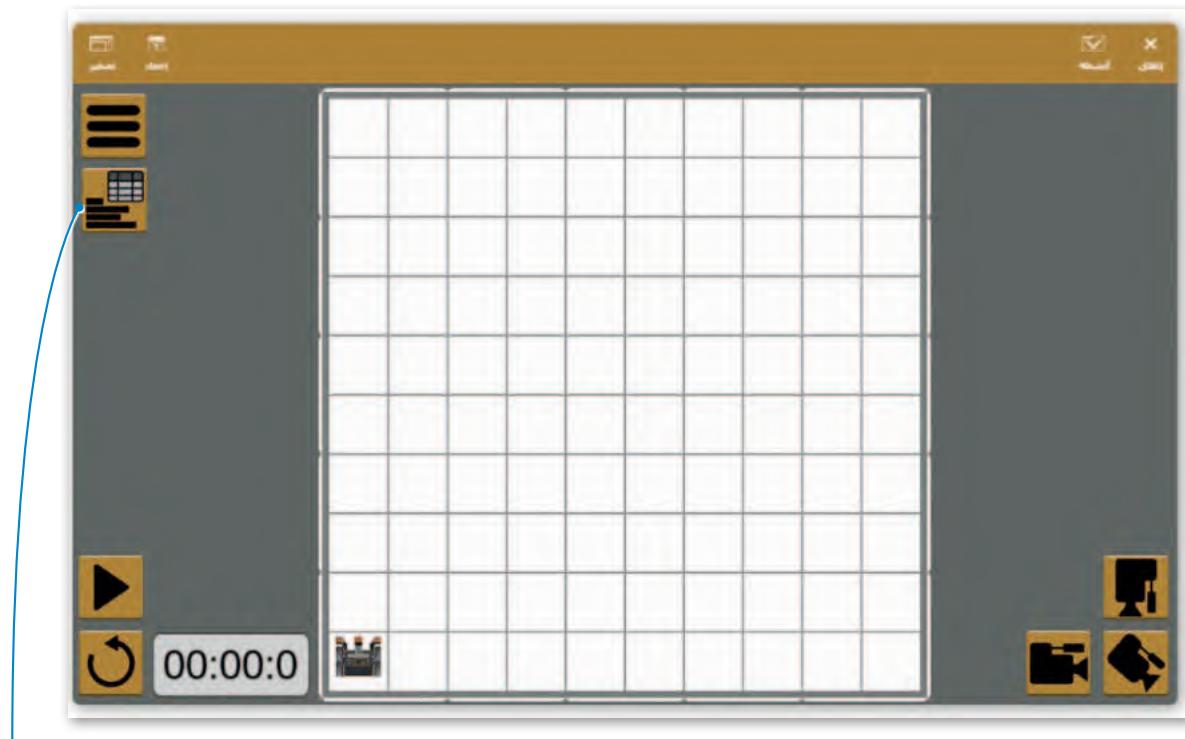
كاميرا الشخص الأول (First Person Camera)

(كاميرا الشخص الأول)

تعرض كاميرا الشخص الأول (تسمى أيضًا كاميرا السائق) ساحة اللعب وكان هناك سائقًا يقود الروبوت من داخله.

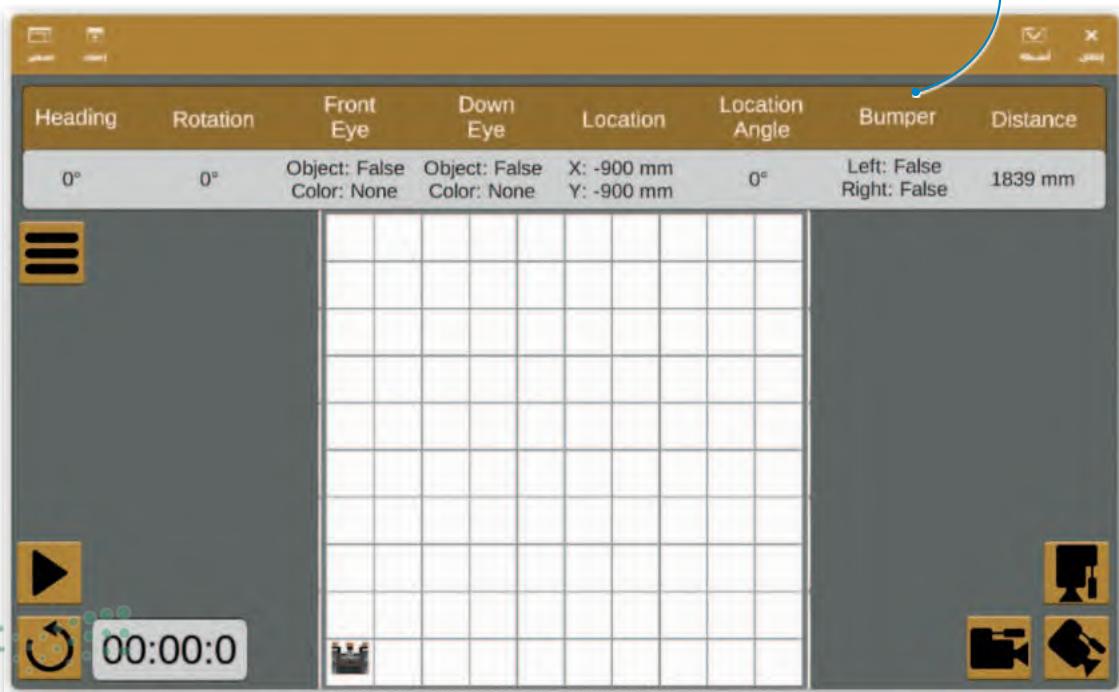
لوحة التحكم لساحة اللعب:

تتيح لوحة التحكم الوصول إلى جميع قيم أجهزة الاستشعار في الوقت الفعلي.
لفتح لوحة التحكم، اضغط على زر توسيع (Expand) ثم اضغط على زر لوحة التحكم (Dashboard).



إظهار/إخفاء لوحة التحكم

عرض لوحة التحكم



إنشاء مقطع برمجي في منصة فيكس كود في آر

يمكنك في منصة روبوت فيكس كود في آر إنشاء مقاطع برمجية باستخدام لينات برمجية معدّة سابقاً أو من خلال كتابة التعليمات البرمجية بلغة بايثون. ستتعرف في هذه الوحدة على كيفية إنشاء المقاطع البرمجية باستخدام اللينات البرمجية.

البرمجة في بيئة فيكس كود في آر (VEXcode VR)

توجد ثلاثة طرق مختلفة للبرمجة في فيكس كود في آر:

باستخدام اللينات البرمجية: تدعم البيئة اللينات البرمجية وذلك باستخدام لينات سكراتش البرمجية.

المزج بين اللينات البرمجية والبرمجة النصية: يتم إنشاء المقطع البرمجي باستخدام اللينات البرمجية مع إمكانية معاينة برنامج بايثون المقابل، الذي يتم إنشاؤه مباشرةً بشكل آلي، وذلك باستخدام مستعرض البرمجة.

باستخدام البرمجة النصية: يمكن العمل بالبرمجة النصية باستخدام بايثون، مع إمكانية استخدام أسطر تعليمات برمجية معرفة سابقاً بسحبها وإفلاتها.

يمكن تنفيذ المقطع البرمجي من خلال الضغط على زر التشغيل الموجود في شريط الأدوات، أو بالضغط على زر التشغيل في ساحة اللعب.



فئات اللبنات البرمجية

توجد مجموعة واسعة من فئات اللبنات البرمجية التي يمكن استخدامها لإنشاء مقطع برمجي. تميز كل لبنة بلون محدد، وتُجمع اللبنات معاً في فئات محددة طبقاً لنوعها واستخدامها. هنا لتتعرف على فئات اللبنات البرمجية.

فئات اللبنات البرمجية

الوظيفة	الفئة
تحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب.	نظام الدفع / Drivetrain
تستخدم لالتقاط الأقراص في ساحات لعب معينة.	مغناطيس / Magnet
تستخدم للتحكم في العرض وقلم الروبوت.	العرض / Looks
يمكن استخدام هذه الفئة لإنشاء أو إضافة لبنة أحداث، ثم إضافة مقطع برمجي إلى هذا الحدث.	أحداث / Events
تحكم في سير عمل المقطع البرمجي.	تحكم / Control
تستخدم لقراءة قيم مستشعرات الروبوت.	الاستشعار / Sensing
تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية.	العمليات / Operators
تستخدم لإنشاء متغيرات جديدة.	المتغيرات / Variables
تستخدم لإنشاء لبنات برمجية جديدة.	عناصر برمجة جديدة / My blocks
تستخدم لإضافة التعليقات في المقطع البرمجي.	التعليقات / Comments

يتم ربط اللبنات البرمجية بعضها البعض ويتم تنفيذها بواسطة الروبوت وفقاً لترتيبها. يُعرف هذا المفهوم باسم "سلسل العمليات".

عند تشغيل المقطع البرمجي، يتم تنفيذ اللبنات البرمجية المتصلة ببعضها فقط.

تحريك الروبوت

لتحكّم في حركة روبوتك الافتراضي فإنك بحاجة إلى استخدام لبتات من فئة **نظام الدفع** (Drivetrain) التي تشبه فئة لبتات **الحركة** (Movement) التي استخدمتها سابقاً في سكراتش. لتس تعرض اللبتات التي ستسخدمها لإنشاء مقطعك البرمجي الأول في فيكس كود في آر.

تُحرك لبتة تحرك إلى () () () الروبوت
مسافة محددة للأمام أو للخلف.

تحرك إلى الأمام عدد 200 mm

تنفذ لبتة انعطاف () () () انعطاف الروبوت
بقيمة محددة من الدرجات يميناً أو يساراً.

انعطاف يمين لدّة 90 درجة

توقف لبتة أوقف القيادة (stop driving) حركة الروبوت.

أوقف القيادة

تضيّّّن لبتة اضبط سرعة القيادة إلى () () ()
تسارع الروبوت.

اضبط سرعة القيادة إلى 50 %

تضيّّّن لبتة اضبط سرعة الانعطاف إلى () () ()
سرعة انعطاف الروبوت.

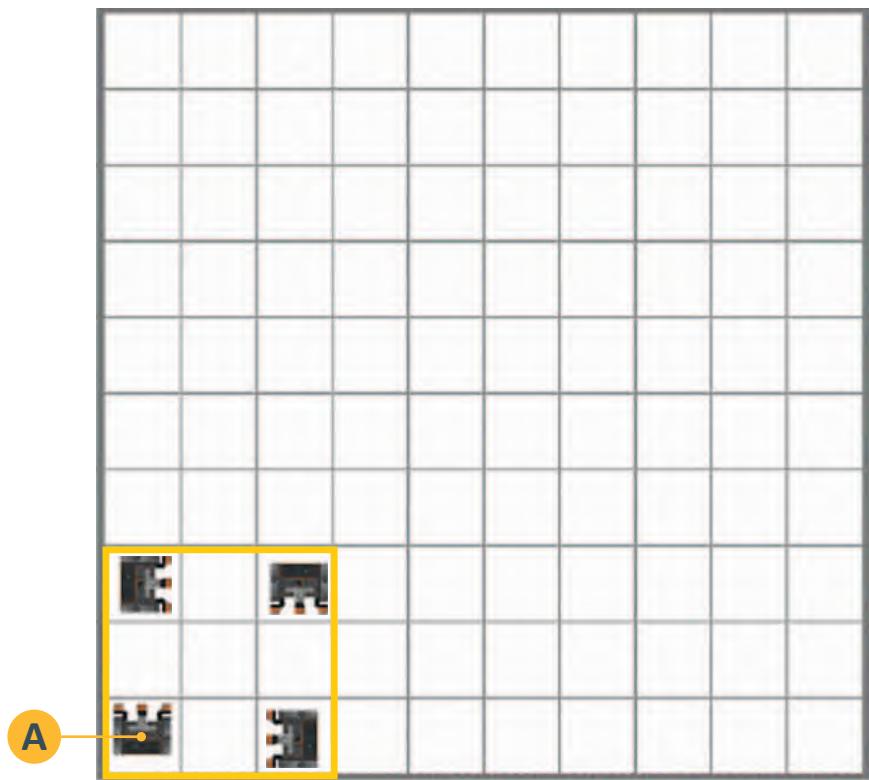
اضبط سرعة الانعطاف إلى 50 %

تقىل اللبتات الخاصتان بتسارع الروبوت قيماً تتراوح بين 0% إلى 100%.



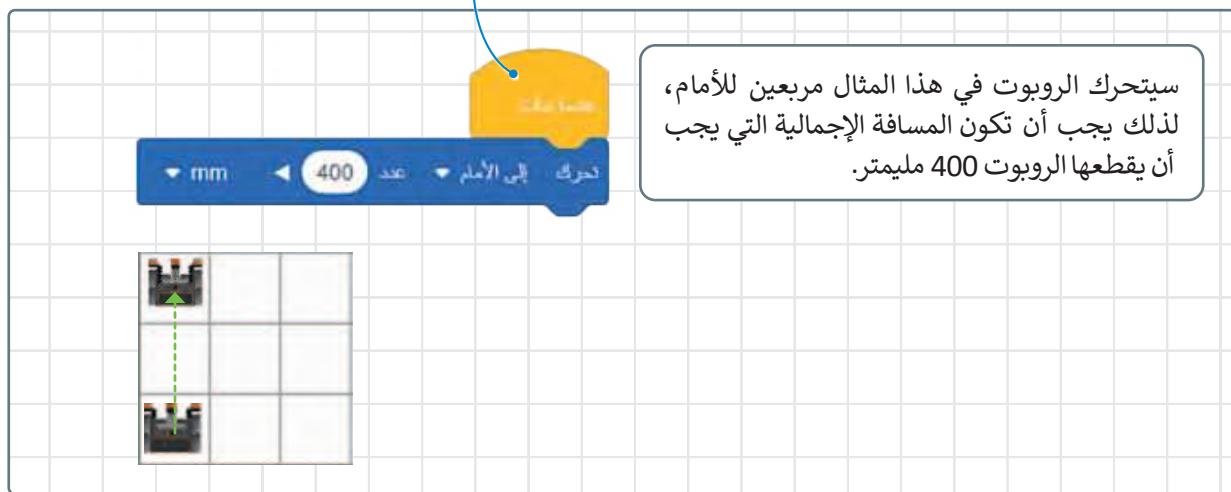
إنشاء المقطع البرمجي

ستستخدم خيار شبكة خريطة (Grid Map) كساحة اللعب (Playground) باعتباره خياراً جيداً للتعرف على طريقة تحرك الروبوت في البرمجة. لتفترض أنك تريد أن يتحرك الروبوت من النقطة A ليشكّل مربعاً (3x3) كما في شكل المربع الموجود في الصورة. ستستخدم لبناء فئة نظام الدفع للقيام بذلك.



تذَكَّر أن طول كل ضلع في مربعات ساحة اللعب "شبكة خريطة" هو 200 ملليمتر.

يتم إضافة لبنة "عندما بدأت" في ساحة العمل بصورة افتراضية



يحتوي المربع على 4 أضلاع متساوية و 4 زوايا قائمة لإنشائه لذلك نحتاج أولاً إلى إنشاء ضلع وزاوية من المربع ثم تكرار الخطوات 3 مرات أخرى.

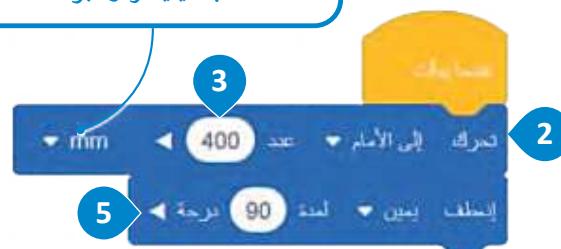


إنشاء الصلع والزاوية

< من فئة نظام الدفع (Drivetrain)، اضغط على لبنة تحرك (drive for) **1**، ثم قم بسحبها وإفلاتها بعد لبنة عندما بدأت (when started) **2**، واضبط المسافة إلى القيمة **3** .400

< من فئة نظام الدفع (Drivetrain)، اضغط على لبنة انعطاف (turn for) **4**، ثم قم بسحبها وإفلاتها بعد لبنة تحرك (drive for) **5** .(drive for)

يمكن ضبط مسافة تحرك الروبوت إما بالمليمتر أو البوصة

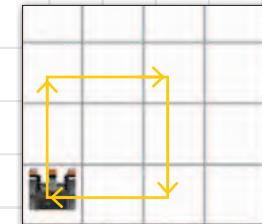
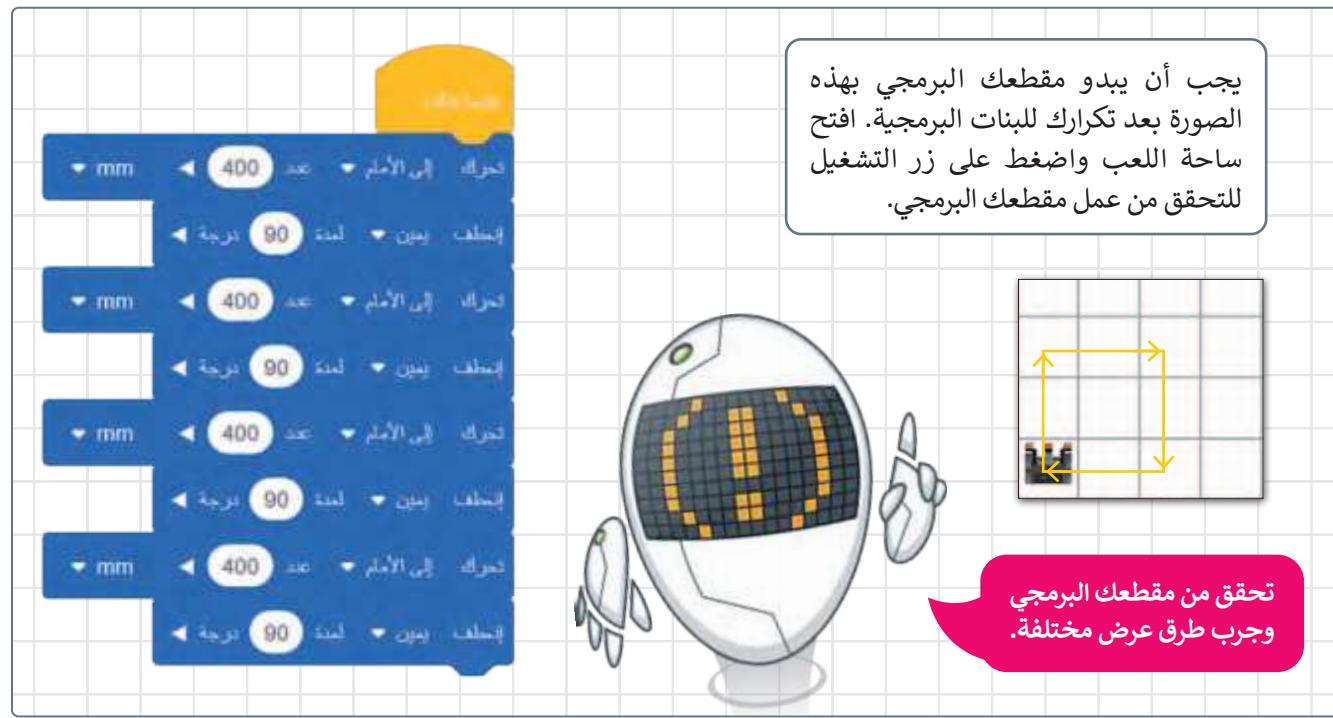


تكرار اللبنات البرمجية

اضغط بزر الفأرة الأيمن على اللبنات التي تريد تكرارها.



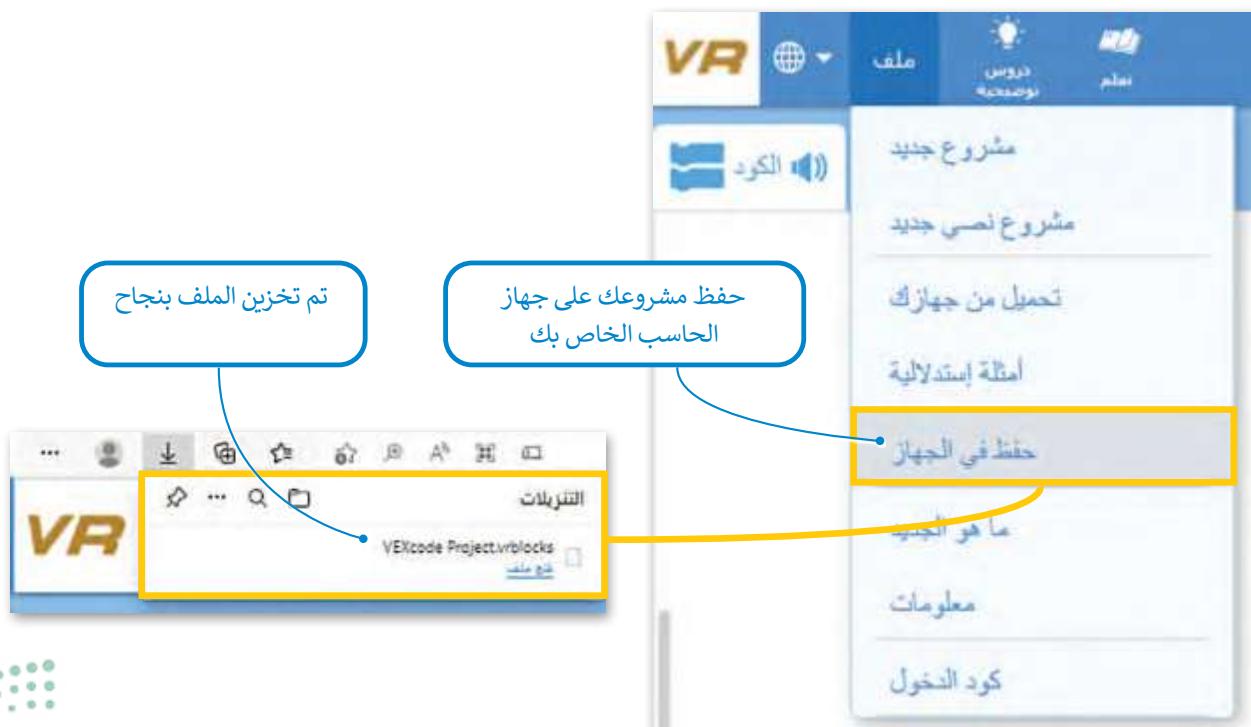
يمكنك إنشاء نسخة مطابقة من اللبنات البرمجية بدلاً من تكرار إنشائها فالمربع له 4 أضلاع و4 زوايا متساوية.



تحقق من مقطبك البرمجي
وتجرب طرق عرض مختلفة.

حفظ عملك

لحفظ مشروعك في VEXcode VR تحتاج إلى فتح قائمة ملف وتحديد "حفظ في الجهاز". سيتم تنزيل الملف داخل التنزيلات في مستكشف الملفات.



تغيير اسم المشروع

إذا رغبت بتغيير اسم المشروع الذي تعمل عليه، فإن هذا يتطلب الانتقال إلى شريط الأدوات، والضغط على مشروع فيكس كود (VEXcode Project)، ثم كتابة اسم جديد لمشروعك والضغط على إعادة التسمية (Rename).



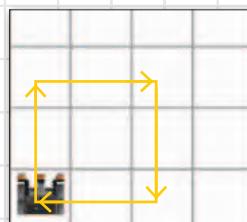
لتغيير السرعة:

> من فئة نظام الدفع (Drivetrain)، قم بسحب وإفلات لبنة سرعة القيادة (drive velocity) **1** (drive velocity) وقم بتعيين قيمتها إلى **100**. **2**

> من فئة نظام الدفع (Drivetrain)، قم بسحب وإفلات لبنة سرعة الإنعطاف (turn velocity) **3** وقم بتعيين قيمتها إلى **100**. **4**

شُغل المقطع البرمجي التالي

إذا لم تقم بتعديل سرعة الروبوت عند إنشائه فستكون 50 % بصورة افتراضية. بعد تغيير السرعة الافتراضية، قم بتشغيل المقطع البرمجي، هل تلاحظ أي اختلاف عن السابق؟



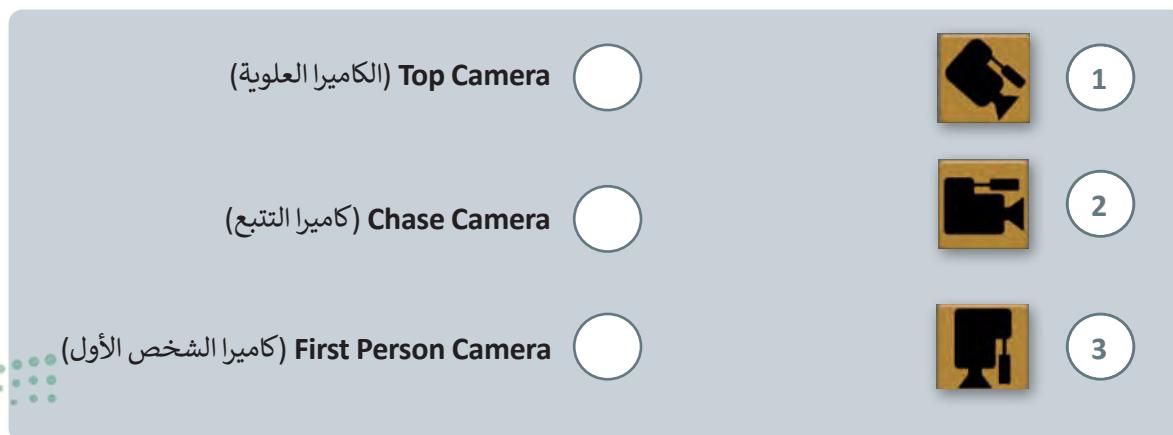
لنطبق معًا

تدريب 1

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1. الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تُستخدم لإنشاء برامج للروبوتات.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3. المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4. الروبوت الافتراضي يناسب أسلوب تعلم واحد فقط.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية، لا يمكنك تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية، تتجنب إتلاف أي معدات.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	7. نحتاج إلى إنفاق الكثير من المال لاستخدام برامج الروبوتات الافتراضية.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	8. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية يكون لديك القدرة على إنشاء الروبوتات ذات الميزات المتقدمة.

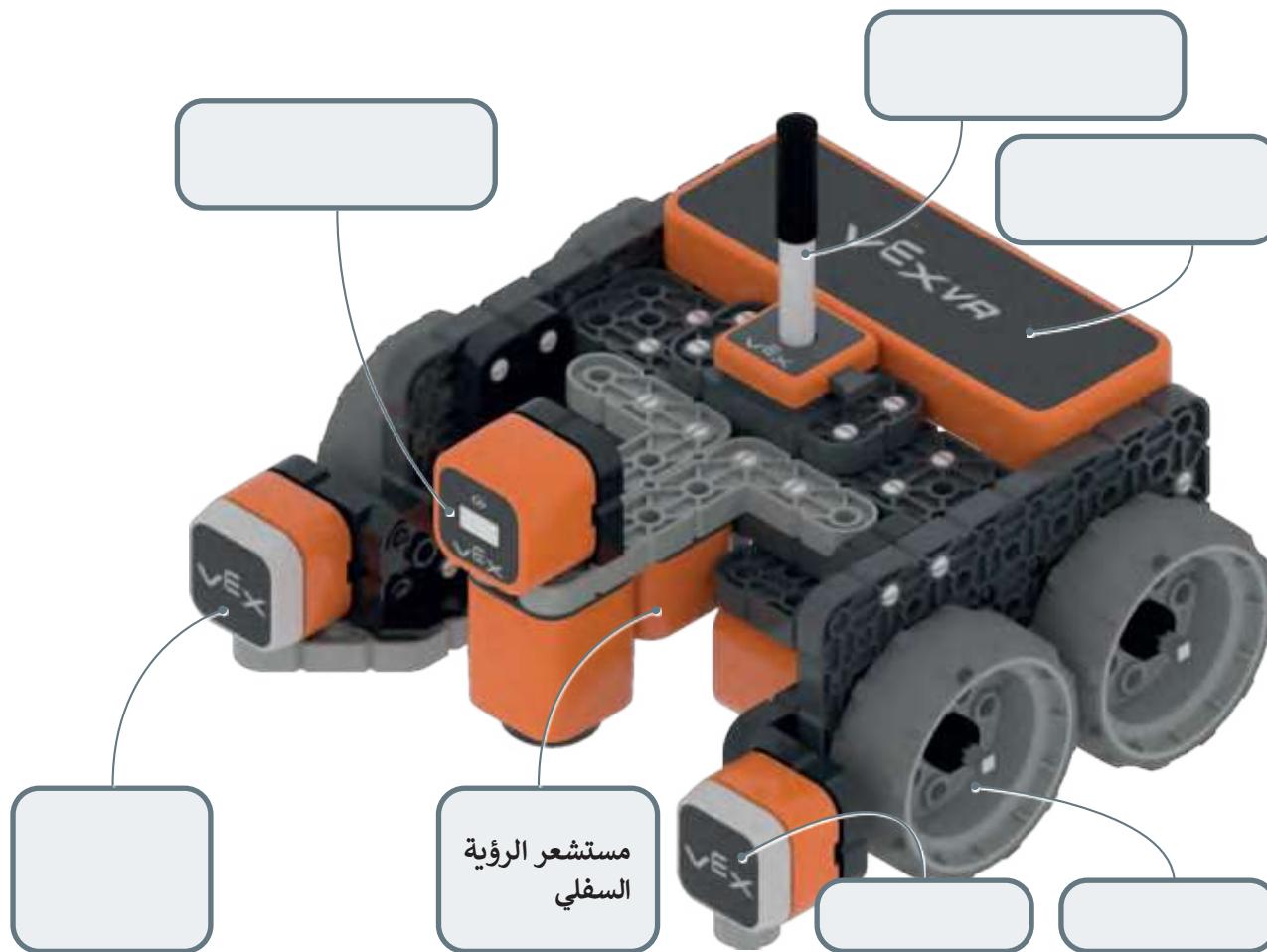
تدريب 2

↙ صل طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح.



تدريب 3

أكمل الصناديق الفارغة بمسماياتها الصحيحة.



تدريب 4

أنشئ مقطعاً برمجياً ليتحرك الروبوت أربع مرات مسافة 400 مليمتر. ولكل 400 مليمتر يقطعها، سوف يتسارع بنسبة 25%. يجب أن تكون سرعة بدء تشغيل الروبوت 25%.

تدريب 5

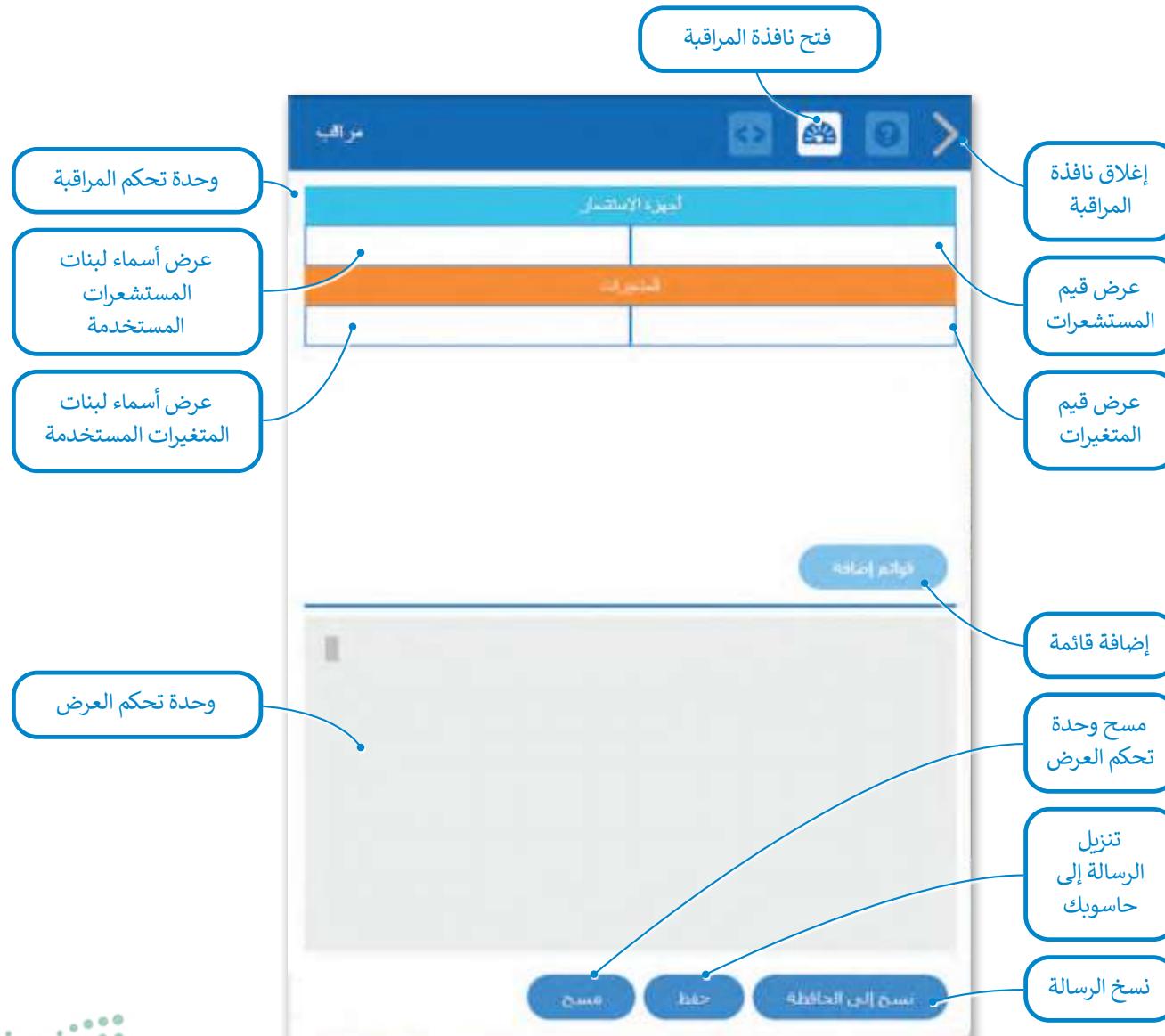
أنشئ مقطعاً برمجياً ليتحرك الروبوت إلى الأمام بمسافة 5 مربعات، ثم ينعطّف يساراً بزاوية 90 درجة، ثم يرجع للخلف بمسافة 5 مربعات. يجب ضبط السرعة عند تحرك الروبوت إلى 20% وعند الانعطاف إلى 50%.



الإحداثيات في البرمجة

وحدة تحكم المراقبة ووحدة تحكم العرض

ستتعرف الآن على بعض الأدوات التي يمكن استخدامها عند البرمجة في فيكس كود في آر. يمكن استخدام وحدة تحكم المراقبة (Monitor Console) ووحدة تحكم العرض (Print Console) في مشروعاتك لعرض الرسائل والاطلاع على حالة مستشعر معين أو قيمة متغير معين، كما تستخدم لجمع البيانات وإنشاء مخرجات قابلة للقراءة، وتكتسب هذه الأدوات أهمية خاصةً عند وجود عمليات رياضية مختلفة.



تُعد لبنة `إطبع () (print)` واحدةً من أكثر اللبنات استخداماً في البرمجة القائمة على اللبنات البرمجية. تطبع هذه البناء النصوص والقيم. يمكنك في فيكس كود في آر استخدام وحدة تحكم العرض في نافذة المراقبة (Monitor Window) لمعاينة القيم المعروضة. يمكنك العثور على هذه البناء في فئة لبنات العرض التي يمكن تمييزها من خلال لونها البنفسجي.



تقوم لبنة `اضبط المؤشر إلى الصف التالي` (set cursor to next row) بتحريك سطر الرسالة المعروضة. يمكن لهذا أن يساعد في الحصول على عرض أوضح عند وجود أكثر من رسالة واحدة معرضة.



شُغل المقطع البرمجي التالي

استخدم اللبنات الجديدة في المقطع البرمجي السابق كما في صورة هذا المثال لتتابع كل حركة يقوم بها الروبوت.

لا تنس فتح نافذة المراقبة لمعاينة الرسائل التي سيتعرض لها في هذا المقطع البرمجي.

القطع الأول من المربع
القطع الثاني من المربع
القطع الثالث من المربع
القطع الرابع من المربع

نظام الإحداثيات

بعد أن تعرّفت على كيفية طباعة رسالة، ستتعرّف على نظام الإحداثيات وكيفية استخدامه. يمكن تعريف نظام الإحداثيات بأنه نظام مرجعي يستخدم الأرقام (أو الإحداثيات) لتحديد موضع نقاط محددة في مخطط معين.

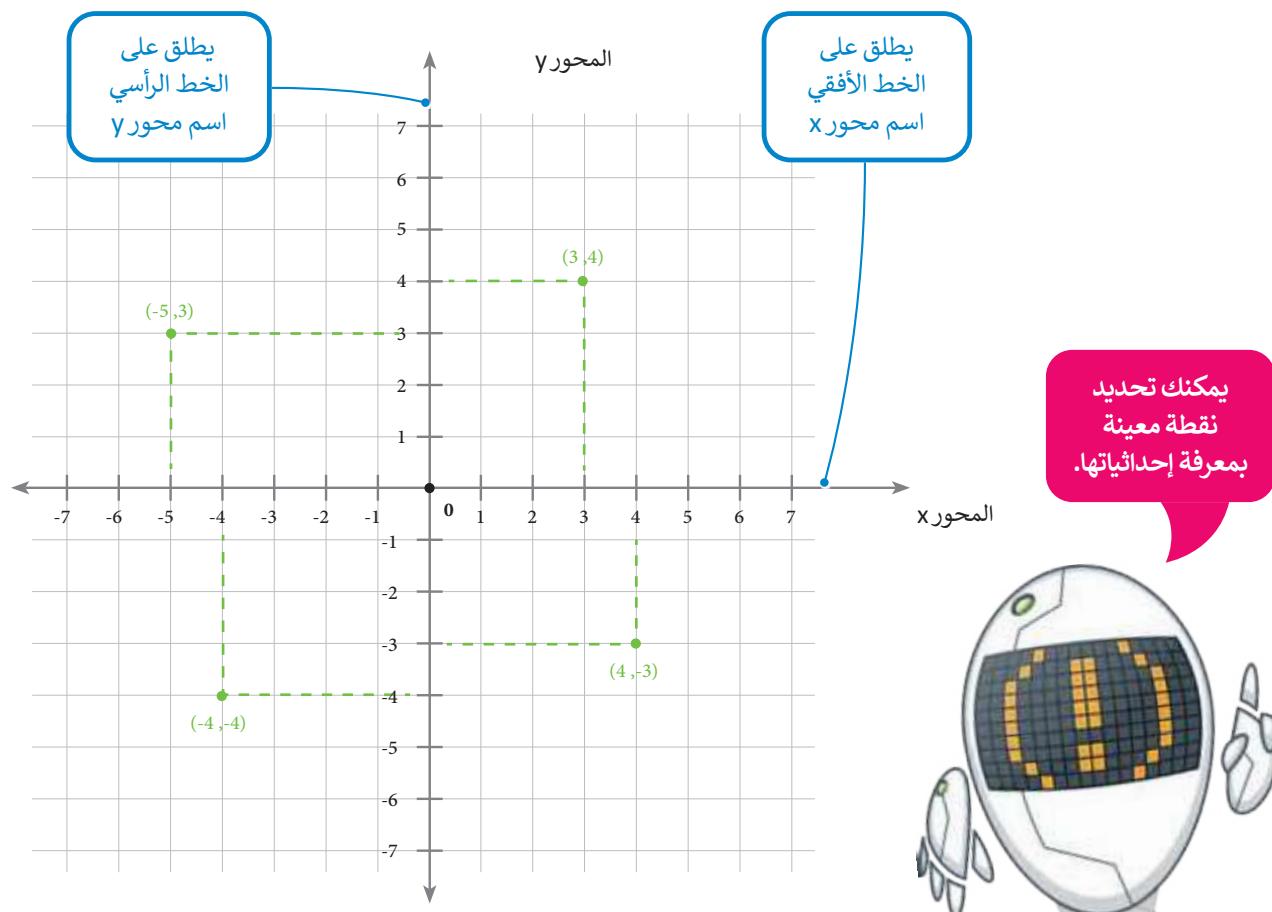
نظام الإحداثيات الخطى

إن تحديد موضع النقاط على خط الأعداد هو أبسط مثال على استخدام نظام الإحداثيات.



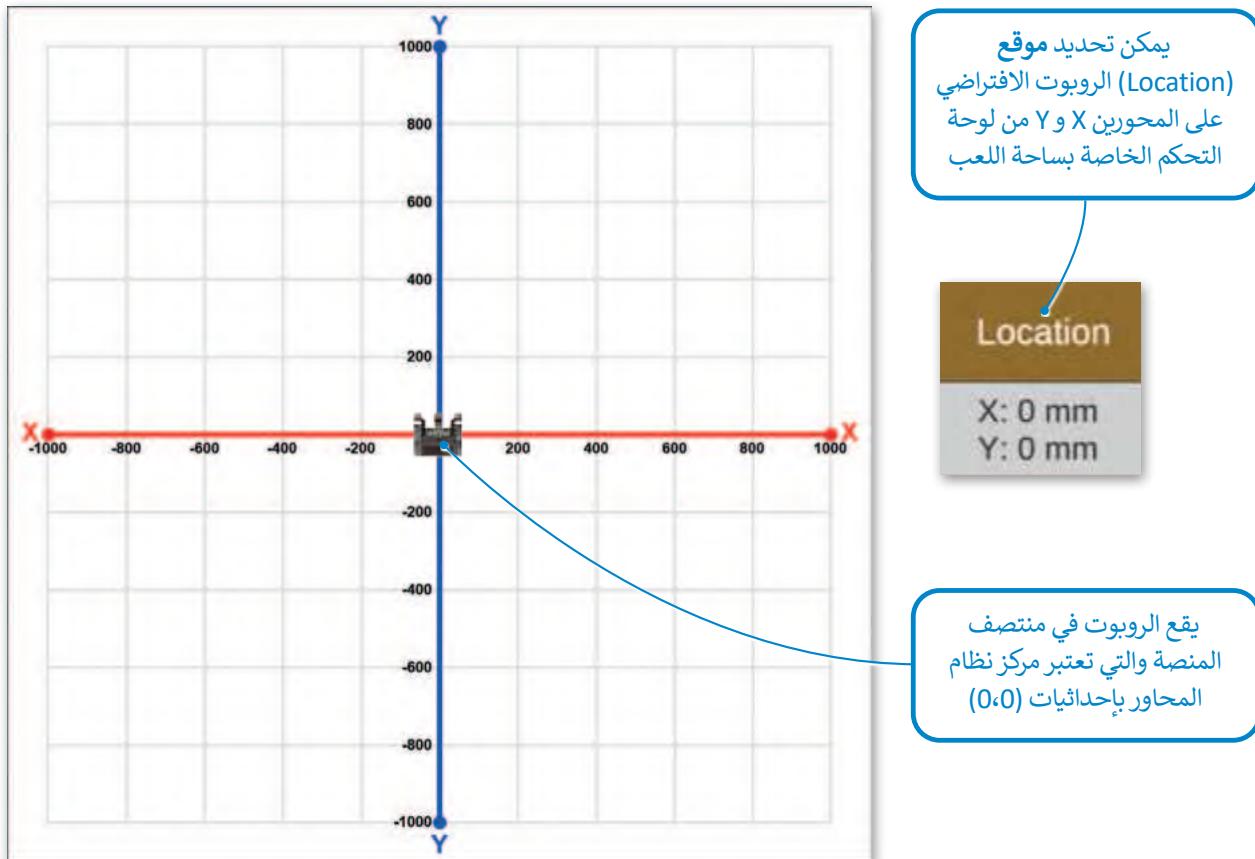
نظام الإحداثيات الديكارتى

يوجد في نظام الإحداثيات الديكارتي خطان متعامدان مرمييان. إحداثيات كل نقطة في هذا النظام هي مسافة بعدها عن كل من هذين الخطين. يطلق على كل خط منهما اسم محور الإحداثيات، ويلتقيان في نقطة الأصل (حيث يكون لكل خط قيمة صفرية).



استخدام الإحداثيات في فيكس كود في آر

يتم استخدام نظام الإحداثيات الديكارتي أو المخطط (y,x) في فيكس كود في آر. يُعرف هذا أيضًا باسم النظام ثنائي الأبعاد (2D)، نظرًا لأن هناك بُعدين هما X و Y، حيث يشار للعمود (الخط العمودي) بالرمز Y، وللنصف (الخط الأفقي) بالرمز X. يطلق على هاتين القيمتين لنقطة (y, x) اسم **إحداثيات النقطة** (Point coordinates)، ويمكن من خلال تلك الإحداثيات تحديد الموضع (Location) في ساحة اللعب.



تسمح ساحات اللعب في فيكس كود في آر (VEXcode VR) بقيم للإحداثيات بين 1000 مليمتر إلى 1000 مليمتر في كلا المحورين X و Y.

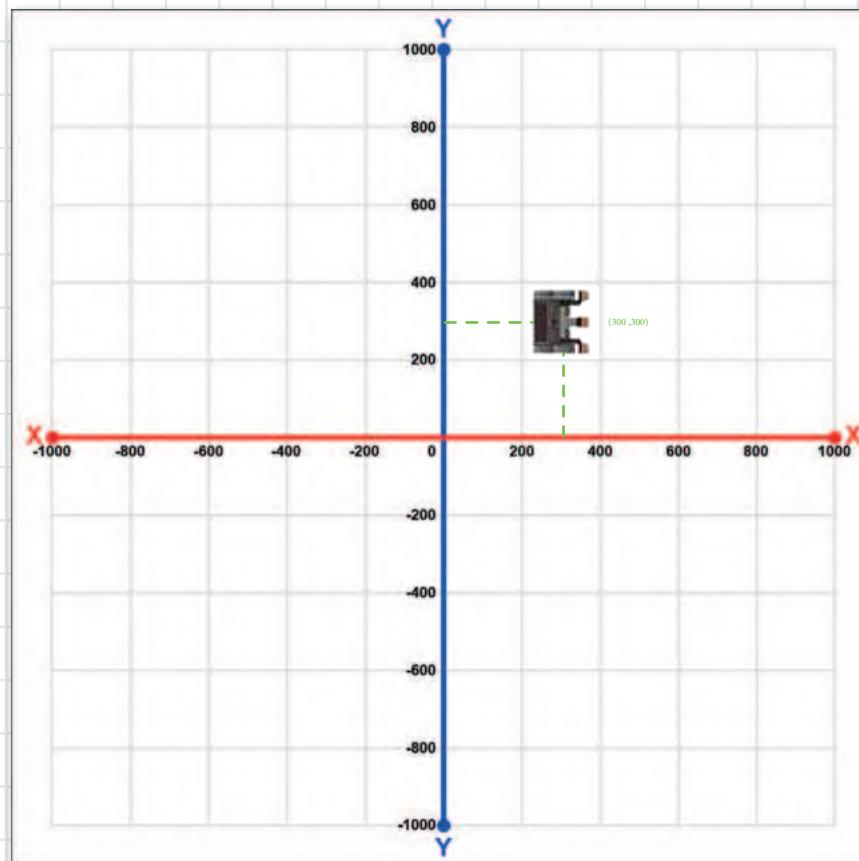
الإحداثيات

y	x
يحدد محور Y الموضع الرئيسي من الأعلى إلى الأسفل للنقطة المحددة، وموضع حركة الروبوت في ساحة اللعب لأعلى أو لأسفل.	يحدد محور X الموضع الأفقي (من اليسار إلى اليمين) للنقطة المحددة، وموضع حركة الروبوت في ساحة اللعب يمينًا أو يسارًا.

مثال على الإحداثيات



إذا كانت إحداثيات البداية للروبوت (0,0) وكان اتجاهه لأعلى، أنشئ مقطعاً بمجياً للذهاب إلى إحداثيات (300X, 300Y).



معلومة

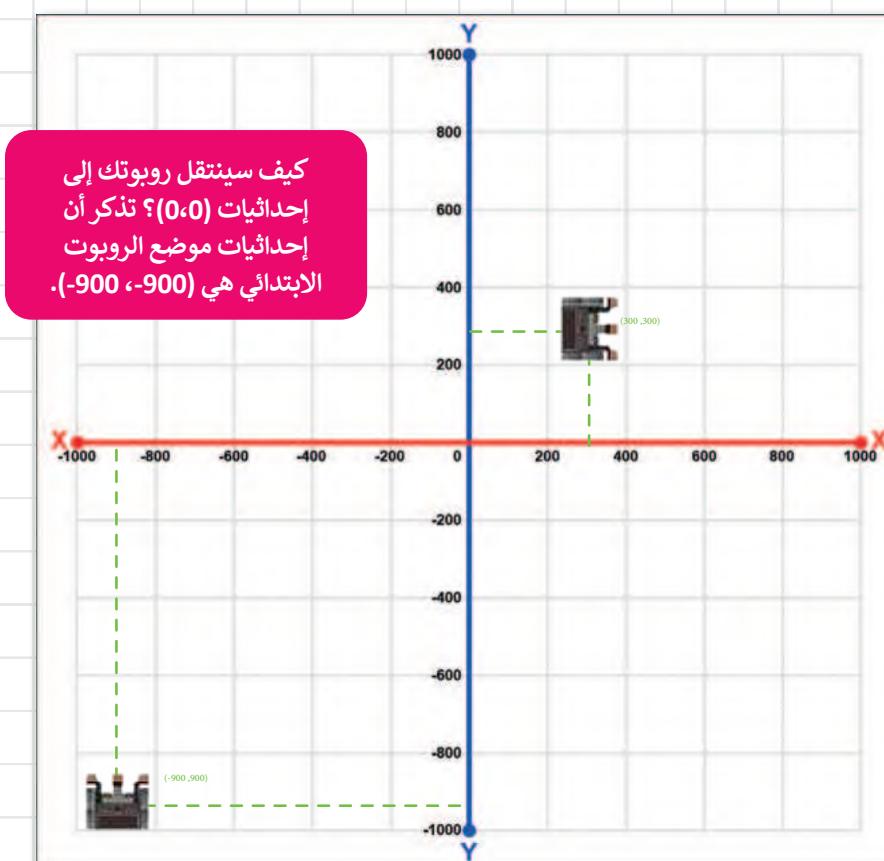
المربعات الفردية المستخدمة لتشكيل الشبكات في العديد من ملاعب فيكس كود في آر (VEXcode VR)، مثل خريطة الشبكة، هي 200 مليمتر × 200 مليمتر في الحجم.

لتجرب هذا المقطع البرمجي لجعل الروبوت ينتقل من النقطة (-900 ، 900) إلى (300 ، 300).



الجزء الأول من المقطع البرمجي يحرك الروبوت إلى النقطة (0 ، 0)

الجزء الثاني من المقطع البرمجي يحرك الروبوت إلى النقطة (300 ، 300)



كيف سينتقل روبوتك إلى إحداثيات (0،0)؟ تذكر أن إحداثيات موضع الروبوت الابتدائي هي (-900، -900).

أوامر التكرار

قد ترغب في بعض الأحيان بإنشاء مقطع برمجي ينفذ نفس التعليمات البرمجية عدة مرات. يمكن استخدام ما يسمى بأوامر التكرار (Loop commands) لذلك.

تعتبر لبناء التكرارات: تكرار (repeat () ())، وإلى الأبد (forever)، وتكرار حتى (repeat until () ())، وتكرار في حين (while ())، هي الأكثر استخداماً في فيكس كود في آر.

تنتمي هذه البناء إلى فئة البناء "التحكم" ذات اللون البرتقالي، وتحكم في سير المقطع البرمجي.

لبناء التكرار في فيكس كود في آر (VEXcode VR)



لبناء تكرار في حين ()
تستخدم عند تنفيذ البناء البرمجية الموجودة بشكل متكرر بناءً على شرط معين. وتكرر البناء داخل الحلقة طالما أن الشرط ما زال صحيحاً.

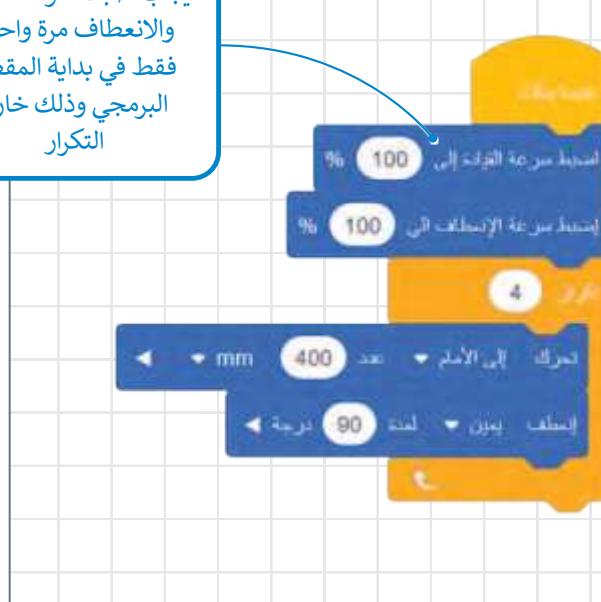
لبناء تكرار حتى ()
تستخدم عند عدم معرفة عدد التكرارات. حيث تكرر البناء البرمجية الموجودة داخل الحلقة حتى يتحقق الشرط.

لبناء تكرار إلى الأبد،
تستخدم عند تكرار البناء البرمجية الموجودة لعدد غير محدد بدون توقف.

لبناء التكرار ()
تستخدم عند تنفيذ البناء البرمجية الموجودة لعدد محدد سابقاً من المرات.

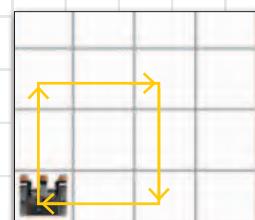
ستتعرف في هذا الدرس على استخدام لبناء تكرار () .

يجب ضبط سرعة القيادة والانعطاف مرة واحدة فقط في بداية المقطع البرمجي وذلك خارج التكرار



شغّل المقطع البرمجي التالي

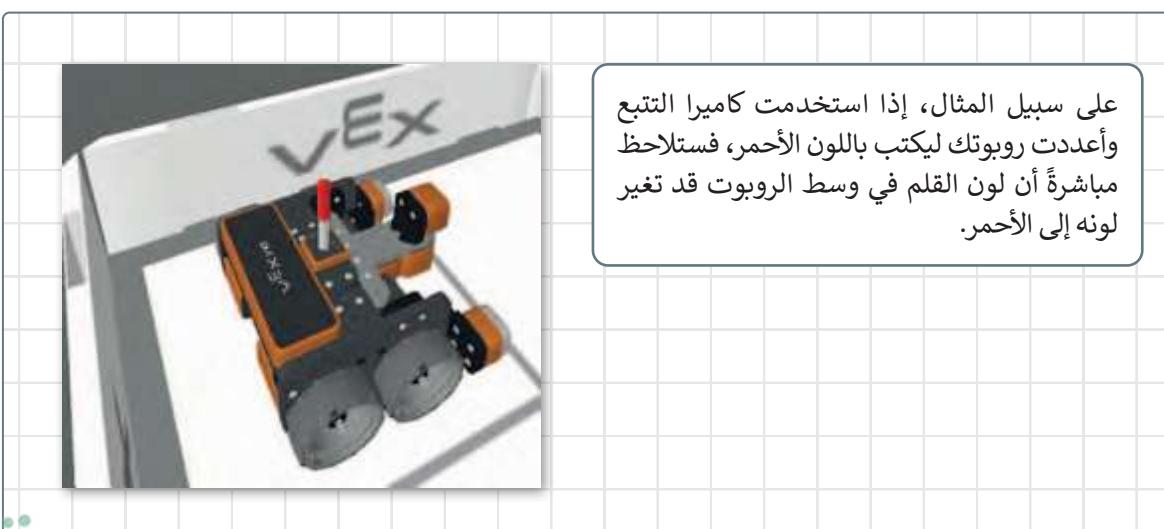
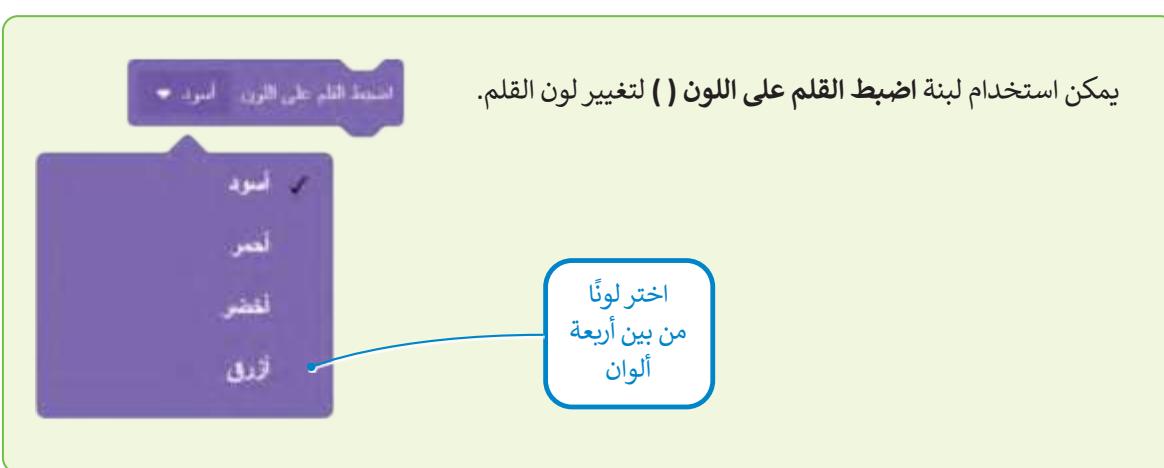
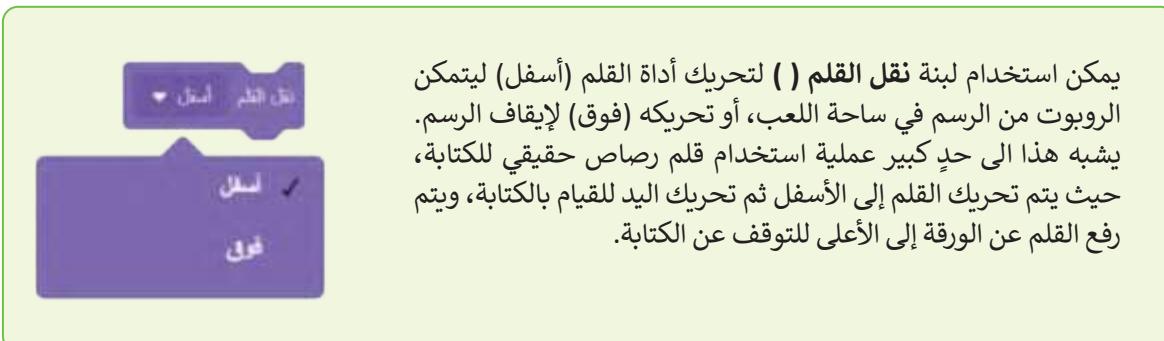
لقد أنشأت في الدرس السابق مقطعاً برمجياً يُمكّن الروبوت من تشكيل مربع. ستحقق نفس النتيجة في هذا المثال، ولكن بوقت أقصر باستخدام لبناء تكرار () البرمجية.



تذكرة بأن للمربع 4 أضلاع و 4 زوايا متساوية.

رسم الأشكال

لكي تحصل على عرض أفضل لما يرسمه الروبوت يمكنك استخدام قلم الروبوت (Robot pen). يوجد هذا القلم في وسط الروبوت ويمكنك استخدامه لرسم مسار حركة الروبوت. يمكن استخدام لبنة نقل القلم (move pen) ولبنة اضبط القلم على اللون (set pen to color) للرسم. تنتهي هاتان اللبتان إلى فئة لبيات العرض (Looks) بنفسجية اللون.

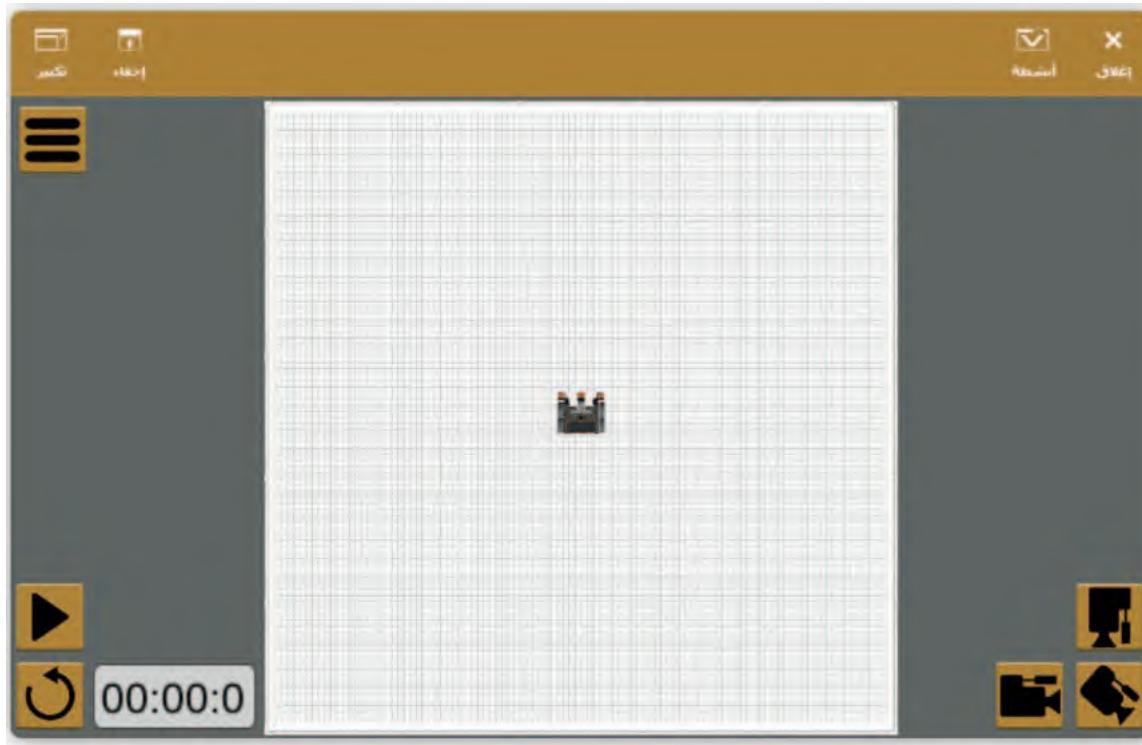


على سبيل المثال، إذا استخدمت كاميرا التتبع وأعددت روبوتك ليكتب باللون الأحمر، فستلاحظ مباشرةً أن لون القلم في وسط الروبوت قد تغير لونه إلى الأحمر.



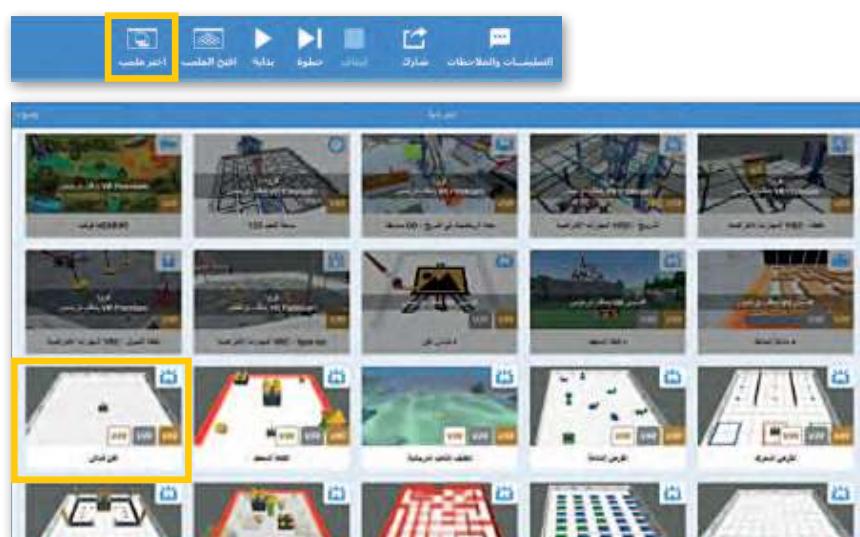
ساحة اللعب الفن قماش (Art Canvas)

يمكنك رسم الأشكال في ساحات اللعب المختلفة، ولكن من أكثر ساحات اللعب شيوعاً هي لوحة الفن قماش (Art Canvas). في هذه الساحة يقع الموضع الابتدائي للروبوت عند النقطة 0: X مليمتر، و 0: Y مليمتر، ويتم تقسيم المساحة إلى مربعات أصغر طول ضلعها 20 مليمتر.



اختيار ساحة اللعب

لاختيار ساحة اللعب، عليك الضغط على زر اختار ملعب (Select Playground).

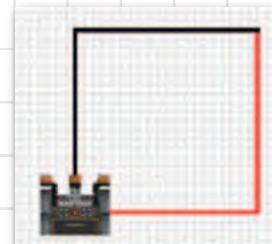
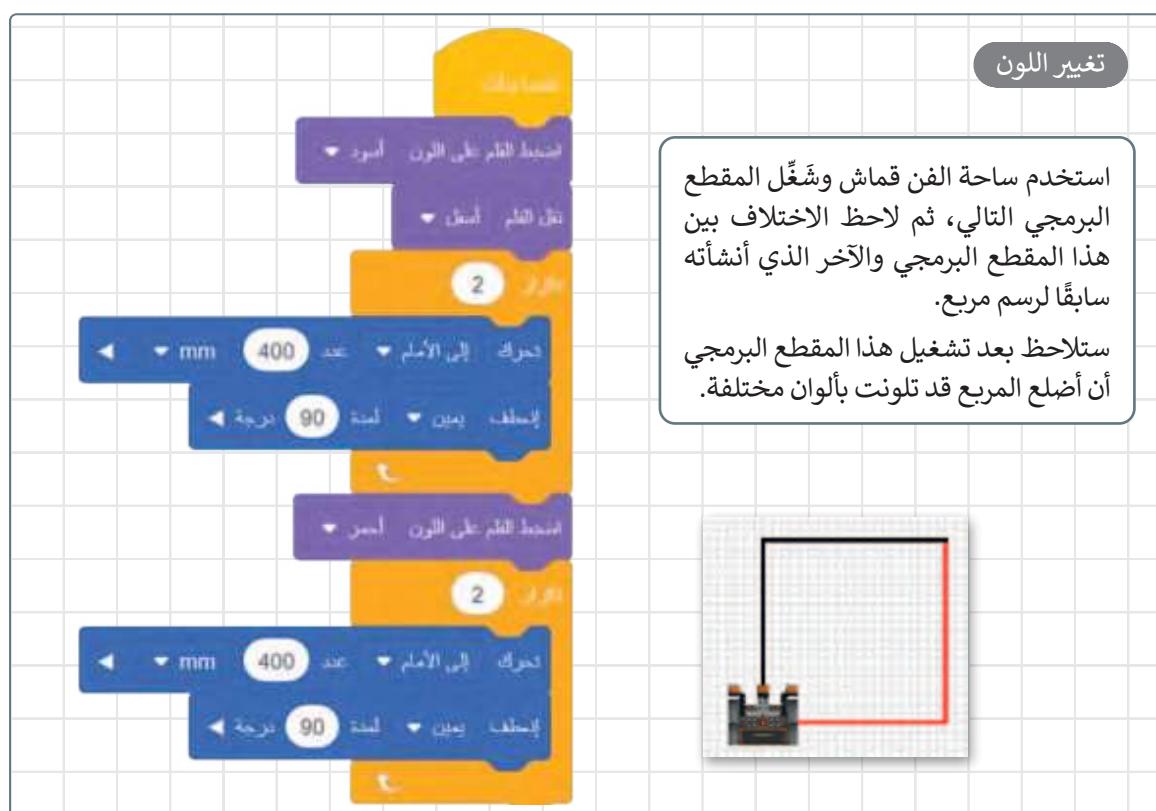
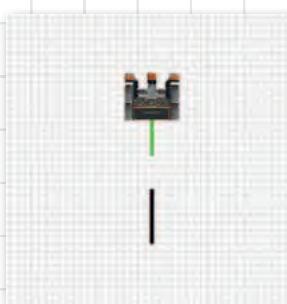
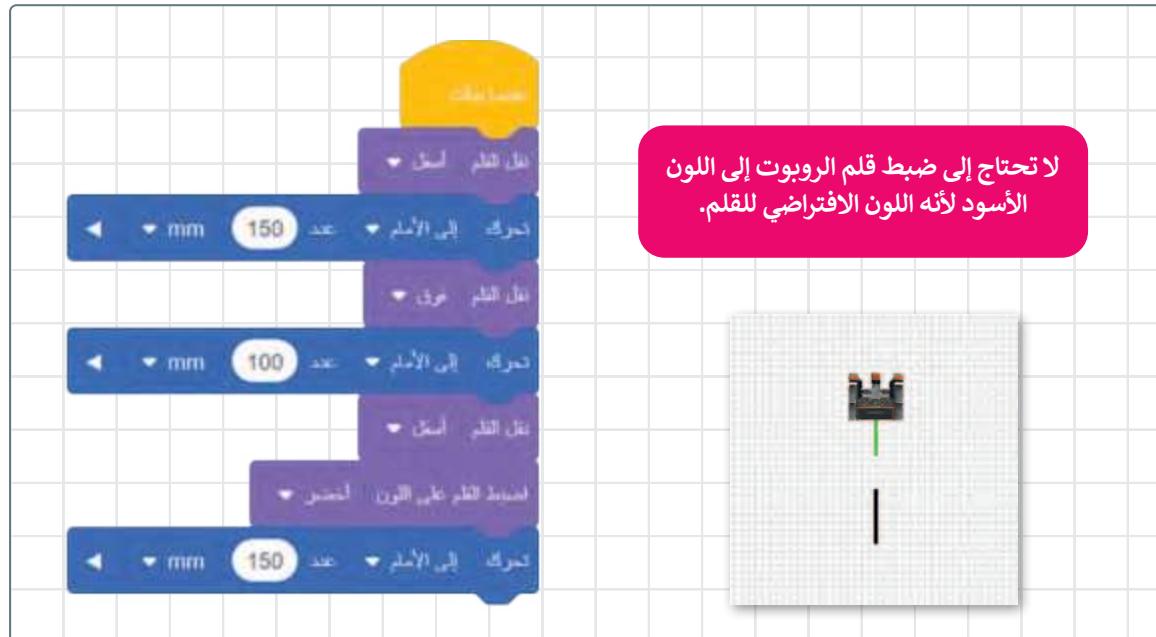


معلومة

يمكنك مسح الرسومات في ساحة الفن قماش باستخدام زر إعادة الضبط .

رسم خطوط بألوان مختلفة

أنشئ مقطعاً برمجياً يرسم خطوطاً بألوان مختلفة. استخدم أداة القلم في ساحة الفن قماش لرسم خطين بألوان مختلفة ويُحدِّثِيَّات محددة. يجب أن يتحرك روبوتك للأمام وصولاً للنقطة وفق الأبعاد (0: X ملليمتر و 150: Y ملليمتر) ليرسم خطَاً أسوَاً أثناَه حركته. بعد ذلك، يجب أن ينتقل روبوتك إلى النقطة (0: X ملليمتر و 255: Y ملليمتر) بدون رسمه لأي شيء أثناَه حركته. أخيراً يجب أن يصل الروبوت إلى النقطة (0: X ملليمتر و 400: Y ملليمتر) أثناَه رسمه للخط باللون الأخضر.

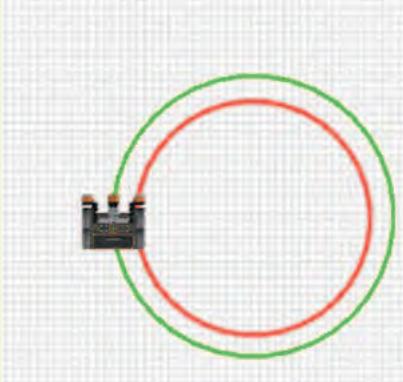


رسم دائريتين

لكي ينشئ الروبوت دائرة يجب أن يتحرك إلى الأمام بمقدار 50 مليمتر ثم ينعطف 10 درجات. ستحتاج لمعرفة عدد مرات تنفيذ هذه الخطوات. كما تعلم فإن الدائرة الكاملة تتكون من 360 درجة، وبما أن الروبوت ينعطف في كل مرة بمقدار 10 درجات، فإن عدد المرات التي يجب فيها تكرار هذا الأمر لإنشاء دائرة كاملة يتم من خلال قسمة درجات الدائرة الكاملة على درجات كل انعطاف أي $360 \div 10 = 36$ تكراراً.

تكرار (36)

$$36 = 10 / 360$$



لجعل الدائرة أكبر أو أصغر، نحتاج إلى تغيير قيمة المسافة التي يقطعها الروبوت أو درجات انعطاف الروبوت.



لنطبق معًا

تدريب 1

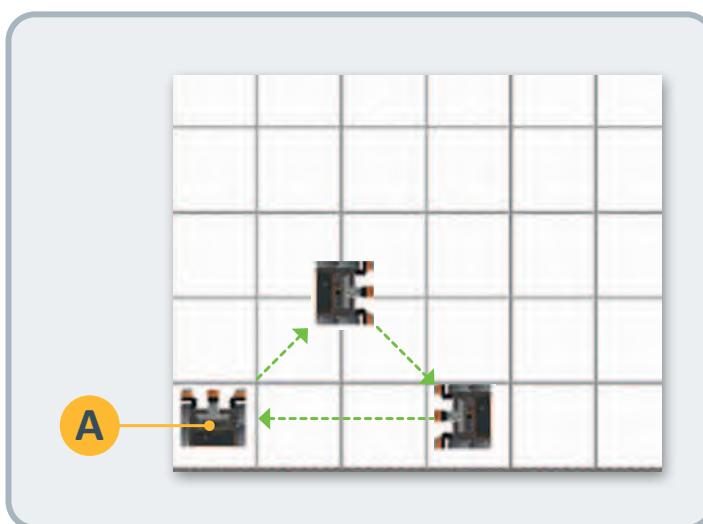
خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1. يمكنك أن ترى قيمةً أو نصًا في نافذة المراقبة باستخدام وحدة تحكم العرض.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. تحدد القيمة u موقع الروبوت على المحور الأفقي.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3. إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و u تساوي صفرًا، فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4. يمكنك رسم أشكال فقط في ساحة لعب الفن قماش.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. يمكنك تغيير الملعب من خلال الضغط على حدد زر الملعب.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6. يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم.

تدريب 2

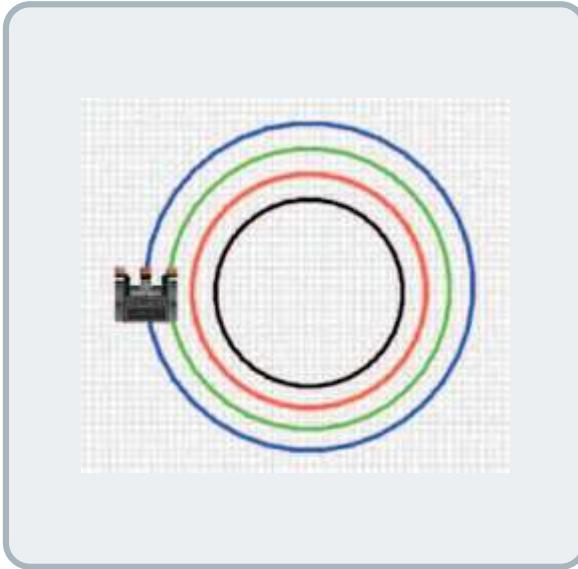
أنشئ مقطعاً برمجياً لرسم مثلث واعرض الرسائلتين كالتالي:

< "بداية المقطع البرمجي"

< "تم إكمال المثلث"



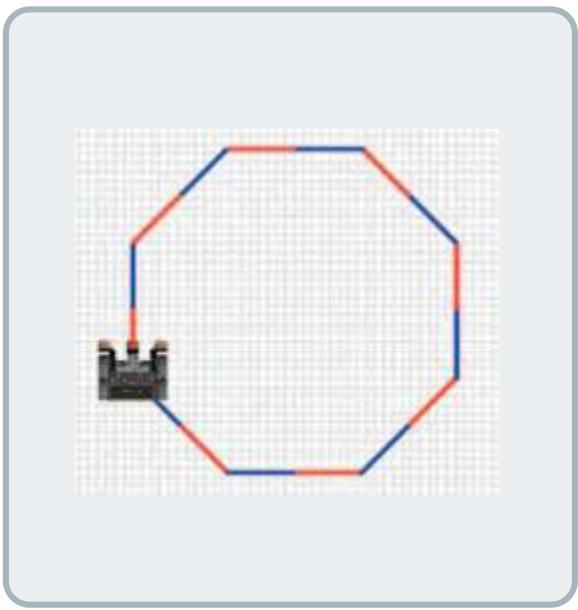
تدريب 3



◀ بناءً على آخر مقطع برمجي أنشأته في هذا الدرس، هل يمكنك إنشاء دائرتين إضافيتين؟

◀ حاول أن تنشئ دائرة أصغر من الدائرة الحمراء وأخرى أكبر من الدائرة الخضراء.

تدريب 4



◀ استخدم ساحة لعب الفن قماش لإنشاء مقطع برمجي يُمكّن الروبوت من تشكيل مضلع بثمانية أضلاع وزوايا متساوية. يجب أن يكون لون نصف كل ضلع من أضلاعه باللون أحمر والنصف الآخر باللون الأزرق. يمكنك استخدام الصورة أدناه لحساب الدرجات التي يحتاجها الروبوت في كل انعطاف.

◀ يتحرك الروبوت إلى النقطة بإحداثيات (0: 0: 300: 300) مليمتر (مليمتر) لرسم الضلع الأول.



الحركة التلقائية

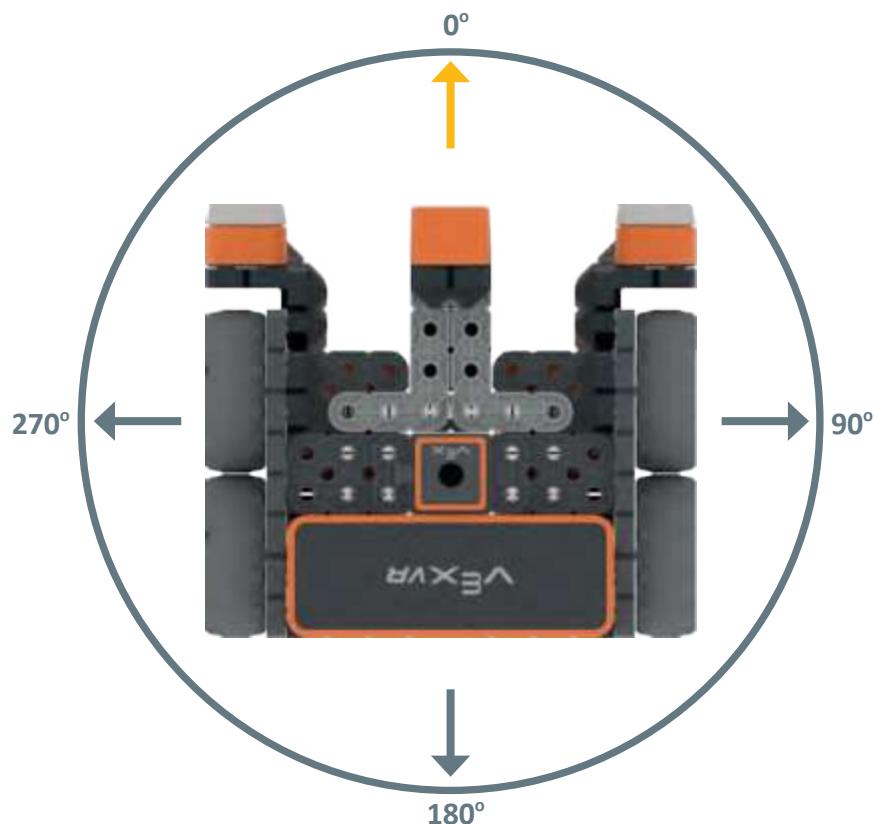


يوجد في فيكس كود في آر (VEXcode VR) عدة مستشعرات يمكن استخدامها للتحكم في حركة الروبوت المختلفة. بشكل عام، تستخدم المستشعرات لاكتشاف التغيرات في البيئة المحيطة، فعند ذهابك لمركز تجاري مثلاً، تفتح بعض الأبواب بصورة تلقائية لاحتواها على مستشعر للأشعة تحت الحمراء يمكنه اكتشاف التغير في درجة الحرارة. ستتعرف في هذا الدرس على كيفية استخدام مستشعر الجيرسكوب لتحريك روبوتك في ساحة اللعب.

مستشعر الجيرسكوب

يوجد مستشعر الجيرسكوب (Gyro sensor) في الجزء الخلفي من الروبوت. يتم تحديد موضع الروبوت الافتراضي وفق مركزه للانعطاف وهو موقع قلم الروبوت أيضاً. يتم استخدام مستشعر الجيرسكوب للملاحة، لأنه يمكن من تحديد اتجاه الروبوت وينقيس سرعة واتجاه انعطاف الروبوت.

يمكن مستشعر الجيرسكوب الروبوت من القيادة بشكل مستقيم والانعطاف بصورة صحيحة. لاحظ أن مستشعر الجيرسكوب يمكنه اكتشاف ما إذا كانت الحركة باتجاه عقارب الساعة أو عكس اتجاه عقارب الساعة، بالإضافة إلى تحديد تغير موقع الروبوت أثناء حركته في ساحة اللعب.



يمكن لمستشعر الجيرسكوب تحديد الاتجاه ومسافة انعطاف الروبوت عن نقطة البداية.

موقع الاستشعار

تستخدم لبناء الموضع () بال () () () position angle in degrees () وزاوية الموضع بالدرجات (position angle in degrees) في قسم موقع الاستشعار (Sensing category) في فئة الاستشعار (Location Sensing).

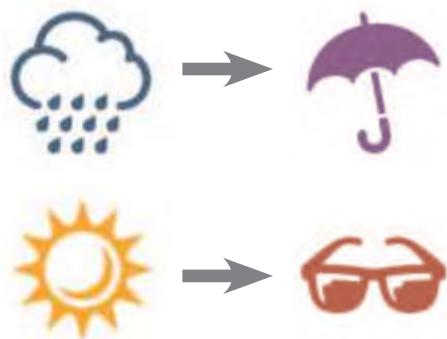
يتم ربط لبناء الموضع () بال () مع اللبنات الأخرى، وهي تعطي موضع إحداثيات x و y للروبوت الافتراضي بالمليمتر (mm) أو بالبوصة (inches).

الموضع بالمليمتر (mm) بال ()

يتم ربط لبناء زاوية الموضع بالدرجات مع اللبنات الأخرى لحساب الاتجاه الحالي للروبوت الافتراضي بالدرجات.

زاوية الموضع بالدرجات

للذكرى فإن لبناء الموضع () بال () تستخدم لتحديد موقع حركة الروبوت الافتراضي في ساحة اللعب، بينما تستخدم لبناء زاوية الموضع بالدرجات لتحديد الانعطافات التي يقوم بها.



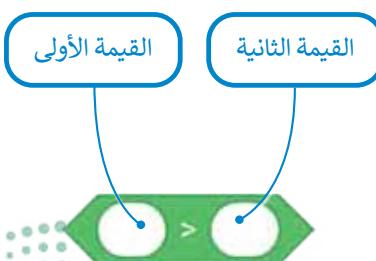
الجمل الشرطية

يُعدُّ اتخاذ القرارات جزءاً مهماً من الحياة اليومية. فأنت تتخذ القرارات بناءً على ما تلاحظه أو بما تعتقد بأنه صواب.

عندما تمطر السماء فسنستخدم المظلة، فالشروط هي السبب ولها نتيجة معينة. في الواقع لا يمكن للحاسوب أن يقرر بنفسه كيفية الاستجابة لأحداثٍ أو ظروفٍ معينة، ولذلك تستخدم الجمل الشرطية التي تُخبر الحاسوب بما يجب أن يقوم به ومتى يفعل ذلك.

المعاملات الشرطية في فيكس كود في آر

عند كتابة الجمل الشرطية، يمكنك استخدام المعاملات للمقارنة بين القيم وتصرفها بناءً على النتيجة. إن نتيجة الفحص الشرطي هي إما صواب (True) أو خطأ (False). توجد ثلاثة لبنيات للمعاملات الشرطية:



< لبناء أكبر من () > () greater than ()
< لبناء أصغر من () > () less than ()
< لبناء يساوي () = () equal to ()

تحتوي كل لبناء على صندوقين فارغين تكتب فيهما نصاً أو تضع قيمة معينة (مثل لبناء الإجابة). يمكن العثور على جميع هذه اللبنيات في فئة لبنيات العمليات باللون الأخضر.

لتلق نظرةً على اللعبات الشرطية الثلاث التي ستقوم بربطها مع لعبات موقع الاستشعار في هذا الدرس.

تحتحقق لعبه () أكبر من () مما إذا كانت القيمة الأولى أكبر من القيمة الثانية. فإذا كانت القيمة الأولى هي الأكبر، فإن اللعبه تحمل نتيجة صواب، وإذا لم تكن كذلك، فإنها تحمل نتيجة خطأ.



تحتحقق لعبه () أقل من () مما إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية. فإذا كانت القيمة الأولى هي الأصغر، فإن اللعبه تحمل نتيجة صواب، وإذا لم تكن كذلك، فإنها تحمل نتيجة خطأ.



تحتحقق لعبه () يساوي () مما إذا كانت القيمة الأولى تساوي القيمة الثانية. فإذا كانت القيمة متساوية، فإن اللعبه تحمل نتيجة صواب، وإذا لم تكن كذلك، فإنها تحمل نتيجة خطأ.



لكي تستخدم لعبات العمليات الشرطية فإنك تحتاج إلى ربطها مع لعبات ذات الشكل السادس. ستتعرف الآن على لعبتين جديدتين من فئة لعبات التحكم باللون البرتقالي.

القيم المدخلة

توقف لعبه الانتظار () ثانية () seconds ()
البرنامج عن العمل لمدة محددة من الثواني.



توقف لعبه الانتظار حتى () () wait until () البرنامج
مؤقتاً إلى حين تتحقق شرط محدد.
على سبيل المثال قد يتم الانتظار لحين انعطاف الروبوت
بزاوية 90 درجة إلى اليمين.



الشروط المدخلة

لاحظ وجه الاختلاف بين لعبه الانتظار () ثانية ولعبه الانتظار حتى ().
فصندوق الإدخال الخاص بلعبه الانتظار () ثانية بيضاوي الشكل لأن القيم
المدخلة تقتصر فقط على القيم، بينما يتخد الصندوق الخاص بلعبه الانتظار
حتى () شكلًا مضملاً لأن القيم المدخلة قد تكون شرطًا فقط.

قبل إنشاء مقطع برمجي جديد باستخدام اللبنات التي تعلمتها، ألق نظرة على لبتين إضافيتين من فئة لبنات نظام الدفع (Drivetrain) باللون الأزرق، والتي سستخدمهما مع لبنة الانتظار حتى () لإنشاء المقطع البرمجية التالية:

تحرك لبنة تحرك () (drive) الروبوت إلى ما لا نهاية.

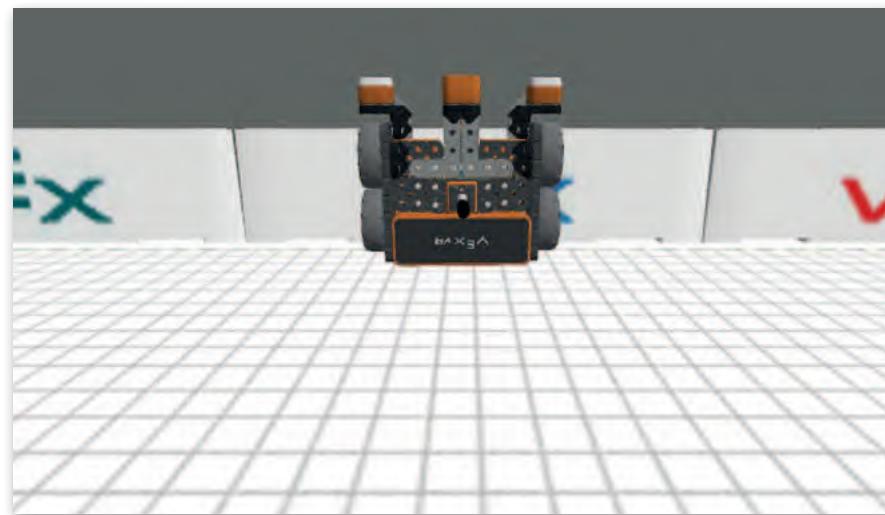
تحرك إلى الأمام ▾ تحرك

تجعل لبنة انعطاف () (turn) الروبوت ينعطف إلى ما لا نهاية.

انعطاف يمين ▾ انعطاف

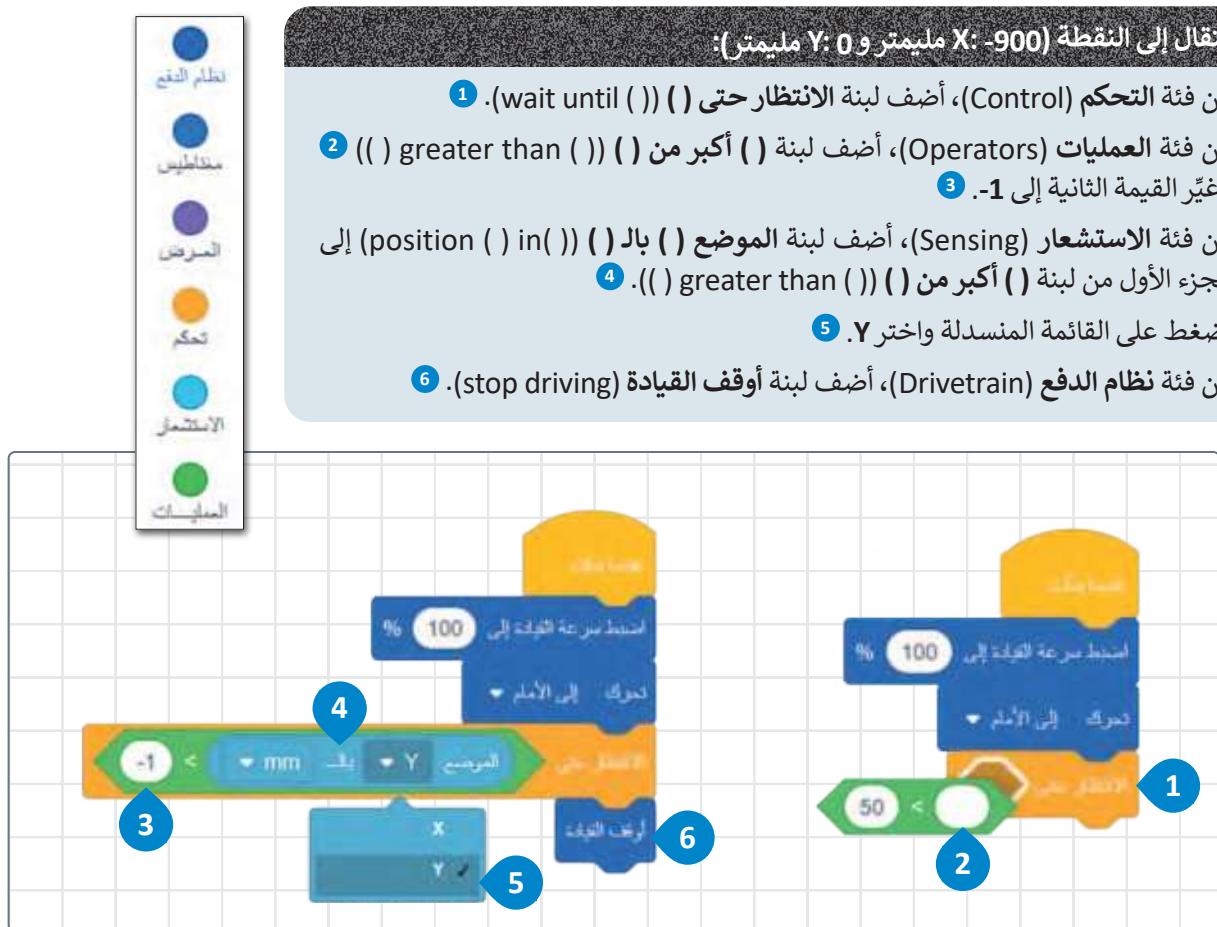
استخدم مجموعة اللبنات المختلفة التي تعلمتها سابقاً في الدرس لإنشاء برنامج على ساحة لعب شبكة خريطة (Grid Map) لجعل الروبوت يتقدم للأماموصولاً للنقطة بإحداثيات (900- 0: X مليمتر و 0: Y مليمتر) ثم التوقف.

هذا الجزء الأول من المقطع البرمجي. تأكد من تشغيله ومعاينة نتيجة تنفيذه بعد إنشائه.



يكشف مستشعر الجيروسكلوب الحركة بدقة أكبر عندما تكون السرعة منخفضة.

لكي يصل الروبوت إلى النقطة بإحداثيات (900: X مليمتر و 0: Y مليمتر)، يتعين عليك الآتي:



قبل تشغيل المقطع البرمجي، انتقل إلى مجموعات فئة الاستشعار ذات اللون الأزرق الفاتح في قسم موقع الاستشعار حدد المربع الموجود على يسار لبنة الموضع () بال () السابقة.

تضيف أو تزيل مربعات الاختيار هذه بيانات المستشعرات أو المتغيرات إلى وحدة تحكم المراقبة



افتح نافذة المراقبة. نظرًا لأنك حددت الخيار الخاص بالموضع في لبنة الموضع () بال (). فسيتم عرض موضع الروبوت في وحدة تحكم المراقبة.



قد تلاحظ في المقطع البرمجي السابق الذي أنشأته أن إحداثيات الموقع المعروض لن تكون بالتحديد (0: 0: 900) مليمتر و (0: 0: 7) مليمتر، يرجع هذا إلى أن تسلسل تنفيذ المقطع البرمجي يستغرق بعض الوقت أثناء معالجته لكل لبنة برمجية. شغل مقطعك البرمجي مرةً أخرى بعد تغيير التسارع إلى 10%. هل حصلت على نتيجة أفضل؟

الوصول إلى مركز المحاور

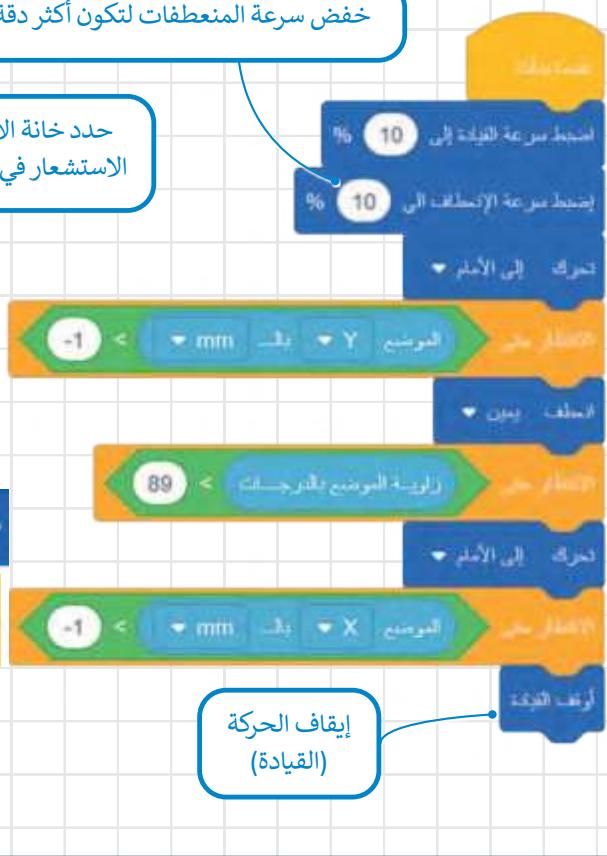
بناءً على المقطع البرمجي السابق، أجري بعض التغييرات لإنشاء المقطع البرمجي أدناه.

سيصل الروبوت إلى إحداثيات (0: 0: 7) مليمتر و (0: 0: 900) ثم سيتوقف.

لا تنس تحديد المربعات الموجودة على يسار لبنيتي الموضع (بال) وزاوية الموضع بالدرجات.

خفض سرعة المنعطفات لتكون أكثر دقة

حدد خانة الاختيار لرؤية بيانات جهاز الاستشعار في وحدة التحكم في المراقبة



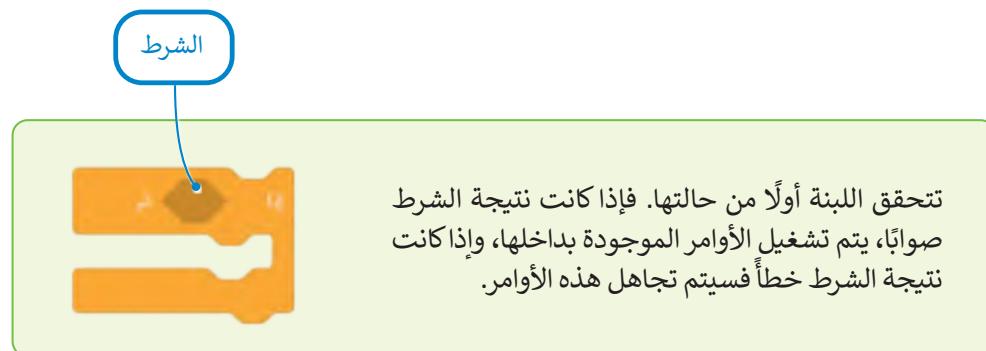
نصيحة ذكية

لا تنس أن نافذة التحكم تعرض جميع قيم المستشعر الخاصة بالروبوت الافتراضي، وهذا يفيد عند الحاجة للرجوع إليه أثناء المشروع أو عند الانتهاء منه.

كيف تعمل لبنة إذا () ثم؟

تسمح الجمل الشرطية بالتحكم فيما يفعله برنامج الحاسب، وتجعل الحاسب يقوم بإجراءات مختلفة بناءً على العبارات المنطقية. ينفذ البرنامج قسماً معيناً من التعليمات البرمجية بناءً على ما إذا كان الشرط صواب أو خطأ.

من أكثر الطرق شيوعاً لاتخاذ القرارات البرمجية لبنة إذا () ثم، والتي تتحكم في تسلسل عمليات البرنامج. تنتهي لبنة إذا () ثم، في فيكس كود في آر إلى فئة لبنة التحكم باللون البرتقالي وتتحكم في سير البرنامج.



أحد أهم الخطوات في البرمجة هي الجمل الشرطية. تُعد لبنة إذا () ثم من أبسط الطرق للتحقق من صحة الشروط. عندما تحتاج إلى التتحقق من أكثر من شرط واحد، يمكنك استخدام المزيد من لبنة إذا () ثم. وهكذا تُستخدم هذه البناءة في العديد من الحالات مثل مقارنة القيم أو التتحقق من إدخال معين أو للتحكم في الكائنات.



تعمل لبنة إذا () ثم للتحقق من الشرط مرة واحدة فقط.

في حال أصبحت نتيجة الشرط خطأ أثناء تشغيل الأوامر البرمجية داخل البناء، سيستمر تشغيلها حتى نهاية البناء البرمجية.

كيفية إعادة ضبط الاتجاه والانعطاف

يعتبر تحديد موقع واتجاه الروبوت أثناء تحركه في ساحة اللعب أمراً مهماً للغاية، وتساعد هذه المعلومات على نقل الروبوت إلى موقع آخر إذا أردت ذلك. فعلى سبيل المثال إذا أردت الذهاب إلى مدرستك، فإنك ستتوجه إلى مدخل المنزل، وستمضي قليلاً وتحتاج إلى مدخل المدرسة. وتمضي لتصل إلى رصيف الشارع، ثم ستتابع التقدم وتنعطف باتجاه مدرستك وستستمر بهذا الأمر حتى الوصول إلى المدرسة. يمكن القيام بهذا الأمر باستخدام الروبوت من خلال استخدام فئة لبيانات نظام الدفع وبالاستعانة بفئة لبيانات الاستشعار.

يمكن العثور على هذه اللبيانات في فئة لبيانات نظام الدفع.

تحدد لبيانات اضبط زاوية المواجهة إلى () درجة (set drive heading to () degrees) اتجاه الروبوت إلى قيمة محددة من اختيارك.

اضبط زاوية المواجهة إلى 0 درجة

تحدد لبيانات اضبط زاوية الدوران للقيادة ل () درجة (set drive rotation to () degrees) زاوية انعطاف الروبوت أثناء قيادته إلى قيمة محددة من اختيارك.

اضبط زاوية الدوران للقيادة لـ 0 درجة

يمكن العثور على هذه اللبيانات في فئة لبيانات الاستشعار باللون الأزرق الفاتح في قسم مستشعرات نظام الدفع.

تحدد لبيانات اتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات (drive heading in degrees) اتجاه نظام قيادة الروبوت بالاستعانة بوضع الزاوية الحالي لمستشعر الجيرسكوب. على سبيل المثال، إذا كانت زاوية الروبوت 90 درجة باستخدام لبيانات اتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات، فبمساعدة مستشعر الجيرسكوب سينتقل الروبوت إلى اتجاه المواجهة.

اتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات

تحدد لبيانات دوران القيادة بالدرجات (drive rotation in degrees) زاوية انعطاف نظام قيادة الروبوت عند ضبطه باستخدام مستشعر الجيرسكوب.

دوران القيادة بالدرجات

معلومة

يمكنك دائمًا تتبع اتجاه الروبوت الافتراضي وعدد الانعطافات التي قام بها.

يتجه الروبوت
مستقيماً بزاوية 0
درجة ولا يتم دورانه
بزاوية 0 درجة.

Heading	Rotation	Front Eye	Down Eye	Location
0°	0°	Object: False Color: None	Object: False Color: None	X: -900 mm Y: -900 mm

إنشاء مربع آخر

اختر ساحة لعب شبكة خريطة، وأنشئ المقطع البرمجي أدناه وشغلة. لا تنس تحديد قيم الصناديق الموجودة على يسار لبنات الموضع (بالمليمتر وزاوية الموضع بالدرجات. ما نتائج تنفيذ هذا المقطع البرمجي؟

يتجه الروبوت
مستقيماً بزاوية 0
درجة ولا يتم دورانه
بزاوية 0 درجة.



لنطبق معًا

تدريب 1

ما مستشعر الجيرسکوب؟ وكيف يمكن استخدامه للتحكم في حركة الروبوت؟

.....

.....

.....

تدريب 2

صل اللبنات البرمجية بوظيفتها الصحيحة.

تحدد الاتجاه المواجه لنظام الدفع باستخدام
وضع الزاوية الحالي لمستشعر الجيرسکوب.



الوضع

1

تحدد موضع إحداثيات X أو Y للروبوت
الافتراضي بالمليمتر أو بالبوصة.



دوران القلم بالدرجات

2

تحدد الاتجاه الحالي الذي يواجهه الروبوت
الافتراضي بالدرجات.



زاوية الموضع بالدرجات

3

تحدد زاوية انعطاف نظام الدفع عند ضبطها
بواسطة مستشعر الانعطاف.



إنحناء المواجهة للتعلم القائمة بالدرجات

4



تدريب 3

❷ أنشئ مقطعاً برمجياً لجعل الروبوت الافتراضي يرسم مستطيلًا في ملعب فن القماش.
ملاحظة: أضلاع المستطيل المتقابلة متساوية.

تدريب 4

❸ استخدم ساحة لعب شبكة خريطة وأنشئ مقطعاً برمجياً يبدأ به الروبوت الحركة من النقطة $(X: 900, Y: 900)$ ، وينتهي في منتصف هذه الساحة.
< استخدم لبناء الموضع () بالمليمتر للحركة، وزاوية الموضع بالدرجات للانعطاف.

مشروع الوحدة

رابط المدرس الرقمي



www.ien.edu.sa

يتعين عليك إنشاء مقطع برمجي يجعل الروبوت يرسم مربعاً بأضلاع مختلفة الألوان، ثم يتبع ذلك برسم خط قُطري يقسم المربع إلى مثلثين متساوين. استخدم ساحة لعب الفن قماش.

لتنفيذ هذا المشروع يتعين عليك القيام بما يلي:

- > اضبط سرعة القيادة وسرعة الانعطاف.
- > عَيّن طول كل ضلع من أضلاع المربع 400 ملليمتر.
- > اعرض الرسالة داخل الحلقة 4 مرات في أسطر مختلفة.
- > استخدم لبنة اضبط زاوية المواجهة إلى () درجة لتنفيذ الانعطافات الالزمة لإنشاء المربع.
- > اخفض سرعة القيادة وسرعة الانعطاف.
- > استخدم لبنيتي زاوية الموضع بالدرجات والموضع () بالملليمتر لرسم الخط الذي سيقسم المربع.
- > أوقف الروبوت الافتراضي عن الحركة.
- > اطبع رسالة النهاية في سطر مختلف في نهاية المقطع البرمجي.

القيم النهائية المعروضة على لوحة التحكم

Heading	Rotation	Front Eye	Down Eye	Location	Location Angle	Bumper	Distance
135°	405°	Object: False Color: None	Object: False Color: None	X: 400 mm Y: 400 mm	45°	Left: False Right: False	740 mm

قيم المستشعرات

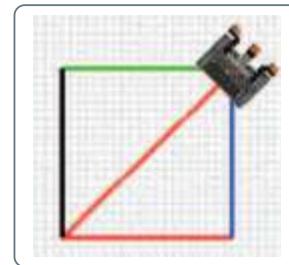
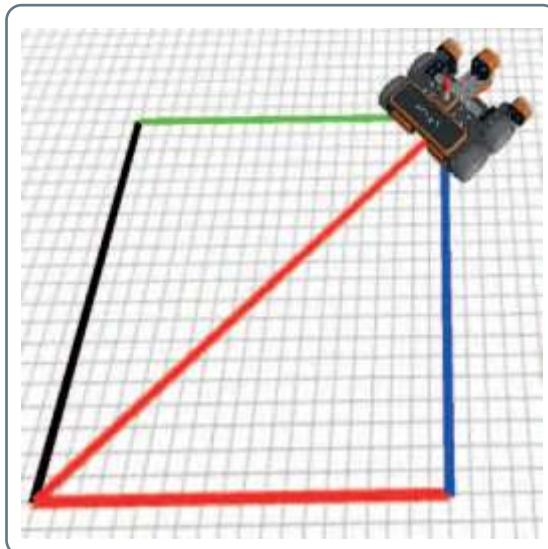
أجهزة الاستشعار	
بالسللي متر X الموضع	400
بالسللي متر Y الموضع	400
زاوية الموقف في درجة	45



داخل الحلقة
داخل الحلقة
داخل الحلقة
داخل الحلقة
النهاية

كاميرا التتبع

الكاميرا العلوية



ملاحظة: يمكنك أن تحدد لون القلم في برماجك وفقاً لموضع الروبوت على محور السينات (X) أو محور الصادات (Y). كما يمكنك استخدام الجمل الشرطية داخل لبنة التكرار للقيام بذلك. ضع في اعتبارك أن كلا الشرطين المختلفين قد يكونان صحيحين في مواضع مختلفة، لأن كل شرطٍ منها يعتمد على قيمة الإحداثية X أو قيمة الإحداثية Y. في مثل هذه الحالة، سيكون لون القلم هو اللون الموجود في آخر جملة شرطية صائبة في البرنامج.

على سبيل المثال، إذا كان لديك لبنيتي إذا () ثم. وكان كلا الشرطين في اللبنيتين صحيحين، وكانت الجملة الشرطية الأولى تضبط لون القلم باللون الأخضر، والأخرى تضبطه باللون الأزرق، فإن الروبوت سيرسم باللون الأزرق فقط عند تحركه.

ملاحظة: عند برمجتك للخط القطري الذي يقسم المربع، ستحتاج إلى خفض سرعة نظام الدفع (القيادة) وسرعة انعطاف الروبوت الافتراضي.

في الختام

جدول المهارات

درجة الإتقان	المهارة	
لم يتقن	أتقن	
		1. التمييز بين مكونات الروبوت الافتراضي.
		2. استخدام بيئة فيكس كود في آر.
		3. استخدام وحدة تحكم المراقبة ووحدة تحكم العرض.
		4. استخدام الإحداثيات لتحديد موضع حركة الروبوت.
		5. استخدام قلم الروبوت الافتراضي لرسم الخطوط والأشكال المتقدمة.
		6. استخدام التكرارات البرمجية.
		7. جعل الروبوت الافتراضي يتخذ قرارات بناءً على شروط محددة.

المصطلحات

Monitor Console	وحدة تحكم المراقبة	Building blocks	اللبنات البرمجية
Playground	ساحة اللعب	Chase Camera	كاميرا التتبع
Print Console	وحدة تحكم العرض	First Person Camera	كاميرا الشخص الأول
Top Camera	الكاميرا العلوية	Gyro Sensor	مستشعر الجيرسکوب
Virtual Cobotics	الروبوتات الافتراضية	Location Sensing	موقع الاستشعار





السؤال الأول

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. الإنترن特 هو شبكة عالمية تتكون من ملايين أجهزة الحاسب التي تتبادل المعلومات.
		2. مزود خدمة الإنترن特 هو جهاز شبكة يقوم بتوصيل جهاز الحاسب الخاص بك بخط هاتف.
		3. تبدو برامج التجسس كالبرامج العادلة وغير الضارة.
		4. إذا حذفت رسالة في البريد الإلكتروني فلا يمكن استعادتها.
		5. يمكن لأي شخص في قائمة "نسخة إلى" رؤية من يتلقى الرسالة أيضًا.
		6. يمكنك إنشاء العديد من المجلدات لتنظيم رسائل البريد الإلكتروني الخاصة بك.
		7. عند إرسال بريد إلكتروني في قائمة النسخة المخفية، لا يرى المستقبل عناوين البريد الإلكتروني للأشخاص الآخرين المرسل إليهم.
		8. لا يمكن لصورة أن تكون ارتباطاً تشيعياً.
		9. إذا وضعت علامة حمراء بجوار رسالة في البريد، فهذا يعني أن الرسالة تحتوي على فيروس.
		10. البريد العشوائي هو رسالة بريد إلكتروني غالباً ما تحتوي على برامج ضارة.

السؤال الثاني

اختر الإجابات الصحيحة.

<input type="radio"/>	عادة يسرق المعلومات من حاسبك.	1. إذا كان جهاز الحاسب الخاص بك مصاباً ببرنامج حصان طروادة فإنه:
<input type="radio"/>	يقي حاسبك من الإصابة بفيروسات أخرى.	
<input type="radio"/>	يساعدك على رؤية الإعلانات المتعلقة بالمنتجات التي تبحث عنها على الإنترنت.	2. رسائل الاحتيال هي رسالة بريد إلكتروني:
<input type="radio"/>	يعمل على تثبيت التحديثات على حاسبك.	
<input type="radio"/>	تضييف الأحداث تلقائياً إلى تقويم تطبيق البريد الإلكتروني الذي تستخدمه.	3. النصيحة التي يمكنك اتباعها لحماية جهاز الحاسب الخاص بك من فيروسات الحاسب هي:
<input type="radio"/>	تحذف جهات الاتصال التي حفظتها على تطبيق البريد الإلكتروني الذي تستخدمه.	
<input type="radio"/>	تُعيد توجيه المستخدم إلى موقع إلكتروني مزيف من أجل الحصول على بيانات شخصية.	
<input type="radio"/>	تنظم رسائل البريد الإلكتروني تلقائياً في مجلدات على التطبيق الذي تستخدمه.	
<input type="radio"/>	الضغط على أي مرفق تتلقاه في رسالة بريد إلكتروني.	
<input type="radio"/>	القيام دائماً بتنبيه برنامج مكافحة الفيروسات على جهاز الحاسب الخاص بك.	
<input type="radio"/>	عندما تتلقى بريداً إلكترونياً من أحد البنوك، يمكنك الضغط عليه.	
<input type="radio"/>	عدم فحص شريحة الذاكرة أبداً.	

السؤال الثالث

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. يمكن أن تُعرض الدالة IF قيماً مختلفة حسب الشرط.
		2. إذا كنت تُريد نتيجة الدالة IF خالية بدون محتوى بدلًا من عرض الرقم صفر على سبيل المثال ، فستكتب علامتي اقتباس مزدوجتين "" بدون نص داخلهما.
		3. سيُخبرك مايكروسوفت إكسيل دائمًا إذا كانت هناك مشكلة في وظيفة قمت بإنشائهما.
		4. يمكن للدالة IF أن تُرجع دالة أخرى كنتيجة.
		5. لا يمكن أن تكون القيمة التي يتم إرجاعها من دالة منطقية على شكل نص.
		6. القيمة التي يتم إرجاعها إذا كان Logical_test صحيحة هي دائمًا نصية.
		7. العامل الرياضي "<" يعني أقل من.
		8. تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "=".
		9. في دالة IF ، يجب أن يكون هناك قوسان حول النص الذي تُريد إظهاره على أنه صواب أو خطأ للشرط.
		10. لا يمكنك استخدام العمليات الحسابية في دوال IF .
		11. عند الانتهاء من كتابة دالة IF في شريط الصيغة، يجب الضغط على Enter .



السؤال الرابع

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. تستخدم المخططات الخطية لمقارنة القيم.
		2. المخطط الدائري هو رسم بياني دائري مقسم إلى شرائح (شرائح دائيرية). تمثل هذه الشرائح نسبة كل فئة في عرضها من الكل.
		3. في كل مرة تقوم فيها بتغيير شيء ما في جدولك، لا يجب عليك إعادة إدراج المخطط لتغيير معلوماتك مرة أخرى.
		4. وسيلة الإيضاح هي تمثيل مرجي لبيانات ورقة العمل.
		5. تمثل شريحة المخطط الدائري قيمة واحدة من السلسلة.
		6. البيانات المرسومة على هيئة شرائح من منطقة دائيرية هي مخطط شريطي.
		7. عنوان المخطط البياني يصف ما تم تخطيشه.
		8. بمجرد اختيار نوع المخطط البياني، لا يمكن تغييره.
		9. يوضح المخطط الخطى كيف تتغير البيانات بمرور الوقت.
		10. يجب تحديد بياناتك أولاً، قبل إنشاء المخطط.
		11. تُستخدم المخططات الشريطية بشكل أكثر فاعلية لمقارنة مجموعات بيانات.
		12. تسهل محاور الرسم البياني قراءة القيم ومتابعتها.

السؤال الخامس

اكتب الرقم الصحيح في المربع المناسب:

1. بدء حركة بعد الضغط على عنصر معين في الشريحة.

2. تغيير الترتيب الذي ستظهر به تأثيرات الحركة.

3. تعيين المدة التي ستستغرقها الحركات.

4. تعيين الوقت الذي ستبدأ فيه الحركة بعد ظهور الشريحة.

5. عرض المزيد من الخيارات حول تأثير معين.

6. يستخدم لإنشاء حركات.



السؤال السادس

اختر الإجابة الصحيحة:

<input type="radio"/>	تستمر فيه الحركة.	1. يحدد خيار التأثير الموجود في علامة التبويب حركات الوقت الذي:
<input type="radio"/>	ستبدأ فيه الحركة التالية.	
<input type="radio"/>	ستبدأ فيه الحركة بعد ظهور الشريحة.	
<input type="radio"/>	تغيير مقياس الأرقام في المحور الرأسي (٧).	2. أثناء إدراج مخطط في العرض التقديمي يمكنك:
<input type="radio"/>	تغيير نمط ولون المخطط.	
<input type="radio"/>	استخدام أنماط مختلفة وليس تخطيطات مختلفة.	
<input type="radio"/>	.F2	3. لمشاهدة كيف يبدو العرض التقديمي، يمكنك الضغط على:
<input type="radio"/>	.F3	
<input type="radio"/>	.F5	
<input type="radio"/>	إضافة الملاحظات على شريحة معينة.	4. تتيح لك طريقة العرض فارز الشرائح:
<input type="radio"/>	تحريك الشرائح لتغيير ترتيبها.	
<input type="radio"/>	رؤية كيف يبدو العرض التقديمي في الواقع.	



السؤال السابع

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. المحاكاة هي وسيلة أساسية للتعرف على المفاهيم العلمية مثل القوة والحركة في الحياة الواقعية.
		2. عندما تستخدم روبوتاً افتراضياً، فإنك تواجه خطأً ضئيلاً أو معدوماً في المعدات التي قد تتعرض للتلف.
		3. عندما تستخدم روبوتاً افتراضياً، يكون لديك المكونات لإنشاء روبوتات بمزايا متقدمة.
		4. فيكس كود في آر لغة برمجة تسمح ببرمجة روبوت افتراضي.
		5. ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تُمكّنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة.
		6. يوجد في فيكس كود في آر عرض لكاميرا واحدة وهي كاميرا الشخص الأول.
		7. عندما تختار عرض كاميرا الشخص الأول يتم قفل عرض الروبوت حيث لا يمكنك الضغط والسحب بالفأرة للتنقل والتكبير والتصغير باستخدام عجلة تمرير الفأرة.
		8. إذا استخدمت عرض كاميرا التتبع فيمكنك التحكم في الكاميرا.
		9. روبوت فيكس كود في آر الافتراضي له أربع عجلات بقطر 50 ملليمتر.
		10. يمتلك روبوت فيكس كود في آر أربع مستشعرات مركبة عليه.



السؤال الثامن

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. يحتوي الروبوت الافتراضي في فيكس كود في آر على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة.
		2. يمكنك إنشاء مقاطع برمجية باستخدام اللبنات أو بايثون في فيكس كود في آر.
		3. لا يوجد سوى ثلاثة فئات لـلبنات البرمجية وهي نظام الدفع والعرض والتحكم.
		4. يتم تنفيذ اللبنات البرمجية المتصلة ببعضها فقط عند تشغيل المقطع البرمجي.
		5. يمكنك تكرار اللبنات في البرمجة لتوفير الوقت.
		6. يمكنك التحكم في سرعة القيادة، ولكن لا يمكنك التحكم في سرعة الانعطاف.
		7. يمكن استخدام وحدة تحكم المراقبة ووحدة تحكم العرض في مشروعاتك لعرض رساله.
		8. يمكن تحديد موضع الروبوت الافتراضي على المحورين X و Y من لوحة التحكم الخاصة بساحة اللعب.
		9. عندما تستخدم لوحة الفن قماش يكون الموضع الابتدائي للروبوت عند النقطة "ميلىتر 0: X، ميليمتر 0: Y".
		10. يوجد مستشعر الجيرسکوب في الجزء الخلفي من الروبوت ويتم تحديد موضع الروبوت الافتراضي كمركز للانعطاف.
		11. اللبن الوحيدة التي تستخدمها مع مستشعر الجيرسکوب هي زاوية الموضع بالدرجات.
		12. يمكنك التحكم في موقع الروبوت الافتراضي واتجاهه باستخدام نظام الدفع والمستشعرات.