



# الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

لمحو الأمية وتعليم الكبار

التأليف والمراجعة العلمية والتربيوية  
خبراء تربويون وأكاديميون من  
إدارة المناهج الدراسية ومصادر التعلم

الحلقة الثانية  
الفصل الدراسي الثاني  
طبعة 2022 - 1444





حضره صاحب السّموّ  
الشّيخ تميم بن حمد آل ثانٍ  
أمير دولة قطر

الشيد الوطني

قَسَمًا بِمَنْ نَشَرَ الضِيَاءَ  
تَسْمُو بِرُوحِ الْأَوْفِيَاءَ  
وَعَلَى ضِيَاءِ الْأَنْبِيَاءَ  
عِزٌّ وَأَمْجَادُ الْإِبَاءَ  
حُمَاطُنَا يَوْمَ النِّدَاءَ  
جَوَارِحُ يَوْمِ الْفِداءَ  
قَسَمًا بِمَنْ رَفَعَ السَّمَاءَ  
قَطَرُ سَتَبَقَى حُرَّةً  
سِيرُوا عَلَى نَهْجِ الْأَلَى  
قَطَرٌ بِقَلْبِي سِيرَةً  
قَطَرُ الرِّجَالِ الْأَوَّلِينَ  
وَحَمَائِمُ يَوْمِ السَّلَامَ

جميع الحقوق محفوظة © وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي - دولة قطر

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

الْحَمْدُ لِلّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى خَيْرِ خَلْقِ اللهِ  
أَجْمَعِينَ، وَبَعْدُ:

انطلاقاً من إيمان دولة قطر بـأن التعليم دعامة أساسية من  
دعائم تقدم المجتمع، وأن الدولة تكفله وترعااه، وأنها تسعى لنشره  
وتعزيزه، وتأكيداً على مبدأ أن التعليم حق للجميع، عملت وزارة  
التربية والتعليم العالي، ممثلة بإدارة المناهج الدراسية  
ومصادر التعليم على إعداد «الإطار العام لبرنامج محو الأمية وتعليم  
الكبار» وتطوير مناهجه الدراسية؛ لتكون معييناً للمتعلمين على  
تطوير معارفهم ومهاراتهم، وتنمية ثقافتهم في مختلف المجالات.

ولقد جاء إعداد كتاب الحوسنة وتكنولوجيا المعلومات للحلقة  
الثانية كأحد احتياجات هذا البرنامج، بما يشتمله من معارف ومهارات  
أساسية، بهدف تربية مهارات المتعلم بأدوات التواصل الإلكتروني،  
والبرمجة باستخدام برمجية سكراتش، وكيفية الاستفادة منها في  
مجالات الحياة المختلفة.

وَقَدِ اعْتَمَدَ الْكِتَابُ عَلَى التَّنَوُّعِ يَيْنَ الْجَانِبِ النَّظَرِيِّ وَالْجَانِبِ  
الْعَمَلِيِّ فِي عَرْضِ الْمُحْتَوَى، مِنْ مَعَارِفٍ مُخْتَلِفَةٍ لِأَدَوَاتِ التَّوَاصُلِ  
الْإِلْكْتُرُونِيِّ، مِنْ خَلَالِ التَّعَامِلِ مَعَ بَرَامِيجِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ وَالْمَهَارَاتِ  
الْمُرْتَبَطَةِ بِهَا، وَالاِسْتِفَادَةِ مِنَ الْمَهَارَاتِ الْبَرْمَجِيَّةِ الَّتِي تُوفِّرُهَا بَرْمَجِيَّةُ  
سُكِّرِ اِتْشِ فِي بِنَاءِ مَشَارِيعِ عَمَلِيَّةٍ بَسِيطةٍ تُحاكيُ الْوَاقِع؛ حَيْثُ رُوعِيَ  
فِي عَرْضِ الْمُوْضُوعَاتِ الْخِبْرَاتُ الْحَيَاتِيَّةُ لَدَى الْمُتَعَلِّمِينَ، مِنْ خَلَالِ  
مَا يَتَضَمَّنُهُ الْكِتَابُ مِنْ مَوَاقِفٍ حَيَاتِيَّةٍ وَأَنْشِطَةٍ مُتَنَوِّعةٍ تُعَزِّزُ  
الْجَوَابَاتِ الْمُعْرِفِيَّةَ وَالْمَهَارِيَّةَ.

وَخِتَاماً؛ نَسْأَلُ اللَّهَ الْعَلِيَّ الْقَدِيرَ أَنْ يَرْزُقَنَا الْإِخْلَاصَ وَالْقَبُولَ،  
وَأَنْ يُوفِّقَ طَلَبَتَنَا لِمَا يُحِبُّهُ وَيَرْضَاهُ.

## المُؤْلِفُونَ



10

**الوحدة الأولى: التواصُل الْإِلْكْتَرُونِيُّ.**

**الدرس الأول: أدوات التواصُل الْإِلْكْتَرُونِيٌّ**

**الدرس الثاني: البريد الْإِلْكْتَرُونِيٌّ**

**الدرس الثالث: إرشادات التعامل مع رسائل البريد الْإِلْكْتَرُونِيٌّ**

**الدرس الرابع: التعامل مع رسائل البريد الْإِلْكْتَرُونِيٌّ**

**الدرس الخامس: إدارة البريد الْإِلْكْتَرُونِيٌّ**

57

**الوحدة الثانية: البرمجة باستخدَام سكرياتش.**

**الدرس الأول: الخوارزميات وحل المشكلات**

**الدرس الثاني: مقدمة إلى برنامج سكرياتش**

**الدرس الثالث: الليّنات البرمجية**

**الدرس الرابع: لّينات التكرار**

**الدرس الخامس: مشروع عمليٌّ**

# اللَّوْحَدَةُ الْأُولَى

## التَّوَاصُلُ الْإِلْكْتَرُونِيُّ



هل قمت بإرسال رسالة إلى صديقك من خلال البريد الإلكتروني، تعال معنا في هذه الوحدة لنتعرف على أدوات الاتصال الإلكتروني، وأهم الإرشادات للتعامل مع هذا النوع من الرسائل، ثم من خلال برنامج Mail Application سنقوم بإرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني، وتنظيمها وإرفاق الملفات معها.



# أَدْوَاتُ التَّوَاصُلِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ

الدَّرْسُ  
الْأَوَّلُ

ما اسْمُ الْتَّطْبِيقَاتِ الظَّاهِرَةِ بِالصُّورَةِ؟



## مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

- أَدْوَاتُ التَّوَاصُلِ
- التَّوَاصُلُ الْمُتَزَامِنُ
- التَّوَاصُلُ غَيْرِ الْمُتَزَامِنِ



## أَهْدَافُ الدَّرْسِ

- ١ أَتَعْرَفُ أَدْوَاتِ التَّوَاصُلِ الْمُتَزَامِنِ.
- ٢ أَتَعْرَفُ أَدْوَاتِ التَّوَاصُلِ غَيْرِ الْمُتَزَامِنِ.
- ٣ أَتَعْرَفُ بِرَامِجِ التَّوَاصُلِ.

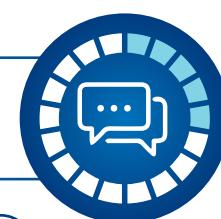


## أوَّلًا: أدوات التَّواصُل

هناك العديد من البرامج والتطبيقات التي يمكن من خلالها التَّواصُل مع الآخرين عبر شبكة الإنترنِت.



### مفهوم أدوات التَّواصُل



هي البرامج والتطبيقات الحاسوبية التي تسهل عملية التَّواصُل مع الآخرين من خلال إرسال النصوص - الصور - مقاطع الفيديو والصوت.

### • تنقِسم أدوات التَّواصُل إلى:

تعتَبر المُكالمات الصوْتية وموكالمات الفيديو من أدوات التَّواصُل المُتزامنة.

#### 1 - أدوات التَّواصُل المُتزامنة.

يجب أن يكون المرسل والمستقبل متصلين بنفس الوقت.



يعتَبر إرسال الرسائل الفوريَّة ورسائل البريد الإلكتروني من أدوات التَّواصُل غير المُتزامنة.

#### 2 - أدوات التَّواصُل غير المُتزامنة.

لا يجب أن يكون المرسل والمستقبل متصلين بنفس الوقت.



## ثانيًا: برامج وتطبيقات التواصل الالكتروني

أستخدام العديد من برامج وتطبيقات التواصل على هاتفي الذكي وحاسوبى، مثل:



أستخدم تطبيق WhatsApp في إرسال الرسائل النصية والصوتية ومقاطع الفيديو.



أستخدم تطبيق Messenger في إجراء المكالمات الصوتية ومكالمات الفيديو.



أستخدم برنامج Mail Application لإرسال رسائل البريد الإلكتروني.



أستخدم برنامج Skype لإجراء مكالمات الفيديو والمكالمات الصوتية وإرسال رسائل فورية ومشاركة الملفات.

## ثالثاً: مُمَيِّزاتُ أدَواتِ التَّوَاصُلِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ

أَسْتَخْدِمُ أدَواتِ التَّوَاصُلِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ؛ لِأَنَّهَا تَمْتَازُ بِالعَدِيدِ مِنَ الْمُمَيِّزاتِ، مِنْهَا:



إِرْسَالُ رَسائلِ نَصِّيَّةٍ  
وَرْمُوزِ تَعْبِيرِيَّةٍ.



إِجْرَاءُ الْمُكَالَمَاتِ الصَّوْتِيَّةِ  
وَمُكَالَمَاتِ الْفِيْدِيُو.



إِرْسَالُ الْمَلَفَاتِ وَالصُّورِ  
وَمَقَاطِعِ الْفِيْدِيُو.



إِجْرَاءُ الْمُكَالَمَاتِ الْجَمَاعِيَّةِ.

ما ذا تَعْلَمْتَ؟



١ أكْمِلُ الفَرَاغَاتِ فِي الْجُمْلِ التَّالِيَةِ بِمَا يُنَاسِيهَا مِن الصُّنْدُوقِ:

Messenger

غَيْرِ المُتَزَامِنَةِ

المُتَزَامِنَةِ

Mail Application

1. تُعْتَبِرُ إِجْرَاءُ الْمُكَالَمَاتِ الصَّوْتِيَّةِ مِنْ أَدَوَاتِ التَّوَاصُلِ .....
2. إِرْسَالُ الرَّسَائِلِ الْفَوْرِيَّةِ مِنْ أَدَوَاتِ التَّوَاصُلِ .....
3. مِنَ الْأَمْثَالِ عَلَى بَرَامِجِ التَّوَاصُلِ غَيْرِ المُتَزَامِنَةِ .....
4. يُعْتَبِرُ بَرَنَامِجُ ..... مِنْ بَرَامِجِ التَّوَاصُلِ المُتَزَامِنِ.

٢ أَسَاعِدْ كُلَّا مِنَ الْأَشْخَاصِ التَّالِيَةِ فِي تَحْدِيدِ الْبَرَنَامِجِ الْمُنَاسِبِ مِنْ يَيْنِ الْبَرَامِجِ التَّالِيَةِ:

WhatsApp

Mail Application

Messenger

1. يُرْغَبُ حَمْدٌ فِي إِرْسَالِ بَرِيدٍ إِلَكْتُرُونِيٍّ لِزَمِيلِهِ خَالِدٍ.  
.....
2. اتَّفَقَ الأَصْدِيقَاءُ أَحْمَدُ وَعَلَيٌّ وَجَاسِمٌ عَلَى إِجْرَاءِ مُكَالَمَةٍ جَمَاعِيَّةٍ.  
.....
3. تَرْغَبُ عَائِشَةُ إِرْسَالَ رِسَالَةٍ فَوْرِيَّةٍ لِأُخْتِهِ حَدِيجَةَ.  
.....



3 أَضْعِفْ إِشَارَةً (✓) أَمَّا الْإِجَابَةُ الصَّحِيحةُ فِي كُلِّ مِمَّا يَالِي:

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| <input type="radio"/> | المرسلُ مُتَّصلٌ والمُسْتَقْبِلُ غَيْرُ مُتَّصلٍ.                 |
| <input type="radio"/> | المرسلُ غَيْرُ مُتَّصلٌ والمُسْتَقْبِلُ مُتَّصلٌ.                 |
| <input type="radio"/> | المرسلُ والمُسْتَقْبِلُ مُتَّصِلَّيْنِ بِنَفْسِ الْوَقْتِ.        |
| <input type="radio"/> | المرسلُ والمُسْتَقْبِلُ غَيْرُ مُتَّصِلَّيْنِ بِنَفْسِ الْوَقْتِ. |

1- يَتَطَلَّبُ التَّوَاصُلُ الْمُتَزَامِنُ:

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| <input type="radio"/> |  |

2- لإِرْسَالِ رَسائلِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ أَسْتَخْدِمُ بَرْنَامِجَ:

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| <input type="radio"/> | إِجْرَاءِ الْمُكَالَمَاتِ الْجَمَاعِيَّةِ.                  |
| <input type="radio"/> | دَفْعُ الْأَمْوَالِ وَالْفَوَايِيرِ الْمَالِيَّةِ.          |
| <input type="radio"/> | إِرْسَالِ رَسائلِ نَصِيَّةٍ وَرُمُوزِ تَعْبِيرِيَّةٍ.       |
| <input type="radio"/> | إِرْسَالِ الْمَلَفَاتِ وَالصُّورِ وَمَقَاطِعِ الْفِيْدِيُو. |

3- وَاحِدٌ مِنَ الْأَشْيَاءِ الْإِتِيَّةِ لَيْسَتْ مِنْ مُمَيِّزَاتِ أَدَوَاتِ التَّوَاصُلِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ:

# البَرِيدُ الْإِلْكْتُرُونِيُّ

الدَّرْسُ  
الثَّانِي

لِمَاذَا نَسْتَخْدِمُ تَطْبِيقَ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ؟



مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

الْبَرِيدُ الْإِلْكْتُرُونِيُّ



أَهْدَافُ الدَّرْسِ



١ أَتَعْرَفُ مَفْهُومَ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.

٢ أَتَعْرَفُ مَزَايَا اسْتِخْدَامِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.

٣ أَمِيزُ مُكَوِّنَاتِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.

٤ أَسْتَخْدِمُ تَطْبِيقَ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.

## أوَّلًا: مَفْهُومُ البريد الْإِلْكْتُرُونِيِّ E-Mail

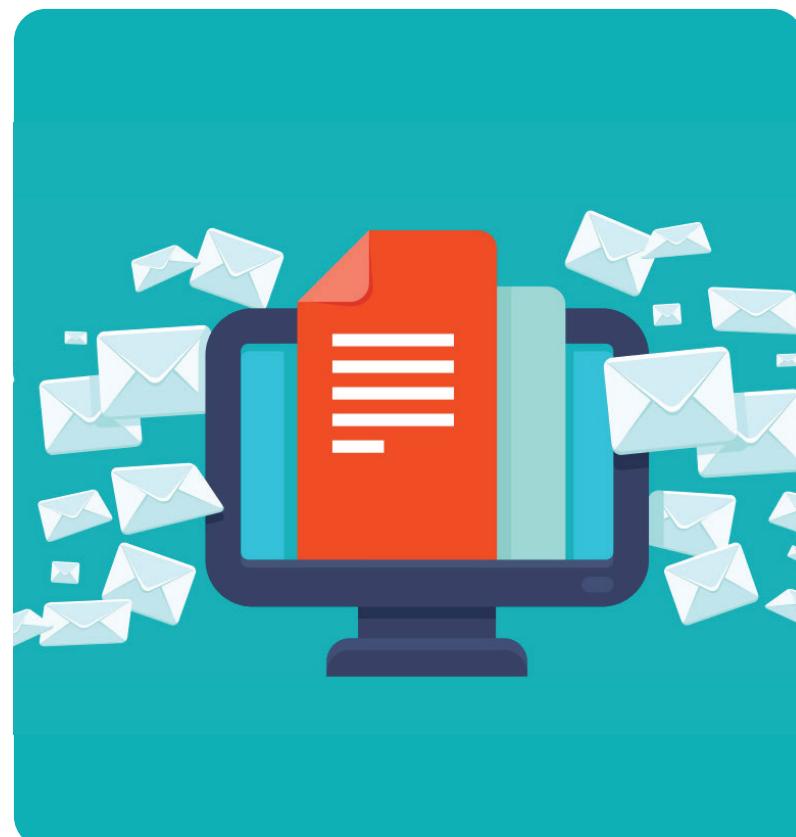
يُمْكِنُنا التَّوَاصُلُ مَعَ الْآخَرِينَ عَبْرِ البريد الْإِلْكْتُرُونِيِّ، حَيْثُ يُمْكِنُ إِرْسَالُ الرَّسَائِلِ وَالصُّورِ، وَمَقَاطِعِ الْفِيُدِيُو وَالْمَقَالَاتِ .. وَغَيْرِهَا.

البريد الْإِلْكْتُرُونِيِّ

هو طَرِيقَةٌ يَتَمُّ من خِلَالِهَا تَبَادُلُ رَسَائِلِ البريد الْإِلْكْتُرُونِيَّةَ بَيْنَ الْمُسْتَخْدِمِينَ عَبْرِ شَبَكَةِ الإِنْتَرْنُوتِ.

يُمْكِنُنا إِرْسَالُ رَسَائِلِ البريد الْإِلْكْتُرُونِيِّ فِي أَيِّ وَقْتٍ وَلَأِيِّ مَكَانٍ.

لِإِرْسَالِ وَاسْتِقْبَالِ رَسَائِلِ البريد الْإِلْكْتُرُونِيِّ نَحْتَاجُ إِلَى تَطْبِيقٍ مِثْلَ: Mail Application أو Outlook



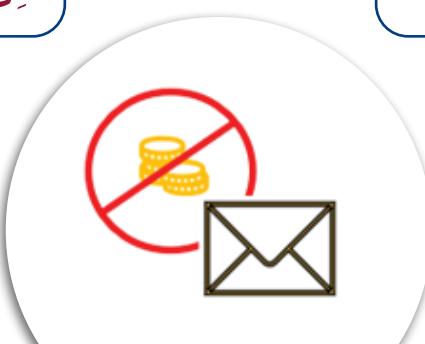
## ثانيًا: مزايا استخدام البريد الإلكتروني



إمكانية وصول الرسالة لأكثر من مستقبل بنفس الوقت.



سرعة في تبادل الرسائل.



تعتبر خدمة مجانية.



الوصول إلى أي مكان في العالم



إمكانية إرفاق الملفات والصور.

معلومة

لا يمكننا إرسال الأشياء المادية من خلال البريد الإلكتروني.

## ثالثاً: مكونات عنوان البريد الإلكتروني

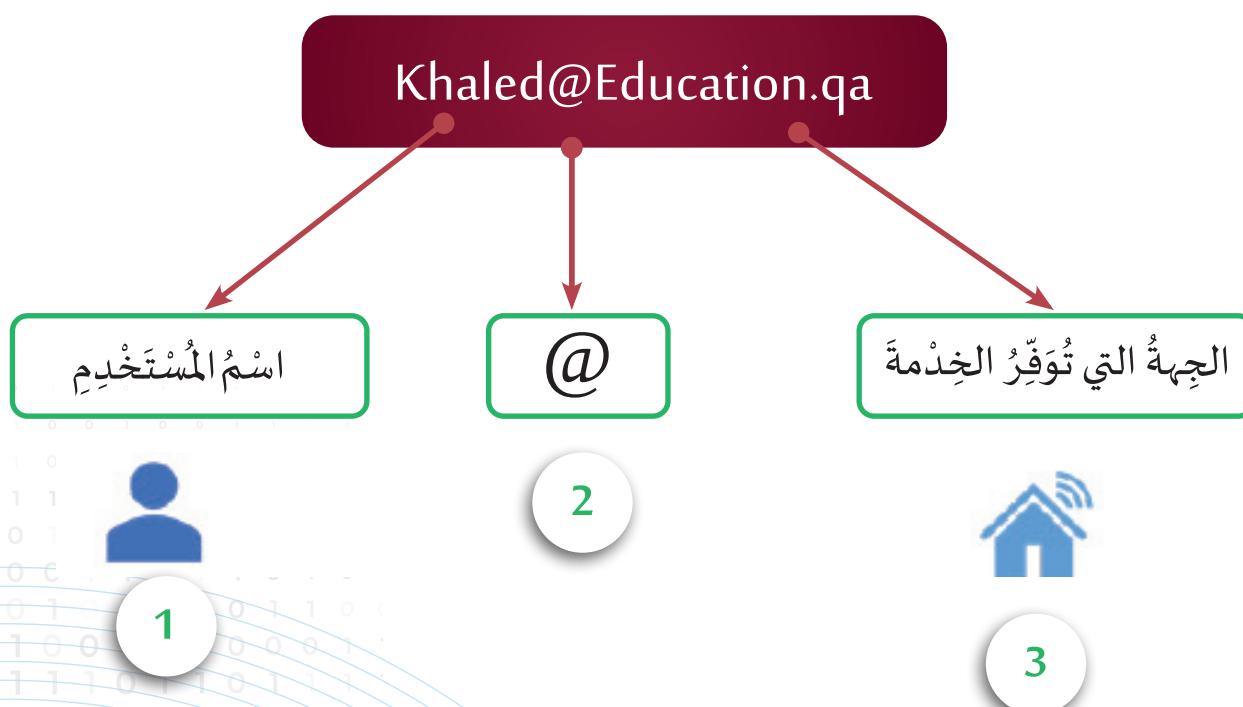
لنتمكن من تبادل الرسائل من خلال شبكة الإنترنت لا بد من أن يكون لدينا عنوان بريد إلكتروني، والذي يتكون من:

1. اسم المستخدم: يجب أن يكون لكل مستخدم اسم خاص به يميزه عن غيره.

2. رمز @

3. الجهة التي توفر عنوان البريد الإلكتروني.

والمثال التالي يوضح ذلك:



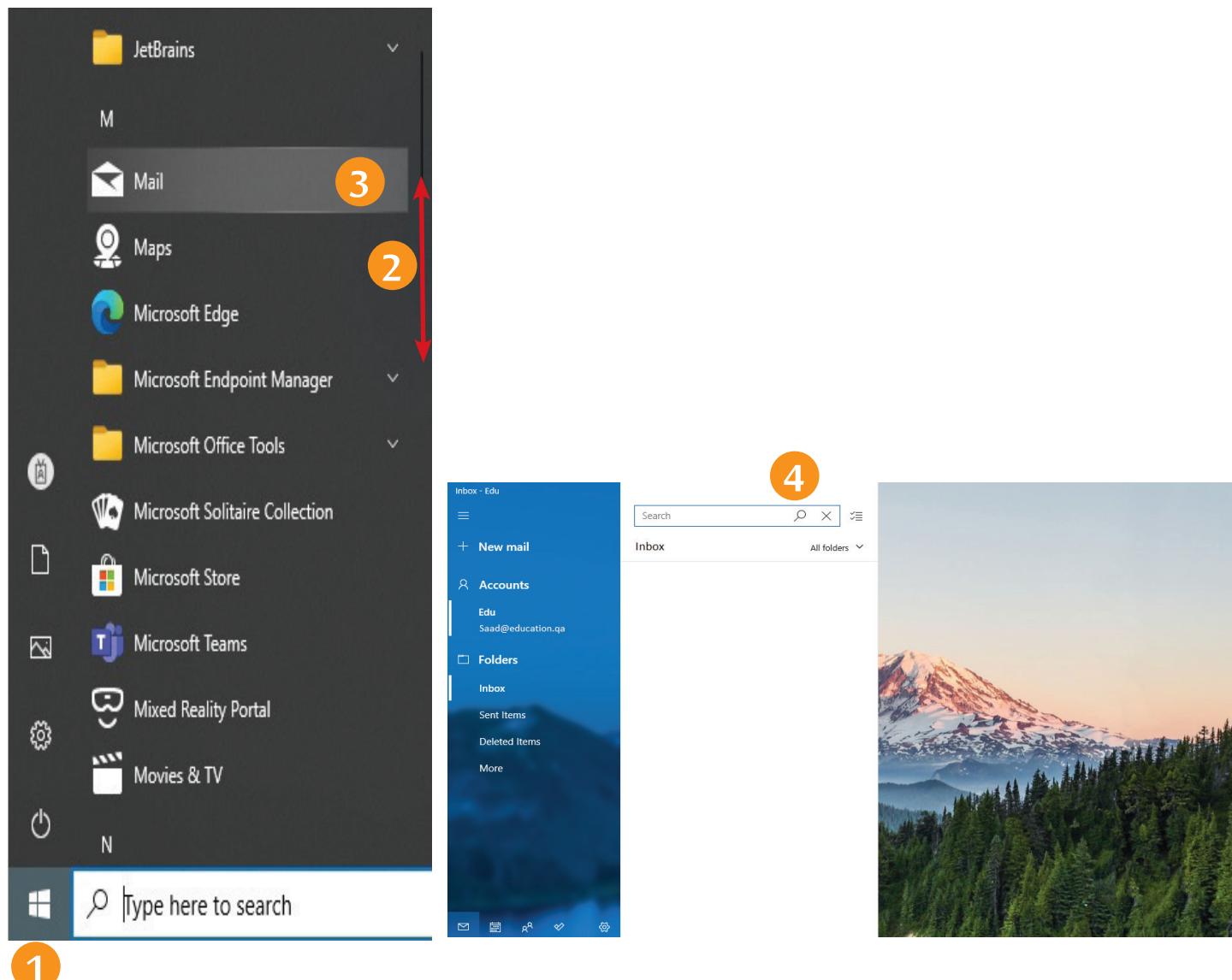
## رابعاً: تطبيق البريد الإلكتروني

يوجَدُ العَدِيدُ مِنَ تَطْبِيقَاتِ تَبَادُلِ الرَّسَائِلِ الْإِلْكْتُرُونِيَّةِ، حَيْثُ سَنَسْتَخْدِمُ تَطْبِيقَ Mail Application

< أَضْغَطُ زَرَ الْبَدْءِ Windows .

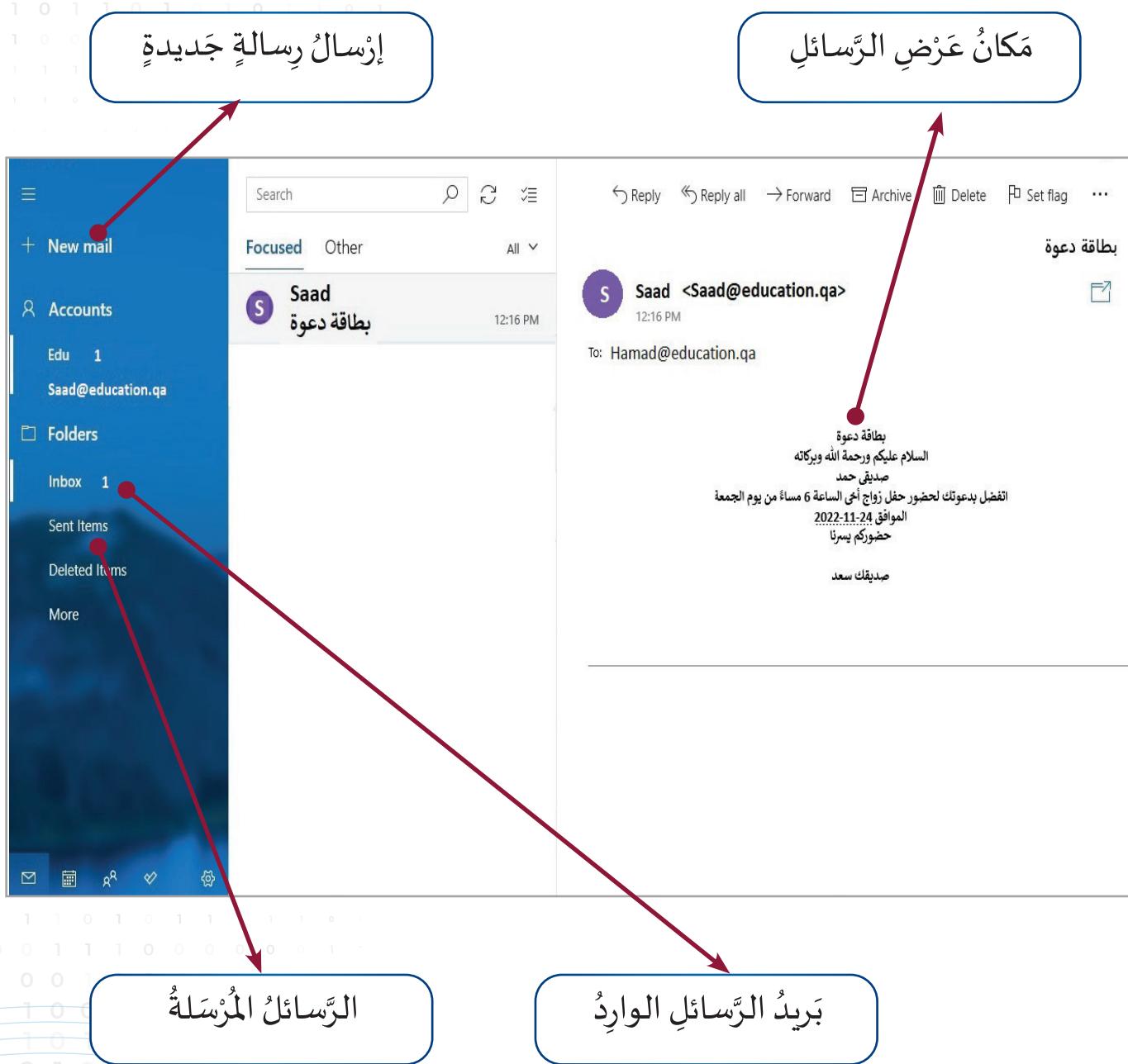
< أَمْرُ الشَّرِيطِ الْجَانِبِيِّ لِلْبَرَامِجِ، ③ ثُمَّ أَخْتَارُ Mail (الْبَرَيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ).

< سَيَّتِمُ تَشْغِيلُ تَطْبِيقِ الْبَرَيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ. ④

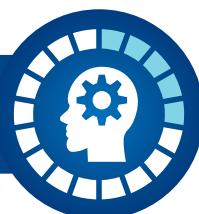


## خامسًا: مُكَوِّنَاتُ الشَّاشَةِ الرَّئِيْسِيَّةِ لِتَطْبِيقِ Mail Application

تَتَكَوَّنُ الشَّاشَةُ الرَّئِيْسِيَّةُ لِتَطْبِيقِ Mail Application مِنْ مَجْمُوعَةٍ مِنَ الْأَوَامِرِ وَالْأَدَوَاتِ الَّتِي يُمْكِنُنَا مِنْ خِلَالِهَا التَّعَامُلُ مَعَ رَسَائِلِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ، وَهِيَ:



## ماذا تَعَلَّمْتَ؟



١ أضَعُ إِشَارَةً (✓) أَمَامَ الْعِبَارَةِ الصَّحِيحَةِ، وَإِشَارَةً (✗) أَمَامَ الْعِبَارَةِ الْخَطِئِ.



- |                       |   |
|-----------------------|---|
| <input type="radio"/> | • يُمْكِنُنِي إِرْسَالُ الْأَشْيَاءِ الْمَادِيَّةِ مِنْ خِلَالِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.   |
| <input type="radio"/> | • أَسْتَطِيعُ إِرْسَالَ رَسَائِلِي الْإِلْكْتُرُونِيَّةِ فِي أَيِّ وَقْتٍ وَلَا يَمْتَدُ مَكَانٌ. |
| <input type="radio"/> | • لَا يُمْكِنُنِي إِرْفَاقُ الْمَلَّاقَاتِ وَالصُّورِ مَعَ رَسَائِلِي الْإِلْكْتُرُونِيَّةِ.      |
| <input type="radio"/> | • أَرْسَلُ رَسَائِلِي الْإِلْكْتُرُونِيَّةَ مَجَانًا دُونَ مُقَابِلٍ.                             |
| <input type="radio"/> | • أَسْتَخْدِمُ تَطْبِيقَ Mail Application لِإِرْسَالِ الرَّسَائِلِ الْإِلْكْتُرُونِيَّةِ.         |

٢ أُرْتِبُ مُكَوِّنَاتِ عُنْوَانِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ بِشَكْلٍ صَحِيحٍ.



رَمْزُ@

الْجِهَةُ الَّتِي تُوْفِرُ الْخِدْمَةَ

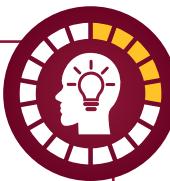
اسْمُ الْمُسْتَخْدِمِ

التَّرْتِيبُ الصَّحِيحُ هُو:

.....

.....

.....



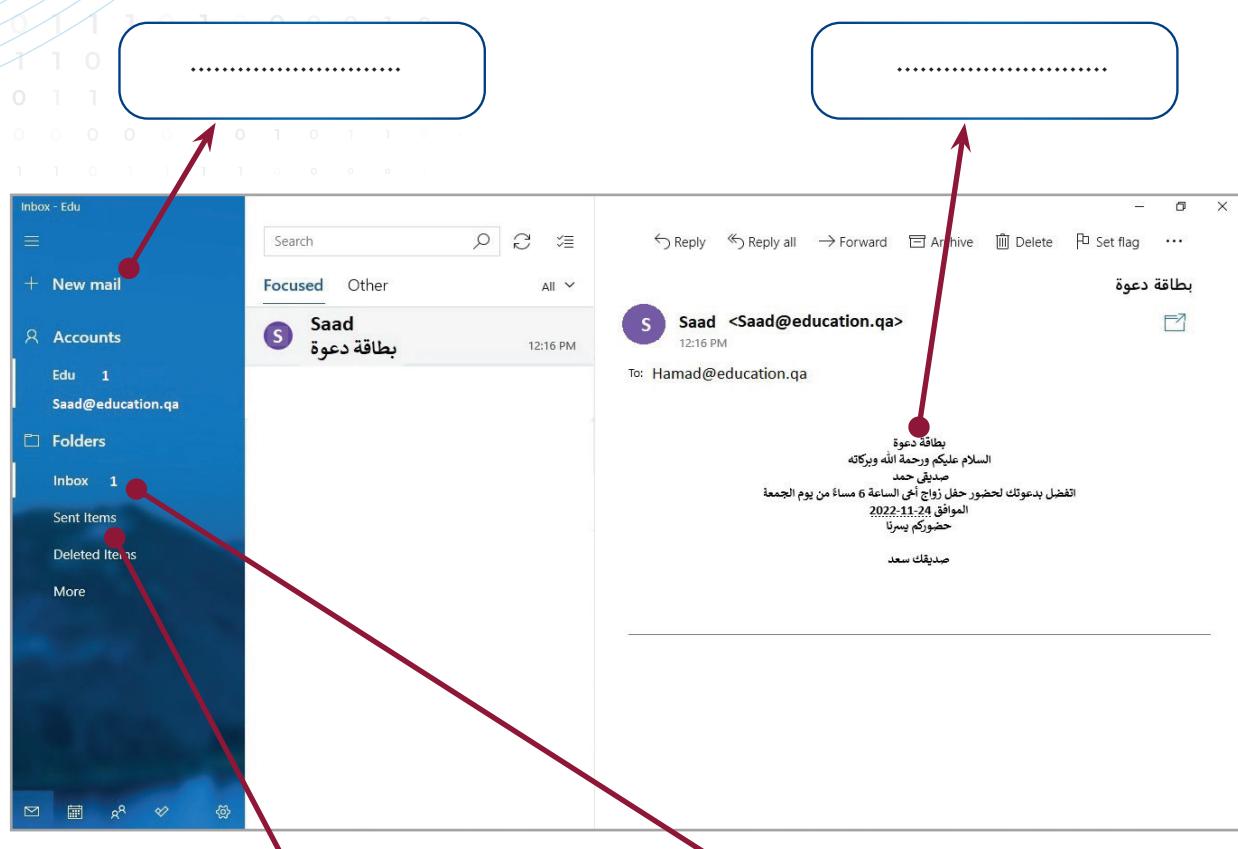
### ٣ أكْتُبْ مُكَوِّناتِ الشَّاشَةِ الرَّئِيْسِيَّةِ لِتَطْبِيقِ Mail Application بما يُنَاسِهَا من الصُّنْدوقِ التَّالِي:

رسالة جديدة

الرسائل المرسلة

عرض الرسائل

البريد الوارد



### ٤ باسْتِخْدَامِ جَهَازِ الْحَاسُوبِ أُنْفَدُ مَا يَلِي:

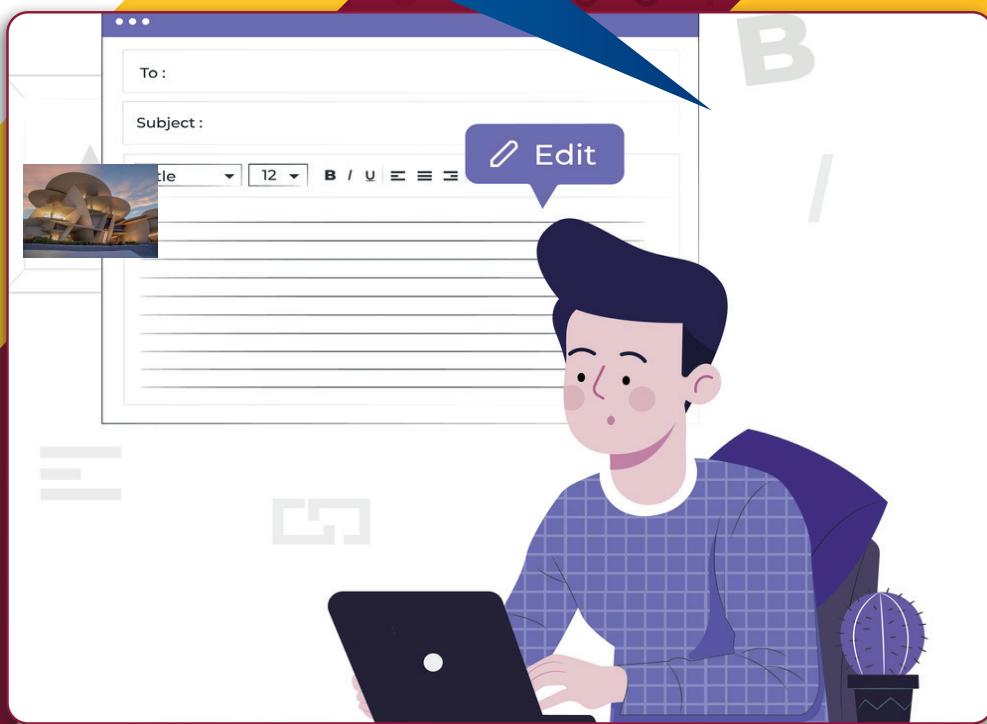
١- أَشَغِلُ تَطْبِيقَ Mail Application

٢- أَتَعَرَّفُ عَلَى مُكَوِّناتِ الشَّاشَةِ الرَّئِيْسِيَّةِ لِتَطْبِيقِ Mail Application.

# إِرْشَادَاتُ التَّعَامُلِ مَعَ رَسَائِلِ الْبَرَيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ

الدَّرْسُ  
الثَّالِثُ

كَيْفَ نَكْتُبُ رَسَائِلَ الْبَرَيدِ  
الْإِلْكْتُرُونِيِّ؟



## مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

الْبَرَامِجُ الضَّارَّةُ  
حِمَايَةُ الْبَيَانَاتِ



## أَهْدَافُ الدَّرْسِ



- ١ أَتَعَرَّفُ عَلَى أَهْمَمِ إِرْشَادَاتِ كِتَابَةِ رَسَائِلِ الْبَرَيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.
- ٢ أَتَعَرَّفُ عَلَى مُكَوِّنَاتِ رِسَالَةِ الْبَرَيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.
- ٣ أَسْتَخْدِمُ الْبَرَيدَ الْإِلْكْتُرُونِيَّ بِشَكْلٍ آمِنٍ.

كيفَ لي أنْ أكُتب رسالَةً إلى صَديقي خالِدٍ؟ وما هي مُكوِّناتها؟ وما هي أهمُ الإرشاداتِ التي يَجِبُ علىَ اتِّباعِها لِكتابَةِ رسالَتي؟

## أوَّلاً: إِرشاداتٌ كِتابَةِ رسائلِ البريدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ

To: Khalid@education.qa

زيارة متحف قطر الوطني

< أكُتبُ عُنوانَ المُسْتَلِمِ في خانَةِ To.

< أكُتبُ عُنوانَ الرِّسالَةِ.

السلامُ عَلَيْكُم وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ

صَدِيقِي خالِدٌ

غَدًا سأذهبُ إلى زيارةِ متحفِ قطرِ الوطنِيِّ،

هل ترغُبُ بِمَرافقَتِي؟

< أبْدِأُ بِالتَّحِيَّةِ عَلَى المُسْتَقْبِلِ.

< أكُتبُ مُحتَوى الرِّسالَةِ بِلُغَةٍ بَسيِطَةٍ وَسَهِيلَةٍ.

تحياتي...

أتمنى أنْ أرى رُدُوكَ سريعاً.

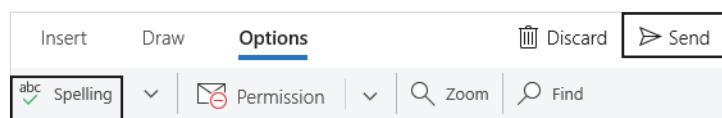
صَدِيقِكَ أَحمدٌ

< أكُتبُ الخاتِمةَ.

< أكُتبُ اسْمِي وَتَوْقِيعِي.

Files

< أُرفِقُ الصُّورَ وَالْمُسْتَنَدَاتِ إِذَا رَغِبْتُ.



< أتَأْكُدُ مِنْ خُلُوِّ الرِّسالَةِ مِنَ الأَخْطَاءِ الْلُّغَوِيَّةِ.

< أُرسِلُ الرِّسالَةَ.

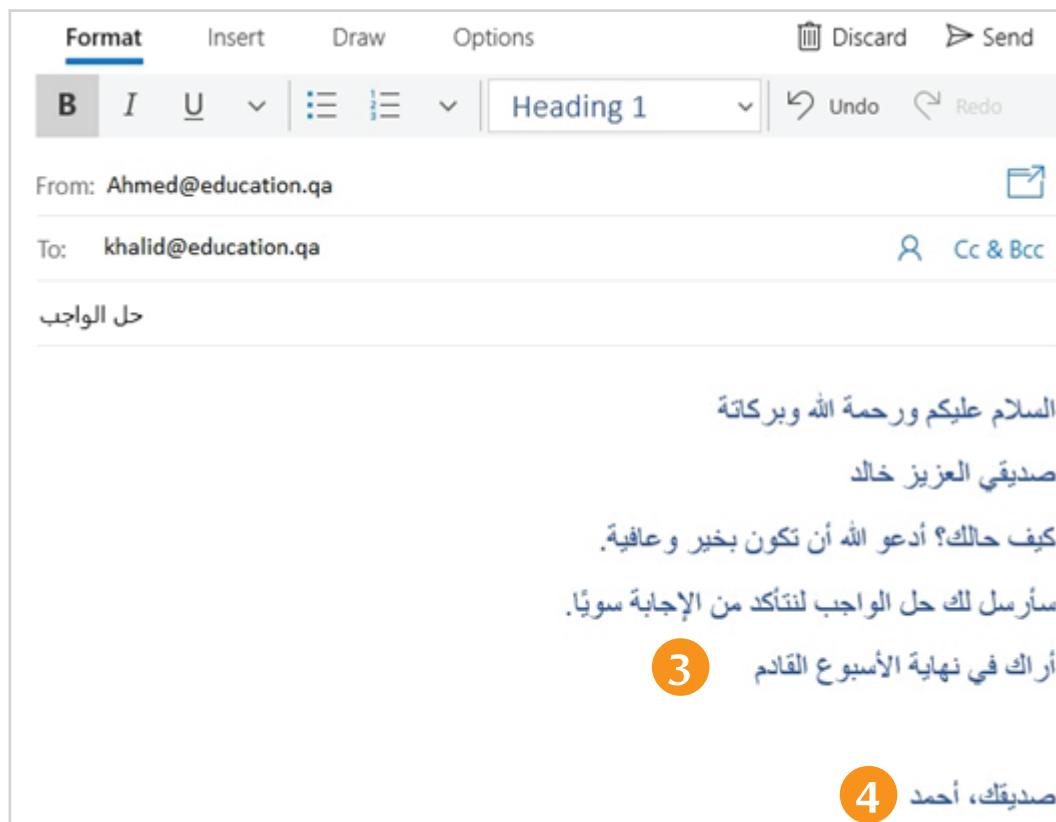
## ثانيًا: مكونات رسالة البريد الإلكتروني

### ت تكون رسالة البريد الإلكتروني من

يُفضل أن يكون محتوى الرسالة قصيراً ومختصراً، حتى لا يصاب قارئها بالملل.

- 1 - التحية.
- 2 - محتوى الرسالة.
- 3 - الخاتمة.
- 4 - التوقيع.

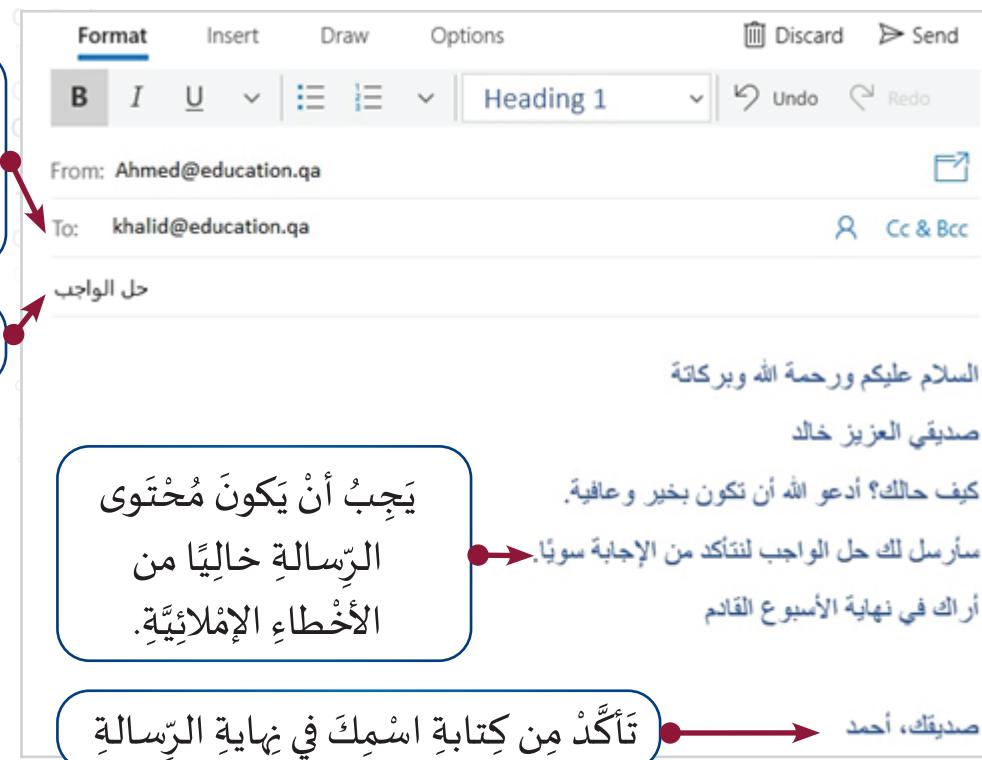
لتأمل معاً الرسالة التالية التي أرسلها أحمر لصديقه خالد، ونتعرف على مكونات الرسالة.



بعد الانتهاء من كتابة الرسالة يجب علينا مراجعتها، والتأكد من مكوناتها وسلامتها محتواها.

تأكد من عنوان البريد الإلكتروني للشخص المستقبل.

تأكد من عنوان الرسالة.



### مَعْلُومَةٌ تُهْمِلُكَ



احرص على عدم إرسال معلوماتك الشخصية كالاسم ورقم الهاتف والبيانات المالية الخاصة بك من خلال الإنترنت أو عبر موقع التواصل الاجتماعي.

## ثالثاً: الاستخدام الآمن للبريد الإلكتروني

أُخرِصْ دُوماً على استخدام البريد الإلكتروني بطريقة آمنة؛ فرسائل البريد الإلكتروني قد تشكّل خطراً على حاسوبي وبياناتي، ومن هذه الأخطار:



سرقة المعلومات



الإعلانات المزعجة



البرامج الضارة

### نصائح استخدام البريد الإلكتروني



1. أستخدم كلمة مرور لحماية بياناتي.
2. لا أفتح رسائل البريد الإلكتروني من أشخاص لا أعرفهم.
3. انتبه عند فتح المرفقات.



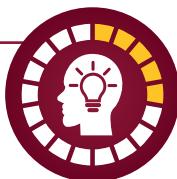
**١** أضَعْ إِشَارَةً (✓) أَمَامَ الْعِبَارَةِ الصَّحِيحةِ، وَإِشَارَةً (X) أَمَامَ  
الْعِبَارَةِ الْخَطِئِ.

- أَفْضِلُ كِتابَةً رسالَةً قَصِيرَةً وَمُخْتَصَرَةً.
  - لَا أَكْتُبُ عَنْوَانًا لِلرِّسالَةِ الَّتِي أَرْسَلْهَا.
  - أَرْسِلُ مَعْلُومَاتِي الشَّخْصِيَّةَ مِنْ خِلَالِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.
  - أَقُولُ بِمُرَاجِعَةِ رسالَةِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ عِنْدَ الْإِنْتِهَاءِ مِنْ كِتابَتِهَا.
  - تُعْتَبِرُ البرَامِجُ الضَّارَّةُ مِنَ الْأَخْطَارِ الَّتِي تُواجِهُ حَاسُوبِي وَبِيَانَاتِي الشَّخْصِيَّةِ.



**٢** أَكْتُبْ ثَلَاثًا مِنَ الْمَخَاطِرِ الَّتِي تُواجِهُ بِيَاناتِي الشَّخْصِيَّةَ.

..... .1  
..... .2  
..... .3



### ٣ أُرْتِبُ مُكَوَّنَاتِ رِسَالَةِ الْبَرَيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ بِشَكْلِهَا الصَّحِيفِ:

عنوان المستقبل

خاتمة الرسالة

عنوان الرسالة

محتوى الرسالة

To: .....

Subject: .....

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته  
صديقى خلود

ما رأيك أن تقدم للمشاركة في برنامج المتطوعين لكأس العالم FIFA قطر 2022

.....

أنتظر إجابتك  
العنود

### ٤ أَكْتُبْ ثَلَاثًا مِنْ نَصَائِحِ اسْتِخْدَامِ الْبَرَيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ.

- ..... .1
- ..... .2
- ..... .3

# التعامل مع رسائل البريد الإلكتروني

الدّرْسُ  
الرَّابِعُ

كيف أتعامل مع رسائل البريد الإلكتروني؟



مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

صُندوق الوارد



أَهْدَافُ الدَّرْسِ



١ أُنْشِئَ رسالَةَ بَرِيدٍ إِلْكْتُرُونِيًّا.

٢ أَقْرَأَ رَسائِلَ الْبَرِيدِ إِلْكْتُرُونِيًّا.

٣ أَرْدَدَ عَلَى رَسائِلِ الْبَرِيدِ إِلْكْتُرُونِيًّا.

٤ أَعِيدَ إِرْسَالَ رَسائِلِ الْبَرِيدِ إِلْكْتُرُونِيًّا.

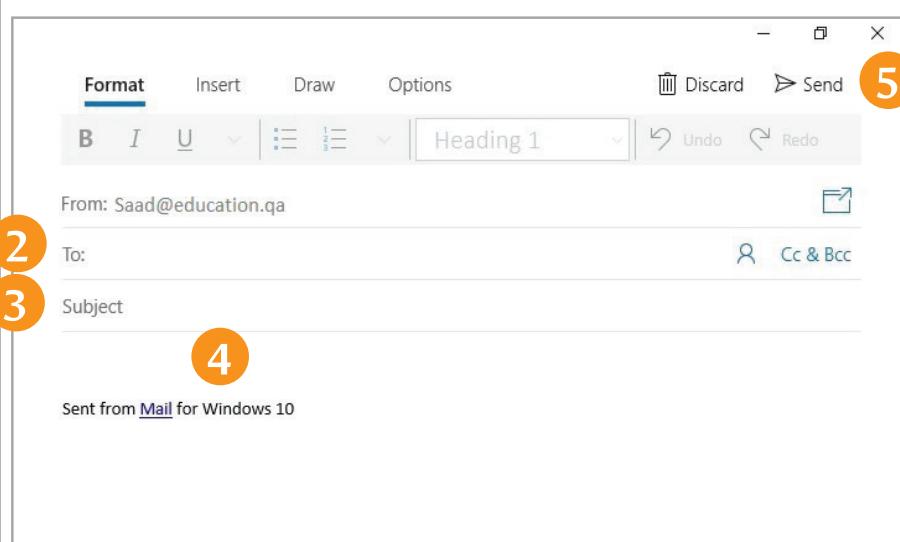
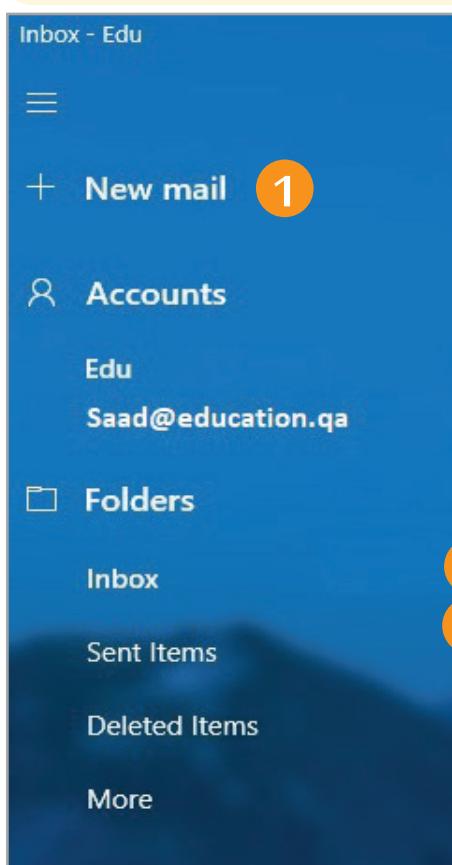
بعد أن تعرّفتُ في الدرس السابق على أهم الإرشادات التي تساعدنا في كتابة رسائل البريد الإلكتروني، سأبدأ بكتابه أول رسالة بريد إلكتروني.

## أولاً: إنشاء وإرسال رسائل البريد الإلكتروني

لإرسال رسالة إلى صديقي خالد باستخدام تطبيق Mail Application متأتي الخطوات التالية:

لإنشاء وإرسال رسالة بريد إلكتروني:

- < أضغط على رسالة بريد إلكتروني جديدة (New mail). ①.
- < أكتب عنوان مستقبل رسالة البريد الإلكتروني في خانة إلى (To).
- < أكتب موضوع الرسالة في خانة الموضوع (Subject).
- < أكتب محتوى الرسالة في المكان المخصص لها.
- < أضغط على زر إرسال (Send).



## ثانيًا: قِرَاءَةُ رَسَائِلِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ

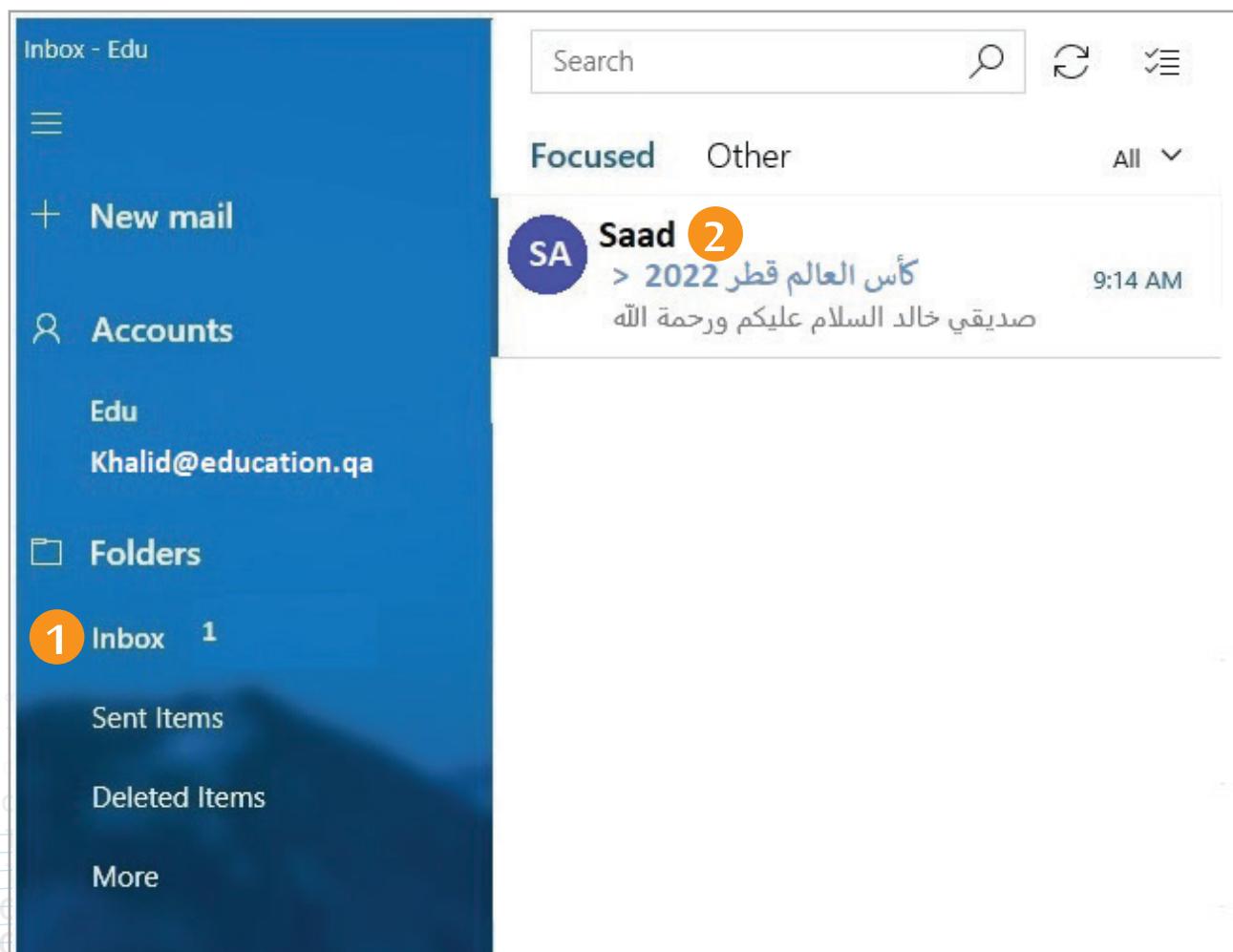
عِنْدَمَا أَسْتَلَمُ رسَالَةً مِنْ خِلَالِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ، فَإِنَّهَا سَتَكُونُ أَوَّلَ رسَالَةً فِي قَائِمَةِ الْبَرِيدِ الْوَارِدِ (Inbox)، وَلِقِرَاءَةِ هَذِهِ الرِّسَالَةِ أَتَّبِعُ الْخُطُوَاتِ التَّالِيَّةَ:

### لِقِرَاءَةِ رَسَائِلِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ:

< أَضْفَطُ عَلَى مُجَلَّدِ الْبَرِيدِ الْوَارِدِ (Inbox). ①

< أَحَدِّدُ الرِّسَالَةَ الَّتِي أَرْغَبُ بِقِرَاءَتِهَا ثُمَّ أَضْفَطُ عَلَيْهَا. ②

< سَيَظْهُرُ لِي مُحتَوِي الرِّسَالَةِ. ③



– ☰ X

Reply Reply all Forward Archive Delete Set flag ...

كأس العالم قطر 2022

**SA** Saad <saad@education.qa>

9:14 AM

To: Khalid

3

صديقي خالد  
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته  
أرغب منك أن تخبرنا عن أهم استعدادات دول قطر لتنظيم بطولة  
كأس العالم Qatar 2022

سعاد





2

Reply Reply all Forward Archive Delete Set flag ...

كأس العالم قطر 2022

**Saad <saad@education.qa>**

9:14 AM

To: Khalid

صديقي خالد  
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته  
أرغب منك أن تخبرنا عن أهم استعدادات دول قطر لتنظيم بطولة  
كأس العالم Qatar 2022

سعد

4

Format Insert Draw Options Discard Send

**B I U** | **Heading 1** Undo Redo

From: Khalid@education.qa

To: [Saad@education.qa](#)

RE: كأس العالم قطر 2022

3

وعلیکم السلام ورحمة الله وبرکات  
أشكرك صديقي سعد  
استعدت دولتي الحبيبة قطر لهذا الحدث من خلال بناء الملاعب والمترو والجسور  
والحدائق لاستقبال الزائرين.  
أتمنى منك زيارتنا.  
صديقك خالد

From: [Saad](#)  
Sent: Sunday, September 11, 2022 9:14 AM  
To: [Khalid](#)  
Subject: كأس العالم قطر 2022

صديقي خالد  
السلام عليكم ورحمة الله وبركته  
أرغب منك أن تخبرنا عن أهم استعدادات دول قطر لتنظيم بطولة  
كأس العالم Qatar 2022

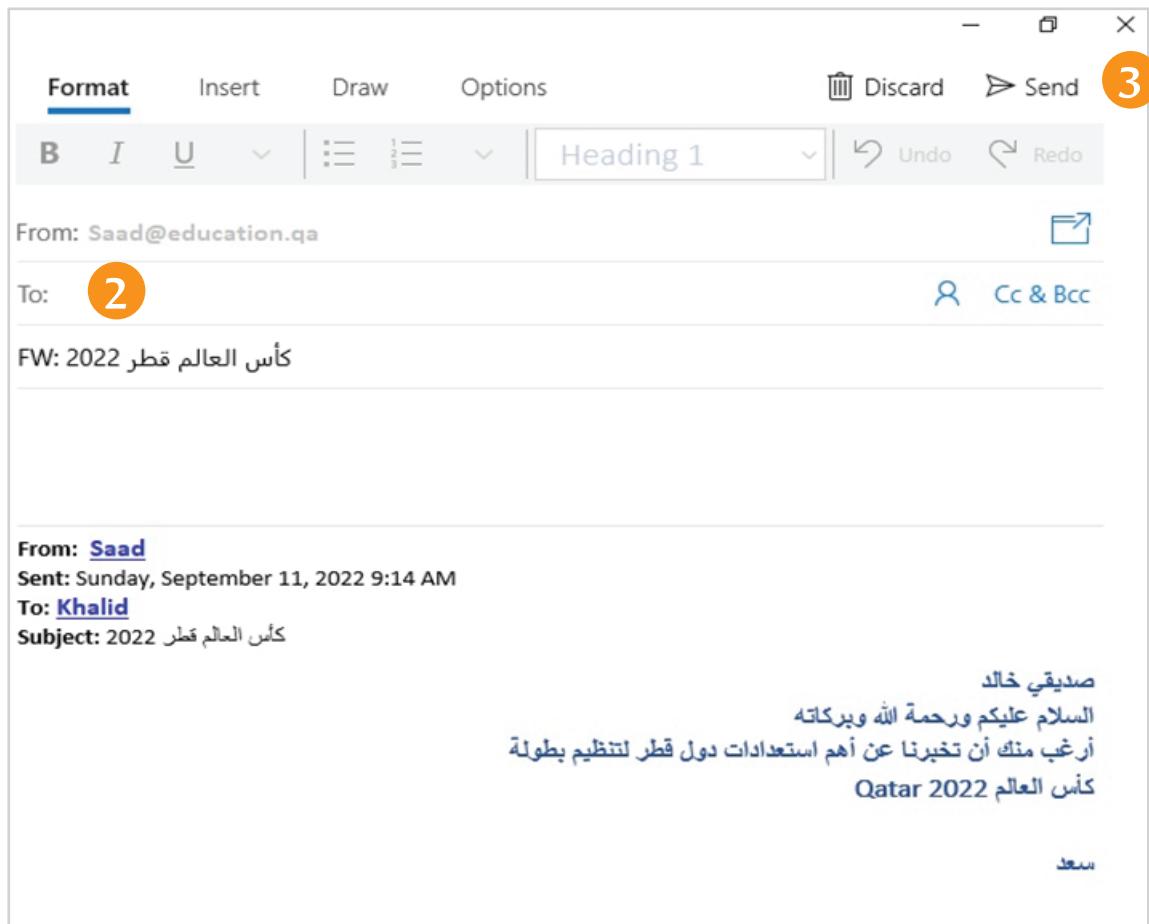
سعد

كما يُمكِّنني إعادة توجيه رسائل البريد الإلكتروني إلى أشخاص آخرين من خلال القيام بالخطوات التالية:

### إعادة توجيه رسائل البريد الإلكتروني:

- 1 < بعد فتح الرسالة أضغط على إعادة توجيه (Forward).
- 2 < أكتب عنوان البريد الإلكتروني للشخص الجديد.
- 3 < أضغط على زر إرسال (Send).





يُمْكِنُني حَذْفُ الرَّسائِلِ الَّتِي تَصِلُ إِلَيَّ بَعْدَ قِرَاءَتِهَا أَوْ عَدَمِ مَعْرِفَةٍ مُرْسَلِهَا مِنْ خِلَالِ الْأَمْرِ حَذْفٍ (Delete).



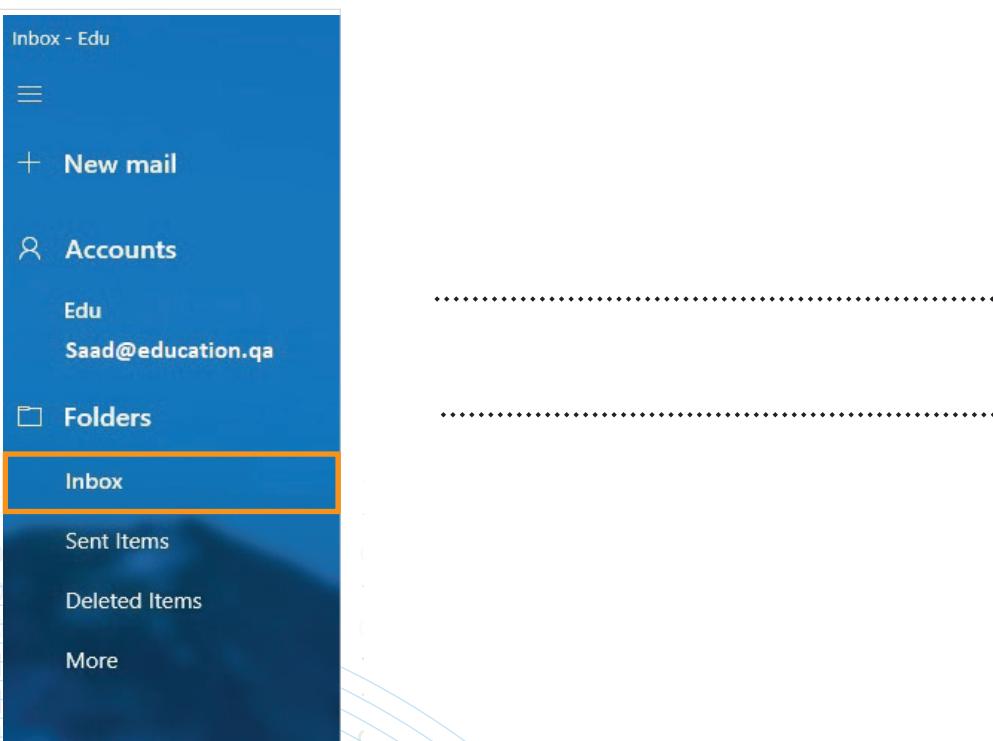
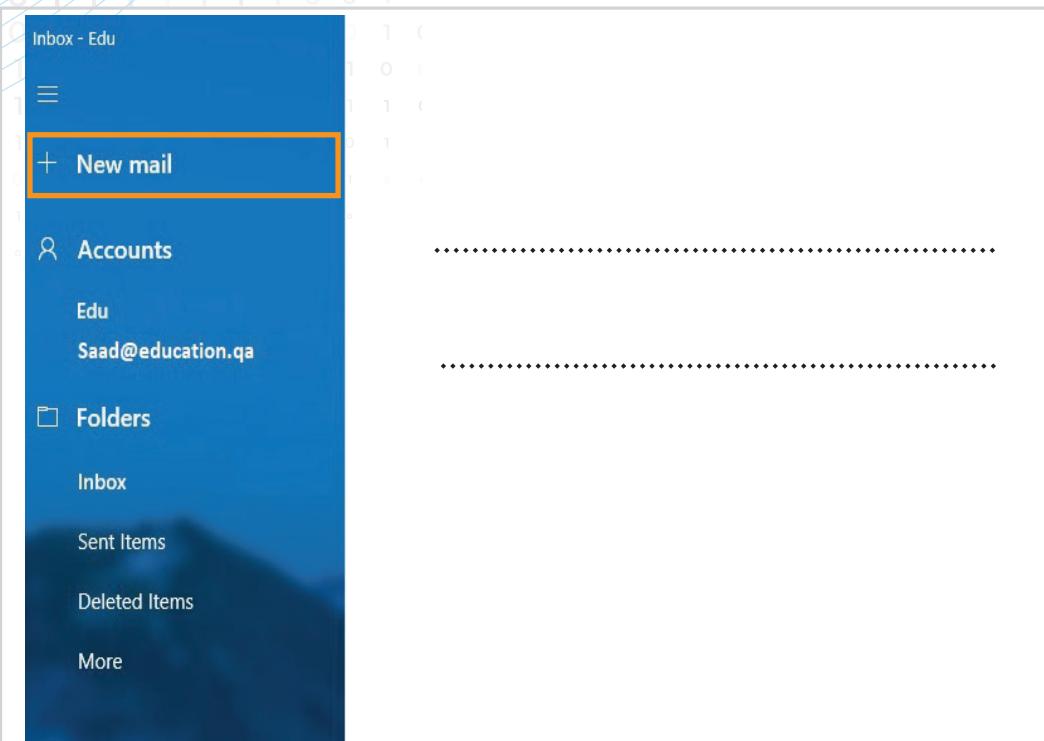
ما ذا تَعْلَمْتَ؟



①



أَكْتُبْ مَاذَا يَحْدُثُ عِنْدَ تَنْفِيذِ الأوامِرِ التَّالِيَةِ:





## ٢ أضَعْ إِشَارَةً (✓) أَمَّا إِجَابَةُ الصَّحِيحَةِ فِي كُلِّ مِمَّا يَلِي:

<input type="radio"/>	Replay	١ - لِإِعَادَةِ تَوْجِيهِ الرِّسَالَةِ أَسْتَخْدِمُ الْأَمْرَ:
<input type="radio"/>	Forward	
<input type="radio"/>	Delete	
<input type="radio"/>	حَذْفُ الرِّسَالَةِ	٢ - وَظِيفَةُ الْأَمْرِ Send هو:
<input type="radio"/>	الرَّدُّ عَلَى الرِّسَالَةِ	
<input type="radio"/>	إِرْسَالِ الرِّسَالَةِ	
<input type="radio"/>	To	٣ - أَكْتُبْ عُنْوَانَ الشَّخْصِ الَّذِي سَأُرْسِلُ لَهُ الرِّسَالَةَ فِي خَانَةِ:
<input type="radio"/>	In	
<input type="radio"/>	On	
<input type="radio"/>	Forward	٤ - لِقِرَاءَةِ الرَّسَائِلِ الْوَارِدَةِ أَسْتَخْدِمُ الْأَمْرَ:
<input type="radio"/>	Inbox	
<input type="radio"/>	New Mail	
<input type="radio"/>	Forward	٥ - لِنَقلِ الرَّسَائِلِ مِنْ صُندوقِ الْوَارِدِ إِلَى مجلَّدِ جَدِيدٍ أَسْتَخْدِمُ الْأَمْرَ:
<input type="radio"/>	Move	
<input type="radio"/>	Delete	





4

سأقوم بالتعاون مع أحد زملائي بإنشاء رسالة، وعلى زميلي الرد عليهما.

< سأرسل الرسالة التالية إلى زميلي:

صديقي .....

سأقوم بزيارتكم يوم غدٍ، هل هذا الموعد يناسبكم؟

صديقك .....

< سيقوم زميلاً بالرد من خلال الرسالة التالية:

صديقي .....

نعم يناسبني، أهلاً وسهلاً بك.

صديقك .....

# ادارة البريد الإلكتروني

الدَّرْسُ  
الخَامِسُ

كيف يمكن تنظيم رسائلي داخل البريد الإلكتروني؟



## مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

جهات الاتصال  
المرفقات  
المجلد



## أَهْدَافُ الدَّرْسِ

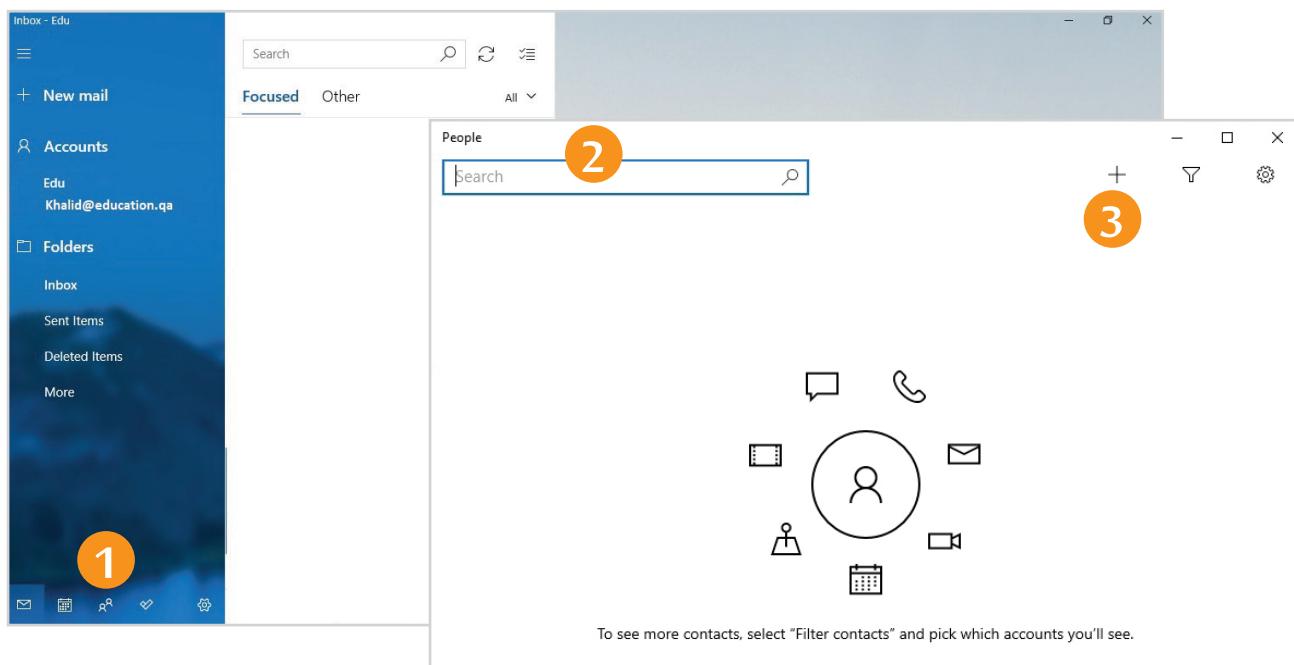
- أُضِيفَت البيانات إلى جهات الاتصال.
- أنظم الرسائل والمجلدات.
- أرفق الملفات مع رسالة البريد الإلكتروني.

## أوّلاً: جهات الاتصال

يمكِّنني حفظ بيانات أصدقائي وزملائي مثل الاسم وعنوان البريد الإلكتروني ورقم الهاتف؛ لأنَّ مُراسلتهم، فمن الصعب علىي حفظ جميع عناوين البريد الإلكتروني الخاصة بهم، وللقيام بذلك سأتبع الخطوات التالية:

### إضافة البيانات إلى جهات الاتصال:

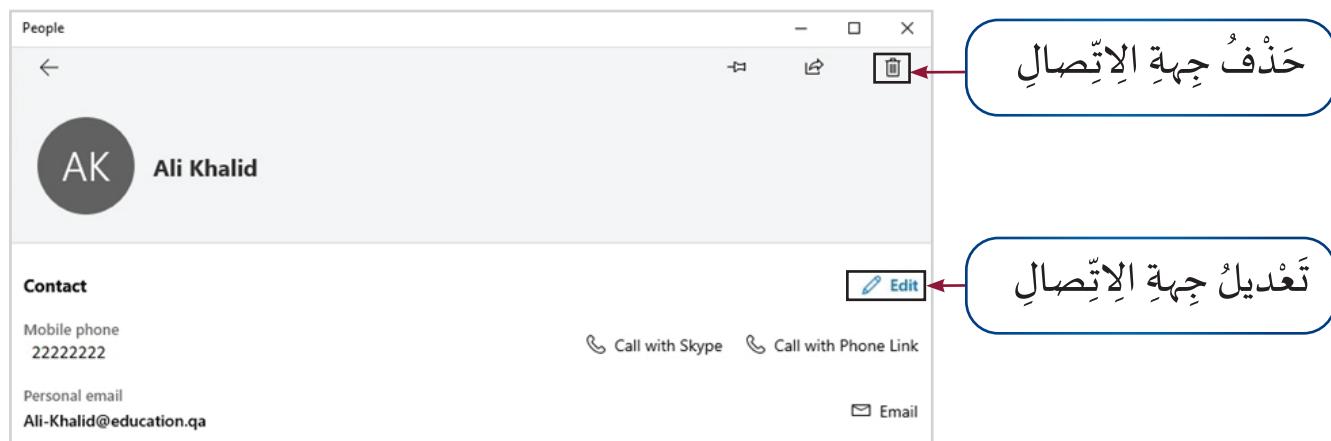
- < أضغط على أيقونة التحويل إلى جهات الاتصال (Switch to People).
- < ستظهر نافذة جهات الاتصال (People).
- < من أعلى يمين النافذة أضغط على إشارة (+) (New Contact) لإضافة جهة اتصال جديدة.
- < أكتب بيانات الاتصال الخاصة بصديق.
- < أضغط على زر حفظ (Save) لحفظ بيانات الاتصال.
- < تظهر لي بيانات الشخص المضاف.





## تَعْدِيلُ أو حَذْفُ جِهَاتِ الاتِّصالِ

يُمْكِنُ تَعْدِيلُ البَيَانَاتِ الْحَالِيَّةِ أَوَ تَحْديْثُهَا، كَمَا يُمْكِنُ حَذْفُ جِهَاتِ الاتِّصالِ.

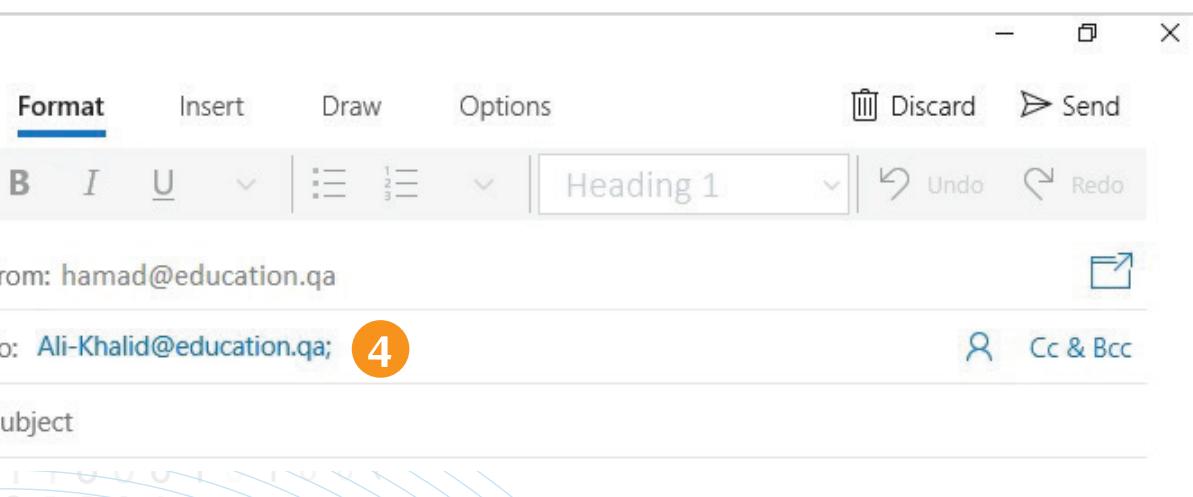
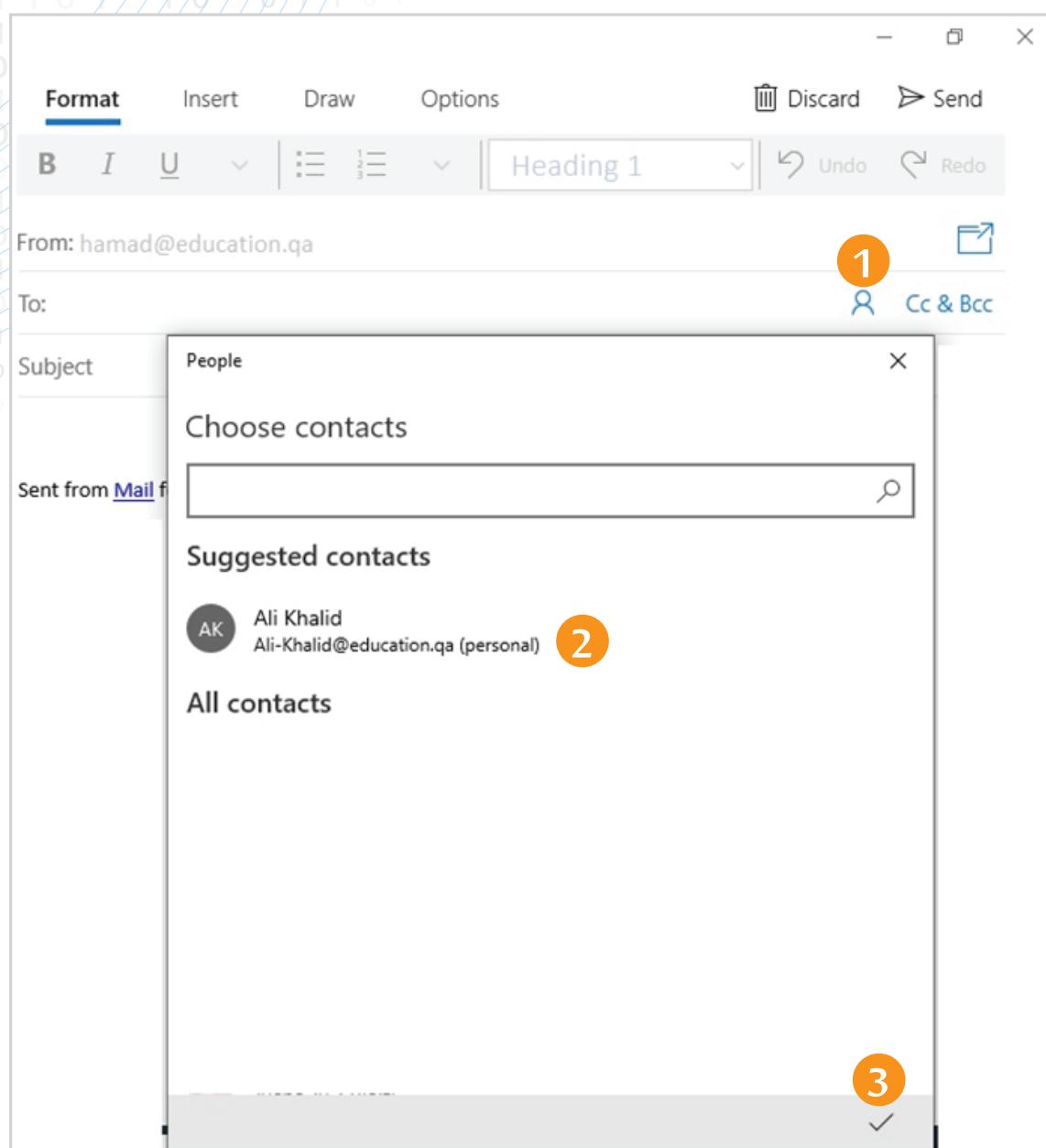


## إِرْسَالُ رِسَالَةٍ إِلَى جِهَاتِ الاتِّصالِ

يُمْكِنُ اسْتِخْدَامُ قَائِمَةِ عَنَاوِينِ جِهَاتِ الاتِّصالِ لِإِرْسَالِ البريدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ لِصَدِيقٍ من خَلَالِ اتِّبَاعِ الْخُطُواتِ التَّالِيَّةِ:

### إِرْسَالُ رِسَالَةٍ إِلَى جِهَاتِ الاتِّصالِ:

- < أَقُومُ بِإِنْشَاءِ رِسَالَةٍ جَدِيدةٍ، ثُمَّ أَضْفَطُ عَلَى اخْتِيارِ جِهَةِ الاتِّصالِ ①. (Choose Contacts)
- < أَخْتارُ عُنْوانَ البريدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ لِلشَّخْصِ المَعْنَىٰ. ②
- < أَخْتارُ إِشَارَةً (V) ③ فَيَتَمُّ إِدْرَاجُ عُنْوانِ البريدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ لِلشَّخْصِ فِي خَانَةِ To.

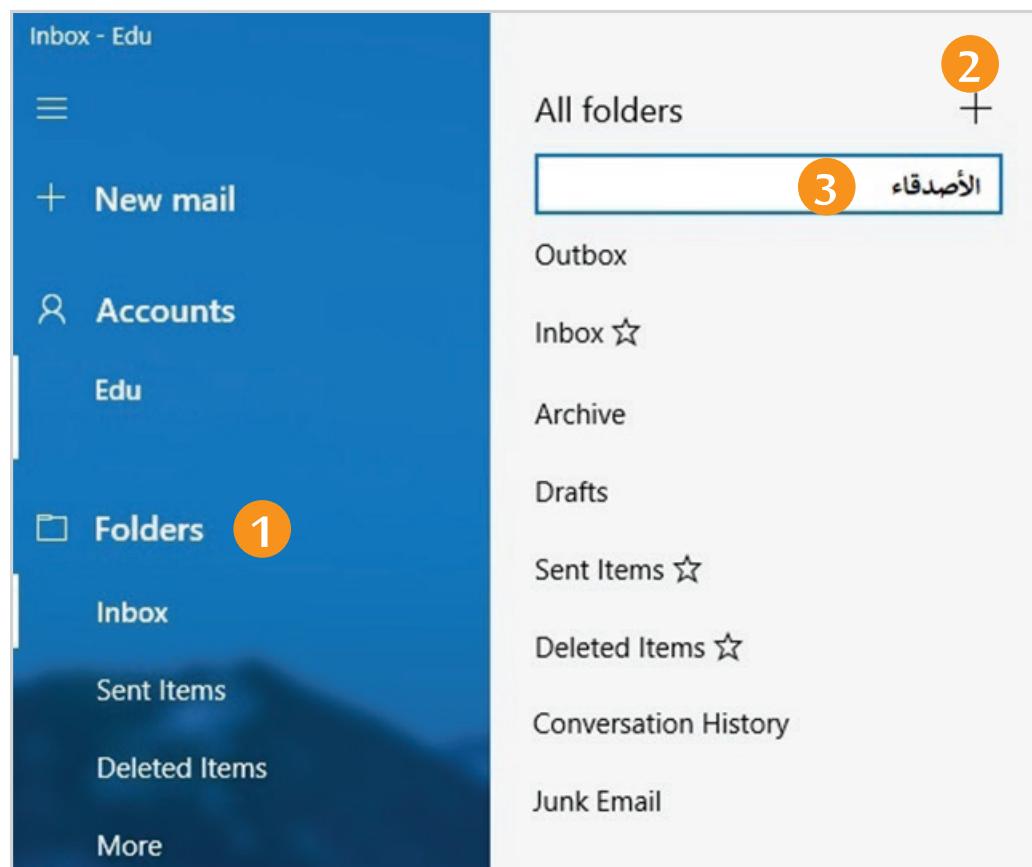


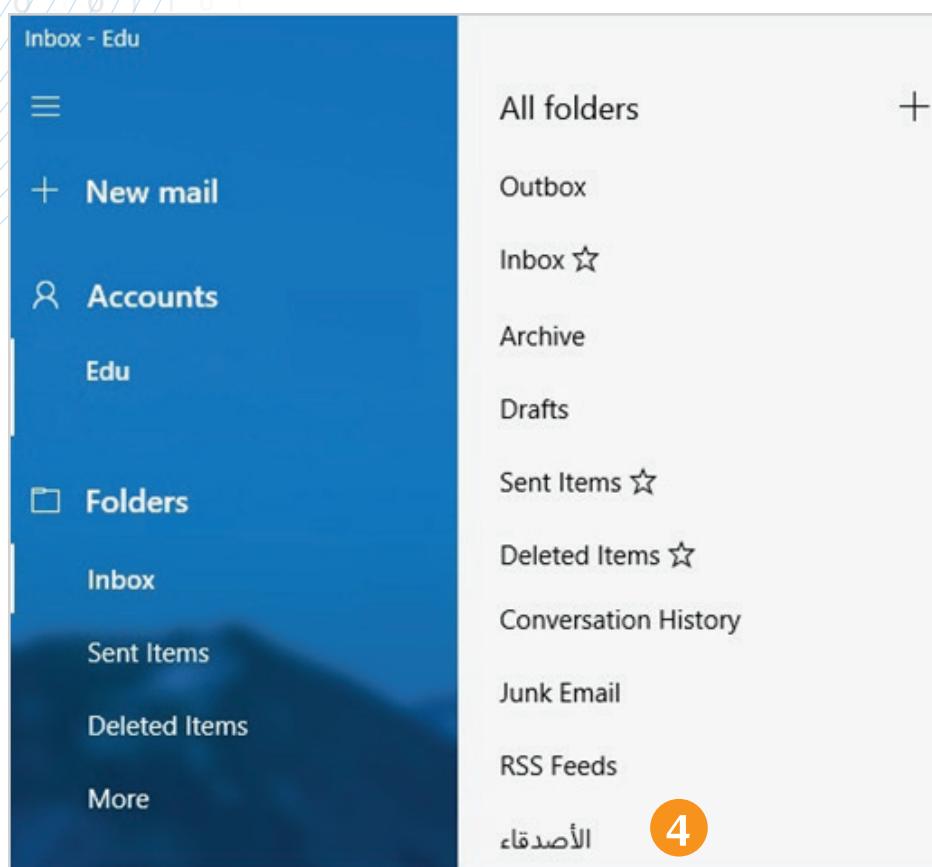
## ثانيًا: تنظيم الرسائل

بعد فترة يُصبح لدى الكثير من الرسائل في صندوق الوارد؛ لذا سأحتاج إلى تنظيمها وترتيبها في مجلدات، من خلال إنشاء المجلدات وتجميع الرسائل داخلها، وللقيام بذلك أتبع الخطوات التالية:

### إنشاء المجلدات:

- < من النافذة الرئيسية لتطبيق Mail Application، أضغط على مجلدات ①.(Folders)
- < تظهر نافذة، أضغط على إشارة (+) لإنشاء مجلد جديد ②.(Create new folder)
- < أكتب اسم المجلد الجديد، ولتكن (الأصدقاء) ③.
- < أضغط على مفتاح الإدخال (Enter) من لوحة المفاتيح؛ ليظهر المجلد في الأسفل ④.



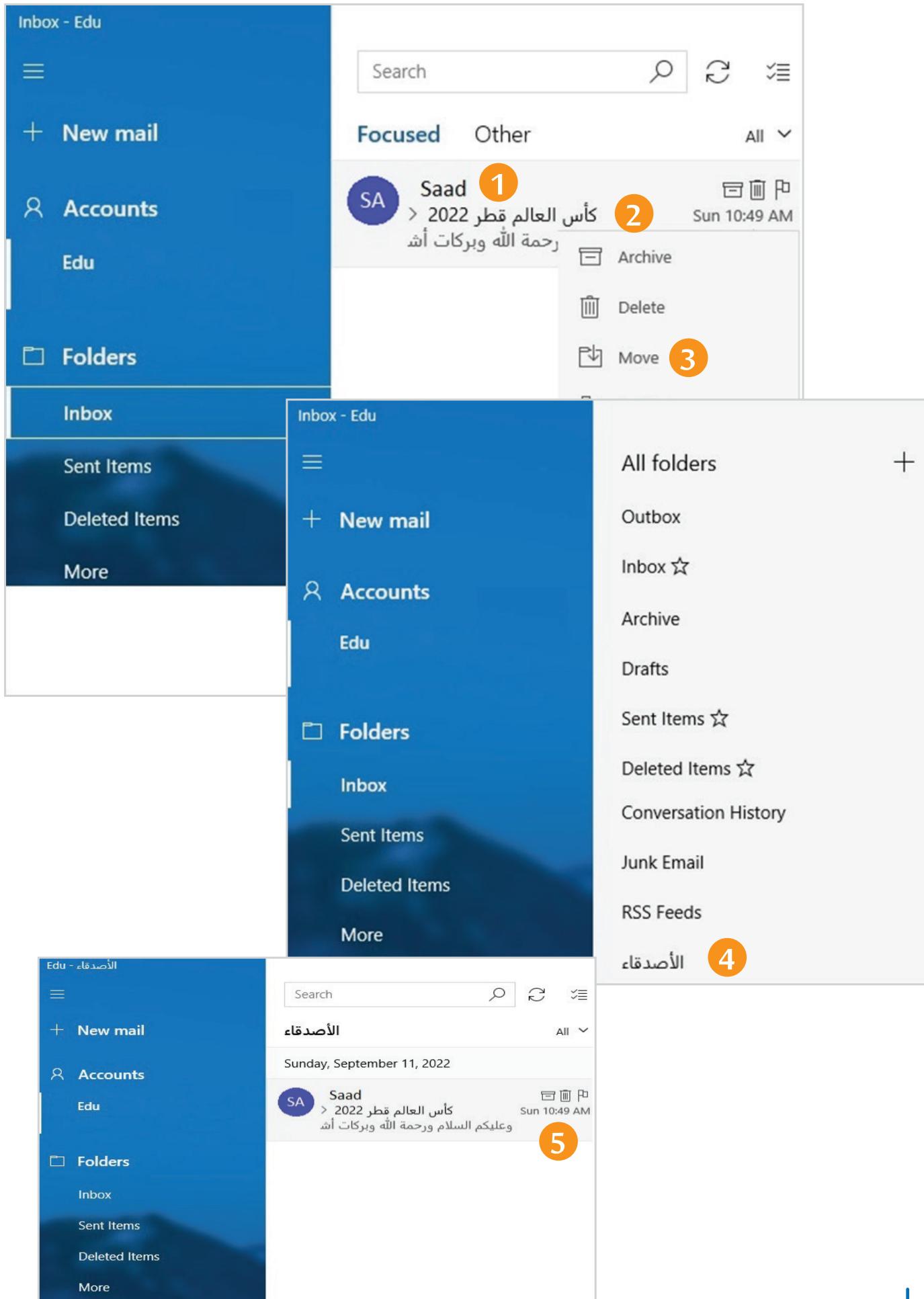


## نَقلُ الرَّسائِلِ إِلَى دَاخِلِ الْمُجَلَّدِاتِ

بَعْدَ إِنشَاءِ الْمُجَلَّدَاتِ سَأَقُومُ بِنَقلِ الرَّسائِلِ دَاخِلَهَا مِنْ خِلَالِ الْخُطُوَاتِ التَّالِيَةِ:

### نَقلُ الرَّسائِلِ إِلَى دَاخِلِ الْمُجَلَّدَاتِ:

- > أَخْتارُ الرِّسالَةَ الَّتِي أَرْغَبُ بِنَقْلِهَا إِلَى دَاخِلِ الْمُجَلَّدِ. ①
- > أَضْغَطُ بِزِيرِ الْفَأْرَةِ الْأَيْمَنِ لِتَظْهَرَ لِي مَجْمُوعَةٌ مِنَ الْخِيَاراتِ. ②
- > أَخْتارُ مِنْهَا الْخِيَارَ نَقلِ (Move). ③
- > أَخْتارُ الْمُجَلَّدَ الَّذِي سَأَنْقُلُ الرِّسالَةَ إِلَيْهِ، وَلِيَكُنْ (الأَصْدِيقَاءُ). ④
- > أَنْتَقِلُ إِلَى مُجَلَّدِ الأَصْدِيقَاءِ لِأَحِدَّ أَنَّ الرِّسالَةَ قَدْ أَصْبَحَتْ دَاخِلَهُ. ⑤

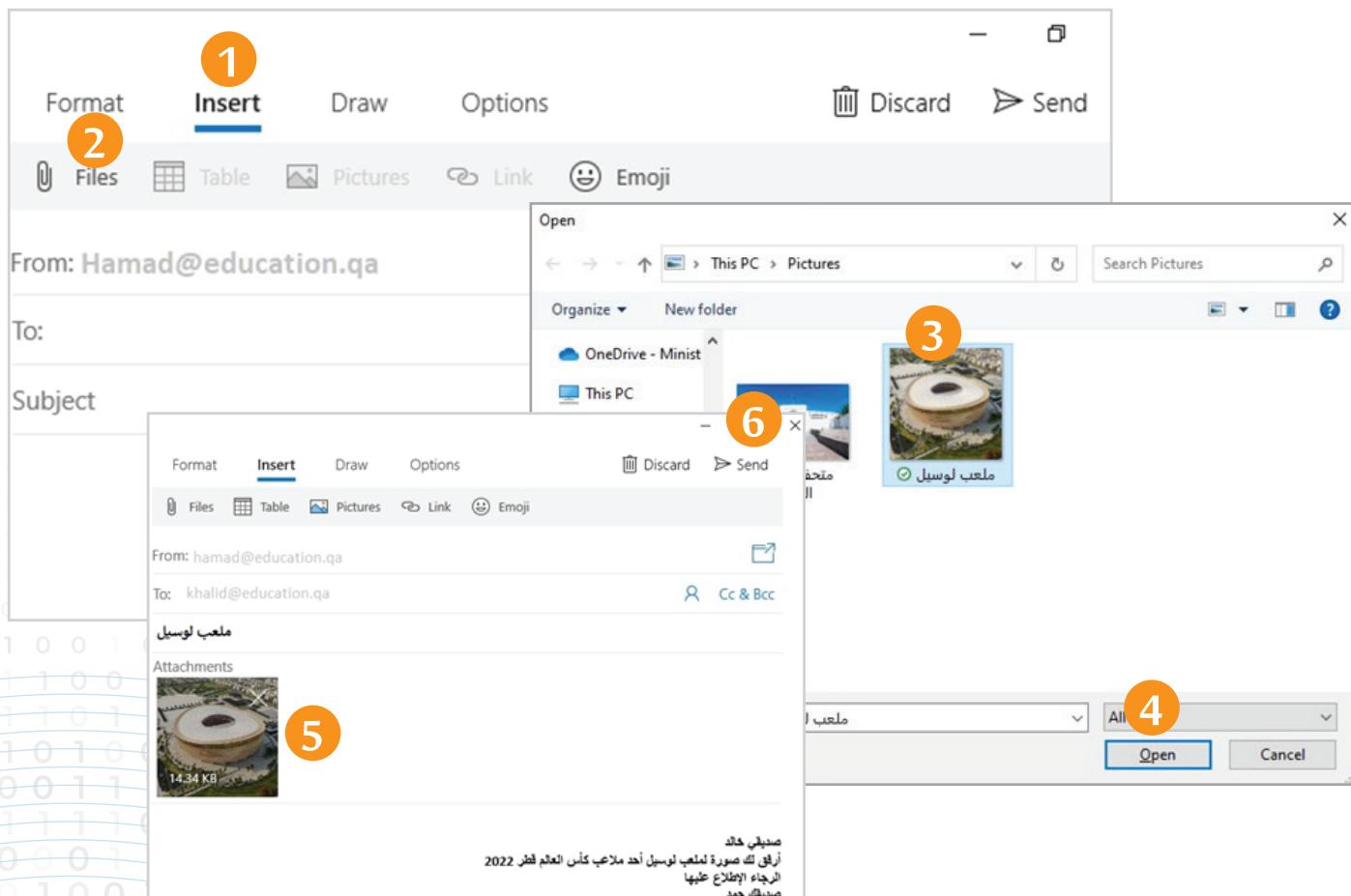


## ثالثاً: المُرْفَقَاتُ

يُمْكِنُنا إِرْسَالُ أَنْوَاعٍ مُخْتَلِفَةٍ مِنَ الْبَيَانَاتِ مِنْ خَلَالِ الْبَيْرِدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ مِثْلَ الصُّورِ، وَمَلَفَّاتِ الصَّوْتِ، وَالْفِيدِيُو، وَالْمُسْتَنَدَاتِ وَالَّتِي تُسَمَّى بِالْمُرْفَقَاتِ (Attachments)، ولِلْقِيَامِ بِذَلِكَ أَتَّبِعُ الْخُطُوطَاتِ التَّالِيَّةَ:

### إِرْفَاقُ صُورَةٍ :

- < مِنْ عَلَامَةِ تَبْوِيبِ إِدْرَاجِ (Insert) **1** أَخْتَارُ مَلَفَّ (Files).
- < أَحَدِّدُ الْمَلَفَّ الَّذِي أَرْغَبُ بِإِرْفَاقِهِ ثُمَّ أَضْغَطُ عَلَيْهِ. **3**
- < أَضْغَطُ عَلَى زَرِ فَتْحٍ (Open)، لِإِرْفَاقِ الصُّورَةِ. **4**
- < تَظْهِيرُ الصُّورَةُ أَسْفَلَ مَوْضِعِ الرِّسَالَةِ. **5**
- < أَضْغَطُ عَلَى زِرِ إِرْسَالٍ (Send) لِإِرْسَالِ الرِّسَالَةِ. **6**



ماذا تَعلَّمْتَ؟



١ أضْعِ إِشارةً (✓) أَمامَ الإِجَابَةِ الصَّحِيحةِ فِي كُلِّ مِمَّا يَلي:

<input type="radio"/>		1 - لِإِضَافَةِ بَيَانَاتِ شَخْصٍ إِلَى جَهَاتِ الاتِّصالِ أَخْتارُ:
<input type="radio"/>		2 - لِإِرْفَاقِ مَلَفٍ مَعَ رَسَائِلِ الْبَرِيدِ الْإِلْكْتُرُونِيِّ أَخْتارُ:
<input type="radio"/>		3 - لِاخْتِيَارِ بَيَانَاتِ شَخْصٍ مِنْ جَهَاتِ الاتِّصالِ أَخْتارُ:
<input type="radio"/>		4 - لِإِنْشَاءِ مُجَلَّدٍ جَدِيدٍ فِي تَطْبِيقِ Mail Application أَخْتارُ:
<input checked="" type="radio"/>		



٢ أكتب ماذا يحدث عند تنفيذ الأوامر التالية:

The screenshot shows a contact card for 'Ali Khalid'. At the top left is a circular icon with 'AK' initials. To its right is the name 'Ali Khalid'. On the far right of the card are three icons: a pencil (Edit), a phone (Call with Skype), and an envelope (Call with Phone Link). Below the card, there is a large empty rectangular area with a dotted border.

The screenshot shows an email inbox interface. On the left is a sidebar titled 'All folders' containing a list of folders: Outbox, Inbox (marked with a star), Archive, Drafts, Sent Items (marked with a star), Deleted Items (marked with a star), Conversation History, Junk Email, and RSS Feeds. To the right of the sidebar is a large empty rectangular area with a dotted border.



3

### بِاسْتِخْدَامِ جِهَازِ الْحَاسُوبِ، أَنْفَذُ التَّعْلِيمَاتِ التَّالِيَةَ:

- < أَفْتَحْ تَطْبِيقَ Mail Application.
- < أَخْتَارُ أَدَاءَ التَّحْوِيلِ إِلَى جِهَاتِ الاتِّصالِ (Switch to People).
- < أَضْفَطُ عَلَى إِشَارَةِ (+) (New Contact) لِإِضَافَةِ جِهَاتِ اتِّصالٍ جَدِيدٍ.
- < أُدْخِلُ الْبَيَانَاتِ التَّالِيَةَ إِلَى قَائِمَةِ عَنَاوِينِ جِهَاتِ الاتِّصالِ:

Name	Rashed Hamad
Mobile Phone	11111111
Personal email	Rashed@education.qa

- < مِنْ قَائِمَةِ عَنَاوِينِ جِهَاتِ الاتِّصالِ أُرْسِلَ رِسَالَةً بَرِيدٍ إِلَكْتُرُونِيٍّ إِلَى صَدِيقِي رَاشِدِ أَخْبِرُهُ بِأَنَّنِي قُمْتُ بِزِيَارَةِ مُتْحَفِ الْفَنِّ الْإِسْلَامِيِّ.
- < أَرْفِقُ صُورَةً مُتْحَفِ الْفَنِّ الْإِسْلَامِيِّ مَعَ الرِّسَالَةِ.



4

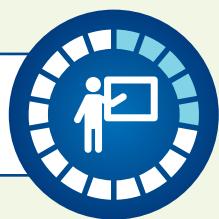
### بِاسْتِخْدَامِ جِهَازِ الْحَاسُوبِ، أَنْفَذُ التَّعْلِيمَاتِ التَّالِيَةَ:

- < أُنْشِئُ مجلَّدًا جَدِيدًا.
- < أَنْقُلُ إِحْدَى الرَّسَائِلِ المَوْجُودَةِ فِي صُندوقِ الْوَارِدِ إِلَى المُجَلَّدِ الْجَدِيدِ.

# الْبَرْمَجَةُ بِاسْتِخْدَامِ سِكِّرَاتْشِ

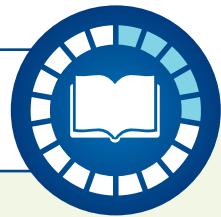


هل فكرت يوماً كيف يتم برمجة وتصميم الألعاب؟ تعال معنا في هذه الوحدة للقيام بذلك من خلال تحليل المشكلة وكتابة الخوارزمية المناسبة لها، ثم استخدام برمجية سكرياتش، في عملية التصميم والبرمجة من خلال إدراج الكائنات الرسومية والخلفيات المناسبة، ثم تبدأ برمجتها باستخدام اللبنات البرمجية المختلفة.



## مَاذَا سَنَتَعَلَّمُ فِي هَذِهِ الْوَحْدَةِ؟

- مَفْهُوم التَّكْرَارِ.
- الْلَّيْبَنَاتِ التَّكْرَارِيَّةِ فِي بَرْمَجِيَّةِ سُكِّرَاتِشِ.
- لَبَنَةُ الانتِظارِ.
- مَفْهُومُ الْمُشْرُوعِ الْبَرْمَجِيِّ.
- مَرَاحِلُ بِنَاءِ الْمُشْرُوعِ.
- مَشْرُوعٌ عَمَلِيٌّ.
- مَفْهُومَ المُشَكِّلةِ.
- تَحْلِيلَ المُشَكِّلةِ.
- مَفْهُومُ الْخُوارِزْمِيَّةِ.
- مَفْهُومَ الْبَرْمَاجَةِ.
- بَرْنَامَجَ سُكِّرَاتِشِ Scratch.
- حِفْظُ الْمُشْرُوعِ.
- لَوْحَةُ الْلَّيْبَنَاتِ الْبَرْمَجِيَّةِ Block Palette.
- فِئَةُ الْحَرْكَةِ Motion.
- فِئَةُ الْمُظَاهِرِ Looks.
- فِئَةُ الصَّوْتِ Sound.



## مَوَاضِيعُ الْوَحْدَةِ

- الْخُوارِزْمِيَّاتُ وَحَلُّ الْمُشْكِلَاتِ.
- مُقْدِمةٌ إِلَى بَرْنَامَجِ سُكِّرَاتِشِ.
- الْلَّيْبَنَاتُ الْبَرْمَجِيَّةِ.
- لَبَنَاتُ التَّكْرَارِ.
- مَشْرُوعٌ عَمَلِيٌّ.

# الخُوارِزميَّاتُ وَحَلُّ المُشْكِلاتِ

ما زَعْنِي لَكَ هَذِهِ الْلُّعْبَةُ؟

الدَّرْسُ  
الْأُولَى

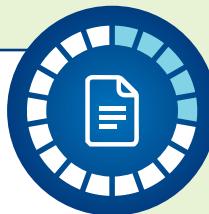


مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

الْمُشْكِلةُ

تَحْلِيلُ الْمُشْكِلةِ

الخُوارِزميَّةُ



أَهْدَافُ الدَّرْسِ



١ أَتَعْرَفُ عَلَى مَفْهُومِ الْمُشْكِلةِ.

٢ أَتَعْرَفُ عَلَى مَفْهُومِ تَحْلِيلِ الْمُشْكِلةِ.

٣ أَتَعْرَفُ عَلَى مَفْهُومِ الْخُوارِزميَّةِ.

٤ أَكْتُبُ خُوارِزميَّةً بَسيِطَةً لِمُشْكِلةٍ مَا.

## أوَّلًا: مَفْهُومُ الْمُشْكِلَةِ

هُنالَّكَ الْعَدِيدُ مِنَ الْمُوَاقِفِ الَّتِي تَمُرُّ بِنَا أَثْنَاءَ الْحَيَاةِ الْيَوْمِيَّةِ، وَالَّتِي قَدْ لَا نَجِدُ لَهَا حَلًّا سَرِيعًا، مِثْلَ مَشَاكِلَ دِرَاسِيَّةٍ، وَعَدَمِ مُمارَسَةِ الرِّياضَةِ، وَتَنَاؤلِ الطَّعَامِ بِشَكْلٍ مُفْرِطٍ، وَعَدَمِ تَوْفُّرِ الْمَالِ ... وَغَيْرُهَا مِنَ الْمُوَاقِفِ.



فَمَا هِيَ الْمُشْكِلَةُ؟

## المُشْكِلَةُ

هي مَوْقِفٌ مُعَيْنٌ يُشْعِرُ الإِنْسَانَ تُجَاهَهُ بِالْحَيْرَةِ وَالضَّيْقِ؛ فَيَبْحَثُ لَهُ عَنْ حَلٍ.

وَلِتُصْبِحَ الْمُشْكِلَةُ قَابِلَةً لِلحلِّ يَتَمُّ تَقْسِيمُهَا إِلَى مَجْمُوعَةٍ مِنَ الْمَشَاكِلِ الصَّغِيرَةِ.

## الْمُشْكِلَةُ الرَّئِيسِيَّةُ



مشكلة فرعية 3

مشكلة فرعية 2

مشكلة فرعية 1



## ثانيًا: تحليل المشكلة

لِنَتَمَكَّنَ مِنْ حَلِّ الْمُشْكِلَةِ، لَا بُدَّ مِنْ تَحْلِيلِهَا وَفَهْمِهَا، فَمَا الْمُقْصُودُ بِتَحْلِيلِ الْمُشْكِلَةِ؟

### تحليل المشكلة

هو فهم ودراسة المشكلة، وتحديد طرائق الحل الممكنة لها.

من المشاكل التي يمر بها الطلبة: التوتر أثناء الاختبارات، ولتحليل هذه المشكلة يجب علينا أن نأخذ بعين الاعتبار الأمور التالية:

- تحديد الوقت المناسب للمذاكرة.
- المذاكرة بحضور ذهني.
- التدريب المستمر على المذاكرة.

### المشكلة الرئيسية

التوتر أثناء الاختبارات



#### مشكلة فرعية 1

تحديد الوقت المناسب للمذاكرة.



#### مشكلة فرعية 2

المذاكرة بحضور ذهني.



#### مشكلة فرعية 3

التدريب المستمر على المذاكرة.



## ثالثاً: مفهوم الخوارزمية

عندما تمرر بنا مشكلة ما، علينا إيجاد حلٍ مناسِبٍ لها من خلال القيام بمجموعةٍ من الخطوات المتسلسلة تُسمى الخوارزمية.

### الخوارزمية

هي مجموعةٍ من الخطوات المتسلسلة لحل مشكلة ما.



1



2



3



4



5



6

### خطوات الاستيقاظ من النوم

عند استيقاضي من النوم أتبع الخطوات التالية:

1. أستيقظ من النوم عند الساعة الخامسة.
2. أدخل الحمام وأتوطأ.
3. أصلي الفجر.
4. أرتدي ملابسي.
5. أتناول طعام الفطور.
6. أذهب إلى المدرسة.



## مثالٌ

أَكْتُبُ الْخُوارِزْمِيَّةَ الْلَّازِمَةَ لِحِسَابِ مَجْمُوعِ عَدَدَيْنِ بِاسْتِخْدَامِ الْآلَةِ الْحَاسِبَةِ.

## خطوات حساب مجموع عددين باستخدام الآلة الحاسبة.

1 أَضْغَطُ عَلَى الرَّقْمِ الْأَوَّلِ، فَيَظْهُرُ عَلَى شَاشَةِ الْآلَةِ الْحَاسِبَةِ.

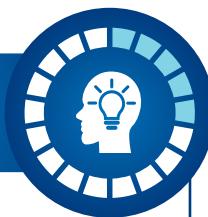
2 أَضْغَطُ عَلَى إِشَارَةِ الْجَمْعِ (+).

3 أَضْغَطُ عَلَى الْعَدَدِ الثَّانِي، فَيَظْهُرُ عَلَى شَاشَةِ الْآلَةِ الْحَاسِبَةِ.

4 أَضْغَطُ عَلَى إِشَارَةِ الْمُسَاوَةِ (=).

5 تَظْهُرُ النَّتْيَاجُ الْمُهَاجِيَّةُ عَلَى الشَّاشَةِ.

## فَكَرْ

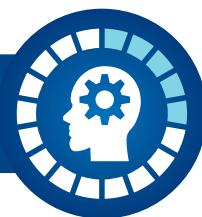


يرأيك، ماذا يُحْدُثُ إِذَا تَمَ التَّبَدِيلُ بَيْنَ الْخُطْوَةِ رَقْمِ 2 وَالْخُطْوَةِ رَقْمِ 4؟ هل سَتَظْهُرُ نَفْسُ النَّتْيَاجِ؟

ترتيب الخطوات بشكلٍ متسلٍ  
مهمٌ جدًا؛ لإظهار النتيجة الصحيحة.



ما زا تعلّم؟



## ١ أكمل الفراغات في الجمل التالية بما يناسبها من الصندوق:

تحليل المشكلة

المشكلة

الخوارزمية

المشكلة الرئيسية

متسلسلة

- ..... هو فهم ودراسة المشكلة، وتحديد طرائق الحل الممكنة لها.
- ..... هي موقف معين يشعر الإنسان تجاهه بالحيرة والضيق فيبحث له عن حل.
- ..... يتم تقسيم ..... إلى مجموعة من المشاكل الفرعية.
- ..... مجموعة من الخطوات المتسلسلة لحل مشكلة ما هو مفهوم .....
- ..... يجب أن تكون خطوات الخوارزمية .....

## ٢ أرب خطوات الخوارزمية التالية لفتح برنامج الرسام.

تشغيل برنامج الرسام.

اختار برنامج الرسام .Paint

أمر الشريط الجاني للبرامج.

أضغط زر البدء Windows



.1

.2

.3

.4

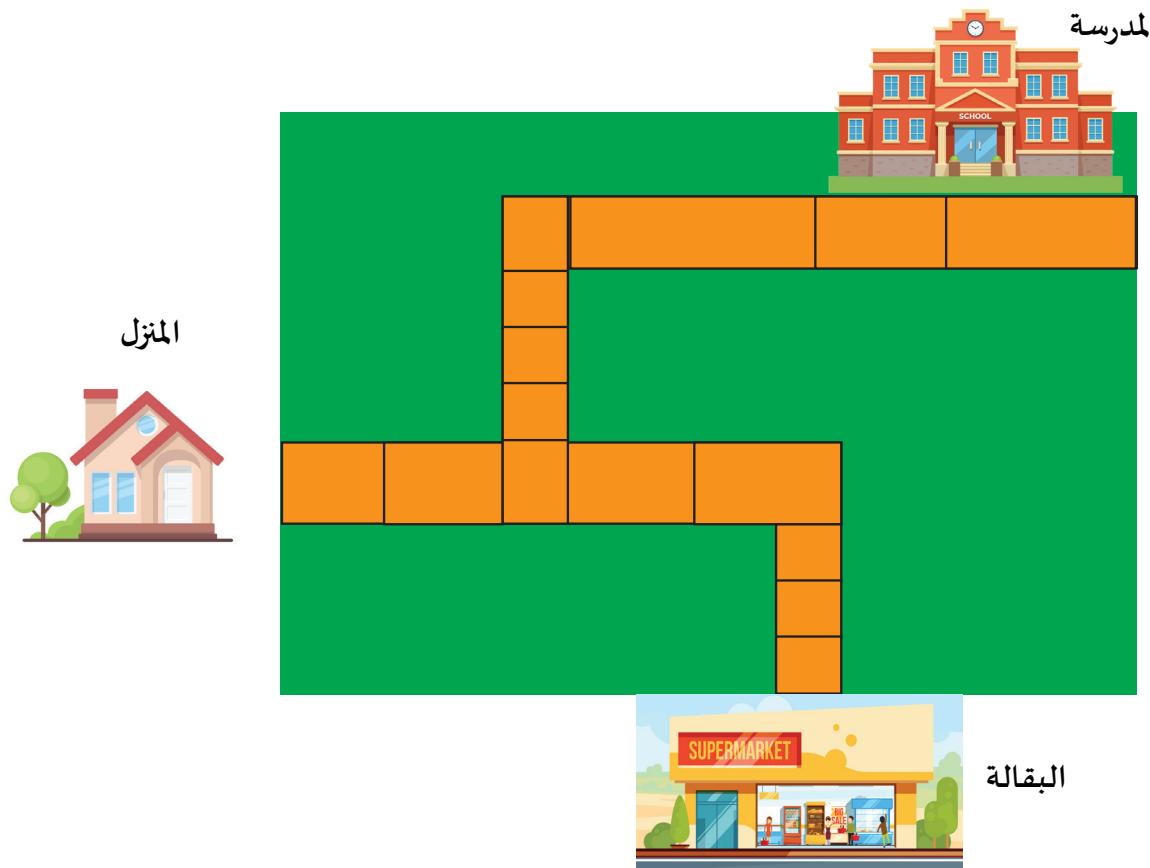
٣ أَخْتارُ التَّعْلِيمَاتِ الْمُنَاسِبَةَ بِشَكْلِ مُتَسَلِّلٍ؛ لِمساعِدَةِ رَاشِدٍ فِي الدَّهَابِ  
مِنَ الْمُنْزِلِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ، مُسْتَعِينًا بِالشَّكْلِ التَّالِي:



الإِلْتِفَافُ إِلَى الْيَسَارِ

الإِلْتِفَافُ إِلَى الْيَمِينِ

السَّيْرُ إِلَى الْأَمَامِ



- ..... .1
- ..... .2
- ..... .3
- ..... .4
- ..... .5



٤ أَكْتُبُ الْخُطُوهاتِ الْلَّازِمَةَ لِحِسَابِ حاصلِ ضَرْبٍ عَدَدَيْنِ بِاسْتِخْدَامِ الْآلَةِ  
الْحَاسِبَةِ.

.1

.2

.3

.4

.5



# مُقدِّمةٌ إِلَى بَرْنامِجِ سُكِّرَاتِش

الدَّرْسُ  
الثَّانِي

هَلْ فَكَرْتَ يَوْمًا كَيْفَ يَتَمُّ إِنْتَاجُ  
الْأَلْعَابِ الْإِلْكْتُرُونِيَّةِ؟



## مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

الْبَرْمَجَةُ



## آهَادِفُ الدَّرْسِ



- 1 أَتَعْرَفُ عَلَى مَفْهُومِ الْبَرْمَجَةِ.
- 2 أَتَعْرَفُ عَلَى بِيَئَةِ الْعَمَلِ لِبَرْنامِجِ سُكِّرَاتِش.
- 3 أَتَعَامِلُ مَعَ بِيَئَةِ الْعَمَلِ لِبَرْنامِجِ سُكِّرَاتِش.
- 4 أَحْفَظُ الْمُشْرُوعَ.

## أولاً: مفهوم البرمجة

كثيراً ما نستخدم مفهوم الخوارزمية في حياتنا اليومية؛ فخطوات الاستيقاظ من النوم، وعملية وصف الاتجاهات للوصول إلى مكان محدد، والخطوات المتسلسلة لصنع الطعام، والعمليات الحسابية، كلها أمثلة على الخوارزميات.

و قبل أن نبدأ بعملية البرمجة .. لا بد من كتابة الخوارزمية، ثم تحويلها إلى برنامج، من خلال عملية تسمى البرمجة.

### تعريف البرمجة

هي مجموعة من التعليمات والأوامر التي تُعطى لجهاز الكمبيوتر لتنفيذ مهمة معينة.

هناك العديد من لغات البرمجة، مثل Python و C++

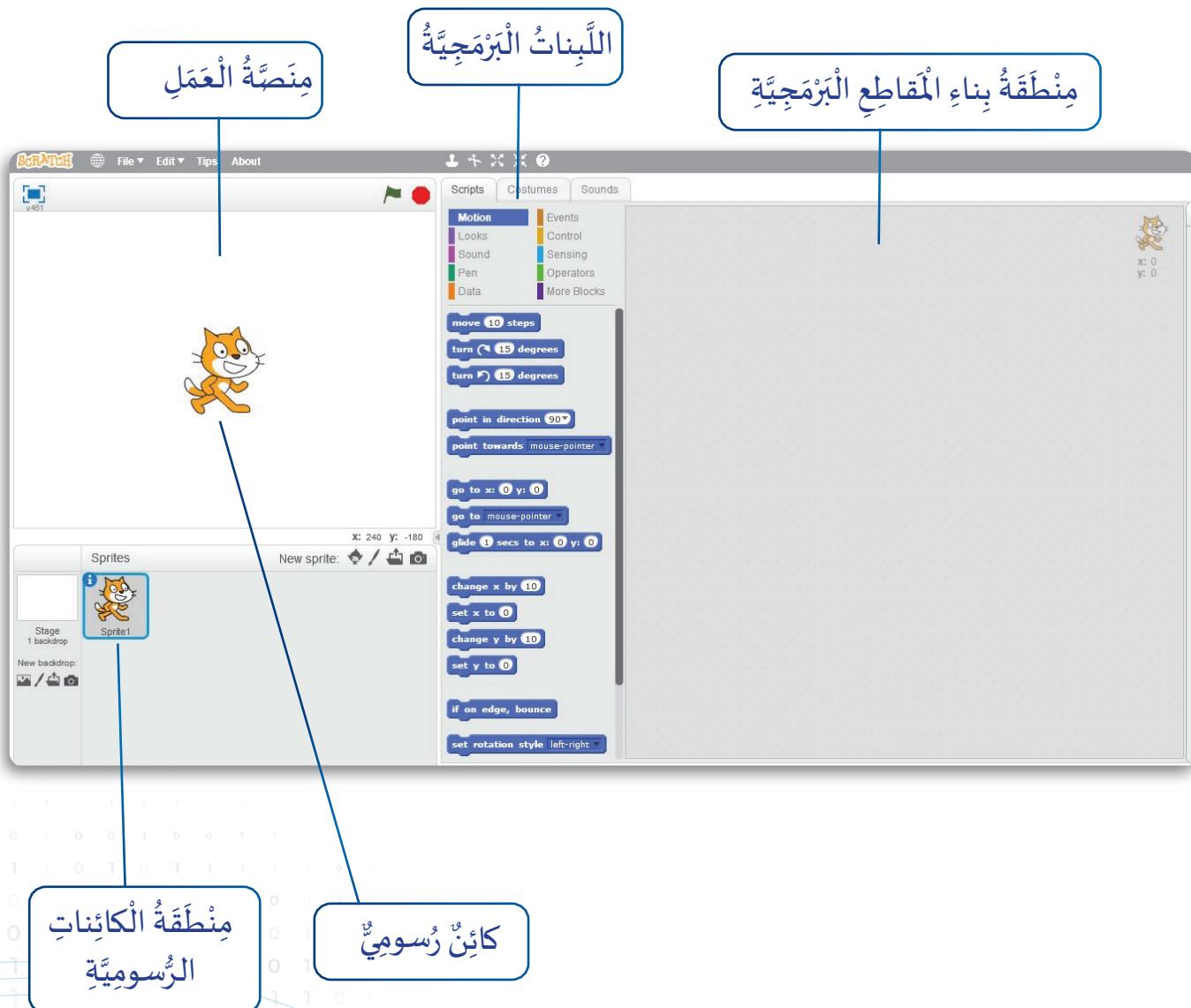


ولتحويل الخوارزمية إلى برنامج نحتاج إلى لغات برمجة يفهمها الكمبيوتر، مثل برنامج سكريات Scratch.

## ثانِيَاً: بِرْنامِجُ سُكِّرَاتِش

يُعْتَبِرُ بِرْنامِجُ سُكِّرَاتِش بِيَثَةً بِرْمَجِيَّةً بَسِيَطَةً وَسَهْلَةً التَّعْلُم، تُمَكِّنُنَا مِنْ إِنْشَاءِ الْبَرَامِجِ مِنْ خِلَالِ سَحْبِ وَإِفْلَاتِ الْلِّيَنَاتِ الْبِرْمَجِيَّةِ إِلَى مِنْطَقَةِ بِنَاءِ المُقَاطِعِ الْبِرْمَجِيَّةِ وَتَفْيِيذِهَا عَلَى الْكَائِنَاتِ الرُّسُومِيَّةِ الْمُوجُودَةِ فِي مِنْصَةِ الْعَمَلِ.

### مُكَوِّنَاتُ الشَّاشَةِ الرَّئِيْسَةِ لِبِرْنامِجِ سُكِّرَاتِش



## الكائنات الرسومية Sprite



هي التي تُنفِّذ التَّعليمات مِنْ خَلَالِ الْلِّبَنَاتِ الْبَرْمَجِيَّةِ الَّتِي يَتَمُّ بِنَاؤُهَا، وَالْكَائِنُ الْإِفْتَراضِيُّ فِي سُكِّرَاتِشُ هُوَ (القطة)، وَهُنَالَّكَ الْعَدِيدُ مِنَ الْكَائِنَاتِ يُمْكِنُ إِضَافَتُهَا إِلَى مَشْرُوِّعِنَا.

## اللِّبَنَاتُ الْبَرْمَجِيَّةُ Blocks



هي التَّعليماتُ الْبَرْمَجِيَّةُ الَّتِي سَيَقُومُ الْكَائِنُ الرُّسُومِيُّ بِتَنْفِيذِهَا، وَيَتَمُّ تَرْكِيْبُهَا مَعًا فِي مِنْطَقَةِ بِنَاءِ الْمُقَاطِعِ الْبَرْمَجِيَّةِ لِإِنْشَاءِ الْبَرْنَامِجِ.

## منصة العمل Stage

هو المكان الذي سَيَتَمُّ تَنْفِيذُ التَّعليماتِ دَاخِلَهُ عَلَى الْكَائِنَاتِ الرُّسُومِيَّةِ، وَيَتَكَوَّنُ مِنْ عَدَّةِ أَزْرَارٍ.



## ثالثاً: التعامل مع بيئة سكراش

### التعامل مع الكائنات الرسومية

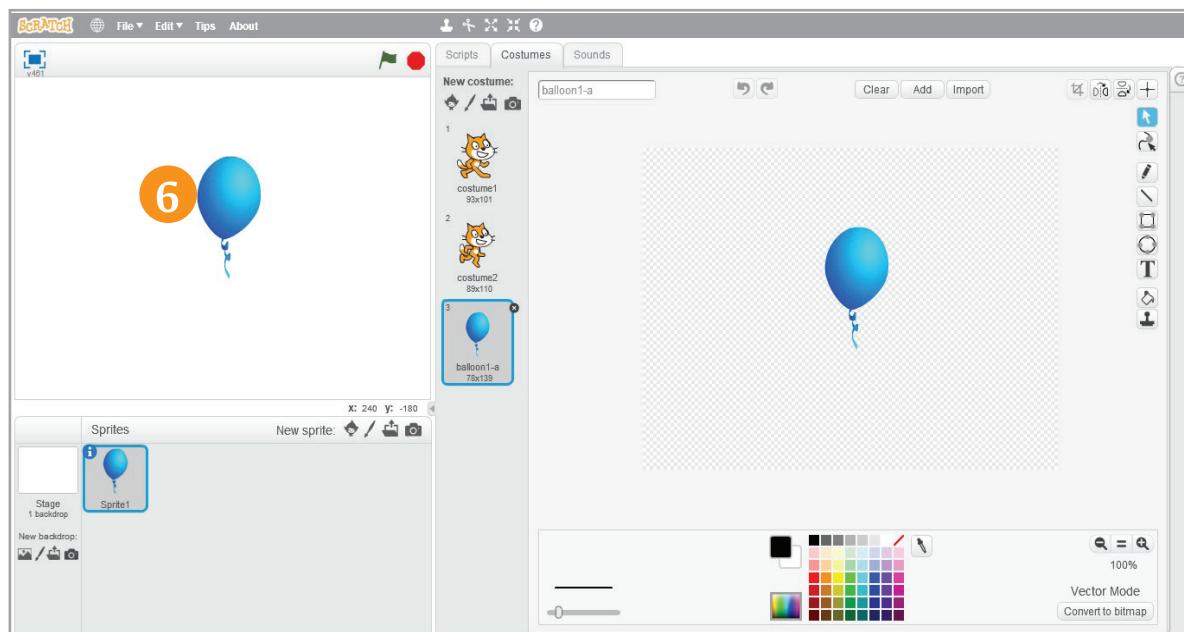
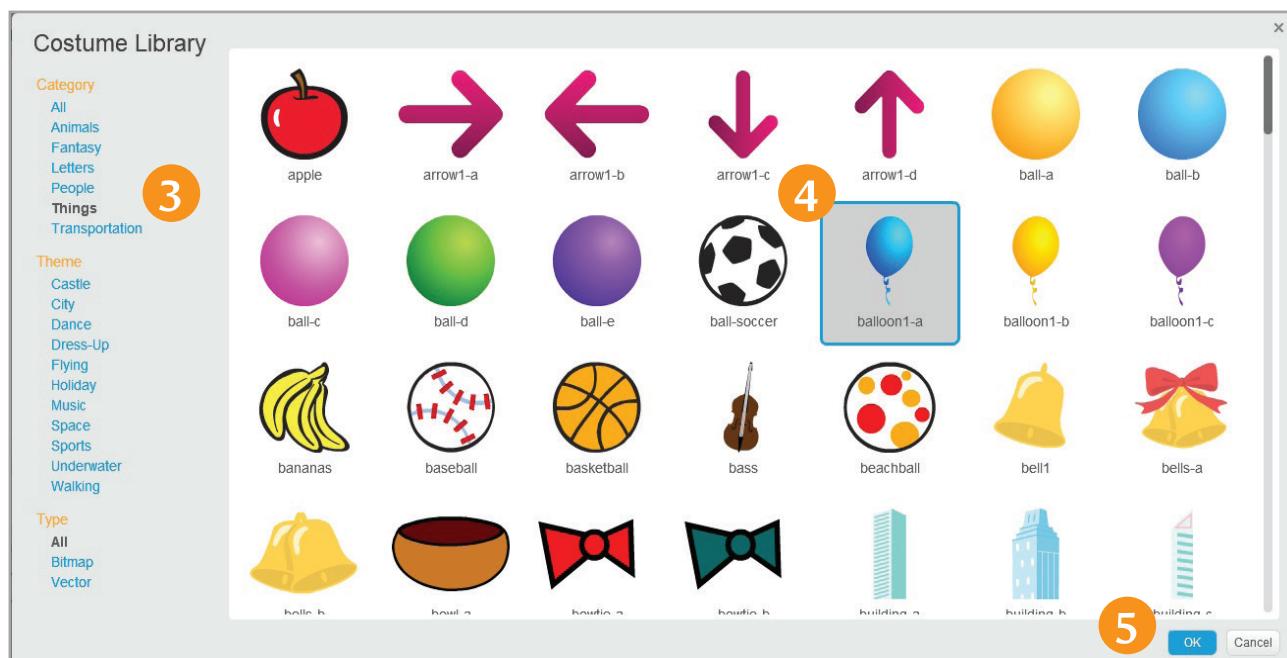
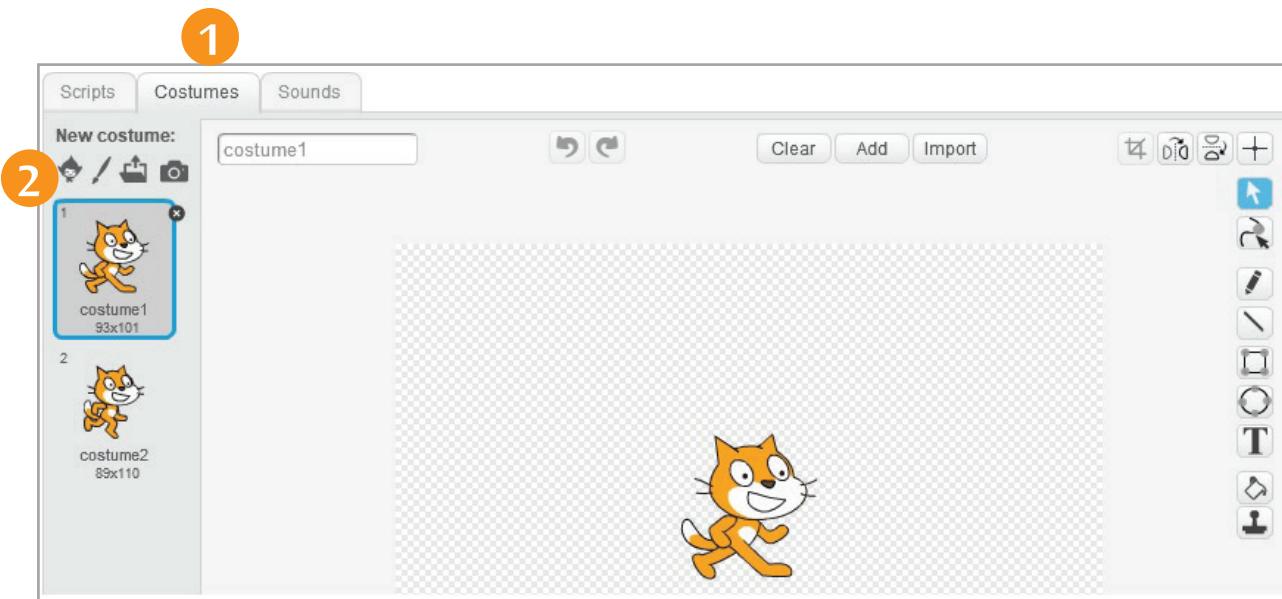
يمكن من خلال برمجية سكراش إضافة كائنات رسومية والتعديل على موقعها، وحجمها، واتجاهها، وللقيام بذلك أتبع الخطوات التالية:

#### إضافة كائنات رسومية:

- < أضغط على اختيار المظهر (Costumes) .  
**1**.
- < أضغط على أيقونة اختر كائنا رسوميا من المكتبة (Choose sprite from library) .  
**2**.
- < سينظرلي مكتبة الكائنات الرسومية (Costume library) أضغط على الأشياء **4**. ثم اختر البalon (Ballon1-a).  
**3**.
- < الاحظ وجود العديد من التصنيفات للكائنات الرسومية مثل حيوانات (animals) وأشخاص (People)، ورياضة (Sports) وغيرها.
- < أضغط على زر موافق (OK) .  
**5** يظهر الكائن الرسومي في منصة العمل.

#### معلومة تهمك

يمكن التعديل على موقع الكائن الرسومي داخل المنصة (Stage) باستخدام الفأرة، من خلال تحريكها إلى المكان المطلوب.



## التَّعْدِيلُ عَلَى مَظْهَرِ الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ

يُمْكِنُنِي تَغْيِيرُ مَظْهَرِ الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ مِنْ خِلَالِ الشَّاشَةِ التَّالِيَةِ:

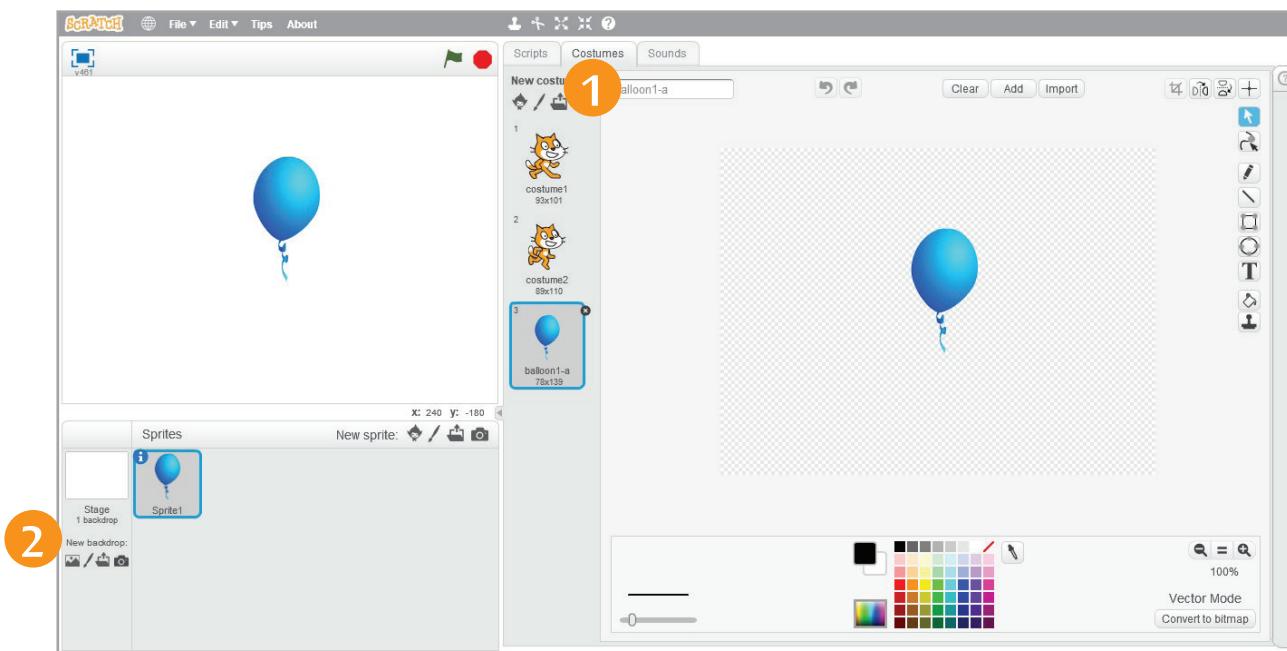


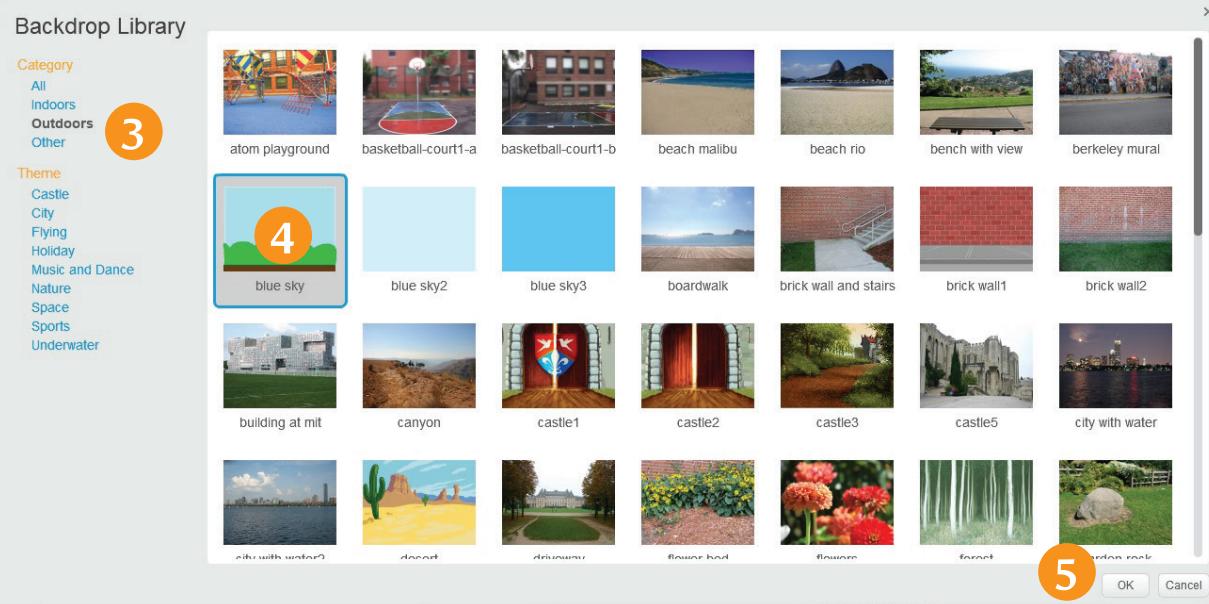
## إِضَافَةُ خَلْفِيَّةٍ لِلْمِنَصَّةِ Backdrop

يُمْكِنُ إِضَافَةُ خَلْفِيَّةٍ مُنَاسِبَةٍ لِلْمِنَصَّةِ، وَالَّتِي تُمَثِّلُ بَيْئَةً خَاصَّةً لِلْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ،  
وَلِلْقِيَامِ بِذَلِكَ أَتَّبِعُ الْخُطُوَاتِ التَّالِيَّةَ:

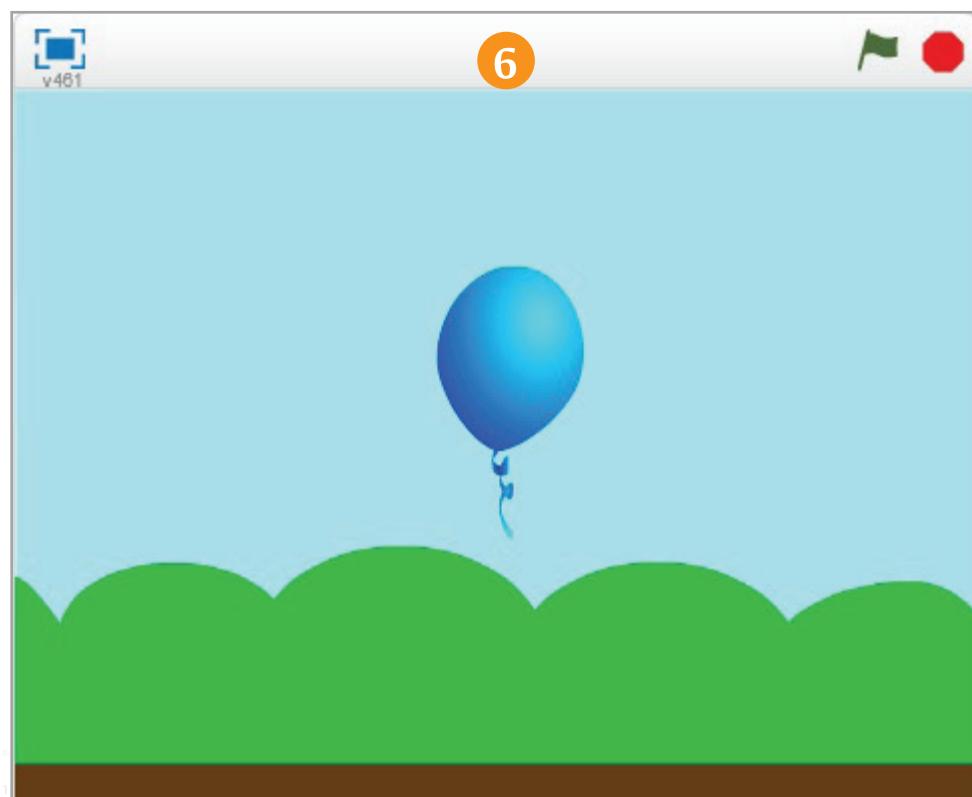
### إِضَافَةُ خَلْفِيَّةٍ لِلْمِنَصَّةِ:

- < أَضْغَطُ عَلَى اخْتِيَارِ مُخَصَّصٍ (Costumes) .
- 2 < أَضْغَطُ عَلَى أيقُونَةِ اخْتِرْ خَلْفِيَّةً مِنَ الْمَكْتَبَةِ (Choose Backdrop from library).
- < سَيَظْهَرُ لِي مَكْتَبَةُ الْخَلْفِيَّاتِ (Backdrop Library) ، أَضْغَطُ عَلَى خَارِجِ الْمَنْزِلِ  
4 (blue Sky). ثُمَّ 3 أَخْتَارُ السَّمَاءِ الزَّرْقاءَ.
- الأَحِظُّ وُجُودَ الْعَدِيدِ مِنَ الْخَلْفِيَّاتِ مِثْلَ دَاخِلِ الْمَنْزِلِ (indoors) وَخَارِجِ الْمَنْزِلِ (outdoors).
- < أَضْغَطُ عَلَى زِرِّ مُو افِقِ (OK)، 5 تَظْهِرُ الْخَلْفِيَّةُ فِي مِنَصَّةِ الْعَمَلِ.





5



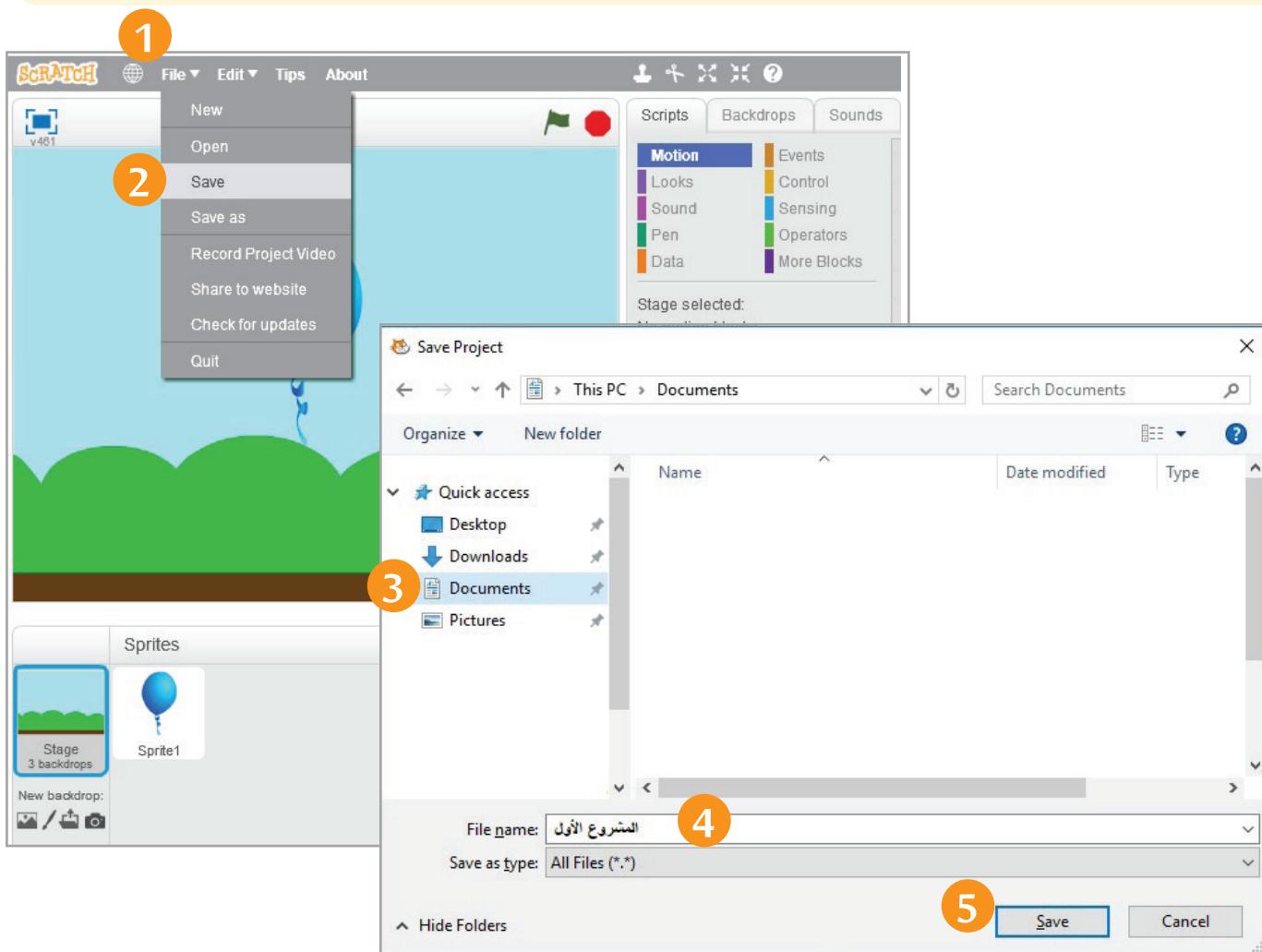
6

## رابعاً: حفظ المشروع

بعد الانتهاء من تصميم وبرمجة المشروع يجب علينا حفظه داخل جهاز الكمبيوتر؛ لنتتمكن من الرجوع إليه لاحقاً، وللقيام بذلك أتبع الخطوات التالية:

### حفظ المشروع:

- < أضغط على لائحة ملف (File)، ① ثم اختر أمر الحفظ (Save).
- < أحدد موقع حفظ المشروع ولتكن المستندات (Documents)، ③ وأسم المشروع ولتكن (المشروع الأول).
- < أضغط زر حفظ (Save).



ما زا تعلّم؟



## ١ أكمل الفراغات في الجمل التالية بما يناسبها من الصندوق:

منصة العمل

البرمجة

الكائنات الرسومية

البيانات البرمجية

حفظ المشروع

- المكان الذي سيعملون فيه لتنفيذ التعليمات داخله على الكائنات الرسومية.
- مجموعة من التعليمات والأوامر التي تُعطى لجهاز الحاسوب لتنفيذ مهمة معينة.
- يمكن من الرجوع إليه لاحقاً.
- مجموعة من التعليمات البرمجية التي سيقوم الكائن الرسومي بتنفيذها.
- هي التي تُنفذ التعليمات من خلال البيانات البرمجية التي يتم بناؤها.

## ٢ أرتّب خطوات الخوارزمية التالية لحفظ المشروع في برمجية سكرياتش.

أحدّد موقع حفظ المشروع.

اختار أمر الحفظ (Save).

أحدّد اسم المشروع.

اضغط زر حفظ (Save).

اضغط على لائحة ملف (File).



.1

.2

.3

.4

.5

٣ أَكْتُبُ مُكَوِّناتِ الشَّاشَةِ الرَّئِيسَةِ لِبَرْنَامِجِ سُكِّرَاتْشِ بِمَا يُنَاسِبُهَا مِنْ  
الصُّندوقِ التَّالِي:



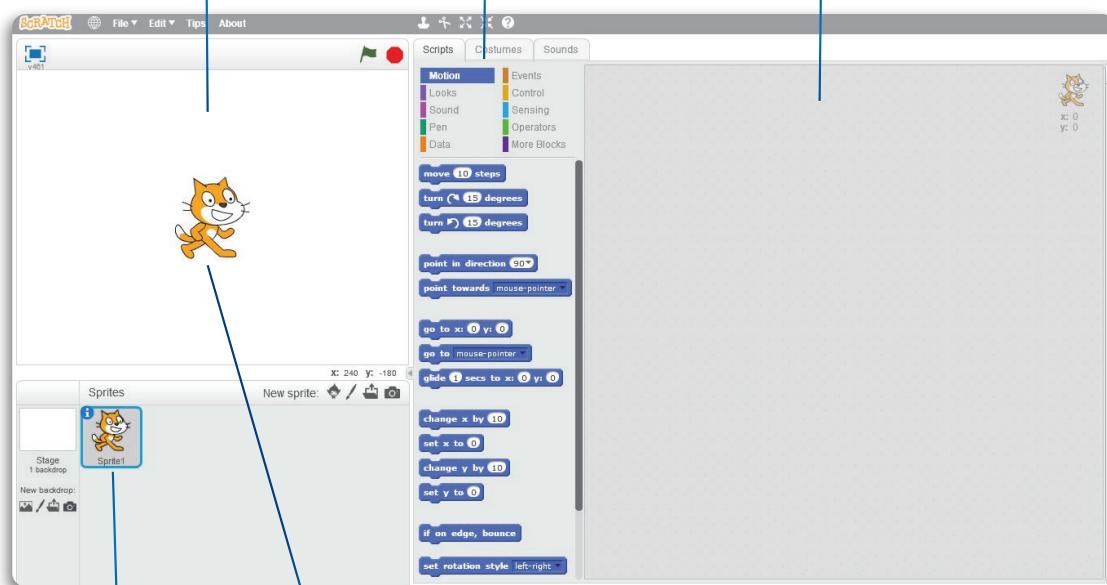
كَائِنٌ رُسُومِيٌّ

مِنَصَّةُ الْعَمَلِ

اللِّبَنَاثُ الْبُرْمَجِيَّةُ

مِنْطَقَةُ الْكَائِنَاتِ الرُّسُومِيَّةِ

مِنْطَقَةُ بَنَاءِ الْمُقَاطِعِ الْبُرْمَجِيَّةِ





#### ٤ باستخدام جهاز الحاسوب، أنفذ التعليمات التالية:

< أفتح برنامج سكرياتش.

< أضيف الكائن الرسومي (ball-Soccer) من تصنيف (Things).

< أضيف خلفيّة (goal1) من تصفيّ (Sports) لمنصّة العمل.

< أحرّك الكرة بوضعها في المكان المناسب من المرمى، ليظهر كما في الصورة التالية:

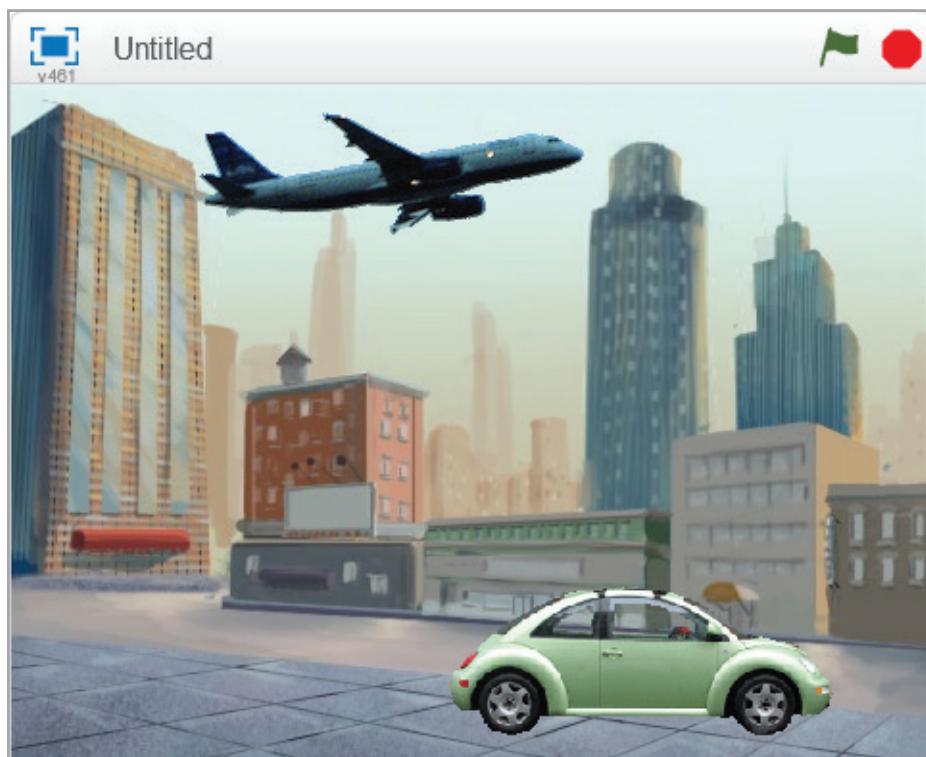


< أحفظ المشروع باسم (كرة القدم).



## 5 باستخدام جهاز الحاسوب، أنفذ التعليمات التالية:

- < أفتح برنامج سكرياتش.
- < أضيف الكائن الرسومي (areplane2) من تصنيف (Transportation).
- < أضيف خلفيّة (City) لمنصة العمل.
- < أضيف كائناً رسومياً آخر (Car-bug) من تصنيف (Transportation).
- < أحرك الطائرة إلى الأعلى، والسيارة إلى الأسفل ليظهر كما في الصورة التالية:



- < أحفظ المشروع باسم (المدينة).

# اللّيُّناتِ البرمجيّةُ

كيفَ يُمْكِنُ بناءُ المُقطَعِ  
البرمجي؟

الدَّرْسُ  
الثَّالِثُ



## مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

- اللّيُّناتِ البرمجيّةُ
- فِئَةُ الحَرْكَةِ Motion
- فِئَةُ المُظْهَرِ Looks
- فِئَةُ الصَّوْتِ Sound



## أَهْدَافُ الدَّرْسِ



- ١ أَتَعَرَّفُ عَلَى لَوْحَةِ اللّيُّناتِ البرمجيّةِ.
- ٢ أَسْتَخْدِمُ لَيُّناتِ التَّحْرِيكِ Motion Blocks.
- ٣ أَسْتَخْدِمُ لَيُّنَةَ التَّحْدِيدِ Say Block.
- ٤ أَسْتَخْدِمُ لَيُّنَةَ الصَّوْتِ Sound Block.

## أولاً: لوحة اللّبنات البرمجيّة Block Palette

اللّبنات البرمجيّة هي الأوامر والتعليمات التي سيلتزم تنفيذها على الكائنات الرسوميّة، وهي مقسّمة إلى مجموعة من التصنيفات حسب المهام التي تقوم بها، وهناك 10 تصنيفات، كل منها بلون محدّد، ويعُمك الوصول لها من خلال علامة التبويب Scripts.



أهم اللّبنات البرمجيّة التي سنستخدّمها:

فِئَةُ اللّبناتِ	الوظيفةُ
Motion	الحركة
Looks	المظاهر
Sound	الصوت
Events	الأحداث
Control	التحكم

## ثانيًا: فئة الحركة Motion

يمكن من خلال هذه الفئة تحريك الكائنات الرسومية واستدارتها داخل المنسقة.

### بعض لينات الحركة Motion

تحريك الكائن الرسومي إلى الأمام أو إلى الخلف، بعده من الخطوات.

move 10 steps

تحريك الكائن الرسومي مع عقارب الساعة بدرجة معينة.

turn 15 degrees

تحريك الكائن الرسومي عكس عقارب الساعة بدرجة معينة.

turn 15 degrees

ولتحريك الكائن الرسومي أتبع الخطوات التالية:

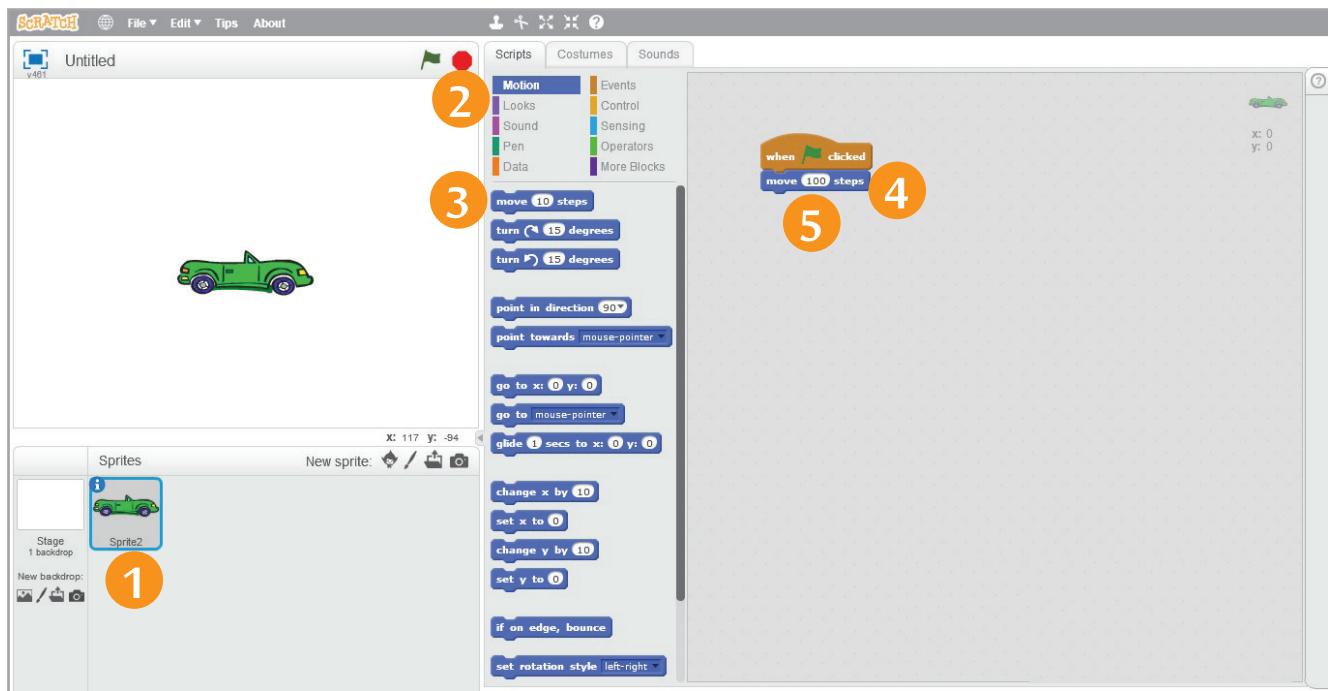
### تحريك الكائن الرسومي:

- < أحدد الكائن الرسومي. ①
- < أضغط على قسم الحركة (Motion). ②
- < أختار البنية البرمجية تحريك (Move 10 Steps) ، ③ ثم أسحبها إلى داخل منطقة بناء المقااطع البرمجية. ④
- < أحدد عدد الخطوات المطلوبة. ⑤

## تطبيقات عمليٍّ (1):



سنقوم من خلال هذا التطبيق بتحريك الكائن الرسومي (السيارة) إلى الأمام بمقدار 100 خطوة، باستخدام لينة الحركة (Motion).



لتنفيذ البرنامج نستخدم اللينة البرمجية (عند الضغط على العلامة الأخضر)

(When the Green flag clicked)

والموجودة داخل فئة

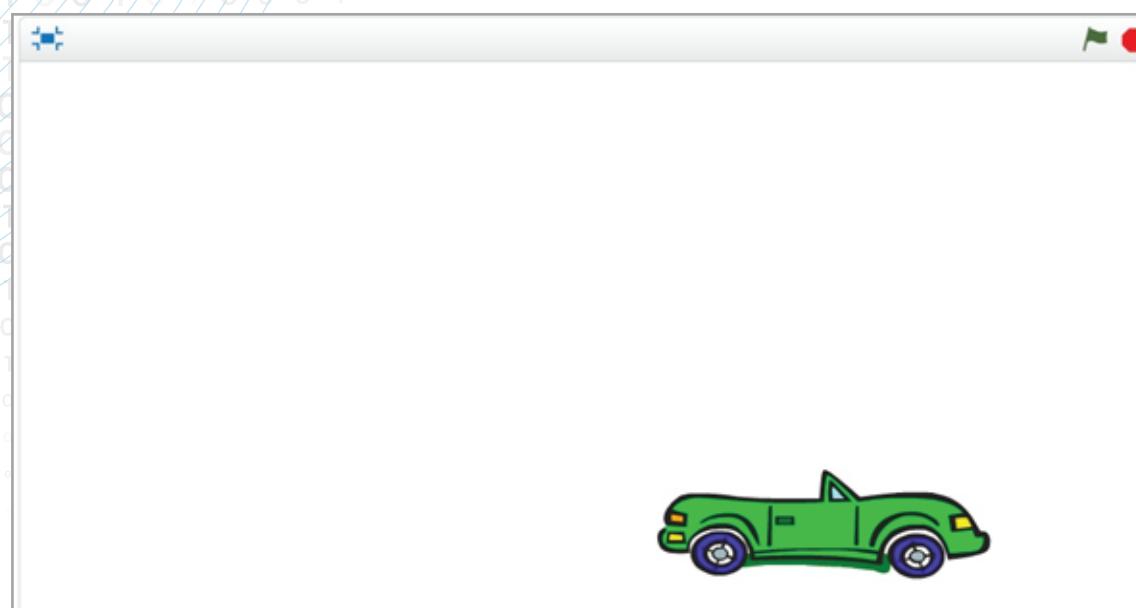
Events

**when clicked**

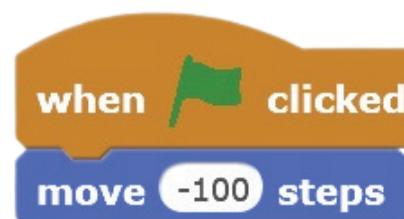
معلومة تهمك

لحذف البيانات البرمجية من منطقة بناء المقااطع البرمجية قم بتحريكها إلى مكان البيانات البرمجية ثم إفلاتها.

بعُدَّ تَنْفِيذِ الْبَرْنَامِج سَتَتَحَرَّكُ السَّيَارَةُ إِلَى الْأَمَامِ بِمِقْدَارِ 100 خُطُوَّةٍ.



يُمْكِنُنَا تَحْرِيكُ السَّيَارَةِ إِلَى الْخَلْفِ مِنْ خِلَالِ جَعْلِ قِيمَةِ الْحَرْكَةِ بِالسَّالِبِ.



السَّيَارَةُ سَتَتَحَرَّكُ إِلَى الْخَلْفِ بِمِقْدَارِ 100 خُطُوَّةٍ.

### ثالثاً: فئة المظهر Looks

يمكن من خلال هذه الفئة التحكم بـ ظهور الكائنات الرسومية، من خلال جعلها تتحدث أو تفكّر.

#### بعض لبنات المظهر Looks

التحدث مع الإبقاء على ظهور مربع الحوار لمدة من الزمن.

say Hello! for 2 seconds

التحدث مع الإبقاء على ظهور مربع الحوار.

say Hello!

التفكير مع الإبقاء على ظهور مربع الحوار لمدة من الزمن.

think Hmm... for 2 seconds

التفكير مع الإبقاء على ظهور مربع الحوار.

think Hmm...

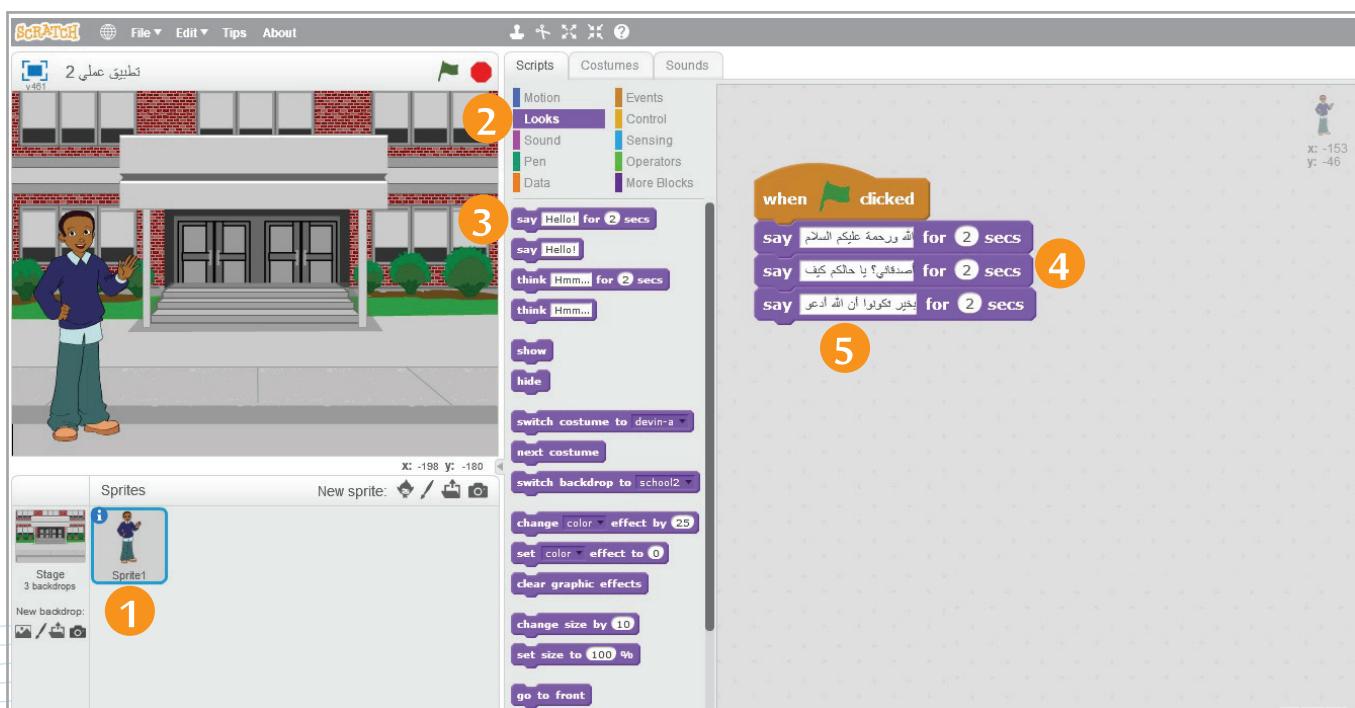
وَلِإِضَافَةِ لِبِنَةِ التَّحْدُثِ عَلَى الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ أَتَيْعُ الْخُطُواتِ التَّالِيَّةَ:

### إِضَافَةُ لِبِنَةِ التَّحْدُثِ Say عَلَى الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ:

- < أَحَدِّدُ الْكَائِنَ الرُّسُومِيَّ. ①
- < أَضْغَطُ عَلَى قِسْمِ الْمُظْهَرِ (Looks). ②
- < أَخْتَارُ الْلَّبِنَةَ الْبَرْمَجِيَّةَ التَّحْدُثَ لِثَانِيَّتَيْنِ (say Hello! From 2 seconds) ③ ، ثُمَّ أَسْجِمُهَا إِلَى دَاخِلِ مِنْطَقَةِ بِنَاءِ الْمَقَاطِعِ الْبَرْمَجِيَّةِ. ④
- < أَكْتُبُ النَّصَّ الَّذِي أُرِيدُهُ دَاخِلَ الْلَّبِنَةِ الْبَرْمَجِيَّةِ. ⑤

### تَطْبِيقٌ عَمَلِيٌّ (2):

سَنَقُومُ مِنْ خِلَالِ هَذَا التَّطْبِيقِ بِجَعْلِ الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ (devin-a) التَّحْدُثَ لِمُدَّةِ ثَانِيَّتَيْنِ مِنْ خِلَالِ إِلْقاءِ التَّحْيَيَّةِ عَلَى مَنْ يُشَاهِدُهُ، بِاسْتِخْدَامِ لِبِنَاتِ الْمُظْهَرِ (Looks).



يُمْكِنُ اخْتِيَارُ الْخَلْفِيَّةِ (School2)

مِنْ تَصْنِيفِ Outdoors



school2

يُمْكِنُ اخْتِيَارُ الشَّخْصِيَّةِ (devin-2)

مِنْ تَصْنِيفِ People



بَعْدَ تَنْفِيذِ الْبَرْنَامَجِ سَتَظْهَرُ الشَّاشَاتُ التَّالِيَّةُ:

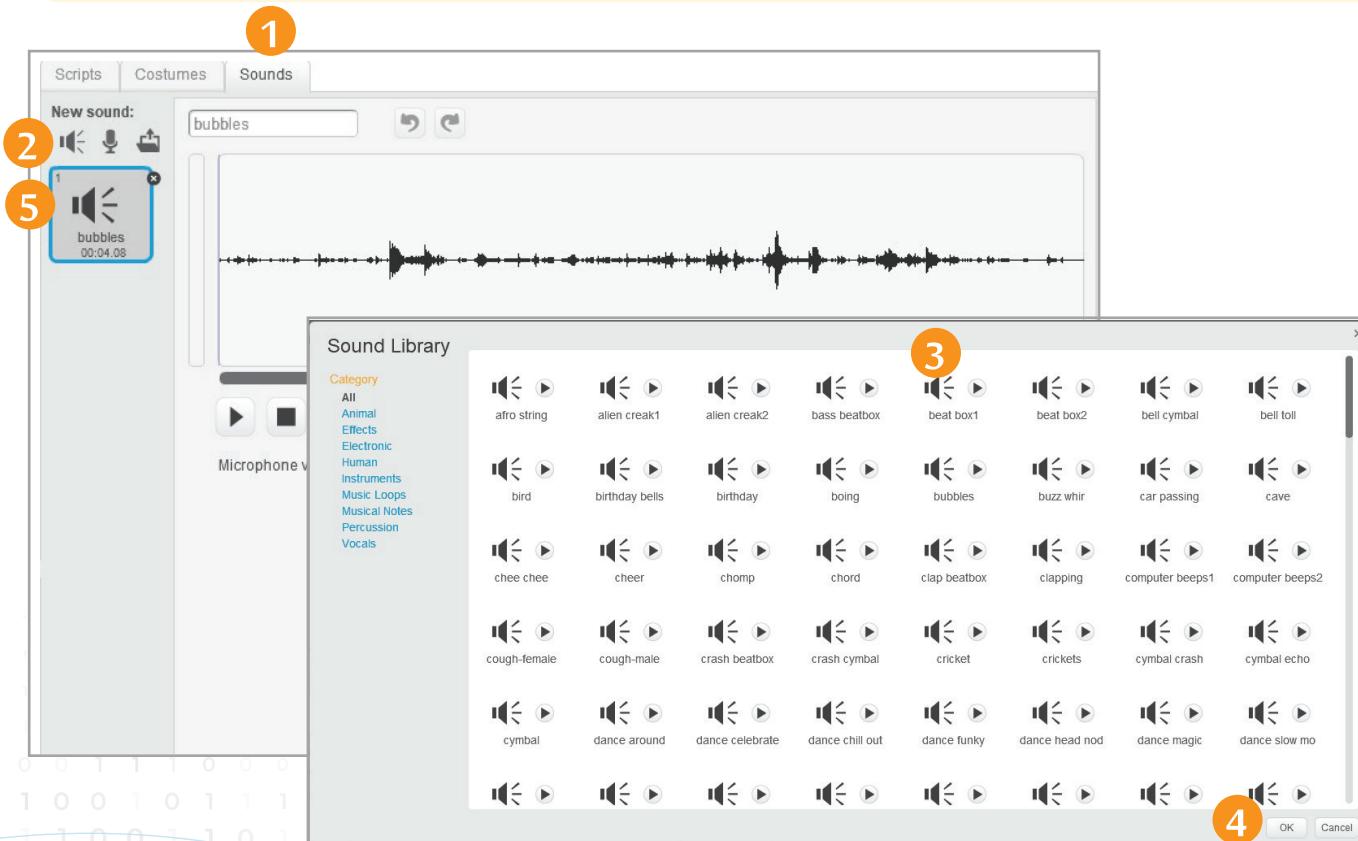


## رابعاً: فئة الصوت Sound

يمكن من خلال هذه الفئة إدراج المقاطع الصوتية من مكتبة الأصوات (Sound Library) أو من جهاز الحاسوب أو تسجيل صوتي، ولإضافة مقطع صوتي أتبع الخطوات التالية:

### إضافة المقطع الصوتي:

- < أضغط على تبويب الصوت (Sounds) **1**.
- < أضغط على أيقونة اختيار صوت من المكتبة **2**.
- < اختر الصوت المناسب حسب التصنيفات من مكتبة الأصوات **3**.
- < ثم أضغط موافق (OK) **4**.
- < سيتم إضافة المقطع الصوتي إلى لوحة الأصوات **5**.



## تشغيل الصوت

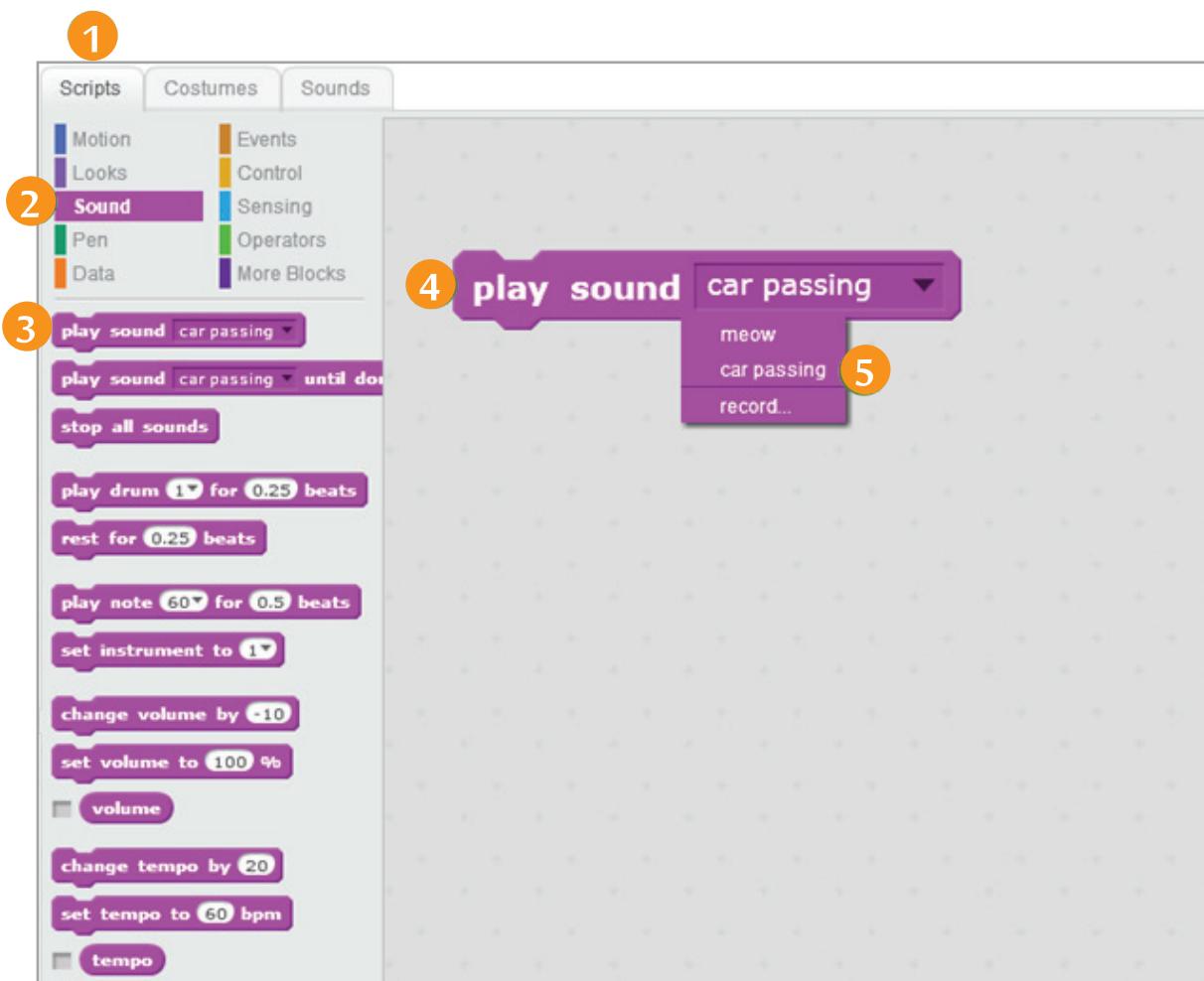
بعد أن قمنا باختيار الصوت من مكتبة الأصوات سنقوم بتشغيل الصوت باستخدام اللينة البرمجية sound (Play Sound) ولوجودة في فئة

play sound bubbles ▾

وإضافة الصوت أتبع الخطوات التالية:

### تشغيل المقطع الصوتي:

1. أضغط على أيقونة اللينات البرمجية (Scripts).
2. أضغط على فئة الصوت (Sound).
3. أختار اللينة البرمجية تشغيل الصوت (Play Sound)، ثم أسحبها إلى داخل منطقة بناء المقطع البرمجي.
4. أختار المقطع الصوتي الذي قمت بإضافته، ول يكن (Car Passig).



ماذا تَعَلَّمْتَ؟



1 أَضْعُ إِشَارَةً (✓) أَمَامَ الإِجَابَةِ الصَّحِيحةِ فِي كُلِّ مِمَّا يَالِي:

	Motion
	Looks
	Sound

1 - الْفِئَةُ الَّتِي تَتَحَكَّمُ بِحَرْكَةِ الْكَائِنَاتِ الرُّسُومِيَّةِ هِيَ:

	think Hmm...
	move 10 steps
	say Hello!

2 - الْلَّبِنَةُ الْبَرْمَجِيَّةُ الَّتِي تُسْتَخْدَمُ فِي عَمَلِيَّةِ التَّحْدُثِ هِيَ:

	play sound bubbles ▾
	move 10 steps
	say Hello!

3 - الْلَّبِنَةُ الْبَرْمَجِيَّةُ الَّتِي تُسْتَخْدَمُ فِي تَشْغِيلِ المُقَاطِعِ الصَّوْتِيَّةِ هِيَ:



٢ أَصِلُّ الْلِّبَنَاتِ الْبُرْمَجِيَّةَ الْأَتِيَّةَ مَعَ وَظِيفَةٍ كُلِّ مِنْهَا، بِكِتابَةِ الرَّقْمِ  
الْمُنَاسِبِ فِي الْمَكَانِ الْمُخَصَّصِ. (يُمْكِنُكَ إِلَسْتِعَانَةُ بِجَهَازِ الْحَاسُوبِ  
لِلتَّحْقِيقِ مِنْ صِحَّةِ إِجَابَتِكَ):

تَحَدُّثُ الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ



١ when  clicked

تَحْرِيكُ الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ إِلَى الْأَمَامِ



٢ say  عَلَيْكُمُ السَّلَامُ

تَشْغِيلُ الصَّوْتِ



٣ move  50 steps

تَحْرِيكُ الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ إِلَى الْخَلْفِ



٤ move  -50 steps

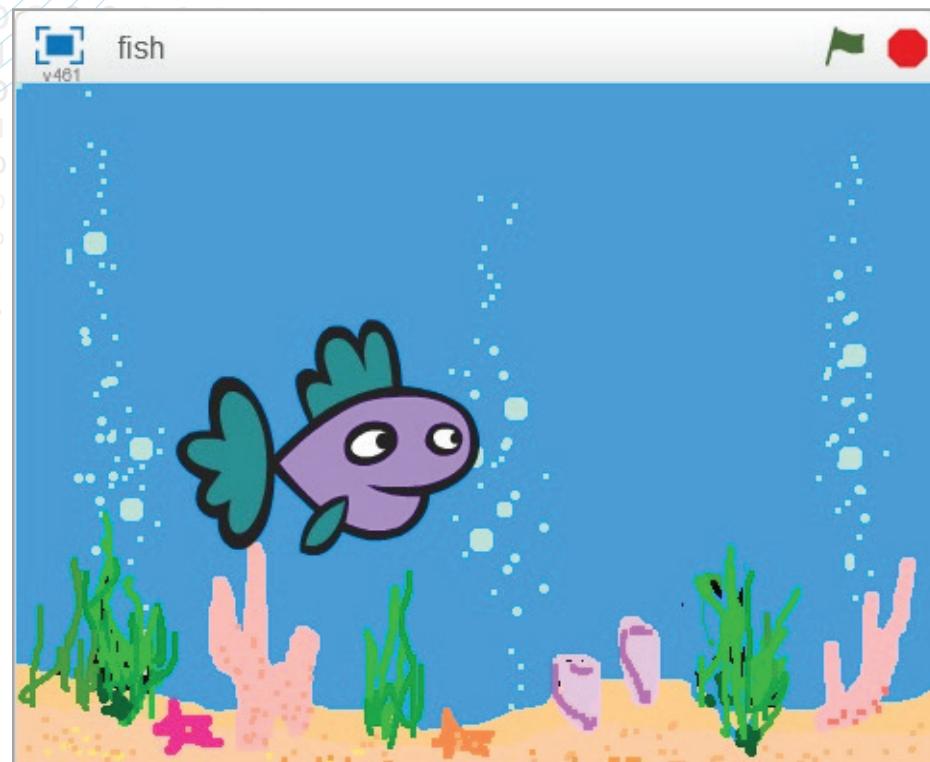
تَنْفِيذُ الْبُرْنَامِجِ



٥ play sound  bubbles ▾



٣ صَمِّمْ مَشْرُوْعًا يَحْتَوِي الْكَائِنَ الرُّسُومِيَّ Fish وَالخَلْفِيَّةَ كَمَا فِي الشَّاشَةِ التَّالِيَّةِ:



ثُمَّ نَفِذِ التَّعْلِيمَاتِ التَّالِيَّةَ:

< اجْعَلِ السَّمَكَةَ تَتَحَرَّكُ إِلَى الْأَمَامِ بِمِقْدَارِ 200 خُطُوَّةٍ.

< اجْعَلِ السَّمَكَةَ تَقُولُ: "I am A fish".

< أَضِفْ صَوْتاً لِحَرْكَةِ الْمِيَاهِ وَلِيُكُنْ (bubbles) مِنْ مَكْتَبَةِ الأَصْوَاتِ.

< احْفَظِ الْمُشْرُوْعَ بِاسْمِ (حَوْضِ السَّمَكِ).



# لِبَنَاتُ التَّكْرَارِ

الدَّرْسُ  
الرَّابِعُ

كم عدد الدرجات التي سيخطوها هذا الشخص ليصل إلى نهاية السلم؟

## مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

التَّكْرَارُ

حَلْقَةُ التَّكْرَارِ

التَّكْرَارُ الْلَّامِنَائِيُّ



## أَهْدَافُ الدَّرْسِ



١ أَتَعَرَّفُ عَلَى مَفْهُومِ التَّكْرَارِ.

٢ أَسْتَخْدِمُ لِبَنَةَ التَّكْرَارِ **Repeat Blocks**.

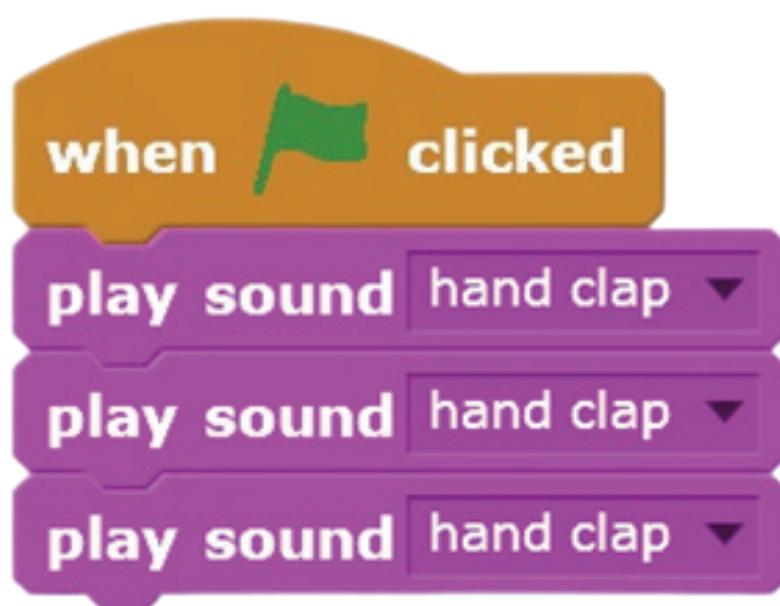
٣ أَسْتَخْدِمُ لِبَنَةَ التَّكْرَارِ الْلَّامِنَائِيِّ **Forever Blocks**.

٤ أَسْتَخْدِمُ لِبَنَةَ الْإِنتِظَارِ **Wait Block**.

## أوَّلاً: مَفْهُومُ التَّكْرَارِ

في الدُّرُوسِ السَّابِقَةِ كُنَّا نَسْتَخْدِمُ الْلَّيْنَاتِ الْبَرْمَجِيَّةَ بِشَكْلٍ مُتَسَلِّلٍ؛ حَيْثُ يَتَمُّ تَنْفِيذُ الْلَّيْنَةِ الْأُولَى، ثُمَّ الْلَّيْنَةِ الثَّانِيَةِ ... وَهَكُذا وُصُولًا إِلَى الْلَّيْنَةِ الْأَخِيرَةِ فِي الْمُقْطَعِ الْبَرْمَجِيِّ.

لِكِنْ قَدْ نَحْتَاجُ فِي بَعْضِ الْأَحْيَانِ إِلَى تَكْرَارِ تَنْفِيذِ لَيْنَةٍ بَرْمَجِيَّةٍ أَوْ مَجْمُوعَةٍ مِنَ الْلَّيْنَاتِ لِأَكْثَرِ مِنْ مَرَّةٍ ... فَعَلَى سَيِّلِ الْمُثَالِ يُمْكِنُ لِلْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ أَنْ يُخْرِجَ صَوْتًا مُعَيَّنًا لِثَلَاثَ مَرَّاتٍ مُتَتَالِيَّةٍ، فَيَكُونُ الْمُقْطَعُ الْبَرْمَجِيُّ هُوَ:



حَيْثُ سَيَتَمُّ إِصْدَارُ صَوْتٍ (hand clap) ثَلَاثَ مَرَّاتٍ مُتَتَالِيَّةٍ، مَاذَا لَوْ أَرَدْنَا تَكْرَارَ لَيْنَةٍ بَرْمَجِيَّةٍ لِعَدَدٍ كَبِيرٍ مِنَ الْمَرَّاتِ أَوْ عَدَدٍ لَا يُهَاجِي؟ فَمِنْ غَيْرِ الْمُنْطِقِيِّ اسْتِخْدَامُ الْأُسْلُوبِ التَّسْلُسِيِّ، لَا بُدَّ مِنَ اسْتِخْدَامِ التَّكْرَارِ، فَمَا هُوَ التَّكْرَارُ؟

## مَفْهُومُ التَّكْرَارِ

هُوَ تَنْفِيذُ لَيْنَةٍ بَرْمَجِيَّةٍ أَوْ مَجْمُوعَةٍ مِنَ الْلَّيْنَاتِ الْبَرْمَجِيَّةِ لِأَكْثَرِ مِنْ مَرَّةٍ، بِاسْتِخْدَامِ إِحدَى حَلَقَاتِ التَّكْرَارِ (Loop).

## ثانيًا: اللّبنات التّكّراريةُ في برمجيّة سكراش

يوجَدُ عدًّاً أَنْواعٍ مِنَ الْحَلْقَاتِ التّكّراريةِ داخِلَ برمجيّة Scratch، وَالمُوجَودَةُ داخِلَ اللّبناتِ البرمجيّةِ الصّفَرِاءِ الْخَاصَّةِ بِالْتَّحْكُمِ (Control).



وَمِنْ هَذِهِ اللّبناتِ:



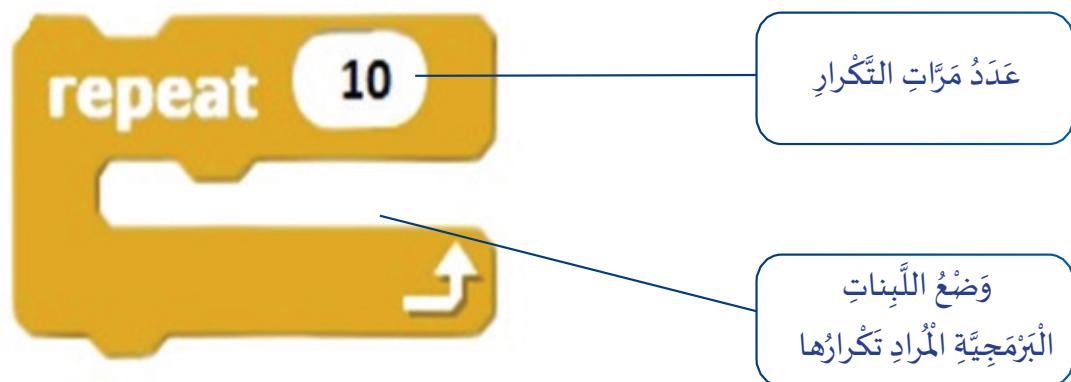
اللّبنةُ التّكّراريةُ **Repeat**:  
وَالّتِي يَتِمُّ مِنْ خِلَالِهَا تَحدِيدُ عَدَدِ مَرَّاتِ التّكّرارِ  
مِنْ خِلَالِ العَدَدِ المُوجَودِ فِيهَا.



اللّبنةُ التّكّراريةُ **Forever**:  
وَالّتِي تُسْتَخَدَمُ لِلتّكّرارِ الْلَّانِهائيِّ.

## 1 - لِبَنَةُ التَّكْرَارِ: Repeat

تُسْتَخْدَمُ هَذِهِ الْلِّبَنَةُ لِتَكْرَارِ تَنْفِيذِ لِبَنَةٍ أَوْ مَجْمُوعَةٍ مِنَ الْلِّبَنَاتِ الْبُرْمَجِيَّةِ لِأَكْثَرَ مِنْ مَرَّةٍ، يُمْكِنُ تَحْدِيدُ عَدْدِ مَرَّاتِ التَّكْرَارِ مِنْ خِلَالِ الرَّقْمِ الْمُوجَدِ فِي أَعْلَى الْلِّبَنَةِ، وَيُمْكِنُ الْعُثُورُ عَلَى هَذِهِ الْلِّبَنَةِ دَاخِلَ قِسْمِ التَّحْكُمِ (Control)، حَيْثُ يَتَمُّ وَضْعُ الْلِّبَنَاتِ الْبُرْمَجِيَّةِ الْمُرْادِ تَكْرَارُهَا دَاخِلَ لِبَنَةِ التَّكْرَارِ.



## 2 - لِبَنَةُ التَّكْرَارِ: Forever

تُسْتَخْدَمُ هَذِهِ الْلِّبَنَةُ لِتَكْرَارِ تَنْفِيذِ لِبَنَةٍ أَوْ مَجْمُوعَةٍ مِنَ الْلِّبَنَاتِ الْبُرْمَجِيَّةِ لِعَدَدٍ لَا يَهْأَلِيٰ مِنَ الْمَرَّاتِ (دونَ تَوْقُفٍ).



## مثال (1)

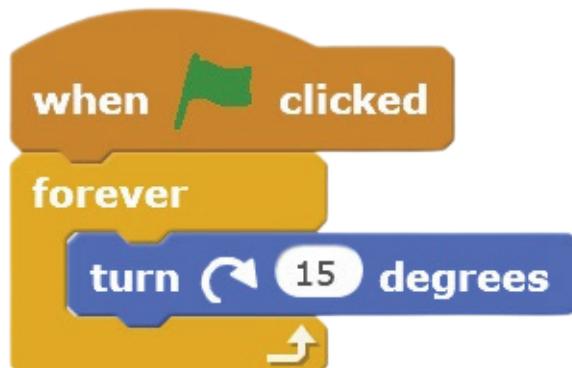
في هذا المثال، سنطلب من الكائن الرسومي أن يقول الجملة How Are You؟ سِتَّ مَرَاتٍ



عِنْدَ تَنْفِيذِ الْبَرْنَامِجِ السَّابِقِ، فَإِنَّا لَنْ نُلَاحِظَ ظُهُورَ الْجُمْلَةِ How Are You؟ لِسِتَّ مَرَاتٍ؛ لِأَنَّا نَحْتَاجُ إِلَى لِبَنَةٍ أُخْرَى تُسَمَّى لِبَنَةَ الْإِنْتِظَارِ (Wait).

## مثال (2)

في هذا المثال، سنقوم بتحريك الكرة بشكل دائري مع عقارب الساعة بعد لا نهائي.



عِنْدَ تَنْفِيذِ الْبَرْنَامِجِ السَّابِقِ، فَإِنَّ الْكُرْبَةَ سَتَتْحَرِّكُ بِشَكْلٍ مُسْتَمِرٍ دُونَ تَوْقُفٍ، وَلَا يَقَافِ الْحَرَكَةُ لَا بُدًّ مِنْ إِيقَافِ الْبَرْنَامِجِ مِنْ خِلَالِ أَدَاءِ التَّوْقُفِ الْمُوْجَدَةِ فِي أَعْلَى الشَّاشَةِ.



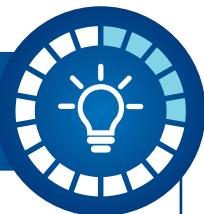
### ثالثاً: لبنة الانتظار Wait

تُستخدم هذه اللبنة البرمجية لتوقيف تنفيذ المقطع البرمجي لزمن محدد من الثاني، ويمكن العثور على هذه اللبنة داخل قسم التحكم (Control).

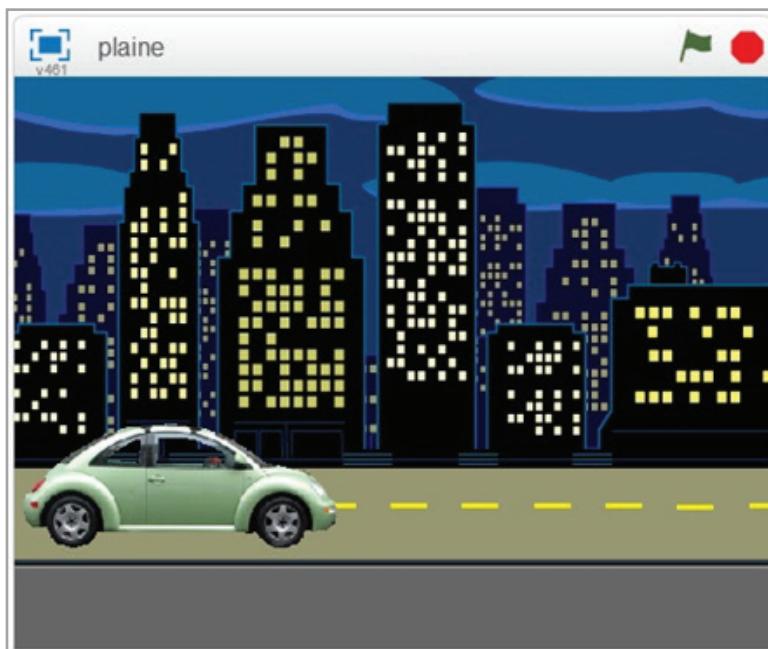


حيث يمكن من خلال الرقم الموجود في اللبنة تحديد زمن التوقف بالثاني.

تطبيق عملي :



سنقوم من خلال التطبيق بتحريك السيارة (Car-Bug) بحيث تبدو وكأنها تسير باستخدام لبنة التكرار Repeat ولبة الانتظار Wait.



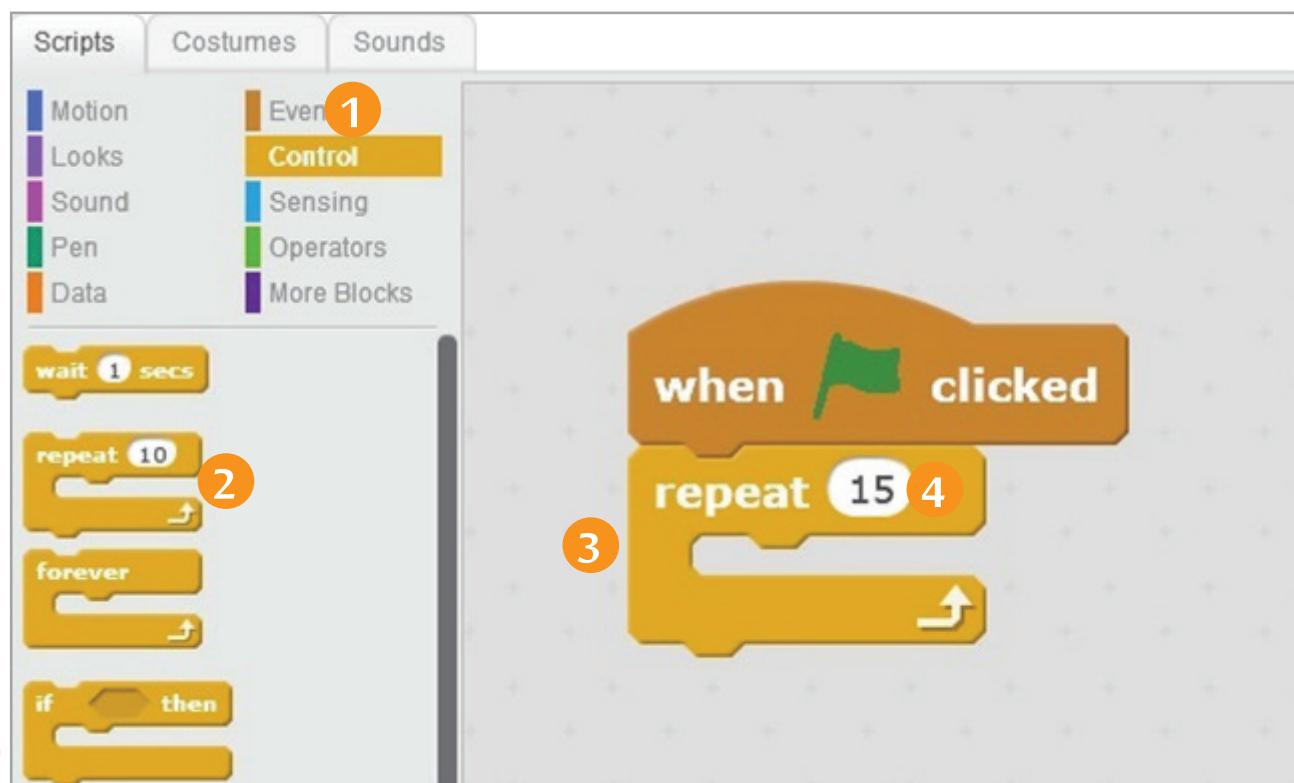
سأقوم بتصميم الشاشة التالية،  
كما تعلمت في الدروس السابقة.

ثُمَّ سَأَبْدِأُ بِعَمَلِيَّةِ البرْمَجَةِ كَمَا تَعَلَّمْتُ سَابِقًا مِنْ خِلَالِ تَحْدِيدِ الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ (Car-bug)، ثُمَّ أَضْفَطُ عَلَى قِسْمِ الأَحْدَادِ (Events)، ثُمَّ أَخْتَارُ الْلِّبِنَةَ البرْمَجِيَّةَ الضَّغْطَ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ (When the Green flag clicked)، ثُمَّ أَسْحِبُهَا إِلَى دَاخِلِ مِنْطَقَةِ بِنَاءِ المُقَاطِعِ البرْمَجِيَّةِ.

ثُمَّ أُكْمِلُ الْخُطُواتِ التَّالِيَّةَ:

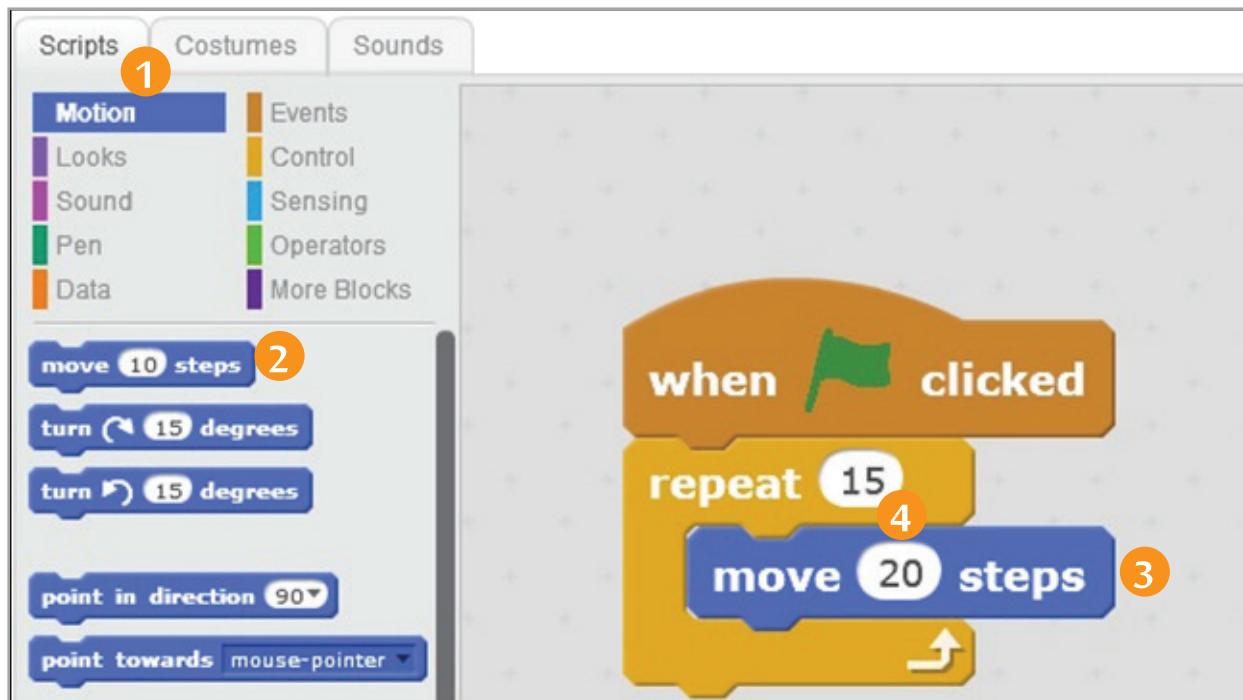
### لِبِنَةُ التَّكْرَارِ Repeat

- < أَضْفَطُ عَلَى فِئَةِ التَّحْكُمِ (Control) ①.
- < أَخْتَارُ لِبِنَةَ التَّكْرَارِ (Repeat) ②. ثُمَّ أَسْحِبُهَا إِلَى دَاخِلِ مِنْطَقَةِ بِنَاءِ المُقَاطِعِ البرْمَاجِيَّةِ ③.
- < أُحِيدُ الرَّقْمَ 15 لِعَدَدِ مَرَّاتِ التَّكْرَارِ ④.



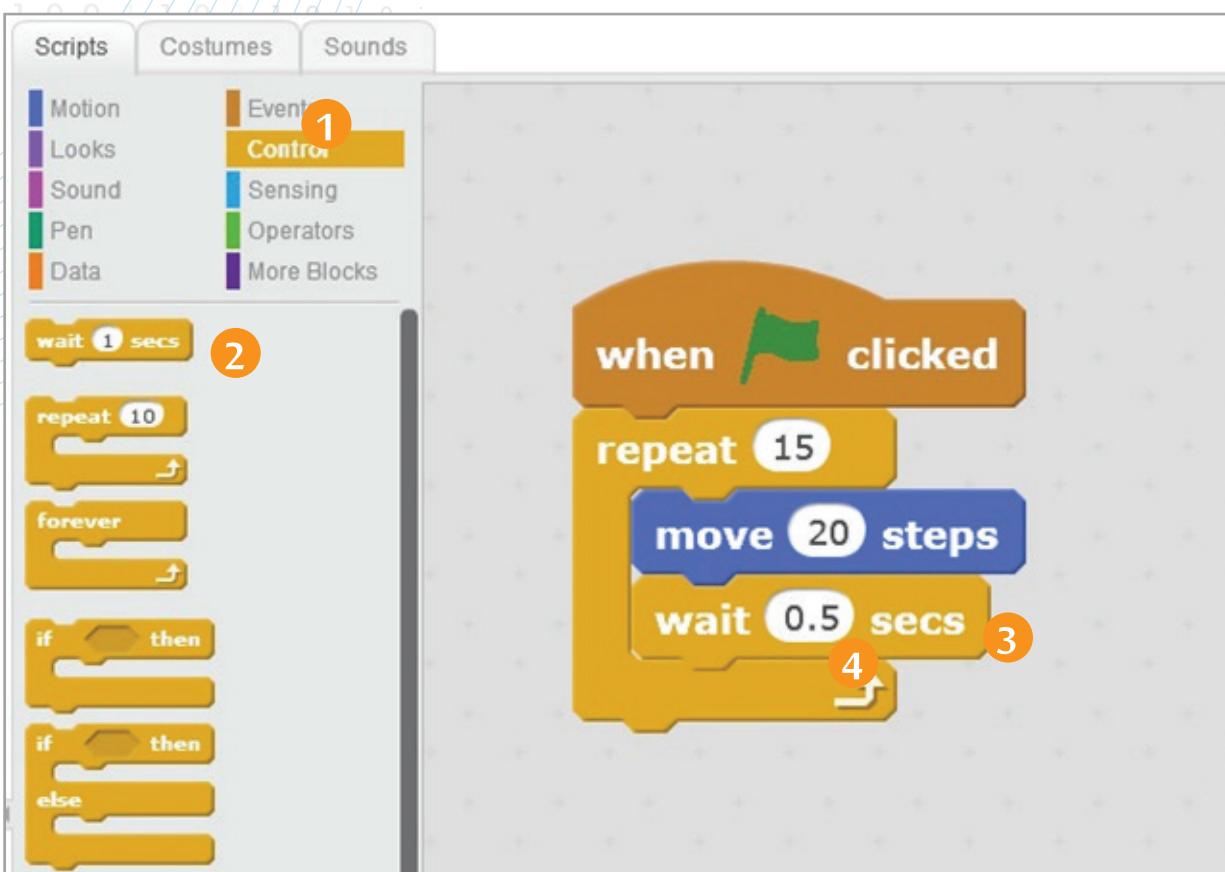
## لِبَنَةُ الْحَرْكَةِ (Move)

- < أَضْغَطُ عَلَى فِئَةِ الْحَرْكَةِ (Motion).
- < أَخْتارُ لِبَنَةَ الْحَرْكَةِ (Move)، ثُمَّ أَسْحِبُهَا إِلَى داخِلِ مِنْطَقَةِ بِناءِ المُقَاطِعِ الْبِرْمَجِيَّةِ.
- < أَحَدِّدُ الرَّقمَ 20 لِعَدَدِ الْخُطُواتِ.

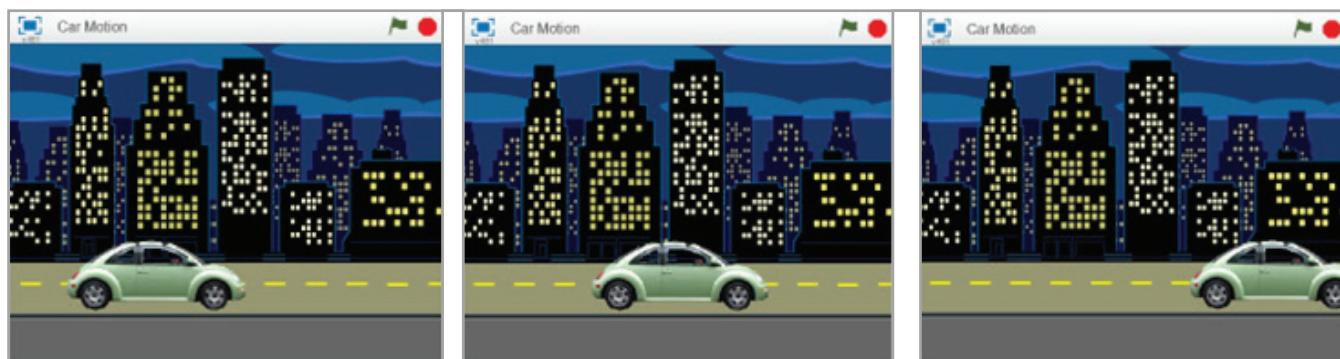


## لِبَنَةُ الانتِظارِ (Wait)

- < أَضْغَطُ عَلَى فِئَةِ التَّحْكُمِ (Control).
- < أَخْتارُ لِبَنَةَ الانتِظارِ (Wait)، ثُمَّ أَسْحِبُهَا إِلَى داخِلِ مِنْطَقَةِ بِناءِ المُقَاطِعِ الْبِرْمَجِيَّةِ.
- < أَحَدِّدُ زَمَنَ الانتِظارِ 0.5 ثَانِيَةً.



بعد تنفيذ المقطع البرمجي السابق ستظهر السيارة وكأنها تتحرك إلى الأمام.



كلما قل الزمن في لبنة الإنتظار (Wait)، كلما تحركت السيارة بشكيل أفضل.  
فُرم بالتعديل على زمن الإنتظار ليصبح (0.2) ثانية.

ما زالَتَ تَعْلَمُ؟



١ أضِعْ إشارة (✓) أمام الإجابة الصحيحة في كُلِّ مِمَّا يَالِي:



<input type="radio"/>	<b>forever</b>
<input type="radio"/>	<b>repeat 10</b>
<input type="radio"/>	<b>wait 1 secs</b>

١- لِبِنَةُ التَّكْرَارِ الْلَّانِهَايِّيِّ هِيَ:

<input type="radio"/>	سَيَتَكَرَّرُ إِلَى مَا لَا نِهَايَةً.
<input type="radio"/>	سَيَتَوَقَّفُ عَنِ التَّنْفِيذِ.
<input type="radio"/>	سَيَنْتَظِرُ لِمُدَّةٍ ثَانِيَةٍ واحِدَةٍ.

٢- عِنْدَ تَنْفِيذِ الْلِبِنَةِ الْبَرْمَجِيَّةِ التَّالِيَةِ فَإِنَّ الْمُقْطَعَ الْبَرْمَجِيَّ

**wait 1 secs**

<input type="radio"/>	5 مَرَّاتٍ
<input type="radio"/>	10 مَرَّاتٍ
<input type="radio"/>	6 مَرَّاتٍ

٣- عَدَدُ مَرَّاتِ التَّكْرَارِ فِي الْلِبِنَةِ الْبَرْمَجِيَّةِ التَّالِيَةِ هُوَ

**repeat 10**



2 أصل اللّبنات البرمجيّة الآتية مع اسم كُلٍّ منها، بِكتابيَّة الرَّقم المُناسب في المكان المُخصَّص. (يمكِّنك الاستِعانة بِجهاز الحاسوب للتحقُّق من صحة إجابتك):

لِبِنَةُ التَّكْرَارِ (Repeat)



لِبِنَةُ التَّكْرَارِ الْلَّانِهائِيٌّ (Forever)



لِبِنَةُ الانتِظارِ (Wait)



1



2



3



3



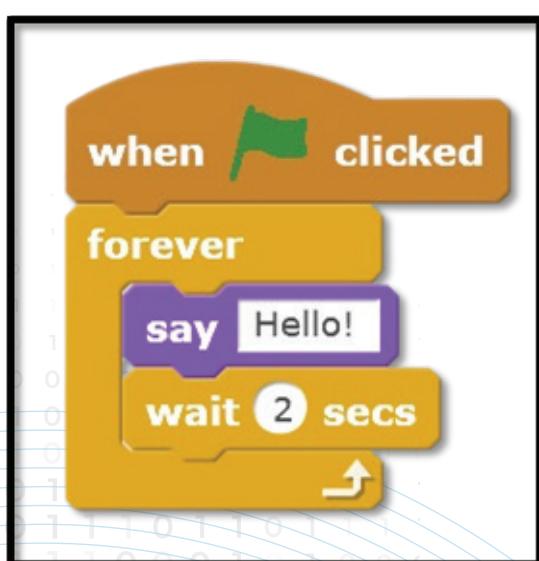
< متى سيتوقف المقطع البرمجي؟

.....  
< ما هي الجملة البرمجية التي سيقولها الكائن الرسومي؟

.....  
< زمن الانتظار هو ..... ثانية.

< كيف يمكننا إيقاف المقطع البرمجي؟

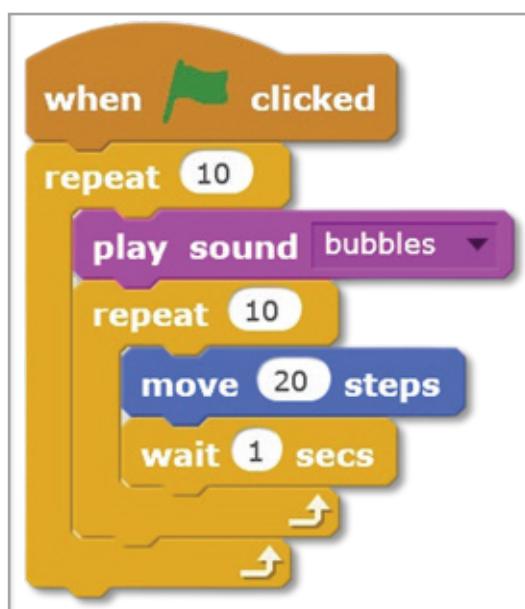
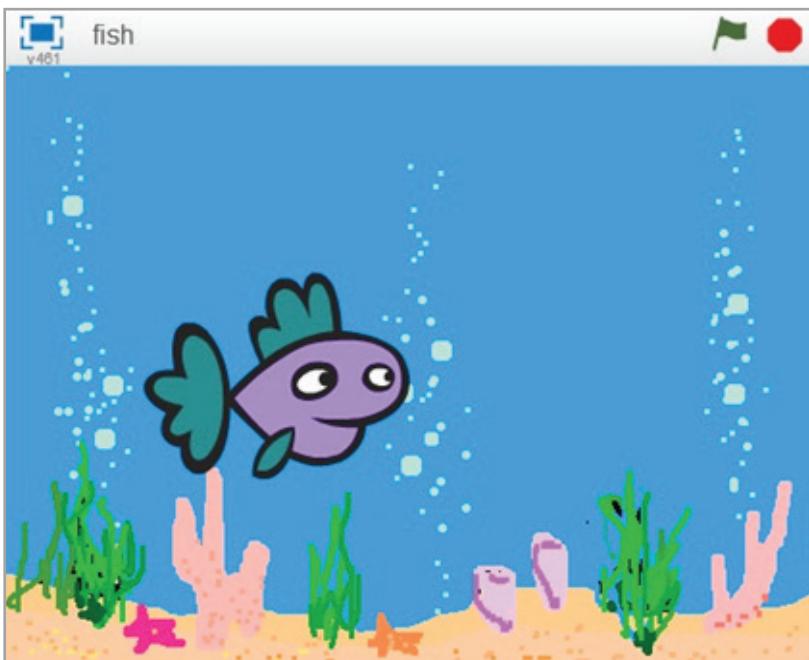
.....





4

في مشروع (حَوْضِ السَّمَكِ) الَّذِي قُمْتُ بِتَنْفِيذِهِ فِي الدَّرْسِ السَّابِقِ، سَأَقُولُ بِاسْتِكْمَالِهِ مُسْتَخْدِمًا لِبِنَةَ التَّكْرَارِ (Repeat) وَلِبِنَةَ الانتِظَارِ (Wait).



سَأَقُولُ بِتَنْفِيذِ المُقْطَعِ الْبُرْمَجِيِّ التَّالِي:

النَّتَائِجُ الَّتِي سَتَظْهَرُ لِي هِيَ؟ .....

# مَشْرُوعٌ عَمَلِيٌّ

الدَّرْسُ  
الْخَامسُ

هَلْ يُمْكِنُنَا اسْتِخْدَامُ بَرْمَجِيَّةِ Scratch  
فِي تَصْمِيمِ مَشَارِيعِ بَرْمَجِيَّةٍ بَسِيِطَةٍ؟



## مَصْطَلَحَاتُ الدَّرْسِ

مَشْرُوعٌ

التَّخْطيطُ

التَّصْمِيمُ

التَّنْفِيذُ

النَّشْرُ



## أَهْدَافُ الدَّرْسِ

1 أُعْرِفُ مَفْهُومَ الْمَشْرُوعِ الْبَرْمَجِيِّ.

2 أُعَدِّدُ مَرَاحِلَ بِنَاءِ الْمَشْرُوعِ.

3 أُوَظِّفُ الْلِّبَنَاتِ الْبَرْمَجِيَّةِ الَّتِي تَعَلَّمْتُهَا فِي تَصْمِيمِ

مَشَارِيعِ بَرْمَجِيَّةٍ.

## أولاً: مفهوم المشروع البرمجي

تعلّمتُ في الدّرّس السّابق كيّفية التّعامل مع برمجيّة Scratch من خلال إضافة بعض الكائنات الرّسوميّة والتعديل عليها وإضافة الخلفيات المناسبة، ثمّ التّعامل مع اللّينات البرمجيّة الخاصّة بالحرّكة (Motion)، والّتحكم (Control) والّمظهر (Looks) والأحداث (Events). لِنبدأ في هذا الدّرّس بتطبيق المهارات العمليّة لإنشاء بعض المشاريع البرمجيّة البسيطة، فما هو المشروع البرمجي؟

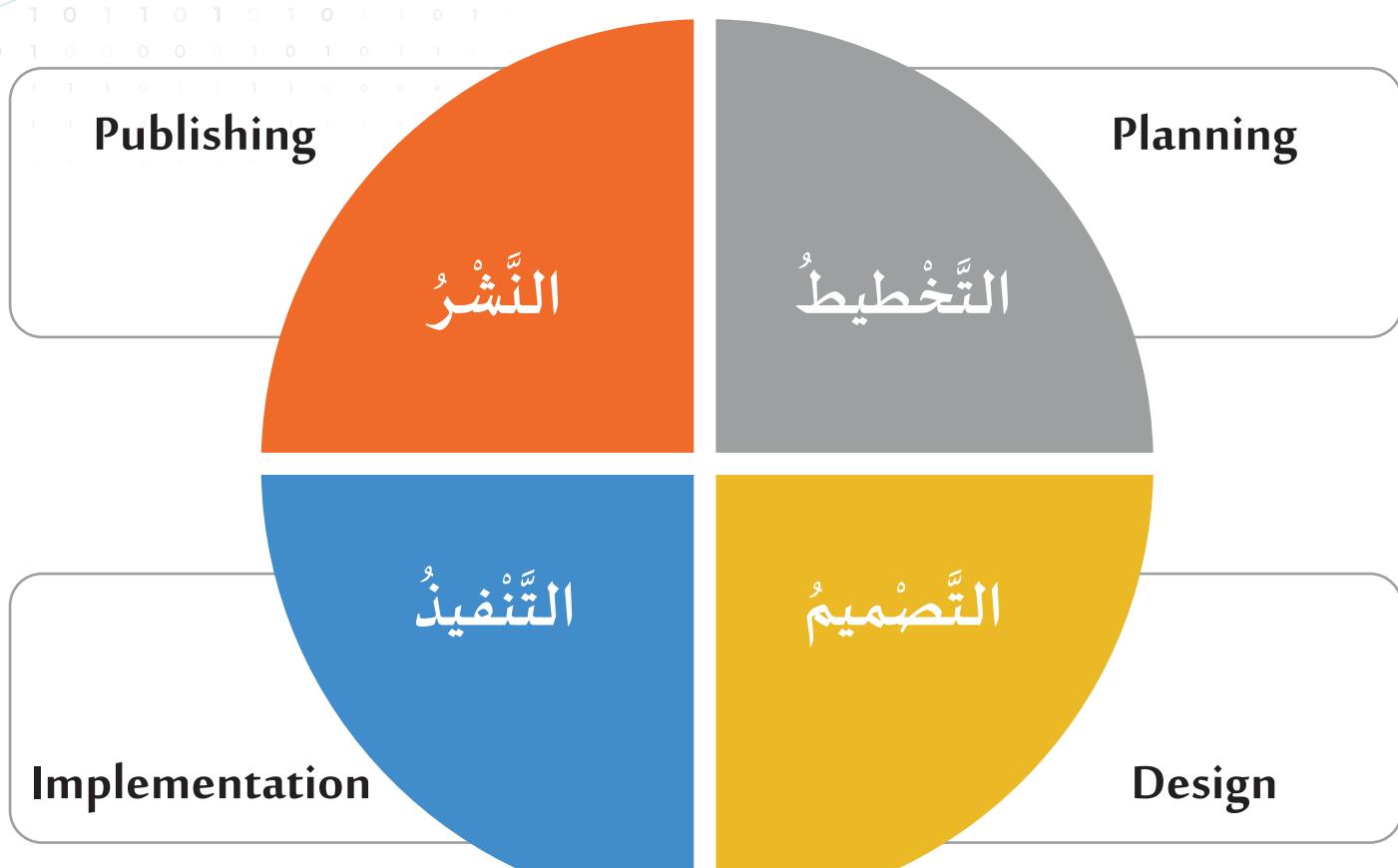
### المشروع البرمجي

هو عبارة عن برنامج مبنيٍّ باستخدّام جهاز الحاسوب لحل مشكلة ما، أو أداء مهمة محددة، أو تصميم لعبة.



## ثانية: مراحل بناء المشروع

لأي مشروع يقوم ببنائه أو تصميمه لا بد أن يمر بمجموعة من المراحل، ولكل مراحله وظيفة محددة، وهذه المراحل هي:





تَحْدِيدُ فِكْرَةِ الْمَشْرُوعِ.

### التَّخْطيطُ



تَصْمِيمُ شَاشَاتِ الْمَشْرُوعِ.

### التَّصْمِيمُ



تَنْفِيذُ الْمَشْرُوعِ بِاسْتِخْدَامِ أَحَدِ  
الْبَرَامِجِ الْحَاسُوبِيَّةِ، مِثْلَ بَرْمَجِيَّةِ  
.Scratch

### التَّنْفِيذُ



نَسْرُ الْمَشْرُوعِ مِنْ خِلَالِ  
شَبَكَةِ الإِنْتَرْنِتِ بَعْدَ التَّأْكِيدِ  
مِنْ خُلُوِّهِ مِنَ الْأَخْطَاءِ.

### النَّسْرُ

### ثالثاً: المشروع العمالي

سنقوم في هذا المشروع بتطوير لعبة (تحريك الطائرة) بحيث تتحرك الطائرة في الاتجاهات الأربع إلى الأعلى، والأسفل، والأمام، والخلف، باستخدام الأسماء الأربع الموجودة على لوحة المفاتيح، وكما يلي:

الحركة إلى الأعلى		up arrow	السهم الأعلى
الحركة إلى الأسفل		down arrow	السهم الأسفل
الحركة إلى الأمام		right arrow	السهم الأيمان
الحركة إلى الخلف		Lift arrow	السهم الأيسر

وأثناء حركة الطائرة سيسمع لها صوت.

إذا بحثنا في مكتبة الأصوات (Sound Library) الخاصة ببرمجيّة Scratch فإننا لن نجد صوتاً مناسباً للطائرة.

سنقوم بالبحث عنه من خلال شبكة الإنترنت، ثم نقوم بتحميله إلى داخل برمجيّة Scratch، والصوت الذي سنستخدمه هو airplane-take-off-01.airplane-take-off-01

**سَأَقُومُ بِتَطْبِيقِ الْمَرَاحِلِ الْأَرْبَعَةِ عَلَى الْمُشْرُوعِ وَكَمَا يَلِي:**

**سَأَحِدُ فِكْرَةً مَشْرُوعِي، وَهِيَ لُعْبَةُ (تَحْرِيكِ الطَّائِرَة).**

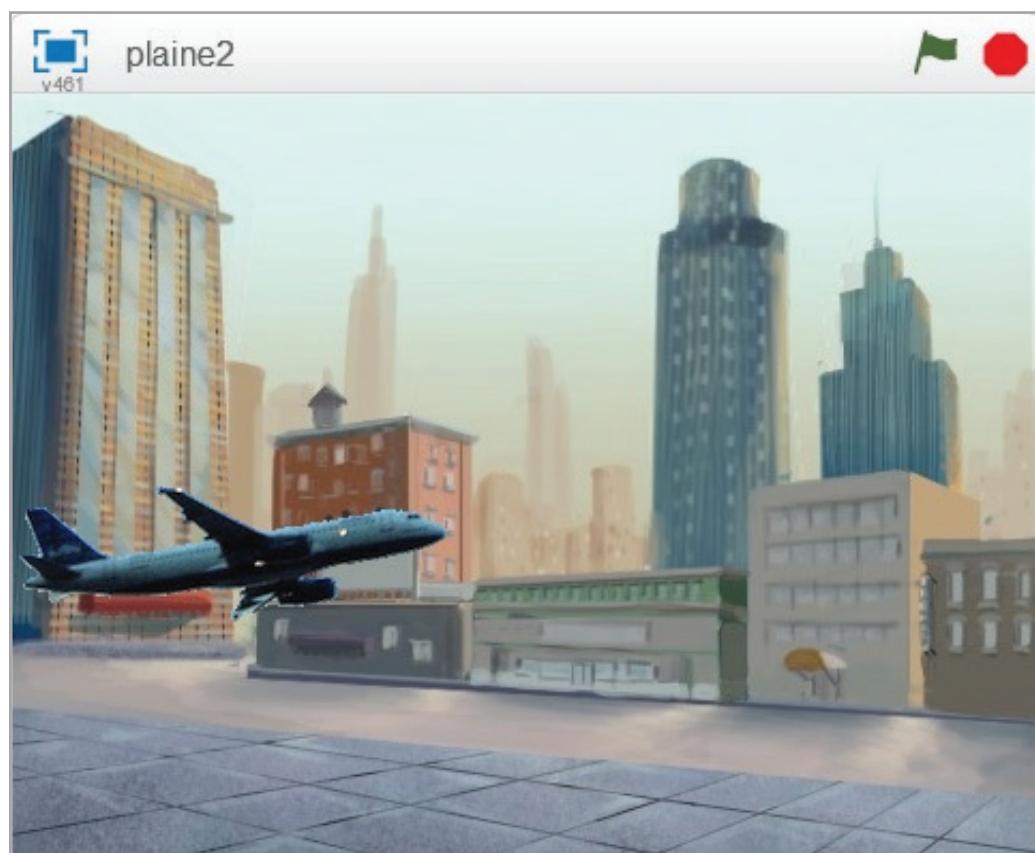
**1 - مَرْحَلَةُ التَّخْطِيطِ:**

**سَأَقُومُ بِتَصْمِيمِ شَاشَةِ الْمُشْرُوعِ، وَأَحِدُ الْكَائِنَاتِ الرُّسُومِيَّةَ  
وَالخَلْفِيَّةَ وَالْأَصْوَاتَ الْمُسْتَخْدَمَةَ.**

**2 - مَرْحَلَةُ التَّصْمِيمِ:**

طائرة (arePlane2)	الكائنات الرسومية (Sprite)
Metro1	:background (الخلفية)
airplane-take-off-01	صوت (Sound)

**تَصْمِيمُ الشَّاشَةِ سَيَكُونُ كَمَا يَلِي:**



### 3 - مرحلة التنفيذ:

سيتم في هذه المرحلة استخدام برنامج Scratch وتحديد البيانات

البرمجية.

هذا المقطع لتحرير الطائرة إلى  
الأعلى باستخدام ↑

هذا المقطع لاستمرار سماع  
صوت الطائرة بعد الضغط على  
العلم الأخضر.

هذا المقطع لتحرير الطائرة إلى  
الأسفل باستخدام ↓

when up arrow key pressed  
change y by 10

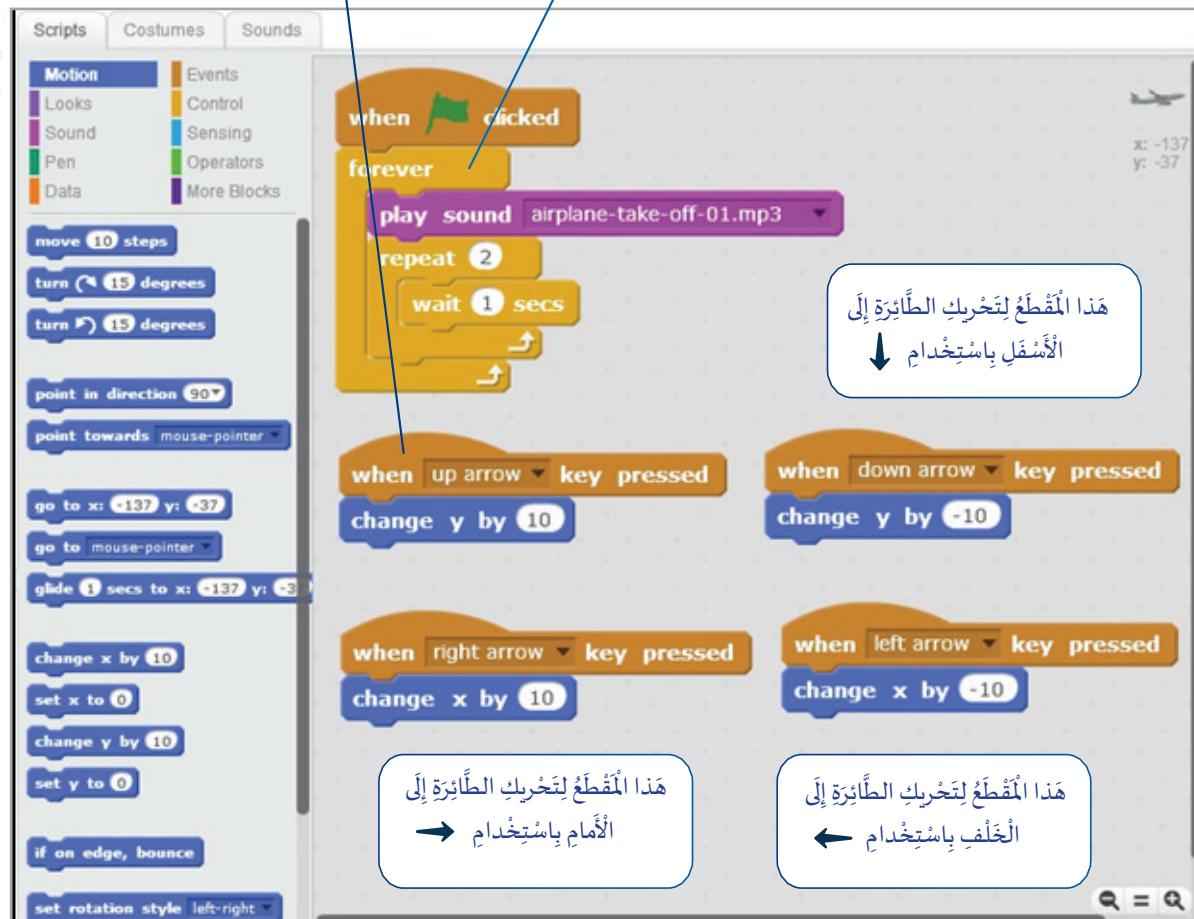
when down arrow key pressed  
change y by -10

when right arrow key pressed  
change x by 10

when left arrow key pressed  
change x by -10

هذا المقطع لتحرير الطائرة إلى  
الأمام باستخدام →

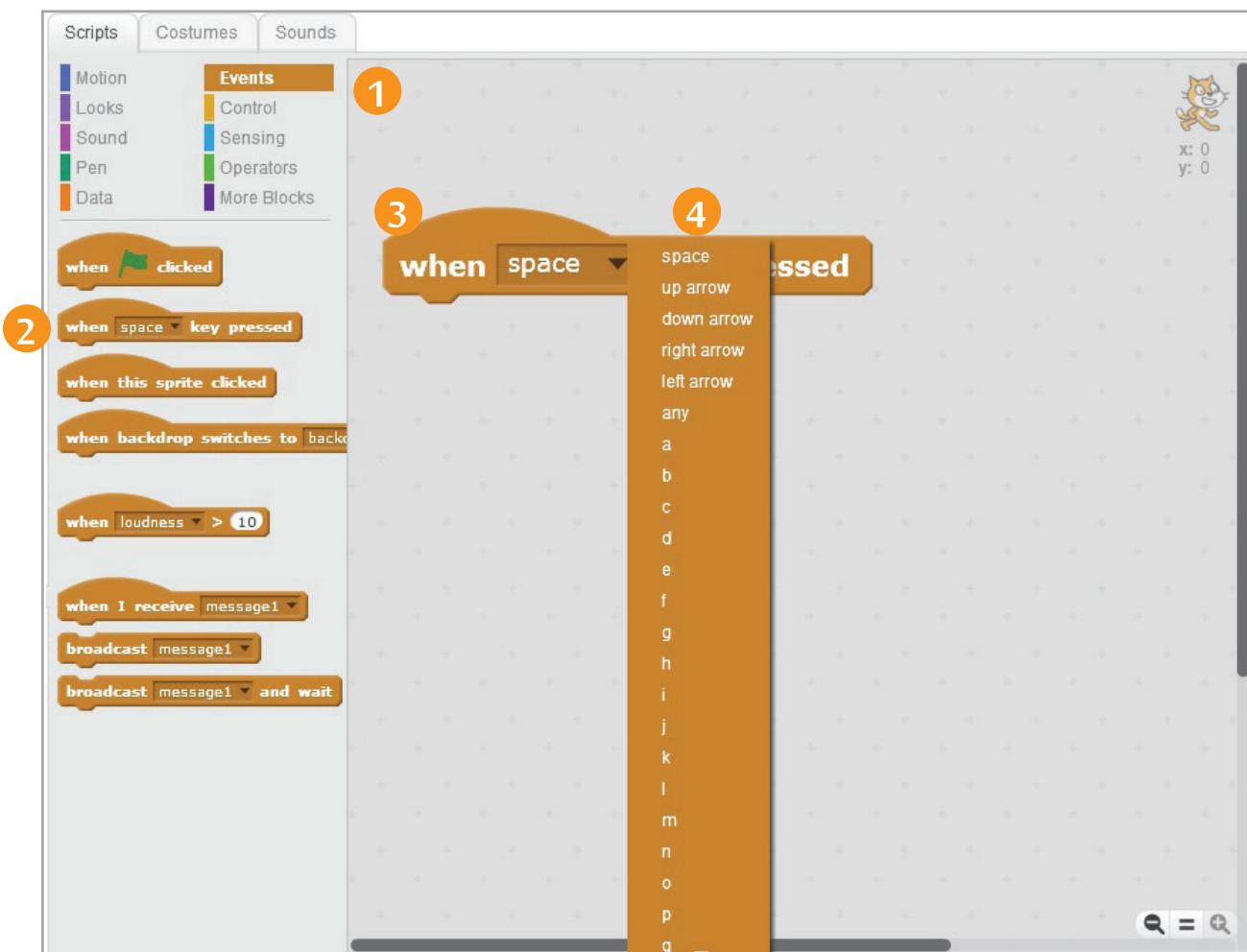
هذا المقطع لتحرير الطائرة إلى  
الخلف باستخدام ←



لِلتعَامِلِ مَعَ لِبِنَةِ الضَّغْطِ عَلَى أَحَدِ المُفَاتِيحِ (When Key Pressed) أَتَّبِعُ الْخُطُوَاتِ التَّالِيَّةَ:

### الضَّغْطُ عَلَى أَحَدِ المُفَاتِيحِ (When Key Pressed)

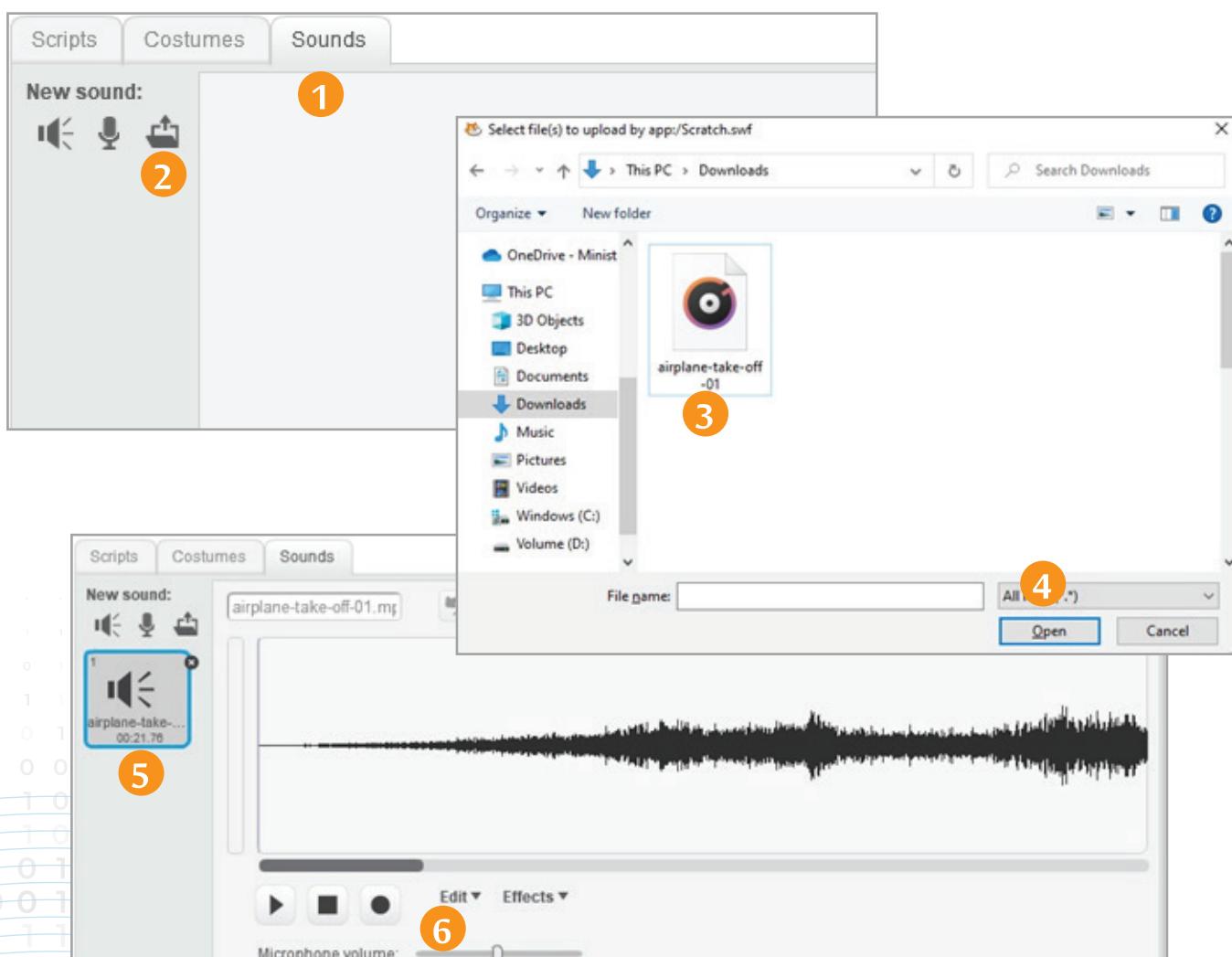
- 1 < أَضْغَطُ عَلَى فِئَةِ الأَهْدَاثِ (Events) .
- 2 < أَخْتارُ لِبِنَةِ الضَّغْطِ عَلَى أَحَدِ المُفَاتِيحِ (When Key Pressed) ثُمَّ أَسْجِبُهَا إِلَى دَاخِلِ مِنْطَقَةِ بِنَاءِ المُقَاطِعِ البرْمَجِيَّةِ.
- 3 < أَضْغَطُ عَلَى السَّهْمِ، ثُمَّ أَخْتارُ الْمُفَتَّاحَ مِنَ الْقَائِمَةِ المُنسَدِلَةِ.



لِتَحميل الملفات الصوتية إلى برمجية Scratch، أتبع الخطوات التالية:

### تَحميل الملفات الصوتية

- < أضْغطُ عَلَى الأصْوات (Sounds) .
- < أضْغطُ عَلَى تَحميل الملف الصوتي (Upload Sound from file).
- < أَحدِدُ مَكَانَ تَخْزينِ الملف الصوتي ③ ثُمَّ أضْغطُ عَلَى فَتْح (Open).
- < سَيَتِمْ تَحميل الملف الصوتي إلى داخِل Scratch، ⑤ يُمْكِنُني إِجْرَاءِ التَّعْديالتِ عَلَى الملف الصوتي من خِلَالِ الْأَمْرِ (Edit).



لِتَنْفِيذِ الْبَرْنَامِجِ أَقْوَمُ بِمَا يَلِي:

أَضْغَطُ عَلَى أَيْقُونَةِ الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ لِسَمَاعِ صَوْتِ الطَّائِرَةِ.

أَسْتَخْدِمُ مَفَاتِيحَ الْأَسْهُمِ مِنْ لَوْحَةِ الْمَفَاتِيحِ لِتَحْرِيكِ الطَّائِرَةِ فِي الْإِتِّجَاهَاتِ الْأَرْبَعَةِ.

أَضْغَطُ عَلَى زِرِ التَّوْقُفِ لِإِيقَافِ عَمَلِ الْبَرْنَامِجِ.



سَيَتَمُّ فِي هَذِهِ الْمَرْحَلَةِ التَّأكُدُ مِنْ أَنَّ الْبَرْنَامِجَ يَعْمَلُ بِشَكْلٍ صَحِيْحٍ مِنْ خِلَالِ تَجْرِيبِ جَمِيعِ الْأَسْهُمِ وَمُلَاحَظَةِ حَرْكَةِ الطَّائِرَةِ، ثُمَّ سَيَتَمُّ نَسْرَهُ إِلَى أَصْدِقَائِي مِنْ خِلَالِ شَبَكَةِ الإِنْتَرْنُوتِ.

#### 4 - مَرْحَلَةُ النَّشْرِ:

ما زالَتَ تَعْلَمُ؟



1 أضِعْ إشارة (✓) أمام الإجابة الصَّحِيحة في كُلِّ مِمَّا يلي:



<input type="radio"/>	التَّصْمِيمُ
<input type="radio"/>	التَّخْطيطُ
<input type="radio"/>	الْتَّنْفِيذُ

1- المَرْحَلَةُ الَّتِي يَتَمُّ فِيهَا تَحْدِيدُ فِكْرَةِ  
الْمَشْرُوعِ هِيَ:

<input type="radio"/>	تَصْمِيمُ شَاشَاتِ الْمَشْرُوعِ.
<input type="radio"/>	تَنْفِيذُ الْمَشْرُوعِ بِاسْتِخْدَامِ أَحَدِ الْبَرَامِجِ الْحَاسُوبِيَّةِ.
<input type="radio"/>	نَسْرُ الْمَشْرُوعِ عَلَى شَبَكَةِ الإِنْتَرْنِتِ.

2- يَتَمُّ فِي مَرْحَلَةِ التَّنْفِيذِ:

<input type="radio"/>	الضَّغْطِ عَلَى الْكَائِنِ الرُّسُومِيِّ.
<input type="radio"/>	الضَّغْطِ عَلَى الْعَلَمِ الْأَخْضَرِ.
<input type="radio"/>	الضَّغْطِ عَلَى أَحَدِ أَزْرَارِ لَوْحَةِ الْمُفَاتِيحِ.

3- تُسْتَخْدَمُ الْلِّبِنَةُ الْبَرْمَجِيَّةُ التَّالِيَةُ فِي:

when space ▾ key pressed



٢ أَصِلُّ بَيْنَ كُلِّ مَرْحَلَةٍ مِنْ مَراحلِ بِنَاءِ الْمُشْرُوعِ وَبَيْنَ مَا يَتَمُّ فِيهَا،  
بِكِتابَةِ الرَّقْمِ الْمُنَاسِبِ فِي الْمَكَانِ الْمُخَصَّصِ.

تَنْفِيدُ الْمُشْرُوعِ بِاسْتِخْدَامِ  
أَحَدِ الْبِرَامِجِ الْحَاسُوبِيَّةِ.

نَسْرُ الْمُشْرُوعِ عَبْرَ شَبَكَةِ  
الْإِنْتَرْنِتِ.

تَحْدِيدُ فِكْرَةِ الْمُشْرُوعِ.

تَصْمِيمُ شَاشَاتِ الْمُشْرُوعِ.

١ التَّخْطِيطُ

٢ التَّصْمِيمُ

٣ التَّنْفِيدُ

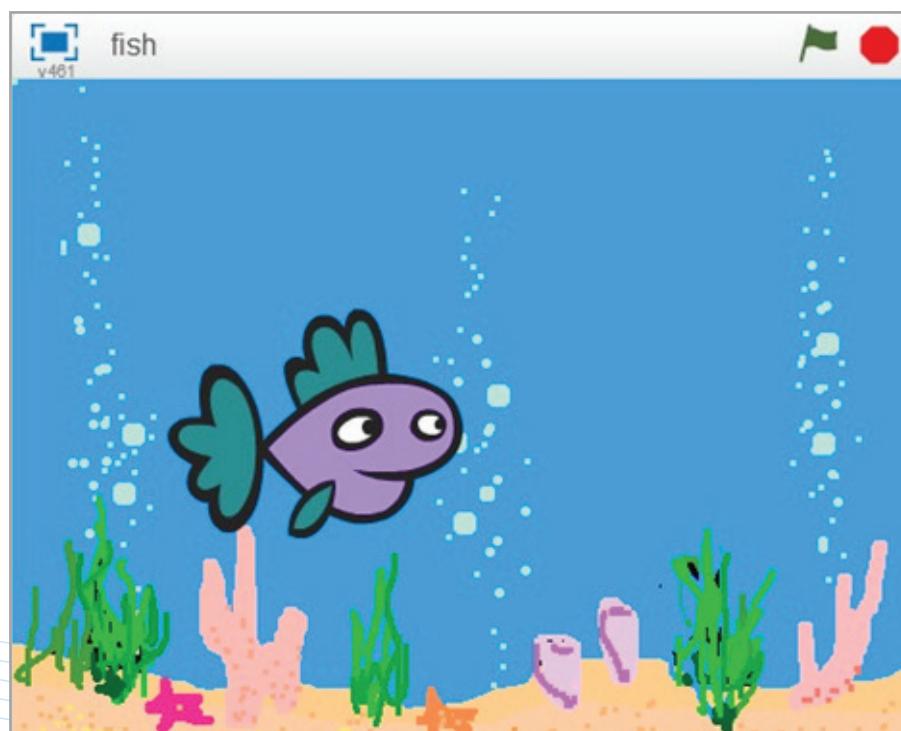
٤ التَّشْرُّ

### ٣ أَكْتُبْ مَراحلِ بِنَاءِ الْمَشْرُوعِ:



- .1
- .2
- .3
- .4

٤ أَسْتَكْمِلُ مَشْرُوعَ (حَوْضِ السَّمَكِ) الَّذِي قُمْتُ بِتَنْفِيذِهِ فِي الدَّرْسِ  
السَّابِقِ، بِحِينَ ثَتَّحَكُ السَّمَكَةُ بِالاِتِّجاهاتِ الْأَرْبَعَةِ بِاسْتِخْدَامِ  
مَفَاتِيحِ الْأَسْهُمِ الْمُوجَودَةِ عَلَى لَوْحَةِ الْمَفَاتِيحِ.



تصميم وإخراج  
**الشبل**  
**AL SHEBL**