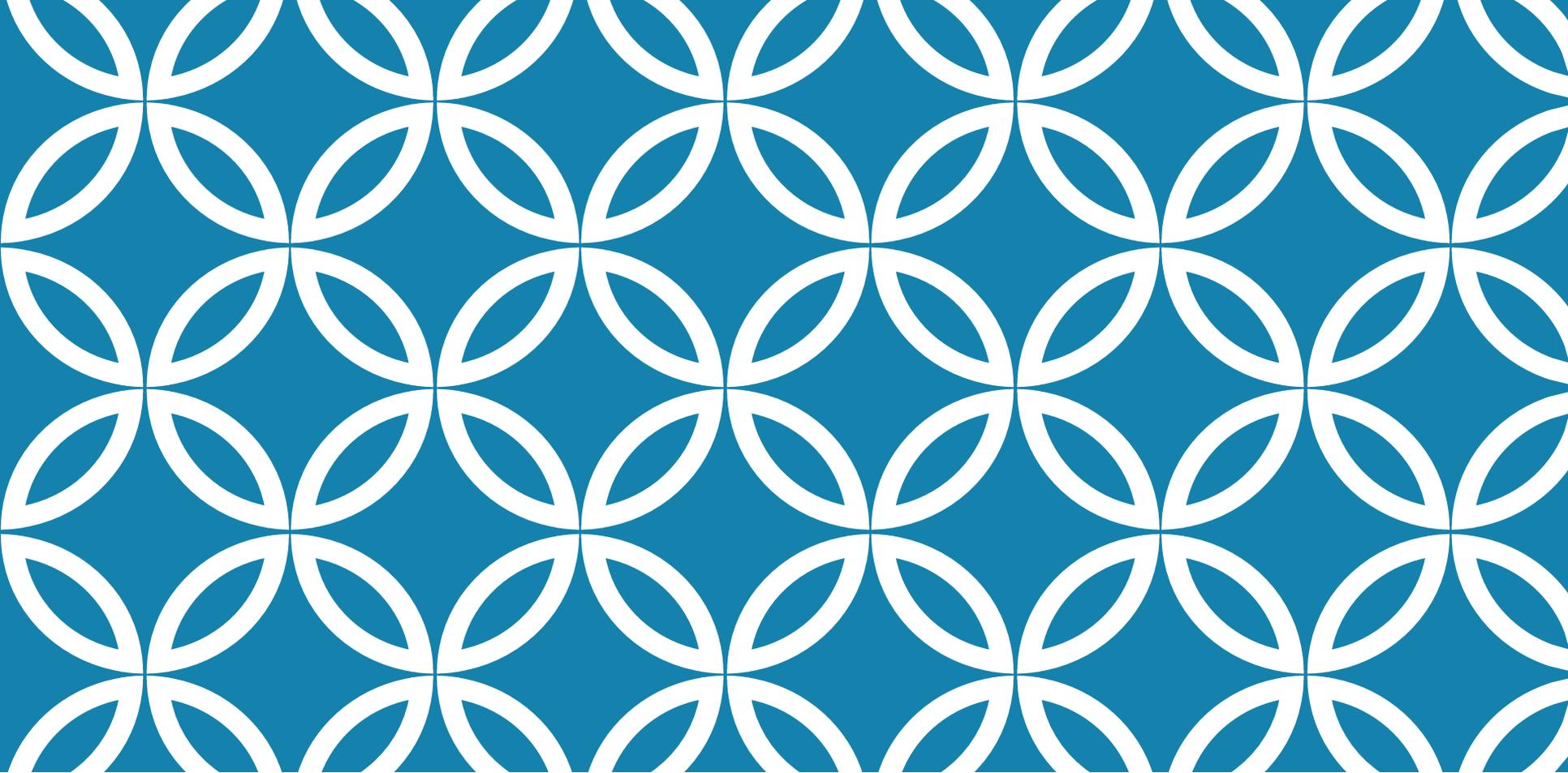


تم تحميل وعرض المادة من

**منهجي**  
mnhaji.com



موقع منهجي منصة تعليمية توفر كل ما يحتاجه المعلم  
والطالب من حلول الكتب الدراسية وشرح للدروس  
بأسلوب مبسط لكافة المراحل التعليمية وتوازيح  
المناهج وتحاضير وملخصات ونماذج اختبارات وأوراق  
عمل جاهزة للطباعة والتحميل بشكل مجاني



# المهارات الرقمية

## الفصل الدراسي الأول

رابع ابتدائي

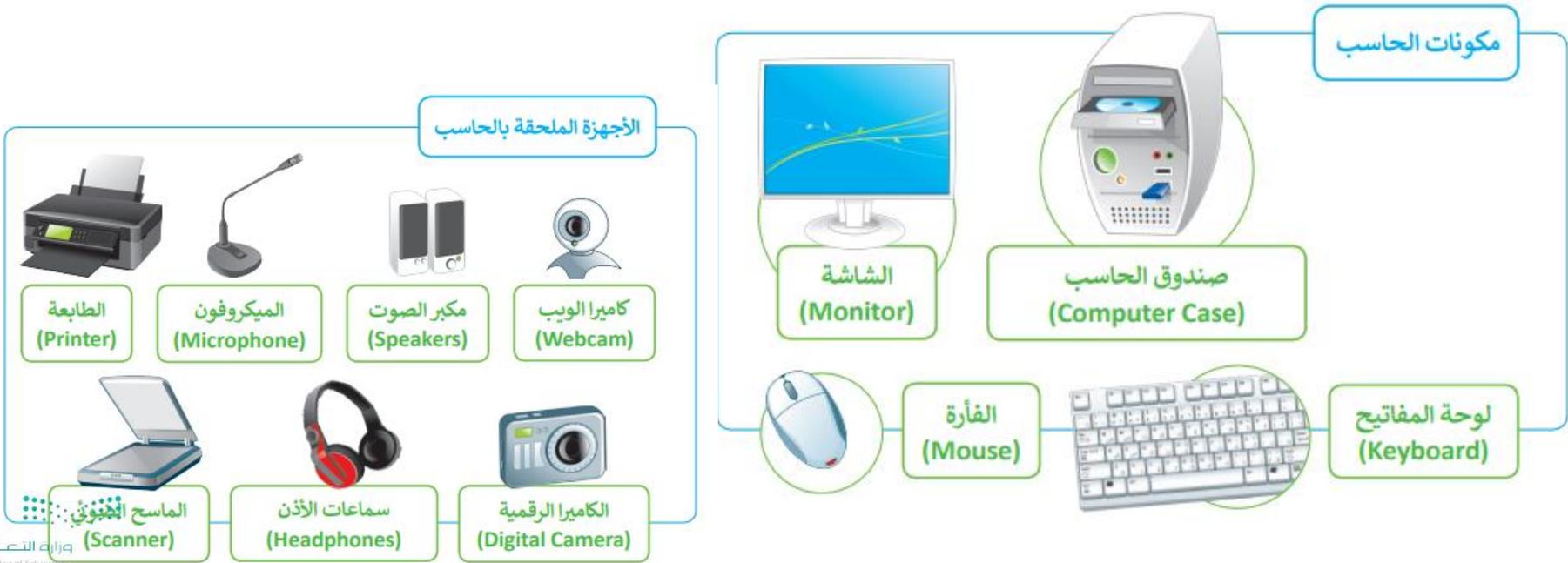
# الدرس الأول: الحاسب

## تعريف الحاسب:

الحاسب هو أحد أنواع الأجهزة الالكترونية الذي يمكنه اتباع تعليمات محددة واتخاذ القرارات والقيام بالكثير من الأمور المفيدة.

## من أنواع الحاسبات: الحاسب المكتبي

يمكنك طباعة النصوص والأرقام والصور والرسومات باستخدام جهاز الكتروني يسمى الطابعة



## ورقة عمل

### تدريب 2

#### مكونات الحاسب والأجهزة الملحقة بالحاسب

ضع الرقم الصحيح أمام كل جهاز من الأجهزة التالية بناءً على تصنيفه ضمن مكونات الحاسب أو الأجهزة الملحقة بالحاسب.

#### 2 الأجهزة الملحقة بالحاسب



#### 1 مكونات الحاسب



#### استخدام الأجهزة الملحقة



تحريك المؤشر



كتابة نص



عرض شاشات البرامج



التقاط الصور أو مقاطع الفيديو



التواصل المرئي عبر الإنترنت



طباعة صفحة



تسجيل الصوت



الاستماع إلى الملفات الصوتية



مسح المستندات والصور

# الدرس الثاني: سطح المكتب

عند بدء تشغيل الحاسب، تظهر الشاشة الرئيسية لنظام التشغيل مايكروسوفت ويندوز Microsoft Windows وتسمى النافذة الرئيسية سطح المكتب Desktop وتتكون من:



# الدرس الثاني: سطح المكتب

تسمى البيانات المخزنة والمعلومات الموجودة في الحاسب باسم الملفات

## أنواع الملفات



- من المهم حفظ الملفات بأسماء فريدة يسهل تمييزها بشكل يتناسب مع محتواها
- كل ملف له امتداد يشير الى نوع الملف يكون بين اسم الملف والامتداد نقطة كما في الصورة



ملاحظة: سيتم شرح جزء العملي أثناء الحصة

# الدرس الثاني: سطح المكتب

## ورقة عمل

تدريب 1

الملفات والمجلدات والبرامج

عند بدء تشغيل الحاسب يمكنك رؤية العديد من الملفات والمجلدات والبرامج. هل يمكنك التمييز بينها؟

ضع علامة ✓ بجوار الإجابة الصحيحة

ملف	مجلد	برنامج
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

وزارة التعليم  
Education  
٢٠٢٢

**المجلد** هو مساحة تخزينية على القرص الصلب في الحاسب بحيث يمكن تنظيم وحفظ الملفات والبرامج الخاصة بك.

**استخدام البرامج**: يحتوي الحاسب على الكثير من البرامج يمكن استخدامها للعمل أو الترفيه مثل الحاسبة

**العثور على المساعدة**: من خلال قائمة ابدأ ثم الحصول على التعليمات واكتب ماتريد الاستعلام عنه.

# الدرس الثالث: إعدادات جهاز الحاسب

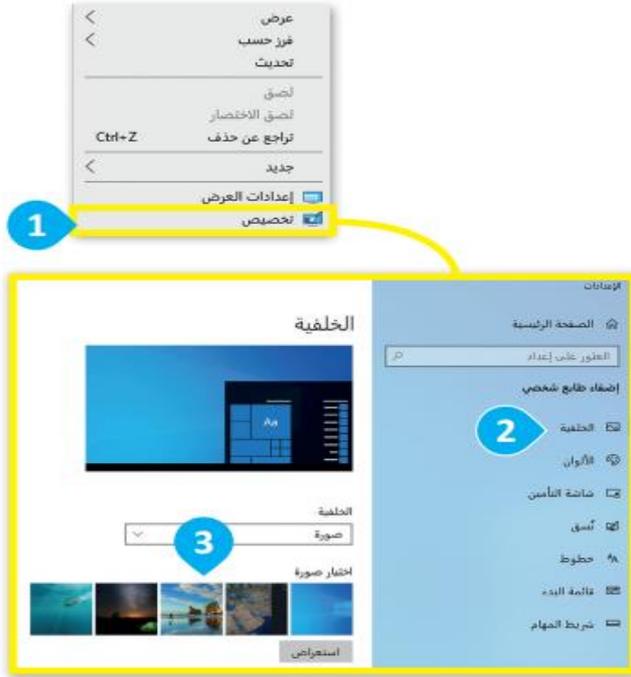


**التاريخ والوقت: نضغط على التاريخ والوقت في الجانب الأيسر من شريط المهام وتظهر كما في الصورة وبعدها يتد الضبط المناسب**



**إعدادات الشاشة: تستخدم أجهزة الحاسب وحدة البكسل لإظهار النصوص والصور على الشاشة، حيث ترمز وحدة البكسل إلى دقة الشاشة.**

# الدرس الثالث: إعدادات جهاز الحاسب



لتغيير سطح المكتب: نتبع الخطوات كما في الصورة



فتح إعدادات الصوت  
فتح خانة مستوى الصوت  
صوت الموجه (كاسي إيقاف تشغيل)  
الأصوات  
استكشاف مشكلات الصوت وإصلاحها

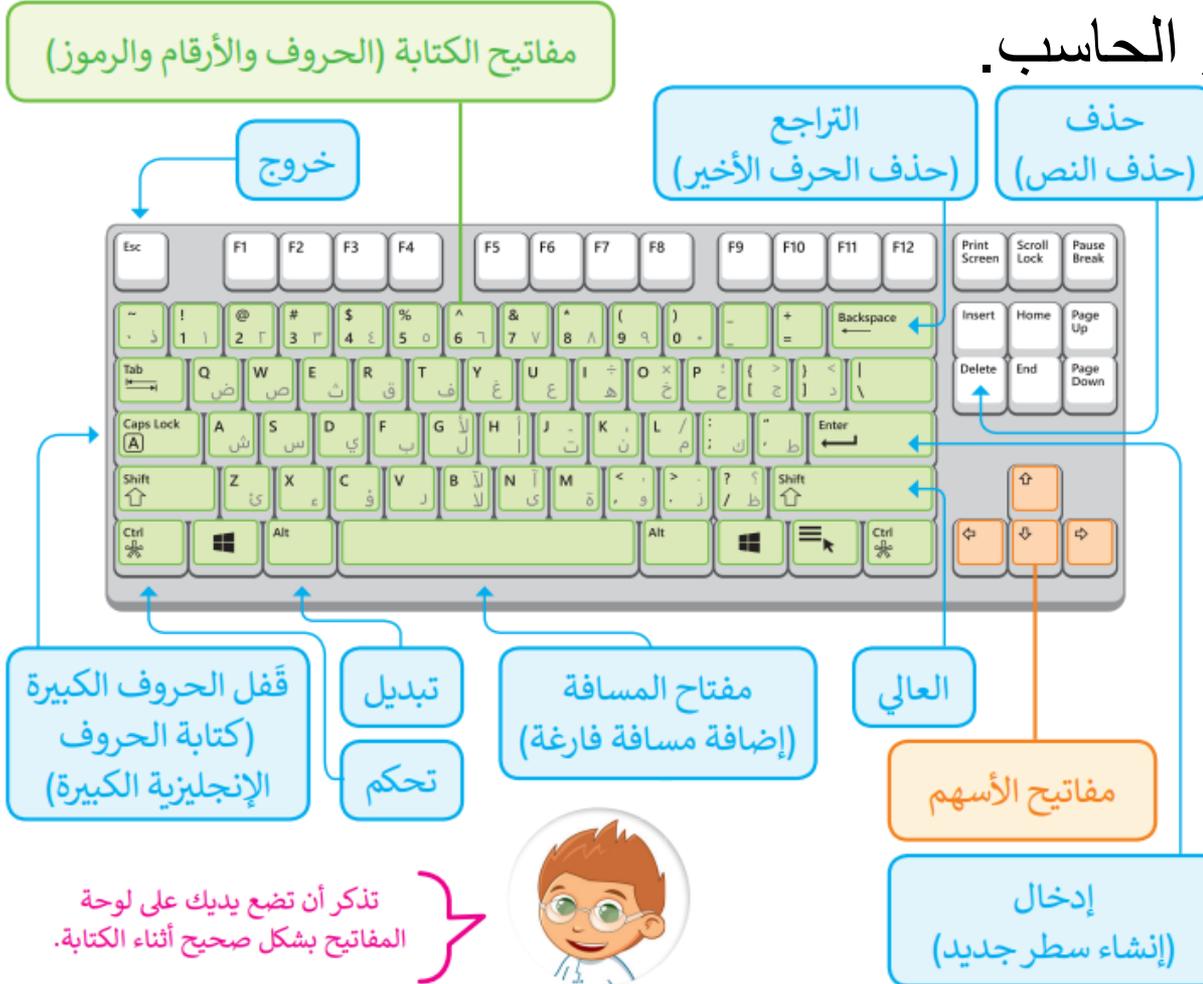


لضبط مستوى النظام: نتبع الخطوات كما في الصورة

# الوحدة الثانية

## الدرس الأول: لوحة المفاتيح

لوحة المفاتيح: جهاز يمكنك استخدامه لكتابة النصوص والأرقام عند استخدام جهاز الحاسب.



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



# الدرس الأول: لوحة المفاتيح

ورقة  
عمل

## لوحة المفاتيح

طابق لوحة مفاتيح جهاز الحاسب الخاص بك مع لوحة المفاتيح أدناه، وأكمل المفاتيح الناقصة.



في لوحة المفاتيح التالية، ضع دائرة حول المفاتيح التي توضح ما يلي:

الأرقام المكونة لعام ميلادك.

الحروف المكونة لاسمك.



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

ملاحظة: سيتم شرح جزء العملي أثناء  
الحصة

# الدرس الثاني: تحرير النص

## لحذف نص:

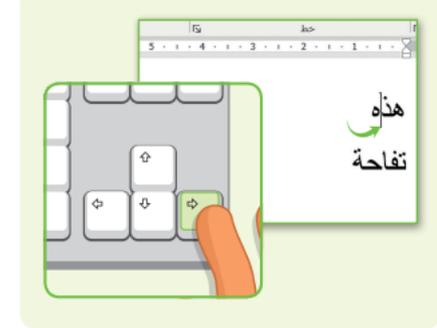
لحذف الحرف الذي يسبق المؤشر  
نستخدم مفتاح **Backspace**  
لحذف الحرف الذي يسبق المؤشر  
نستخدم مفتاح **Delete**

## لإضافة مسافة بين النص:

نستخدم مفتاح SpaceBar كما في  
الصورة



## لتحريك المؤشر نقوم باستخدام الأسهم



## تدريب

ما المفاتيح المستخدمان لكتابة كل رمز من الرموز التالية؟

Shift + \_\_\_\_\_

الهمزة

Shift + \_\_\_\_\_

الفاصلة

Shift + \_\_\_\_\_

النقطة

ملاحظة: سيتم شرح جزء العملي أثناء الحصة

## استخدام مفتاح Shift

لكتابة  
الأحرف  
الكبيرة  
بالإنجليزي

لكتابة الرموز  
الخاصة

## لتحديد النص نستخدم

الفأرة

لوحة المفاتيح

# الدرس الثالث: تنسيق النص

## لتنسيق النص:

سيتم استخدام برنامج الورد وكتابة نص وتطبيق عناصر الدرس بشكل عملي أثناء الحصة

### تدريب

### أدوات التنسيق

صل بين صورة كل أداة ووظيفتها الصحيحة فيما يلي:

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تمييز لون النص
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	غامق
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تكبير / تصغير
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	مائل
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تسطير
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تراجع

ملاحظة: سيتم شرح جزء العملي أثناء الحصة

# الدرس الرابع: تنسيق الفقرة

## تدريب

ماذا عن الحدود والتظليل؟

تجعل الحدود والتظليل النص يبدو بشكل أفضل. هل تعرف الأزرار التي يجب عليك استخدامها للحصول على النتيجة المرجوة؟

صل بين النتيجة والزر المستخدم	
 <p>تحديد النص + </p>	الرياض 15 صفر 1442 هـ
 <p>تحديد النص + </p>	الرياض 15 صفر 1442 هـ
 <p>تحديد النص + </p>	الرياض 15 صفر 1442 هـ
 <p>تحديد النص + </p>	الرياض 15 صفر 1442 هـ

يطلق مصطلح الفقرة على مجموعة الجمل التي تشمل فكرة أو معنى رئيسي واحد وتستخدم الفقرات في كتابة الرسائل والمقالات فيمكنك تنسيق الفقرات بتغيير محاذاة النص أو المسافة البادئة أو الحدود والتظليل.



1

2

- محاذاة النص ملء السطر. أو يمكنك أيضًا ضغط **Ctrl + J**.
- محاذاة النص إلى اليسار. أو يمكنك أيضًا ضغط **Ctrl + L**.
- توسيط النص. أو يمكنك أيضًا ضغط **Ctrl + E**.
- محاذاة النص إلى اليمين. أو يمكنك أيضًا ضغط **Ctrl + R**.

ملاحظة: سيتم شرح جزء العملي أثناء الحصة

# الدرس الأول: أساسيات سكراتش

## الوحدة الثالثة

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

**البرمجة:** هي عملية تحويل الخوارزمية الى لغة يستطيع الحاسب فهمها

## مثال على الخوارزمية

### المكونات:

< شريحتان من الخبز.

< شريحة واحدة من الجبن.



### الوصفة:

1 خذ شريحة من الخبز.

2 ضع شريحة من الجبن عليها.

3 ضع شريحة ثانية من الخبز عليها.

4 ضع الشطيرة في محمصة الخبز الكهربائية.

5 انتظر 3 دقائق.

6 أصبحت الشطيرة جاهزة للتقديم.

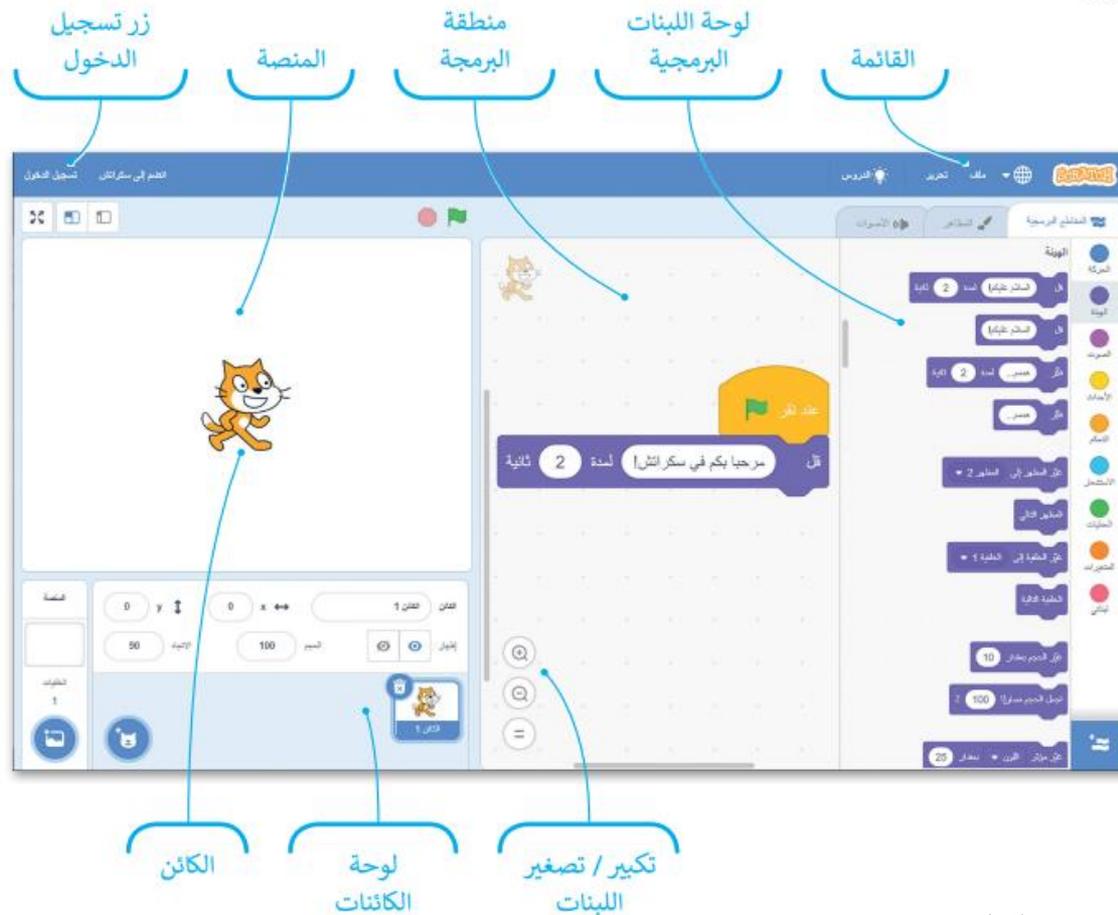
### أمثلة على خوارزميات من حياتنا اليومية

	الخوارزمية هنا هي اتجاهات الوصول إلى الحديقة العامة.	الوصول إلى الحديقة العامة
	الخوارزمية هنا هي مجموعة الإرشادات التي تشرح كيفية تركيب اللعبة.	تركيب لعبة
	الخوارزمية هنا هي وصفة إعداد الكعكة.	صناعة كعكة

# الدرس الأول: أساسيات سكراتش

## الوحدة الثالثة

**سكراتش:** هي لغة برمجية مصممة بصورة تجعل من البرمجة سهلة للغاية وممتعة للمبتدئين. في سكراتش تسمى **الأوامر لبنات برمجية**، وهي أشكال متصل بعضها ببعض كقطعة أحجية.



# الدرس الأول: أساسيات سكراتش

## الوحدة الثالثة

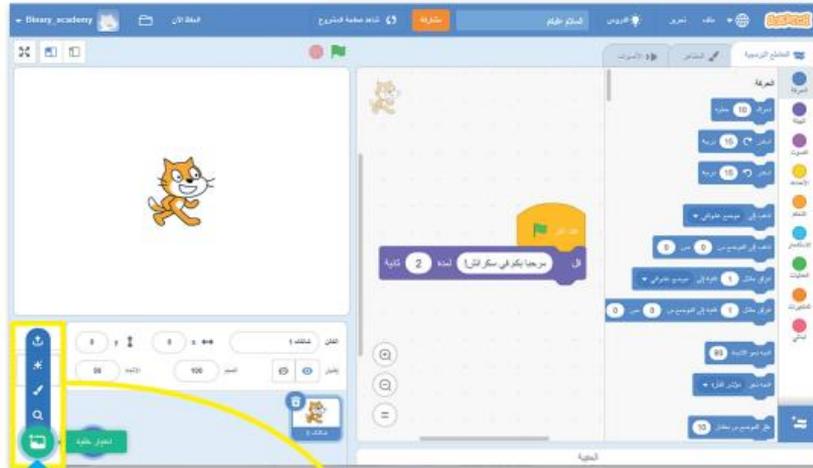
### الخلفية

الخلفية هي "المظهر" الخاص بالمنصة. يُمكن تغييرها وتحريها أو حذفها بالكامل. يمكنك أيضا إنشاء خلفيتك الخاصة.

لا بد أن يكون للمنصة على الأقل خلفية واحدة.

#### لتغيير خلفية المنصة:

- 1 اضغط اختيار خلفية.
- 2 ستظهر نافذة مكتبة صور الخلفية.
- 3 اختر خلفية من المكتبة واضغط عليها.
- 4 ستتم إضافة الخلفية الجديدة إلى المنصة.
- 5 اضغط على صورة الخلفية ليتم فتح علامة تبويب الخلفية.



مفاجأة  
إضافة خلفية عشوائية من مكتبة الصور.

اختيار خلفية

تحميل خلفية  
تحميل صورة من حاسبك.

رسم  
إنشاء خلفية خاصة بك.

### شريط الأدوات

يحتوي شريط الأدوات الموجود أعلى نافذة البرنامج على قائمة ملف وقائمة تحرير.

< يتوافر سكراتش بعدة لغات.

< يمكنك اختيار اللغة التي تفضلها باستخدام أيقونة تغيير اللغة.

تغيير اللغة القائمة اسم المشروع مشاركة مشروعك



### منطقة البرمجة

منطقة البرمجة هي المنطقة التي تستطيع إضافة اللبانات البرمجية فيها لتكوين البرنامج.



منطقة البرمجة

### الكائن

الكائن هو شخصية تنفذ أحيانا معينة في المشروع.

يُعد القط بمثابة الكائن الافتراضي في سكراتش. يمكنك العثور على كائنات مختلفة في مكتبة الكائن وإضافتها إلى مشروعك، كما يمكنك أيضا تحميل كائنات مختلفة من حاسبك، ويُمكن أن يحتوي مشروع سكراتش على أكثر من كائن واحد.



# الدرس الثاني: استخدام اللبانات البرمجية

اللبانات المستخدمة في هذه الوحدة:	
الوظيفة	قطة اللبانات
تحريك الكائنات على المنصة.	 الحركة
تغيير مظهر الكائن.	 الهيئة
تسجيل أو إدراج صوت داخل البرنامج.	 الصوت
تتحكم في موعد حدوث الأشياء، فمن دون لبانات هذه الفئة لن تكون قادرًا على بدء تشغيل المشروع.	 الأحداث
التحكم في البرنامج.	 التحكم

ملاحظة: سيتم إنشاء البرنامج الأول على سكراتش أثناء الحصة بالمعمل

## تدريب 1

### لوحة اللبانات



صل كل أمر بفتته المناسبة.  
استعن بحاسبك للوصول إلى  
الإجابة الصحيحة.



## تدريب 5

أكمل مشروع زهبي.



اجعل القطعة تقول "لنقم بزهوة".

أضف مقطعًا صوتيًا من المكتبة للقطعة.

اجعل القطعة تتحرك مسافة 200 خطوة.

احفظ المشروع.



مَشَقَّة