

قررت وزارة التعليم تدريس
هذا الكتاب وطبعه على نفقتها



المملكة العربية السعودية

المهارات الرقمية

الصف الرابع الابتدائي
الفصول الدراسية الثلاثة

طبعة 2024 - 1446

١٤٤٤ هـ وزارة التعليم (٢)

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر
وزارة التعليم

المهارات الرقمية - الصف الرابع الابتدائي - الفصول الدراسية
الثلاثة . / وزارة التعليم . - الرياض ، ١٤٤٤ هـ
ص: ٣١٢ ٢١٤ ٥٢٥ سم

ردمك: ٩ - ٤٢١ - ٥١١ - ٦٠٣ - ٩٧٨

١ - الحواسيب - تعليم ٢ - التعليم الابتدائي - السعودية - كتب
دراسية أ. العنوان
١٤٤٤ / ٨٦٢٢ ديوبي ٠٠٤، ٠٧

رقم الاليداع: ١٤٤٤ / ٨٦٢٢

ردمك: ٩ - ٤٢١ - ٥١١ - ٦٠٣ - ٩٧٨

www.moe.gov.sa

مواد إثرائية وداعمة على "منصة عين الإثرائية"



ien.edu.sa

أعزاءنا المعلمين والمعلمات، والطلاب والطالبات، وأولياء الأمور، وكل مهتم بال التربية 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 كتابي من الناشرين.

يُرجى ملاحظة ما يلي: يحتوي هذا الكتاب على روابط إلى موقع إلكترونية لـ [أنڈار](#) من قبل شركة **Binary Logic**.
ورغم أنّ شركة **Binary Logic** تبذل قصارى جهودها لضمان دقة هذه الروابط وحداثتها وملاءمتها، إلا أنها لا تتحمل المسؤولية عن محتوى أي موقع إلكترونية خارجية.

Open Roberta هي bit micro: bit ملحوظة لمؤسسة Micro: bit علامات تجارية مسجلة لـ VEX Robotics. تُعد VEX و Fraunhofer IAIS علامتين تجارية أو علامتي خدمة .Innovation First, Inc. الشركة.

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

binarylogic

كتاب المهارات الرقمية هو كتاب معد لتعليم المهارات الرقمية للصف الرابع الابتدائي في العام الدراسي 1446 هـ، ويتوافق الكتاب مع المعايير والأطر الدولية والسياق المحلي، سيزود الطلبة بالمعرفة والمهارات الرقمية الالزمة في القرن الحادي والعشرين. يتضمن الكتاب أنشطة نظرية وعملية مختلطة تقدم بأساليب مبتكرة لإثراء التجربة التعليمية ومواضيعات 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



الفصل الدراسي الثالث



الفهرس

227	• تغيير حجم، ونقل وتدوير العناصر في العرض التقديمي
230	• تطبيق نمط الصورة
232	• لتطبيق معًا
234	الدرس الثالث: الانتقالات وتأثيرات الحركة
234	• الانتقالات
235	• ضبط التوقيت
236	• تأثيرات الحركة
238	• لتطبيق معًا
239	الدرس الرابع: إدراج مقاطع فيديو
239	• إدراج مقاطع الفيديو
240	• كيفية تشغيل العرض التقديمي
242	• ترتيب الشرائح بالشكل الصحيح
243	• ملاحظات

210

الوحدة الأولى: عرضي التقديمي

212

الدرس الأول: الشرائح التقديمية

212

- إنشاء عرض تقديمي باستخدام شرائح جديدة

214

- تصميم شرائح العرض التقديمي

215

- حفظ عرض تقديمي

216

- فتح عرض تقديمي

217

- شريحة العنوان

218

- إضافة المحتوى

219

- إضافة المزيد على النص

220

- إدراج نص WordArt

222

- لتطبيق معًا

225

الدرس الثاني: إدراج الصور

225

- إدراج الصور في العرض التقديمي



277	• جدول المهارات	244	• نصائح لتقديم عرض رائع
277	• المصطلحات	245	• لنطبق معًا
الوحدة الثالثة: مقدمة في علم الروبوت		249	• مشروع الوحدة
278		250	• برامج أخرى
280	الدرس الأول: مقدمة في علم الروبوت	251	• في الختام
280	• الروبوت	251	• جدول المهارات
280	• روبوت ليجو مايند ستورم	251	• المصطلحات
282	• بيئة أوبن روبيتا لاب	الوحدة الثانية: العمل على الأرقام	
289	• البرمجة في أوبن روبيتا لاب	252	
294	• لنطبق معًا	254	الدرس الأول: جدول البيانات
296	الدرس الثاني: انعطاف الروبوت	254	• فتح مايكروسوفت إكسل
296	• إنشاء مشروع جديد	254	• جدول البيانات
297	• التحكم باتجاه الروبوت	257	• لنطبق معًا
300	• لنطبق معًا	الدرس الثاني: إدخال البيانات وإجراء العمليات	
304	• مشروع الوحدة	262	الحسابية البسيطة
305	• في الختام	262	• تغيير اتجاه ورقة العمل في الإكسل
305	• جدول المهارات	263	• إدخال البيانات في الإكسل
305	• المصطلحات	264	• إجراء العمليات الحسابية في الإكسل
306	اختبار نفسك	266	• لنطبق معًا
306	• السؤال الأول	275	• مشروع الوحدة
307	• السؤال الثاني	276	• برامج أخرى
308	• السؤال الثالث	277	• في الختام



- السؤال الرابع
310
- السؤال الخامس
311
- السؤال السادس
312
- السؤال السابع
313

الوحدة الأولى: عرضي التقديمي



أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- > إنشاء عرض تقديمي حول موضوع معين.
- > استخدام النصوص والصور للتعبير عن أفكارك.
- > استخدام الانتقالات وتأثيرات الحركة.
- > استخدام مقاطع الفيديو والأصوات في العرض التقديمي.

أهلاً بك

حان الوقت للتعبير عن نفسك. ماذا ستفعل عندما يكون لديك فكرة وتريد عرضها على الصف بأكمله؟ كيف تجمع بين النصوص والصور ومقاطع الفيديو والأصوات؟ حان الوقت لاستكشاف مايكروسوفت باوربوينت.

الأدوات

- > مايكروسوفت باوربوينت (Microsoft PowerPoint)
- > أبل كي نوت (Apple Keynote)
- > ليبرأوفيس إمبريس (LibreOffice Impress)

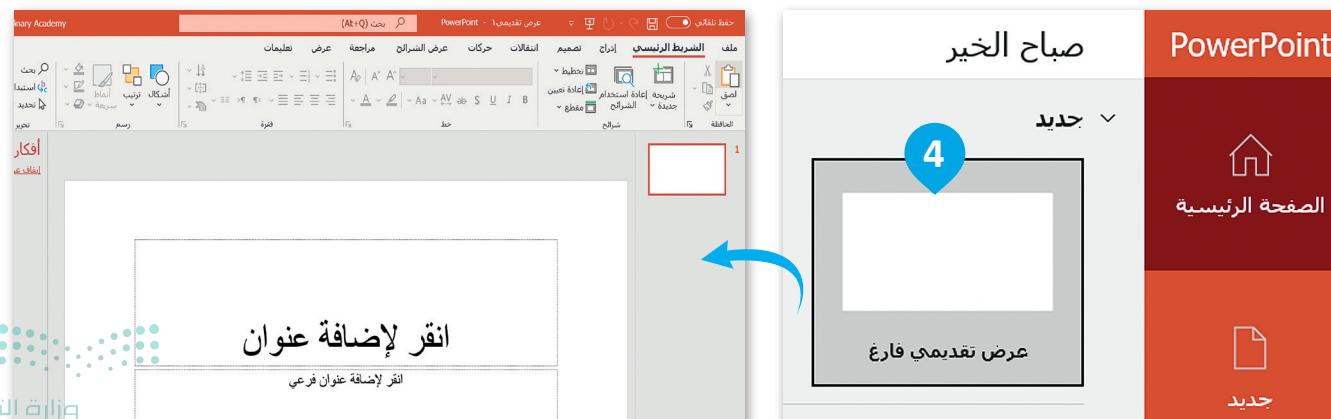


الدرس الأول: الشرائح التقديمية

إذا كان لديك فكرة وتريد تقديمها إلى زملائك في الصف وتريد شرح أفكارك وإظهارها على شكل مقاطع فيديو وصور وأصوات؛ فإن الخيار الأمثل هو إنشاء عرض تقديمي. مايكروسوفت باوربوبينت هو برنامج يعطيك كل ما تحتاجه لإنشاء عرض تقديمي. يتكون عرض باوربوبينت التقديمي من شرائح، وكل شريحة هي "صفحة" حيث يمكنك إضافة النصوص والصور والأصوات أو حتى مقاطع الفيديو إليها.

إنشاء عرض تقديمي باستخدام شرائح جديدة

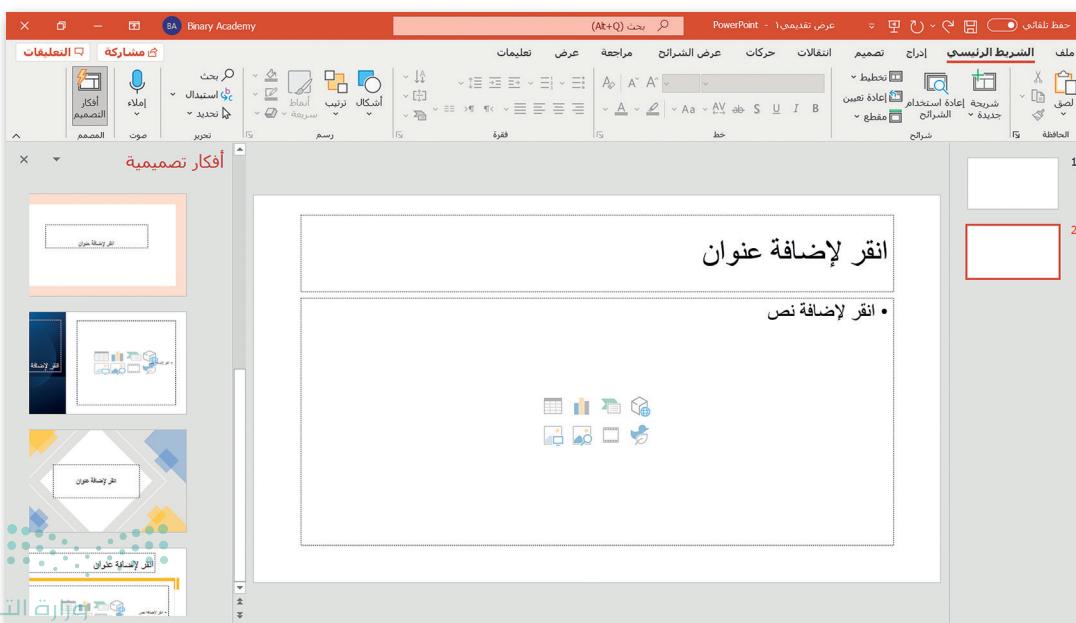
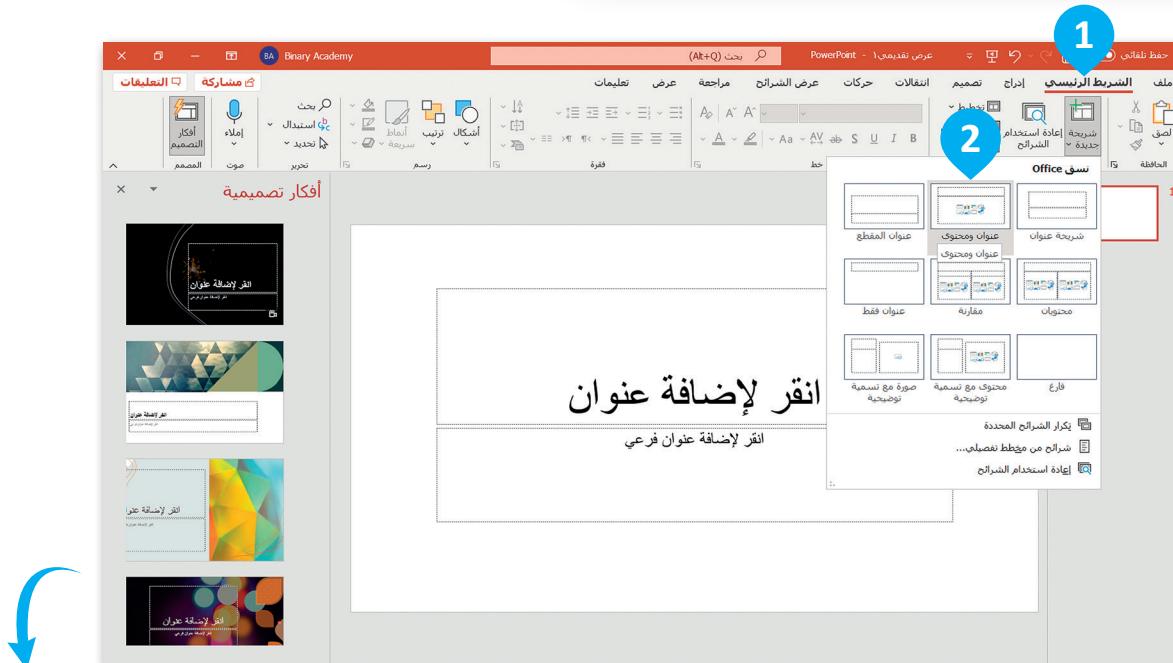
لتبدأ بالأساسيات: عدد الشرائح يعتمد على الموضوع الذي تريده تقديمها. من الجيد عدم وضع الكثير من التفاصيل على كل شريحة.



لإضافة شريحة جديدة:

< من علامة تبويب **الشريط الرئيسي (Home)**، ومن مجموعة **الشريحة (Slides)** اضغط على السهم الذي يشير للأسفل لزر **شريحة جديدة (New Slide)** (1).

< اختر نوع الشريحة التي تريده استخدامها اعتماداً على ما تريده تقديمها واضغط عليها، على سبيل المثال **عنوان والمحتوى (Title and Content)** (2).



تصميم شرائح العرض التقديمي

يمنحك باوربويнт القدرة على تصميم العرض التقديمي بالطريقة التي تريدها عن طريق اختيار الموضوع ولون الشرائح الخاصة بك.

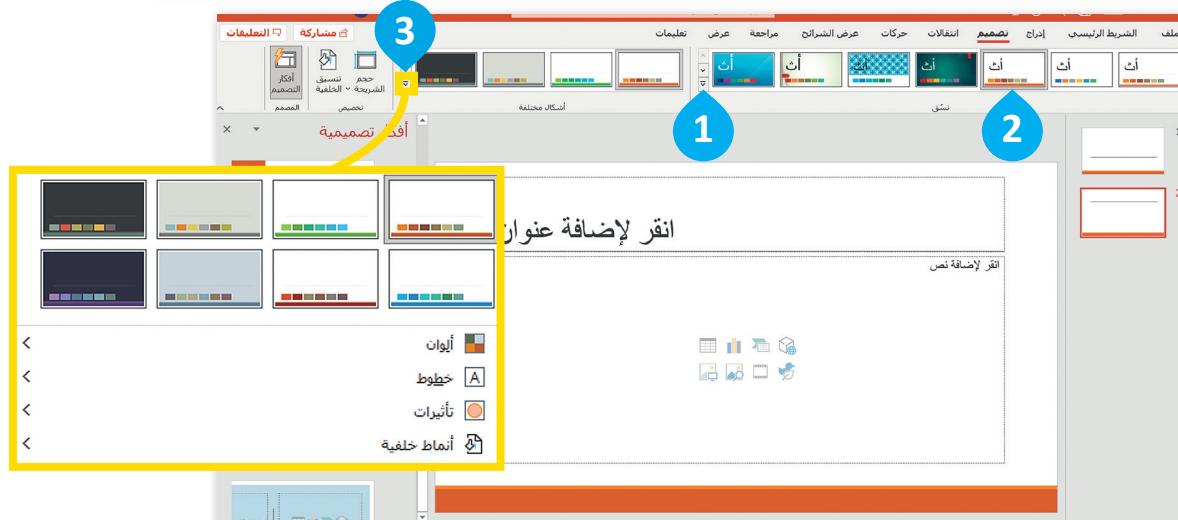
لتغيير نسق الشرائح:

> من علامة التبويب تصميم (Design)، ومن مجموعة نسق (Themes) يمكنك رؤية جميع النسق التي يمكن تطبيقها، ولمزيد من النسق اضغط على السهم الذي يشير للأسفل.

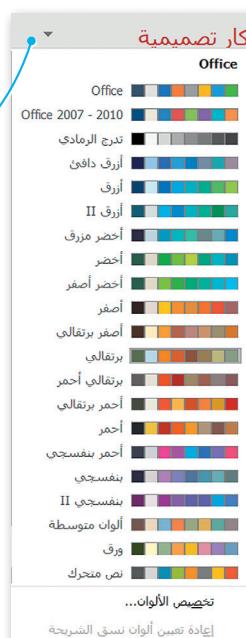
1 اضغط على التنسيق الذي يعجبك، على سبيل المثال أثر رجعي (Retrospect).

> من مجموعة أشكال مختلفة (Variants) ستتجدد أزرار الألوان والخطوط والتأثيرات وأساليب الخلفية. اضغط عليها لتعديل الموضوع الخاص بك.

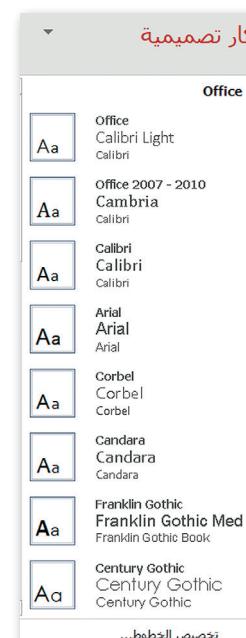
2 اضغط على التنسيق الذي يعجبك، على سبيل المثال أثر رجعي (Retrospect).

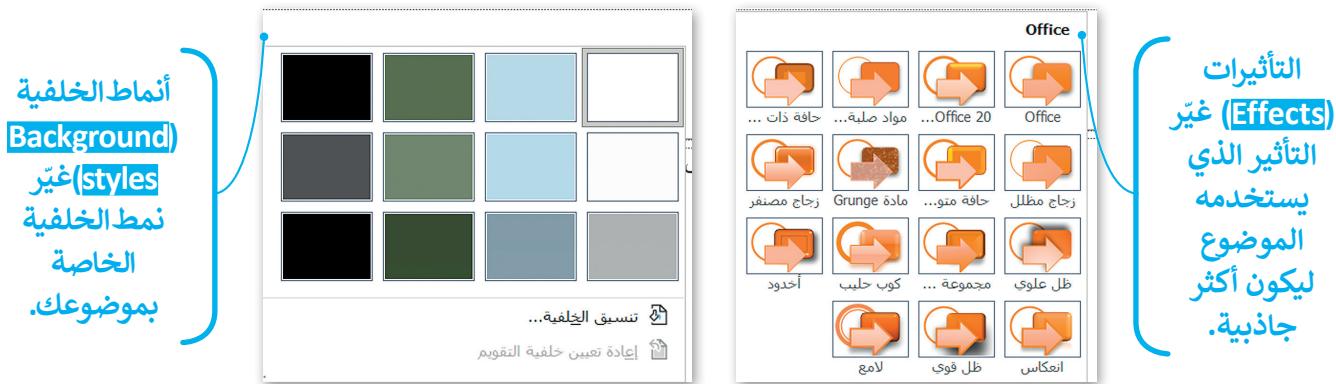


الألوان
(Colors)
غير مجموعة
الألوان
للموضوع
المحدد.



الخط (Fonts)
غير نمط الخط
الخاص بنص
المجموعة
المحددة.

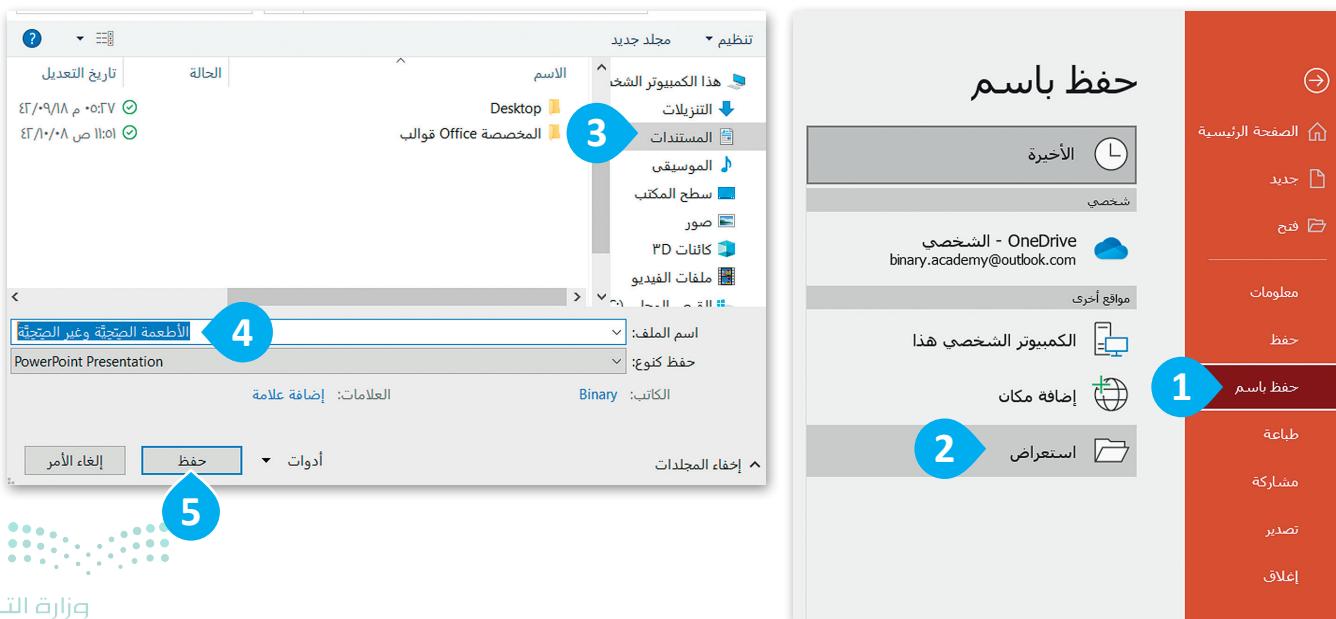




حفظ عرض تقديمي

لحفظ العرض التقديمي:

1. من علامة التبويب ملف (File)، اضغط على **حفظ باسم (Save as)**.
2. اضغط **استعراض (Browse)**.
3. حدد المكان الذي تريده لحفظ العرض التقديمي فيه.
4. اكتب اسمًا لعرضك التقديمي.
5. اضغط على **حفظ (Save)**.



فتح عرض تقدیمی

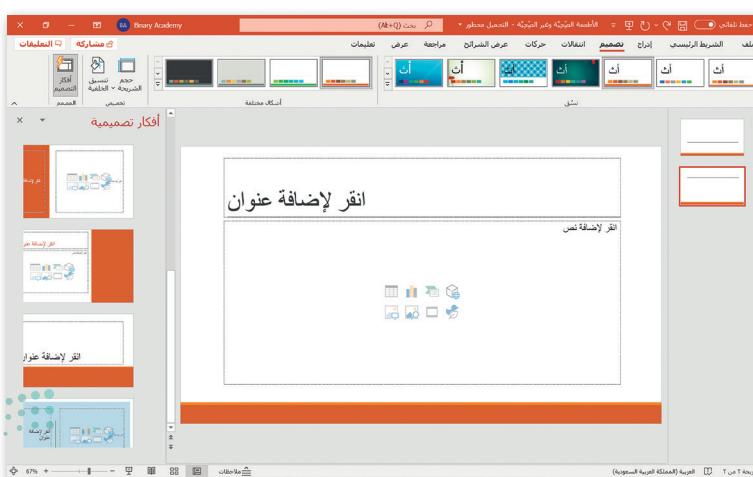
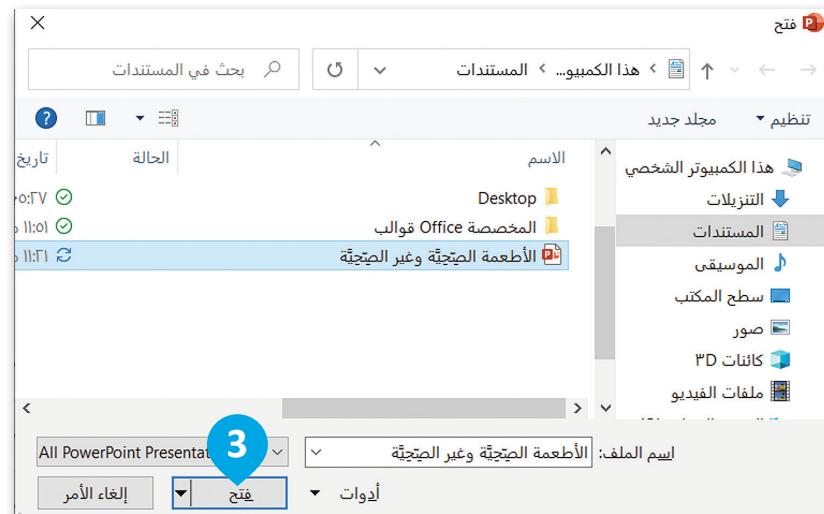


لفتح عرض تقديمي محفوظ في جهاز الحاسوب الخاص بك:

• من علامۃ التبویب ملف (File)، اختر فتح (Open) ①.

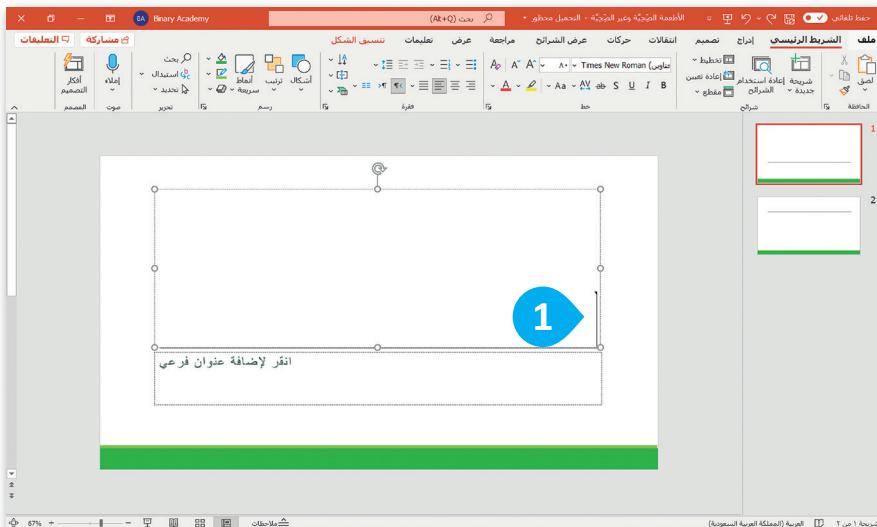
٢. (Browse) استعراض اضغط <

<حدد العرض التقديمي الخاص بك، ثم اضغط فتح (Open).



شريحة العنوان

تحتوي الشريحة الأولى من العرض التقديمي على عنوان العرض التقديمي. في هذه الوحدة، ستتثنى عرضًا تقديميًا حول الأطعمة الصحيحة وغير الصحية. لتببدأ بإضافة عنوان عرضك التقديمي.



لإدراج النص:

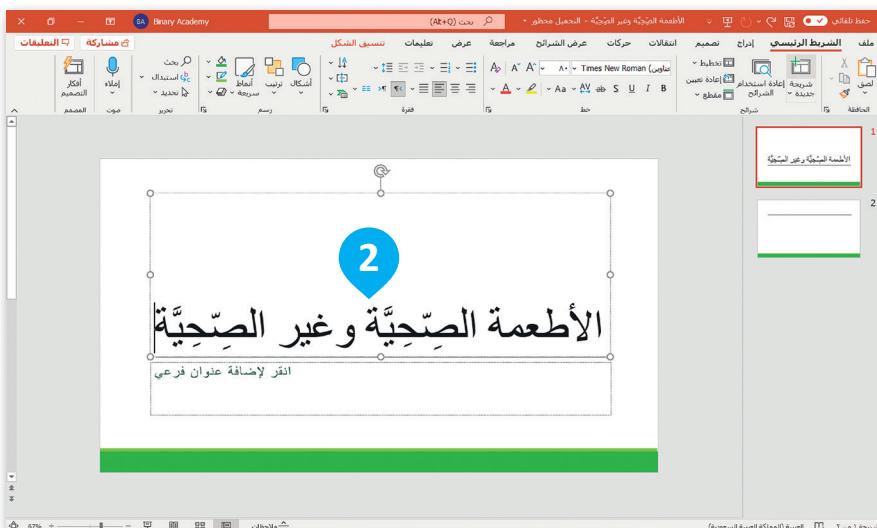
< اضغط داخل صندوق

النص (Text Box). ①

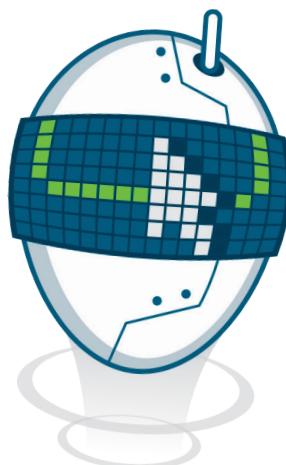
سيصبح المؤشر خطأ

وامضًا (|).

< اكتب النص. ②



إذا ضغطت خارج مربع النص قبل الكتابة سيختفي المربع. المربع موجود لكنه غير مرئي. اضغط داخل مربع النص وسيظهر مرة أخرى.



معلومة

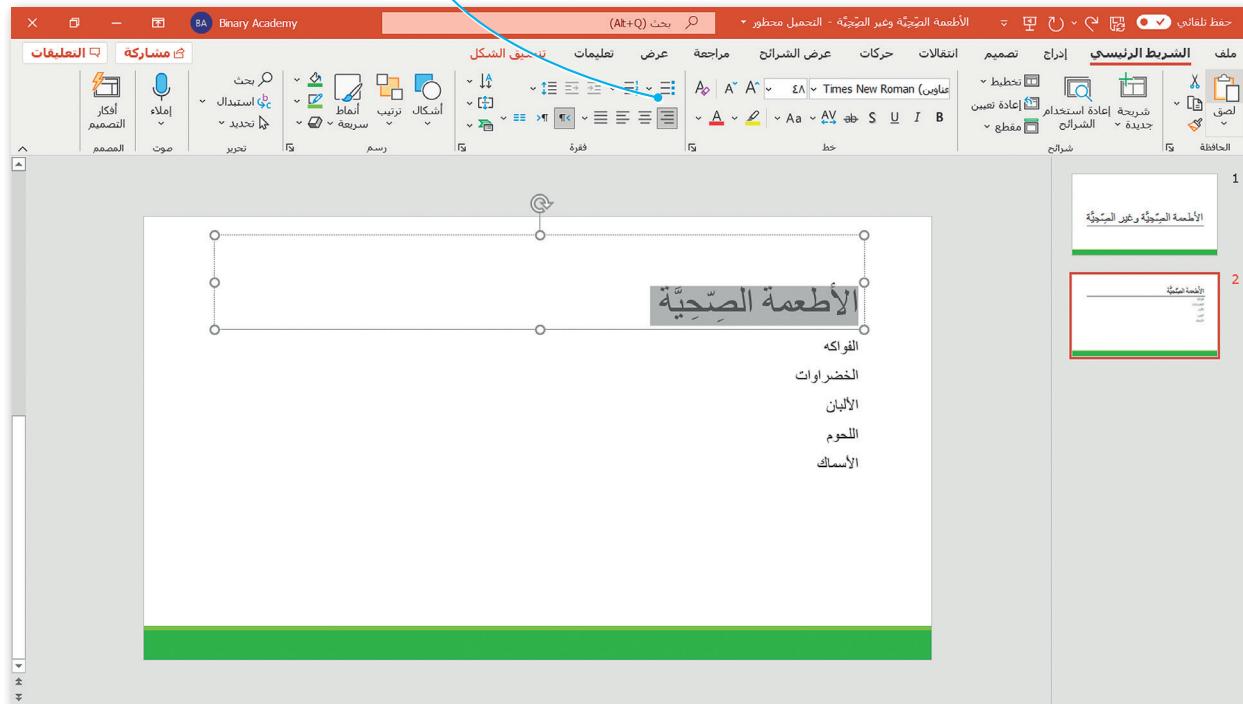
مربع النص هو مجرد شكل من الأشكال المتوفرة في باوربوبينت، لذلك يمكن تطبيق أوامر تعديل الأشكال على مربعات النصوص.



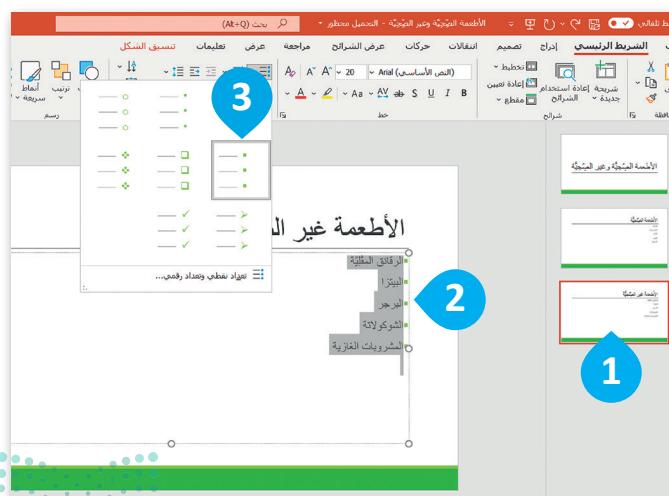
إضافة المحتوى

قد يحتوي العرض التقديمي على نصوص أو صور أو حتى مقاطع فيديو.

ستضيف الآن شريحتين إلى عرضك التقديمي. شريحة للأطعمة الصحية وأخرى للأطعمة غير الصحية.



من الأفضل تنظيم النص في نقاط ذات تعداد نقطي أو رقمي بدلاً من فقرات، فالتعداد يساعدك على تنظيم أفكارك. أضف التعداد النقطي إلى شريحة الأطعمة غير الصحية.

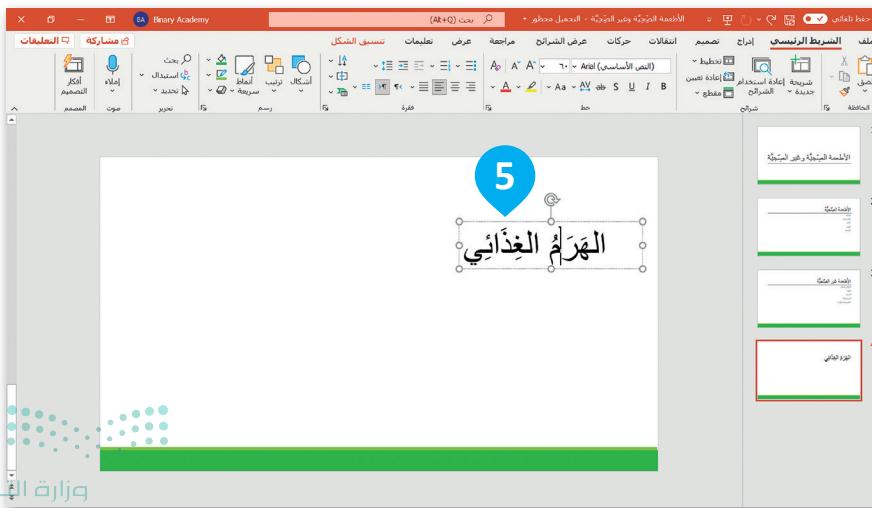
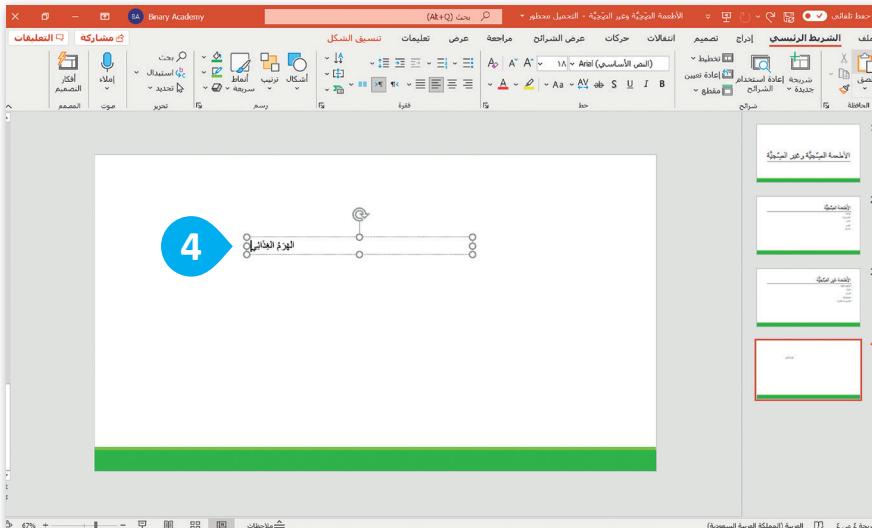
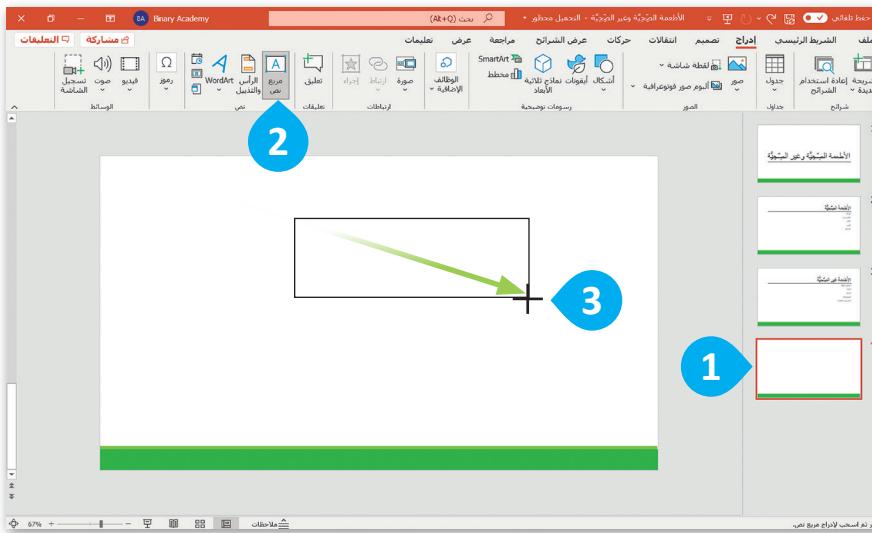


لإضافة تعداد نقطي إلى النص:

- > حدد شريحة الأطعمة غير الصحية. ①
- > حدد النص. ②
- > في مجموعة فقرة (paragraph), اضغط على تعداد نقطي (bullets) وحدد نوع التعداد الذي تريده استخدامه. ③

إضافة المزيد على النص

إذا كنت تستخدم شريحة فارغة بدون مربع نص فيمكنك إضافة مربع نص:



لإدراج مربع نص:

< اضغط على الصورة المصغرة للشريحة التي تري إدراج النص فيها. ①

< من علامة التبويب إدراج (Insert) نص (Text)، اضغط على مربع نص (Text Box). ②

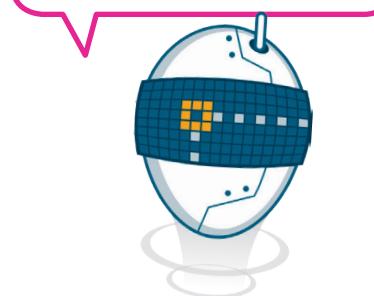
< لتكبير مربع النص: حدد مربع النص ثم ضع المؤشر على أحد المقابض واضغط باستمرار على زر الفأرة الأيسر واسحبه. ③

< الآن يمكنك بدء الكتابة. ④

< لتحرير مربع النص إلى اليمين: حدد مربع النص ثم اضغط باستمرار على زر الفأرة الأيسر مع السحب لليمين. ⑤

< يمكنك تنسيق الخط في مربع النص الخاص بك من حيث نوع وحجم ولون النص.

يمكنك تحديد مربع النص بالضغط على حدوده. سوف تظهر حدود رمادية مع "مقابض" في كل زاوية وعلى الجانبين.

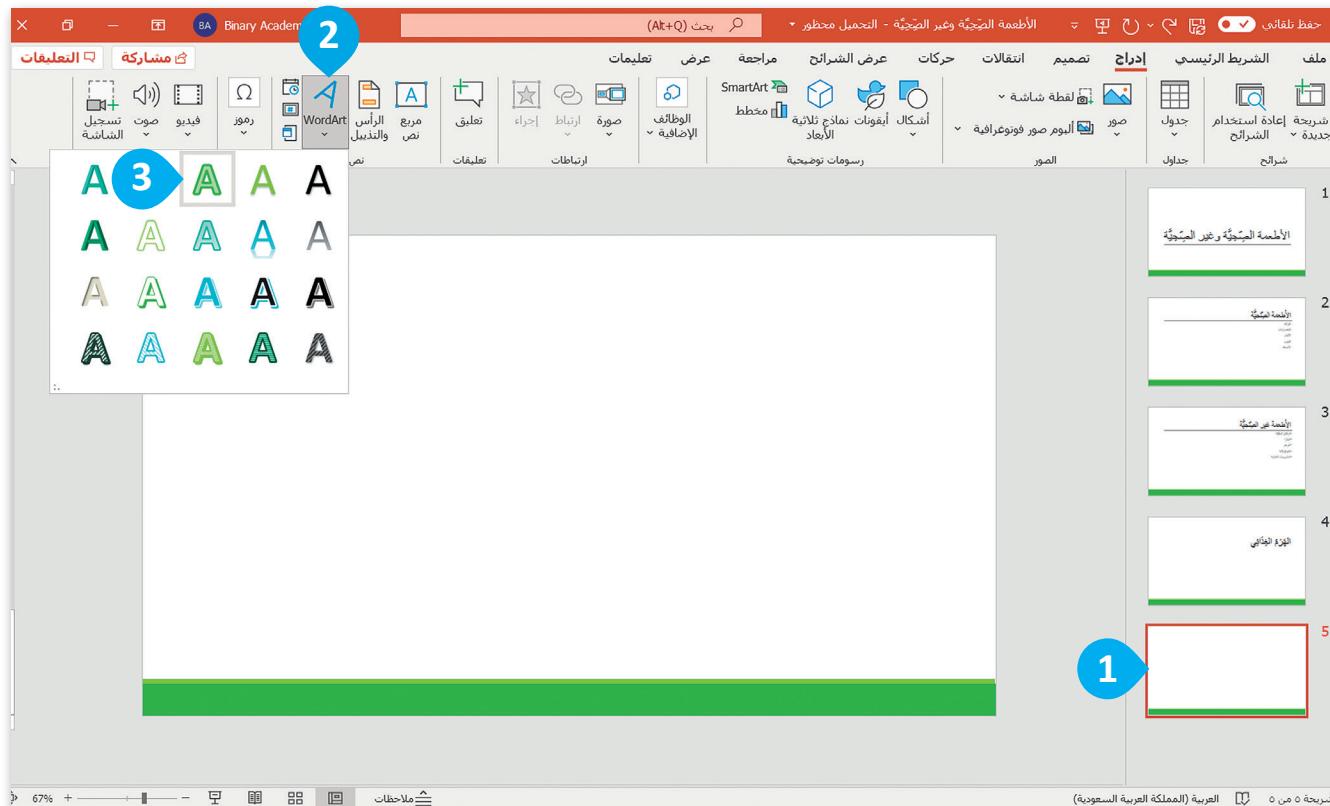


إدراج نص WordArt

لجعل النص أكثر جاذبية استخدم WordArt في نصك.

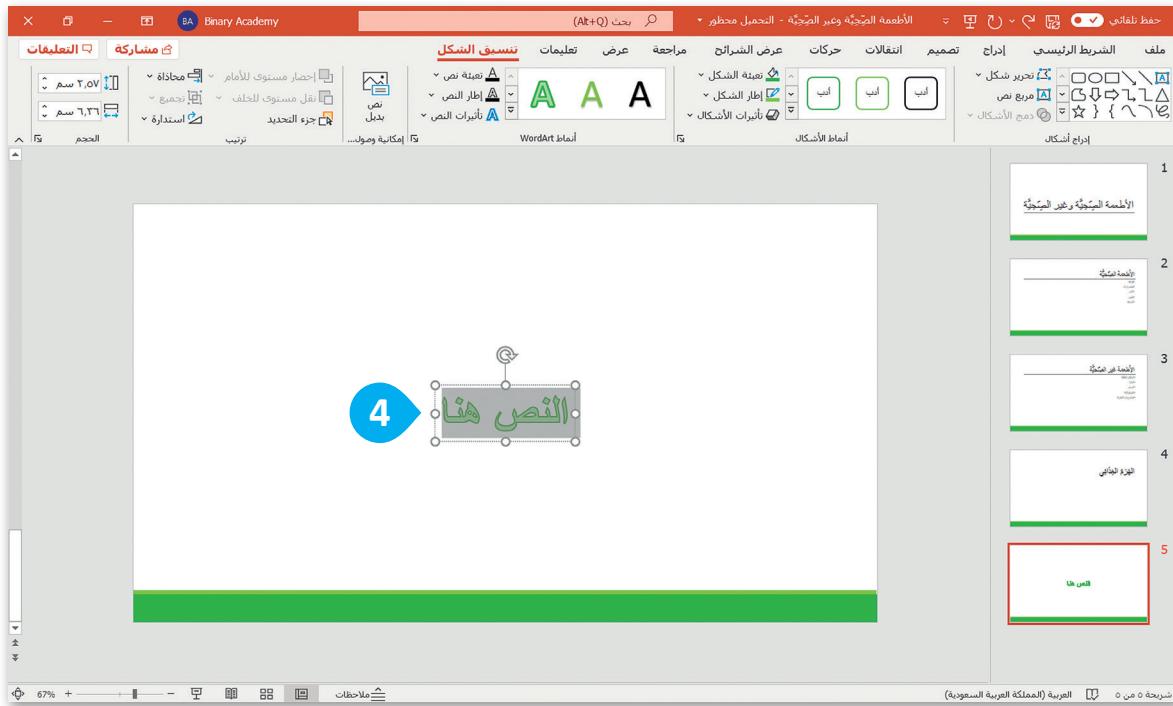
لإدراج WordArt

- 1 < اضغط على الصورة المصغرة للشريحة التي تريد إدراج WordArt فيها.
- 2 < من علامة التبويب إدراج (Insert) ومن مجموعة نص (Text) اضغط على WordArt.
- 3 < اختر الشكل الذي يعجبك.
- 4 < سيظهر مربع نص على الشريحة مع عبارة (النص هنا) كعينة.
- 5 < اكتب عنوان الشريحة، على سبيل المثال، الطبق الصحي.

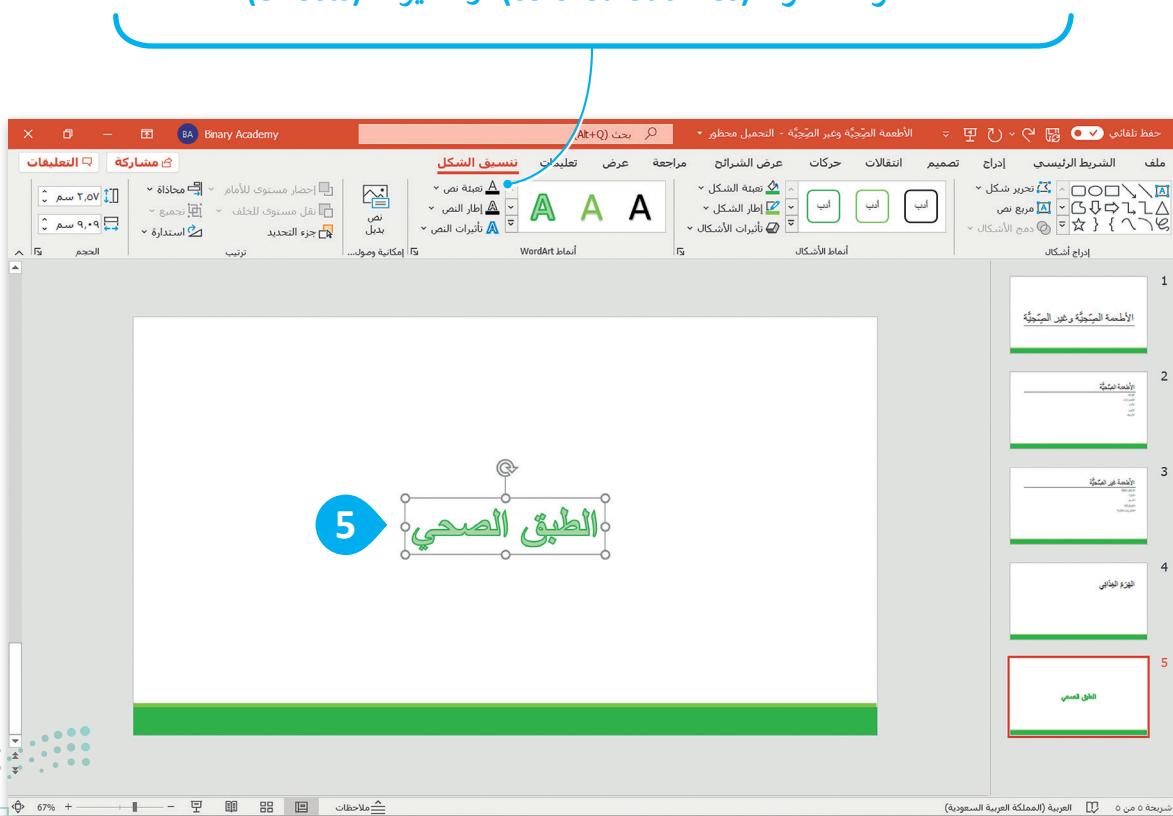


نصيحة ذكية

لا تستخدم أنماط مختلفة من WordArt لكل كلمة في العرض التقديمي الخاص بك؛ لأن ذلك يربك القارئ.



من علامة التبويب تنسيق الشكل (Shape Format) يوجد مجموعات أنماط الأشكال (Styles) وأنماط WordArt Styles (WordArt Styles) التي يمكنك استخدامها لإضافة الخطوط الملونة (colored outlines)، والتأثيرات (effects).

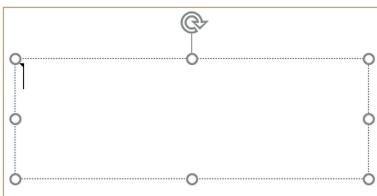


تدريب 1

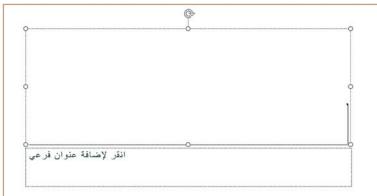
إضافة نص

صل كل صورة مع وصفها.

صل بين العمودين بما هو مطلوب



مربع نص



WordArt



عنوان

تدريب 2

تصميم عرضي التقديمي

صل كل شريحة مع تخطيطها.

لإيجاد اسم التخطيط:

- افتح عرض تقديمي فارغ جديد في باوربوبينت.
- اذهب إلى تخطيط (Layout).



1 عنوان ومحظى

2 عنوان المقطع

3 عنوان فقط

4 فارغ

تدريب 3

إنشاء عرض تدريسي

افتح برنامج مايكروسوفت باوربويнт وأنشئ عرضاً تدريسيًّا جديداً.

طبق تنسيق الأساس (Basis) على العرض التدريسي والخط "Arial".

العنوان: الأطعمة الصحية

العنوان الفرعي: اسمك

أدرج شريحة جديدة من نوع "عنوان ونص".

العنوان: الوصف

النص: يوفر لك النظام الغذائي المتوازن الطاقة ويساعدك على البقاء قوياً وصحيًا.

انقل العنوان وغيّر الخط النصي وتنسيق الشرائح الخاصة بك بالطريقة التي تريدها.

احفظ عملك.



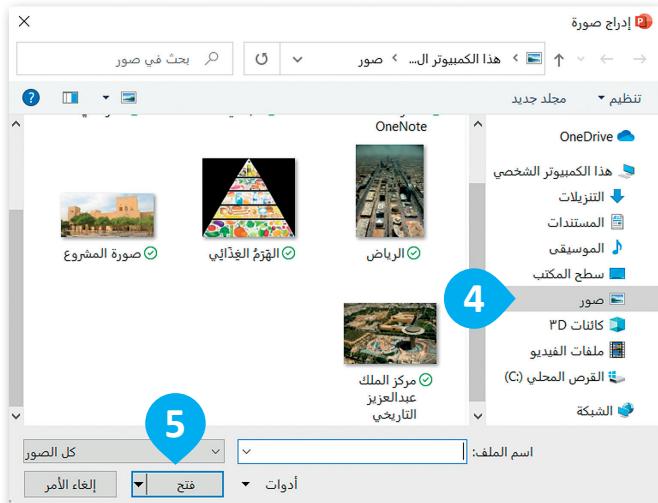
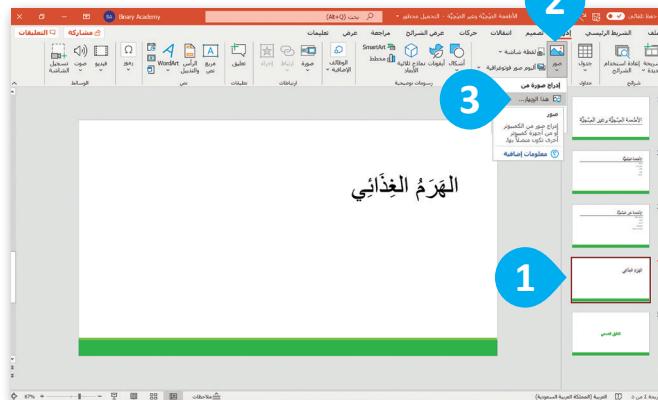


الدرس الثاني: إدراج الصور

للحصول على عرض تقديمي مميز، أضف بعض الصور إلى الشرائح. الصورة تختصر الكثير من الكلمات، فمن خلال الصور يمكنك تقليل النص المستخدم.

إدراج الصور في العرض التقديمي

يمكنك إضافة الصور في عرضك التقديمي من جهاز الكمبيوتر أو من موقع إلكتروني على الإنترنت.



لإدراج صورة من ملف:

< اضغط على الصورة المصغرة للشريحة التي تريد إدراج الصورة فيها لتحديدها. ①

< من علامة التبويب إدراج (Insert) ومن مجموعة الصور (Images) اضغط على صور (Pictures). ②

< اضغط على هذا الجهاز (This Device) ③. (This Device) ④ من مجلد صور (Pictures) ④ حدد الصورة التي تري إضافتها إلى شريحتك. ثم اضغط على فتح (Open). ⑤

< ستطهر الصورة في الشريحة. ⑥



لإدراج الصور عبر الإنترنت:

- > اضغط على الصورة المصغرة للشريحة التي تريد إدراج الصورة فيها لتحديدتها. ①
- > من علامة التبويب إدراج (Insert) ومن مجموعة الصور (Images) اضغط على صور (Pictures) ②.
- > اختر صور عبر الإنترنت (Online picture) ③.
- > ستظهر نافذة صور عبر الإنترنت (Online picture)، اكتب كلمة أو عبارة في مربع البحث واضغط على Enter ④.
- > اختر مربع صور إبداعية فقط (Creative Commons only) ⑤.
- > حدد الصورة التي تريدها ثم اضغط على إدراج (Insert) ⑥.
- > سوف تظهر الصورة مع رابط المصدر على الشريحة الخاصة بك. ⑦



معلومة

لإضافة صور متعددة اضغط مع الاستمرار على زر **Ctrl** وحدد الصور **Insert** التي تريدها ثم اضغط **Insert**.

تغيير حجم، ونقل وتدوير العناصر في العرض التقديمي

يمكنك نقل، أو تغيير حجم، أو تدوير الصورة في أي مكان في الشريحة. تذكر كيف قمت بذلك في الدروس السابقة، وهي كالتالي:



لتغيير حجم صورة:

< اضغط على الصورة.

< ضع مؤشر الفأرة فوق أي من "الزوايا" الأربع، سيتحول المؤشر إلى سهم مزدوج ↗.

< اضغط مع الاستمرار على الفأرة واسحب حتى تحصل على حجم الصورة الذي تريده.

< أطلق زر الفأرة.

< تم تغيير حجم الصورة.

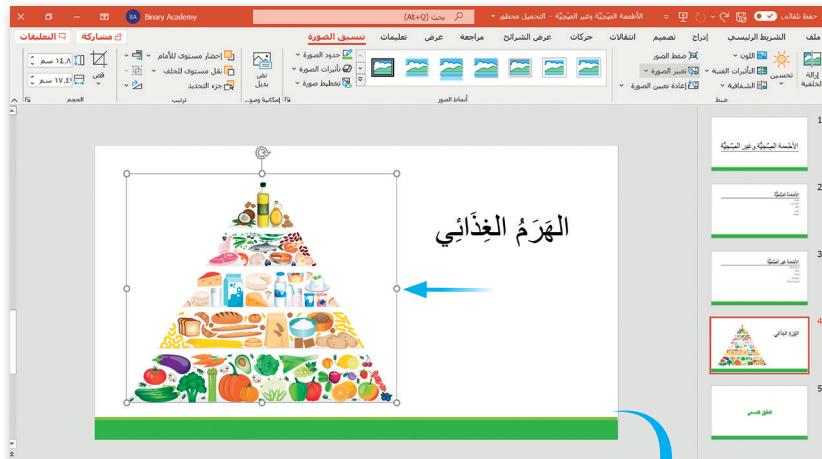


يمكن استخدام التقنيات نفسها للصور عبر الإنترن트 ومربيات النص.

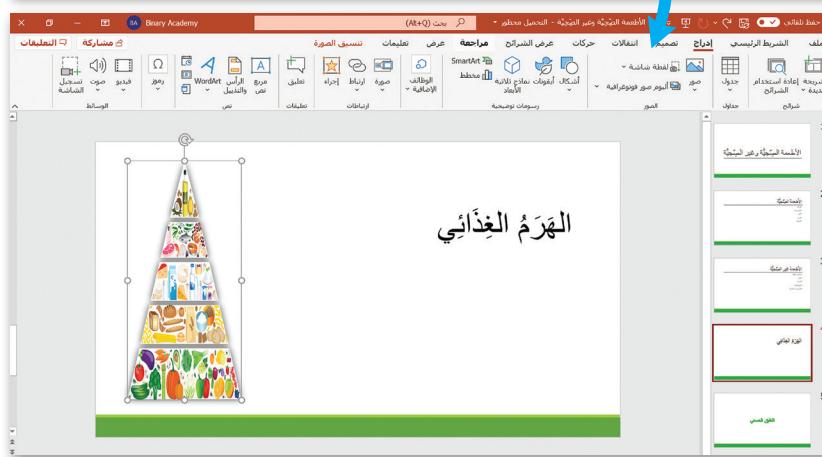


معلومة

للحفاظ بتوسيط الصورة في نفس الموقع، اضغط مع الاستمرار **Ctrl** أثناء سحب مقبض التحريم.



يؤدي استخدام المقابض الجانبية عند تغيير حجم الصورة إلى تشويه الصورة إذا لم تكون حذراً. إذا كنت ترغب في الاحتفاظ ببنسب الصور استخدم دائمًا مقابض الزاوية.



- لتحريك الصورة:**
- > اضغط بزر الفأرة الأيسر على الصورة باستمرار، ① سيتحول المؤشر إلى سهم رباعي الاتجاه .
 - > أثناء الضغط باستمرار على زر الفأرة اسحب الصورة ② إلى الموقع المطلوب.
 - > حرر زر الفأرة.
 - > تم نقل الصورة. ③



يمكنك تحريك جميع العناصر الموجودة في الشريحة.

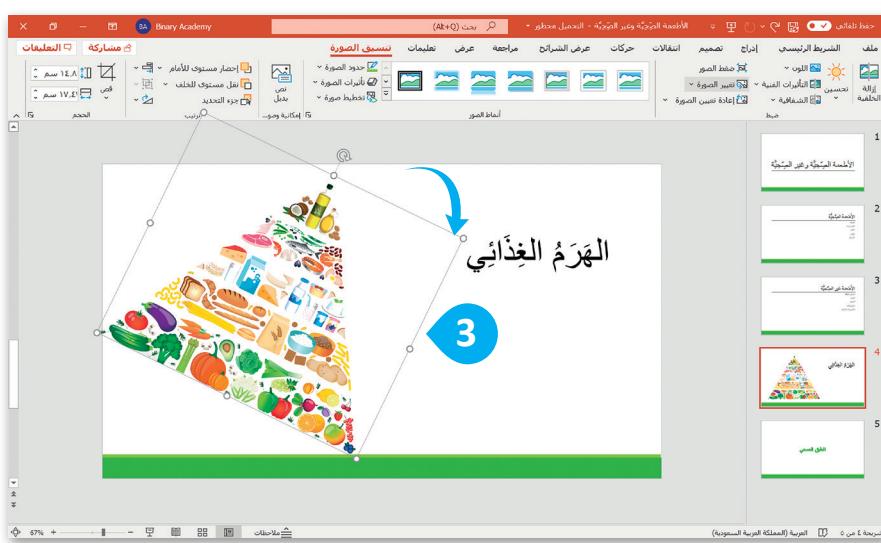
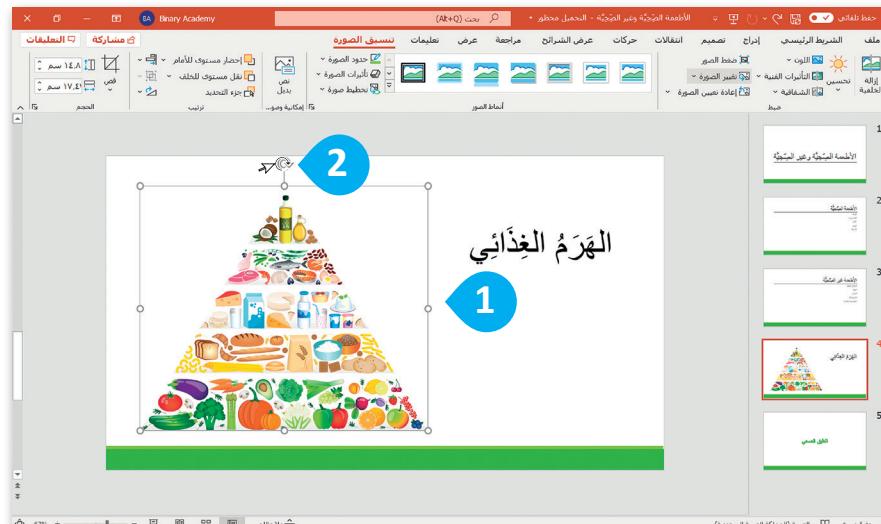
لتدوير صورة:

> اضغط على الصورة.

> اضغط على مقبض التدوير، وهو عبارة عن دائرة تقع في الجزء العلوي من الصورة، ② سيتتحول المؤشر إلى سهم دائري ③.

> اسحب بالقدر الذي تريده تدوير الصورة فيه.

Z + Ctrl
يمكنك الضغط على **Z + Ctrl** للتراجع عن تطبيق التأثير. كما يمكنك القيام بذلك من خلال الضغط على زر تراجع ④.

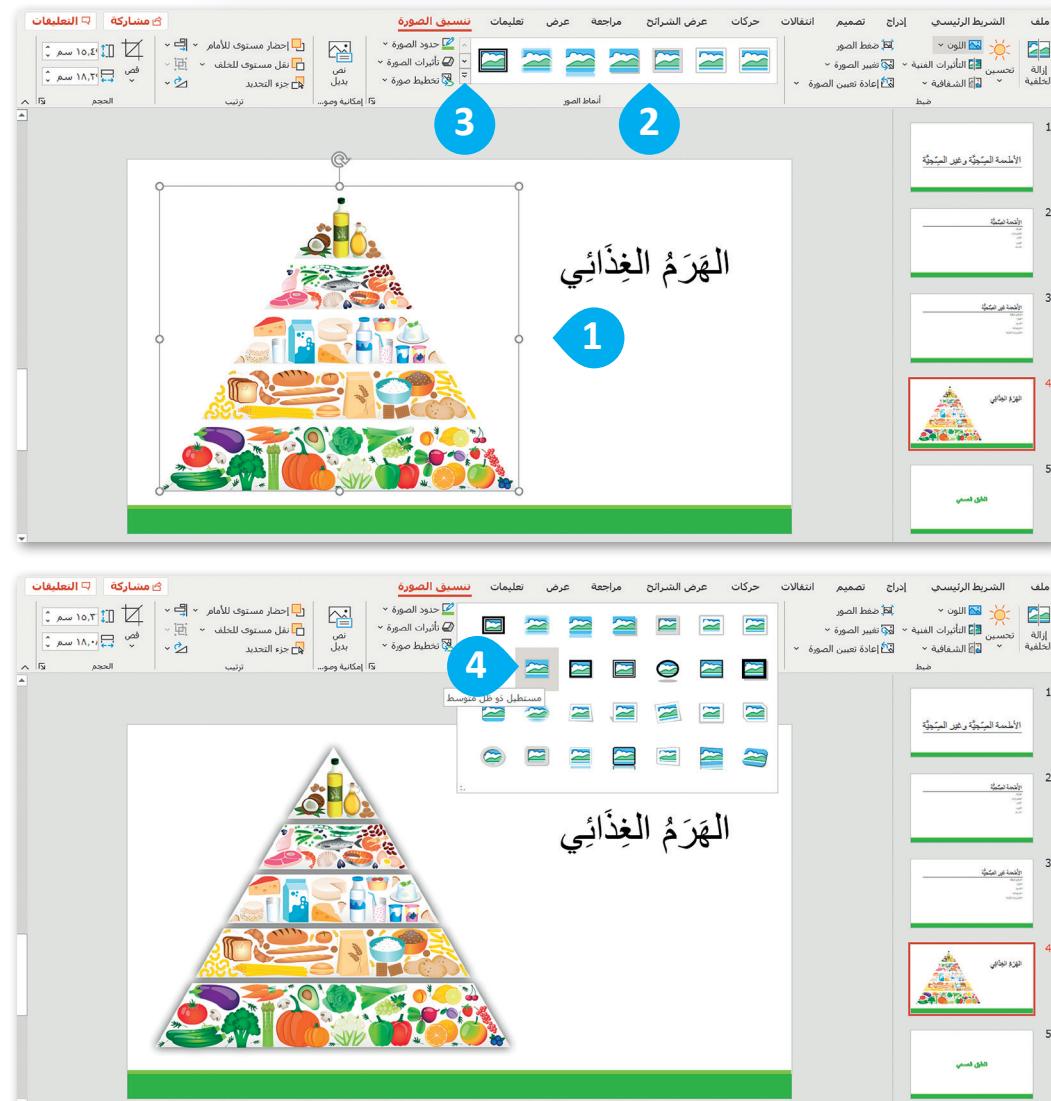


تطبيق نمط الصورة

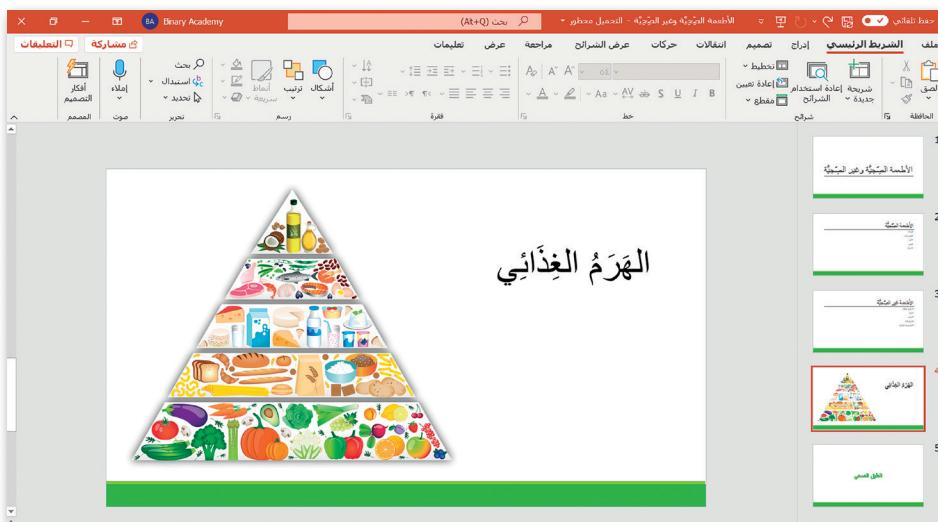
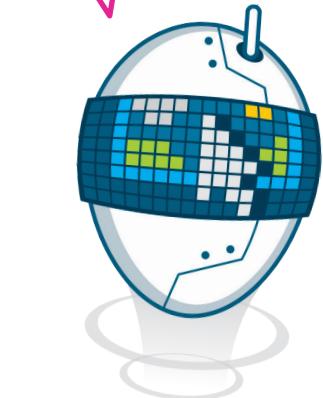
لجعل الصور بارزة في عرضك التقديمي يمكنك تطبيق نمط صورة. أنماط الصورة هي مجموعات من خيارات التنسيق المختلفة مثل حدود الصورة وتأثيرات الصورة.

لتطبيق نمط الصورة:

- > اضغط على الصورة التي تريده تنسيقاها. ①
- > من علامة التبويب **تنسيق الصورة** (Picture Format) ومن مجموعة **أنماط الصور** (Picture Styles) تستطيع أن ترى جميع أنماط الأشكال التي يمكنك تطبيقها. ②
- > لمزيد من أنماط الصور اضغط على السهم الذي يشير للأسفل. ③
- > اختر نمط الصورة الذي يعجبك. ④



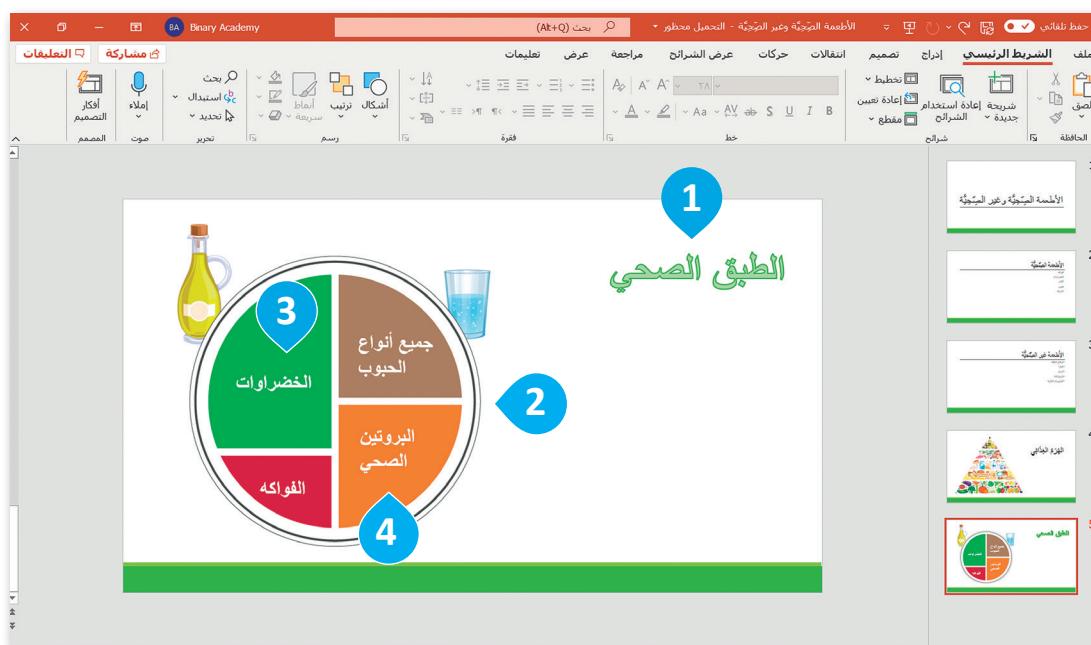
إذا لم تتمكن من رؤية علامة التبويب تنسيق الصورة (Picture Format) فهذا يعني أنك لم تضغط على الصورة.



طبق جميع المهارات التي تعلمتها لإنشاء الشريحة التالية.

لإنشاء الشريحة:

- 1 < انقل WordArt الموجود في الزاوية اليمنى من الشريحة.
- 2 < استورد الصورة من حاسبك.
- 3 < أضف مربعات نص جديدة واتب النص.
- 4 < حرك مربعات النص في المكان الصحيح من الصورة.



لنطيق معًا

تدريب 1

الرموز في برنامج باوربؤينت

صل كل رمز مع اسمه.

صل بين الأعمدة بما هو مطلوب

 صور	●	●	●	مرربع نص
 مرربع نص	●	●	●	WordArt
 صورة	●	●	●	صورة
 تدوير	●	●	●	تدوير
 نص	●	●	●	تغيير الحجم

تدريب 2

رياضي المفضلة

افتح برنامج مايكروسوفت باوربويнт وأنشئ عرضاً تقديمياً جديداً.

- أعط نمطاً للصورة التي أدرجتها.
- اجعل الصورة أكبر وحركها إلى أسفل ويمين الشريحة.
- أضف شريحة جديدة.
- اكتب نصاً قصيراً حول رياضتك المفضلة.
- في شريحة العنوان اكتب كلمة "الرياضات" كعنوان واسمك كعنوان فرعي.
- أدرج صورة عبر الإنترنت ذات صلة بالرياضة المفضلة لديك.





الدرس الثالث: الانتقالات وتأثيرات الحركة

لجعل العرض التقديمي أكثر جاذبية للقارئ يمكنك إضافة بعض التأثيرات البصرية الرائعة التي يوفرها برنامج مايكروسوفت باوربوينت.

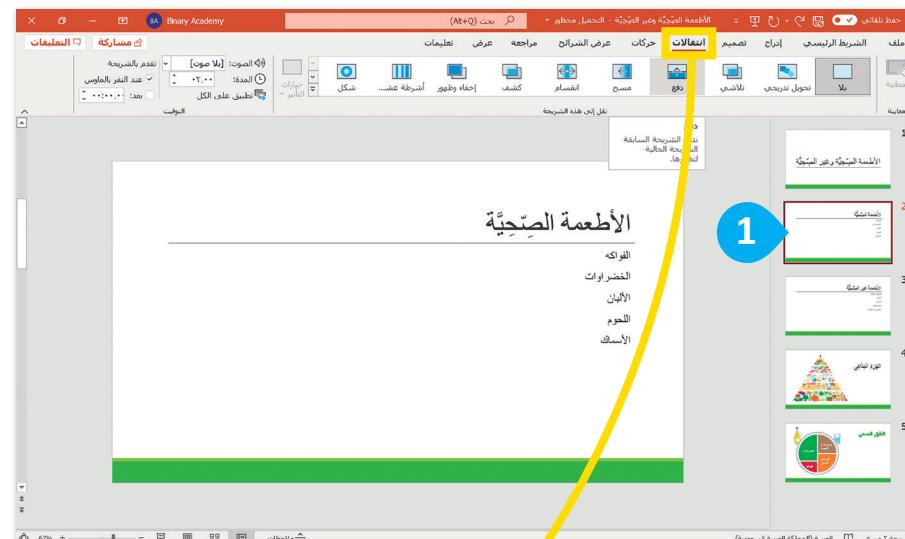
الانتقالات

يمكنك إضافة تأثيرات الانتقال إلى شرائح عرضك التقديمي. وهي عبارة عن تأثيرات الحركة التي تحدث (أثناء عرض الشرائح) عندما تنتقل من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.

لتطبيق انتقالات الشرائح:

- > اضغط على الصورة المصغرة للشريحة التي تريده تطبيق تأثير انتقال عليها. ①
- > من علامة التبويب انتقالات (Transitions) ومن مجموعة نقل إلى هذه الشريحة (Transition to This Slide) يمكنك رؤية جميع تأثيرات الانتقال التي يمكنك تطبيقها.
- لمزيد من التأثيرات اضغط على السهم الذي يشير للأسفل. ②
- > اختر التأثير الذي تريده. سيطبق التأثير أثناء الانتقال بين الشريحة السابقة والشريحة التي اخترتها.
- > من معينة (Preview) ③ يمكنك معاينة تأثيرات انتقال الشريحة.

عند اختيار تطبيق على الكل (Apply to All) من مجموعة التوقيت (Timing)، سيطبق نفس تأثير الانتقال على جميع الشرائح.



ضبط التوقيت

بعد أن تعرفت على كيفية تحديد الانتقالات، ستضبط الآن توقيت عرض الشرائح.

عند تطبيق تأثيرات الانتقالات على الشرائح، يتم تفعيلها تلقائياً لتببدأ بمجرد الضغط على الفأرة. ولكن إذا كنت تريده أن يظهر العنصر تلقائياً عند عرض الشرحية، فستحتاج إلى ضبط توقيت التأثير.

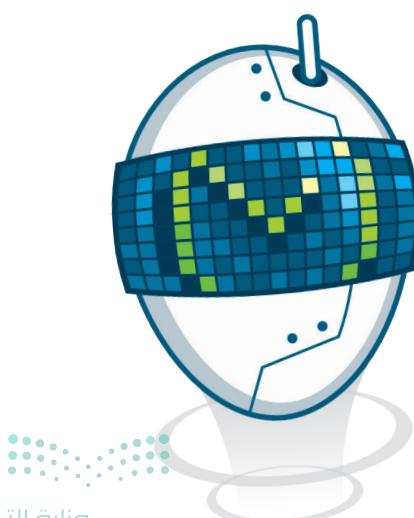
لتعيين مدة الانتقال:

- < من علامة التبويب انتقالات (Transitions) ومن مجموعة نقل إلى هذه الشرحية (Transition to This Slide)، حدد شريحة الانتقال.
- < من علامة التبويب انتقالات (Transitions) ومن مجموعة التوقيت (Timing) يمكن رؤية أن المدة (Duration) تضبط افتراضياً على 02.00 ثانية. ①
- < اضغط على معاينة (Preview) لمعرفة مدة الانتقال. ②



يمكنك تغيير المدة عن طريق الكتابة في صندوق الوقت أو باستخدام الأسهم المجاورة له.

كل تأثير انتقالى له مدة افتراضية. على سبيل المثال بالنسبة لتأثير الانتقال مسح (Wipe) يتم تعيين المدة الافتراضية إلى ثانية واحدة وانتقال انقسام (Split) إلى 1.5 ثانية.



يمكنك تجربة المدة التي حددتها للتأثير الذي تريده.



تأثيرات الحركة

يمكنك إضافة تأثيرات الحركة إلى النصوص والصور في عرضك التقديمي، حيث تتيح التأثيرات والانتقالات المتوفرة إظهار العناصر أو إخفائتها تدريجياً في الشريحة، أو استدارة الشريحة أو جعلها أصغر أو أكبر، أو تغيير لونها، والانتقال من الأعلى للأسفل أو العكس.

إضافة تأثير الحركة:

- > حدد المكون (مربع نص أو صورة) الذي تريده إضافة تأثير حركة عليه وذلك بالضغط عليه. ①
- > من علامة التبوبب حركات (Animations) ② ومن مجموعة حركة (Animation)، يمكنك رؤية جميع تأثيرات الحركة التي يمكنك تطبيقها. للمزيد من التأثيرات اضغط فوق السهم الذي يشير للأسفل. ③
- > اختر التأثير الذي تريده. يمكنك إضافة مؤثرات أخرى إلى مربع (مربعات) النص الأخرى في الشريحة. ④
- > اضغط على معاينة (Preview) ⑤ لمعاينة جميع تأثيرات الحركة التي طبقتها على الشريحة.



معلومة

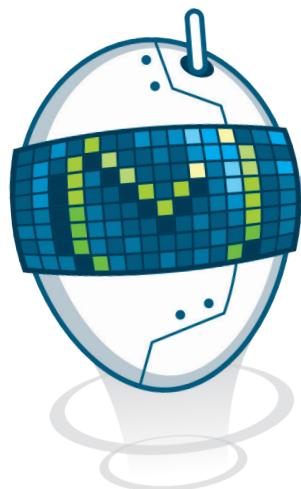
يمكنك معاينة تأثير حركة النص بطريقة أسرع وذلك بتمرير مؤشر الفأرة وتثبيته أعلى التأثير مباشرة لثانية واحدة دون الضغط.



الأطعمة غير الصحيحة

- 1 الرقائق المقلية
- 2 البيتزا
- 3 البرجر
- 4 الشوكولاتة
- 5 المشروبات الغازية

تظهر الأرقام الصغيرة في الجانب الأيمن من مربعات النص في الشريحة بالترتيب الذي ستحدث فيه تأثيرات الحركة.



يمكنك تجربة المدة التي حدتها من أجل إنشاء التأثير الذي تريده.

على سبيل المثال، إذا عينت المدة (Duration) إلى 2.00 ثانية والتأخير (Delay) إلى 3.00 ثواني، هذا يعني أن تأثير "تكبير/تصغير" سيستمر لمدة ثانتين وسيبدأ بعد 3 ثوان من ظهور الشريحة.

لتعيين توقيت تأثير الحركة:

- > حدد مربع نص يحتوي على تأثير حركة. ①
- > من علامة التبويب حركات (Animations) ومن مجموعة التوقيت (Timing)، يمكنك رؤية أن المدة (Duration) يتم ضبطها افتراضياً إلى ثانية واحدة ويتم ضبط التأخير (Delay) افتراضياً إلى صفر. ② يمكنك تغيير هذه الأرقام عن طريق الكتابة أو باستخدام الأسهم.



معلومة

يمكنك تغيير ترتيب تأثيرات الحركة عن طريق تحديد الرقم والضغط على نقل سابقاً (Move Earlier) أو نقل لاحقاً (Move Later) في إعادة ترتيب الحركة (Reorder Animation)، من علامة التبويب حركات (Animations) ومن مجموعة التوقيت (Timing).



لنطيق معًا

تدريب 1

قدم نفسك



أنشئ عرضاً تقديميًّا من 5 شرائح تقدم من خلاله نفسك لزملائك في الصف وتخبرهم عن بعض المعلومات عنك وعن اهتماماتك. استخدم تأثيرات الحركة والانتقالات لجعل عرضك يبدو أفضل، ثم قدم العرض التقديمي أمام زملائك في الصف.

تدريب 2

تناول الأطعمة الصحية

حان الوقت لتقديم عرض تقديمي مفصل عن تناول الأطعمة الصحية. على سبيل المثال، يمكنك الكتابة عن فوائد اتباع نظام غذائي صحي. استخدم التأثيرات المختلفة والانتقالات وتأثيرات الحركة، واضبط الوقت واجعل الشرائح تتغير بشكل تلقائي. من المهم ألا تزيد مدة العرض التقديمي عن 5 دقائق.



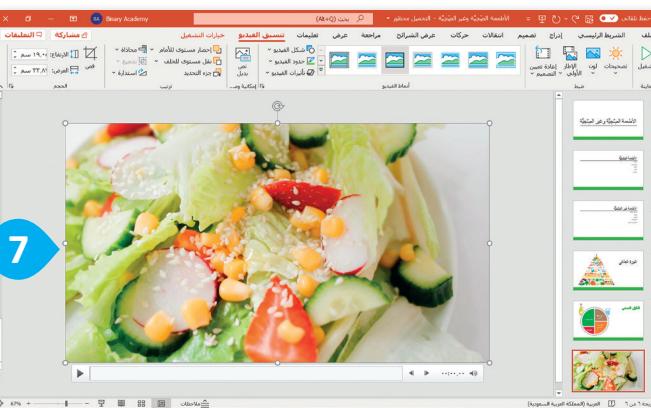
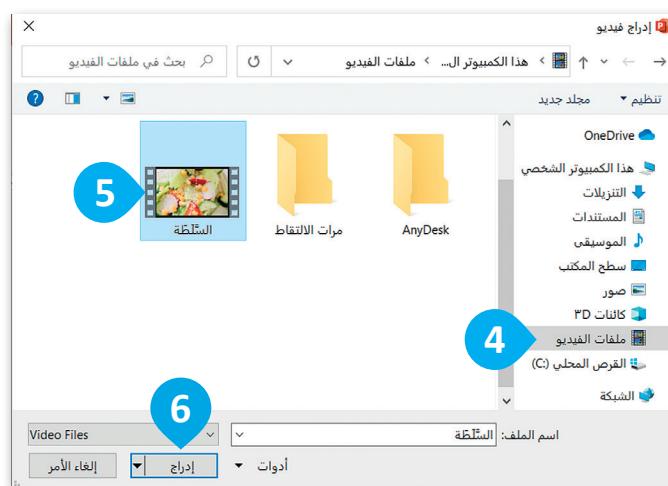


الدرس الرابع: إدراج مقاطع فيديو

2



1



يمكنك تشغيل الفيديو لمعاينته قبل تقديم العرض، وذلك بالضغط على زر التشغيل.

إدراج مقاطع الفيديو

يمكنك إدراج مقطع فيديو في العرض التقديمي الخاص بك. ويمكنك إضافة فيديو من ملف أو من موقع إلكتروني، كما يمكنك استخدام مقطع فيديو فني (Clip Art Video).

لإدراج فيديو من ملف:

< أضف شريحة عنوان فقط (Title Only) جديدة. 1

< من علامة التبويب إدراج (Insert) ومن مجموعة الوسائط (Media)، اضغط على فيديو (Video) 2 ثم اختر هذا الجهاز (This device) 3.

< من نافذة إدراج فيديو (Insert Video) 4 اختر ملفات الفيديو (Videos)

< حدد الفيديو الذي تريده إضافته إلى الشريحة. 5

< اضغط على إدراج (Insert) 6.

< سيظهر مقطع الفيديو داخل صندوق في الشريحة. 7

< غير حجم الفيديو ليناسب الشريحة الخاصة بك. 8





إذا لم يكن لديك ملفات فيديو على جهاز الكمبيوتر الخاص بك يمكنك العثور على مقاطع الفيديو التي تريدها من مقطع فني (ClipArt) من القائمة فيديو (Video).

كيفية تشغيل العرض التقديمي

< لبدء عرض تقديمي من البداية في عرض الشرائح، بعد فتح الملف اضغط على **F5** وستظهر الشريحة الأولى على الشاشة.

< للانتقال إلى الشريحة التالية اضغط على **Enter** أو **→** أو **Spacebar** اضغط بزر الفأرة أو

< للرجوع إلى الشريحة السابقة اضغط على **←** أو **Backspace** أو **↑**.

الأطعمة الصحيحة وغير الصحيحة

الأطعمة الصحيحة

- الفاكه
- الخضروات
- الألبان
- اللحوم
- الأسماك

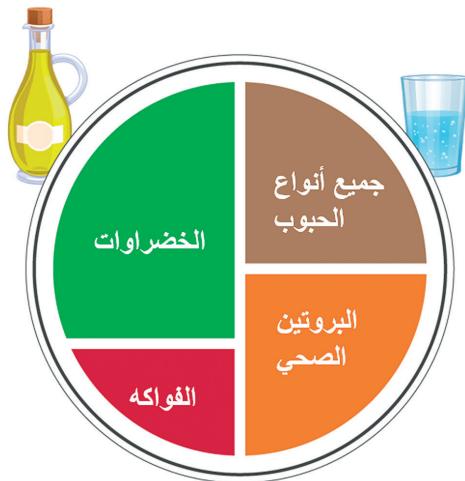
الأطعمة غير الصحيحة

- الرقائق المقلية
- البيتزا
- البرجر
- الشوكولاتة
- المشروبات الغازية

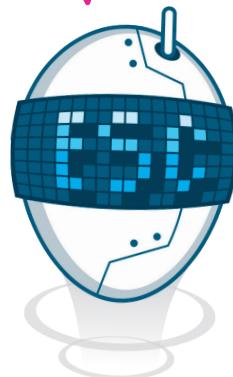
الهرم الغذائي



الطبق الصحي



يمكنك إيقاف
العرض التقديمي
في أي وقت عن
طريق الضغط
على **Esc**.



لأكُلِّ السَّلَطَة



يمكنك بدء عرض تقديمي من
البداية باستخدام زر عرض
الشّرائح (Slide Show).



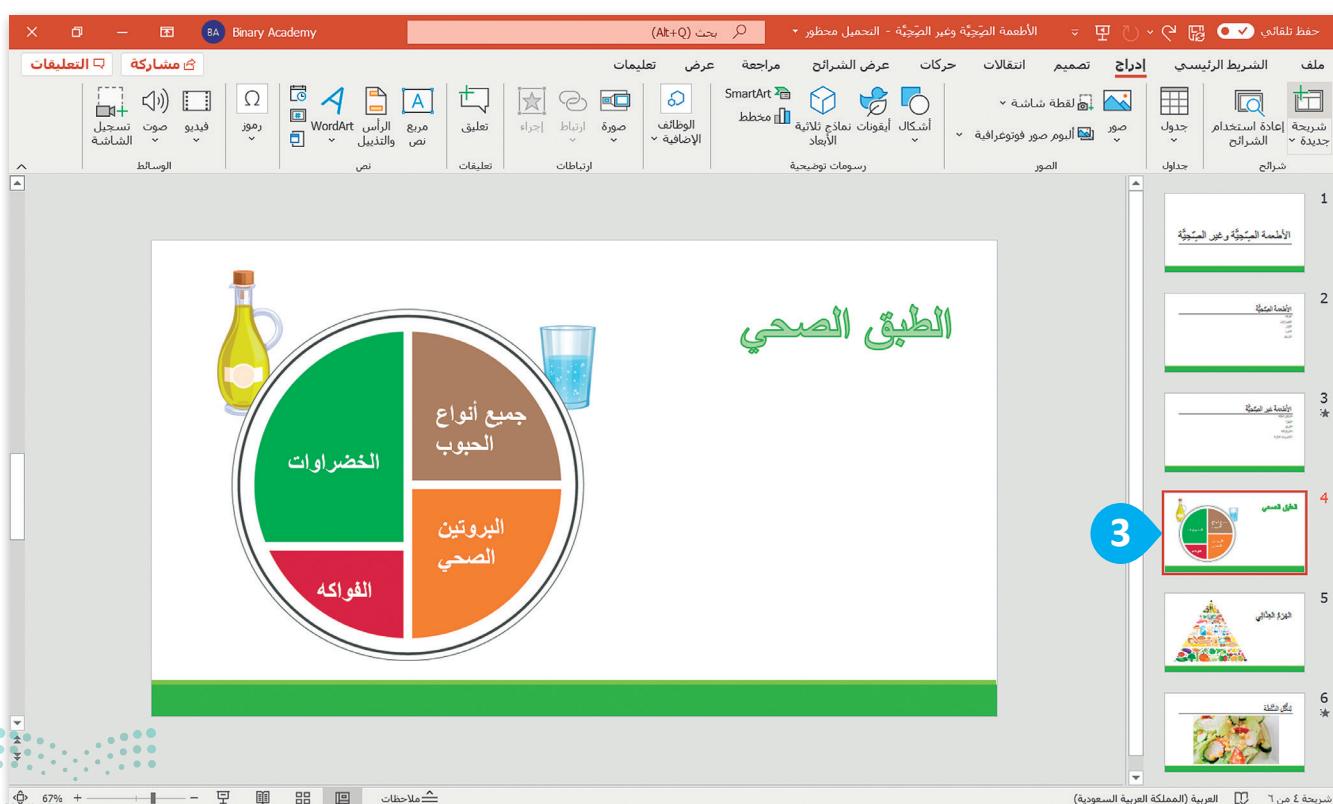
ترتيب الشرائح بالشكل الصحيح

يجب أن تظهر الشرائح في العرض التقديمي بطريقة تسلسلية. تأكد من أن ترتيب الشرائح صحيح، إذا لم تكن كذلك فيمكنك نقلها ووضعها في الترتيب الصحيح.



لتحريك شريحة:

- < في عرض الشرائح (Slide Show)، حدد الشريحة التي تريده نقلها، على سبيل المثال الشريحة 5. ①
- < اضغط باستمرار على زر الفأرة الأيسر واسحب الشريحة إلى المكان المطلوب، على سبيل المثال في موقع شريحة 4. ②
- < حرر زر الفأرة. وبذلك تم نقل الشريحة. ③

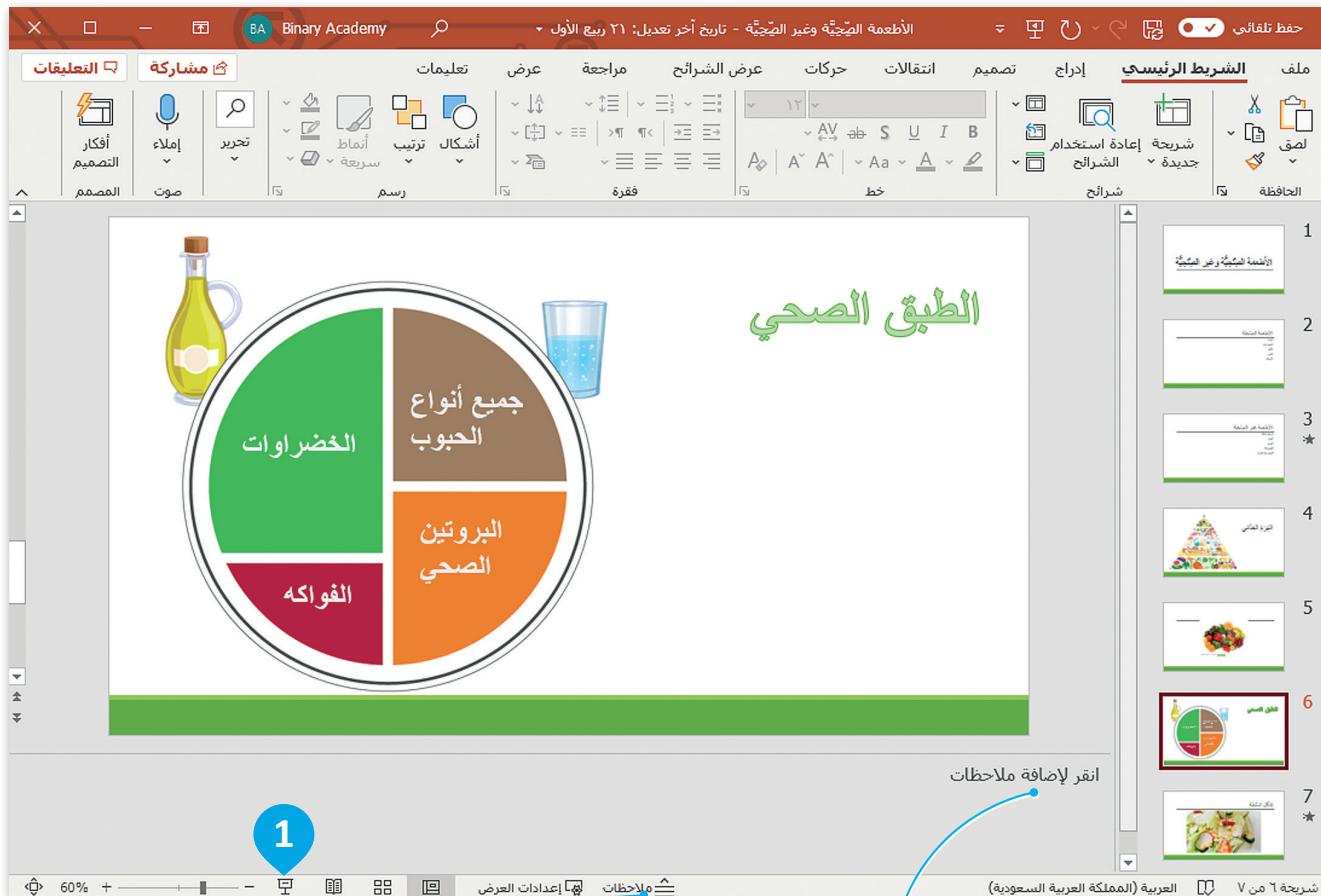


ملاحظات

بعد أن تعلمت الخطوات الأساسية لإنشاء عرض تقديمي كامل يحتوي على نصوص وصور فقد حان الوقت لتقديمه. إن تشغيل عرض تقديمي يعني أن تعرض كل شريحة في وضع ملء الشاشة من أجل تقديم أفكارك للجمهور. تساعدك ملاحظات المتحدث على تذكر ما ستقوله عند تقديم العرض. اطبعها أو استخدم طريقة عرض مقدم العرض لمشاهدة ملاحظاتك، بينما يرى الجمهور الشرائح فقط.

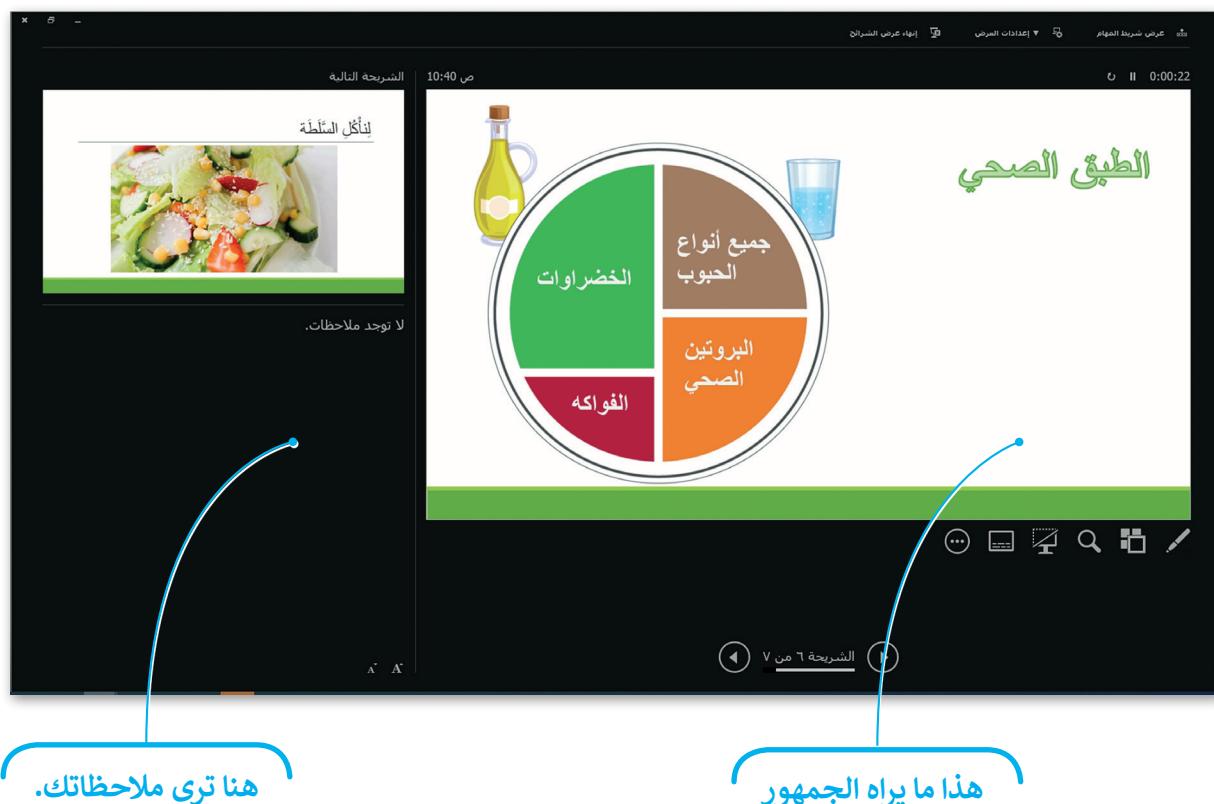
لاستخدام طريقة عرض مقدم العرض:

- < اضغط على عرض الشرائح (Slide Show) **①**.
- < اضغط على زر الفأرة الأيمن على الشريحة واختر إظهار طريقة عرض مقدم العرض (Presenter View) **②**.



اضغط على ملاحظات (Notes) أسفل النافذة وأبدأ بكتابة الملاحظات.

اكتب أي شيء تعتقد أنه سيكون مفيداً لعرضك التقديمي في قسم الملاحظات.



هنا ترى ملاحظاتك.

هذا ما يراه الجمهور

نصائح لتقديم عرض رائع

- > لا تستخدم أنواعاً مختلفة من الخطوط؛ لأنها قد تكون مربكة للقارئ.
 - > استخدم خطًا كبيرًا واضحًا حتى يتمكن الجميع من قراءة النص.
 - > لا تستخدم الكثير من الألوان.

- > إذا كنت تشعر بالملل فإن الجمهور يشعر بالملل أيضًا. كن مقدم عرض متفاعل.
- > اجعل العرض التقديمي الخاص بك قصيراً ومختصراً.

لا تملأ شرائحك بالتفاصيل.
اكتب فقط بعض الكلمات
الأساسية المهمة لحفظ
على اهتمام الجمهور.

تدريب 1

هل عرضك التقديمي منطقي؟

ضع علامة أمام الجملة الصحيحة فيما يلي:

- | | |
|-----------------------|--|
| <input type="radio"/> | 1. يتضمن العرض التقديمي الجيد أنواعاً مختلفة من الخطوط. |
| <input type="radio"/> | 2. استخدم خطوطاً كبيرة وواضحة أثناء العرض التقديمي ليتمكن الجميع من قراءتها بوضوح. |
| <input type="radio"/> | 3. من الجيد استخدام الكثير من الألوان في العرض التقديمي. |
| <input type="radio"/> | 4. كن مقدماً متفاعلاً حتى لا يمل جمهورك. |
| <input type="radio"/> | 5. اجعل عرضك قصيراً وفي صلب الموضوع. |
| <input type="radio"/> | 6. استخدم أكبر عدد ممكن من الصور في العرض التقديمي. |
| <input type="radio"/> | 7. يمكنك إعادة ترتيب شرائح العرض التقديمي باستثناء الشريحة الأولى. |
| <input type="radio"/> | 8. يمكنك تشغيل أو إيقاف العرض التقديمي بالضغط على نفس المفتاح. |
| <input type="radio"/> | 9. كلما زادت التفاصيل في العرض التقديمي، كان ذلك أفضل لك. |
| <input type="radio"/> | 10. ليس من الضروري إدراج الملاحظات في الشرائح. |



تدريب 2



التحكم في عرضك التقديمي

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

1. إذا كنت تريدين تشغيل عرض تقديمي فاضغط على:

F4 **F5** **F6**

2. للانتقال إلى الشريحة السابقة اضغط:

→ **↑** **Backspace** **←**

3. يجب أن يحتوي العرض التقديمي الجيد على:

العديد من الشرائح **فراغ** **شرائح موجزة**

4. للانتقال إلى الشريحة التالية اضغط:

Enter **Backspace** **Esc**

5. إذا كنت ترغب في إيقاف عرض تقديمي فاضغط على:

Enter **Backspace** **Esc**

تدريب 3

عائلتي



- افتح برنامج مايكروسوفت باوربوينت.
- قدم عرضاً تقديميًّا جديداً حول أفراد عائلتك، وقدم كل فرد في شريحة منفصلة، واتكتب جملةً حول كل واحد منهم.
- احفظ عملك باسم "عائلتي".
- الآن قدم عرضك التقديمي في الصف.

تدريب 4

هيا قدم الرياضات

ما رياضاتك المفضلة؟ هل تريدين تقديم عرض تقديمي حولها أمام زملائك في الصف؟

حدد الرياضات المفضلة لديك وابدأ عرضك التقديمي.



طلب معلمك من مجموعتك تقديم عرض عن ثلاثة رياضات من اختيارك باستخدام باورپوينت.

● اختر ثلاثة من الرياضات أدناه:

الرياضات

ركوب الخيل	كرة السلة	السباحة	كرة اليد
التنس الأرضي	الكاراتيه	كرة القدم	ركوب الدراجة

● أنشئ عرضاً تقديميًّا جديداً.

● في الشريحة الأولى، أضف اسم مجموعتك، وفي الشريحة الثانية، اكتب الرياضات الثلاث التي ترغب في تقديمها.

لتقدم كل رياضة

حان الوقت الآن لتقديم كل رياضة. يجب عليك:

إضافة ثلاثة شرائح جديدة واحدة لكل رياضة.

إضافة نص إلى كل شريحة. بشكل أكثر تحديداً، عليك:

- إضافة عنوان.

- إضافة نص لوصف:

- 1. عدد اللاعبين.

- 2. الهدف من الرياضة.

- 3. أجزاء الجسم التي تدربها.

أضف الطابع الشخصي على عرضك التقديمي عن طريق تغيير سمة الشرائح وتنسيق النص بالطريقة التي تريدها.

إضافة الانتقالات وتأثيرات الحركة

هل تريده أن يكون عرضك التقديمي حول رياضاتك المفضلة جذاباً للقارئ؟ هناك طريقة سهلة للقيام بذلك وهي إضافة انتقالات وتأثيرات حركية إلى شرائح هذا العرض.

رقم الشريحة	أسماء الانتقالات

ابحث في الصور عبر الإنترنت من خلال نفس برنامج الباوربوينت للعثور على الصور والأيقونات المتعلقة بالرياضة التي تقدمها.

أضف مقطع الفيديو للرياضات المختارة إلى العرض التقديمي الخاص بك.

أضف تأثيرات الحركة إلى النص والصور الخاصة بك. كن حذراً عند تحديد ترتيب تأثيرات الحركة.

أخيراً، اعرض العرض التقديمي وتأكد من ترتيب شرائحك لتصحيح الأمور التي لا تعجبك فيه.

لا تنس حفظ عملك في كل خطوة.

عندما يصبح عرضك جاهزاً، قدمه لزملائك في الصف.





مشروع الوحدة

شكل فريقاً من مجموعة من زملائك لإعداد عرض تدريسي حول مكان العطلة المفضل لديكم. سينشئ كل عضو في الفريق شريحتين حول المكان المفضل.

ضعوا في اعتباركم أن العرض التدريسي يجب أن يكون في حدود 10 إلى 15 دقيقة.



1

أولاً ابحثوا عن معلومات وصور ومقاطع فيديو للمكان المفضل.

2

بعد ذلك أضيفوها إلى الشرائح.

3

نسّقوا العرض وأضيفوا تأثيرات حركية وانتقالية ليظهر العرض التدريسي بشكل جذاب.

4

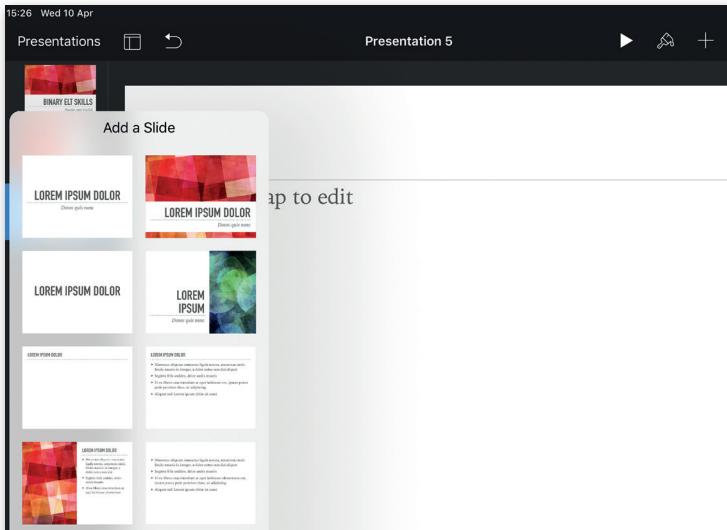
أخيراً قدّموا العرض القصير في الفصل.





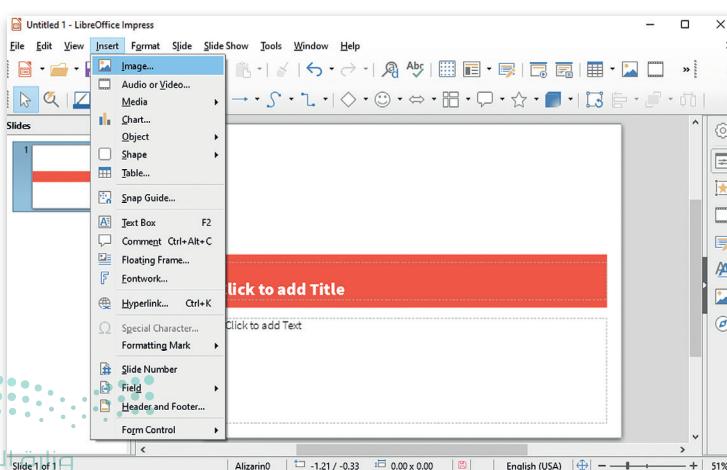
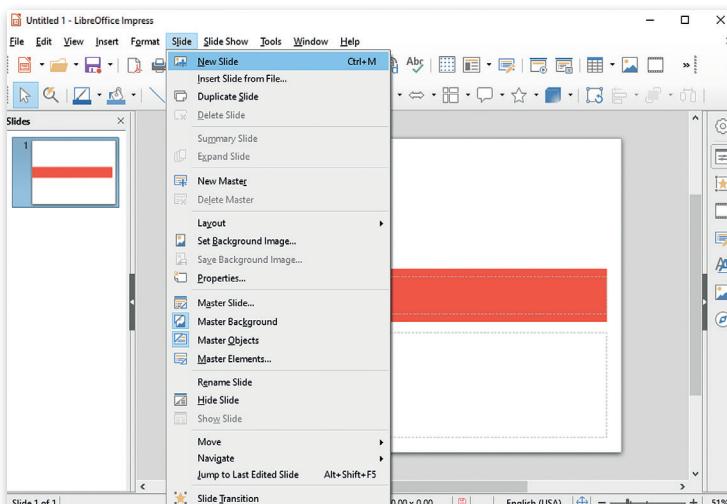
آبل کی نوٹ (Apple Keynote for iOS)

إذا كنت ترغب في تقديم عرض تقديمي سريع على جهاز iPhone أو iPad.



لیبر اوفیس ایمپریس (LibreOffice Impress)

إذا كنت تريت تقديم عرض تقديمي ولم يكن لديك مايكروسوفت باوربويت فاستخدم لیبر اوفیس ایمپریس، يتشابه البرنامجان إلى حد كبير وكلاهما سهل الاستخدام.



في الختام

جدول المهارات

المهارة	درجة الإتقان	لم يتقن	أتقن
1. إنشاء عرض تقديمي جديد.			
2. كتابة وتنسيق النص على الشريحة.			
3. إدراج صورة أو صور من ملف أو من الإنترنت.			
4. إضافة تأثيرات الحركة إلى الشرائح.			
5. إضافة الإنتقالات إلى الشرائح.			
6. إدراج مقطع فيديو في العرض التقديمي الخاص بك.			
7. تقديم العرض التقديمي بطريقة صحيحة.			

المصطلحات

Present	تقديم	Insert	إدراج
Presentation	عرض تقديمي	Move	نقل
Resize	تغيير الحجم	Online pictures	صور عبر الإنترنت
Rotate	تدوير	Open	فتح
Slide	شريحة	Pictures	صور

الوحدة الثانية: العمل على الأرقام



أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- > استخدام جداول البيانات.
- > تنظيم المعلومات والبيانات باستخدام جداول البيانات.
- > إجراء العمليات الحسابية في جداول البيانات.

أهلاً بك

يمكنك استخدام جداول البيانات للقيام بالعمليات الحسابية وتنظيم المعلومات وذلك باستخدام الخلايا والصفوف والأعمدة.

الأدوات

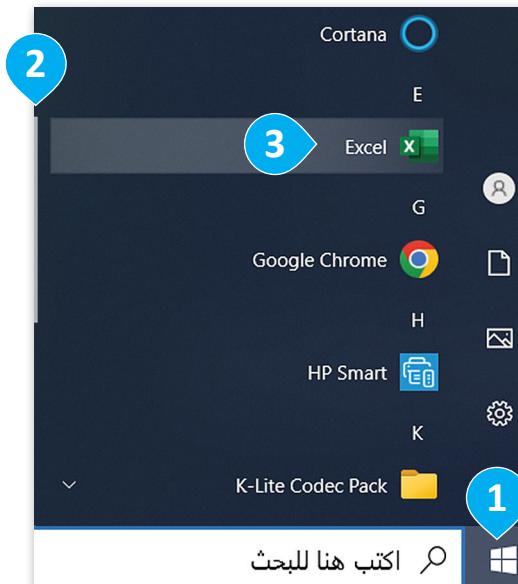
- > مايكروسوفت إكسل (Microsoft Excel)
- > برنامج مايكروسوفت إكسل لنظام آي أو إس (Microsoft Excel for iOS)
- > دوكس تو جو لنظام جوجل أندرويد (Docs to Go for Google Android)
- > ليبر أوفيس كالك (LibreOffice Calc)



الدرس الأول: جدول البيانات

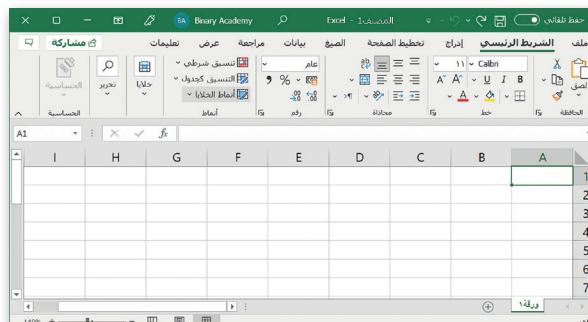
في الماضي كان إجراء العمليات الحسابية على الورق يدوياً، والآن مع التطور التقني أصبح لدينا أدوات نستخدمها مثل مايكروسوفت إكسل (Microsoft Excel).

فتح مايكروسوفت إكسل



لفتح مايكروسوفت إكسل:

- 1 > اضغط على زر بدء (Start).
- 2 > مرر الشرط الجانبي لأسفل ② ثم اضغط على أيقونة Excel ③.
- 3 > سيفتح البرنامج.
- 4 . > اضغط على مصنف فارغ (Blank workbook).



جدول البيانات

إن جدول البيانات هو ملف رقمي يشبه ورقة العمل المسطحة، يحتوي على الكثير من الصناديق الصغيرة التي تحتوي على البيانات. تستخدم جداول البيانات بشكل أساسى لتنظيم البيانات والمعلومات، وتتيح للحاسوب القيام بكثير من العمليات الحسابية لمعالجة هذه البيانات، وتساعد في تحليل المعلومات وإنشاء الرسوم البيانية والمخططات.

A	B	C	D	E	F	G	H
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

هذا مثال على جدول البيانات. في جدول البيانات يمكنك إدخال الأرقام والنصوص، كل هذه المعلومات تسمى البيانات. يمكنك هنا الاطلاع على أسماء الطلبة وأيام الأسبوع وال ساعات التي يدرسها الطلبة ومجموعها خلال أيام الأسبوع الخمسة. مثلاً ريان درس لمدة ساعتين يوم الأحد، ولمدة 3 ساعات يوم الإثنين، إلخ. ريان درس لمدة 12 ساعة في الأسبوع.

هذه
خلية.

هذا صف.

كل صف له رقم (1, 2, ...)
على الجانب الأيمن إذا كان
اتجاه الصفحة من اليمين
لليسار. هذه الأرقام هي
أسماء الصفوف.

هذا عمود.

يحتوي كل عمود
على حرف كبير
(...B, A) في الأعلى.
هذه الحروف هي
أسماء الأعمدة.

لمحة تاريخية

أول برنامج لجدول البيانات لأجهزة الحاسوب كان VisiCalc. تم إنشاؤه بواسطة Bob Frankston و Dan Bricklin في عام 1979 وهو البرنامج الأول الذي حول الحاسوب الصغير من هواية إلى أداة أعمال جادة.



كل خلية عنوان فريد يتكون من حرف العمود ورقم الصف (على سبيل المثال عنوان هذه الخلية هو: B3).

عندما تضغط فوق الخلية النشطة تصبح نشطة وتصبح حدودها سميكة.

يمكنك دائمًا رؤية عنوان الخلية النشطة في الزاوية العلوية اليسرى من جدول البيانات.



يمكنك الانتقال من خلية إلى أخرى باستخدام مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.
اضغط **↑** للانتقال خلية واحدة للأعلى.
اضغط **←** لتنقل خلية واحدة إلى اليسار.



لنطبق معًا



ابحث عن الخطأ في الجمل التالية واكتبهما مرة أخرى بالطريقة الصحيحة.

تدريب 1

ميزات برنامج مايكروسوفت إكسل

1. يمكنك إدخال بيانات رقمية فقط في جداول البيانات.
2. لا يمكنك إضافة رسومات بيانية في جداول البيانات.
3. تُستخدم جداول البيانات في تنظيم ومعالجة النصوص فقط بسرعة وبدقة.
4. يُرمز إلى الأعمدة في جداول البيانات بالأرقام 1، 2، 3، ...

تدريب 2

المعرفة الأساسية لبرنامج مايكروسوفت إكسل

امأ الفراغات بكلمة مناسبة من الكلمات التالية:

الأسماء

حرف

نشطة

الأيسير

خلية

1. يمكنك دائمًا رؤية عنوان الخلية النشطة في الجانب العلوي _____ من جدول البيانات.
2. كل عمود في جدول البيانات يحتوي على _____ في الأعلى.
3. يمكنك الانتقال من خلية إلى أخرى باستخدام أزرار _____ على لوحة المفاتيح.
4. عند الضغط على الخلية تصبح _____ وتظهر بحدود أكثر سماً.
5. لكل _____ عنوان فريد لا يتكرر.



تدريب 3

التنقل داخل ورقة عمل

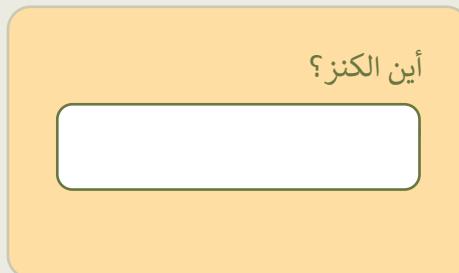


اعثر على الكنز.

افتح المجلد الفرعي "G4.S3.2.1_Activities" من مجلد المستندات، ثم افتح ملف الإكسل "G4.S3.2_Treasure.xlsx".

اتبع التعليمات بدقة، وتحرك داخل جدول البيانات باستخدام مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح حتى تتعثر على الكنز المخفي.

D	C	B	A
			ابداً هنا.
			1
			2
			3
			4
			5



1. تحرك خلية واحدة إلى اليسار.
2. تحرك خلبيتين إلى الأسفل.
3. تحرك خلية واحدة إلى اليسار.
4. تحرك خلبيتين للأعلى.
5. تحرك خلية واحدة إلى اليسار.
6. تحرك ثلات خلبياً للأسفل.
7. تحرك خلية واحدة إلى أسفل.
8. تحرك خلبيتين لليمين.
9. تحرك خلية واحدة للأعلى.
10. تحرك خلية واحدة إلى اليمين.



تدريب 4

الخلايا



ضع علامة أمام العبارة الصحيحة،
وعلامة أمام العبارة الخطأ.

خطأ	صح		
		يكون لها عنوانان (مثل B3 أو 3B).	
		إذا كانت نشطة، سيظهر عنوانها في الزاوية العلوية اليسرى من جدول البيانات.	كل خلية:
		تصبح نشطة عند الضغط عليها، وتصبح حدودها أكثر سماً.	
		لها عنوان فريد لا يتكرر في ورقة العمل.	



تدريب 5

الخلايا

هل تستطيع تمييز أسماء الخلايا؟ حسناً، لتلعب لعبة. عليك أن تضع الحروف في الخلايا المناسبة لتهجئة الرسالة السرية في جدول البيانات أدناه.
هل يمكنك تخمينها؟



افتح برنامج مايكروسوفت إكسل وضع الحروف في جدول البيانات كما يلي:

س" في الخلية E6	ل" في الخلية B3	ا" في الخلية A2
ح" في الخلية C4	ا" في الخلية D5	ب" في الخلية F7





الخلايا

تمكّلة التدريب الخامس

G	F	E	D	C	B	A	
				س			1
	ش			ي	و	ا	2
				ح	ل	ل	3
			د	ا	ن	ن	4
		ه				ط	5
	س						6
	ب			ق	م		7
		ظ					8
							9

صل العمود الأيمن بما يناسبه من العمود الأيسر حسب الجدول أعلاه:

ظ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	A5 الخلية
س	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	الخليتان D5 و A2
ط	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	E8 الخلية
ش	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	الخليتان E6 و C1
ا	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	F2 الخلية



الدرس الثاني: إدخال البيانات وإجراء العمليات الحسابية البسيطة

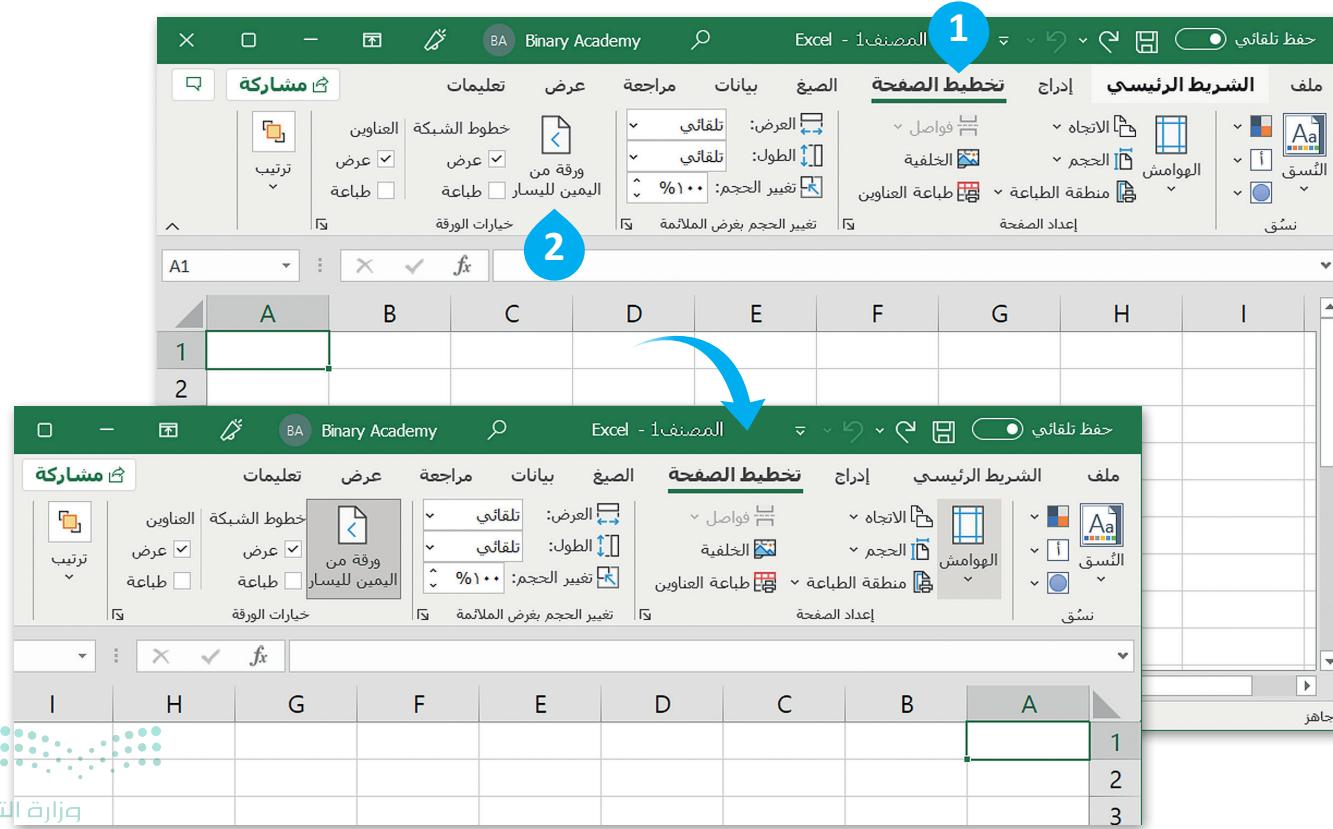
من السهل جدًا إدخال الأرقام والنصوص في جدول بيانات. ما عليك سوى أن تضغط على الخلية التي تريد أن تكتب بها وتكتب ما تريده ثم تنتقل إلى خلية أخرى.

تغيير اتجاه ورقة العمل في الإكسل

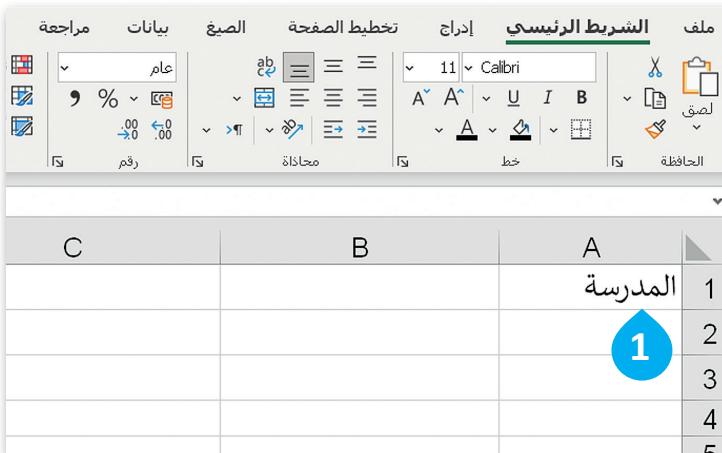
لإدخال البيانات في جدول البيانات، ابدأ بتغيير اتجاه ورقة العمل لتناسب مع اللغة المستخدمة في الكتابة.

لتغيير اتجاه ورقة العمل:

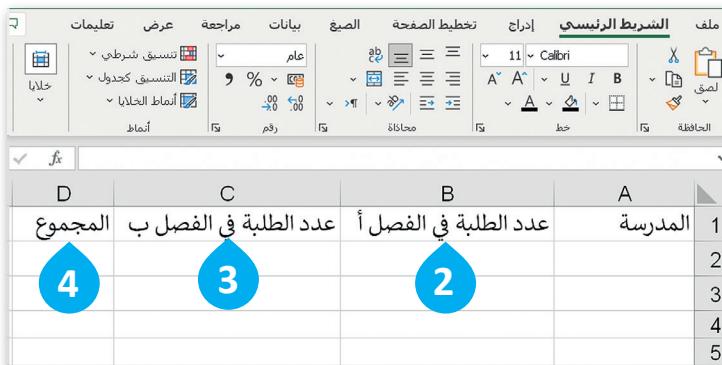
- 1 من علامة التبويب **تخطيط الصفحة** (Page Layout)، وفي مجموعة **خيارات الورقة** (Sheet Options)، اختر **ورقة من اليمين إلى اليسار** (Sheet Right-to-Left).



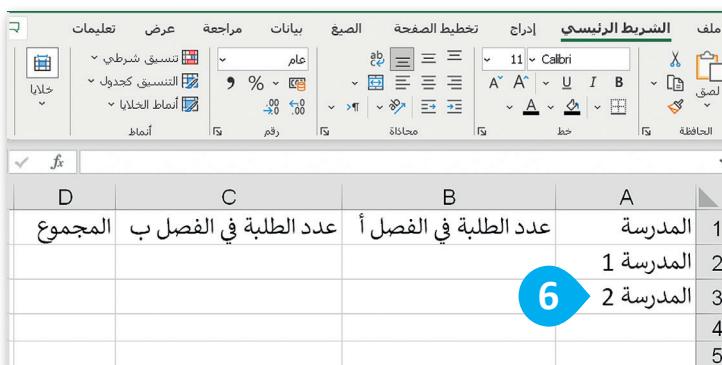
إدخال البيانات في الإكسل



C	B	A
		المدرسة 1
		2
		3
		4



D	C	B	A
		عدد الطلبة في الفصل أ	المدرسة 1
		عدد الطلبة في الفصل ب	2
		المجموع	3
			4



D	C	B	A
		عدد الطلبة في الفصل أ	المدرسة 1
		عدد الطلبة في الفصل ب	2
		المجموع	3
			4

لكتابة نص:

> افتح جدول بيانات جديد.

> انتقل إلى الخلية A1 واتكتب كلمة المدرسة.

1 > اضغط ↪ للذهاب إلى خلية B1

وأكتب عدد الطلبة في الفصل أ.

2 > اضغط ↪ للذهاب إلى خلية C1

وأكتب عدد الطلبة في الفصل ب.

3 > اضغط ↪ للذهاب إلى خلية D1

وأكتب المجموع.

4 > انتقل الآن إلى الخلية A2 واتكتب

عبارة المدرسة 1 5 ثم إلى خلية A3

6 > اكتب عبارة المدرسة 2.

بالضغط على مفتاح Enter ↴ يمكنك من الانتقال للخلية السفلية بينما أسهم لوحة المفاتيح تنقلك باتجاه السهم المختار.



لا تقلق إذا ارتكبت خطأ. حدد الخلية
مرة أخرى بالضغط عليها واتكتب
بساطة الرقم أو النص الصحيح.

تم محاذاة النص العربي تلقائياً إلى اليمين بينما تم
محاذاة النص الإنجليزي تلقائياً إلى اليسار في الخلايا.



كتاب الأرقام:

- < اكتب **10** في الخلية **B2** و **C2**.
 - < اكتب **12** في الخلية **B3** و **C3**.
 - < الآن احفظ جدول البيانات.

إجراء العمليات الحسابية في الإكسل

حان الوقت لترى كيف يمكنك إجراء حسابات بسيطة. يمكنك إجراء عمليات الجمع والطرح والضرب والقسمة داخل خلايا جدول البيانات.

D	C	B	A	1
المجموع	عدد الطلبة في الفصل ب	عدد الطلبة في الفصل أ	المدرسة	1
	10	10	المدرسة 1	2
	12	12	المدرسة 2	3
				4
				5

أضف الأرقام:

- ابحث وافتح جدول البيانات الذي
أنشأته في المهمة السابقة. ①

كيف يمكن أن تجد عدد الطلبة
في المدرسة 1؟ انتقل إلى الخلية

واكتب $D2 = B2 + C2$ واضغط

2 Enter ↲

اضغط على الخلية D3 واكتب
=B3+C3 . يجب أن يظهر الرقم
24 في الخلية D3 .

D	C	B	A
المجموع =B2+C2	عدد الطلبة في الفصل ب 10	عدد الطلبة في الفصل أ 10	المدرسة 1 المدرسة 1
2	12	12	المدرسة 2 المدرسة 2

مجموع عدد الطلبة في المدرسة 1 هو
20 طالب، وسيظهر في الخلية D2
من خلال كتابة الصيغة $=B2+C2$.



إذا كتبت نصاً أكبر مما يمكن عرضه داخل الخلية فسيظهر جزء من النص ولكن ما تبقى لا يظهر بل يكون مخفياً، ولإظهاره يمكنك سحب الحد الأيسر من عنوان العمود لتغيير عرض ذلك العمود. يمكنك تطبيق خطوات مشابهة لتغيير ارتفاع الصف.

يمكنك تنسيق النص أو الأرقام في خلية كما في مايكروسوف特 وورد باستخدام علامة التبويب **الشريط الرئيسي (Home)**.

C	B	A
1		
2		
3		

اسحب لتغيير الحجم.



يمكنك استخدام الرموز التالية لإجراء العمليات الحسابية الأخرى:

=B2+C2	علامة الجمع (+) لجمع الأرقام على سبيل المثال $=B2+C2$
=B2-C2	علامة الطرح (-) لطرح الأرقام على سبيل المثال $=B2-C2$
=B2*C2	علامة النجمة (*) لضرب الأرقام على سبيل المثال $=B2*C2$
=B2/C2	الشرط المائلة (/) لقسمة الأرقام على سبيل المثال $=B2/C2$

D	C	B	A
		عدد الطلبة في الفصل أ	المدرسة
		المجموع	المجموع
30	15	15	1 المدرسة
24	12	12	2 المدرسة
			3 المدرسة
			4

غير القيم في الخلايا B2 أو C2 وراقب كيف تغير محتويات الخلية D2. يمكنك إجراء الحسابات وعمل التعديلات على القيم والصيغ ومشاهدة النتائج التي تتغير تلقائياً بشكل فوري.

عند كتابة الصيغة في الخلية D2 يجب أن تضغط على **Enter** لعرض النتيجة. ولكن إذا كان المؤشر نشطاً داخل الخلية D2 وتم الضغط على أي من أسمهم لوحة المفاتيح فلن يتم إجراء العملية الحسابية.

=B2+C2	=B2+C2
24	15
12	12

في الخلية التي تحتوي على الصيغة يتم عرض نتيجة الصيغة فقط. ولرؤية الصيغة تحتاج إلى تحديد الخلية التي تحتوي على النتيجة والتحقق من شريط الصيغة (Formula Bar) بجوار مربع العنوان. يمكنك الضغط على "شريط الصيغة" لتحرير الصيغة، أو اضغط على **F2** لتحرير الصيغة في الخلية النشطة بدلاً من "شريط الصيغة".



لنطبق معًا

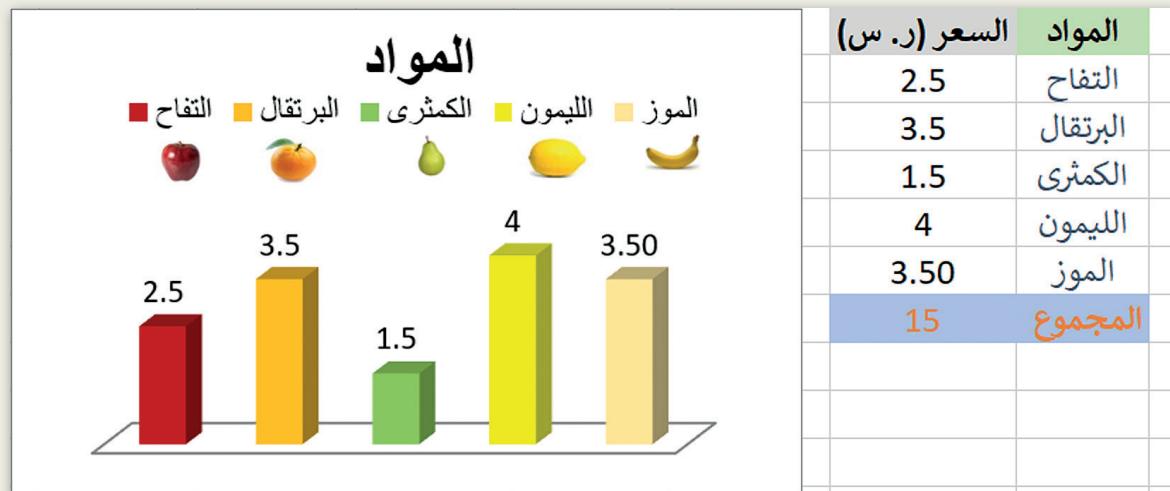
تدريب 1

الحسابات الورقية مقابل الحسابات في جداول البيانات



لماذا تُستخدم جداول البيانات؟

استخدم تاجر الفواكه جدول البيانات لحساب السعر الإجمالي لفواكه معينة. شاهد كيف يتم إجراء العمليات الحسابية في مايكروسوفت إكسيل. بشكل أكثر تحديداً:



افتح المجلد الفرعي "G4.S3.2.2_Activities" من مجلد المستندات، ثم افتح ملف إكسيل ."G4.S3.2.2_MyAccount.xlsx"

هل تم حساب السعر الإجمالي بشكل صحيح؟

جرّب الآن، حاول تغيير سعر التفاح واضغط على مفتاح Enter.

ماذا حصل للسعر الإجمالي؟

تدریب 2

تنسيق جداول البيانات



أليشى جدولاً كما في الصورة أدناه. استخدم أدوات التنسيق لاختيار الألوان واجعل النص بالخط العريض. من علامة التبويب الشريط الرئيسي (Home) ومن مجموعة أنماط (Styles) استكشف أنماط الخلية .(Cell Styles)

المدرسة	عدد الطلبة في الفصل ب	عدد الطلبة في الفصل أ	C
المدرسة 1	10	10	10
المدرسة 2	12	12	12
المدرسة 3	9	11	9



تدريب 3

وجهات السفر المفضلة

تنظم مدرستك رحلة في نهاية العام الدراسي واقتصرت الوجهات الخمس التالية للطلبة:



حصن
نجران



الدرعية
التاريخية



قصر
المصمك



قلعة مارد



الحِجْر

أجرى معلمك بحثاً عن تفضيلات الطلبة وكتب إجاباتهم في الجدول أدناه.
(يمكن لكل طالب اختيار وجهة واحدة فقط).

الفصل ب	الفصل أ
3 من الطلبة يفضلون الذهاب إلى الحِجْر.	طالب يفضل الذهاب إلى الحِجْر.
3 من الطلبة يفضلون الذهاب إلى قلعة مارد.	9 من الطلبة يفضلون الذهاب إلى قلعة مارد.
7 من الطلبة يفضلون الذهاب إلى قصر المصمك.	3 من الطلبة يفضلون الذهاب إلى قصر المصمك.
7 من الطلبة يفضلون الذهاب إلى الدرعية التاريخية.	7 من الطلبة يفضلون الذهاب إلى الدرعية التاريخية.
6 من الطلبة يفضلون الذهاب إلى حصن نجران.	طالبان يفضلان الذهاب إلى حصن نجران.

كيف تُنظم البيانات؟



وجهات السفر المفضلة

تكميلة التدريب الثالث

C	B	A	الوجهة	الرقم
الفصل ب	الفصل أ			1
3	1	مداين صالح	2	
3	9	قلعة مارد	3	
7	3	قصر المصمك	4	
7	7	الدرعية التاريخية	5	
6	2	حصن نجران	6	

لإدراج البيانات في جدول بيانات، عليك تنفيذ ما يلي:

فتح جدول بيانات جديد.

سيتألف الجدول الجديد من الأعمدة التالية:

- الوجهة

- الفصل أ

- الفصل ب

أدخل البيانات كما هو موضح في الجدول إلى اليسار.



إدراج نص وأرقام في جدول بيانات.

كيف تم محاذاة النص الذي أدخلته؟

كيف تم محاذاة الأرقام التي أدخلتها؟



ضع علامة المحاذاة المطبقة على النص في عمود "الوجهة" أعلاه.

تدريب 4

المعرفة الجوهرية لبرنامج مايكروسوفت إكسل

خطأ	صح	حدد الجملة الصحيحة والخطأ:
		إذا أدخلنا نصاً أكثر مما يمكن احتواه في الخلية، فستفقد باقي النص.
		يمكن تغيير عرض العمود بسهولة من خلال سحب الحد الأيسر لرأس العمود.
		يمكن تغيير عرض العمود ولكن لا يمكن تغيير ارتفاع الصف.

تدريب 5

تنسيق الجداول



تنسيق جدول بياناتك.

صل الرموز مع إجراءاتها في العمود المقابل

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تغيير عرض العمود.
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تغيير لون خلفية خلية محددة.
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	جعل النص المحدد غامق.
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	تغيير لون النص.

ابدأ الآن في تنسيق جدول البيانات الذي أنشأته في التدريب السابق الخاص بوجهات السفر المفضلة باتباع الإرشادات التالية:

- تأكد من تغيير اتجاه ورقة العمل للاتجاه المناسب.
- كثير حجم خط النص في الصف الأول واجعله غامقاً.
- غير لون النص في الصف الأول.
- غيير لون التعبئة لكل وجهة إلى اللون الذي يناسبها.
- حاول تطبيق محاذاة النص في جميع خلايا عمود "الوجهة" إلى الوسط.
- لا تنس أن تحفظ عملك.



تدريب 6

العمليات الحسابية



تنظم مدرستك رحلتين ميدانيتين. يحضر الصف الأول رحلة ميدانية واحدة بينما يحضر الصف الثاني الرحلة الأخرى. تختلف تكلفة كل رحلة ميدانية. أنشئ جدول البيانات أدناه بجميع المعلومات حول الرحلات الميدانية. ثم انظر إلى الأسئلة وأجر العمليات الحسابية لإكمال الخلايا الفارغة.

كم سيدفع جميع طلبة المدرسة رقم ٢ لرحلتهم الميدانية؟

كم سيدفع جميع طلبة المدرسة رقم ١ لرحلتهم الميدانية؟

كم عدد الطلبة في الفصلين أ و ب في المدرسة رقم ١؟

A	المدرسة	B	عدد الطلبة في الفصل أ	C	عدد الطلبة في الفصل ب	D	الكلفة	E	F	الكلفة الإجمالية	
1	المدرسة 1	10	10	12	12	30.00	رس.			40.00	رس.
2	المدرسة 1	10	10	12	12	30.00	رس.			40.00	رس.
3	المدرسة 2	12	10	12	12	30.00	رس.			40.00	رس.
4	المجموع										
5											

كم سيدفع جميع الطلبة في المدرستين لرحلتهم الميدانية؟

كم عدد الطلبة في المدرستين إجمالاً؟

كم عدد الطلبة في فصلي (أ) و (ب) في المدرستين؟

كم عدد الطلبة في فصل (أ) في المدرستين؟



تدريب 7

الحسابات في جداول البيانات

هل يمكنك إجراء الحسابات؟

هل تعرف كيفية إجراء الحسابات؟ حسناً، تمعن الجدول أدناه بعناية واستعد للإجابة عن الأسئلة التالية:

	D	C	B	A	
1					
2					العصائر
3	2	3	1	البرتقال	
4		2.5	5	الطماطم	
5		1.6	4	الأناناس	
6	6		2	التفاح	

خطأ	صح	حدد الجملة الصحيحة والخطأ مما يلي:
		العملية $(=B3*C3)$ تُسمى بالصيغة ويسمى الرقم 6 النتيجة.
		يمكن أن ترى الصيغة بجوار عنوان الخلية في شريط الصيغة.
		إذا حسبت $(=B2+B6)$ ستكون النتيجة 2.
		إذا حسبت $(=B6*C5)$ ستكون النتيجة 3.6.
		لا يمكن حساب نتائج العملية $(=B3*3)$.
		إذا حسبت $(=B3*3)$ ستكون النتيجة 9.

صل كل صيغة بنتيجتها المناسبة.

12.5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	$=B3*C3$
14	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	$=B4*C4$
3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	$=B3+B4+B5+B6$
6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	$=D6/B6$



تدريب 8

إجراء الحسابات في جداول البيانات

إجراء الحسابات في ورقة العمل الخاصة بك.

● من المجلد الفرعي "G4.S3.2.2_Activities" في مجلد المستندات، افتح ملف "G4.S3.2.2_Trip.xlsx"، وأجر الحسابات اللازمة من أجل الوصول إلى استنتاجات مفيدة. وبالتحديد:

- احسب إجمالي الأصوات لكل وجهة في عمود جديد.
- احسب العدد الإجمالي في الخلية الأخيرة للعمود "الفصل أ".
- افعل الشيء ذاته في العمود "الفصل ب".



الوجهة	A	الفصل أ	الفصل ب	إجمالي عدد الطلبة	D
مداين صالح	1	1	3		
قلعة مارد	2	9	3		
قصر المصمك	3	3	7		
الدرعية التاريخية	4	7	7		
حصن نجران	5	2	6		
المجموع	6				
	7				
	8				

ما وجهة السفر الأكثر شعبية لدى الطلبة؟

ما الصيغة التي تحسب العدد الإجمالي للطلبة في الفصل أ؟

ما العدد الإجمالي للطلبة في الفصل ب؟

تخيل أنه في يوم إجراء البحث كان هناك طالبان غائبين في الفصل أ، و كنت تعلم سابقاً أن وجهة سفرهما المفضلة هي حصن نجران. نفذ التغييرات المناسبة في جدول بياناتك ثم اختر الإجابة الصحيحة في السؤال التالي.

إجراء الحسابات في جداول البيانات

تكميلة التدريب الثامن

●	تغيير الرقم في هذه الخلية فقط.	عند تغيير عدد الطلبة الذين يفضلون حصن نجران كوجهة سفر تلقائياً. للسفر:
●	تغيير إجمالي عدد الطلبة في الفصل أ وإجمالي عدد الطلبة الذين يفضلون حصن نجران كوجهة سفر تلقائياً.	
●	تغيير محتوى الصيغة التي تحسب العدد الإجمالي للطلبة في الفصل أ.	

D	C	B	A	الوجهة	1
إجمالي عدد الطلبة	الفصل ب	الفصل أ		مدائن صالح	2
	3	1		قلعة مارد	3
	3	9		قصر المصمك	4
	7	3		الدرعية التاريخية	5
	7	7		حصن نجران	6
	6	2		المجموع	7
				الكلفة الإجمالية	8

لتغيير على
الصيغة.



لقد أعلنت مدرستك أن تكلفة هذه الرحلة ستكون 400 ر.س لكل طالب، ولذلك يجب عليك تنفيذ ما يلي:

● في الصف الأخير من الجدول، احسب المبلغ الإجمالي الذي يجب تحصيله من كل فصل. احسب المبلغ الإجمالي الذي سيقدمه طلبة الفصلين. إذا ألغى عدد من الطلبة رحلتهم الميدانية، كيف ستغير الصيغة التي أنشأتها في المثال أعلاه؟

خطأ	صح	حدد الجملة الصحيحة والخطأ فيما يلي:	
		تحديد الخلية واستخدام مفتاح Backspace لحذف المحتوى ثم كتابة العملية الحسابية المناسبة.	الطريقة الصحيحة لتغيير الصيغة التي تحسب تكلفة السفر للفصل أ هي ...
		حدد الخلية واضغط على شريط الصيغة، ثم أجر الحساب.	



مشروع الوحدة

ما القارة التي لديها أكبر عدد من السكان في العالم؟ هيا استكشف ذلك.
في هذا المشروع، أنشئ مجموعة مع زملائك في الفصل للعثور على معلومات حول سكان ودول القارات ونظم هذه المعلومات في ورقة عمل.

1

سيعيّن معلمك قارة لمجموعتك للعمل معها. اجمعوا معلومات من الشبكة العنكبوتية حول: (أ) البلدان التي تضم كل قارة، ب) عواصمها، ج) عدد سكان كل عاصمة، د) سكان البلد بشكل إجمالي. اطلبوا من معلمكم بعض الإرشادات لهذا البحث.

2

سجّلوا المعلومات التي ستتجدوها في ورقة العمل. وأعيدوا تسمية ورقة العمل باسم القارة التي جمعتم معلومات عنها. نظموا البيانات الخاصة بكم في ورقة العمل، بحيث يظهر اسم البلد وعاصمته وسكان العاصمة ومجموع السكان في أعمدة مختلفة.

3

بعد تنظيم البيانات التي جمعتوها، احسبوا إجمالي عدد سكان القارة. ابحثوا أيضًا عن العاصمة التي تضم أكبر عدد من السكان.

4

الآن، قارنوا نتائجكم بنتائج المجموعات الأخرى. ما القارة وما العاصمة اللتان لديهما أكبر عدد من السكان في العالم؟

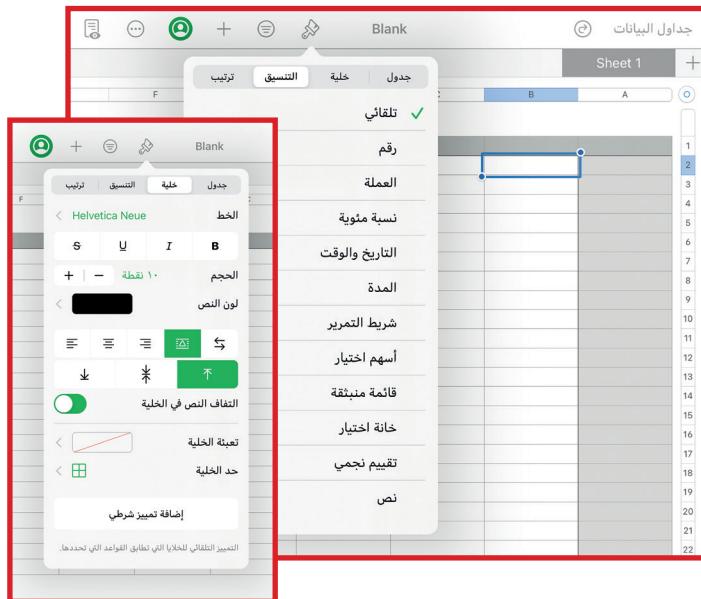




برامج أخرى

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

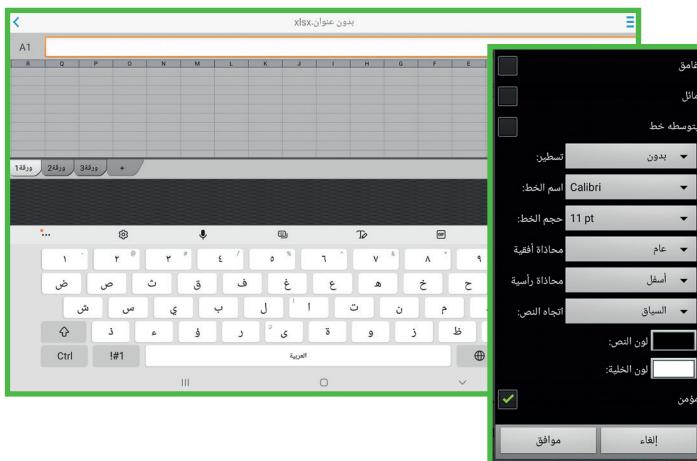
مايكروسوفت إكسل لنظام آي أو إس عبارة عن برنامج جداول بيانات بسيط لأجهزة أبل آيپاد وأيفون. يبدو مثل مايكروسوفت إكسل ويعطي كل العمليات الأساسية.



دوكس تو جو لنظام أندرويد

(Docs to Go for Google Android)

دوكس تو جو لنظام أندرويد هو برنامج جداول بيانات لأجهزة جوجل أندرويد ومتعدد الأجهزة كذلك.



لير أوفيس كالك

(LibreOffice Calc)

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



في الختام

جدول المهارات

المهارة	درجة الإتقان	لم يتقن	أتقن
1. إدخال البيانات في برنامج مايكروسوفت إكسيل.			
2. تحديد عناوين الخلايا في جدول البيانات.			
3. التنقل في جدول البيانات.			
4. تنسيق البيانات في الجدول.			
5. إجراء العمليات الحسابية مثل الجمع، الطرح، الضرب، والقسمة.			

المصطلحات

Formula Bar	شريط الصيغة	Active Cell	الخلية النشطة
Grid	الشبكة	Calculation	الحساب
Row	الصف	Cell	الخلية
Spreadsheet	جدول البيانات	Column	العمود
		Formula	الصيغة



الوحدة الثالثة: مقدمة في علم الروبوت



أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- > المقصود بالروبوت.
- > مكونات روبوت ليجو مайн드 ستورم.
- > البيئة البرمجية والبنات في أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab).
- > المقصود بعرض المحاكاة (Simulation View).
- > البرمجة في بيئة العمل أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab).
- > برمجة الروبوت للانعطاف.

أهلاً بك

حان وقت استخدام أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab) لأول مرة. هل أنت مستعد للتعرف على الروبوتات المرئية؟ وكيف يمكنك برمجتها للتحرك في بيئة البرمجة؟ حسناً، لتببدأ!

الأدوات

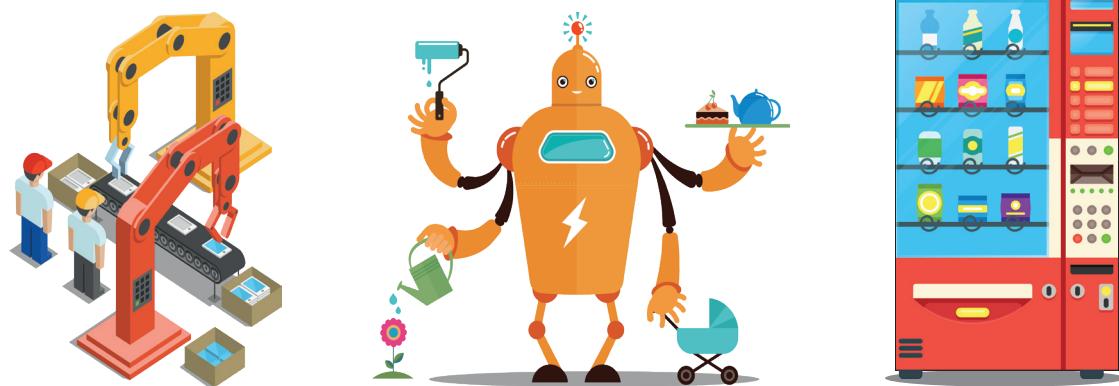
- > أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab)



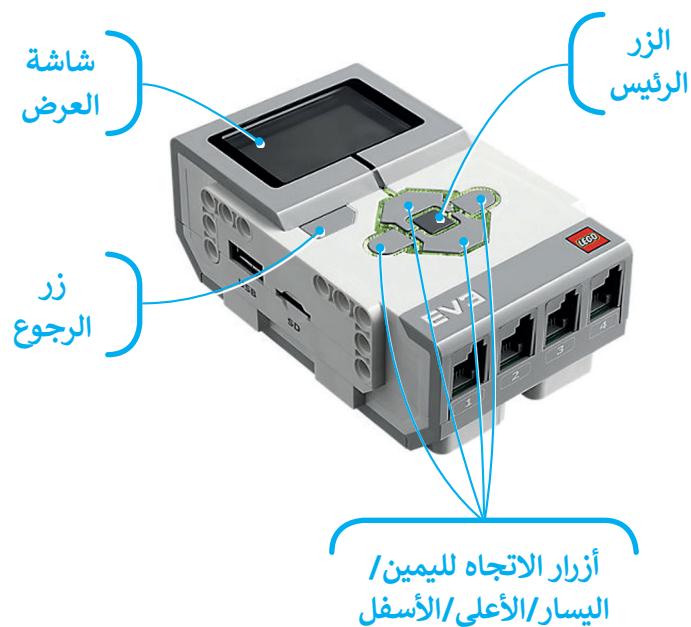
الدرس الأول: مقدمة في علم الروبوت

الروبوت

الروبوت آلة صنعتها الإنسان لتأديي العديد من المهام بشكل مستقل، وذلك من خلال تنفيذ الأوامر التي تمت برمجتها به. تختلف أشكال الروبوتات، وتبدو عادةً كالمركبات أو الآلات، أو حتى كالبشر.



تُستخدم الروبوتات بشكلٍ واسع في المصانع، حيث يمكنها القيام بمهام مختلفة، وخاصة تلك المهام التي لا يمكن للإنسان القيام بها لخطورتها. تعتمد الروبوتات في حركتها على المحركات، وتفاعل مع البيئة والأشياء التي تحاط بها من خلال أجهزة استشعار إلكترونية مُجهزة بها، وتحتى لها القدرة على الإحساس والاستجابة واتخاذ القرارات المناسبة.



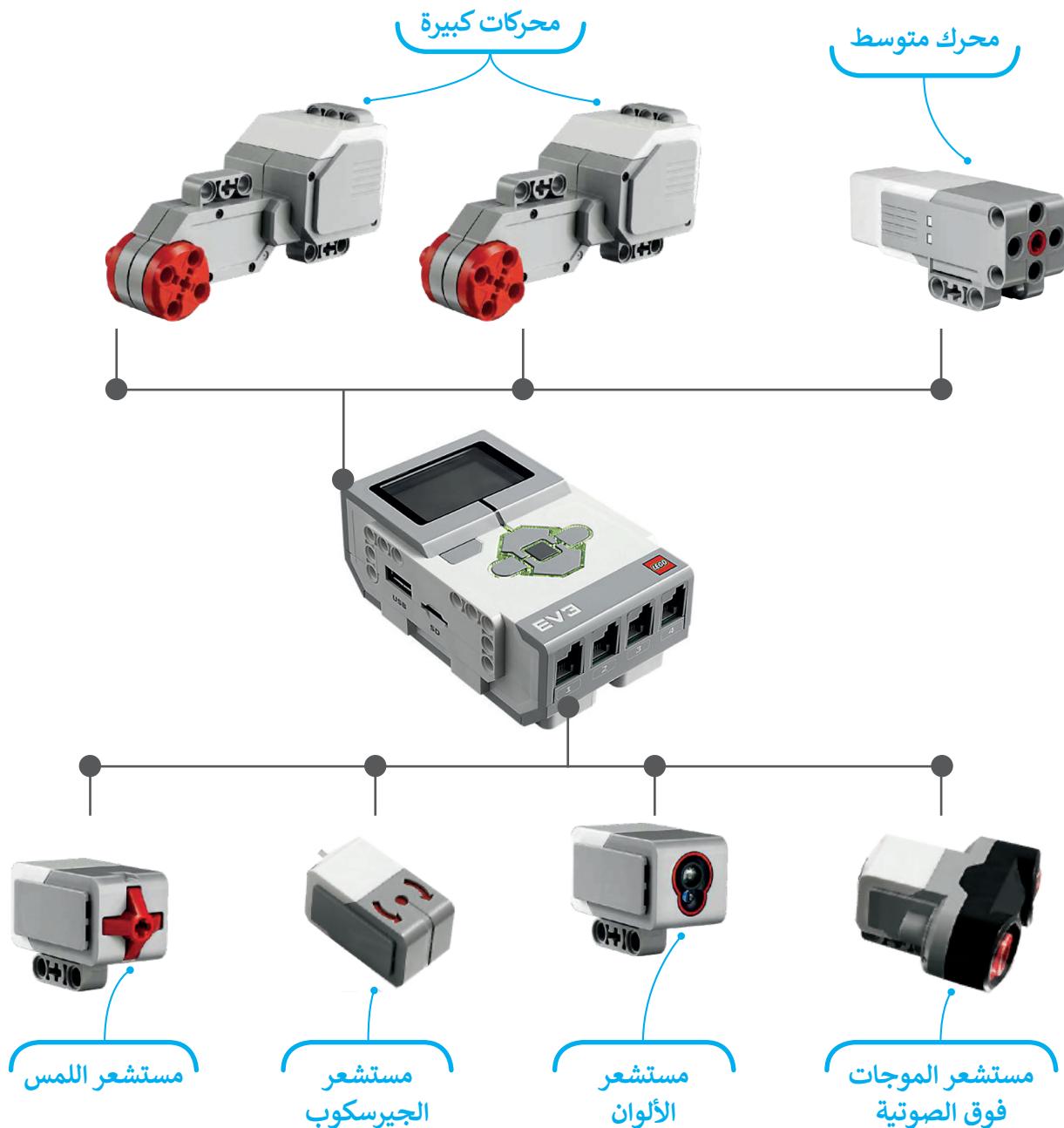
روبوت ليجو ميند ستورم

إن روبوت ليجو ميند ستورم

روبوت ليجو ميند ستورم (LEGO® MINDSTORMS® EV3) أحد التطبيقات الروبوتية القابلة للبرمجة والحركة. يمتلك هذا الروبوت عجلات ومحركات تُمكّنه من التحرك كمركبة، ويحتوي بشكلٍ أساسي على مكونين رئيسيين وهما الوحدة الرئيسية، والتي تسمى وحدة التحكم (EV3 robot brick)، وبيئة برمجة الروبوت، والتي يتم تثبيتها على جهاز الحاسوب.



ترتبط وحدة تحكم روبوت ليجو ماینڈ ستورم (LEGO® MINDSTORMS® EV3) بالمحركات لتمكنها القدرة على الحركة. يمكن كذلك توصيل العديد من المستشعرات بوحدة التحكم لجعل الروبوت يتحسس ويتفاعل مع البيئة المحيطة.



تجعل الروبوت يتحرك للأمام وللخلف وتحكم في الاتجاه عن طريق تحريكه يساراً أو يميناً.	المحركات الكبيرة
يخفض أو يرفع ذراع الروبوت.	المحرك المتوسط
يكشف العوائق أمام الروبوت.	مستشعر الموجات فوق الصوتية
يكشف الألوان أو الضوء.	مستشعر الألوان
يقيس مدى سرعة دوران الروبوت.	مستشعر الجيرسکوب
يستجيب للضغط عليه أو تحريره، أو حين الارتطام.	مستشعر اللمس

بيئة أوبن روبيرتا لاب

يمكن برمجة هذا الروبوت افتراضياً من خلال المحاكاة، حيث يتم ذلك من خلال بيئة أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab). بيئة أوبن روبيرتا لاب هي بيئة برمجية قائمة على اللينات البرمجية، تسمح ببرمجة ومحاكاة الروبوت بطريقة مرئية من خلال متصفح الويب، مما يعني عدم الحاجة إلى تثبيت أي برنامج على الحاسب، أو حتى امتلاك روبوت حقيقي. يمكنك بكل سهولة اختبار برماجك في أوبن روبيرتا في أوبن روبيرتا (Open Roberta) باستخدام روبوت افتراضي.

ستستخدم بيئة أوبن روبيرتا لاب لمحاكاة الروبوت في عدة تطبيقات. ستبدأ العمل أولاً بتشغيل هذه البيئة لإنشاء مقطع برمجي جديد. تأكد من اختيار روبوت EV3 لمحاكاة الروبوت.

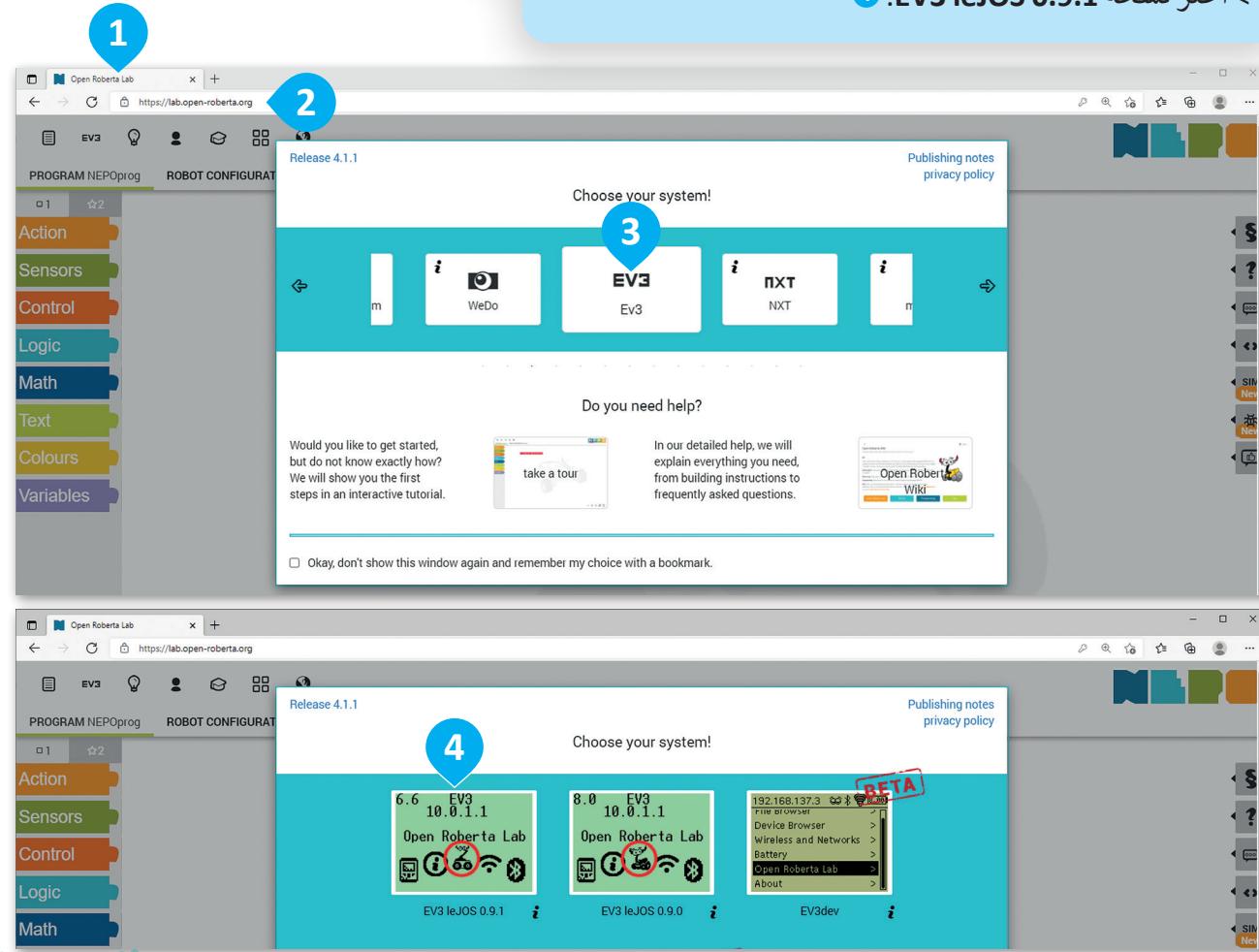
فتح أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab)

< من نافذة جديدة في Microsoft Edge (متصفح مايكروسوفت

إيدج)، ① اكتب: <https://lab.open-roberta.org>

< اختر نظام EV3

< اختر نسخة EV3 leJOS 0.9.1



المحاكاة هي إعادة إنشاء في بيئة افتراضية مشابهة لبيئة الواقعية الحقيقية.

تظهر واجهة أوبن روبيرتا لاب بتطبيقات وأدوات متنوعة.

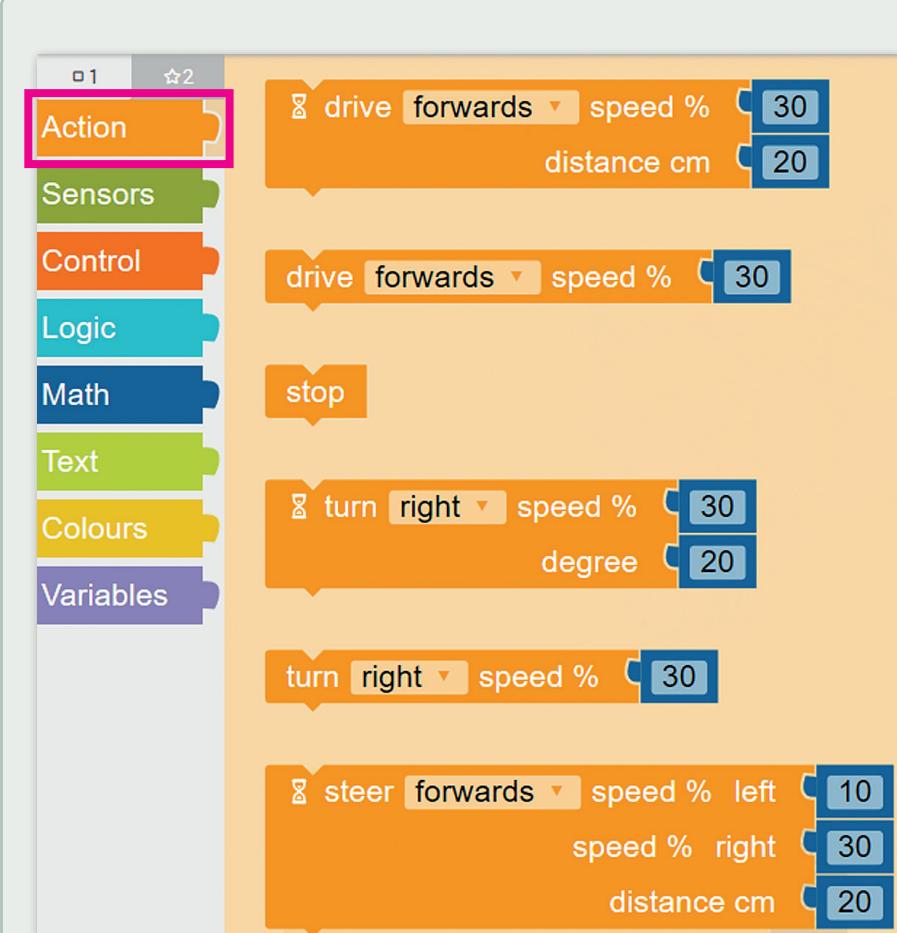


تستخدم الأزرار الظاهرة في أسفل الزاوية اليسرى من نافذة عرض المحاكاة (Simulation view) للتحكم في المحاكاة، ويطلق عليها اسم أزرار التحكم.



اللّبنات البرمجية

توجد في البيئة البرمجية مجموعة متنوعة من اللّبنات البرمجية التي يمكن استخدامها لإنشاء مقطع برمجي. يتم تمييز جميع اللّبنات البرمجية بالألوان المختلفة حسب فئتها واستخدامها. ستتعرف بالتفصيل على الفئات الثلاث الأكثـر استخداماً.



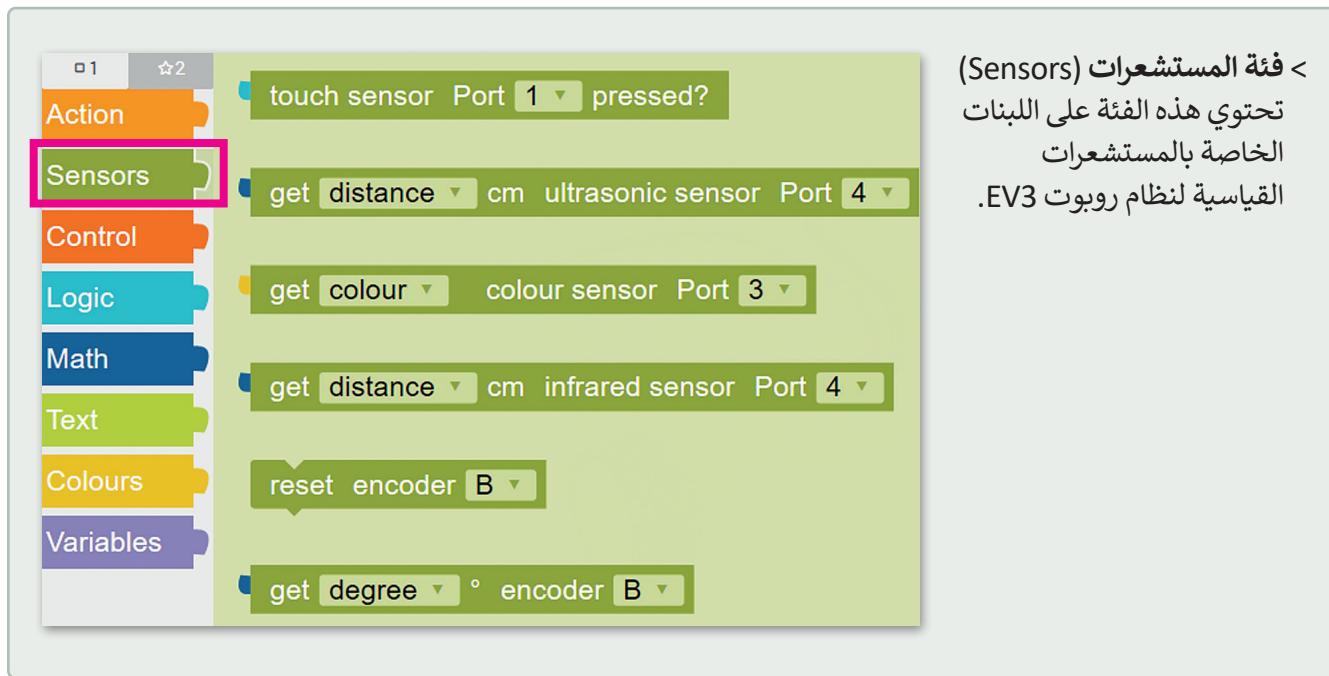
اللّبنات البرمجية مجموعـة متنوعـة من اللّبنات البرمجية التي يمكن استخدامـها لإنشـاء مقطع برمـجي. تمـيز جميع اللّبنـات البرمجـية بالألوـان المختـلـفة حـسـب فـئـتها واستـخدـامـها. ستـتـعرـف بالـتفـصـيل عـلـى الفـئـات الـثـلـاث الأـكـثـر استـخدـاماً.

< فـئـة الحـدـث (Action) >

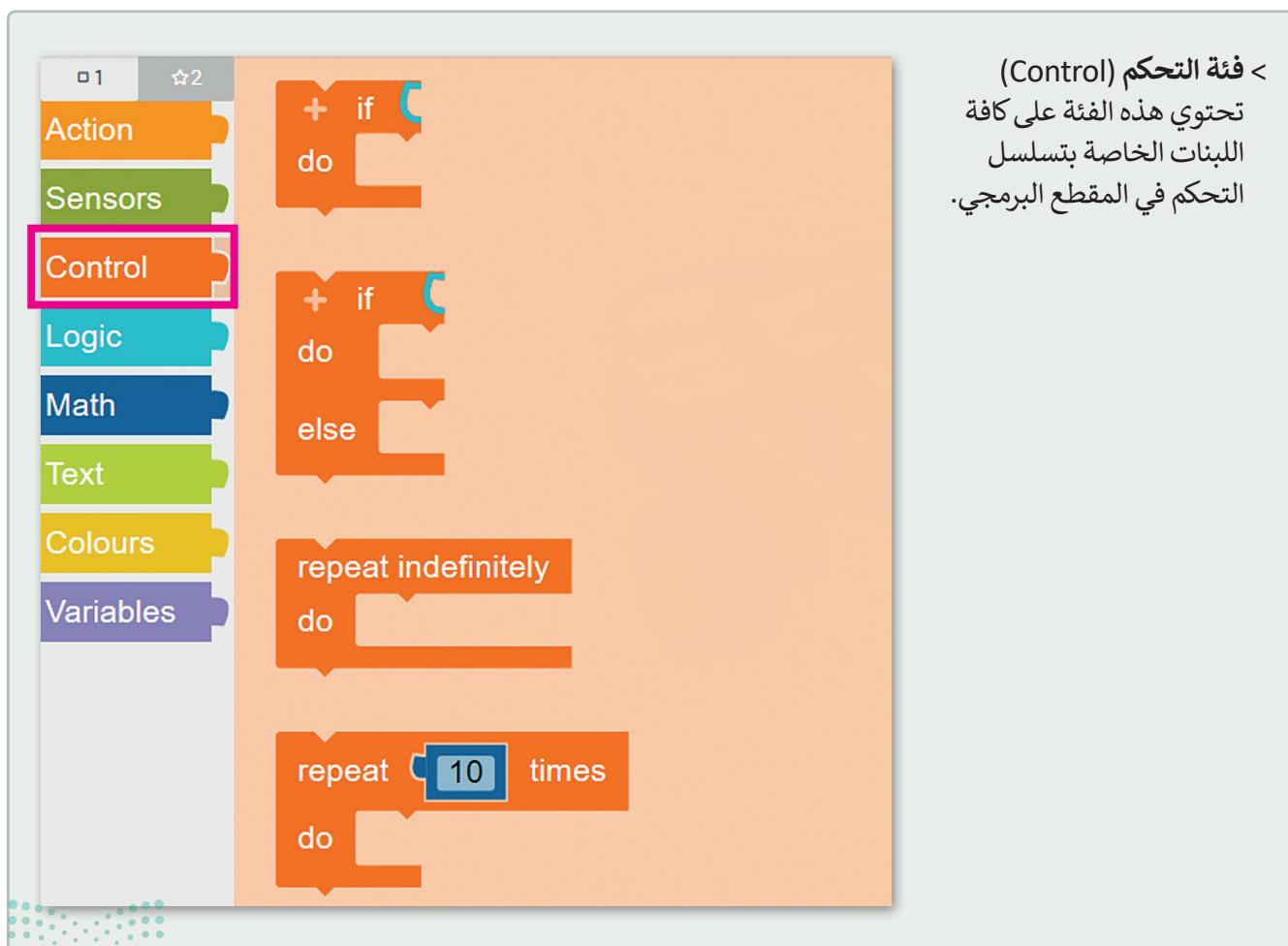
تـضـمـن هـذـه الفـئـة لـبـنـات الحـرـكـة والإـضـاءـة والأـصـوـات الـتـي يـمـكـن لـلـرـوـبـوـت الـافـتـراـضـي تـنـفـيـذـها.



يـمـكـن رـيـطـة اللـبـنـات بـعـضـها وـتـنـفـيـذـها بـوـاسـطـة الرـوـبـوـت وـفـقـاً لـتـرـتـيـبـها. يـعـرـف هـذـه المـفـهـوم بـاسـم "الـعـمـلـيـة الـمـتـسـلـسلـة"، حـيـث يـمـكـن تـنـفـيـذـهـا بـلـبـنـات مـرـتـبـة مـعـاً فـقـط عـنـد تـشـغـيل المـقـطـع البرـمـجي.



< فئة المستشعرات (Sensors) <
تحتوي هذه الفئة على اللبنات
الخاصة بالمستشعرات
القياسية لنظام روبوت EV3.



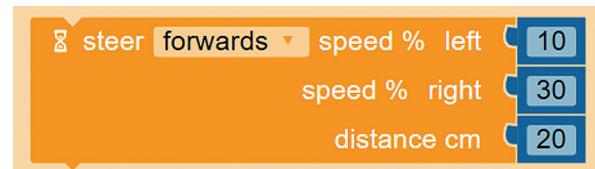
< فئة التحكم (Control) <
تحتوي هذه الفئة على كافة
اللبنات الخاصة بمتسلسل
التحكم في المقطع البرمجي.

ستستخدم في هذه الوحدة اللبنات من فئة الحدث (Action)، وستتعرف عليها بشيء من التفصيل.

يمكنك برمجة الروبوت للحركة إلى الأمام والخلف، وتحديد سرعته باستخدام لبنة **مسافة القيادة بالسنتيمتر** (drive distance cm) ويتم ضبط سرعة الروبوت بواسطة معامل السرعة (speed). توقف المحركات تلقائياً بمجرد انتهاء تنفيذ هذه اللبنة، وتحكم لبنة **مسافة القيادة بالسنتيمتر** في مُحركي الروبوت في آنٍ واحد، حيث تنطبق الإعدادات التي يتم تحديدها في هذه اللبنة على مُحركي الروبوت.



يمكنك برمجة اتجاه الروبوت وسرعته باستخدام لبنة **مسافة التوجيه بالسنتيمتر** (steer distance cm). يتم برمجة الروبوت للتوجيه بشكل منعطف من خلال تعين سرعات مختلفة لمُحركيه الأيمن والأيسر.



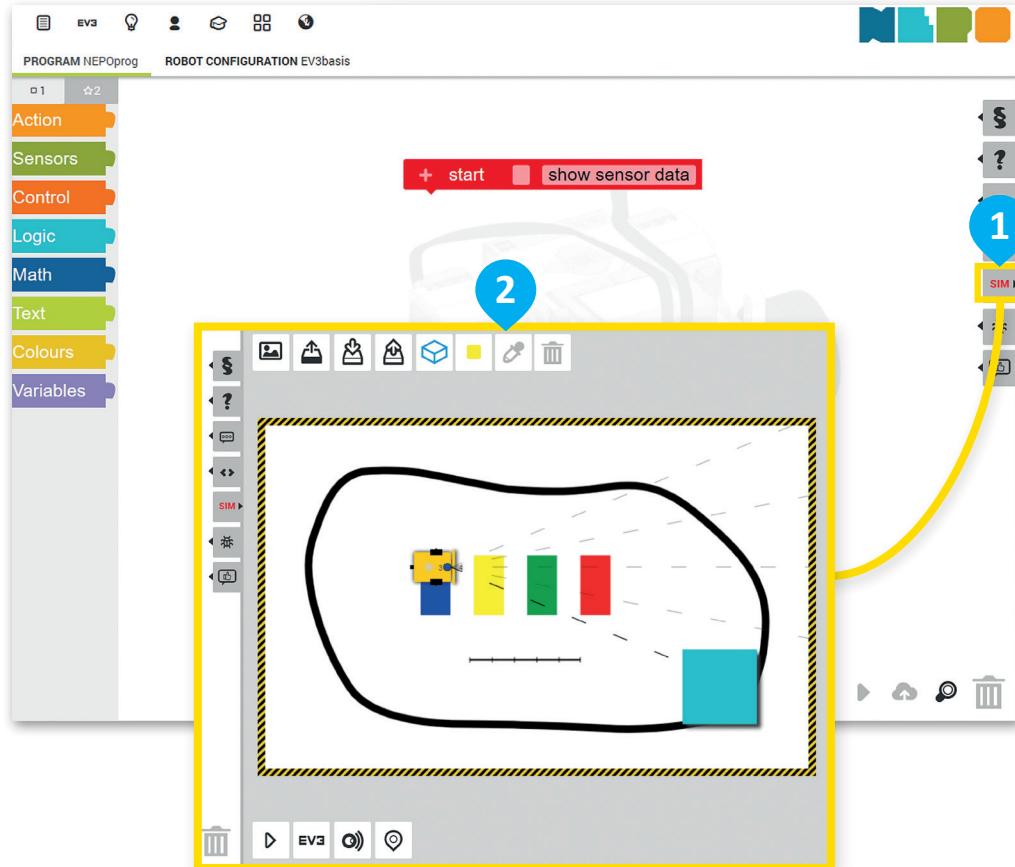
عرض المحاكاة (Simulation view)

تكون المحاكاة أداة مفيدة عندما لا يكون لديك روبوت حقيقي يمكنك استخدامه في تجاربك. عندما تستخدم عرض المحاكاة في أوبن روبيرتا لاب، يمكنك استخدام الأدوات لتعديل المشهد مثل: حذف وإضافة كائنات بلون مختلف.



فتح وضع معاينة الحركة:

- < اضغط على زر **SIM** (سيم) يمين نافذة البرمجة. ①
- < ستظهر نافذة منبثقة خاصة بعرض المحاكاة. ②



الأدوات اللازمة للتعديل في وضع المحاكاة:

إضافة عائق (مثلث أو مربع أو دائرة) إلى المشهد.	
تلوين منطقة محددة.	
اختيار لون للعائق المحدد / تلوين منطقة.	
حذف العائق المحدد / المنطقة الملوونة.	

نصيحة ذكية

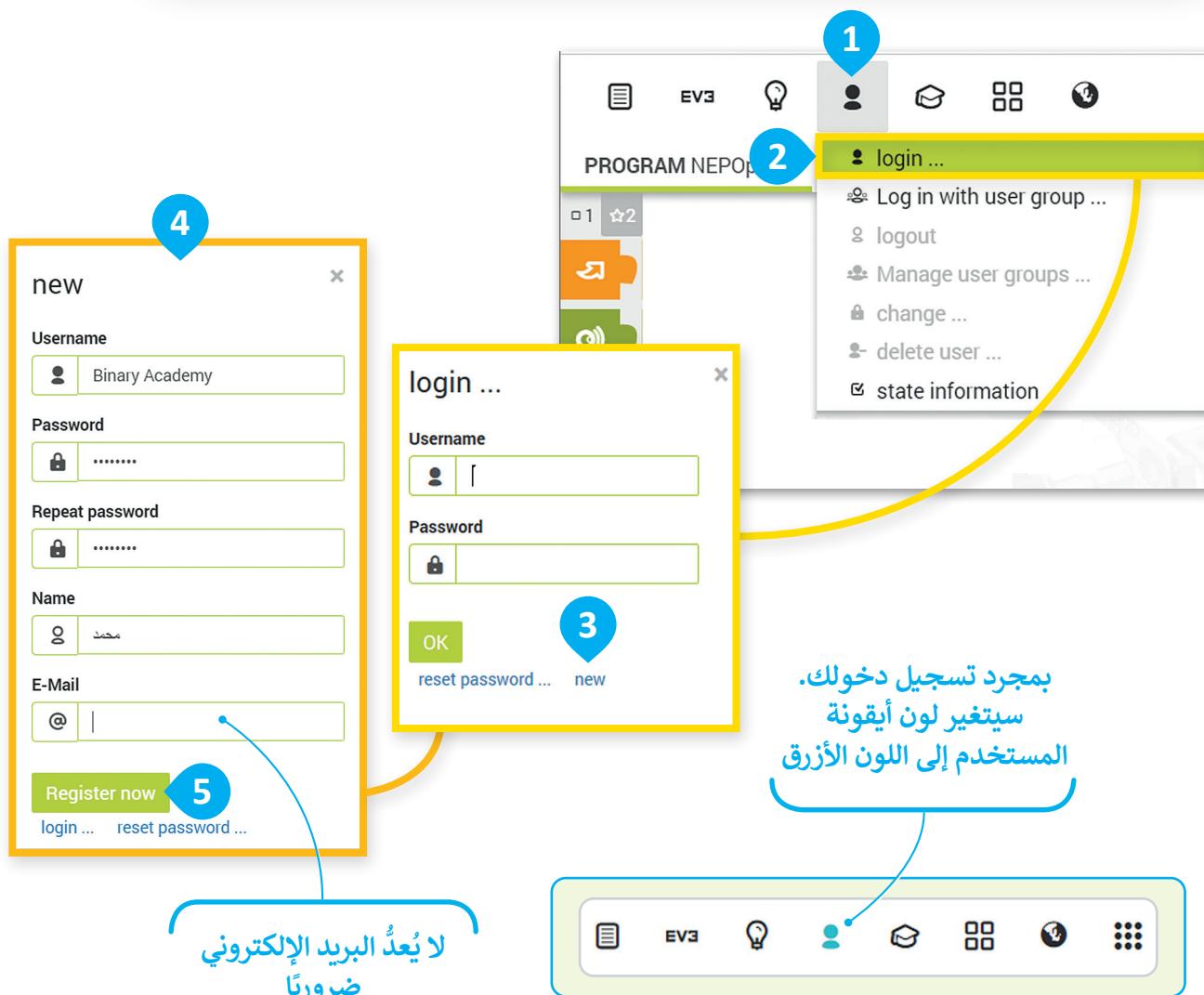
لا تنس ضرورة تحديد العائق / المنطقة الملوونة لتغيير لونها أو حذفها.

إنشاء حسابك الخاص

يتعين عليك إنشاء حساب لحفظ مشروعك، لتبدأ بإنشاء الحساب.

إنشاء حسابك الخاص:

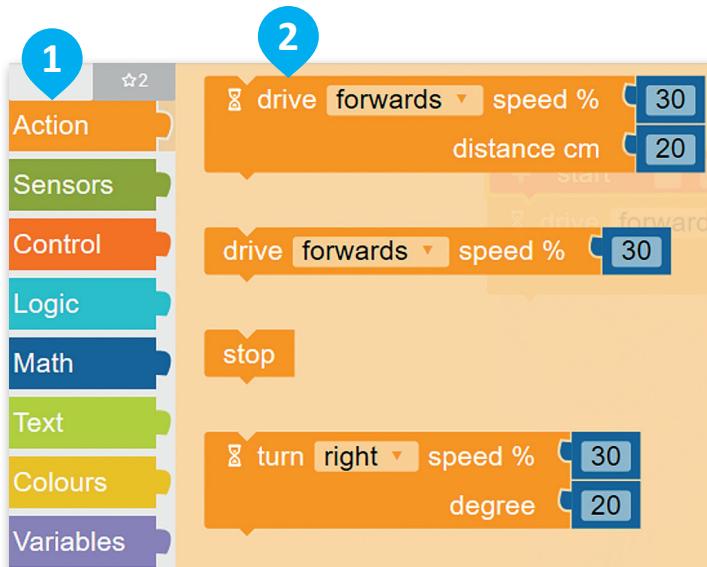
- < من أيقونة المستخدم، **1** ومن القائمة المنسدلة، اختر **login** (تسجيل الدخول).
- < ستنبثق نافذة تسجيل الدخول (login)، اختر **new** (جديد) لإنشاء حساب جديد. **2**
- < اكتب اسم المستخدم، ثم اكتب كلمة المرور في النافذة الجديدة، وكرر كلمة المرور مرة أخرى. **3**
- < اضغط على **Register now** (التسجيل الآن). **5**



إذا كان لديك بالفعل حساب في أوبن روبيرتا لاب، يمكنك فقط إدخال اسم المستخدم وكلمة المرور والضغط على موافق (OK) لتسجيل الدخول.

البرمجة في أوبن روبيروت لاب

ستنشئ الآن مقطعك البرمجي الأول في أوبن روبيروت لاب. ستجعل الروبوت في هذا المقطع البرمجي يتحرك إلى الأمام لمسافة "100" سم، ثم إلى الخلف مسافة "100" سم أخرى، وبسرعة "30". هيا لتببدأ مقطعك البرمجي.

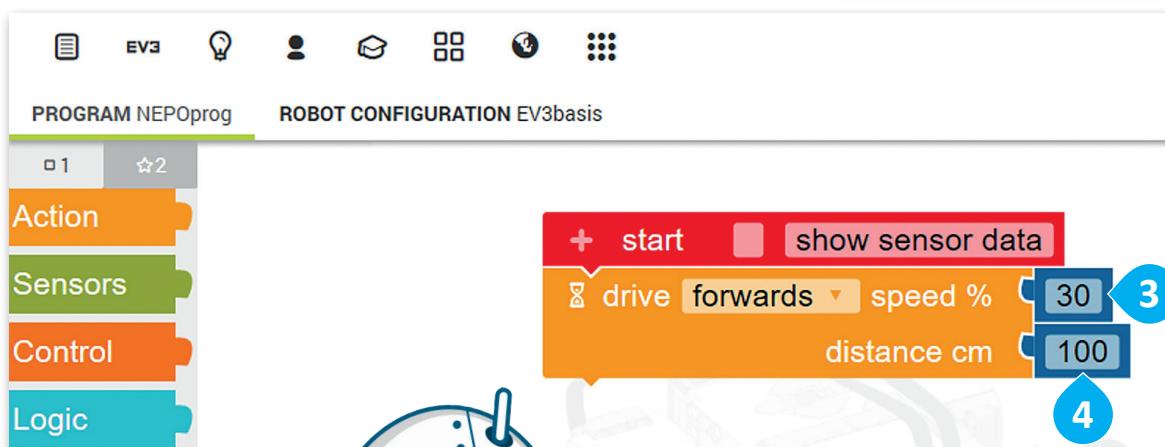


التحرك للأمام:

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

2. اضبط **Speed** (السرعة) إلى 30.

3. اضبط **distance cm** (المسافة) بالسنتيمتر إلى 100.



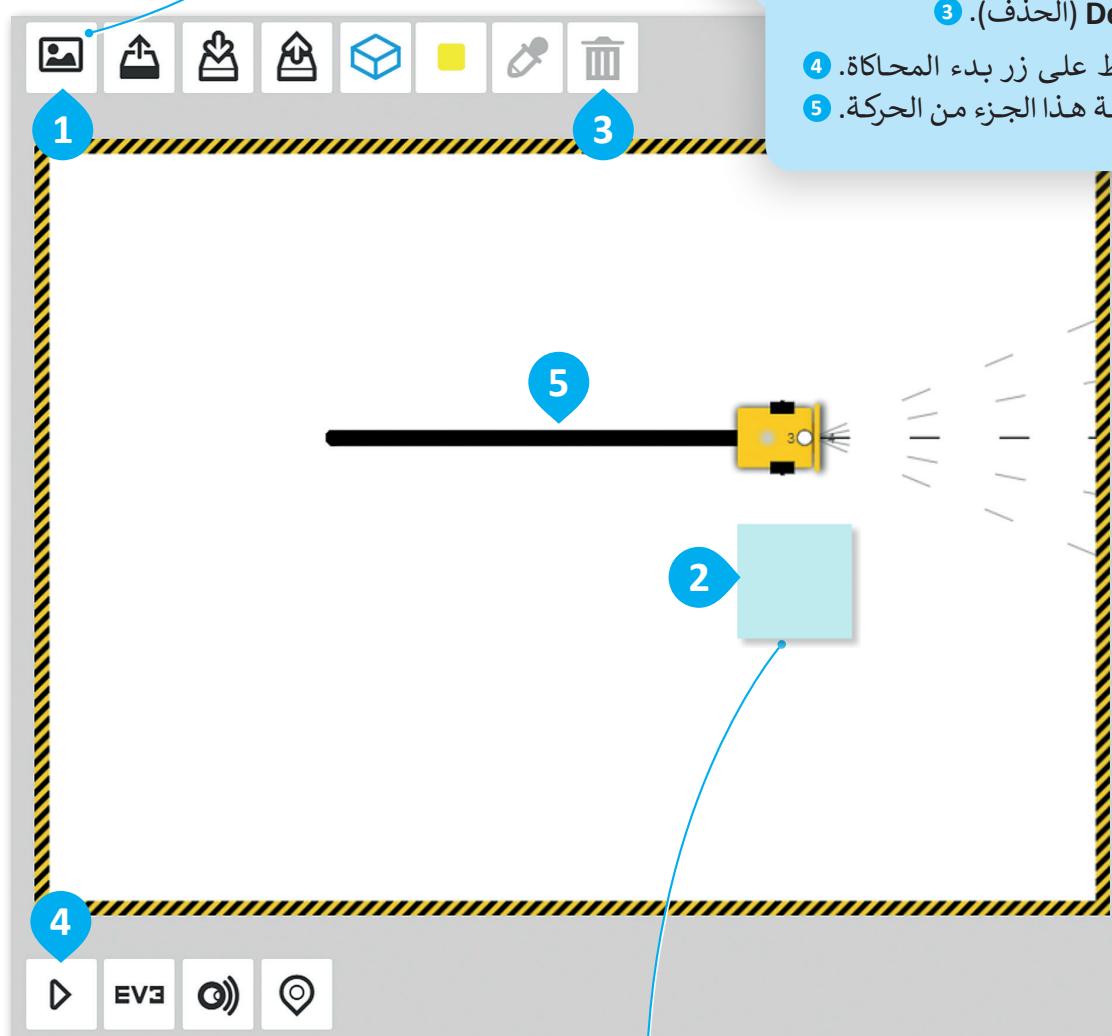
منطقة البرمجة (script area)
هي المنطقة التي تتم فيها إضافة
اللبنات لإنشاء المقطع البرمجي.

معلومة

هناك خيار آخر لحذف كائن في عرض المحاكاة وهو اختيار الكائن ثم الضغط على زر **الحذف** **Delete** من لوحة المفاتيح.



يمكنك النقر هنا عدة مرات لتغيير صورة الخلفية
إلى تلك التي يرسم الروبوت فيها خطأ أثناء تحركه.



عرض المحاكاة:

> اضغط على زر تغيير المظهر مرة واحدة. ①

> اختر المربع ② ثم اضغط على زر ③ (الحذف). Delete

> اضغط على زر بدء المحاكاة. ④
لمعاينة هذا الجزء من الحركة. ⑤

ليس من الضروري أن تحذف هذا المربع، ولكن حذفه
يتيح الحصول على خلفية رسومية جميلة وواضحة.

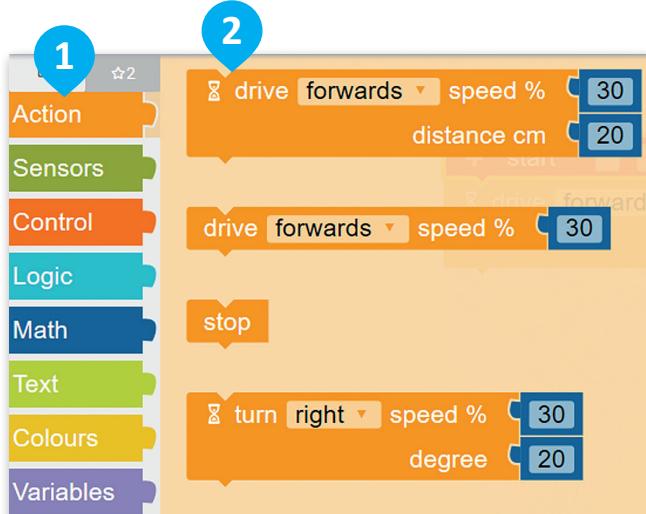
تظهر لбинات البرمجة في اللوحة اليسرى.

توجد أزرار التحكم في المحاكاة أسفل الزاوية اليسرى من اللوحة اليمنى.

تعرض اللوحة اليمنى في البيئة المحددة حالياً روبوت ثنائي الأبعاد.

للمزيد حول بيئة عمل أوبن روبيرتا لاب
(Open Roberta Lab)

لتضيف الآن اللبنة الثانية. سيرجّل الروبوت أولاً إلى الأمام ثم إلى الخلف، ليرسم خطّاً ثانياً فوق الخط الموجود حالياً.



التحرك للأمام ثم للخلف:

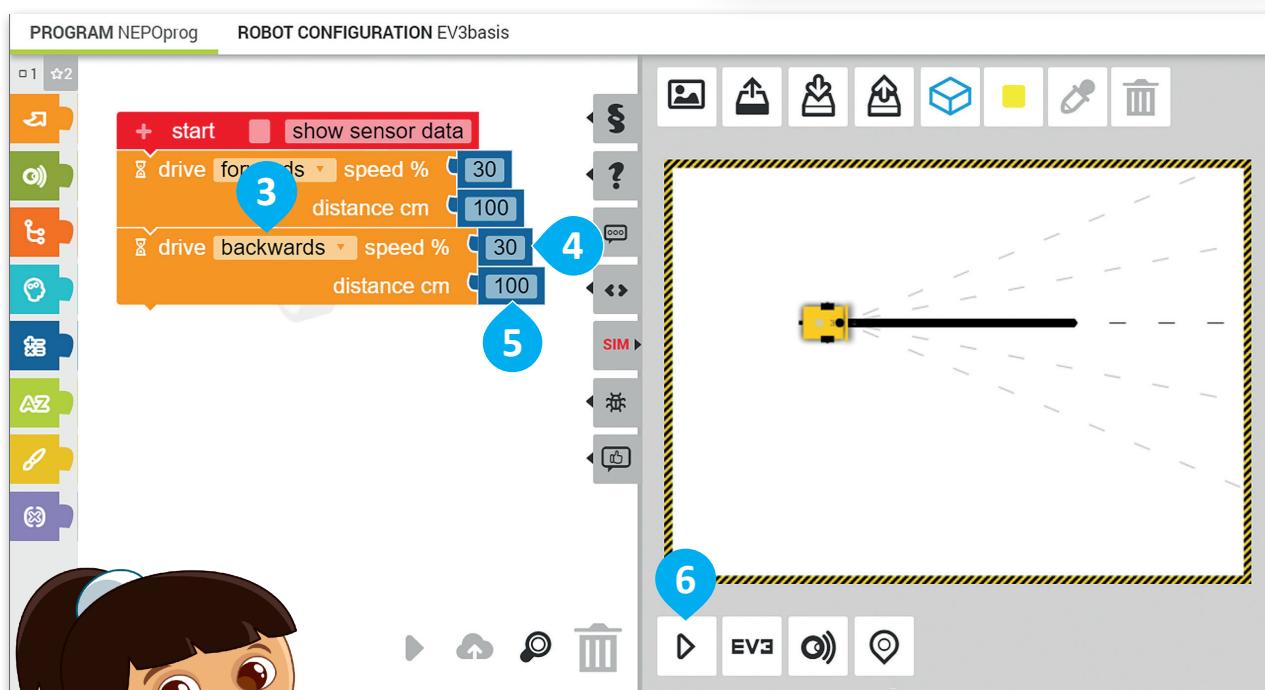
< من فئة **Action** (الحدث)، ❶ أضف لبنة **drive** (القيادة) مع معامل المسافة بالسنتيمتر **(distance cm)**.

< من القائمة المنسدلة اختر **backwards** (الخلف).

< اضبط **speed** (السرعة) إلى **30**.

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

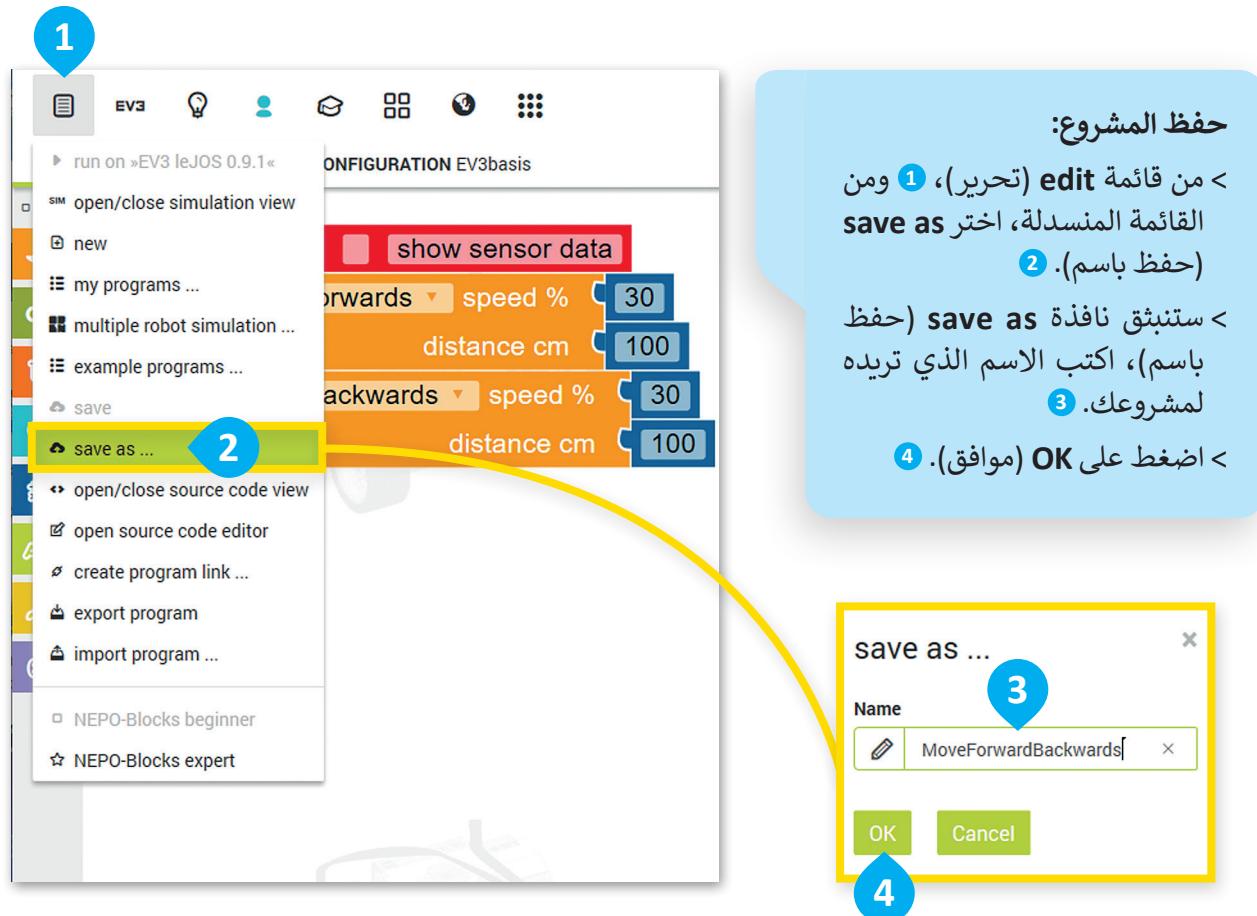
< اضغط على زر بدء المحاكاة لمعاينة هذا الجزء من الحركة.



توجد طريقة أخرى لإعادة عرض المحاكاة وهي الضغط على زر سيم (SIM) لإغلاق نافذة عرض المحاكاة ثم الضغط مرة أخرى لفتحها. يؤدي هذا الإجراء إلى استعادة المواقع والعوائق الافتراضية للروبوت ومسح جميع الرسومات تماماً مثلما تضغط على رمز الموقع من قسم أزرار التحكم.

حفظ المشروع

بعد الانتهاء من المقطع البرمجي يمكنك حفظه، وهذا هو سبب إنشائك حساب في بداية الدرس.



حفظ المشروع:

< من قائمة **edit** (تحرير)، 1 ومن القائمة المنسدلة، اختر **save as** (حفظ باسم). 2
< ستنبثق نافذة **save as** (حفظ باسم)، اكتب الاسم الذي تريده لمشروعك. 3
< اضغط على **OK** (موافق). 4

عند تسجيل الدخول وتسمية مقطعك البرمجي، يمكنك حفظ التغييرات على المقطع البرمجي باستخدام **save** (حفظ).
يمكن حفظ المقطع البرمجي أيضاً باستخدام زر الموجود أسفل الشاشة.



فتح المشروع

عليك اتباع الخطوات أدناه لفتح مشروع حفظته سابقاً.

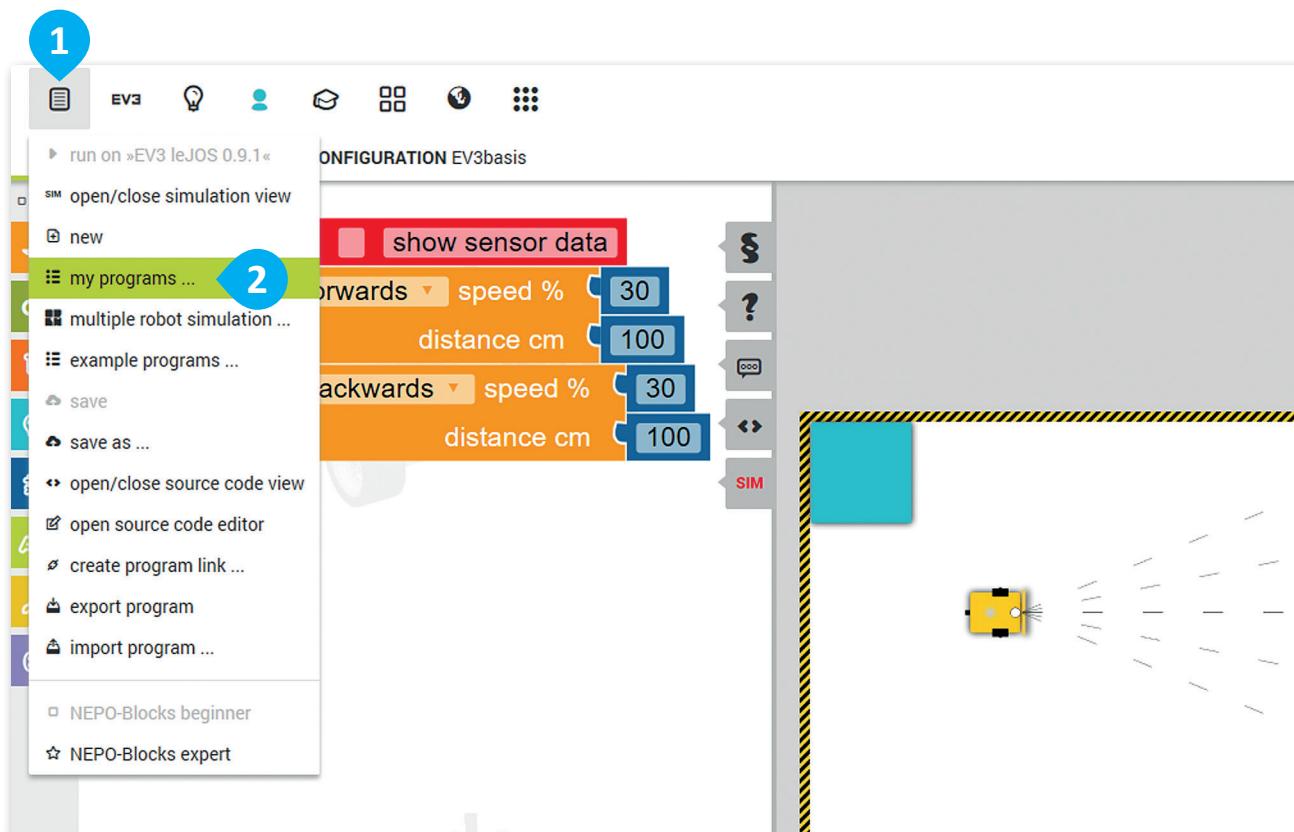
فتح المشروع:

< من قائمة **edit** (تحرير)، 1 ومن القائمة المنسدلة اختر

my programs (برامجي). 2

< اضغط بزر الفأرة الأيسر على المشروع المطلوب فتحه

من القائمة. 3



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

لنطبق معاً



اختر الإجابة
الصحيحة بوضع
علامة في
المكان المحدد.

تدريب 1

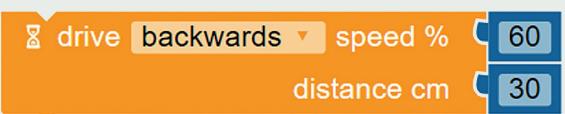
البيئة البرمجية لأوبن روبيرتا لاب

خطأ	صحيحة	
		1. أوبن روبيرتا لاب هي إحدى لغات البرمجة.
		2. تتيح بيئه أوبن روبيرتا لاب برمجة الروبوت بطريقة مرئية باستخدام متصفح الويب.
		3. تتنمي كل لبنة برمجية إلى فئة معينة، ويتم تمييزها بلون محدد لتلك الفئة.
		4. يمكنك برمجة سرعة الروبوت ووقته باستخدام لبنة "مسافة القيادة بالسنتيمتر".
		5. يمكن للروبوت الانعطاف باستخدام المحرك الأيمن أو الأيسر، وذلك من خلال لبنة "مسافة التوجيه بالسنتيمتر".



تدريب 2

تحريك الخلف



أجب عن الأسئلة التالية بوضع علامة أمام كلمة (صحيحة) أو (خطأ) بناءً على خصائص اللبنة الظاهرة أمامك. يمكنك الاستعانة بالحاسوب إذا لزم الأمر.



خطأ	صحيحة

1. تقع اللبنة في فئة "الحدث".

2. يتحرك الروبوت إلى الأمام بسرعة 60.

3. سوف يتوقف الروبوت عن الحركة بعد 30 سم.

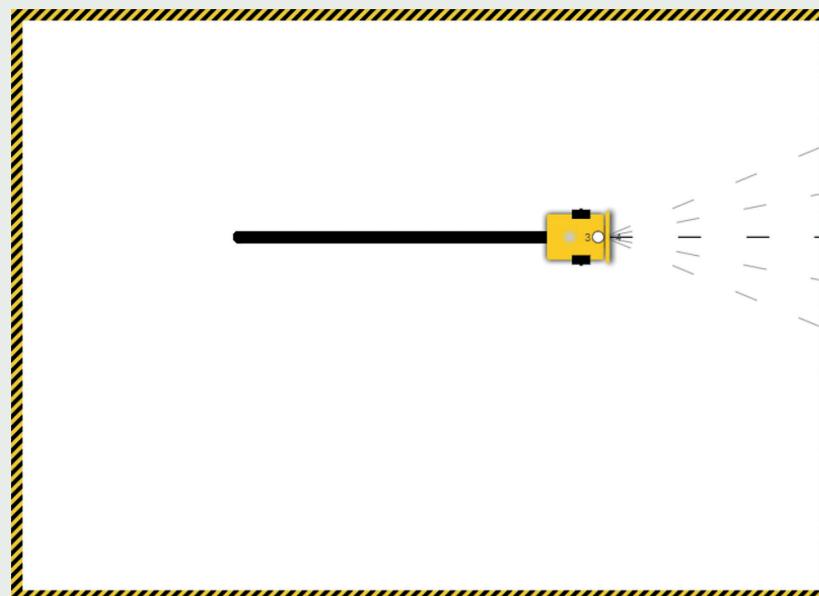
4. سوف يتحرك الروبوت إلى الخلف بسرعة 30.

تدريب 3

غير سرعة الروبوت

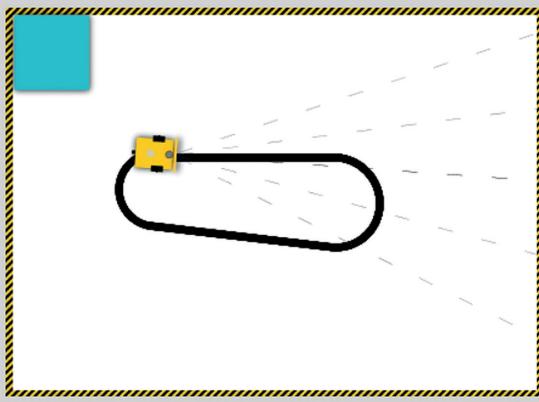


أنشئ مقطعاً برمجياً يجعل الروبوت يتحرك للأمام بسرعة 50 ولمسافة 50 سم. ثم اطلب من الروبوت مواصلة التقدم للأمام مع تغيير سرعته إلى 100 لمسافة 50 سم.





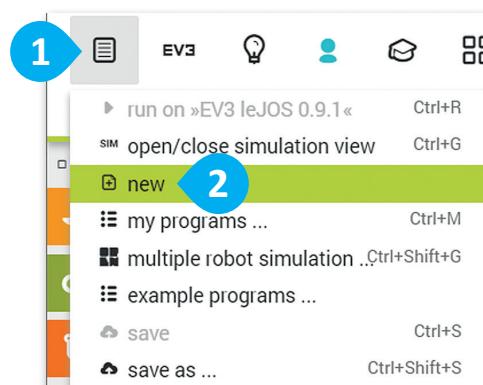
الدرس الثاني: انعطاف الروبوت



بعد أن تعلمت كيفية استخدام لبنة مسافة القيادة بالسنتيمتر (drive distance cm) للتحرك للأمام والخلف، ستسخدمها مع لبنة مسافة التوجيه بالسنتيمتر (steer distance cm) لتنفيذ الانعطافات وعمل أشكال وخطوط بالروبوت.

إنشاء مشروع جديد

ستحتاج في البداية إلى إنشاء مشروع جديد، لكتابة مقطع برمجي يمكن فيه الروبوت من رسم الشكل الموجود في الصورة.

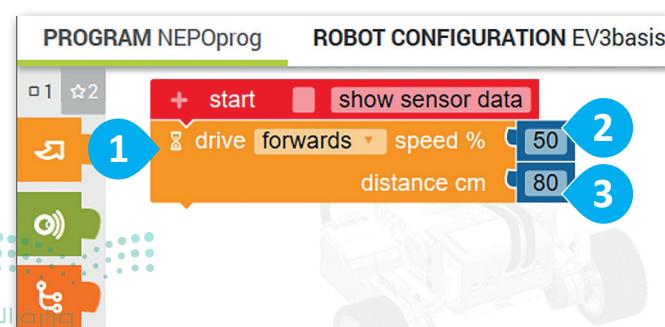


لإنشاء مشروع جديد:

- 1 من قائمة **edit** (تحرير)
- 2 اختر **new** (جديد).



اضغط على الزر لإعادة ضبط عرض المحاكاة
إذا كانت لديك رسومات سابقة.



القيام بالحركات الأساسية

تعلمت في الدرس السابق كيفية استخدام لبنة مسافة القيادة بالسنتيمتر لتحريك الروبوت إلى الأمام أو الخلف. لذا فإن اللبنة الأولى التي ستسخدمها في هذا المقطع البرمجي ستكون أيضًا لبنة مسافة القيادة بالسنتيمتر.

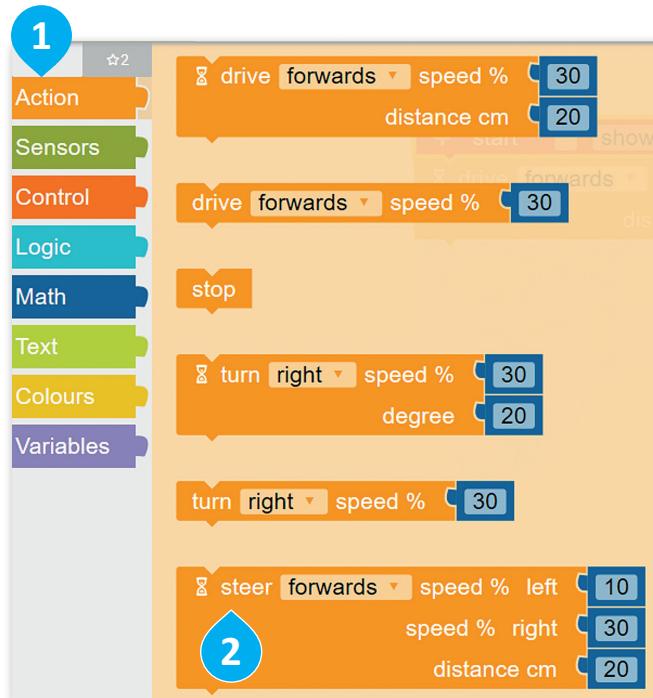
< من فئة **Action** (الحدث)، أضف
لبنة **drive distance cm** (مسافة
القيادة بالسنتيمتر).

< اضبط **speed** (السرعة) إلى 50.

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

التحكم باتجاه الروبوت

ستستخدم لبنتين لجعل الروبوت يتحرك للأمام ثم ينعطف لليمين، وستضيف لبنة أخرى إلى التسلسل البرمجي وهي لبنة **مسافة التوجيه بالسنتيمتر (steer distance cm)**. تتشابه هذه اللبنة مع لبنة **مسافة القيادة بالسنتيمتر (drive distance cm)** ولكنها تختلف في إمكانية التحكم في حركة محركي الروبوت الرئيسيين بشكل مستقل. لكي ينعطف الروبوت إلى اليمين، يحتاج المحرك الأيسر إلى العمل أسرع من المحرك الأيمن، وذلك بضبط سرعته إلى 100، بينما تكون سرعة المحرك الأيمن إلى 50 وبمسافة 65 سنتيمتر.



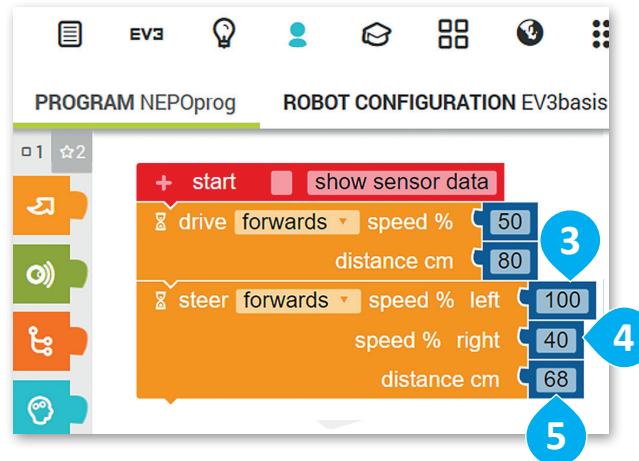
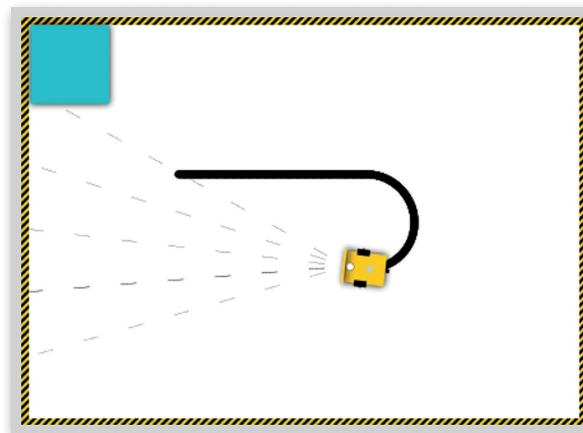
الانعطاف إلى اليمين:

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

< اضبط سرعة **speed left** (المحرك الأيسر) ③ إلى 100.

< اضبط سرعة **speed right** (المحرك الأيمن) ④ إلى 40.

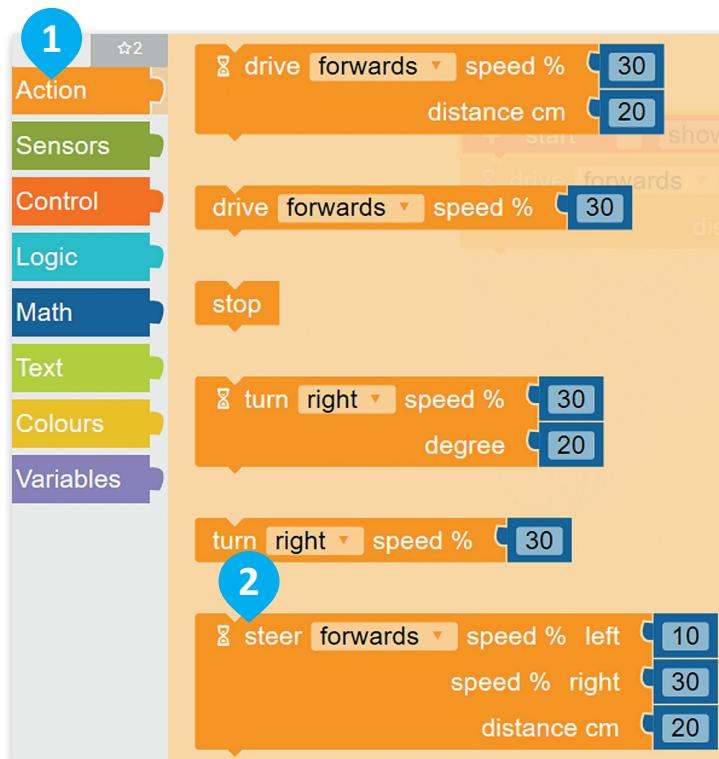
< اضبط **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر) ⑤ إلى 68.



في كل مرة تضيف لبنة جديدة إلى المقطع البرمجي، يمكنك تشغيل المقطع البرمجي لاختبار كيفية تأثير كل لبنة جديدة على حركة الروبوت. تذكر أنك بحاجة إلى استعادة الموضع الافتراضي للروبوت ومسح المشهد بالضغط على زر إعادة الضبط.

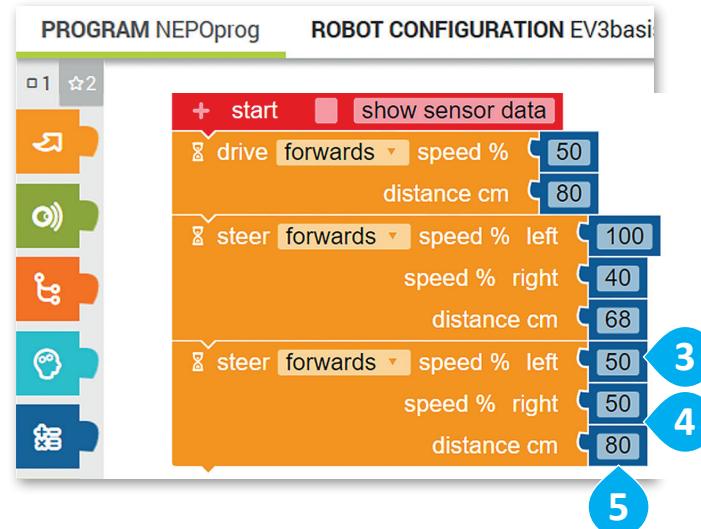
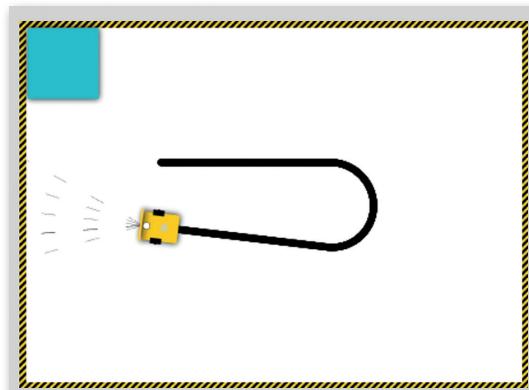


وحتى يكمل الروبوت الحركة بالشكل المطلوب؛ لابد أن يتحرك للأمام مع سرعة 50 لكلا المحركين ولمسافة 80 سم.



التحرك للأمام:

- < من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **steer** (التوجيه) مع معامل **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر).
- < اضبط **speed left** (سرعة المحرك الأيسر) إلى **.50**.
- < اضبط **speed right** (سرعة المحرك الأيمن) إلى **.50**.
- < اضبط **distance cm** (المسافة بالسنتيمتر) إلى **.80**.

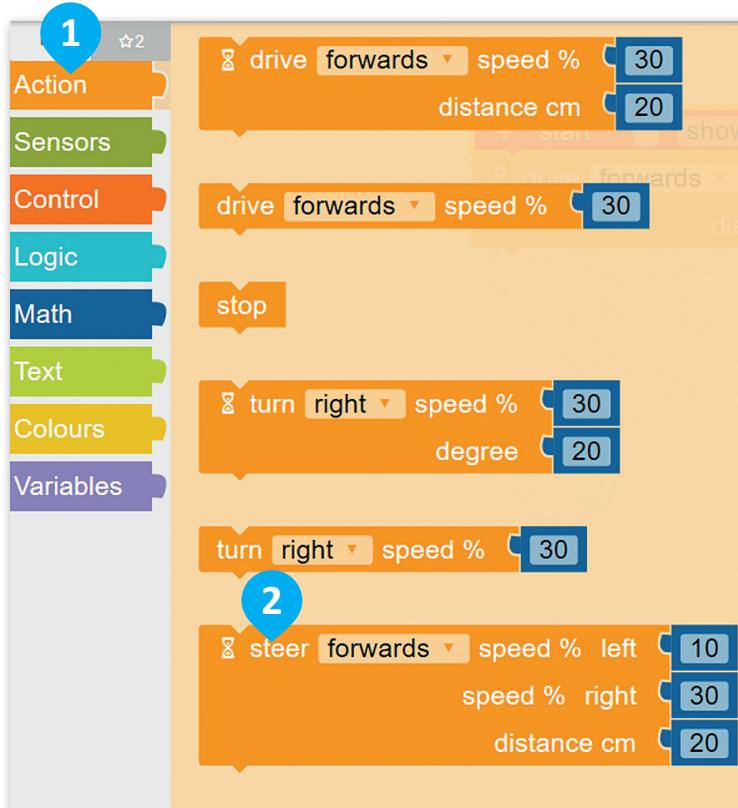


معلومة

نظرًا لعمل المحرك الأيمن والمotor الأيسر بصورة مستقلة، يمكنك برمجتهما للتحرك بسرعات مختلفة لكي ينبعض الروبوت.



في الختام، وحتى يكمل الروبوت عمل الشكل المطلوب. لابد أن ينعطف الروبوت إلى اليمين مرةً أخرى مع ضبط سرعة المحرك الأيسر إلى 60، وسرعة المحرك الأيمن إلى 25، والمسافة إلى 50 سم.



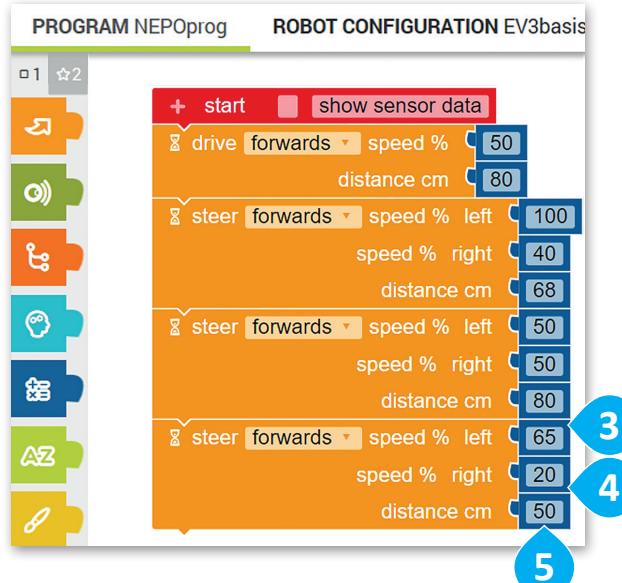
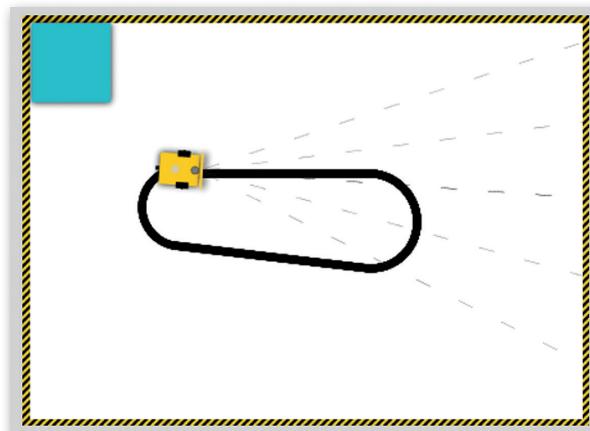
الاستدارة إلى اليمين:

1 < من فئة **Action** (الحدث)،
أضف لبنة **Steer** (التوجيه) مع
معامل **distance cm** (المسافة
بالسنتيمتر).

2 < اضبط **speed left** (سرعة
المحرك الأيسر) إلى 65.

3 < اضبط **speed right** (سرعة
المحرك الأيمن) إلى 20.

4 < اضبط **distance cm** (المسافة
بالسنتيمتر) إلى 50.



3

4

5



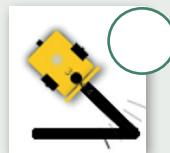
لنطيق معًا

تدريب 1

برمجة الروبوت للرسم

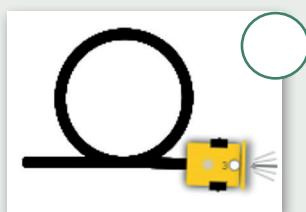


طابق اللبنات البرمجية مع الشكل
الناتج عن حركة الروبوت فيما يلي:



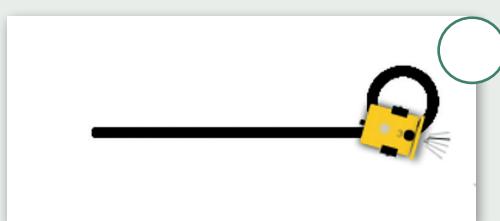
1

```
+ start [show sensor data]
  \ drive forwards [speed %] 50
    [distance cm] 100
  \ steer forwards [speed % left] 10
    [speed % right] 50
    [distance cm] 60
```



2

```
+ start [show sensor data]
  \ drive forwards [speed %] 50
    [distance cm] 30
  \ turn right [speed %] 50
    [degree] 45
  \ drive backwards [speed %] 30
    [distance cm] 30
```



3

```
+ start [show sensor data]
  \ drive forwards [speed %] 50
    [distance cm] 30
  \ steer forwards [speed % left] 25
    [speed % right] 50
    [distance cm] 125
  \ drive forwards [speed %] 50
    [distance cm] 30
```

تدريب 2

محركات التحكم

ما وجه الاختلاف بين اللبنانيتين؟
دون إجابتكم بالأسفل.

drive forwards speed % 30
distance cm 20

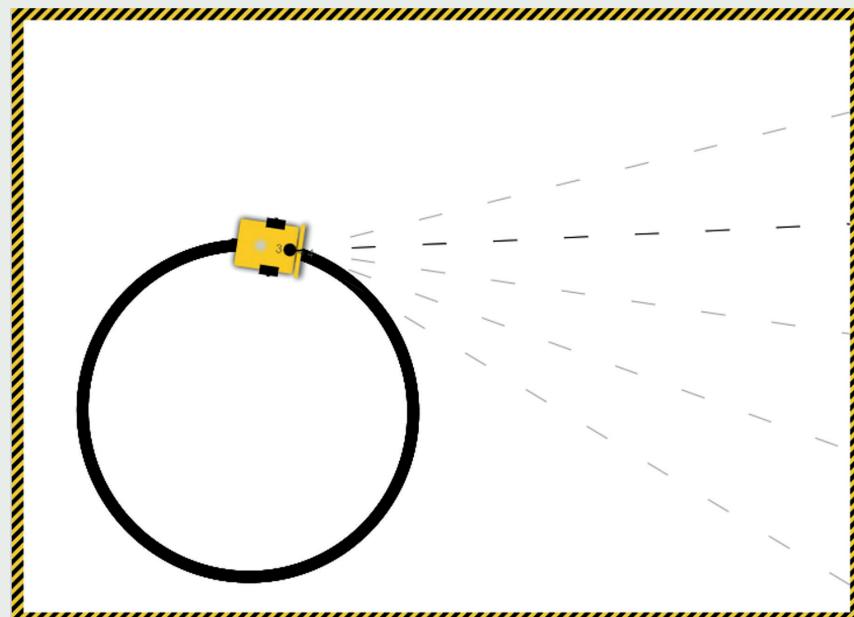
steer forwards speed % left 10
speed % right 30
distance cm 20



تدريب 3

رسم دائرة كاملة

أنشئ مقطعاً برمجياً في بيئة أوبن روبيرتا لاب يجعل الروبوت يرسم دائرة كاملة. استخدم لبنة مسافة التوجيه بالسنتيمتر.



تدريب 4

برمجة الروبوت لرسم دائرتين

رقم البناء البرمجية بترتيبها الصحيح، بحيث يرسم الروبوت الأشكال التالية عند تشغيل المقطع البرمجي.
أنشئ مشروعًا جديداً وجرّب البرنامج.



+ start show sensor data
1

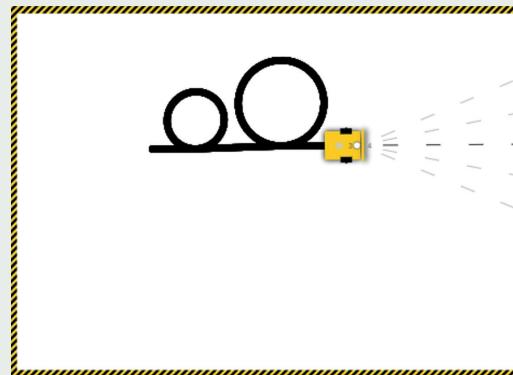
drive forwards speed % 50
distance cm 30

drive forwards speed % 50
distance cm 40

drive forwards speed % 50
distance cm 20

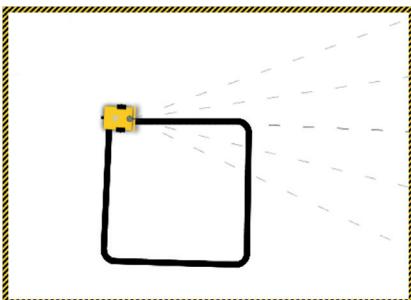
steer forwards speed % left 25
speed % right 75
distance cm 84

steer forwards speed % left 25
speed % right 50
distance cm 125

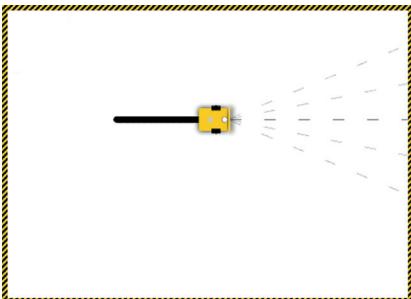




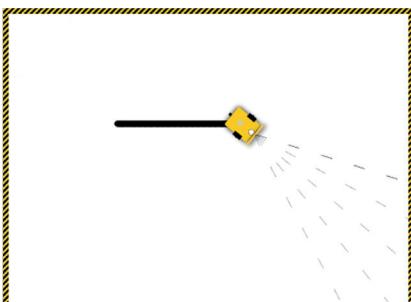
مشروع الوحدة



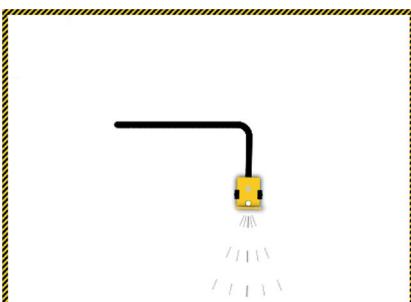
أنشئ مقطعاً برمجياً يجعل الروبوت يرسم شكلًا مربعاً. يتكون المربع من أربعة جوانب وأربع زوايا متساوية، ولذلك سيحتاج الروبوت إلى التحرك إلى الأمام والانعطاف أربع مرات لتشكيل المربع. لجعل الروبوت يستدير بالمقدار الصحيح، فإنك تحتاج إلى اختبار الروبوت والعثور على السرعة الصحيحة، وتحديد المسافة المناسبة لضبط خصائص اللبنة بصورة سليمة.



أولاً سيتحرك الروبوت إلى الأمام من موضع البداية.



عندما يصل الروبوت إلى نهاية الجانب الأول سينعطف إلى اليمين.



ثم سيتحرك الروبوت إلى الأمام ليصل إلى نهاية الجانب الثاني ثم ينعطف لليمين مرة أخرى. سيكرر نفس الحركات لمرتين إضافيتين.

من أجل تنفيذ هذا المشروع، يمكنك استخدام لبنة **مسافة القيادة بالسنتيمتر (drive distance cm)**، ولبنة **مسافة التوجيه بالسنتيمتر (steer distance cm)**. بناءً على ما تعلمته في هذه الوحدة، اختر اللبنة المناسبة لكل حركة يقوم بها الروبوت.

في الختام

جدول المهارات

المهارة	درجة الإتقان	لم يتقن	أنقن
1. التمييز بين المستشعرات التي يتم توصيلها بالروبوت لجعله يتفاعل مع البيئة المحيطة.			
2. التمييز بين اللبنات البرمجية بحسب فئتها واستخدامها.			
3. إنشاء حساب في أوبن روبيتا لاب.			
4. استخدام عرض المحاكاة في بيئة برمجة أوبن روبيتا لاب.			
5. برمجة الروبوت للتحرك إلى الأمام ثم إلى الخلف.			
6. برمجة الروبوت للانعطاف وإنشاء أشكال.			

المصطلحات

Simulation view	عرض المحاكاة	Code	المقطع البرمجي
Steer	التوجيه	Color sensor	مستشعر الألوان
Touch sensor	مستشعر اللمس	Gyroscope sensor	مستشعر الجيرسكوب
Ultrasonic sensor	مستشعر الموجات فوق الصوتية	Motor	المحرك
		Robot	الروبوت





اختر نفسك

السؤال الأول

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. يمكن تغيير نسق العرض التقديمي.
		2. لا يمكن تعديل WordArt في باوربوبينت.
		3. لا يمكن حذف الشرائح من العرض التقديمي.
		4. تأثيرات الانتقال هي نفسها تأثيرات الحركة.
		5. يمكن تحديد مدة عرض الرسوم المتحركة.
		6. يمكن أن يرى الجمهور ملاحظات مقدم العرض.



اختر نفسك

السؤال الثاني

لجعل عرضك أكثر تشويقاً وجاذبية يتم تطبيق بعض التأثيرات الحركية والإنقاليّة، حدد نوع التأثير بكتابة الحرف الذي يمثله النوع أمام التأثيرات التالية:



تلاشي

دفع

ظهور

دولاب

ستائر

ريح

وميض

نمو وتحول

A

B

اختر نفسك

السؤال الثالث



طابق كل شريحة مما يلي
مع نوعها.

العنوان والعنوان الفرعي

صورة مع تسمية توضيحية

فارغ

6

محتويات

5

مقارنة

4

عنوان فقط

3

انقر لإضافة عنوان

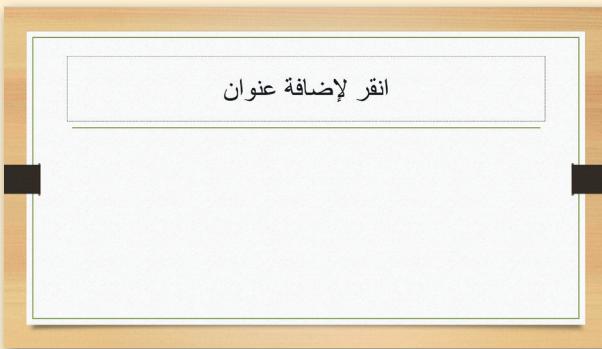
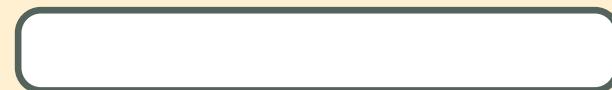
انقر لإضافة نص

انقر لإضافة نص

--	--



اختر نفسك



اختر نفسك

السؤال الرابع

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. مايكروسوفت إكسل هو برنامج جداول بيانات.
		2. جدول البيانات يشبه الورقة الكبيرة التي تحتوي على الكثير من المربعات الصغيرة.
		3. تُستخدم جداول البيانات بشكل أساسي لتنظيم المعلومات.
		4. تساعد جداول البيانات في تحليل المعلومات وإنتاج الرسوم البيانية والمخططات الدائيرية.
		5. لا يمكنك إدخال نص في جدول بيانات.
		6. جميع المعلومات الموجودة في جدول البيانات تسمى بيانات.
		7. في جدول البيانات تُدخل البيانات في الخلايا.
		8. في مايكروسوفت إكسل، لكل صف رقم (1، 2، ...) في الجانب الأيسر.
		9. في مايكروسوفت إكسل، لكل عمود حرف كبير (A، B، ...) في أعلى صفحة الجدول، وهو اسم كل عمود.



اختر نفسك

السؤال الخامس

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. في مايكروسوفت إكسل، كل خلية لها عنوان فريد يتكون من حرف العمود ورقم الصف (مثل B3).
		2. عند الضغط على خلية، فإنها لا تبرز عن باقي خلايا جدول البيانات.
		3. يمكنك دائمًا رؤية عنوان الخلية النشطة في الزاوية اليسرى العلوية من جدول البيانات.
		4. للانتقال إلى خلية أخرى في جدول البيانات، يمكنك الضغط على Enter أو استخدام مفاتيح الأسهم الموجودة في لوحة المفاتيح.
		5. إذا ارتكبت خطأ في خلية جدول بيانات، فلا يمكنك تصحيحها.
		6. في مايكروسوفت إكسل، أي نص تكتبه يكون مضبوطًا إلى اليسار وجميع الأرقام مضبوطة إلى اليمين.
		7. في مايكروسوفت إكسل، يمكنك تنسيق نص أو أرقام في خلية كما في مايكروسوفت وورد باستخدام علامة التبويب الشريط الرئيسي.
		8. يجب أن تبدأ جميع الصيغ في مايكروسوفت إكسل بعلامة يساوي (=).
		9. في مايكروسوفت إكسل يمكنك ضرب الأرقام فقط.
		10. في مايكروسوفت إكسل، يمكنك استخدام علامة الشرطة (-) لطرح الأرقام.
		11. في مايكروسوفت إكسل، يمكنك استخدام علامة النجمة (*) لإضافة أرقام.
		12. في مايكروسوفت إكسل، يمكنك استخدام الشرطة المائلة (/) لقسمة الأرقام.



اختر نفسك

السؤال السادس

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. الروبوت هو آلة تؤدي المهام بشكل مستقل، دون مساعدة من أي شخص.
		2. أوبن روبيرتا لاب هو برنامج يستخدم للتحكم في الروبوت.
		3. تتضمن فئة "الحدث" لبناء التحكم في حركة الروبوت الافتراضي فقط.
		4. يمكنك برمجة الروبوت للتحرك للأمام وللخلف وضبط سرعته باستخدام لبنة "مسافة القيادة بالسنتيمتر".
		5. يمكنك برمجة اتجاه الروبوت وسرعته باستخدام لبنة "مسافة التوجيه بالسنتيمتر".
		6. عندما تستخدم لبنة "مسافة التوجيه بالسنتيمتر"، يمكنك برمجة الروبوت للقيادة في منحني عن طريق ضبط السرعات المختلفة للمحركات الأيمن والأيسر.
		7. يجب عليك إنشاء حساب عندما تريده حفظ مشروعك في أوبن روبيرتا لاب.
		8. تظهر لبناء البرمجة في اللوحة اليمنى.
		9. تبدأ المحاكاة عندما تضغط على زر بدء المحاكاة.



اختر نفسك

السؤال السابع

اختر الإجابة الصحيحة.

<input type="radio"/>	المستشفيات.	1. تُستخدم معظم الروبوتات في:
<input type="radio"/>	المصانع.	
<input type="radio"/>	البحر.	
<input type="radio"/>	المستشعرات.	2. تتنمي لبنية "مسافة القيادة" إلى فئة:
<input type="radio"/>	التحكم.	
<input type="radio"/>	الحدث.	
<input type="radio"/>	السرعة والوقت.	3. تتحكم لبنيتي "مسافة القيادة بالسنتيمتر" و"مسافة التوجيه بالسنتيمتر" في معاملات:
<input type="radio"/>	السرعة والمسافة.	
<input type="radio"/>	الوقت والمسافة.	
<input type="radio"/>	محرّكاً واحداً.	4. يمتلك الروبوت الافتراضي:
<input type="radio"/>	محركين.	
<input type="radio"/>	أربعة محركات.	

