متوسطة: **الشهيد خنوف لخضر بحمام الضلعة**

تدرج مفاهيم مادة الإعلام الآلي

وفق المنهاج الجديد ـ طبعة 2014م ـ

السنة الثانية من التعليم المتوسط

الأستاذ: **محمد/بوقرة جعيجع**

السنة الدراسية: **2015م - 2016م**

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

التوزيع السنوي لمادة الإعلام الآلي

المتوسطة:. . . . . مديرية التربية لولاية:. . . . . .

الأستاذ(ة):. . . . . السنة الدراسية:. . . . . .

السنة الثانية متوسط				
المجال	الوحدات المفاهيمية	الكفاءات القاعدية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
معالج النصوص (14 سا)	● الجداول	- يتمكن من إدراج جدول وإنجاز عمليات عليه.	1 - إدراج جدول. 2 - تغيير عرض العمود وارتفاع السطر. 3 - التحديد والتنسيق في الجدول. 4 - إضافة و حذف أسطر وأعمدة. 5 - الحدود والتظليل. 6 - دمج وتقسيم خلايا.	6 سا
	● الأشكال والصور	- يتمكن من إدراج الأشكال والصور وإنجاز عمليات عليها.	1 - إدراج الأشكال وتغييرها. 2 - الكتابة داخل الأشكال. 3 - ترتيب الأشكال. 4 - التجميع وفك التجميع. 5 - إدراج صورة. 6 - إدراج نص فني.	3 سا
	● تنظيم الوثيقة	- يتمكن من تنظيم الوثيقة.	1 - إدراج فاصل الصفحة. 2 - إدراج أرقام الصفحات. 3 - رأس و تذييل الصفحة. 4 - إدراج عبارة رياضية. 5 - إدراج رمز.	2 سا
	● مشروع إعداد وثيقة	- يجند ويدمج الموارد والمكتسبات.	● إنجاز وثيقة شاملة تحتوي على : النص والجدول والرسم والصورة.	3 سا
الشبكات (6سا)	● مفهوم الشبكات وأنواعها	- يتعرف على الشبكات وأنواعها.	1 - تعريف الشبكة. 2 - الهدف من استعمال الشبكة. 3 - أنواع الشبكات (المحلية، شبكة المدينة، الواسعة).	1 سا
	● شبكة الإنترنت	- يتعرف على شبكة الإنترنت وشروط الاتصال بها.	1 - تعريف الانترنت. 2 - شروط الاتصال بالانترنت.	1 سا
	● التصفح في في الإنترنت	- يتعلم التصفح في الإنترنت.	1 - تشغيل برمجية الملاحة. 2 - التصفح في الانترنت. 3 - الارتباط التشعبي.	4 سا
بناء المشاريع (8 سا)	● مشروع متعدد الوسائط 1	- يتمكن من إنجاز مشروع متعدد الوسائط باستعمال برمجية Scratch.	1 - تعريف برنامج سكراتش. 2 - الهدف من برنامج سكراتش. 3 - مزايا برنامج سكراتش. 4 - تنصيب و تشغيل البرنامج. 5 - واجهة البرنامج. 6 - إنشاء مشروع جديد. 7 - حفظ المشروع. 8 - الحركة. 9 - المظاهر.	8 سا

توجيهات: في هذا المستوى الدراسي يراعي الأستاذ ما يلي :

- يبدأ الأستاذ مجال معالجة النصوص بمراجعة المفاهيم المدروسة سابقا.
- في المجال " بناء المشاريع " يستعمل برنامج سكراتش Scratch الذي يساعد على بناء وتصميم القصص التفاعلية والألعاب والرسوم المتحركة، كما ينمي القدرة على التفكير المتسلسل والمنطقي، مما يسمح للمتعلم الولوج التدريجي والسلس في عالم البرمجة.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

مديرية التربية لولاية: .....
المتوسطة: .....
الأستاذ(ة): .....
السنة الدراسية: 2015 - 2016

التوزيع السنوي للتعلمات

لمادة الإعلام الآلي

السنة الثانية متوسط

المجال	الوحدات المفاهيمية	الكفاءات القاعدية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي	التاريخ من - إلى	الأسبوع عدد الدروس
معالج النصوص	● الجداول.	- يتمكن من إدراج جدول وإنجاز عمليات عليه.	1 - إدراج جدول.	1 سا	6 - 10 سبتمبر 2015	1
			2 - تغيير عرض العمود وارتفاع السطر.	1 سا	13 - 17 سبتمبر 2015	2
			3 - التحديد والتنسيق في الجدول.	1 سا	20 - 24 سبتمبر 2015	3
			4 - إضافة وحذف أسطر وأعمدة.	1 سا	27 - 1 سبتمبر 2015	4
			5 - الحدود والتظليل.	1 سا	4 - 8 أكتوبر 2015	5
			6 - دمج وتقسيم خلايا.	1 سا	11 - 15 أكتوبر 2015	6
	● الأشكال والصور.	- يتمكن من إدراج الأشكال والصور وإنجاز عمليات عليها.	1 - إدراج الأشكال وتغييرها.	سا	18 - 22 أكتوبر 2015	7
			2 - الكتابة داخل الأشكال. 3 - ترتيب الأشكال. 4 - التجميع وفك التجميع.	1 سا	25 - 29 أكتوبر 2015	8
			عطلة الخريف		**من 29 أكتوبر إلى 3 نوفمبر2015**	
			5 - إدراج صور. 6 - إدراج نصّ فنيّ.	1 سا	3 - 5 نوفمبر 2015	9
	● تنظيم الوثيقة.	- يتمكن من تنظيم الوثيقة.	1 - إدراج فاصل الصفحة. 2 - إدراج أرقام الصفحات. 3 - رأس وتذييل الصفحة.	1 سا	8 - 12 نوفمبر 2015	10
			الفرض الأول	1 سا	15 - 19 نوفمبر 2015	11
			4 - إدراج عبارة رياضية. 5 - إدراج رمز.	1 سا	22 - 26 نوفمبر 2015	12
	●مشروع إعداد وثيقة.	- يجند ويدمج الموارد والمكتسبات.	- إنجاز وثيقة شاملة، تحتوي على النص والجدول والرسم والصورة.	1 سا	29 - 3 ديسمبر 2015	13
			تقويم تحصيلي		6 - 10 ديسمبر 2015	14
			- إنجاز وثيقة شاملة، تحتوي على النص والجدول والرسم والصورة.	1 سا	13 - 17 ديسمبر 2015	15
			عطلة الشتاء		**من 17 ديسمبر2015 إلى 3**	
			- إنجاز وثيقة شاملة، تحتوي على النص والجدول والرسم والصورة.	1 سا	3 - 7 جانفي 2016	16

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

الشبكات	●مفهوم الشبكات وأنواعها.	- يتعرف على شبكة الإنترنت وشروط الاتصال بها.	1 - تعريف الشبكة. 2 - الهدف من استعمال الشبكة. 3 - أنواع الشبكات (المحلية، شبكة المدنية والشبكة الواسعة).	1 سا	14 - 10 جانفي 2016	17
	●شبكة الإنترنت.	- يتعرف على شبكة الإنترنت وشروط الاتصال بها.	1 - تعريف الإنترنت. 2 - شروط الاتصال بالإنترنت.	1 سا	21 - 17 جانفي 2016	18
	●التصفح في الإنترنت.	- يتعلم التصفح في الإنترنت.	1 - تشغيل برمجية الملاحة.	1 سا	28 - 24 جانفي 2016	19
			2 - التصفح في الإنترنت.	1 سا	4 - 31 فيفري 2016	20
			3 - الارتباط التشعبي.	1 سا	11 - 7 فيفري 2016	21
			الفرض الثاني	1 سا	18 - 14 فيفري 2016	22
			3 - الارتباط التشعبي.	1 سا	25 - 21 فيفري 2016	23
بناء المشاريع	● مشروع متعدد الوسائط 01	- يتمكن من إنجاز مشروع متعدد الوسائط باستعمال برمجية سكراتش	1 - تعريف برنامج سكراتش. 2 - الهدف من برنامج سكراتش. 3- مزايا برنامج سكراتش.	1 سا	3 - 28 مارس 2016	24
			4 - تنصيب وتشغيل برنامج سكراتش.	1 سا	10 - 6 مارس 2016	25
			تقويم تحصيلي	1 سا	17 - 13 مارس 2016	26
			5 - واجهة برنامج سكراتش.	1 سا	7 - 3 آفريل 2016	27
			عطلة الربيع	**من 17 مارس إلى 3 آفريل2016**		
			6 - إنشاء مشروع جديد.	1 سا	14 - 10 آفريل 2016	28
				1 سا	21 - 17 آفريل 2016	29
			7 - حفظ المشروع.	1 سا	28 - 24 آفريل 2016	30
			الفرض الثالث	1 سا	5 - 1 ماي 2016	31
			8 - الحركة.	1 سا	12 - 8 ماي 2016	32
			9 - المظاهر.	1 سا	19 - 15 ماي 2016	33
			تقويم تحصيلي	1 سا	26 - 22 ماي 2016	34

توجيهات: في هذا المستوى الدراسي يراعي الأستاذ ما يلي :

- يبدأ الأستاذ مجال معالجة النصوص بمراجعة المفاهيم المدروسة سابقا.
- في المجال " بناء المشاريع " يستعمل برنامج سكراتش Scratch الذي يساعد على بناء وتصميم القصص التفاعلية والألعاب والرسوم المتحركة، كما ينمي القدرة على التفكير المتسلسل والمنطقي، مما يسمح للمتعلم الولوج التدريجي والسلس في عالم البرمجة.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

المادة: **إعلام آلي** المستوى: **السنة الثانية متوسط**

المجال المفاهيمي01: **معالج النصوص.**

الوحدة التعلمية01: **الجداول.**

الكفاءة القاعدية: ● يتمكن من إدراج جدول وإنجاز عمليات عليه.

الحجم الساعي: **ست ساعات** $(6h)$.

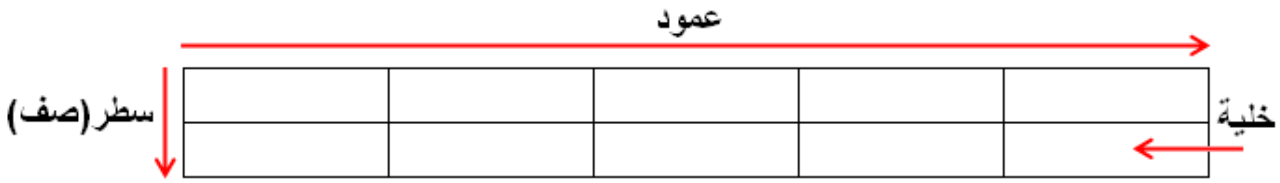
الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● الجداول.	1 - إدراج جدول. 2 - تغيير عرض العمود وارتفاع السطر. 3 - التحديد والتنسيق في الجدول. 4 - إضافة وحذف أسطر وأعمدة. 5 - الحدود والتظليل. 6 - دمج وتقسيم خلايا.	ست ساعات $(6h)$.

الجداول

تعريف جدول:

هو مجموعة من الأسطر والأعمدة، ونسمي تقاطع سطر مع عمود خلية، بحيث يمكن أن:

- ندرج داخل الخلية نصًّا أو رسمًا.
- نجري مختلف عمليات التنسيق على النصّ كما لو كان فقرة عادية.
- إزالة أو إضافة نص داخل الخلية دون أن يتغير مظهرها.
- دمج مجموعة خلايا في خلية واحدة.
- تقسيم خلية واحدة إلى مجموعة خلايا.
- تلوين خطوط الجدول وتلوين خلايا الجدول.
- تغيير حجم الخلية أو حذفها، كما يمكن أن نحذف عمودًا أو سطرًا من الجدول أو إضافة كل منهما.



1 - إنشاء (إدراج) جدول في معالج النصوص «Word»:

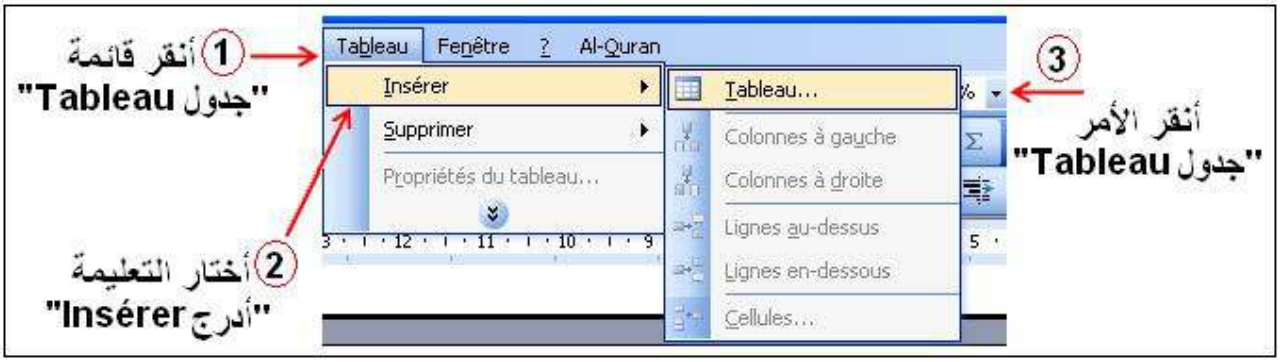
هناك طريقتان:

1 . 1 - الطريقة الأولى:

نتبع الخطوات التالية:

1 - أضع مؤشر الكتابة في المكان الذي أريد إنشاء جدول فيه، وأختار من شريط القوائم القائمة «Tableau».

2 ـ أنقر على التعليمة أدرج: «Insérer».
3 ـ أنقر على الأمر جدول«Tableau».



4 ـ فتظهر قائمة أوامر "*Insérer un Tableau*".
ـ أدرج في مربع عدد الأعمدة *Nombre de Colonnes* (عدد أعمدة الجدول).
ـ أدرج في مربع عدد الأسطر *Nombre de Lignes* (عدد أسطر الجدول).



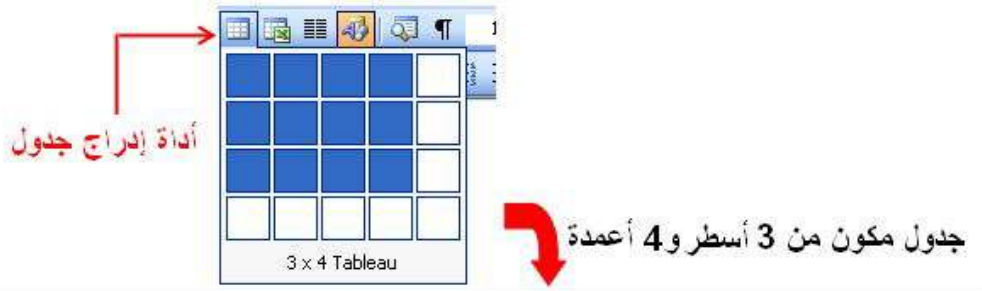
أنقر على "*Ok*" لتحصل على جدول فارغ، مشكل من خمسة أعمدة(5) وسطران(2)، تقاطع الأعمدة مع الأسطر شكل عشر خلايا(10).

1 . 2 ـ الطريقة الثانية:

وهي إنشاء جدول عن طريق الشريط القياسي. وذلك بإتباع الخطوات التالية:
1 ـ أضع مؤشر الكتابة في المكان الذي أريد إنشاء جدول فيه.
2 ـ أنقر على زر إدراج جدول "*Insérer un Tableau*"  الموجود في الشريط القياسي.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 - أحدد عدد الأسطر وعدد الأعمدة بتمرير الفأرة على الخلايا. ثم أنقر بالزر الأيسر ليتم إدراج الجدول.

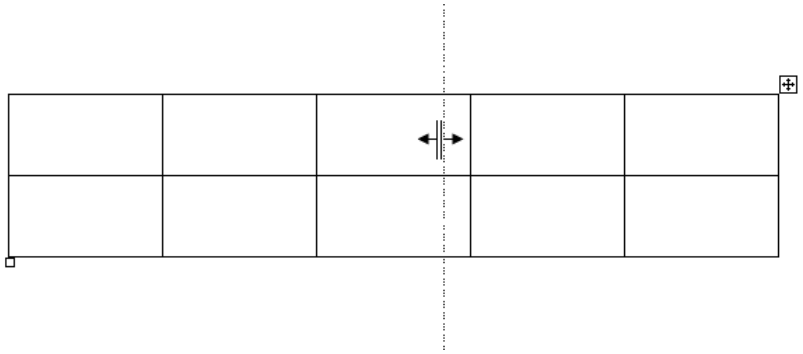


عمليات تنسيق على الجداول في معالج النصوص«Word»:

2 - تغيير عرض العمود و ارتفاع السطر:

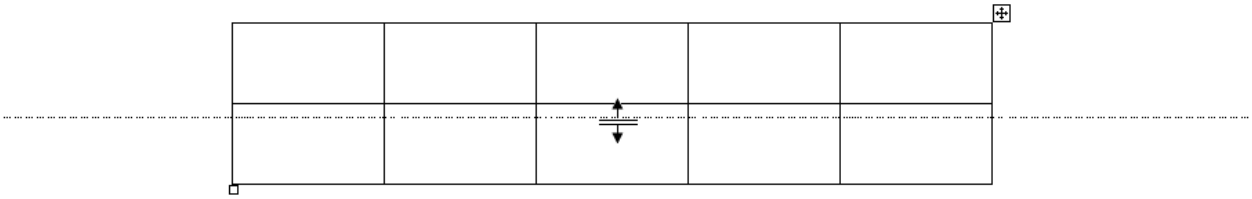
2 . 1 - تغيير عرض العمود:

1 - أضع مشيرة الفأرة فوق خط من الخطوط العمودية، ليصبح شكلها: ↔ .
2 - أسحب الفأرة مع الضغط على زرها الأيسر يمينا ويسارًا ليتغير عرض العمود.



2 . 2 - تغيير ارتفاع السطر:

1 - أضع مشيرة الفأرة فوق خط من الخطوط الأفقية، ليصبح شكلها: ↕ .
2 - أسحب الفأرة مع الضغط على زرها الأيسر أعلى وأسفل ليتغير ارتفاع السطر.

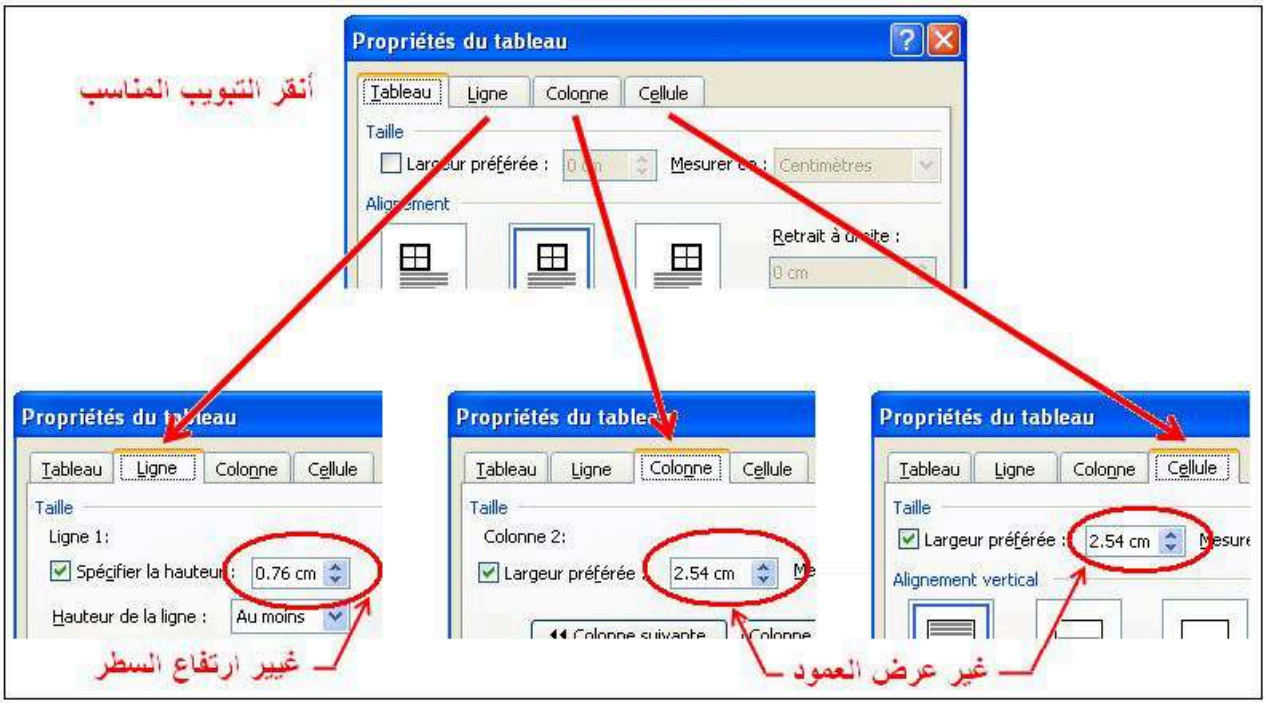


ملاحظة: يمكن تغيير عرض العمود وارتفاع السطر بالضغط بالزر الأيمن للفأرة داخل الجدول، واختيار التعليمة «خصائص جدول ...Propriétés du tableau».

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



يظهر مربع حوار، أنقر فيه التبويب المناسب ثم غير ارتفاع السطر وعرض العمود واضغط على الزر "*Ok*".



3 ـ التحديد والتنسيق في الجداول في معالج النصوص«Word»:

3 . 1 ـ التحديد في الجداول:

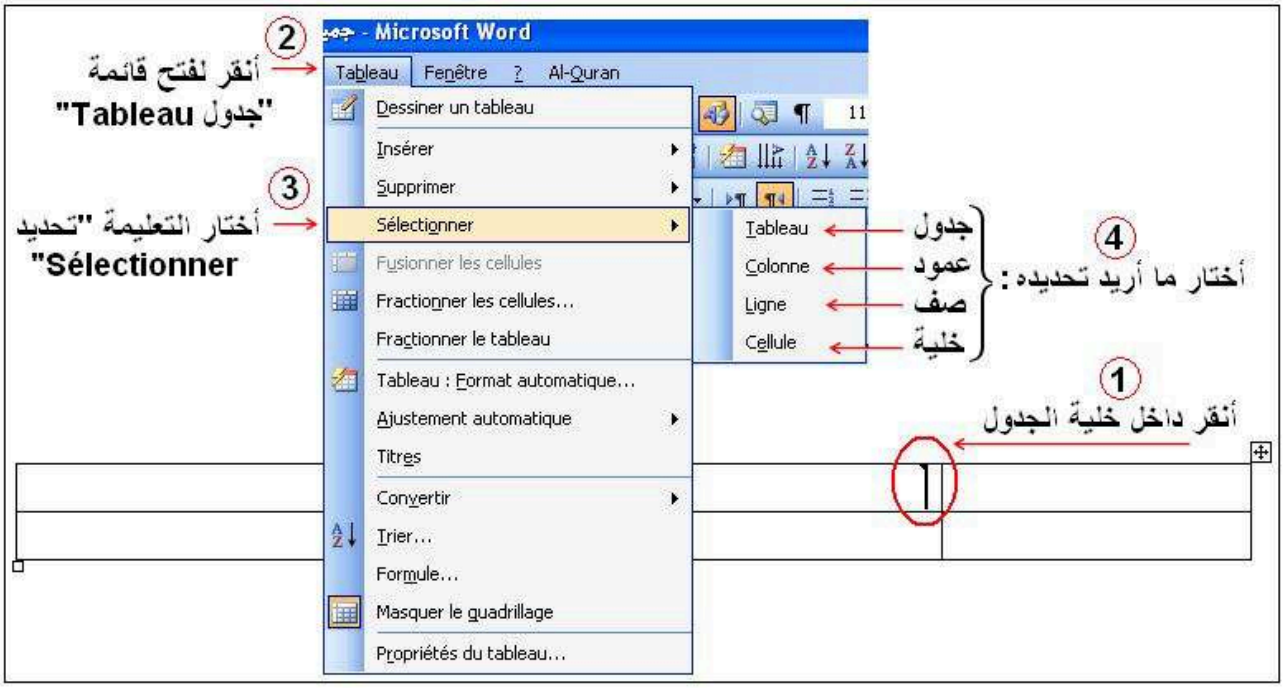
يمكن استخدام جميع إمكانيات البرنامج في تنسيق الخلايا مثل التوسيط والحدود والظلال وغيره. كل هذا يجب أن يسبقه عملية التحديد (تمييز) بواسطة الفأرة والتحديد هنا كالتالي:

1 ـ أضع مشيرة الفأرة في المكان المراد تحديده ثم أنقر لأفتح قائمة: "جدول *Tableau*".

2 ـ أنقر على التعليمة: "تحديد *Sélectionner*".

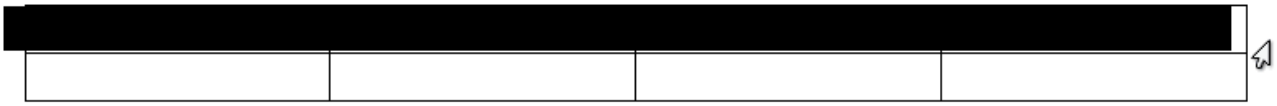
WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 ـ من القائمة الفرعية أنقر على التحديد المراد: جدول "*Tableau*"، عمود "*coloone*"، سطر "*Ligne*"، خلية "*cellule*".



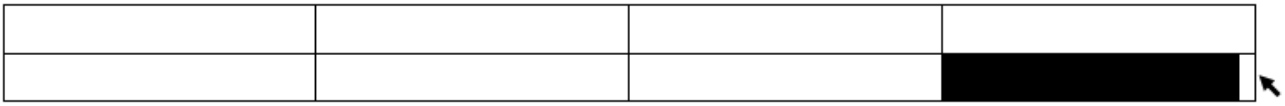
ملاحظة: يمكن استعمال الفأرة مباشرة كما يلي:

- لتحديد الصف اضغط على الفأرة عندما يكون مؤشر الفأرة على الهامش المقابل للصف.

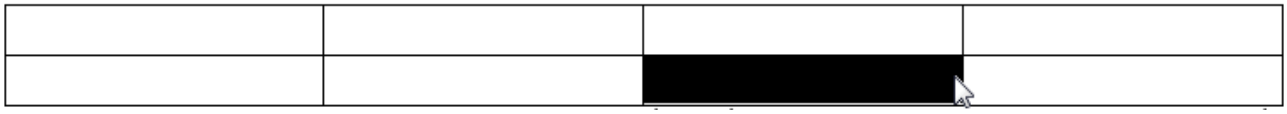


أو اضغط في إحدى الخلايا طرفي صف الجدول واسحب مع الضغط المتواصل.

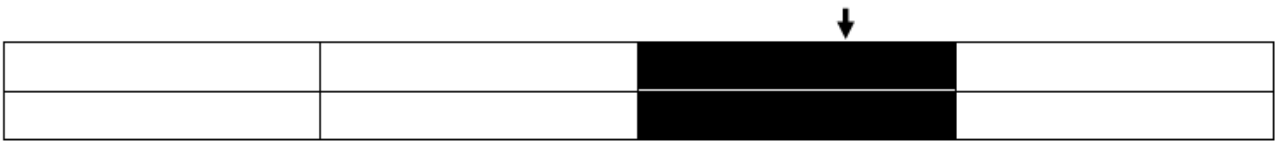
- لتحديد خلية اضغط بمؤشر الفأرة على المنطقة الخالية من الكتابة مرة واحدة.



أو اضغط في إحدى خلايا الجدول بزر الفأرة الأيسر ثلاث مرات متتالية.



- لتحديد عمود وجه الفأرة إلى أعلى العمود فيتحول شكله إلى سهم للأسفل عندها اضغط على زر الفأرة.



أو اضغط في إحدى الخلايا طرفي عمود الجدول واسحب مع الضغط المتواصل.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

● لتحديد كامل الجدول حدد الصف الأول مع الضغط المتواصل على زر الفأرة وحرك إلى الصفوف التي تلي الصف الأول حتى تحدد كل الصفوف ثم ارفع إصبعك عن زر الفأرة.



أو اضغط بزر الفأرة الأيسر داخل المربع الذي يظهر أعلى الجدول إلى اليمين.



4 . إضافة وحذف أسطر أو أعمدة:

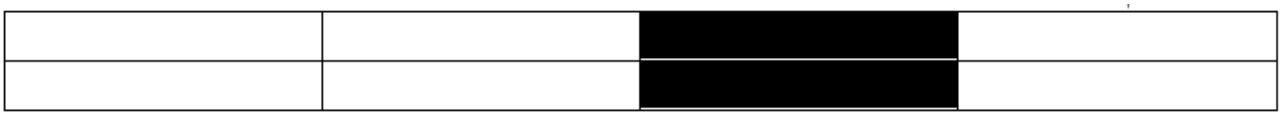
4 . 1 ـ إضافة أسطر وأعمدة للجدول:

4 . 1 . 1 ـ إضافة (إدراج) عمود:

1 ـ أضع مشيرة الفأرة في خلية عمود معين وأنقر لأفتح قائمة "جدول *Tbleau*".
2 ـ أختار الأمر "إدراج *Insérer*".
3 ـ أختار "أعمدة لليسار *Colonnes à gauche*" بالنقر عليها.
● فيتم مباشرة إضافة عمود للجدول.



● فيتم مباشرة إضافة عمود للجدول على يسار مكان تواجد المشيرة.



4 . 1 . 2 ـ إضافة (إدراج) سطر:

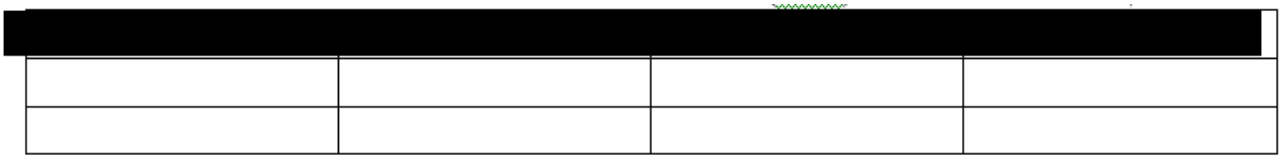
1 ـ أضع مشيرة الفأرة في خلية سطر معين وأنقر لأفتح قائمة "جدول *Tbleau*".
2 ـ أختار الأمر "إدراج *Insérer*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 ـ أختار "صفوف للأعلى *Lignes au – dessus*" بالنقر عليها.



- فيتم مباشرة إضافة سطر(صف) في أعلى الجدول.



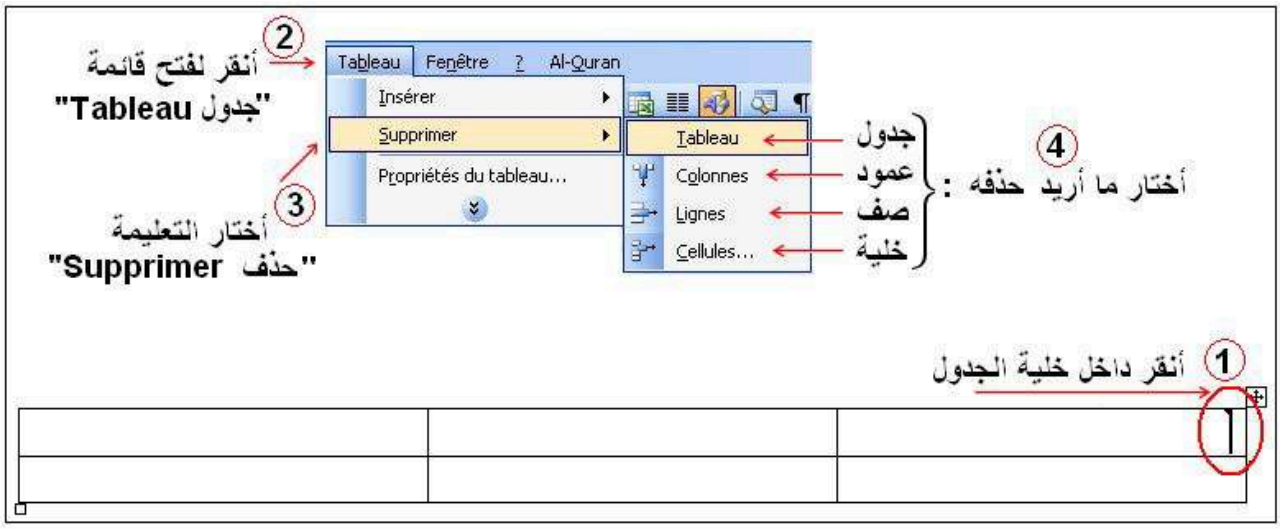


4 . 2 ـ حذف أسطر وأعمدة من الجدول:

4 . 2 . 1 ـ حذف سطر أو عمود:

1 ـ أضع مشيرة الفأرة في خلية عمود معين وأنقر لأفتح قائمة "جدول *Tbleau*".
2 ـ أختار الأمر "حذف *Supprimer*".
3 ـ أختار ما تريد حذفه: جدول "*Tableau*"، عمود "*coloones*"، سطر "*Lignes*"، خلية "*cellules*".

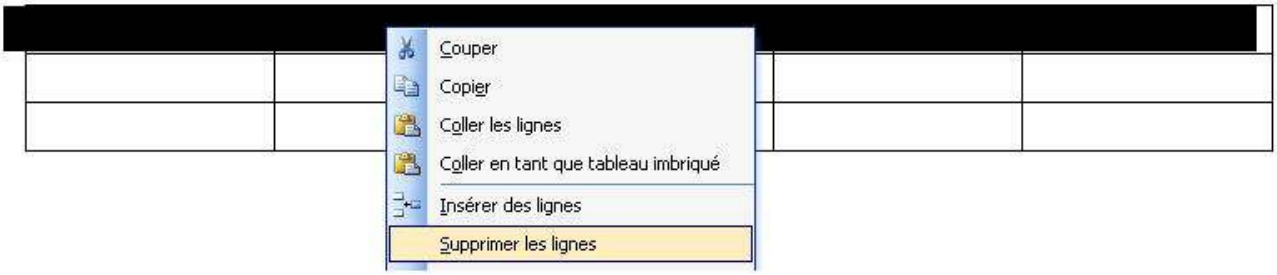
WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



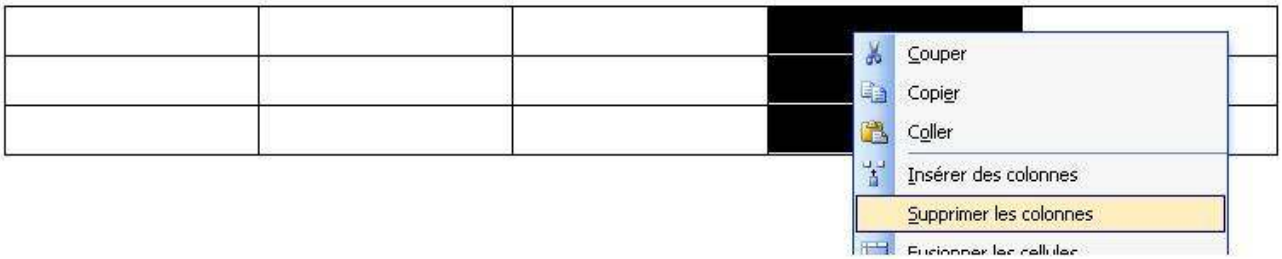
- فيتم مباشرة حذف ما تريد.

ملاحظة : في حالة حذف مجموعة أعمدة أو مجموعة أسطر أو مجموعة خلايا من جدول ، يجب تحديد المجموعة.

◄ أو أظلل السطر وأنقر بالزر الأيمن للفأرة داخله، ثم أختار من القائمة التي تظهر الأمر "حذف أسطر *Supprimer les lignes*".



◄ أو أظلل العمود وأنقر بالزر الأيمن للفأرة داخله، ثم أختار من القائمة التي تظهر الأمر "حذف أعمدة *Supprimer les colonnes*".



5 ـ الحدود والتظليل:

5 . 1 ـ تعريف الحدود والتظليل:

هي عمليات تسمح بتغيير نمط ولون وسمك الحدود ولون مساحات الخلايا.

5 . 2 ـ مراحل إجراء التنسيق"حدود وتظليل":

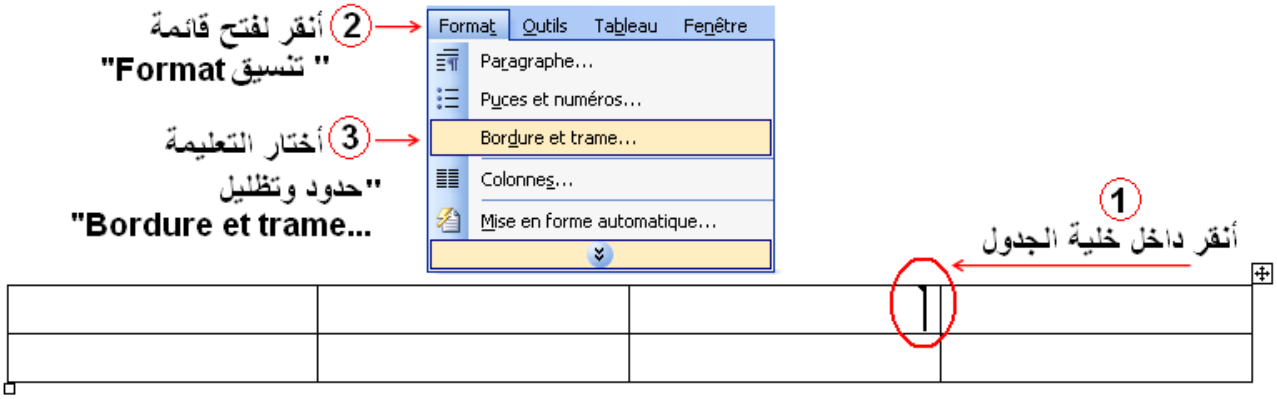
5 . 2 . 1 ـ الحـدود:

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

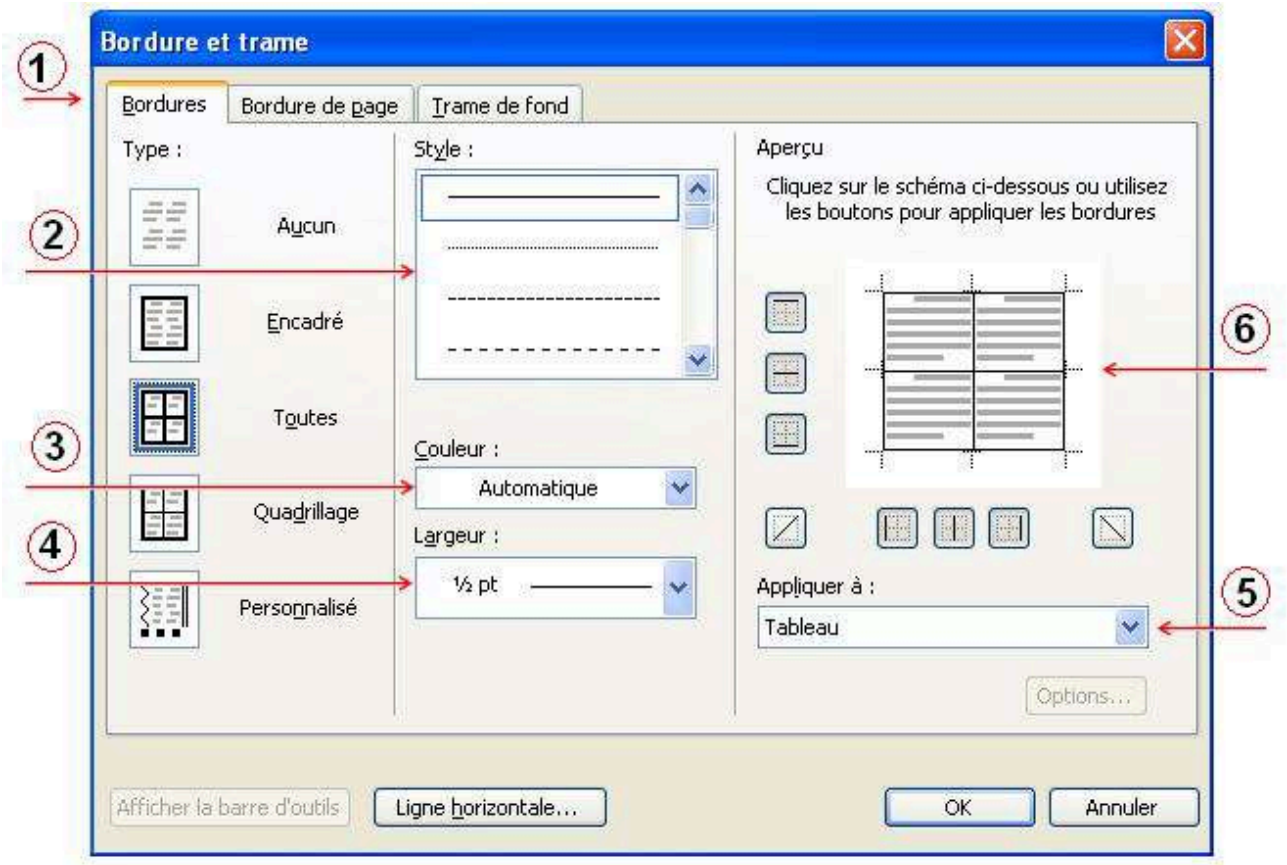
تسمح هذه العملية بالتغيير في سمك ونوع ولون الحد. لتنسيق الحدود نتبع ما يلي:

1 ـ أحدّد الخلايا وأنقر لأفتح قائمة "تنسيق *Format*".

2 ـ أنقر على التعليمة "حدود وتظليل *Bordures et trames*"



3 ـ أختار التبويب "حدود *Bordures*" بعد ذلك أقوم بالتنسيق وأنقر على "*Ok*".



1 ـ تبويب حدود.	2 ـ لتغيير نمط الحدود.	3 ـ لتلوين الحدود
4 ـ لتغيير سمك الحدود.	5 ـ التغيير يشمل جدول/خلية...	6 ـ معاينة التغيير الذي تريده.

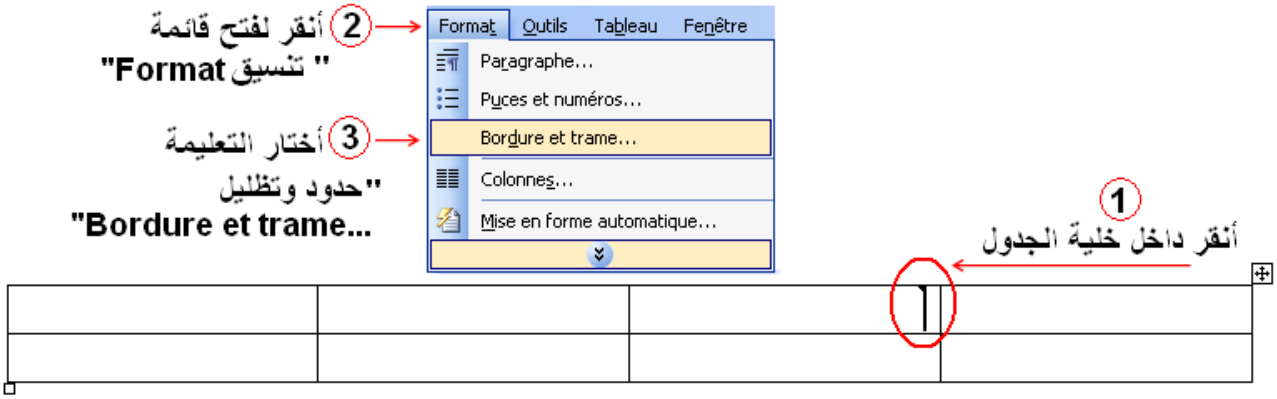
5 . 2 . 2 ـ التظليل:

هو تلوين بعض الخلايا بلون معين ، للقيام بذلك نتبع الخطوات التالية:

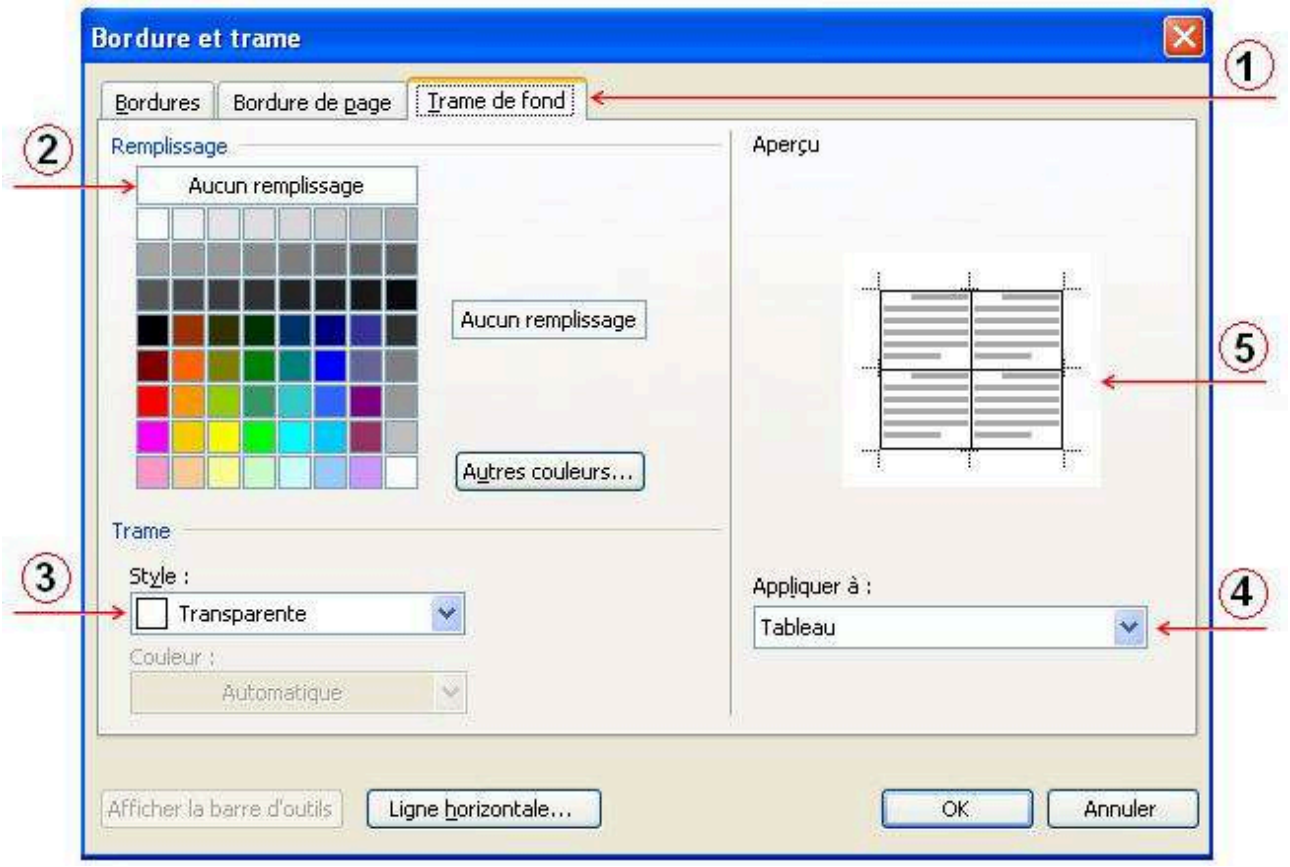
1 ـ أحدّد الخلايا وأنقر لأفتح قائمة "تنسيق *Format*".

2 ـ أنقر على التعليمة "حدود وتظليل *Bordures et trames*"

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 ـ أختار التبويب "حدود *Trame de fond*" بعد ذلك أقوم بالتنسيق وأنقر على "*Ok*".

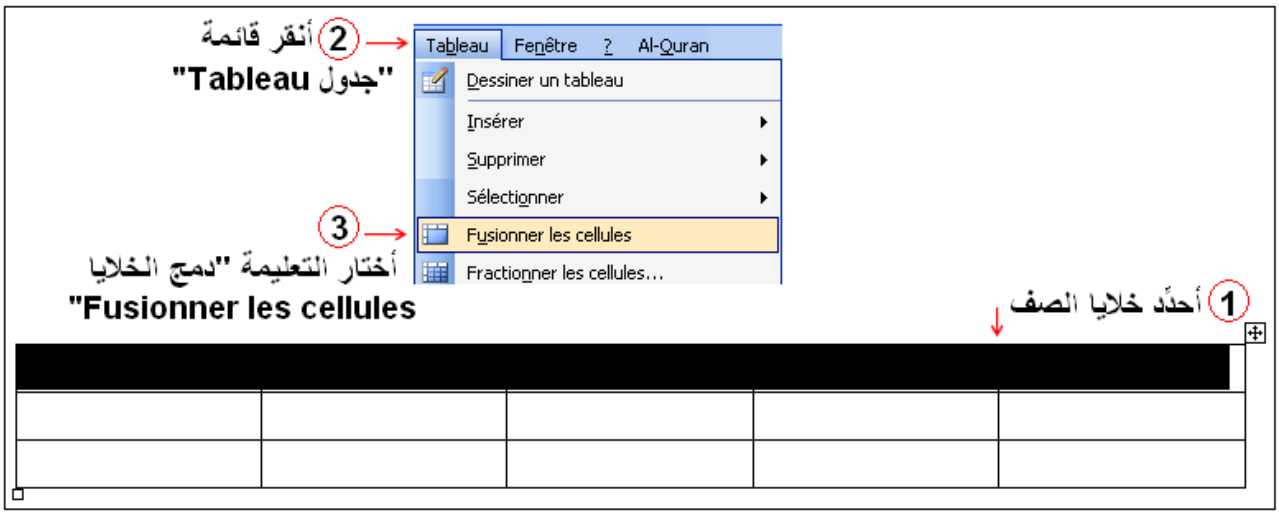


1 ـ تبويب تظليل.	2 ـ لتغيير لون الخلايا.	3 ـ نمط تلوين الخلايا، شفاف...
4 ـ التغيير يشمل جدول/خلية...	5 ـ معاينة التغيير الذي تريده.	

6 ـ دمج وتقسيم الخلايا:

6 . 1 ـ دمج الخلايا:

يمكن ضم اثنين أو أكثر من خلايا الجدول في نفس الصف أو العمود في خلية مفردة. على سبيل المثال، يمكن ضم عدة خلايا أفقياً لإنشاء عنوان جدول يمتد على عدة أعمدة.
ولعمل ذلك أتبع الخطوات التالية:
1 ـ أحدِّدُ بالفأرة مجموعة الخلايا التي أريد دمجها في خلية واحدة، وأنقر على قائمة "جدول *Tableau*".
2 ـ أنقر على الأمر "دمج الخلايا *Fusionner les Cellules*".



● يظهر الجدول كما يلي:

◄ يمكن أن تجري عملية دمج خلايا باستخدام أداة دمج الخلايا الموجودة في شريط أدوات التنسيق القياسي كما يلي:

1 ـ أحدِّد بالفأرة مجموعة الخلايا التي أريد دمجها في خلية واحدة.

2 ـ أضغط على الأداة  فيظهر الجدول كما يلي:

ملاحظة: يمكن استعمال أداة الممحاة  من شريط أدوات التنسيق القياسي، ووضعها على أحدّ الحدود وبالضغط على الزر الأيسر للفأرة يتم محو وإزالة الحدّ ودمج الخليتين معًا.

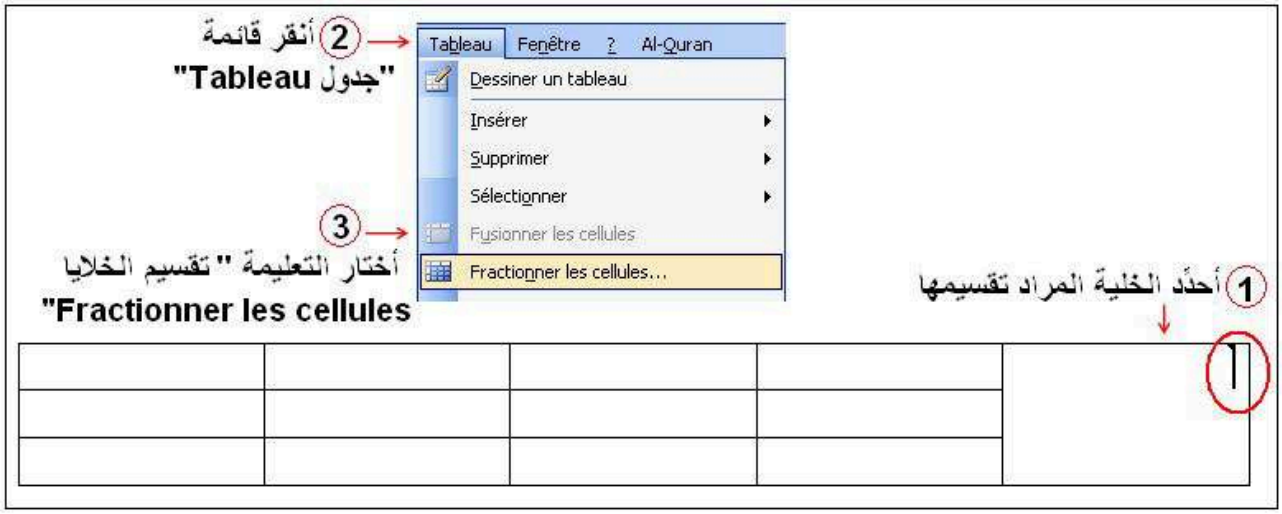
6 . 2 ـ تقسيم الخلايا:

يمكن تقسيم خلية أو(مجموعة خلايا) في الجدول إلى مجموعة خلايا. ولعمل ذلك أتبع الخطوات التالية:

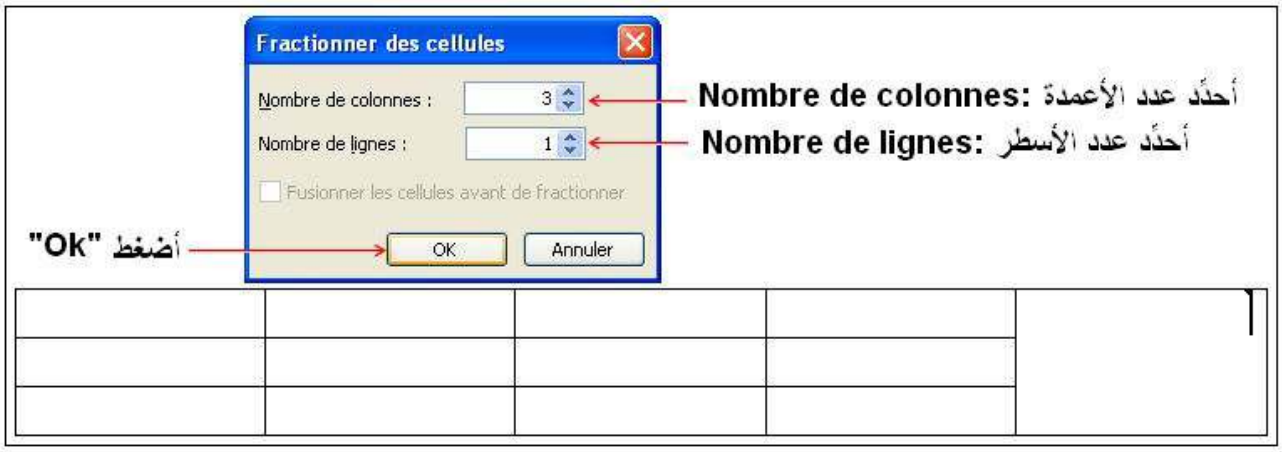
1 ـ أحدِّدُ بالفأرة الخلية أو(مجموعة الخلايا) التي أريد تقسيمها، وأنقر على قائمة "جدول *Tableau*".

2 ـ أنقر على الأمر "تقسيم الخلايا *Fractionner les Cellules*".

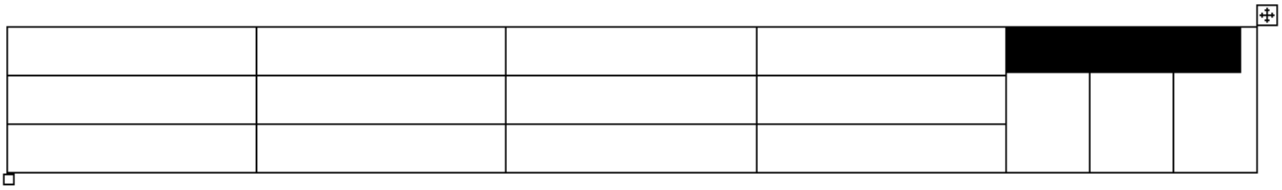
WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 ـ يظهر مربع حوار، أحدّد فيه عدد الأعمدة وعدد الصفوف(الأسطر) التي أريد، ثم أضغط على الزر "*Ok*".

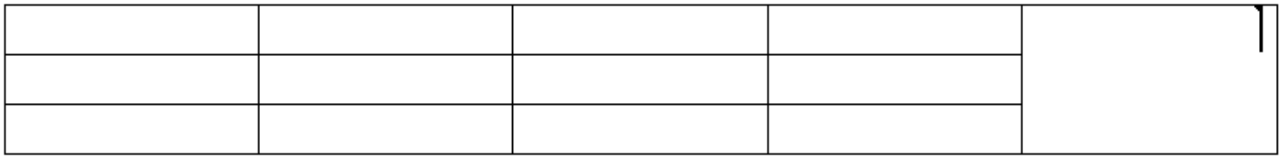


● يظهر الجدول كما يلي:



◄ يمكن أن تجري عملية تقسيم خلايا باستخدام أداة تقسيم الخلايا الموجودة في شريط أدوات التنسيق القياسي كما يلي:

1 ـ أحدّد بالفأرة الخلية(الخلايا) التي أريد تقسيمها.



2 ـ أضغط على الأداة  فيظهر مربع حوار، أحدّد فيه عدد الأعمدة وعدد الصفوف(الأسطر) التي أريد، ثم أضغط على الزر "*Ok*"مثلما سبق.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ملاحظة: يمكن استعمال أداة القلم  من شريط أدوات التنسيق القياسي، ووضعه على أحدّ الحدود وبالضغط على الزر الأيسر للفأرة والسحب المتواصل يتم رسم حدّ جديد وتقسيم الخلية التي أريد.

◄ يمكن إجراء عمليتي دمج وتقسيم الخلايا، بالتحديد والنقر بالزر الأيمن للفأرة واختيار:

الأمر "دمج الخلايا *Fusionner les Cellules*".

أو الأمر "تقسيم الخلايا *Fractionner les Cellules*".

إضافات لتنسيق جدول

تساوي الصفوف وتساوي الأعمدة:

1 - تساوي الصفوف:

1 - أحدِّد الجدول أو الخلايا التي أريد تساوي صفوفها، ثم أنقر من شريط القوائم القائمة"جدول *Tableau*".

2 - أختار التعليمة "احتواء تلقائي *Ajustement Automatique*".

3 - أختار الأمر "تساوي الصفوف *Uniforiser la hauteur des lignes*".



2 - تساوي الأعمدة:

1 - أحدِّد الجدول أو الخلايا التي أريد تساوي أعمدتها، ثم أنقر من شريط القوائم القائمة"جدول *Tableau*".

2 - أختار التعليمة "احتواء تلقائي *Ajustement Automatique*".

3 - أختار الأمر "تساوي الصفوف *Uniforiser la largeur des colonnes*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



طريقة الكتابة بشكل عمودي داخل جدول

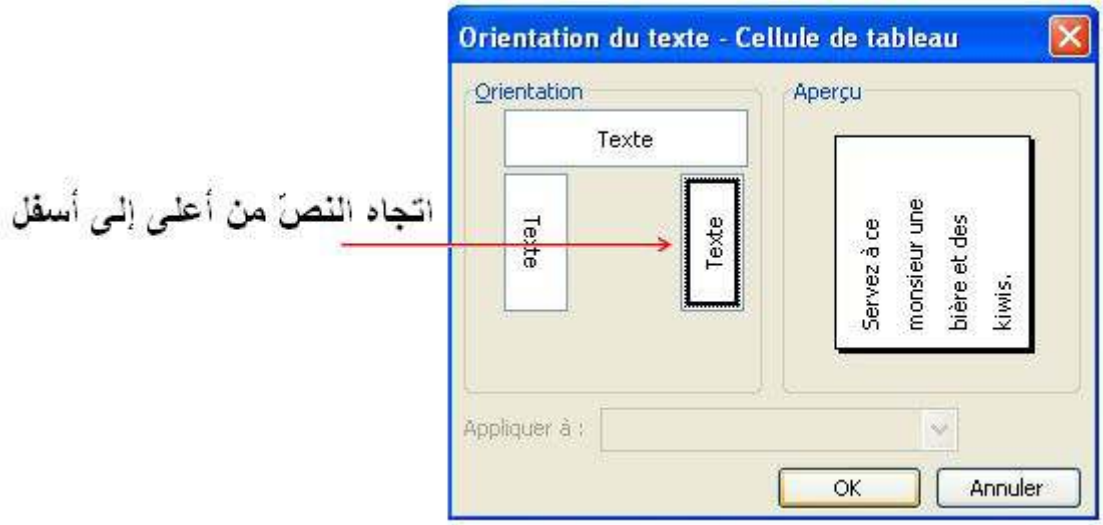
للكتابة بشكل عمودي داخل جدول (من أعلى إلى أسفل) أو العكس، نتبع الخطوات التالية:

1 ـ أنقر على القائم: "تنسيق *Format*".

2 ـ ثم على الأمر "اتجاه نصّ *Orientation du texte...*".



- يظهر مربع حوار أحدّد فيه اتجاه النصّ وأضغط على الزر "*Ok*".



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

- فيظهر النصّ كما يلي:

			التنسيق

ملاحظة: يمكنك استخدام الأداة  من شريط أدوات التنسيق القياسي، وذلك بتحديد الخلية(الخلايا) والضغط على رمز الأداة ليتغير اتجاه النصّ.

تغيير محاذاة النصّ داخل خلية جدول:

- **أفقيًا (يمين، يسار، وسط):**

وذلك بالنقر داخل النصّ واستخدام أدوات التنسيق من شريط الأدوات القياسي.



- **عموديًا (أعلى، أسفل، أوسط):**

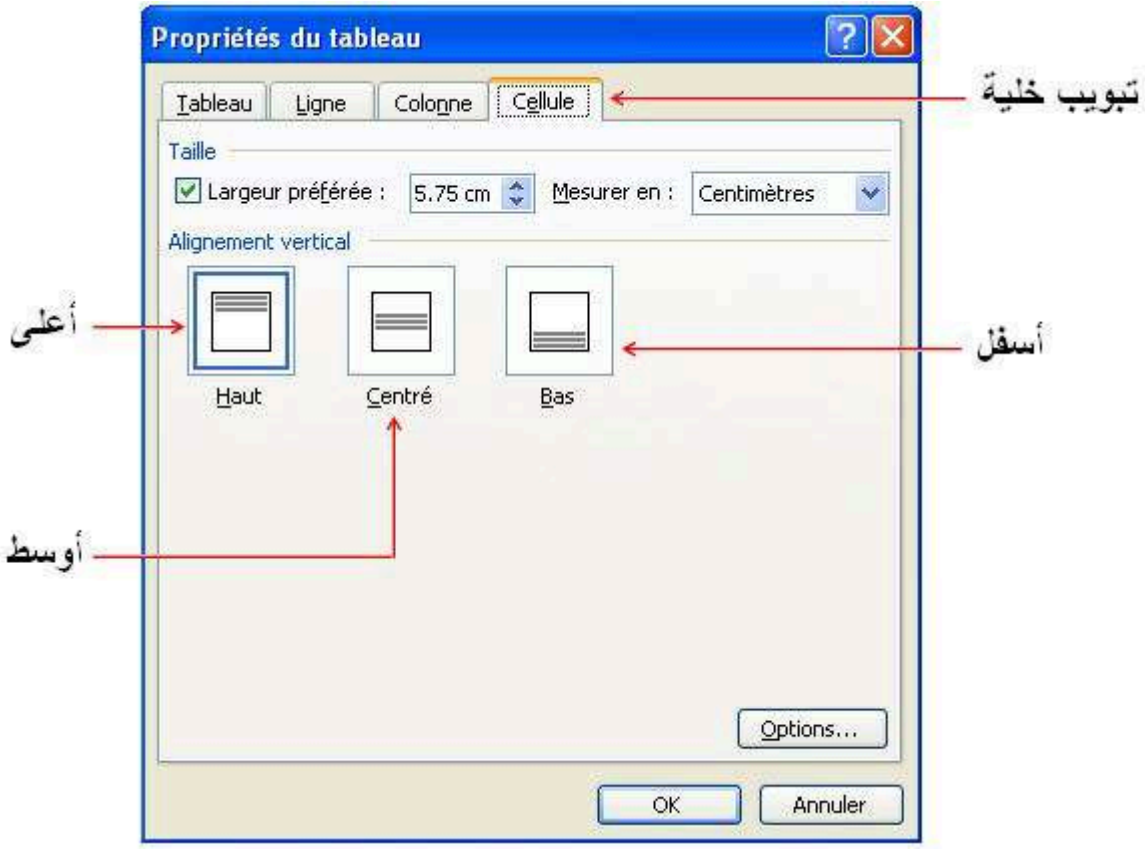
1 ـ أحدِّد خلية الجدول التي تحتوي على النصّ الذي أريد محاذاته.

2 ـ أنقر بالزر الأيمن للفأرة في موضع التحديد، وأختار من القائمة التي تظهر التعليمة: "خصائص جدول *Propiriétés du tableau*".



- فيظهر مربع حوار أنقر على التبويب "خلية *cellule*". ثم أحدِّد وضعية النص بالنسبة للخلية، أعلى *Haut*"، أسفل *Bas*"، في الوسط *Centré*" وأضغط على الزر "*Ok*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

المادة: **إعلام آلي** المستوى: **السنة الثانية متوسط**

المجال المفاهيمي01: معالج النصوص.

الوحدة التعلمية02: الأشكال والصور.

الكفاءة القاعدية: ● يتمكن من إدراج الأشكال والصور وإنجاز عمليات عليها.

الحجم الساعي: ثلاث ساعات $(3h)$.

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● الأشكال والصور.	1 ـ إدراج الأشكال وتغييرها. 2 ـ الكتابة داخل الأشكال. 3 ـ ترتيب الأشكال. 4 ـ التجميع وفك التجميع. 5 ـ إدراج صورة. 6 ـ إدراج نصّ فنيّ.	ثلاث ساعات $(3h)$.

الأشكال والصور

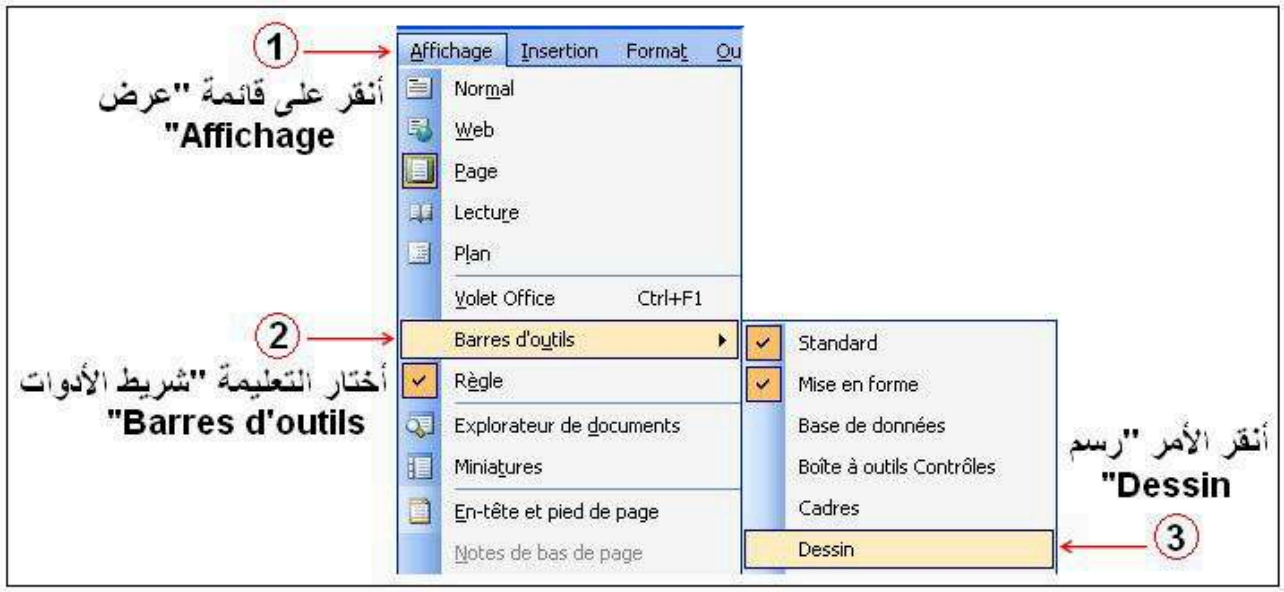
لدعم النصوص المكتوبة بأشكال ورسومات توضيحية يسمح لنا برنامج "*Word*" بالرسم. وذلك باستعمال شريط الرسم المعروض أسفل الشاشة.



ملاحظة: إذا لم يظهر شريط الرسم أسفل الشاشة، نستعمل قائمة "*Affichage*" فنتبع الخطوات التالية لإظهاره:

1 ـ أنقر على قائمة "عرض *Affichage*".

2 ـ أختار التعليمة "شريط الأدوات *Barre d'outils*"، وأنقر الأمر "رسم *Dessin*".



● أو باستعمال الأداة:  من شريط الأدوات القياسي الذي يظهر أعلى الشاشة.

1 - إدراج الأشكال وتغييرها:

1 . 1 - رسم الأشكال: باستعمال شريط الرسم نستطيع رسم عدة أشكال:

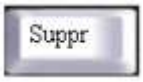
الأشكال الأساسية:

المستقيم	السهم	المستطيل والمربع	الشكل البيضاوي والدائرة
			

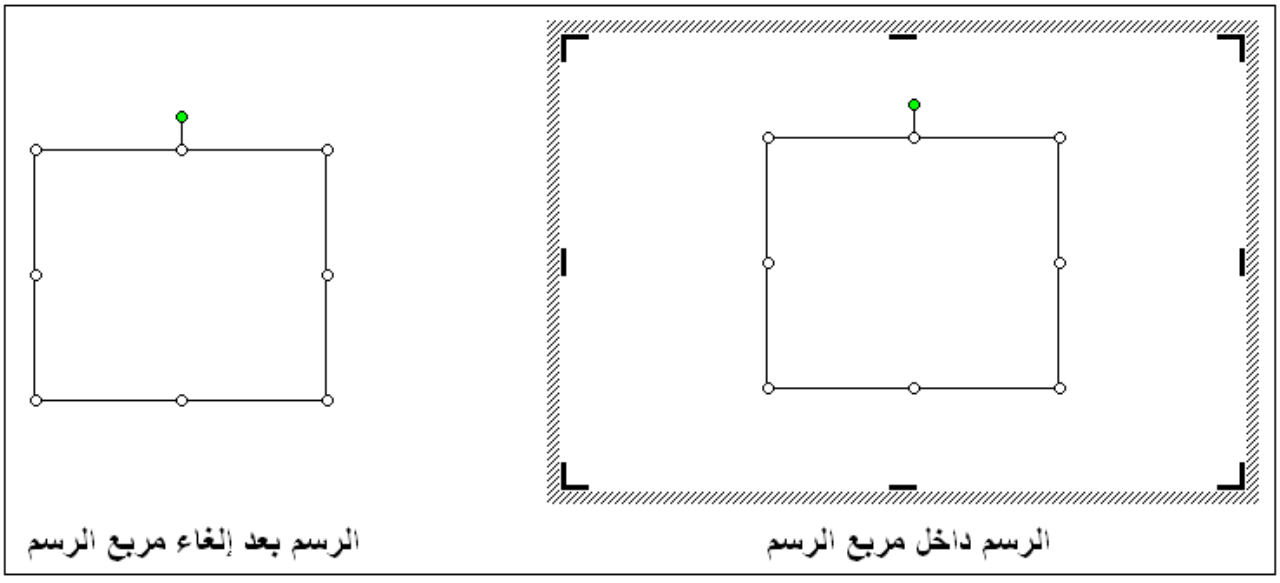
● لرسم أي شكل من هذه الأشكال نتبع الخطوات التالية:
1 - أنقر على رمز الشكل يظهر لنا الإطار التالي:



هذا الإطار يمثل المنطقة الخاصة بالرسم، يمكن الرسم داخله. أما إذا أردنا رسم الأشكال بطريقة حرة داخل النصّ، فما عليك إلا إلغاء هذا الإطار بالضغط على المفتاح "*Echap*" 

، أو على المفتاح "*Suppr*" 

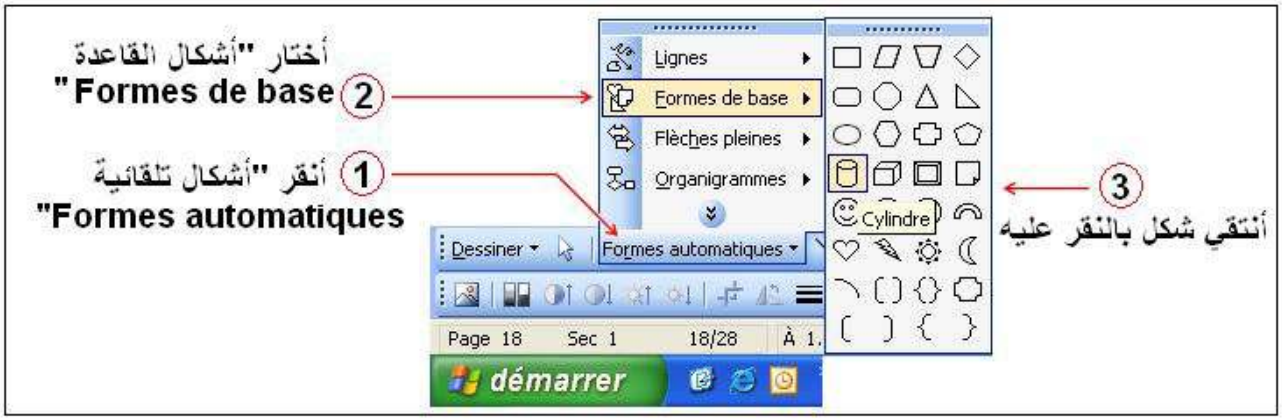
، أو على سهم التراجع من شريط الأدوات القياسي  .
2 - يصبح شكل الفأرة + نضغط على الزر الأيسر ثم نسحب الفأرة على ورقة الرسم حتى يظهر لنا الشكل.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ملاحظات:

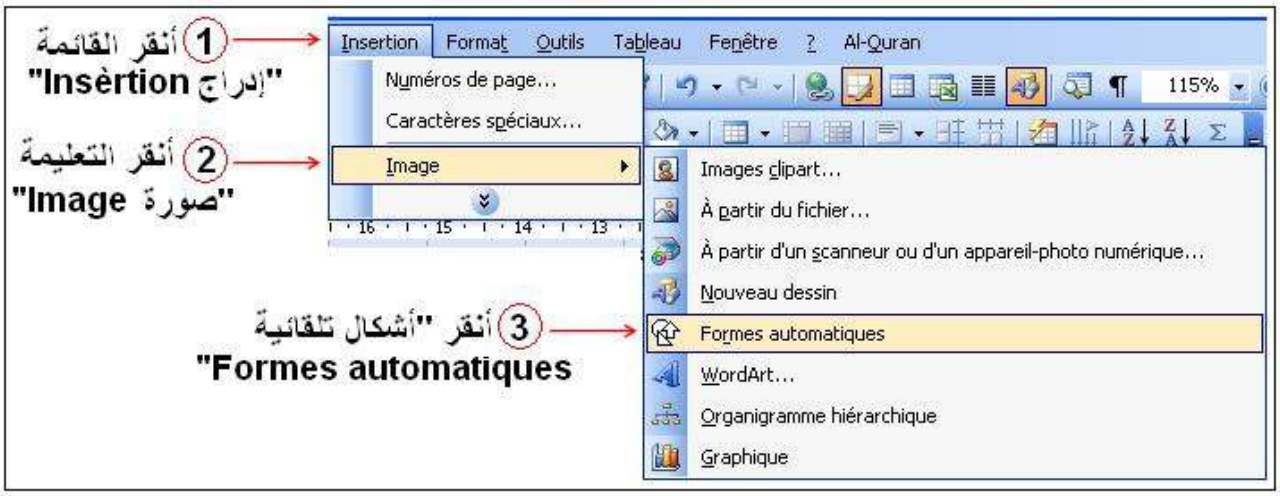
ملاحظة1: هناك أيضا أشكال تلقائية يمكن الحصول عليها بالنقر على التعليمة: "أشكال تلقائية *Formes Automatiques*"



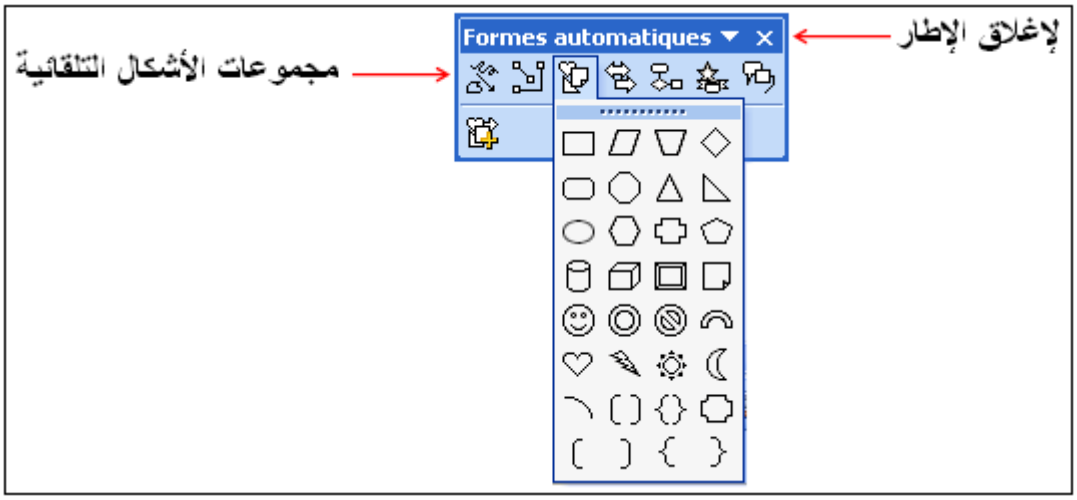
ملاحظة2: يمكن إدراج شكل تلقائي من القائمة: "إدراج *Insèrtion*"، كما يلي:

1 ـ أنقر القائمة: "إدراج *Insèrtion*".

2 ـ أختار القائمة الفرعية: "صورة Im*age*" ثم أنقر على التعليمة: "أشكال تلقائية *Formes Automatiques*".



3 ـ أختار منها مجموعة الأشكال التي أريد انتقاء شكلا منها، وعندها تظهر المجموعة، أنقر على الشكل المرغوب رسمه.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

1 . 2 ـ تغيير الأشكال:

يمكن بعد رسم الشكل أن نقوم بالعمليات التالية:

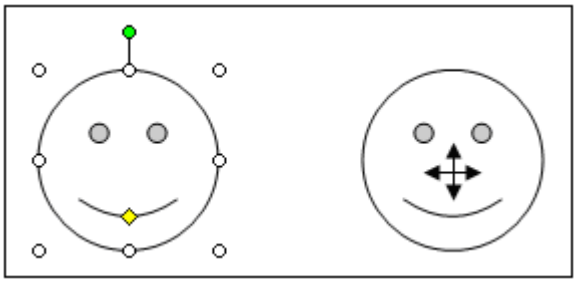
● حذفه. ● تغيير حجمه. ● نقله من مكان لأخر. ● نسخه. ● تلوينه...

1 . 2 . 1 ـ تحديد الشكل:

1. 2. 1. 1 ـ تحديد شكل واحد:

لتحديد الشكل نجري هذه الخطوات:

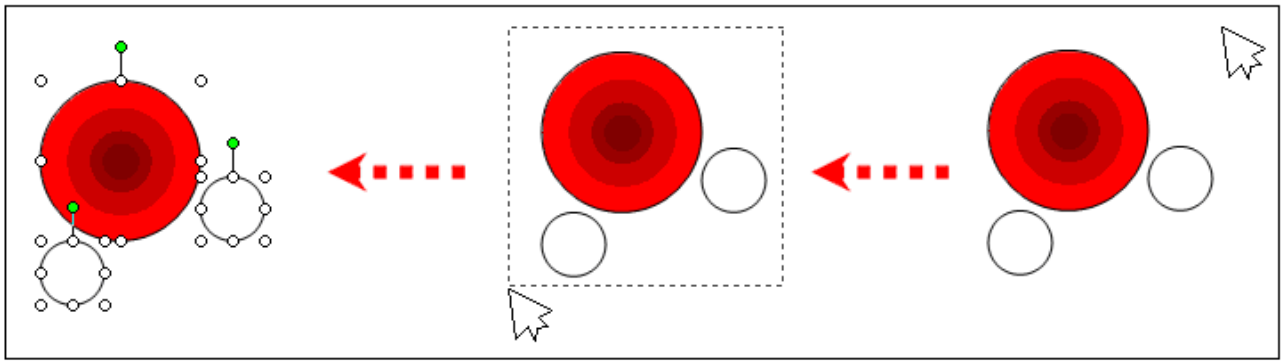
1 ـ أضع مشيرة الفأرة داخل الشكل حتى يصبح شكلها ✥.
2 ـ أنقر مرة واحدة بالزر الأيسر، عندها تظهر دوائر صغيرة محيطة بالشكل لتغيير حجمه؛ مع دائرة بلون أخضر لاستدارة الشكل.



1. 2. 1. 2 ـ تحديد مجموعة أشكال:

للقيام بتحديد عدة أشكال قصد إجراء مختلف عمليات تكون مشتركة بينها من تلوين وترتيب ونقل... أو لتصبح شكلا واحدا ومتحدًا. نقوم بالخطوات التالية:

1 ـ أنقر على الأداة  الموجودة في شريط الرسم أسفل الشاشة على اليسار.
2 ـ أضغط على الزر الأيسر وأسحب الفأرة قطريًا على مجموعة الأشكال حتى يشملها الإطار الذي يظهر.

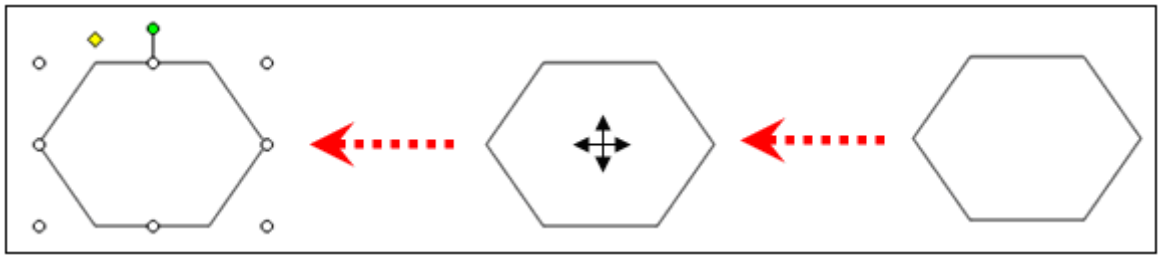


1 . 2 . 2 ـ حذف الشكل:

لحذف الشكل نجري الخطوات التالية:

1 ـ أحدِّد الشكل.
2 ـ أضغط على المفتاح "*Suppr*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

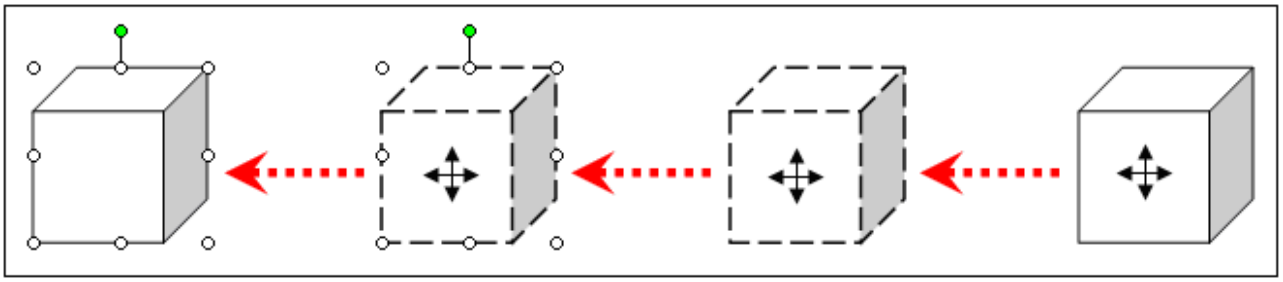


1 . 2 . 3 ـ نقل الشكل:

لنقل الشكل من مكان لآخر نحقق الخطوات التالية:

1 ـ أضع مشيرة الفأرة داخل الشكل حتى يصبح شكلها ✥.

2 ـ أضغط على الزر الأيسر للفأرة وأسحبها حيث المكان الذي أرغب في نقل الشكل إليه.



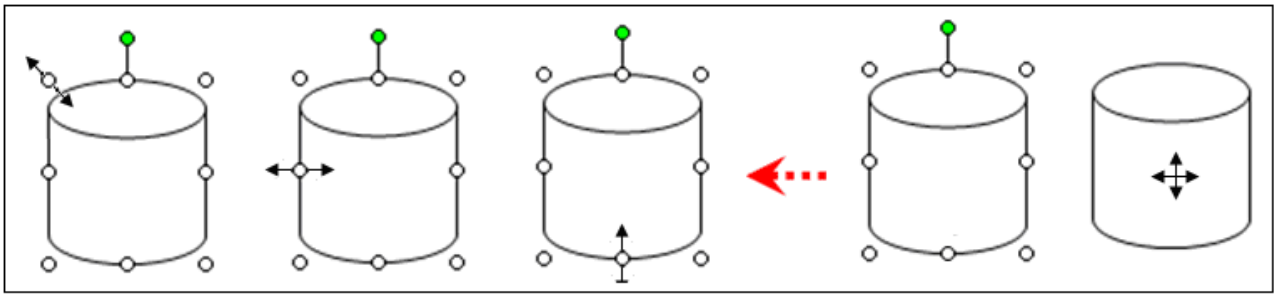
1 . 2 . 4 ـ تغيير حجم الشكل

لتغيير حجم الشكل نحقق الخطوات التالية:

1 ـ أحدِّد الشكل.

2 ـ أضع مشيرة الفأرة على إحدى الدوائر الصغيرة حتى يظهر لنا خط ذو سهمين، مثل ⟷.

3 ـ أضغط على الزر الأيسر وأسحب الفأرة في الاتجاه المناسب لتحقيق ما أريد، تكبير أو تصغير حجم الشكل.



1 . 2 . 5 ـ استدارة الشكل

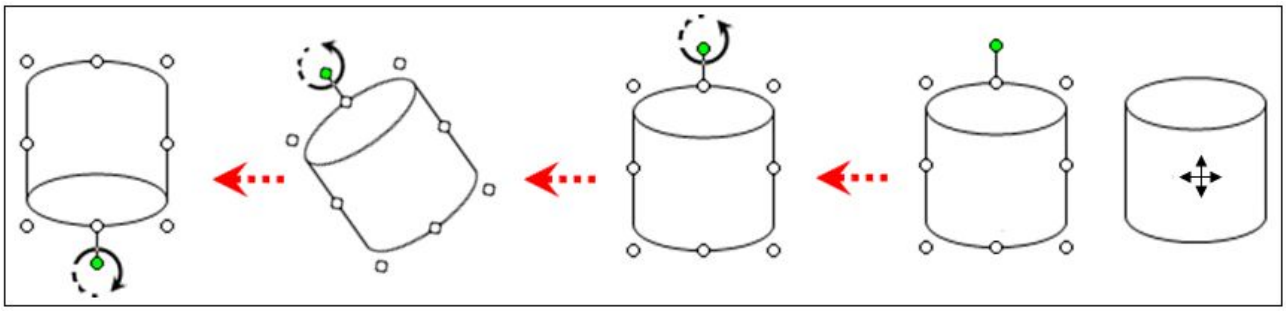
لاستدارة الشكل نحقق الخطوات التالية:

1 ـ أحدِّد الشكل.

2 ـ أضع مشيرة الفأرة على الدائرة الصغيرة الخضراء، حتى يظهر لنا رمز الاستدارة ↻ .

3 ـ أضغط على الزر الأيسر وأسحب الفأرة بطريقة مستديرة في الاتجاه الذي أريد: يمين، يسار، أعلى أو أسفل الشكل.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

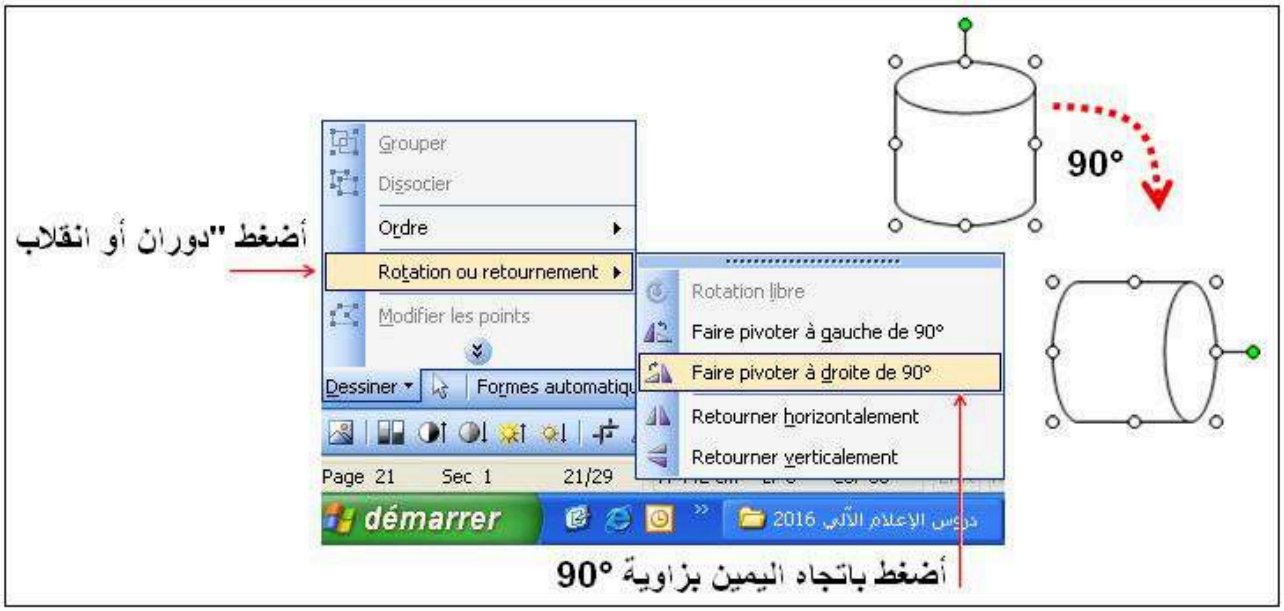


● يمكن أن نستعمل قائمة "أرسم *Dessiner*".

1 ـ أحدِّد الشكل ثم أنقر على المثلث وأختار التعليمة:

"دوران أو انقلاب *Rotation ou retournement*".

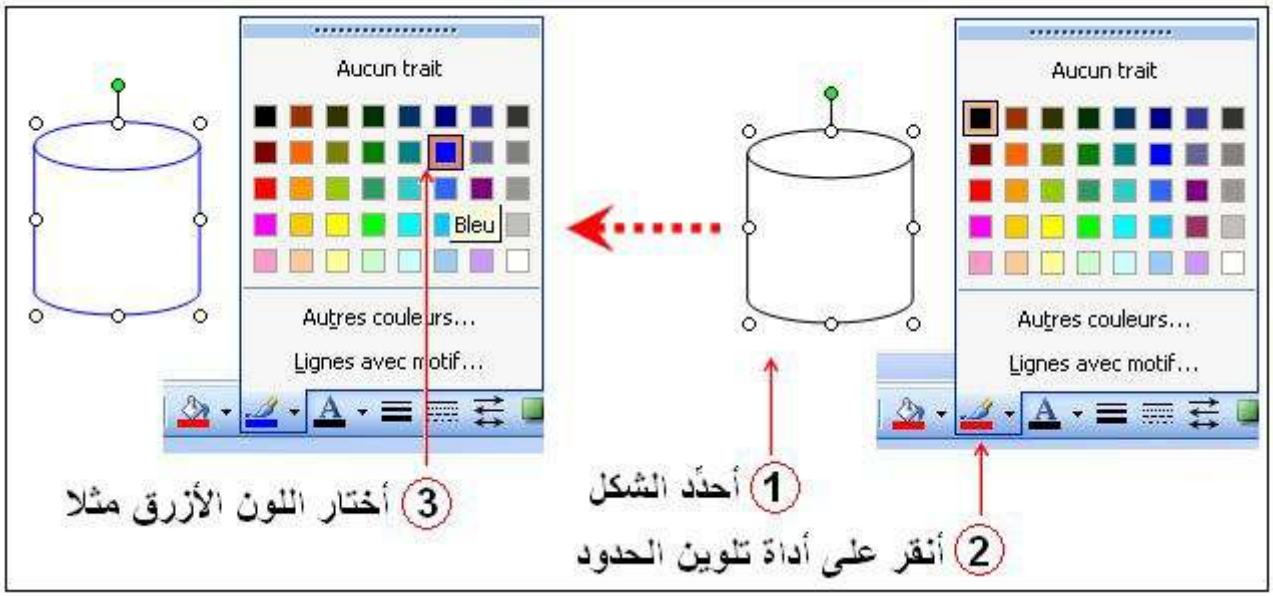
2 ـ أنقر على جهة استدارة الشكل المرغوب فيها.



1 . 2 . 6 ـ تلوين الشكل: لتلوين الشكل نحقق الخطوات التالية:

1 ـ أحدِّد الشكل.

2 ـ لتلوين خطوط الشكل، أنقر على السهم الموجود في هذه الأداة  ثم أختار لون الخط بالنقر عليه.

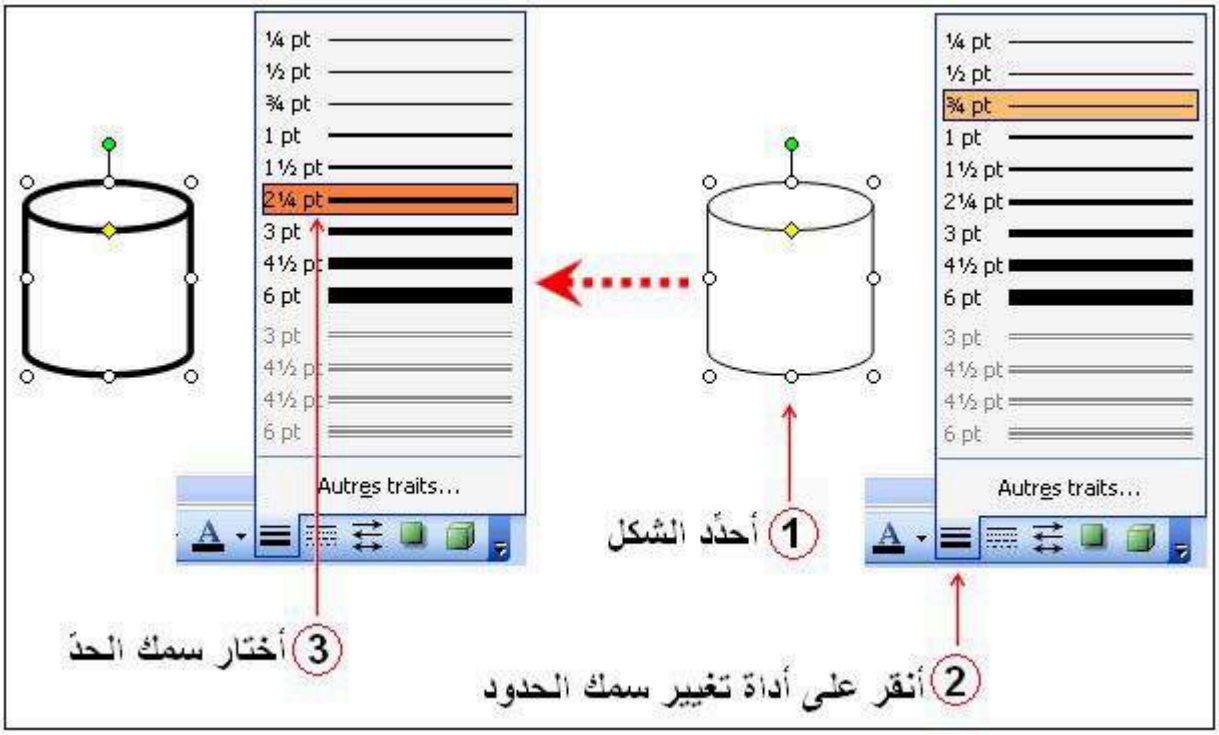


WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

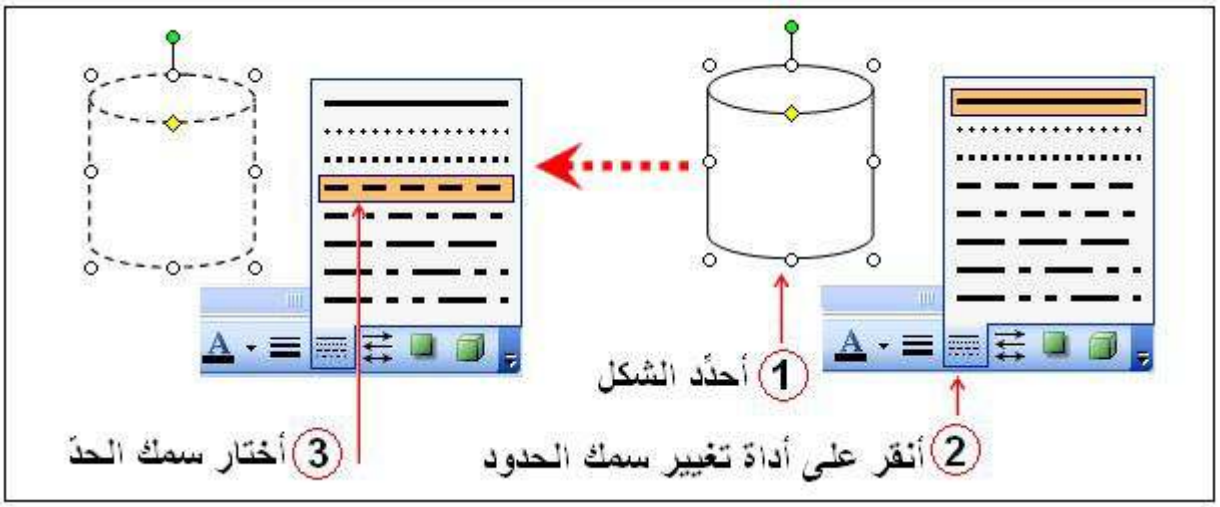
3 ـ ولتلوين الخطوط بألوان إضافية أنقر على "ألوان أخرى... *Autres couleurs*".

4 ـ ولتلوين الخطوط بألوان منقوشة أنقر على "خطوط ونقوش *Lignes avec motif*".

5 ـ ولتغيير سمك خطوط الشكل أنقر على الرمز  . وأختار السمك الذي أريد بالنقر عليه.

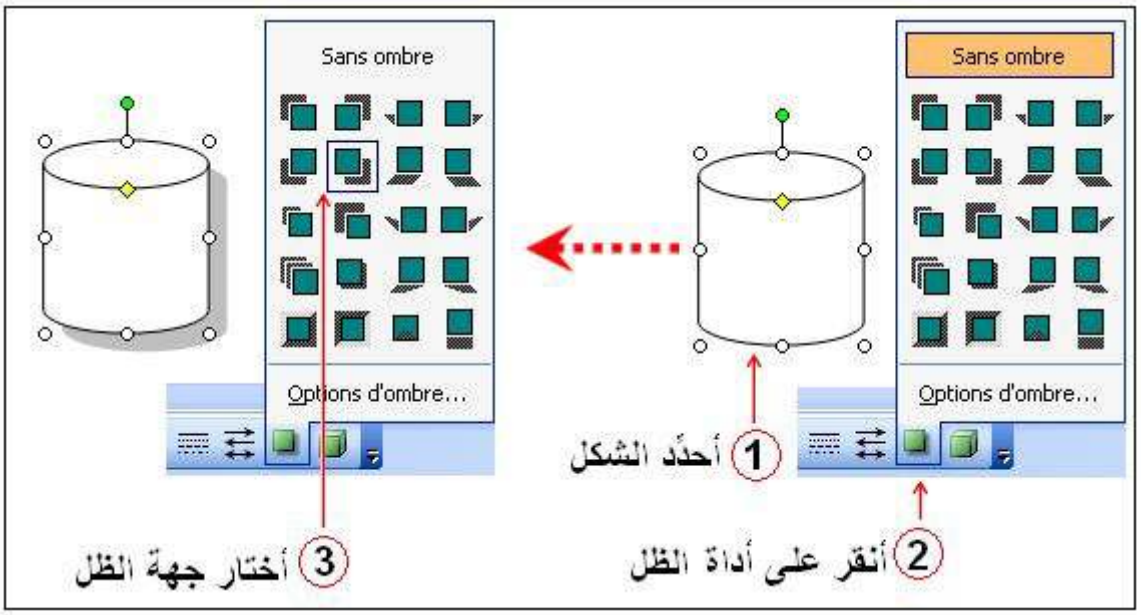


6 ـ ولتغيير نوع خطوط الشكل أنقر على الرمز  وأختار نوع الخط الذي أريد بالنقر عليه.

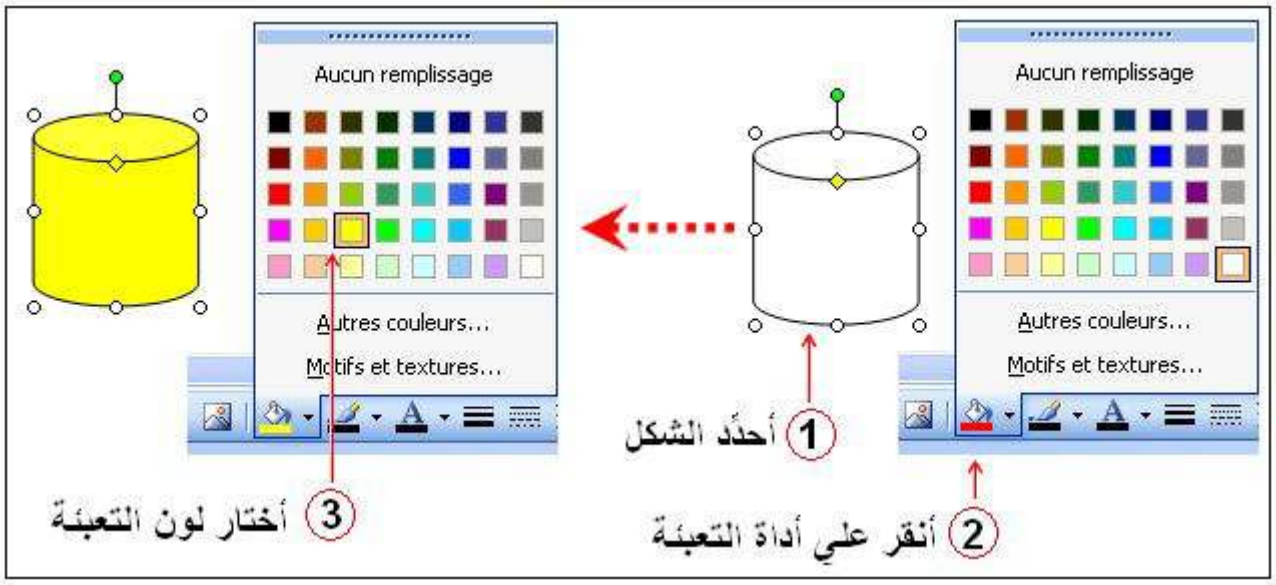


7 ـ ولإضافة ظل للشكل أنقر على الرمز  وأختار اتجاه الظل ونمطه بالنقر عليه.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



8 ـ لتلوين مساحة الشكل، أنقر على السهم الموجود في هذه الأداة  ثم أختار لون مساحة الشكل الذي أريد بالنقر عليه.

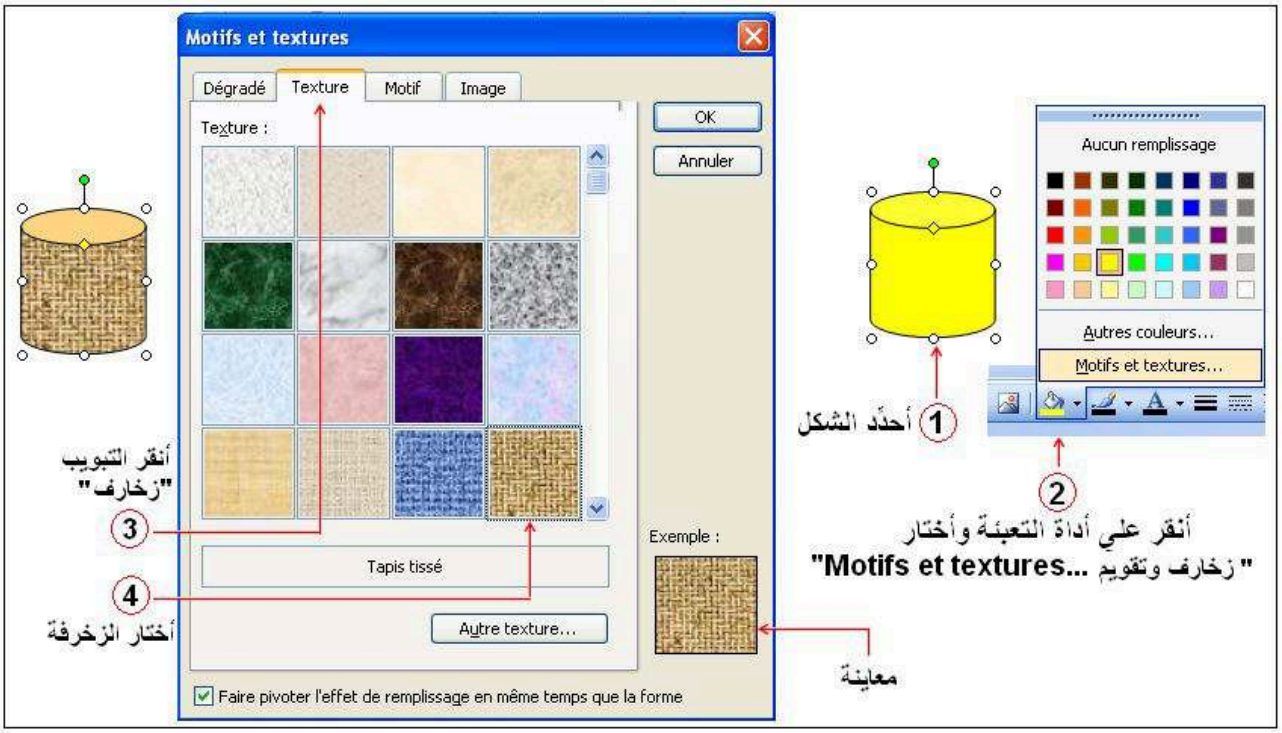


9 ـ ولتلوين مساحة الشكل بألوان تعبئة إضافية أنقر على"ألوان أخرى ...*Autres couleurs*".

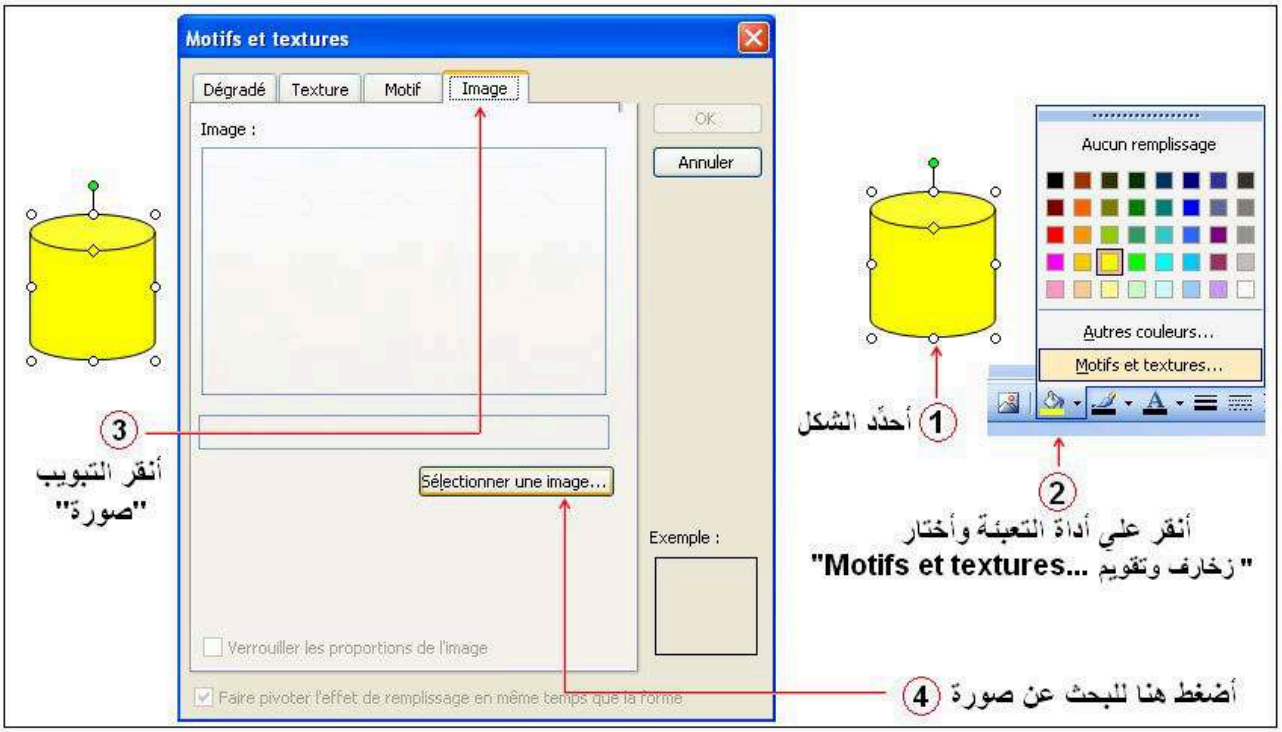
10 ـ ولإحداث تأثيرات خاصة على لون تعبئة مساحة الشكل، أنقر على:

"نقوش وزخارف ...*Motifs et texteures*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



11 ـ ولتلوين مساحة الشكل بصورة خاصة، أنقر على:
"نقوش وزخارف ...*Motifs et texteures*".



- أختار صورة وأضغط على الزر "*Insérer*" ثم "*Ok*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر





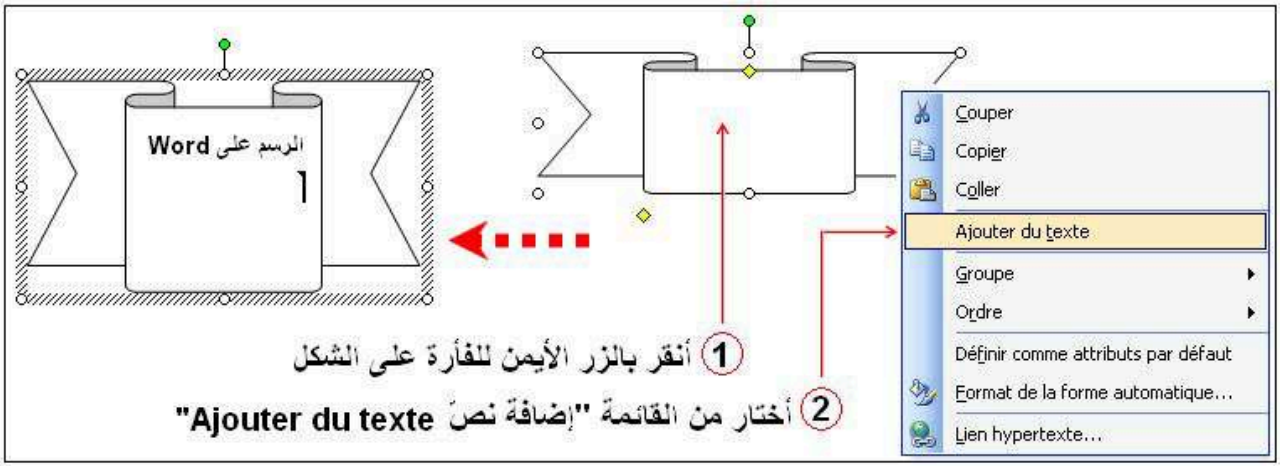
2 ـ الكتابة داخل الأشكال:

للكتابة داخل شكل معين نتبع الخطوات التالية:

1 ـ أحدِّد الشكل حتى تظهر لنا العلامة ✥.

2 ـ أنقر بالزر الأيمن للفأرة، وأختار من القائمة التي تظهر:

"إضافة نصّ *Ajouter du texte*".



ملاحظة : يمكن أن نجري جميع عمليات التنسيق على الخط من تغيير حجم الخط وتلوينه وتغيير نمطه ومحاذاته وتوسيطه...

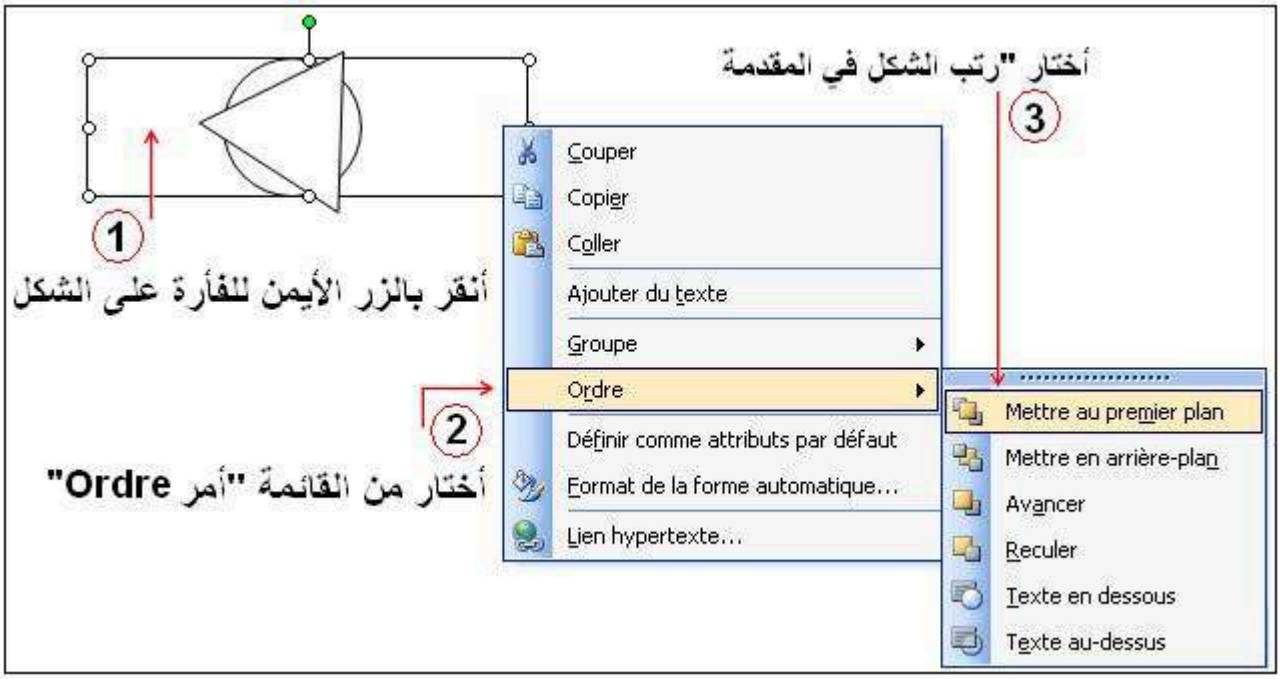
WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 ـ ترتيب الأشكال:

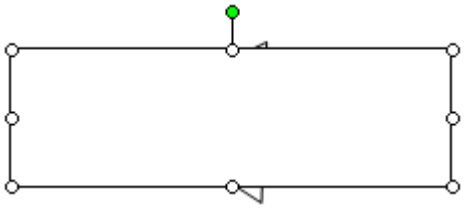
المقصود بترتيب الأشكال هو تقدم أو تأخر شكل عن شكل آخر، في حالة وجود مساحة مشتركة بينهما.

1 ـ أحدِّد الشكل حتى تظهر لنا العلامة ✣.
2 ـ أنقر بالزر الأيمن للفأرة، وأختار من القائمة التي تظهر: "ترتيب *Ordre*".
"*Mettre en premier plan*" إذا كنت أرغب في إظهار الشكل الأول أمام الشكل الثاني.
"*Mettre en arrière– plan*" إذا كنت أرغب في إظهار الشكل الأول خلف الشكل الثاني.

مثال: لاحظ الأشكال الثلاثة التالية: المستطيل في الخلف، المثلث في الأمام، بينما الدائرة في الوسط بينهما. ونرغب في ترتيب الشكل"مستطيل" في المقدمة، نقوم بما يلي:
1 ـ أحدِّد الشكل "المستطيل بالنقر عليه، وأختار الأمر "*Ordre*".
2 ـ أنقر الأمر "رتب في المقدمة *Mettre au premier plan*".

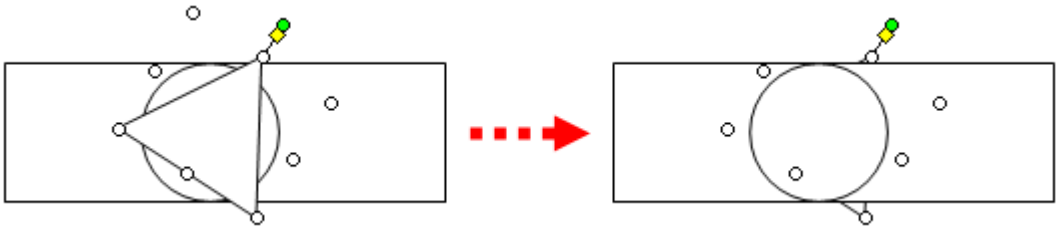


3 ـ فيظهر الشكل التالي:



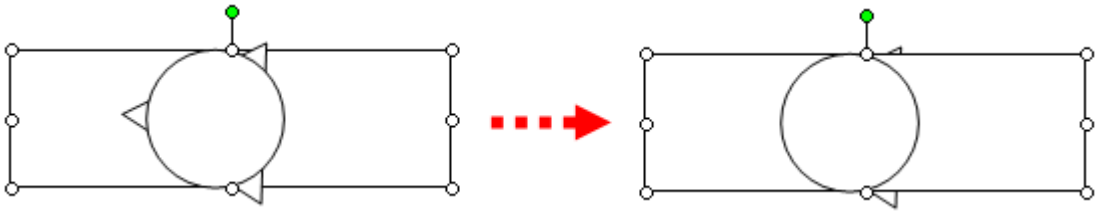
ملاحظة: نفس الخطوات إذا أردت ترتيب الأشكال كما يلي:

- ترتيب شكل في المؤخرة: أختار الأمر "*Mettre en arrière – plan*"

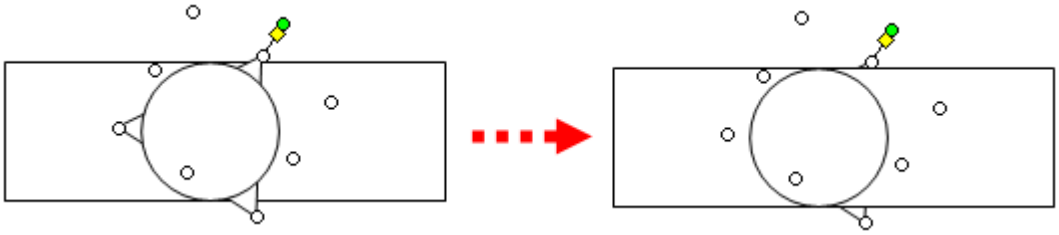


WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

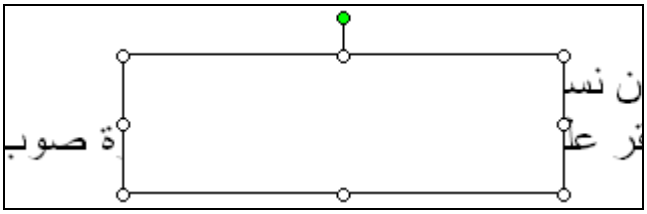
- ترتيب شكل بحيث يتقدم إلى الأمام شكل واحد فقط: أختار الأمر "*avancer*"



- ترتيب شكل بحيث يتأخر إلى الوراء شكل واحد فقط: أختار الأمر "Re*culer*"



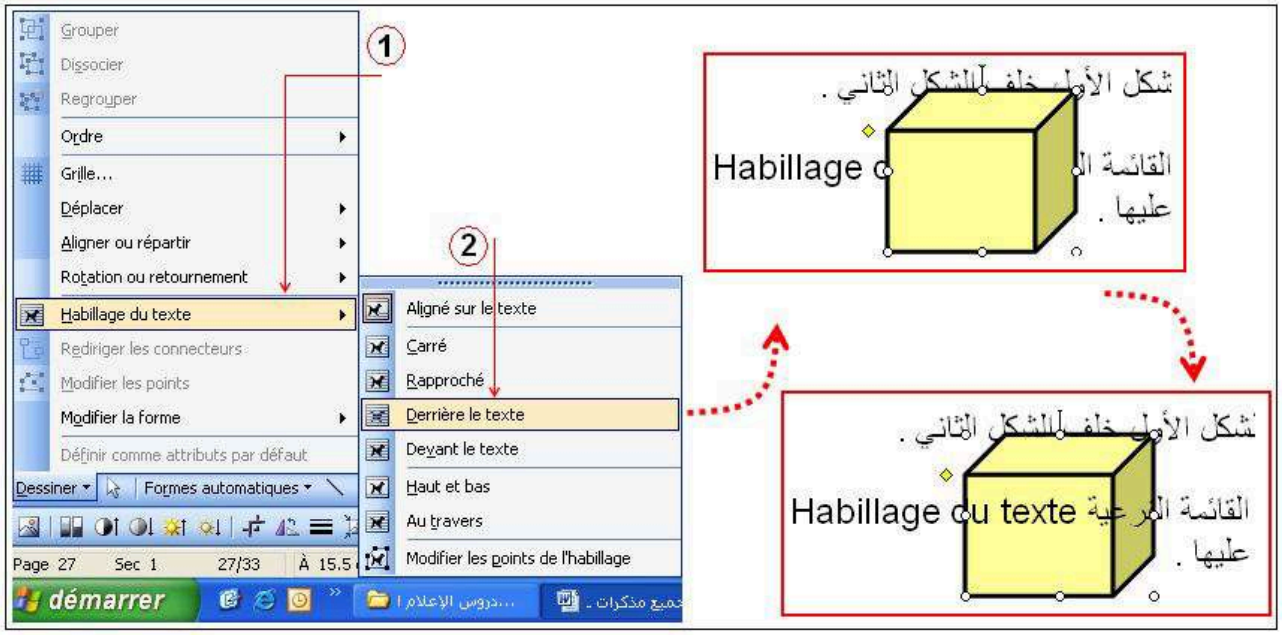
- ترتيب شكل أمام النصّ: أختار الأمر "*Texte en dessous*"



- ترتيب شكل خلف النصّ: أختار الأمر "*Texte au – dessus*"



ملاحظة : يمكن أن نستعمل قائمة "أرسم *Des sin er*".
أحدِّد الشكل ثم أنقر على المثلث وأوجه مشيرة الفأرة صوب القائمة الفرعية:
"*Habillage du texte*"
وأختار جهة ترتيب الشكل بالنسبة للنص أو لشكل آخر بالنقر عليها.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

4 ـ التجميع وفك التجميع:

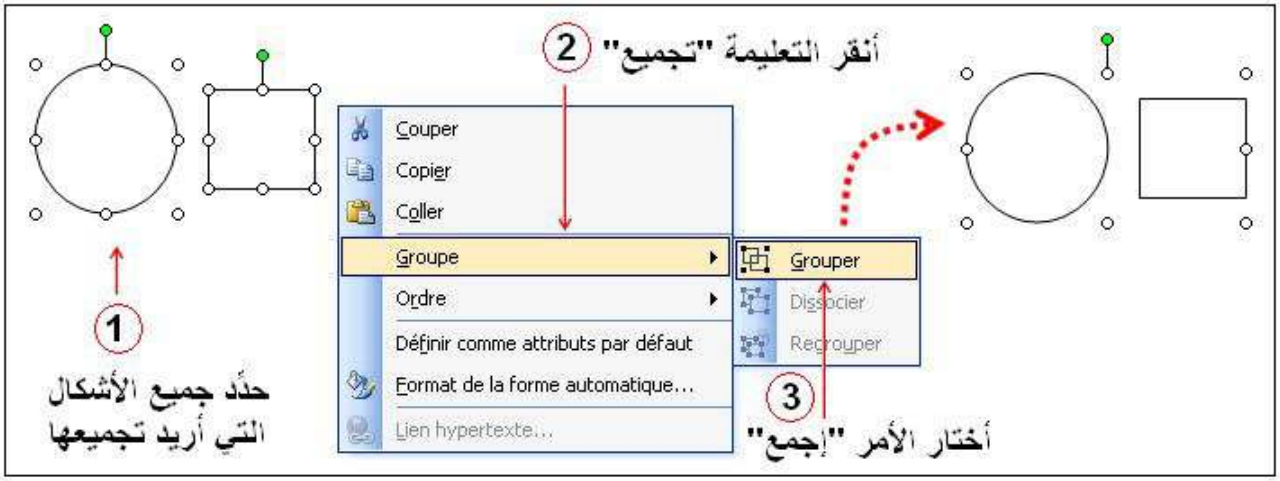
4 . 1 ـ تجميع الأشكال:

يفيدنا هذا في تثبيت عدة أشكال مع بعضها لتصبح شكلا واحدًا ومتحدًا، يمكن نقله أو تغيير حجمه أو تلوينه مرة واحدة. ولتجميع عدة أشكال نتبع الخطوات التالية:

1 ـ أحدِّد مجموعة الأشكال.

2 ـ أنقر بالزر الأيمن للفأرة داخل مساحة الأشكال عندما يظهر الرمز ✣.

3 ـ أختار من القائمة التي تظهر القائمة الفرعية "*groupe*" ثم "*grouper*" (تجميع).



ملاحظة : يمكن أن أجري عملية تحديد عدة أشكال بتحديد أحد الأشكال بالنقر داخله بالزر الأيسر للفأرة، ثم أضغط ضغطا متواصلا على المفتاح "*Ctrl*"، ثم أنقر داخل بقية الأشكال.

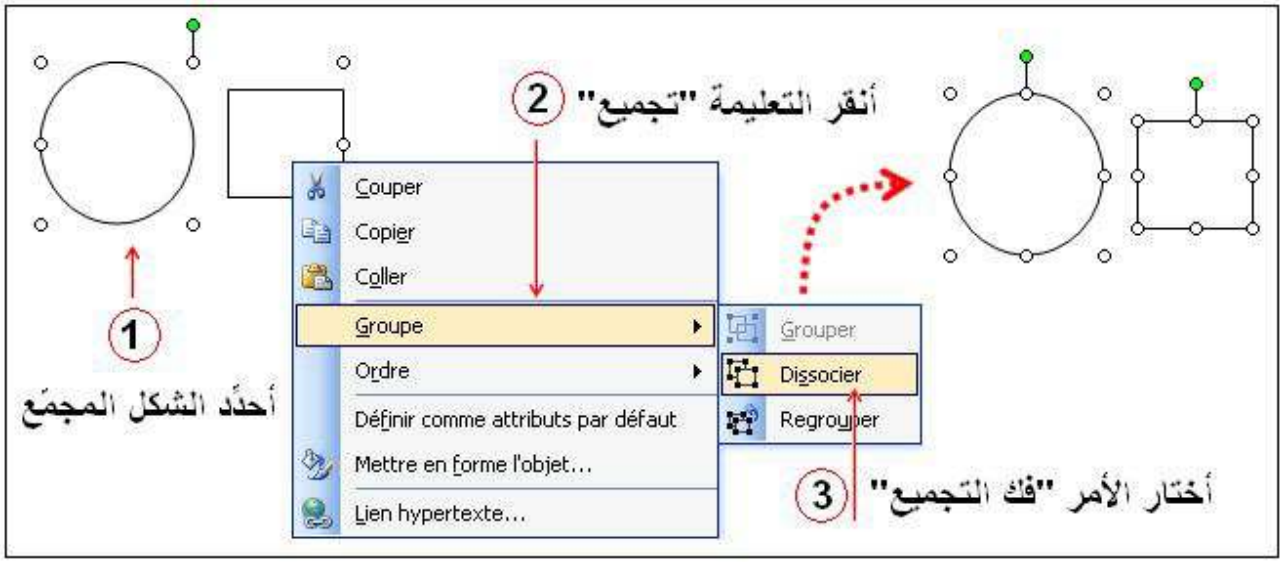
4 . 2 ـ فك تجميع أشكال:

عملية فك تجميع أشكال هي إعادة تفريقها وفصلها عن بعض، وتعتبر عكس التجميع تماما، وللقيام بها نتبع الخطوات التالية:

1 ـ أحدِّد الشكل المجمع.

2 ـ أنقر بالزر الأيمن للفأرة داخله عندها يظهر الرمز ✣.

3 ـ أختار من القائمة التي تظهر القائمة الفرعية "*groupe*" ثم "*Dissocier*" (فك التجميع).



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ملاحظة : لإعادة التجميع مرة أخرى ● أختار من القائمة التي تظهر القائمة الفرعية "*groupe*" ثم "Re *grouper*" (إعادة التجميع).

5 ـ إدراج صورة:

يمكن إدراج صورة جاهزة في أي مكان من الوثيقة، وذلك:

- إما من مكتبة الصور "*Clip Art*".
- أو من ملف موجود في مكان معين.

5 . 1 ـ من مكتبة الصور:

لإدراج صورة من مكتبة الصور "*Clip Art*" أتبع الخطوات التالية:

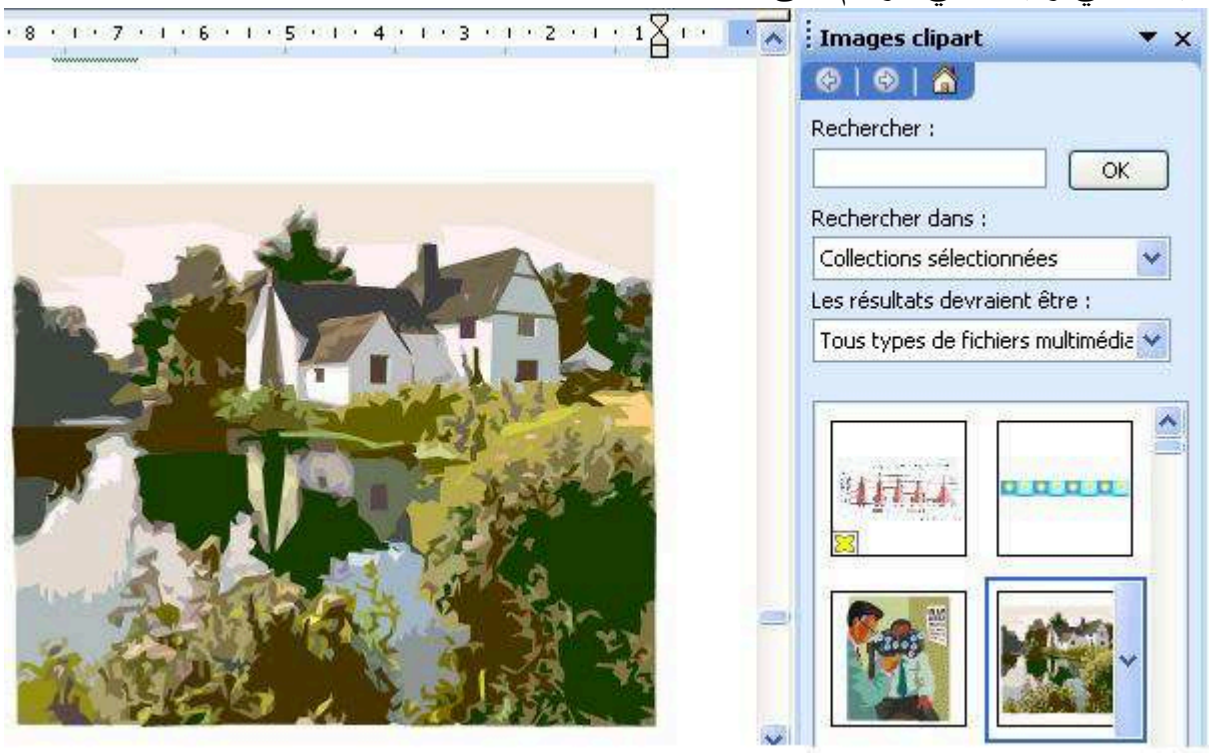
1 ـ أنقر قائمة "إدراج *Insertion*" وأوجه مشيرة الفأرة نحو التعليمة "صورة Im*age*".

2 ـ أختار التعليمة "صور مكتبة الصور *clipart* Im*ages*"



يظهر إطار على يمين الشاشة أقوم ببعض الخيارات.

3 ـ أنقر على الزر "بحث Re*chercher*"، تظهر قائمة الصور الجاهزة (قصاصات فنية). أختار واحدة منها بالنقر عليها. عندما تظهر الصورة على الوثيقة يمكن أن أجري عليها نفس العمليات التي رأيناها في الرسم على "*Word*".



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ملاحظة: يمكن إدراج صورة من مكتبة الصور "*Images clipart*" بالنقر بالزر الأيسر للفأرة على الأداة  الموجودة في شريط أدوات الرسم أسفل الشاشة.

5 . 2 ـ صورة من ملف:

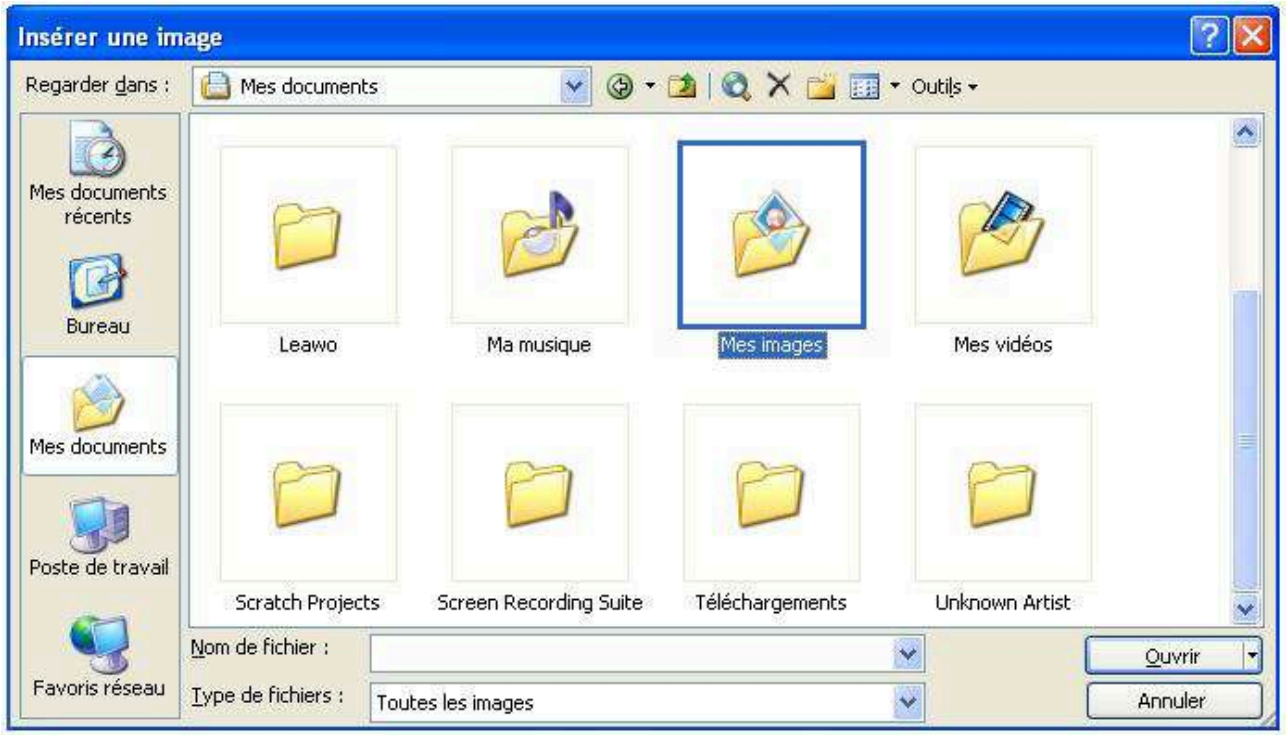
لإدراج صورة من ملف الصور "*à partir du fichier*" أتبع الخطوات التالية:

1 ـ أنقر قائمة "إدراج *Insertion*" وأوجه مشيرة الفأرة نحو التعليمة "صورة *Image*".

2 ـ أختار التعليمة "صورة من ملف "*à partir du fichier*".

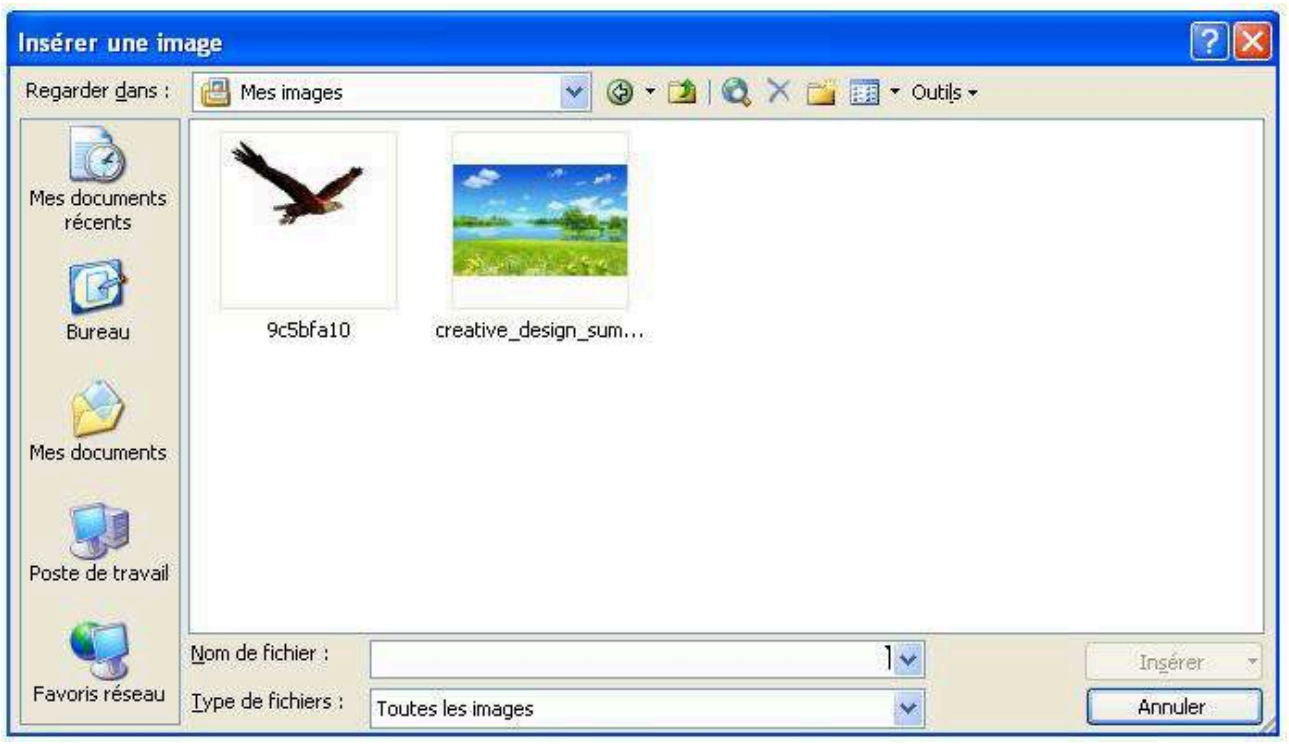


3 ـ يظهر إطار أختار فيه الملف الذي يمثل الصورة وذلك بالبحث عنه في القرص أو المجلد الذي يحويه.



وأضغط على الزر "*Ouvrir*" لفتح الملف، فتظهر الصور المتوفرة في الملف.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



أختار صورة بالضغط عليها، ثم أضغط على الزر "*Insérer*"، فتظهر الصورة في الوثيقة.
يمكن أن أجري عليها نفس العمليات التي رأيناها في الرسم على "*Word*".



ملاحظة: يمكن إدراج صورة من ملف الصور "*à partir du fichier*" بالنقر بالزر الأيسر للفأرة على الأداة  الموجودة في شريط أدوات الرسم أسفل الشاشة.

6 ـ إدراج نصّ فنيّ:

يمكن كتابة النصوص بشكل فنيّ مميز باستعمال "*Word Art*" بإتباع الخطوات التالية:
1 ـ أنقر قائمة "إدراج *Insertion*" وأوجه مشيرة الفأرة نحو التعليمة "صورة *Image*".
2 ـ أختار التعليمة "نص فنيّ *Word Art*".

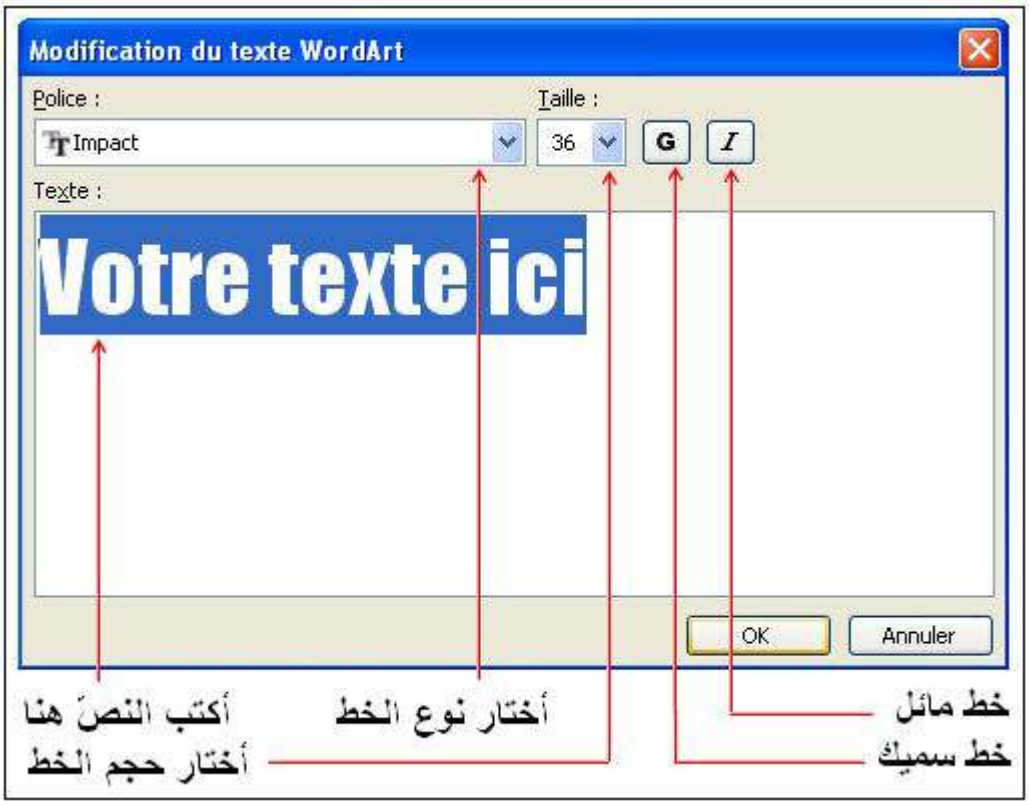


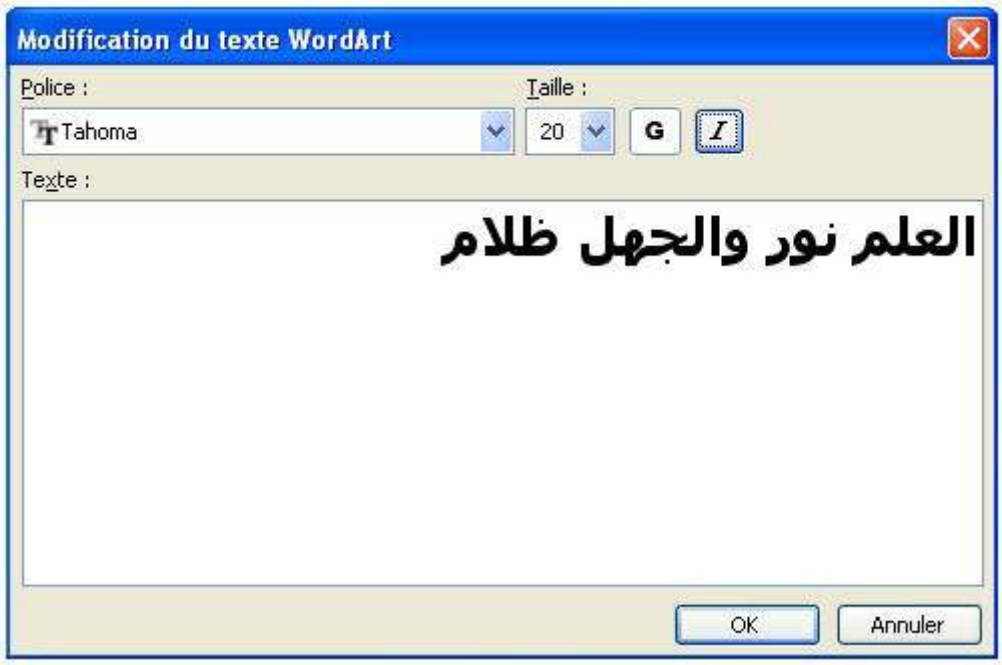
3 ـ عندها يظهر إطار يحمل مجموعة من أنواع الخطوط، أختار واحدة منها بالضغط عليها.



4 ـ أضغط على "*Ok*"، فتظهر نافذة أخرى أختار فيها نوع الخط وحجمه ثم أكتب النصّ المراد كتابته نصًا فنيًا وأنقر على "*Ok*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر





فيظهر النصّ على سبيل المثال لا الحصر بالشكل التالي:



ملاحظة: بعد إظهار النصّ يمكن أن نجري بعض التغييرات كأيّ شكل من الأشكال، كما يمكن أيضا تغيير نوع الـ"*Word Art*" بالنقر على النصّ الفنيّ، ليظهر هذا الشريط الذي يسمح بعدّة عمليات:

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



1 ـ تباعد الأحرف "*Word Art*".

2 ـ محاذاة "*Word Art*".

3 ـ نص عمودي لـ "*Word Art*".

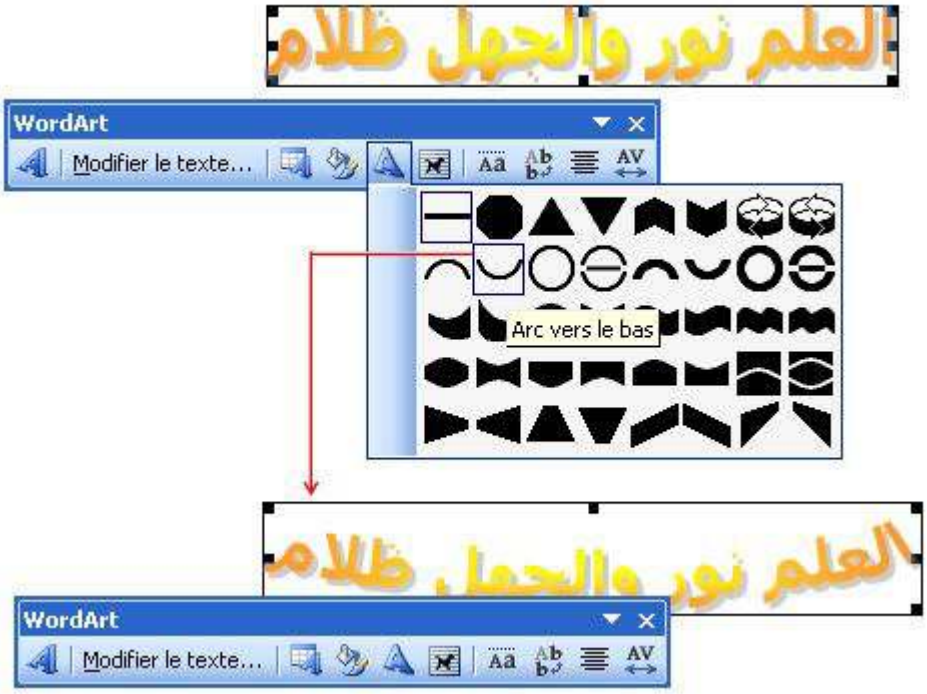
4 ـ نفس ارتفاع الأحرف لـ "*Word Art*".

5 ـ التفاف النص (النص الفني يكون مثلا خلف نص آخر).

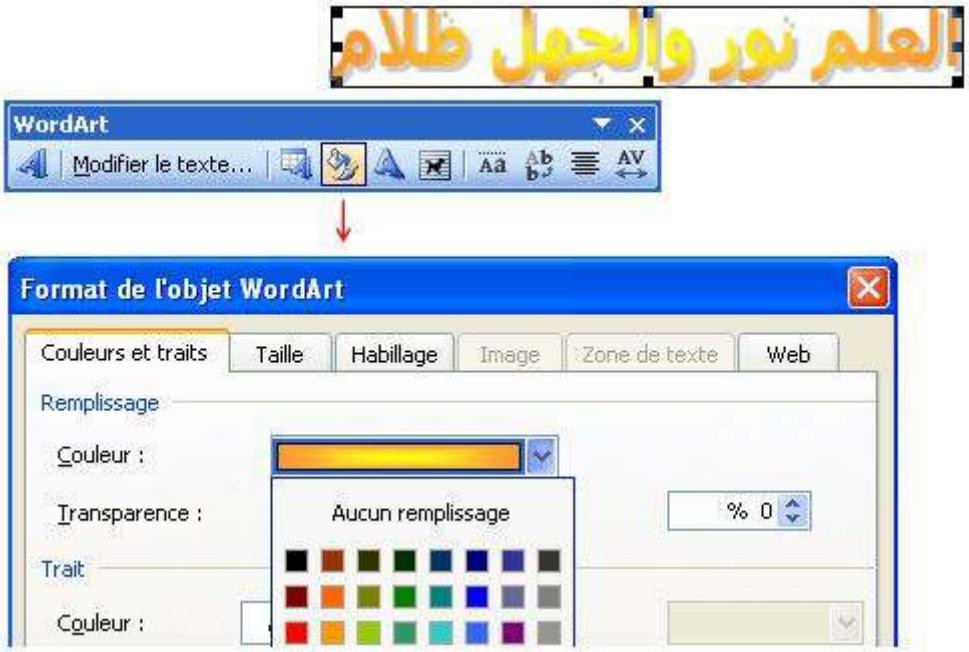


6 ـ شكل الـ "*Word Art*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



7 ـ لإجراء عمليات تنسيق على الخط (تلوين، تغيير الحجم ...).



8 ـ إعادة تغيير الشكل.
9 ـ تغيير النص الفني.
10 ـ إدراج نص فني آخر.

ملاحظة : يمكن استعمال الأداة  لإدراج نصّ فنيّ الموجودة في شريط أدوات الرسم.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

المادة: **إعلام آلي** المستوى: **السنة الثانية متوسط**

المجال المفاهيمي01: **معالج النصوص.**

الوحدة التعلمية03: **تنظيم الوثيقة.**

الكفاءة القاعدية: ● يتمكن من تنظيم الوثيقة.

الحجم الساعي: **ساعتان** $(2h)$.

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● تنظيم الوثيقة.	1 - إدراج فاصل الصفحة. 2 - إدراج أرقام الصفحات. 3 - رأس وتذييل الصفحة. 4 - إدراج عبارة رياضية. 5 - إدراج رمز.	ساعتان $(2h)$.

تنظيم الوثيقة

1 - إدراج فاصل الصفحة:

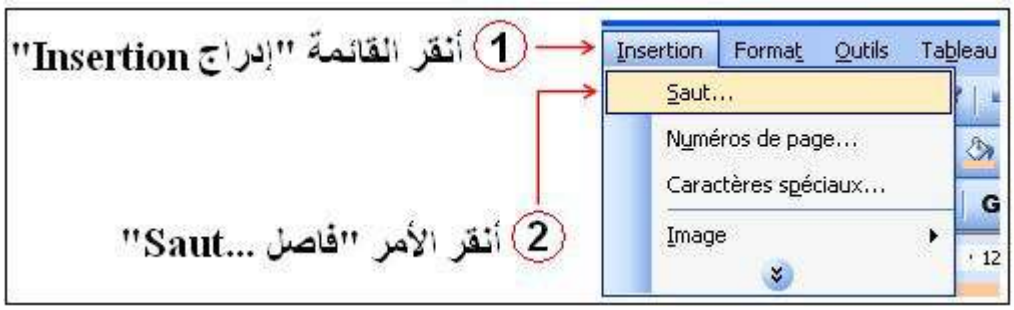
1 . 1 - تعريف فاصل الصفحة «Saut de page»:

يستعمل للانتقال إلى صفحة جديدة قبل انتهاء الصفحة الحالية.

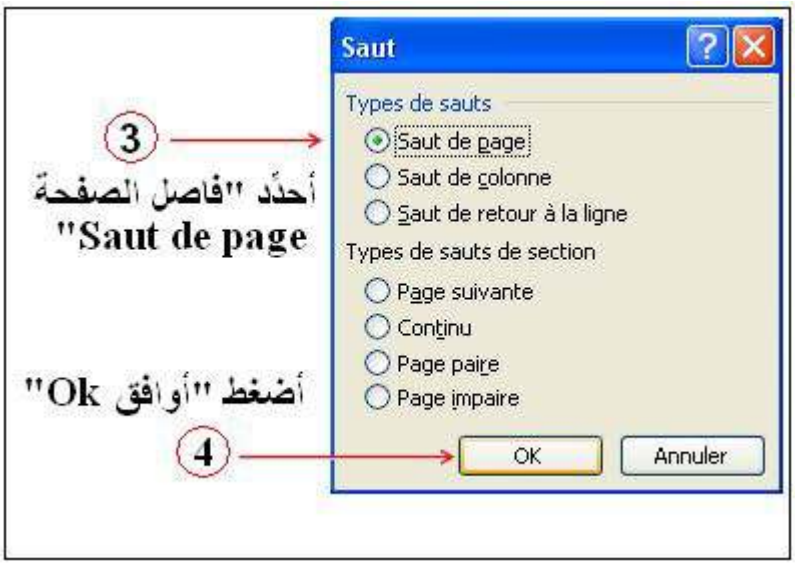
1 . 2 - إدراج فاصل الصفحة «Saut de page»:

للقيام بذلك أتبع الخطوات التالية:

1 - أنقر على قائمة "إدراج *Insertion*" وأنقر الأمر "فاصل *Saut...*".



2 - يظهر مربع حوار أختار فيه الخيار "فاصل صفحة *Saut de page*".



2 ـ أضغط على الزر "*Ok*" فيتم الانتقال إلى صفحة جديدة.

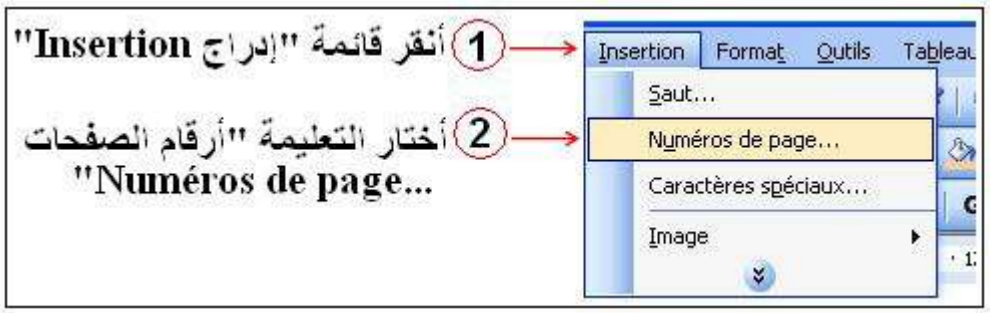
2 ـ إدراج أرقام الصفحات:

2 . 1 ـ إدراج أرقام الصفحات:

يستعمل لترقيم صفحات الوثيقة. وللقيام بذلك أتبع الخطوات التالية:

1 ـ أنقر على قائمة "إدراج *Insertion*".

2 ـ أنقر على تعليمة "ترقيم الصفحات *Numéros de page...*".



نحصل على علبة الحوار التالية:



نجري مختلف الخيارات وأضغط على الزر "*Ok*".

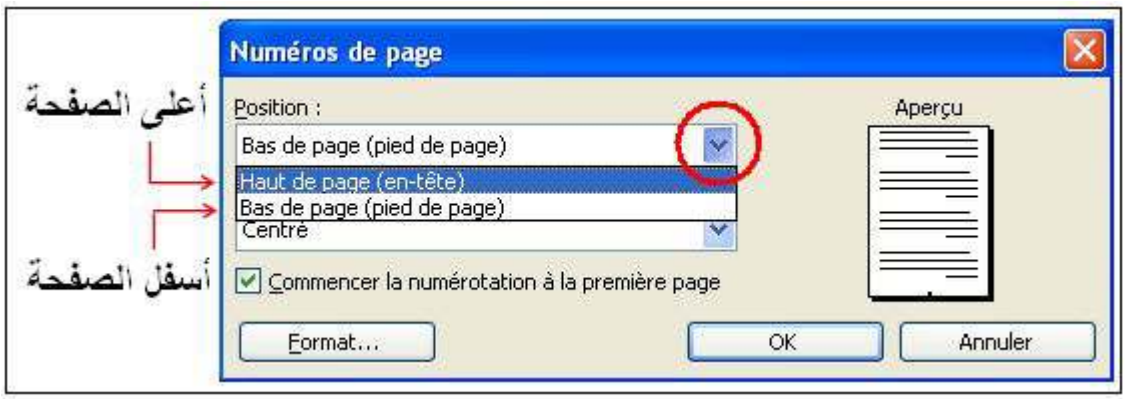
WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

2 . 2 ـ تنسيق إدراج أرقام الصفحات:

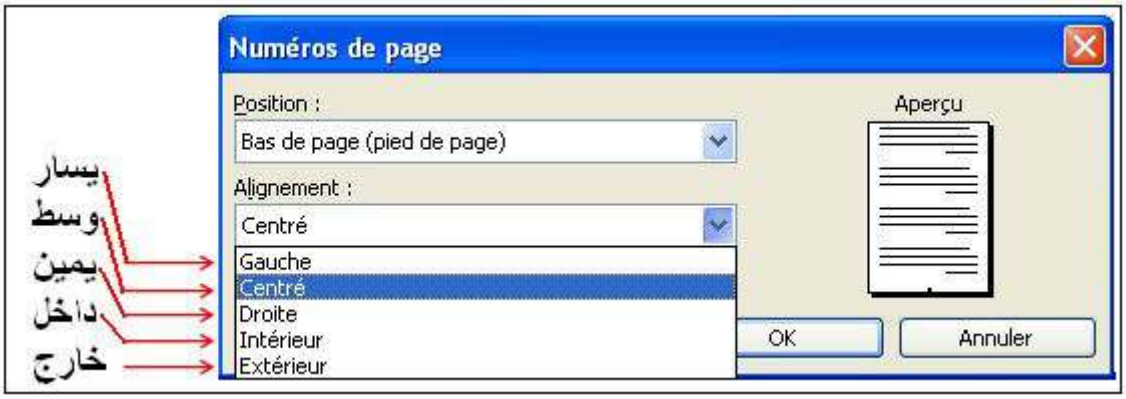
2 . 2 . 1 ـ ترقيم الصفحة الأولى: إذا رغبت في عدم ترقيم الصفحة الأولى في الوثيقة، أنقر داخل المربع الصغير لتزول العلامة ✓.



2 . 2 . 2 ـ وضعية أرقام الصفحات: إذا رغبت في جعل الرقم يكتب أعلى الصفحة أو أسفلها، أنقر لفتح القائمة المنسدلة وحدِّد خيارك.



2 . 2 . 3 ـ محاذاة أرقام الصفحات: إذا رغبت في جعل الرقم يكتب يمين، يسار، وسط الصفحة أو خارج، داخل الصفحة أيضا، أنقر لفتح القائمة المنسدلة وحدِّد خيارك.



2 . 2 . 4 ـ محاذاة أرقام الصفحات: إذا رغبت في جعل الرقم يكتب يمين، يسار، وسط الصفحة أو خارج، داخل الصفحة أيضا، أنقر لفتح القائمة المنسدلة وحدِّد خيارك.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 ـ رأس وتذييل الصفحة:

3 . 1 ـ تعريف رأس وتذييل الصفحة:

هي نصوص ثابتة تظهر في الهامش العلوي وتسمى "رأس الصفحة"، وتظهر في الهامش السفلي وتسمى "تذييل الصفحة"، بحيث يتم تكرارها مع كافة صفحات المستند.

3 . 2 ـ إضافة رأس وتذييل الصفحة «En-tête et pied de page»:

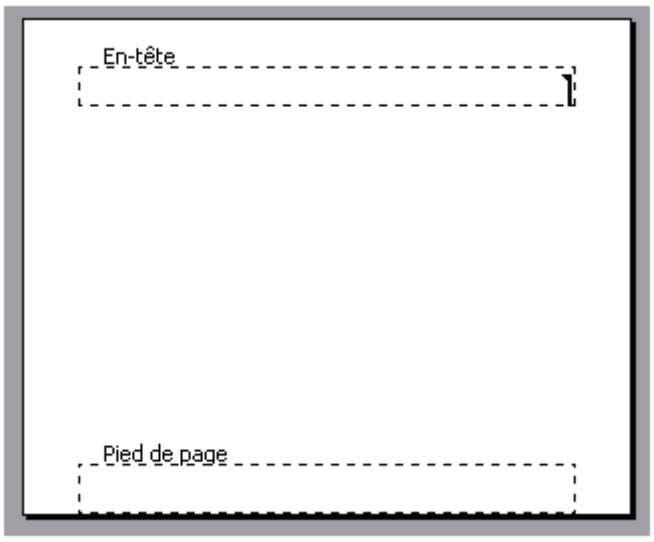
لإضافة رأس وتذييل الصفحة أتبع الخطوات التالية:

1 ـ أنقر على قائمة "عرض *Affichage*".

2 ـ أختار التعليمة "رأس وتذييل الصفحة«En-tête et pied de page».



نحصل على مستطيل متقطع في رأس الصفحة وأسفلها لكتابة البيانات.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ويظهر معه شريط أدوات.





3 . 3 ـ تنسيق رأس وتذييل الصفحة «En-tête et pied de page»:

لإجراء عمليات التنسيق على رأس وتذييل الصفحة نستخدم أزرار الشريط.



1 ـ لإغلاق العملية.	2 ـ للتنقل بين رأس الصفحة وتذييلها.	
3 ـ لإعداد صفحة.	4 ـ لإدراج الوقت.	5 ـ لإدراج التاريخ.
6 ـ لإدراج أرقام الصفحات.	7 ـ لإدراج نصوص تلقائية.	

ملاحظة1: إذا أردت إجراء تغييرات على رأس وتذييل الصفحة، أنقر نقرًا مزدوجًا فوق مكانها.
ملاحظة2: يمكن تنسيق الخط مثلما يتم في تحرير النصوص العادية.

4 ـ إدراج عبارة رياضية:

يوفر برنامج معالج النصوص إمكانية إدراج عبارة رياضية.

4 . 1 ـ إدراج عبارة رياضية:

ولعمل ذلك أتبع الخطوات التالية:

1 ـ أضغط على رمز إدراج عبارة رياضية  . فيظهر مربع لكتابة العبارة الرياضية وشريط التنسيق.



2 ـ أكتب داخل المربع، وللخروج أضغط في أيّ مكان من الصفحة فتظهر العبارة كالتالي: $4x = 10$

4 . 2 ـ استخدام شريط التنسيق لإدراج عبارة رياضية:

شريط التنسيق عبارة عن مجموعة من الأزرار، كل زر يفتح بالضغط عليه نافذة منسدلة فيها رموز، يمكن إدراج أحد هذه الرموز بالضغط عليه ليظهر داخل مربع الكتابة.

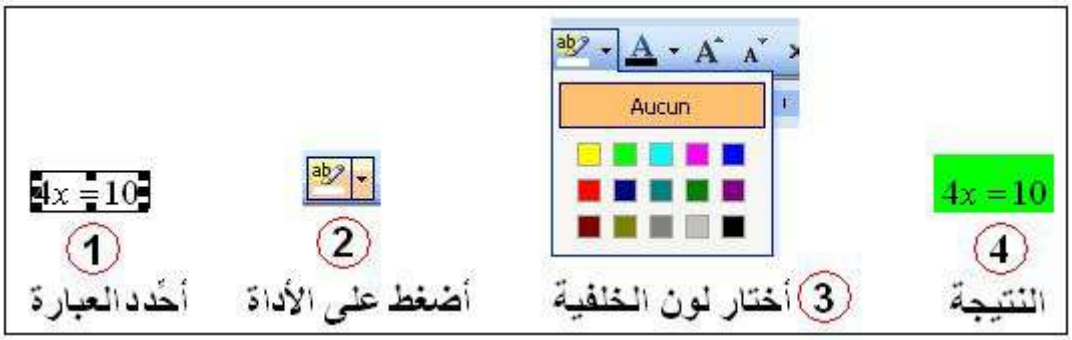
WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



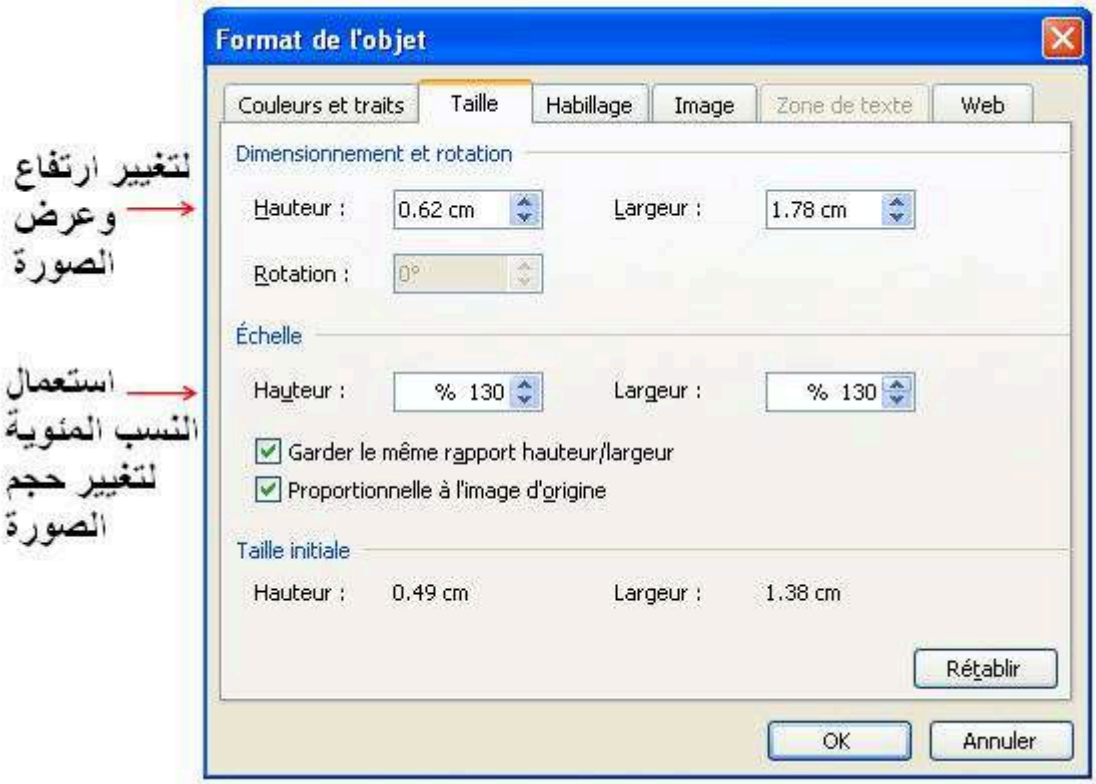
4 . 3 ـ التعامل مع العبارة الرياضية المدرجة كصورة:

لإجراء تنسيق صورة العبارة الرياضية أضغط عليها، ثم أقوم بمختلف عمليات التنسيق التالية:

4 . 3 . 1 ـ تلوين الخلفية: أحدّدها ثم أضغط على رمز الأداة وأختار لون الخلفية.



4 . 3 . 2 ـ تغيير حجم صورة العبارة الرياضية: أحدّدها ثم أضغط على رمز الأداة وأنقر التبويب "*Taille*" وأجري التغييرات اللازمة ثم أضغط الزر "*Ok*".



فتظهر العبارة بحجمها الجديد كالتالي: $4x = 10$

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

4 . 3 . 3 ـ إظهار رمز أداة إدراج عبارة رياضية:

إذا لم تكن الأداة موجودة في شريط الأدوات القياسي أتبع الخطوات التالية لإظهارها:

1 ـ أنقر على طرف أحد أشرطة الأدوات، ثم أوجه مؤشر الفأرة نحو التعليمة:
"إضافة/حذف أزرار *Ajouter / supprimer des boutons*".

2 ـ أختار التعليمة "خصائص *Personnaliser...*".



3 ـ يظهر مربع الحوار، أختار فيه القائمة "إدراج *Insertion*". ثم أضغط وأسحب الرمز إلى شريط الأدوات ثم أفلته ليستقر هناك.



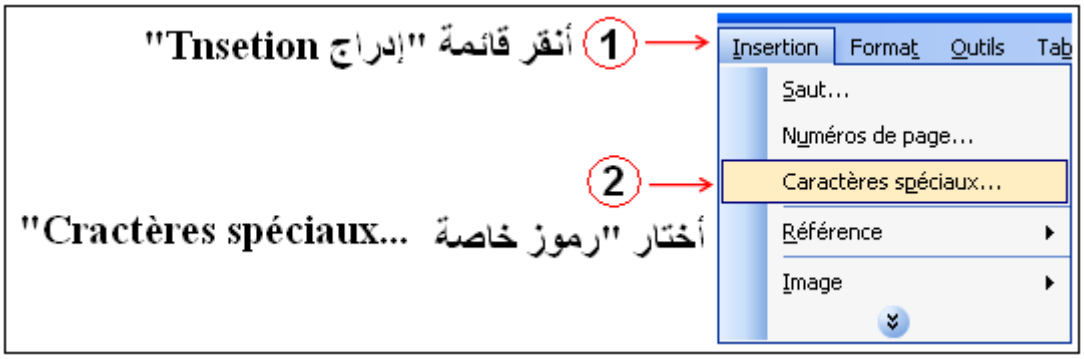
5 ـ إدراج رمز:

يمكن إدراج بعض الرموز الخاصة التي هي غير متوفرة في لوحة المفاتيح، وذلك بإتباع الخطوات التالية:

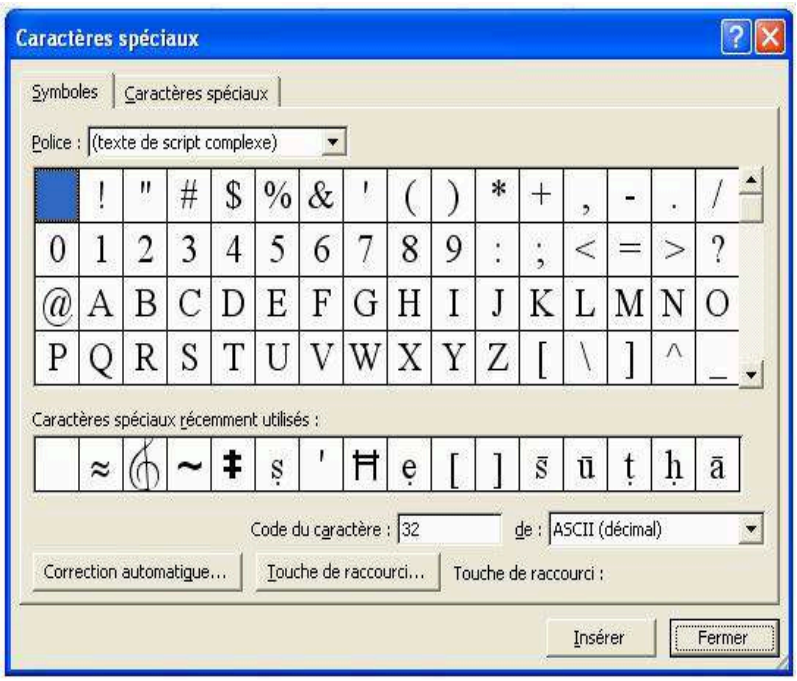
1 ـ أنقر على قائمة "إدراج *Insertion*".

2 ـ أنقر على عملية *Caractères spéciaux* رموز خاصة".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



نحصل على علبة الحوار التالية:



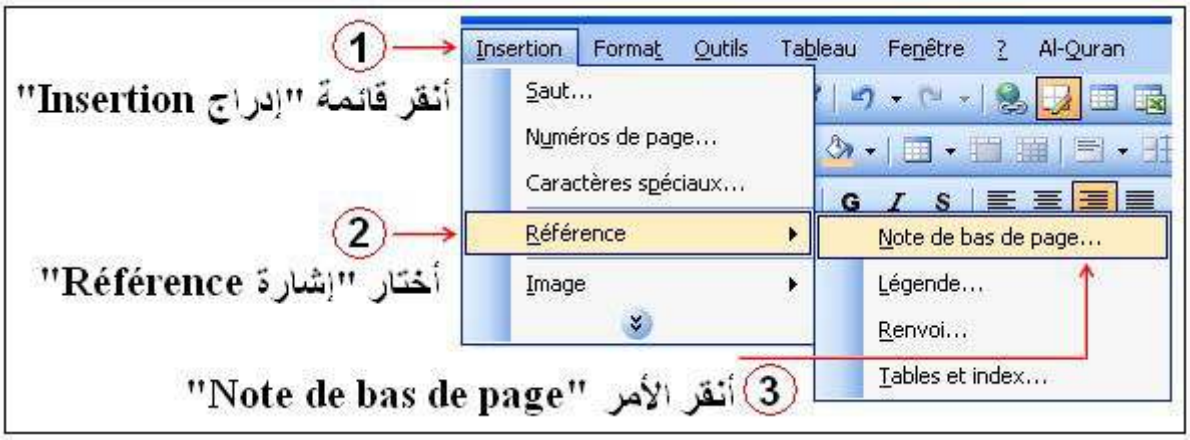
3 ـ أختار الرمز المراد إدراجه بالنقر عليه.
4 ـ أنقر على الزر "أدرج *Insérer*".
عندما ننهي العملية، أنقر على الزر "إغلاق *Fermer*".

إضافة

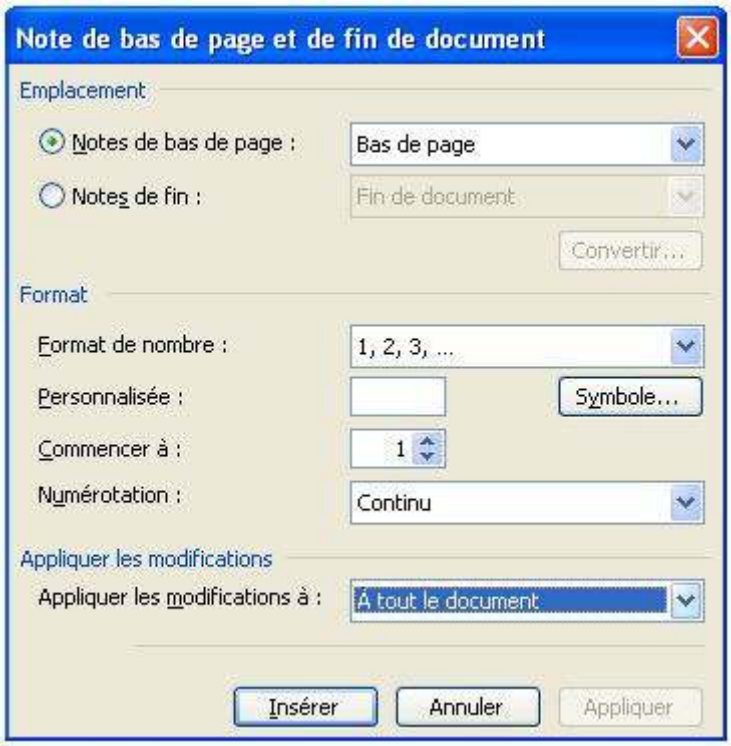
إدراج مرجع:

يكون أسفل الصفحة، ويستعمل لشرح كلمة صعبة أو يشير إلى مصدر أو مرجع معين...
ولإدراج مرجع(حواشي سفلية) أتبع الخطوات التالية:
1 ـ أضع مشيرة الفأرة أمام الكلمة التي أريد أن أدرج لها مرجع.
2 ـ أنقر على قائمة "إدراج *Insertion*" وأختار التعليمة "إشارة *Référence*".
3 ـ أنقر الأمر "*Note de bas de page*".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



فيظهر مربع حوار أجري الخيارات التي أرغب ثم أضغط على الزر "أدرج *Insérer*"



4 ـ نحصل على إطار أسفل الصفحة يمكننا من إدراج المرجع باستعمال عدّة خيارات.

وأَجْملُ مِنْكَ لَمْ تَلِدِ النّسَاءُ	وأحسنُ منكَ لم ترَ قطُّ عيني
كأنكَ قدْ خلقتَ كما تشاءُ	خلقتَ مبرءاً منْ كلّ عيب[1]

1ـ الشاعر : حسان بن ثابت

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

المادة: **إعلام آلي** المستوى: **السنة الثانية متوسط**

المجال المفاهيمي01: معالج النصوص.

الوحدة التعلمية: مشروع إعداد وثيقة.

الكفاءة القاعدية: ● يجند ويدمج الموارد والمكتسبات.

الحجم الساعي: ثلاث ساعات $(3h)$.

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● مشروع إعداد وثيقة.	ـ إنجاز وثيقة شاملة تحتوي على: نصّ وجدول ورسم وصورة.	ثلاث ساعات $(3h)$.

مشروع إعداد وثيقة:

يلعب جهاز الحاسوب دورًا مثاليًا في معالجة البيانات ببرامجه المتعددة والمتنوعة، منها معالج النصوص «Word» في إعداد وإخراج وثيقة ما، بداية من تشغيله وانتهاء بإخراجها على الورق بالاستعانة بطابعة.

السندات:

السند1: 1 ـ الهوامش: علوي $(1cm)$ وسفلي $(1cm)$، أيمن $(2cm)$، أيسر $(1,5cm)$.

2 ـ اتجاه أفقي للصفحة.

3 ـ حجم الصفحة $(A4)$.

السند2: 1 ـ العنوان [أدرج شكلا وأكتب داخله العنوان، حجم الخط(18)، اللون: أحمر، المحاذاة في الوسط، نمط الخط: أندلسي$(Andalus)$، عريض (G)].

السند3: النصّ [حجم الخط(16)، اللون: أسود، نمط الخط:$(Arial)$، المحاذاة: نحو اليمين].

السند4: يتيح لنا معالج النصوص إمكانية إدراج جداول وأشكال رسومية وصور.

التعليمة: أنجز وثيقة بكتابة النصّ الموالي، مدعمًا ذلك بصورة وجدول تبيّن فيه ما جاء في الفقرة الأخيرة من النصّ، موظفا السندات السابقة، معتمدًا على مهارتك ومكتسباتك القبلية.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

إنتاج النفط الجزائري ينخفض بـ 10 آلاف برميل يوميا

يومية الرائد، 11 أوت 2015م

أظهر جدول إنتاج نفط أوبك بالمليون برميل يوميا في سبتمبر وأوت انخفاض الإنتاج الجزائري بنحو 10 آلاف برميل في اليوم.

ويشير المسح إلى ارتفاع إنتاج منظمة البلدان المصدرة للبترول 810 ألاف برميل يوميا في سبتمبر مقارنة مع أوت بدعم من زيادة الإمدادات من ليبيا والعراق بينما تراوح إنتاج السعودية ومنتجين خليجيين آخرين بين الاستقرار والارتفاع.

وظلت إمدادات المعروض من النفط فوق المستوى المستهدف للمنظمة والبالغ 30 مليون برميل يوميا. وتجتمع أوبك في نوفمبر تشرين الثاني لدارسة تعديل مستوى الإنتاج للنصف الأول من العام القادم.

وتمييز كل من أرقام الإنتاج هو مليون برميل في اليوم. والمجاميع تقريبية. ولا توجد حصص إنتاج معلنة لكل دولة من دول أوبك على حدة. وإنتاج الجزائر خلال شهري سبتمبر 1.13 مليون برميل يوميا وأوت1.14 أنجولا 1.80 مليون برميل 1.72، الإكوادور 0.55، 0.55 إيران 2.84، 2.83، العراق 3.20، 2.94.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

مشروع إعداد وثيقة:

يتيح لنا جهاز الحاسوب إمكانية معالجة البيانات ببرامجه المتعددة والمتنوعة، منها معالج النصوص «Word» في إعداد وتنسيق وإخراج وثيقة ما.

السندات:

السند1: 1 - الهوامش: علوي $(1,5cm)$ وسفلي $(1cm)$، أيمن $(1,25cm)$، أيسر $(1,25cm)$.

2 - اتجاه عمودي للصفحة.

3 - حجم الصفحة $(A4)$.

السند2: 1 - العنوان [حجم الخط (18)، اللون: أخضر، المحاذاة في الوسط، نمط الخط: أندلسي $(Tahoma)$، عريض (G)، مسطر تحته $(\underline{S})$].

السند3: النصّ [حجم الخط (20)، اللون: أسود، نمط الخط: $(Times\ \ New\ \ Roman)$، المحاذاة: نحو اليمين].

السند4: يتيح لنا معالج النصوص إمكانية تنسيق فقرة، المسافة البادئة $(1,5cm)$، تباعد الأسطر $(1,5cm)$، البعد بين فقرة وفقرة آخرى $(10pt)$.

السند5: يتيح لنا معالج النصوص إمكانية إدراج جدول وصور وتنسيقهما(أنظر الجدول المرفق).

التعليمة: أنجز وثيقة بكتابة الموضوع الموالي "بطاقة تعريف عن الجزائر" موظفا السندات السابقة، معتمدًا على مهارتك ومكتسباتك القبلية.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية رسميا أو الجزائر اختصارا هو أكبر بلد أفريقي وعربي من حيث المساحة، العاشر عالميا. تقع الجزائر في شمال غرب القارة الأفريقية، تطل شمالا على البحر الأبيض المتوسط ويحدها من الشّرق تونس وليبيا ومن الجنوب مالي والنيجر ومن الغرب المغرب و الجمهورية العربية الصحراوية وموريتانيا.

الجزائر عضو مؤسس في اتحاد المغرب العربي، وعضو في جامعة الدول العربية والاتحاد الإفريقي ومنظمة الأمم المتحدة منذ استقلالها، والأوبك والعديد من المؤسسات العالمية والإقليمية.

تلقب ببلد المليون ونصف المليون شهيد نسبة لعدد شهداء ثورة التحرير الوطني التي دامت 7 سنوات ونصف. يعيش معظم الجزائريين في شمال البلاد، قرب الساحل، لمناخه المناسب وأراضيها الخصبة. ووفق دستور البلاد، فإن الدين الرسمي للدولة الجزائرية هو الإسلام لغالبية سكانها المسلمين.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية	
 الشعار	 العلم
	
الشعار الوطني: **بالشعب وللشعب**	
النشيد الوطني	
النشيد الوطني للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية هو "**قسمًا**"	
الأرض والسكان	
المساحة:	**2.381.741 km^2**
العاصمة:	**الجزائر**
اللغة الرسمية:	**العربية**
تعداد السكان(إحصاء جانفي2013م):	**37.900.000 نسمة**
الكثافة السكانية:	**16.0 نسمة لكل كيلومتر مربع واحد**
التأسيس والسيادة	
تاريخ الاستقلال(المعترف به):	**03 يوليو 1962م**
تاريخ الاستقلال(المعلن عنه):	**05 يوليو 1962م**
بيانات أخرى	
العملة:	**الدينار الجزائري**
رمز الإنترنت	**dz**
رمز الهاتف الدولي	**213+**

المادة: **إعلام آلي** المستوى: **السنة الثانية متوسط**

المجال المفاهيمي02: **الشبكات.**

الوحدة التعلمية01: **مفهوم الشبكات وأنواعها.**

الكفاءة القاعدية: ● يتعرف على الشبكات وأنواعها.

الحجم الساعي: **ساعة واحدة** $(1h)$.

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● مفهوم الشبكات وأنواعها.	1 - تعريف الشبكة. 2 - الهدف من استعمال الشبكة. 3 - أنواع الشبكات(المحلية، شبكة المدينة، شبكة المناطق الواسعة).	ساعة واحدة $(1h)$.

مفهوم الشبكات وأنواعها:

1 - تعريف الشبكة(Réseau d'ordinateurs):

شبكة الحواسب هي مجموعة من الحواسب المتصلة فيما بينها عن طريق أسلاك(cables) أو بدون أسلاك(WIFI)، بحيث يمكن لأي منها الوصول إلى محتوى الآخر واستخدام موارده من تطبيقات وقواعد معطيات وغيرها من المعلومات.



1 . 1 - كيفية ربط شبكة الحواسيب:

تتصل الحواسب فيما بينها بواسطة مأخذ في بطاقة خاصة تزرع في كل حاسوب تدعى بطاقة الواجهة الشبكية(Carte réseau)، ليتم تشغيل الشبكة يجب استعمال برنامج خاص بالشبكات يدعى بروتوكول الشبكات(Protocole réseau).



2 ـ الهدف من استعمال الشبكة:

مع الحجم الكبير والتطور السريع للمعلومات المستخدمة في المؤسسات، وبدون وجود الشبكة وجدت هذه الأخيرة صعوبة لنقل المعلومات من حاسب إلى آخر، حيث كانت تستعمل وسائط التخزين لنقل المعلومات، مما يسبب عناء كبيرًا وهدرًا للوقت والجهد.

إن الهدف الدائم من الشبكة هو التشارك في المصادر(Partage des ressources).
يُقصد بالمصادر كل ما يُمكِن لمستخدم يعمل على حاسوب ما أن يصل إليه على حاسوب آخر وهي تتضمن ما يلي:

1 ـ الملفات وقواعد البيانات (Fichiers et bases de données).
2 ـ البرامج (Programmes).
3 ـ الطابعات (Imprimantes).





بداية لنتخيل وضع الكمبيوتر بدون وجود شبكات، في هذه الحالة كيف سنتبادل البيانات، سنحتاج إلى مئات الأقراص اللينة لنقل المعلومات من جهاز إلى آخر مما يسبب هدراً كبيرا للوقت والجهد.

مثال آخر إذا كان لدينا طابعة واحدة وعدة أجهزة كمبيوتر في هذه الحال إذا أردنا الطباعة فإما أننا سنقوم بالوقوف في "طابور انتظار" على الجهاز الموصل بالطابعة، أو سنقوم بنقل الطابعة إلى كل مستخدم ليوصلها إلى جهازه ليطبع ما يريد وفي كلا الأمرين عناء كبير.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 ـ أنواع الشبكات(المحلية، شبكة المدينة، شبكة المناطق الواسعة):

هناك أربع أنواع مشهورة للشبكات هي:

1 ـ الشبكات المحلية: $(LANs)$.

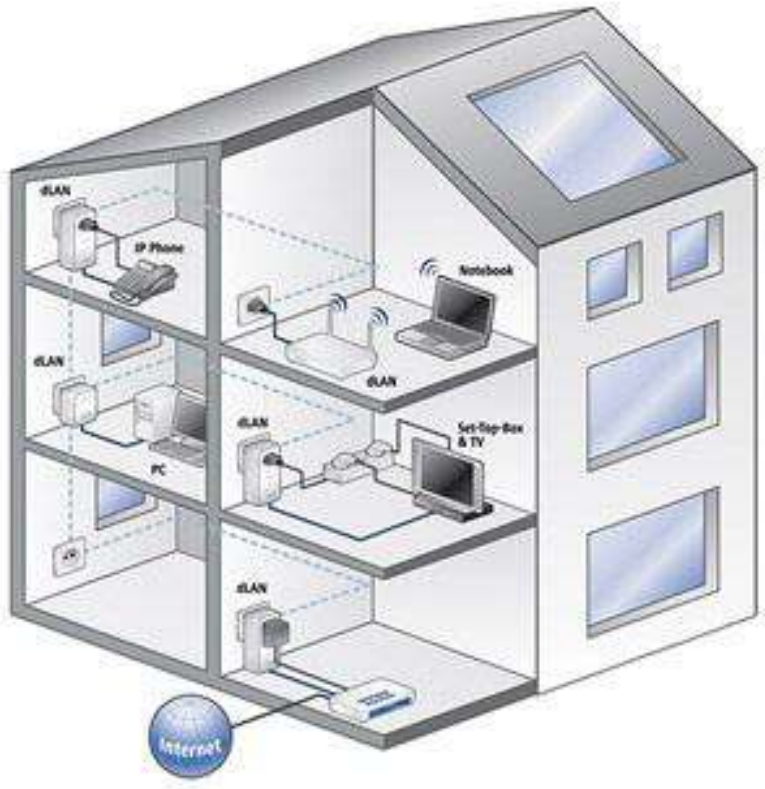
2 ـ الشبكات الإقليمية: $(MANs)$.

3 ـ شبكات المناطق الواسعة: $(WANs)$.

4 ـ شبكة الانترنت: $(Internet)$.

3 . 1 ـ الشبكات المحلية Local Area Network (LAN)

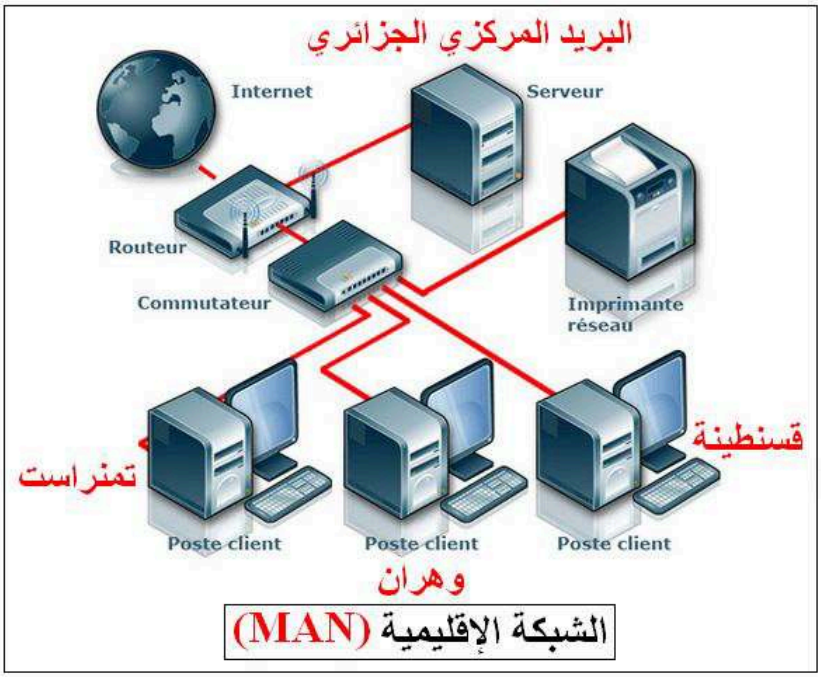
هي أبسط أنواع الشبكات، وتسمح بانتقال كمية لا بأس بها من المعلومات من خلال الشبكة وبسرعة مرتفعة. فشبكة (LAN) المحلية تتقيد بمكان واحد مثل بناية أو بنايات متجاورة وتتميز برخص وتوفر المعدات اللازمة لها. وهي شبكة صغيرة عادة توجد ضمن طابق واحد في مبنى أو تشمل كامل المبنى أو تشمل مجموعة من المباني المتقاربة. الشبكة المحلية هي شبكة محدودة المسافة.



3 . 2 ـ الشبكات الإقليمية Metropolitan Area Network (MAN)

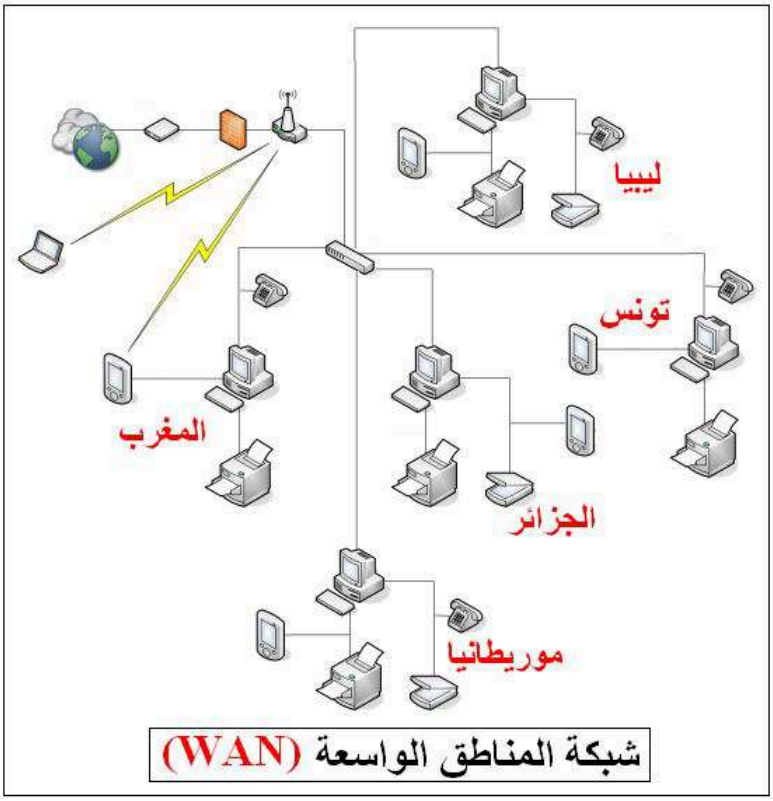
تُستخدم الشبكات الإقليمية في مساحات جغرافية متوسطة نسبيا لربط مدينة أو مدينتين متجاورة ويستخدم في ربط هذا النوع من الشبكات الألياف البصرية أو الوسائل الرقمية فهذه التقنية تقدم سرعات فائقة. إن شبكات $(MANs)$ يمكن أن تحتوي على عدد من شبكات $(LANs)$ وتتميز بالسرعة والفاعلية ومن عيوبها أنها مكلفة وصيانتها صعبة.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 . 3 ـ الشبكات الواسعة Wide Area Networks (WAN)

تتكون الشبكة الواسعة من شبكات محلية متباعدة جغرافيا ترتبط مع بعضها بوساطة خطوط اتصال، مثل: خطوط الهاتف والأقمار الصناعية. وأشهر مثال على الشبكات الواسعة هو شبكة الانترنت (*Internet*). من عيوبها أنها تحتاج إلى برامج وأجهزة غالية جدًا، وأنها صعبة التشغيل والصيانة.



3 . 4 ـ شبكة الانترنت Internet:

المادة: **إعلام آلي** المستوى: **السنة الثانية متوسط**

المجال المفاهيمي02: **الشبكات.**

الوحدة التعلمية02: **شبكة الإنترنت.**

الكفاءة القاعدية: ● يتعرف على شبكة الإنترنت وشروط الاتصال بها.

الحجم الساعي: **ساعة واحدة** $(1h)$.

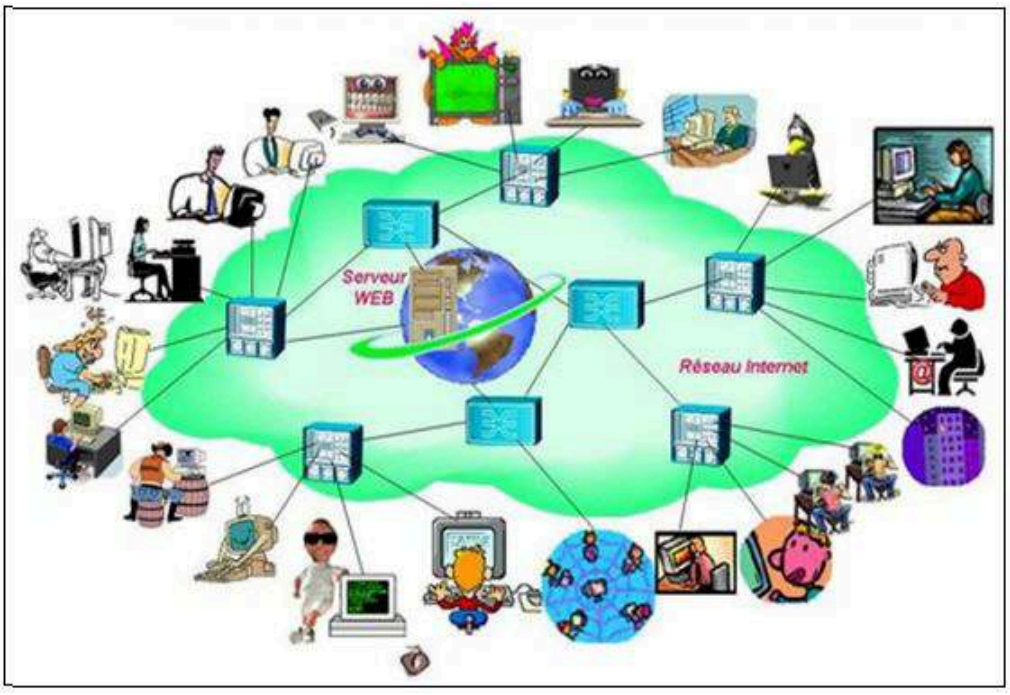
الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● شبكة الإنترنت.	1 - تعريف الإنترنت. 2 - شروط الاتصال بها.	ساعة واحدة $(1h)$.

شبكة الإنترنت:

1 - تعريف الإنترنت(Intrenet):

الإنترنت: هي عبارة عن شبكة عالمية تربط بين مختلف شبكات الكمبيوتر على النطاق المحلي والعالمي لجعلها منظومة متكاملة، تساعد المستخدم على التنقل في شعاب هذه المنظومة العالمية المعقدة عبر خطوط الهاتف والأقمار الصناعية وأجهزة الحاسب الآلي. وهي اختصار لعبارة: $(International\ \ Network)$.

ملاحظة: $(W.W.W)$ و هو اختصار لمصطلح الشبكة العنكبوتية العالمية:
$(World.Wide.Web)$: $http$ وهو اختصار للبروتوكول الذي يمكن من إنشاء روابط بين صفحات الانترنت المختلفة: $(Hyper\ \ Text\ \ Transfer\ \ Protocol)$.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

1 . 1 ـ نبذة عن تاريخ شبكة الإنترنت:

صممت هذه الشبكة أساسا لأغراض عسكرية بحته أيام الحرب الباردة وظهرت في ذلك الوقت شبكة: (*Arpanet*) ونمت هذه الشبكة وأصبحت نظام متكامل وبعد ذلك وفي عام 1990 تخلت الحكومة الأمريكية عن الشبكة وأعطى حق الإدارة إلى مؤسسة العلوم الوطنية NSF وفي عام 1991 تخلت المؤسسة عن الشبكة لصالح الشركات التجارية وبذلك فتح الباب أمام أضخم عمل وبناء صممه الإنسان حيث توسعت وانتشرت وضمت في داخلها كل أنواع الشبكات: (*LAN / MAN / WAN*).

2 ـ شروط الاتصال بها:

للاتصال بشبكة الإنترنت يجب أن تتوفر لديك الشروط التالية:

1 ـ حاسب آلي (كمبيوتر).
2 ـ مودم (*Modem*).
3 ـ خط هاتفي.
4 ـ حق المشاركة لدى مُمَوِّن الاتصال بالانترنت (*Abonnement*).
5 ـ برنامج الملاحة (*Logiciels de navigation*).



ملاحظة: في حالة الاتصال مع الممون بالقمر الصناعي فلا حاجة للخط الهاتفي.

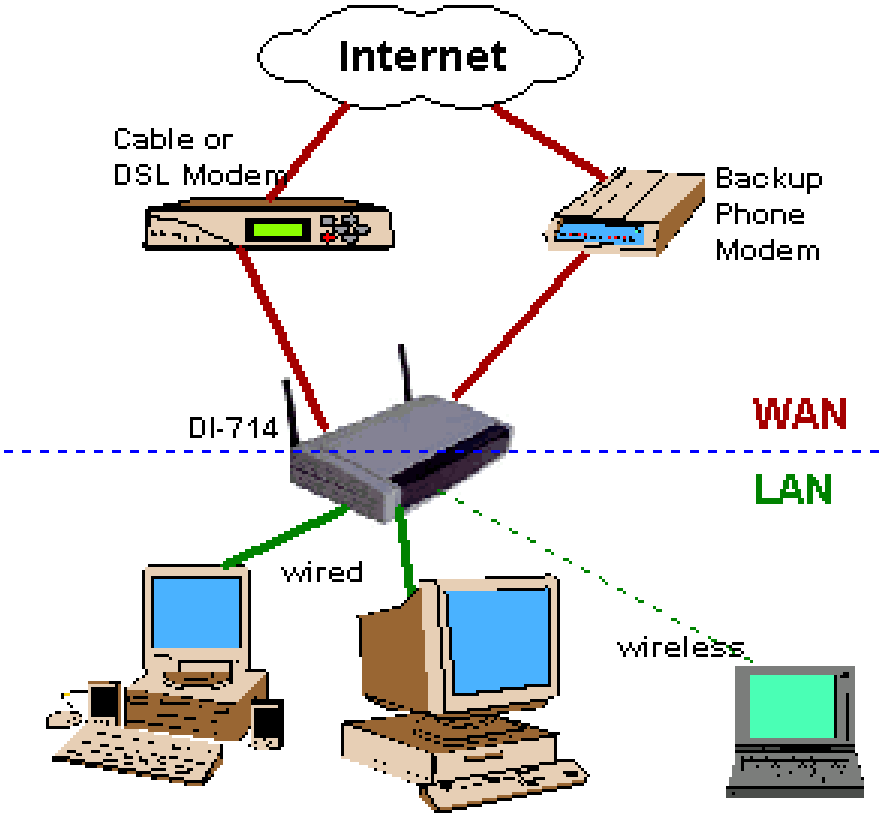
1 . 2 ـ كيفية الاتصال بها:

أما كيفية الاتصال بالإنترنت فيعتمد على تفاصيل حسابك مع مزود الخدمة، وعادة ما يكون اتصالك بأحد النوعين:

1 ـ الاتصال بالإنترنت عن طريق مودم.
2 ـ أنت متصل بالإنترنت عن طريق الشبكة الخاصة بك وبذلك لا تحتاج إلى أي شيء لبدء اتصالك (بمجرد أن يحصل مسؤول الشبكة الخاصة بك على اشتراكك).

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

عندما تتصل بالإنترنت فأنت تشغل إما برنامج خاص تمدك به الشركة المزودة بالخدمة أو استخدام شبكة اتصال هاتفي داخلية (مثل: الاتصال الشبكي الهاتفي لويندوز إكس بي)، وإن الأنواع الأكثر شيوعًا من الاتصالات هي الاتصال الشبكي أو الهاتفي.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

المادة: **إعلام آلي** المستوى: **السنة الثانية متوسط**

المجال المفاهيمي02: **الشبكات.**

الوحدة التعلمية03: **التصفح في الإنترنت.**

الكفاءة القاعدية: ● يتعلم التصفح في الإنترنت.

الحجم الساعي: **أربع ساعات** $(4h)$.

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● التصفح في الإنترنت.	1 ـ تشغيل برمجية الملاحة. 2 ـ التصفح في الإنترنت. 3 ـ الارتباط التشعبي.	أربع ساعات $(4h)$.

التصفح في الإنترنت:

1 ـ تشغيل برمجية الملاحة:

1 . 1 ـ المتصفح أو برنامج الملاحة $(navigateur)$:

هو برنامج يعرض لك المعلومات الموجودة في الإنترنت، ويمكنك من خلاله البحث عن أية معلومات ودخول أي موقع على الإنترنت، وبمجرد تعلمك لكيفية استخدام هذا البرنامج تستطيع أن تبحر في فضاء الإنترنت.
ومن أشهر المتصفحات إنترنت أكسبلورر $(Internet\ \ Explorer)$ أو نتسكيب $(Netscape)$.
ولكي يعمل هذا البرنامج بالطبع يجب أن تكون مرتبط بالإنترنت.

1 . 2 ـ تشغيل برمجية الملاحة:

للاتصال بشبكة الإنترنت يجب إتباع الخطوات الآتية:
1 ـ النقر على أيقونة المتصفح مرتين بالزر الأيسر للفأرة.
2 ـ ● النقر على قائمة ابدأ $(Démarre)$.
- نختار كافة البرامج $(Tous\ \ les\ \ programmes)$
- نختار من القائمة $(Internet\ \ Explorer)$ و ننقر عليها.

2 ـ التصفح في الإنترنت:

البحث في الإنترنت من أهم الخدمات التي تقدمها الشبكة فهي تساعدنا على إيجاد معلومات، أفراد، شركات، ملفات، أو عن أيِّ معلومات أخرى.
شبكة الإنترنت تحتوي على كم هائل من المعلومات و عدد لا يحصى من الصفحات والمواقع ولهذا تطلب أن يكون هناك دليل يشمل كل هذه المواقع ويسهل عملية البحث عبر الشبكة.

2 . 1 ـ محركات البحث:

المواقع الخاصة بالبحث تسمى محركات البحث، مثل ياهو (*yahoo*)، قوقل (*Google*)، ألتفيستا (*altavista*) ... تعتبر أشهر المحركات التي تساعدنا على اكتشاف ما نريد من معلومات.

- *Yahoo* (*http : // www.yahoo.com*)
- *Google* (*http : // www.Google.com*)
- *Altavista* (*http : // www.altavista.com*)

2 . 2 ـ مراحل تصفح شبكة الإنترنت:

لتصفح الإنترنت نتبع الخطوات التالية:

1 ـ الدخول إلى شبكة الإنترنت عبر المتصفح (*Internet Explorer*).

2 ـ إذا أردنا استعمال محرك البحث (*yahoo*)، نكتب في شريط العنوان ما يلي:

http : // www.yahoo.com

3 ـ تظهر الصفحة الرئيسية للمتصفح نكتب في شريط العنوان الكلمة أو الموضوع الذي نريد البحث عنه، ثم ننقر على الزر (*recherche*).

2 . 3 ـ شرح أهم أزرار شريط الأدوات:

هذا الشريط يساعدنا على تصفح أو قراءة كل المواقع الموجودة في الويب، وهذا باستعمال الأزرار الموجودة في الأعلى كما يلي:



هذا الزر يمكننا بالرجوع إلى الوراء وهذا لإعادة قراءة صفحة قد قرأتها من قبل.

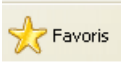

هذا الزر يمكننا بالرجوع إلى الأمام وهذا لإعادة قراءة صفحة قد قرأتها من قبل.


هذا الزر يمكننا بإنهاء عملية البحث عن موقع إذا رأينا أن العملية قد طالت.


يسمح لنا هذا الزر بتحديث المعلومات.



يسمح لنا هذا الزر بالبحث.



هو المكان الذي نحفظ فيه كل عناوين الملفات التي نريد إعادة قراءتها.


يحتفظ بآثار كل المواقع أي الصفحات.


يحفظ نسخة على ورق (الطباعة).


يسمح لنا :

- بفتح البريد الإلكتروني.
- كتابة رسالة بريد.
- إرسال الصفحة.
- قراءة الأخبار.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ملاحظة:

إذا لم تظهر أدوات صفحة الويب الرئيسية للمتصفح اتبع المراحل التالية:

1 ـ ننقر على قائمة عرض (*Affichage*).

2 ـ نختار تعليمة شريط الأدوات (*Barres d'outils*).

3 ـ نضغط على الخيار شريط قياسي(*Barre de menus*).

3 ـ الارتباط التشعبي:

3 . 1 ـ تعريف الارتباط تشعبي: يساعد الارتباط التشعبي على الانتقال بسرعة وبمجرد النقر على الفأرة إلى مكان آخر، موجود في نفس الملف معرّف بإشارة مرجعية(*Signet*) أو ملف مختلف موجود في القرص الصلب أو على *Web*.

3 . 2 ـ إنشاء ارتباط تشعبي: هناك حالتان في الارتباط التشعبي:

3 . 2 . 1 ـ أن يكون الارتباط نحو موضع في نفس الملف: وهذا يتطلب:

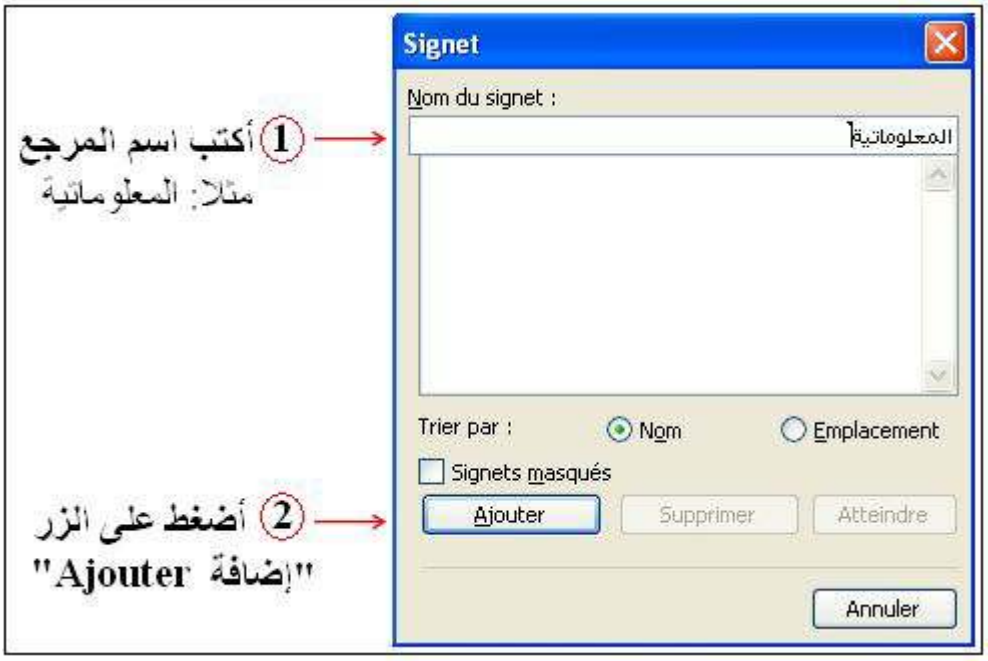
أولا: تعيين الموضع كإشارة مرجعية(*Signet*) بالطريقة التالية:

1 ـ تحديد المرجع(كلمة، جملة، صورة...).

2 ـ من قائمة(*Insertion*) نختار تعليمة *Signet*...



- تظهر علبة الحوار التالية:



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 ـ أعط اسمًا للمرجع ثم أنقر على الزر (*Ajouter*).

ثانيًا: ثم يأتي إدراج الارتباط نحو هذه الإشارة بإتباع الخطوات التالية:

1 ـ أحدِّد الكلمة أو الجملة المراد إجراء الارتباط بها.

2 ـ أنقر على قائمة (*Insertion*) أو (بالزر الأيمن للفأرة) وأختار (*Lien Hypertexte*) أو من لوحة المفاتيح (*Ctrl + K*).

- في علبة الحوار الأولى ننقر على: *Signet...*.



- تظهر العلبة الثانية أحدِّد اسم المرجع (*Signet*) [عنوان العنصر]، ثم أنقر على الزر (*Ok*).



- ثم أضغط على الزر (*Ok*).

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



- فيظهر الارتباط التشعبي بحيث يتلون موضعه ويسطر تحته.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية رسميا أو الجزائر اختصارا هو أكبر

3 . 2 . 2 ـ أن يكون الارتباط نحو ملف آخر: مهما كان نوعه ومكانه.

1 ـ أحدِّد الكلمة أو الجملة المراد إجراء الارتباط بها.
2 ـ أنقر على قائمة (*Insertion*) أو [بالزر الأيمن للفأرة] وأختار: (*Lien Hypertexte*).
3 ـ أختار اسم الملف المراد الوصول إليه عن طريق الرابط، وأنقر على الزر (*Ok*).



- فيظهر الارتباط التشعبي بحيث يتلون موضعه ويسطر تحته.

دروس الإعلام الآلي 2016

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 . 3 ـ عمليات على الارتباط التشعبي:

3 . 3 . 1 ـ تغيير الارتباط التشعبي: لتغيير الارتباط التشعبي:

1 ـ أنقر على الارتباط بالزر الأيمن للفأرة.
2 ـ أختار ...*Modifier le Lien hypertexte*.

3 . 3 . 2 ـ تحديد الارتباط التشعبي: لتحديد الارتباط التشعبي:

1 ـ أنقر على الارتباط التشعبي بالزر الأيمن للفأرة.
2 ـ أختار ...*Sélectionner le Lien hypertexte*.

3 . 3 . 3 ـ فتح الارتباط التشعبي: لفتح الارتباط التشعبي:

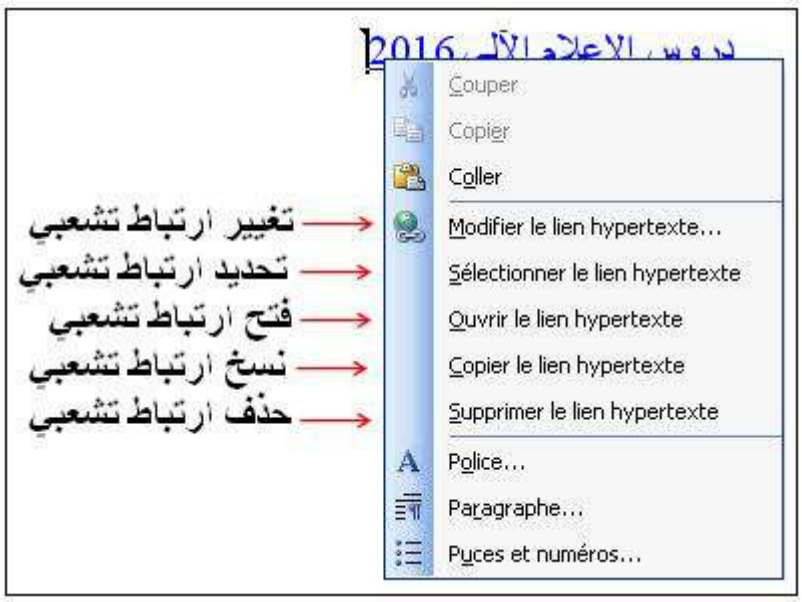
1 ـ أنقر على الجملة (موضع الرابط) بالزر الأيسر للفأرة + المفتاح *Ctrl*.
أو بالزر الأيمن للفأرة نختار تعليمة: ...*Ouvrir le Lien hypertexte*.

3 . 3 . 4 ـ نسخ الارتباط التشعبي: لنسخ الارتباط التشعبي:

1 ـ أنقر على الارتباط التشعبي بالزر الأيمن للفأرة:
2 ـ أختار ...*Copier le Lien hypertexte*.

3 . 3 . 5 ـ حذف الارتباط التشعبي: لحذف الارتباط التشعبي:

1 ـ أنقر على الارتباط التشعبي بالزر الأيمن للفأرة.
2 ـ أختار ...*Supprimer le Lien hypertexte*.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

المادة: **إعلام آلي** المستوى: **السنة الثانية متوسط**

المجال المفاهيمي03: بناء المشاريع.

الوحدة التعلمية: مشروع متعدد الوسائط 01.

الكفاءة القاعدية: ● يتمكن من إنجاز مشروع متعدد الوسائط باستعمال برمجية $(Scratch)$.

الحجم الساعي: ثمان ساعات $(8h)$.

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● مشروع متعدد الوسائط01.	1 - تعريف برنامج سكراتش. 2 - الهدف من برنامج سكراتش. 3 - مزايا برنامج سكراتش. 4 - تنصيب وتشغيل البرنامج. 5 - واجهة البرنامج. 6 - إنشاء مشروع جديد. 7 - حفظ المشروع. 8 - الحركة. 9 - المظاهر.	ثمان ساعات $(8h)$.

مشروع متعدد الوسائط01:

الوحدات التعلمية		المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
01	التعرف على برنامج متعدد الوسائط Scratch	1 - تعريف برنامج متعدد الوسائط Scratch 2 - الهدف من البرنامج. 3 - مزايا البرنامج.	01 ساعة
02	تنصيب البرنامج.	1 - تنصيب وتشغيل برنامج متعدد الوسائط Scratch. 2 - واجهة البرنامج.	01 ساعة
03	العمل على البرنامج.	1 - إنشاء مشروع جديد. 2 - حفظ المشروع - غلق وفتح مشروع.	01 ساعات
	الحركة في برنامج متعدد الوسائط Scratch	1 - فائدة لبنات الحركة. 2 - إظهار لوح لبنات الحركة. 3 - أقسام لبنات الحركة. 4 - تطبيق لتحريك كائن.	02 ساعات
	التحكم بالمظهر في برنامج سكراتش Scratch	1 - تعريف المظهر. 2 - فوائد تغيير المظهر. 3 - طرق إضافة مظهر. 4 - إظهار لوح لبنات المظاهر. 5 - أقسام لبنات المظاهر. 6 - تطبيق على تغيير المظهر.	03 ساعات

1 - التعرف على برنامج متعدد الوسائط Scratch:

1 . 1 - تعريف برنامج متعدد الوسائط Scratch :

برنامج سكراتش هي لغة برمجية جديدة تجعلك وبكل سهولة تنشئ رسوما متحركة، ألعابا، فصصا تعليمية...

1 . 2 - الهدف من البرنامج:

إكساب الطلاب التفكير المتسلسل والمنطقي الذي يفيدهم في مادتي العلوم والرياضيات، بشكل بسيط وممتع لهم.

1 . 3 - مزايا البرنامج:

- سكراتش متوفر مجانا، من خلال الرابط: http://scratch.uaeu.ac.ae/download
- يدعم اللغة العربية.
- إنشاء برامج تتحكم بالرسوم والصور والموسيقى والأصوات وتدمجها.
- لإنشاء مقطع برمجي عليك تجميع لبنات رسومية تشبه إلى حد كبير تجميع المكعبات.
- بإمكانك مشاركة المشاريع وتجربة مشاريع الآخرين وإحداث تغييرات فيها.

2 - تنصيب البرنامج:

2 . 1 - تنصيب وتشغيل برنامج متعدد الوسائط Scratch:

2 . 1 . 1 - طريقة تثبيت البرنامج:

تحميل البرنامج من خلال الرابط المباشر الموجود على شبكة الإنترنت.

1 - أنقر عليه نقرة واحدة فقط . http://scratch.uaeu.ac.ae/download

2 - ثم يحولك الرابط للموقع الرسمي قم بتحميله بشكل طبيعي جدا.

3 - ثبت البرنامج من خلال النقر على البرنامج مرتين.

4 - أنقر علىNext وأختار مكان له وأضغط بعد ذلك علىNext.

5 - أنقر على Install. أنتظر بعض الوقت ثم أنقر على Finish.

2 . 1 . 2 - تشغيل برنامج متعدد الوسائط Scratch:

- بالنقر المزدوج بزر الفأرة الأيسر على أيقونة البرنامج.
- بالنقر بزر الفأرة الأيمن على أيقونة البرنامج، واختيار الأمر افتح Ouvrir من القائمة التي تظهر.
- بالضغط على ابدأ démarrer - كافة البرامج tout les Programmes - Scratch ثم Scratch.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

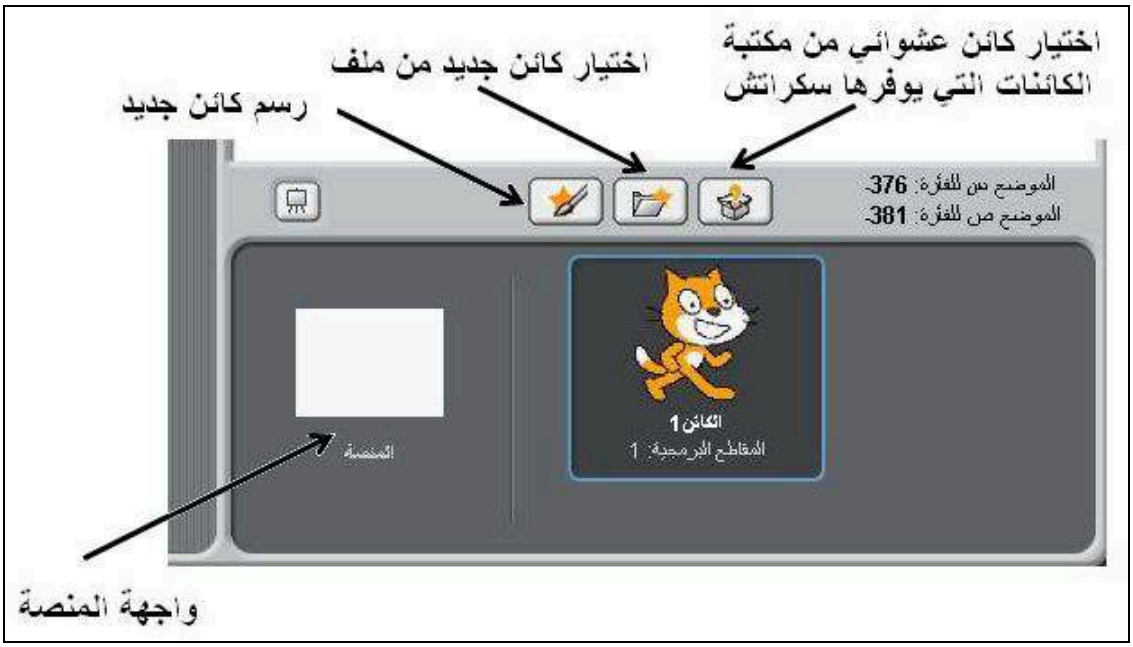
2 . 2 ـ واجهة البرنامج:



أ ـ منطقة المنصة: هي المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل.
أبعاد المنصة: 480 وحدة عرض، 360 وحدة طول.
زر إيقاف جميع التعليمات البرمجية: يوجد أعلى المنصة واسم المشروع.



العلم الأخضر: يشغل المقاطع البرمجية التي تبدأ بلبنة
ب ـ منطقة الكائنات: تظهر بها الكائنات التي يتم التحكم فيها مثلا تحريكها.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ج ـ منطقة التحكم: في الجزء العلوي تظهر بيانات الكائن الفعال.

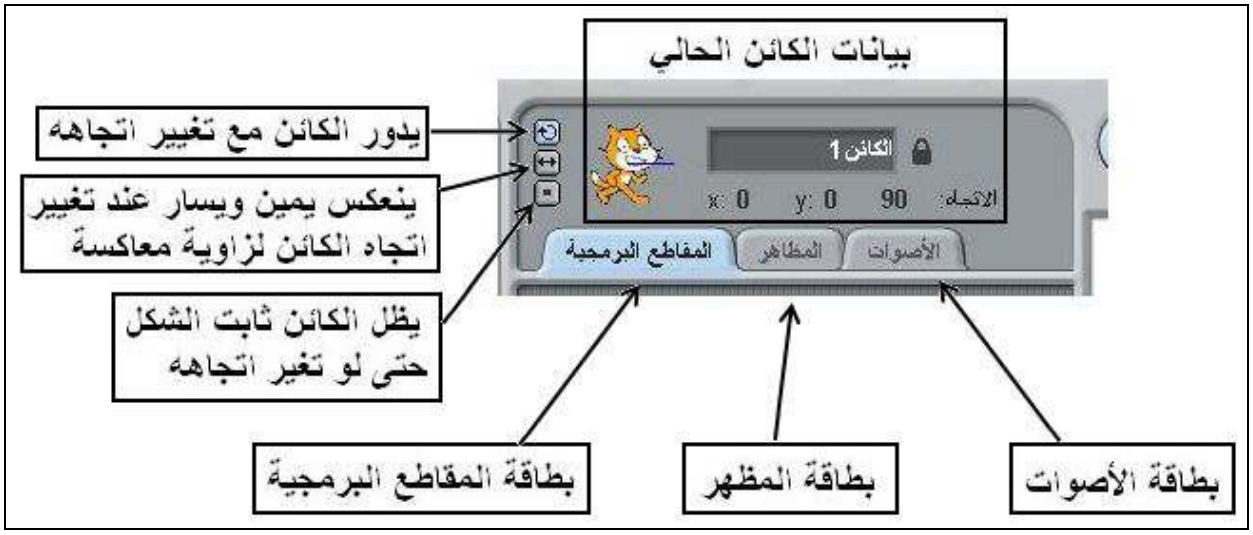
اسم الكائن

الاحداثي السيني (x).

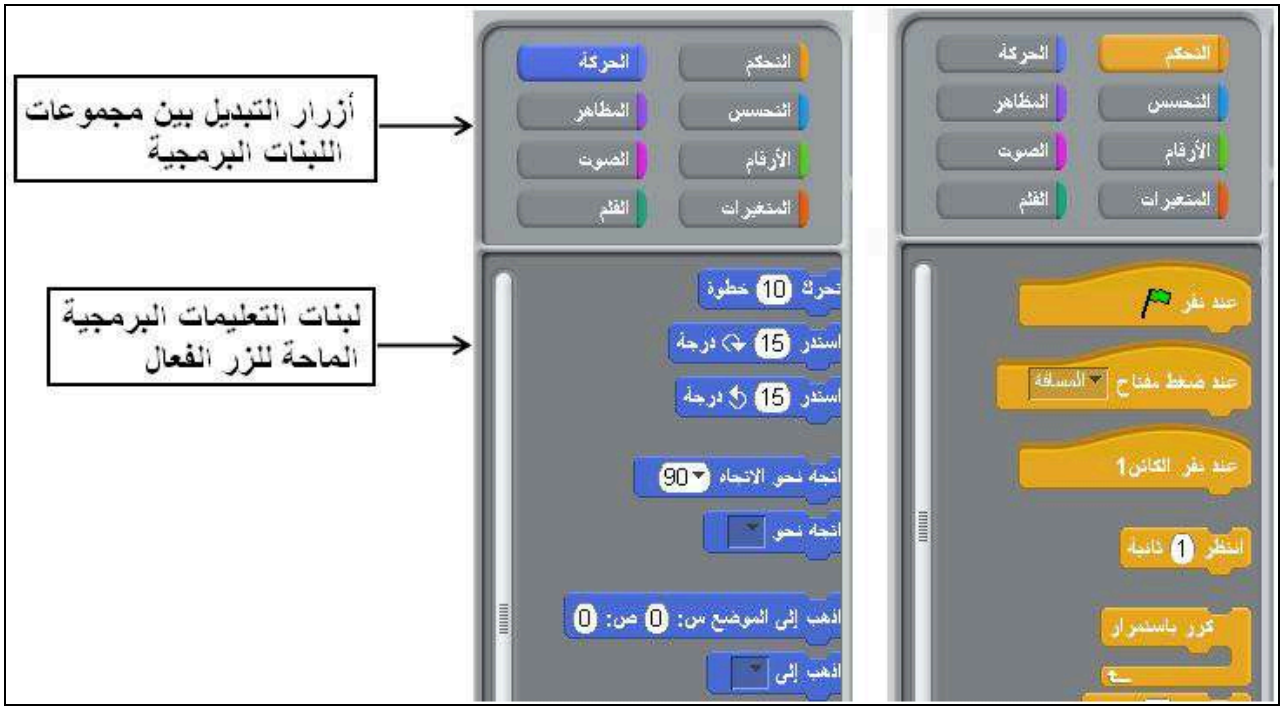
الاحداثي الصادي (y).

الاتجاه: يحدده الخط الأزرق الموجود داخل صورة الكائن ويمكن تغييره يدويًا بسحب الخط الأزرق.

ملاحظة: اتجاه دوران الكائن الافتراضي يطابق دوران عقارب الساعة حيث يبدأ رأسيًا بصفر ثم يزيد في اتجاه اليمين.



د ـ منطقة اللبنات: تحتوي على مجموعة من الأزرار، كل زر يظهر لوح به مجموعة من اللبنات تخدم غرض معين مثل الحركة، المظهر، التحسس...



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 ـ العمل على البرنامج.

3 . 1 ـ إنشاء مشروع جديد:

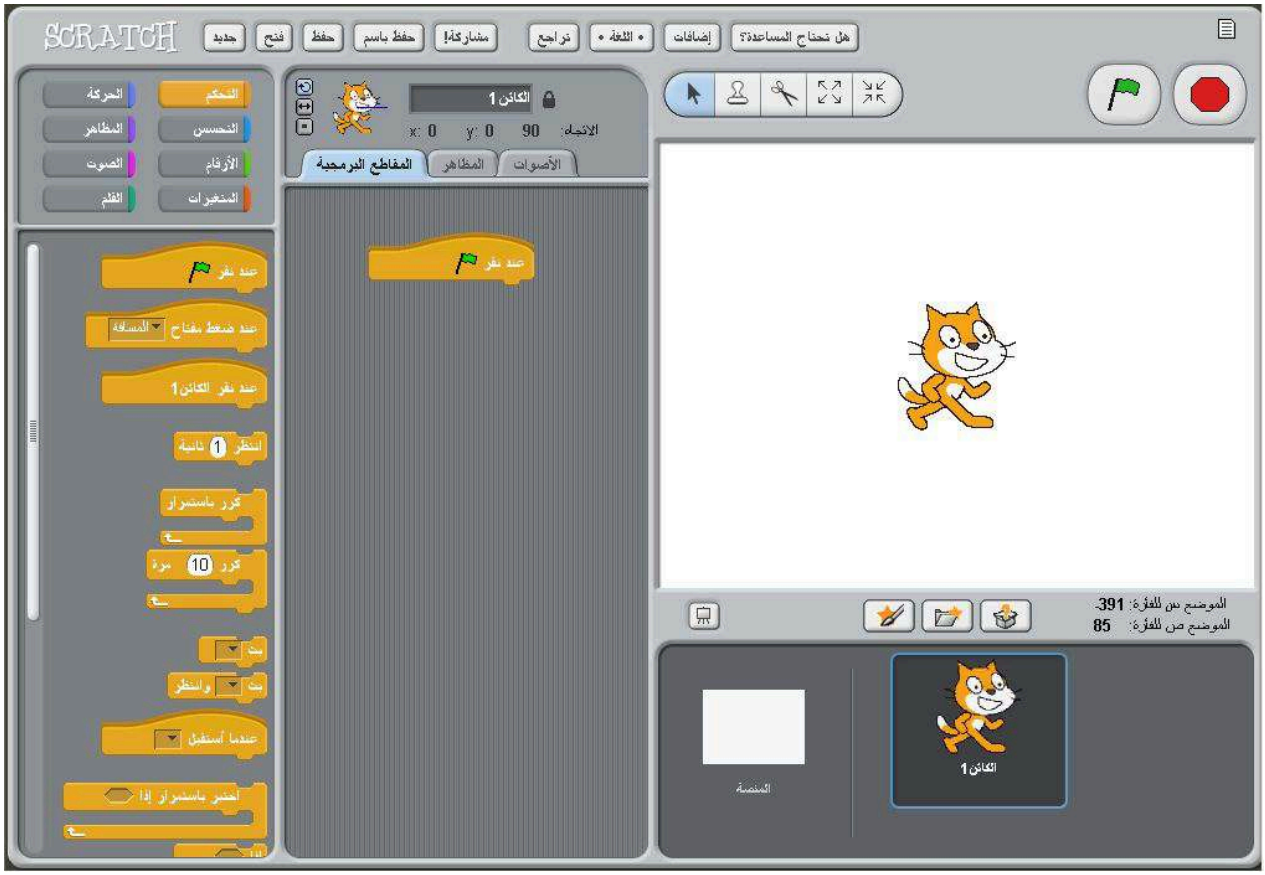
لبدأ مشروع جديد اختر قائمة ملف Fichier ، ثم اختر الأمر جديد Nouveau .

- وفيما يلي مثال لمشروع بسيط فكرته هي: عند الضغط على العلم الأخضر تتحرك فيه الهرة 30 خطوة للأمام ثم تقول عبارة "مرحبًا بكم في عالم سكراتش" .

وفيما يلي خطوات هذا المشروع:

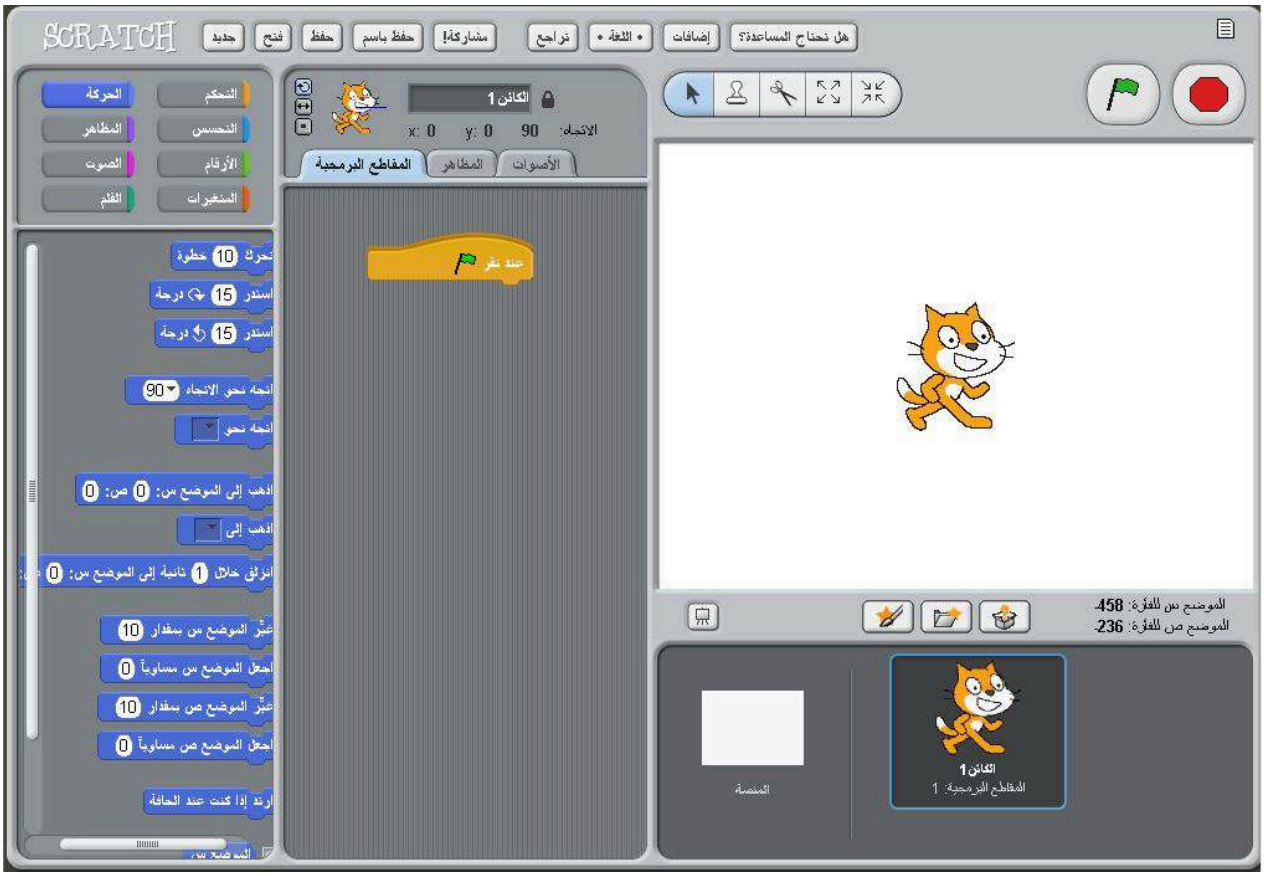
3 . 1 . 1 ـ في منطقة ألواح اللبنات: اضغط على زر "التحكم" التحكم .

اسحب لبنة العلم الأخضر إلى بطاقة المقاطع البرمجية في منطقة التحكم.



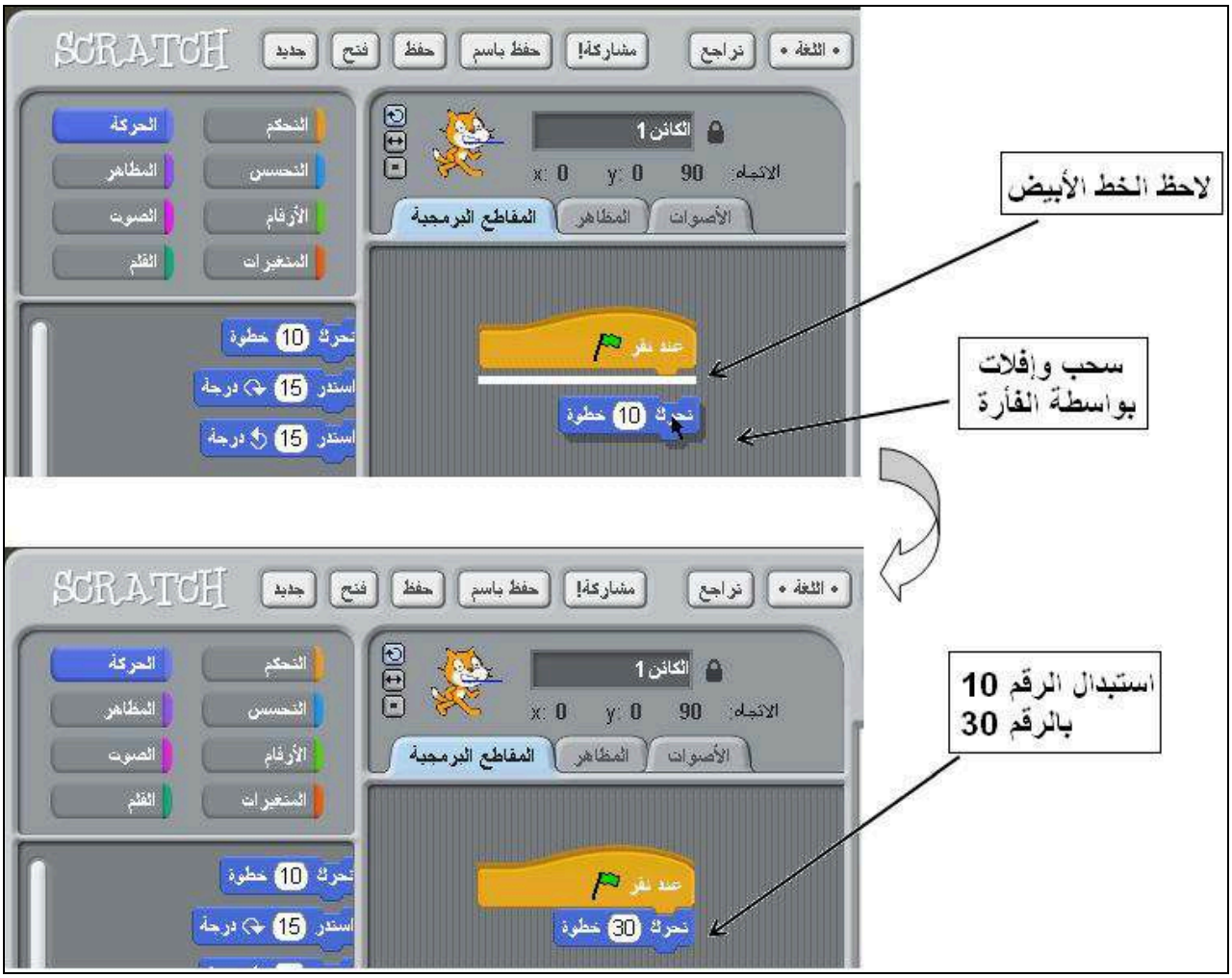
3 . 1 . 2 ـ في منطقة ألواح اللبنات: اضغط على زر "الحركة" الحركة .

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



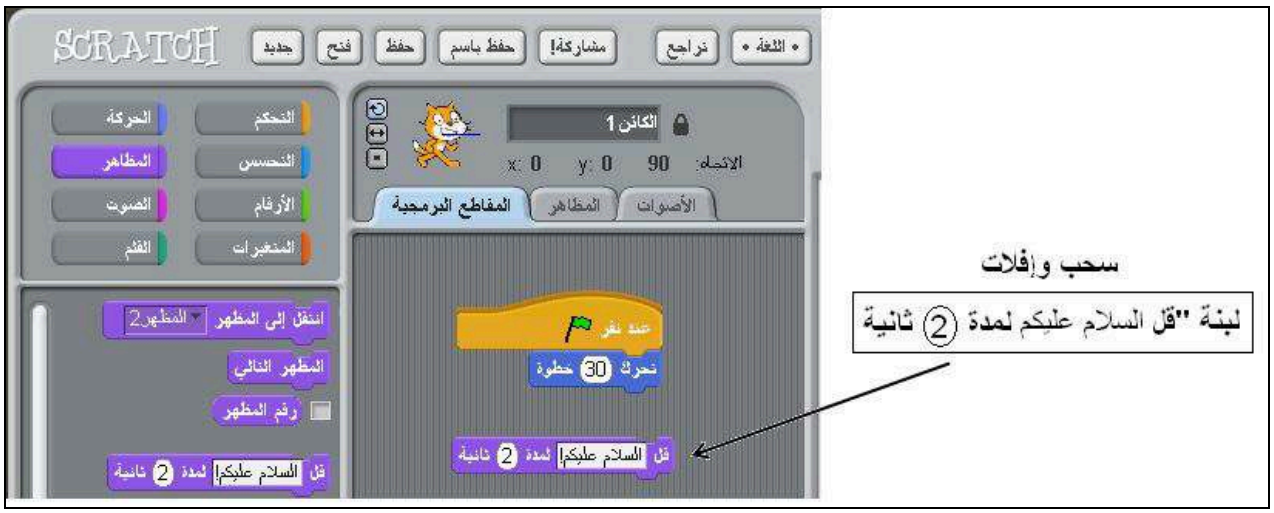
اسحب لبنة "تحرك 10 خطوة" إلى أن تكون أسفل لبنة العلم الأخضر ويظهر لك خط أبيض عريض معبرًا عن بدأ التصاق اللبنتين، ثم أفلت لبنة "تحرك 10 خطوة" ثم غير الرقم 10 إلى الرقم 30.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 . 1 . 3 - في منطقة ألواح اللبنات: اضغط على زر "المظاهر" المظاهر .

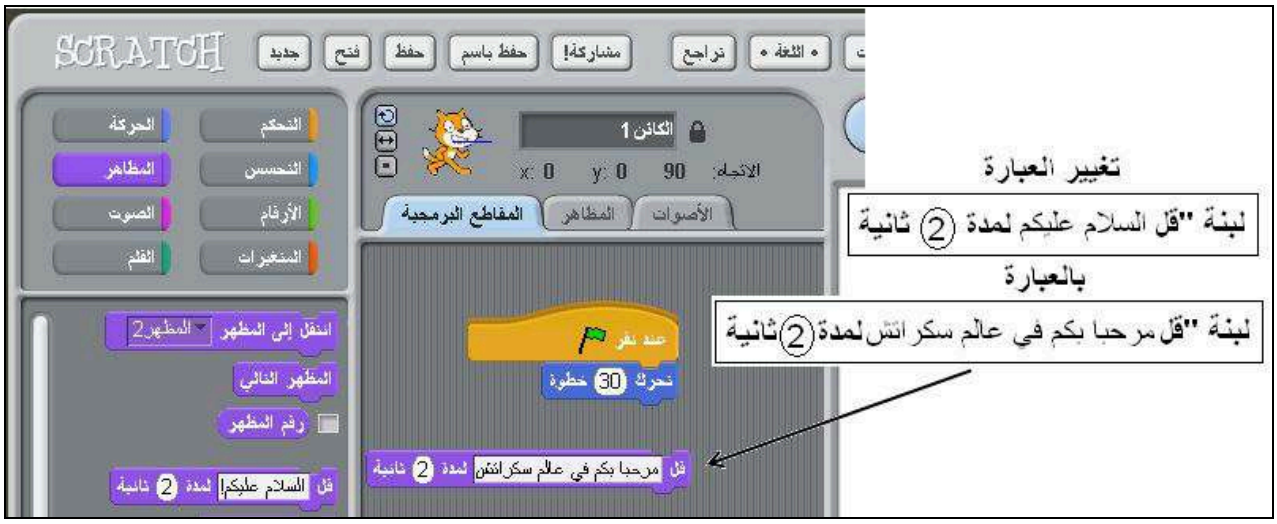
بنفس الطريقة اسحب اللبنة "قل السلام عليكم! لمدة 2 ثانية" قل السلام عليكم! لمدة 2 ثانية .



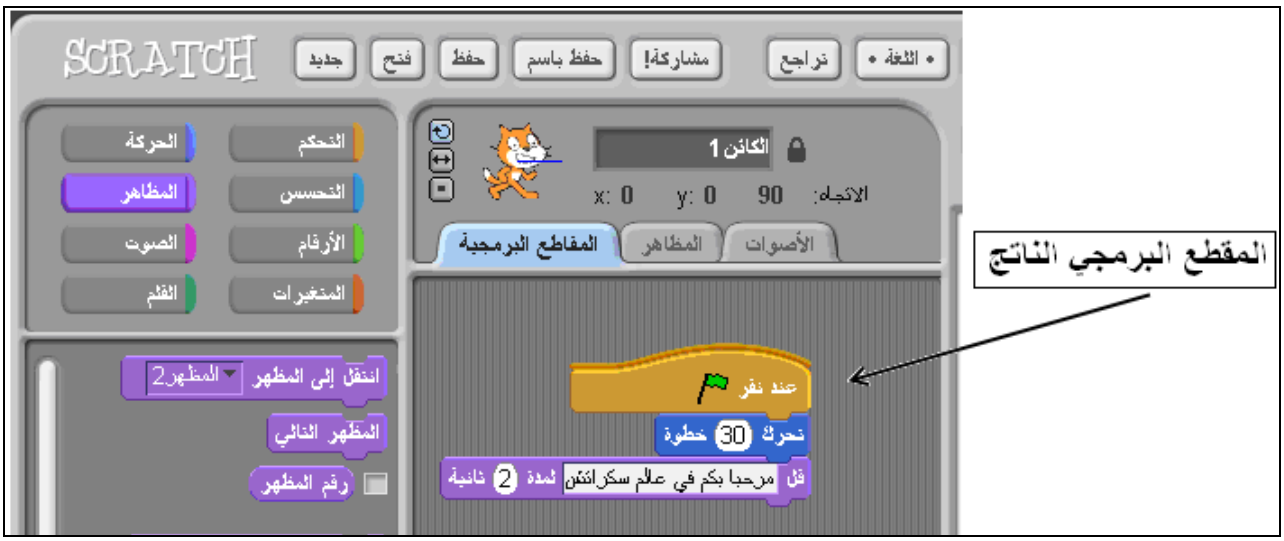
4 . 1 . 3 - غير عبارة"السلام عليكم" بعبارة:

"مرحبًا بكم في عالم سكراتش" قل مرحبا بكم في عالم سكراتش لمدة 2 ثانية .

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



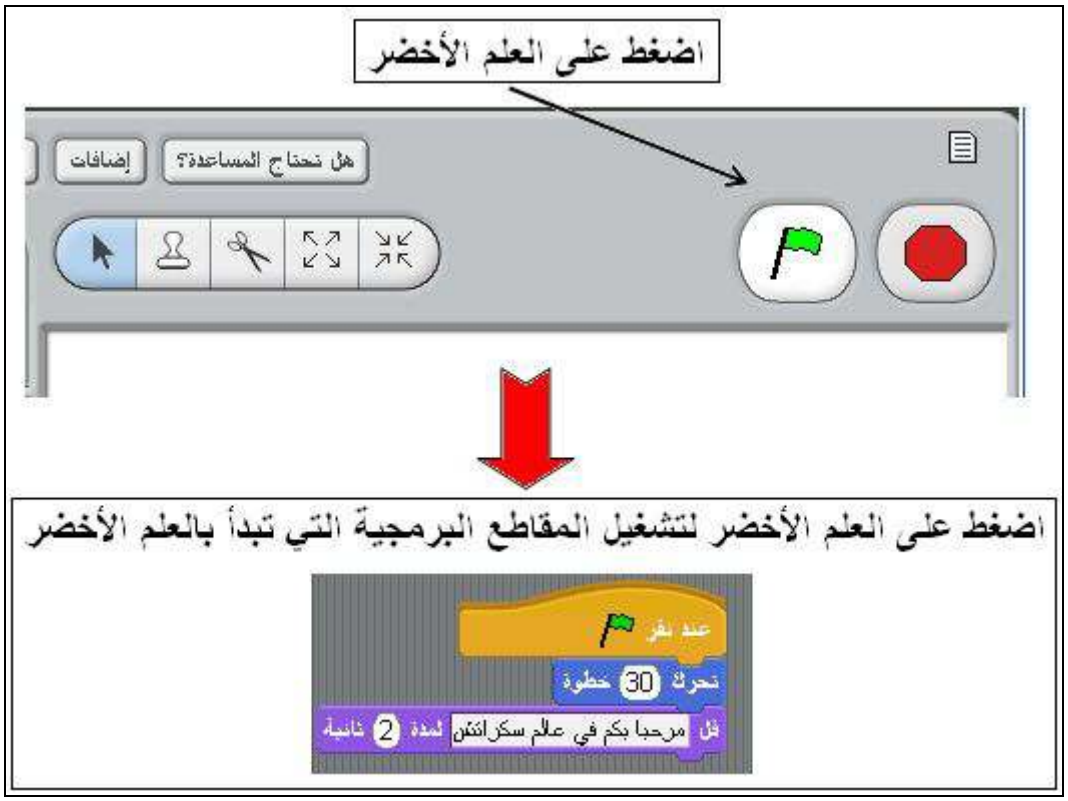
ثم ألصق اللبنة مع المقطع السابق لتحصل على المقطع التالي:

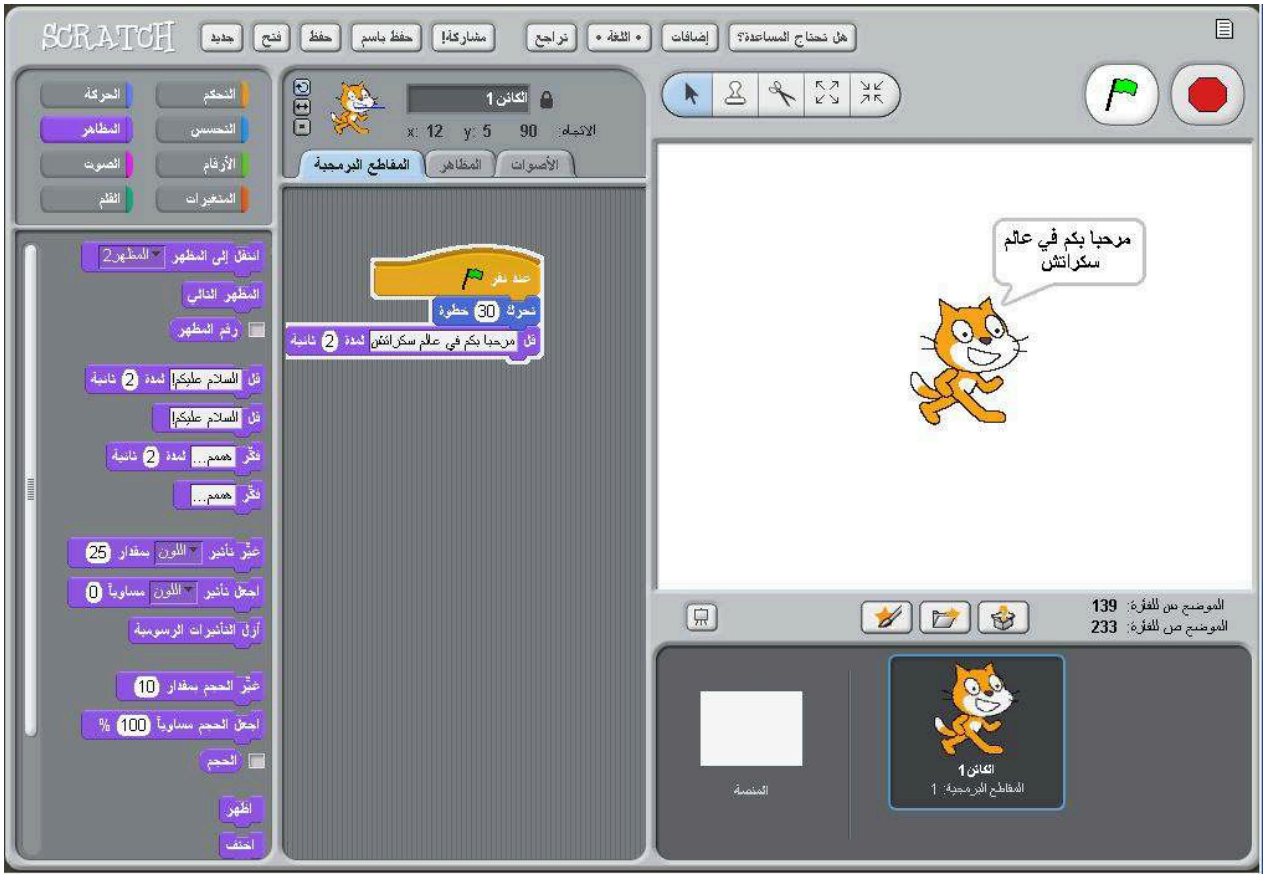


ملاحظة: المقطع البرمجي هو عبارة عن مجموعة من اللبنات المتصلة ببعض تجعل الكائن يقوم بعمل معين.

3 . 1 . 5 ـ تشغيل مشروعك الجديد: اضغط على العلم الأخضر في منطقة المنصة.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر





3 . 2 ـ حفظ، فتح وغلق مشروع:

3 . 2 . 1 ـ حفظ المشروع:

1 ـ نختار من القائمة "ملف Fichier" الأمر "حفظ باسم Enregistrer Sous"

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



يظهر صندوق الحوار التالي:



2 ـ أختار مكان حفظ الملف.
3 ـ أكتب اسم الملف في المكان "اسم الملف الجديد".
4 ـ اضغط موافق.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 . 2 . 2 ـ فتح مشروع:

1 ـ نختار من القائمة "ملف Fichier" الأمر "فتح Ouvrir"

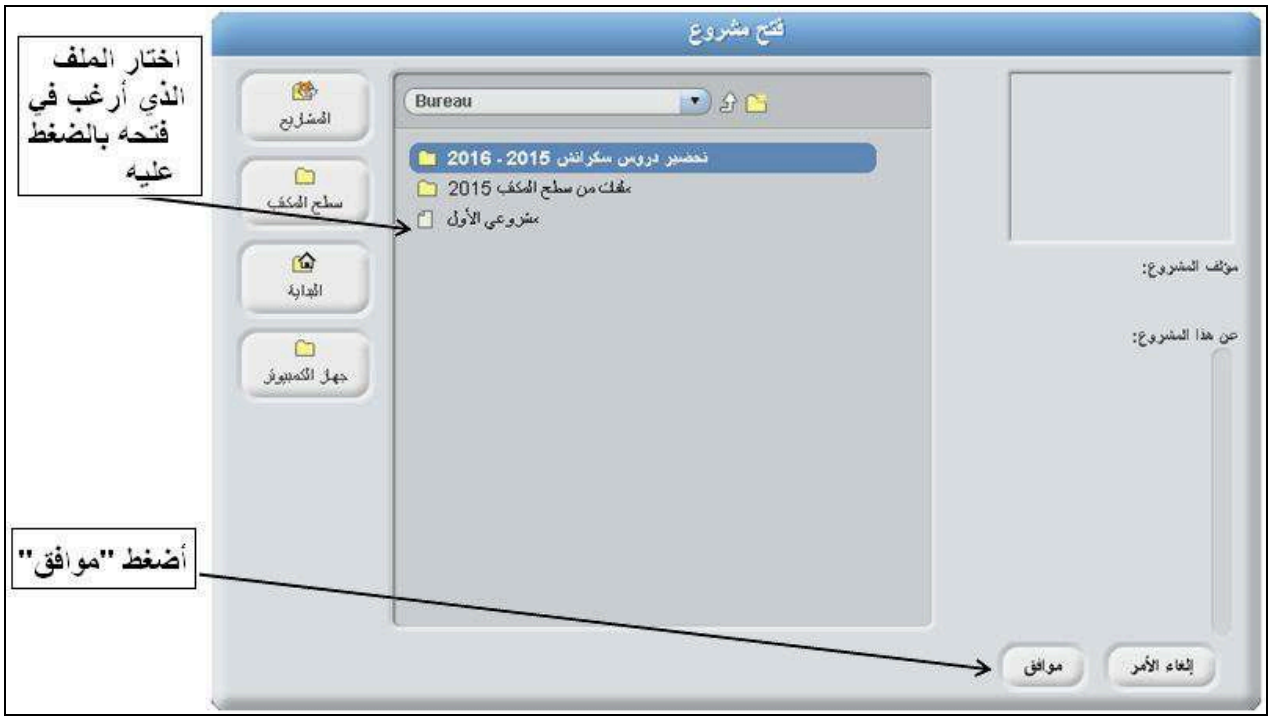


يظهر صندوق الحوار التالي:

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



2 ـ اختار الملف المراد فتحه "مشروعي الأول" مثلا.
3 ـ أضغط موافق.



3 . 2 . 3 ـ إغلاق برنامج سكراتش:

1 ـ نختار من القائمة "ملف Fichier" الأمر "خروج Sortie" ❌

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



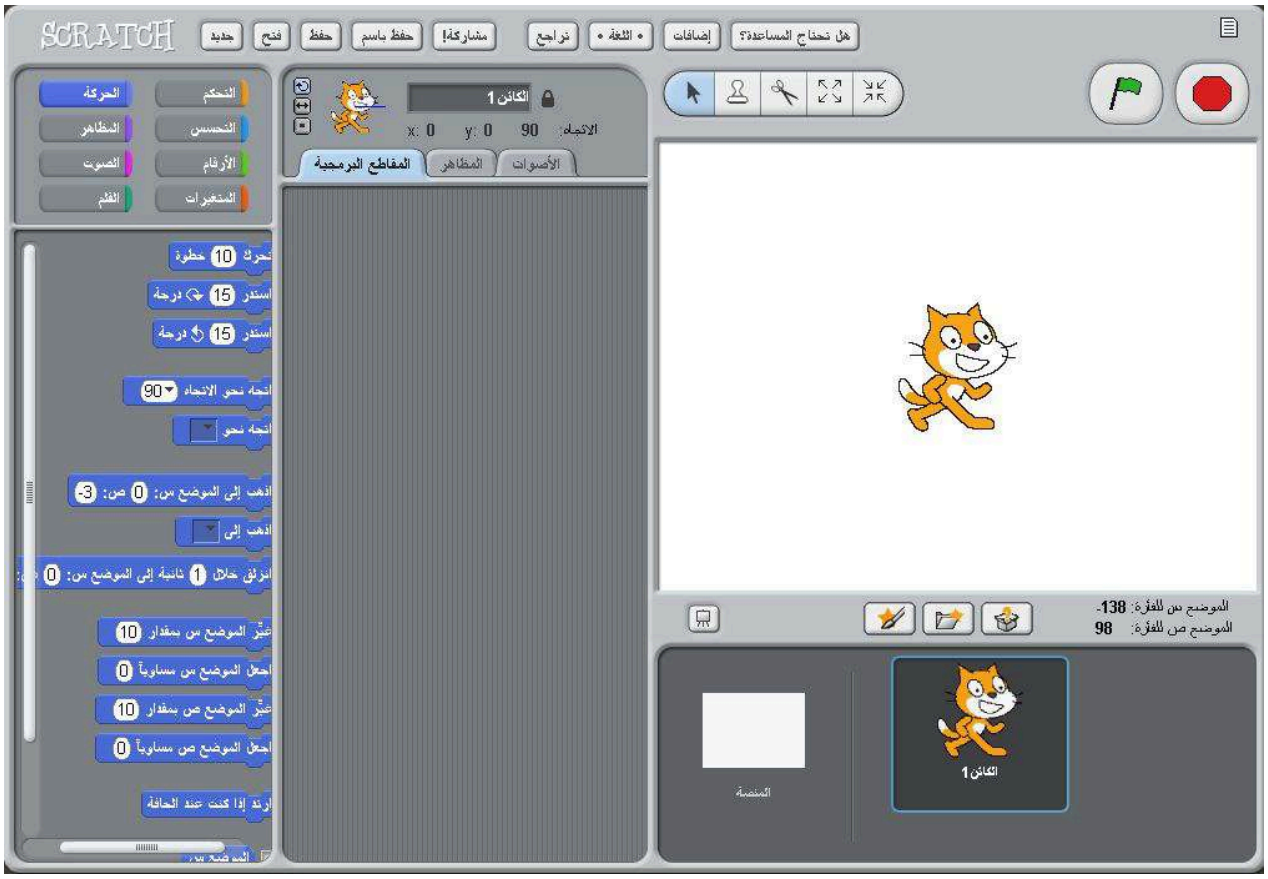
3 . 3 ـ الحركة في برنامج سكراتش Scratch:

3 . 3 . 1 ـ فائدة لبنات الحركة:

تساعد مجموعة لبنات الحركة على إضافة الحياة لتطبيقات لغة سكراتش مما يجعلها مفيدة في عدة مجالات منها: القصص الكرتونية، القصص التعليمية، الألعاب...

3 . 3 . 2 ـ إظهار لوح لبنات الحركة:

شغل برنامج سكراتش Scratch



ملاحظة: عند فتح تطبيق جديد فإن برنامج سكراتش يبدأ تلقائيا بإظهار لبنات الحركة، كما يبدأ تلقائيا ببطاقة المقاطع البرمجية في منطقة التحكم.

3 . 3 . 3 ـ أقسام لبنات الحركة:

يمكن تقسيم لبنات الحركة إلى أقسام رئيسية هي:

أ ـ لبنات التحريك: تحرك الكائن إلى الأمام بمقدار معين، مثلا اللبنة: تحرك 10 خطوة .

ب ـ لبنات الاتجاه: يدير وجه الكائن في اتجاه معين، أمثلة:

اللبنة: استدر 15 درجة يدير الكائن بزاوية معينة في اتجاه عقارب الساعة.

اللبنة: اتجه نحو الاتجاه 90 يدير الكائن في الاتجاهات الرئيسية (أعلى، أسفل، يمين ويسار).

اللبنة: اتجه نحو يدير الكائن في اتجاه كائن آخر موجود على المنصة.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ج ـ لبنات الموضع: تحرك الكائن إلى موضع معين على المنصة، مثلا:

اللبنة:  يتحرك الكائن إلى موضع معين بالإحداثي السيني و الإحداثي الصادي.

اللبنة:  يتحرك الكائن إلى موضع كائن آخر.

اللبنة:  يتحرك الكائن فيغير موضعه بحيث يزيد أو ينقص احداثيه السيني بمقدار معين.

اللبنة:  يتحرك الكائن فيغير موضعه بحيث يزيد أو ينقص احداثيه الصادي بمقدار معين.

د ـ لبنة الارتداد: يغير الكائن جهته إلى الجهة المعاكسة عند ملامسته لحافة المنصة .

3 . 3 . 4 ـ تطبيق لتحريك كائن:

سنقوم بإنشاء تطبيق لكرة سلة تتحرك بشكل مستمر وترتد عند الوصول للحافة ويمكن تغير اتجاه حركتها بأسهم لوحة المفاتيح حتى تمر من خلال السلة.

◄ سوف نتعلم من خلال هذا التطبيق المهارات التالية:

- تغير خلفية المنصة.
- تغير الكائن من الهرة إلى كائن آخر.
- إضافة لبنة التحريك.
- إضافة لبنة الانتظار.
- إضافة لبنة الارتداد.
- إضافة لبنة التكرار.
- إضافة لبنة بدأ المشروع "العلم الأخضر".
- حفظ المشروع.
- فتح المشروع.
- إضافة تعليمية تغيير اتجاه الحركة.
- إضافة لبنة الضغط على المفتاح (لوحة المفاتيح).
- مضاعفة اللبنات البرمجية.

3 . 3 . 5 ـ تغير خلفية المنصة:

الخلفية: هي صورة توضع في المنصة خلف الكائنات لتناسب موضوع المشروع الجديد.

ولتغير خلفية المنصة نتبع ما يلي:

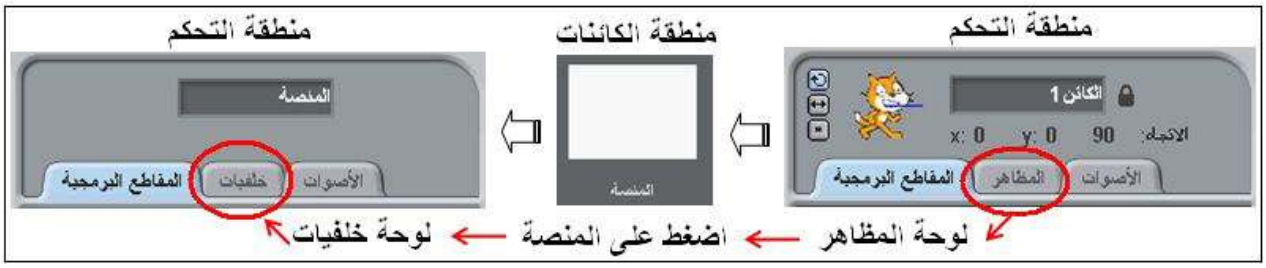
1 ـ اضغط على رمز المنصة في منطقة الكائنات.

2 ـ اختر المقص من شريط الأدوات 

لاحظ تغير بطاقة المظاهر إلى بطاقة الخلفية في منطقة التحكم.

3 ـ اضغط على خلفيات في منطقة إطارات التحكم.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



4 ـ اضغط زر استيراد.



5 ـ حدّد ملف الخلفية.

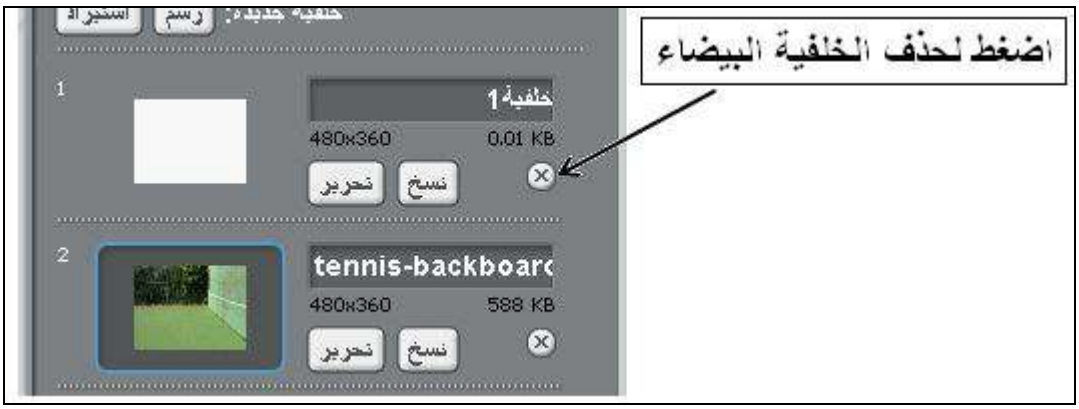


WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



بعد اختيار الخلفية اضغط موافق.

6 ـ احذف الخلفية البيضاء بالضغط على زر الإغلاق.



ملاحظة: يتيح برنامج سكراتش التعامل مع أغلب أنواع الصور مثل: PNG, BMP, JPG, GIF.

3 . 3 . 6 ـ تغير الكائن من الهرة إلى كائن آخر:

الكائن: كل عنصر داخل المشروع يسمى كائن ويتم التعامل مع كل كائن على حدة كما يمكن إضافة أيّ عدد من الكائنات إلى المشروع.

أ ـ حذف كائن: 1 ـ اضغط على أداة المقص من شريط الأدوات أعلى المنصة .
2 ـ اضغط على الكائن داخل المنصة ليختفي نهائيًا منها.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ب ـ إضافة كائن: نتبع الخطوات التالية:

1 ـ من شريط أدوات كائن أسفل المنصة  .



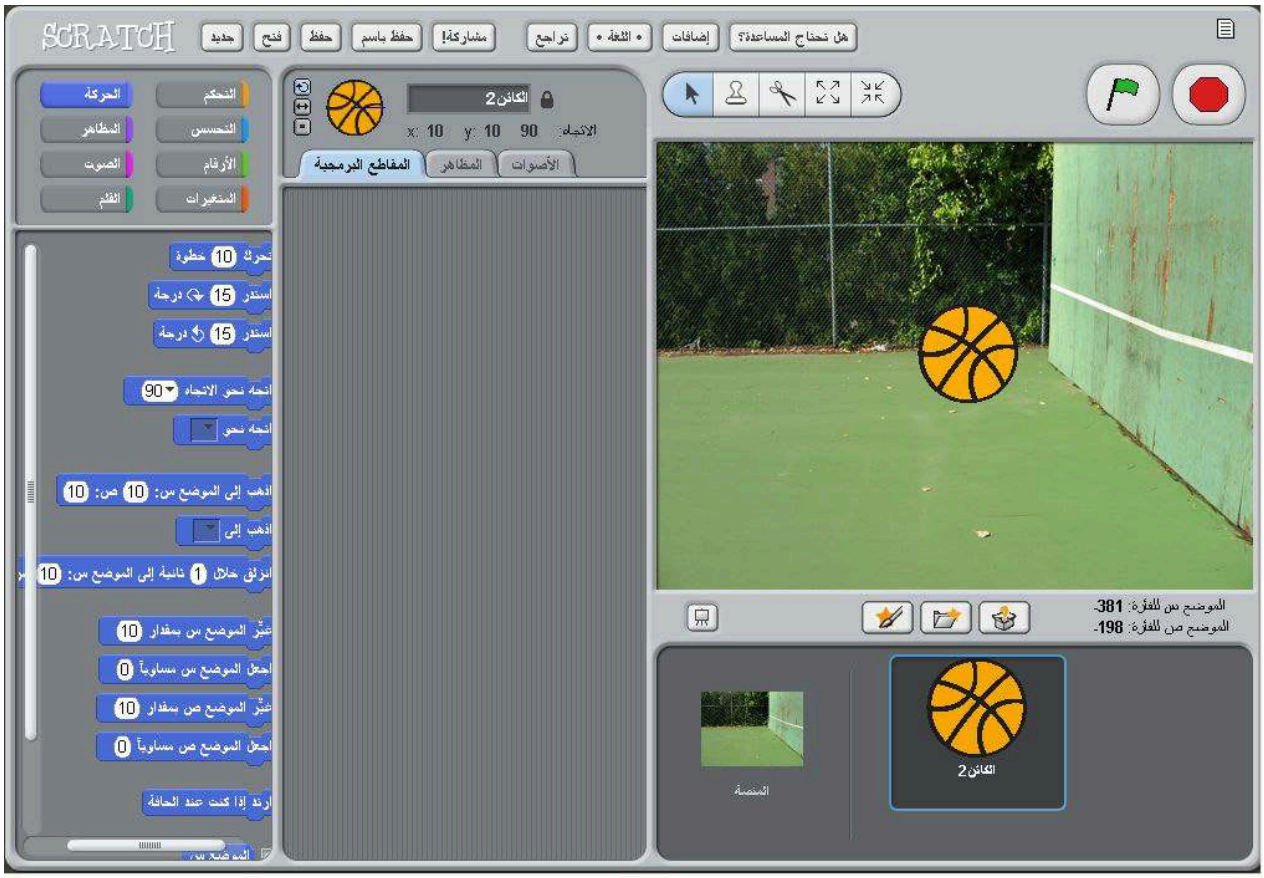
2 ـ اضغط على زر إدراج كائن من ملف  .



3 ـ اضغط ضغطا مزدوجًا على Things .



4 ـ اضغط على الكائن basketball .



3 . 3 . 7 ـ إضافة لبنة التحريك:

وذلك لتحريك الكائن إلى الأمام بمقدار 10 خطوات، نتبع ما يلي:

1 ـ اضغط على زر الحركة في لوح اللبنات  .

2 ـ اسحب لبنة تحرك 10 خطوة  إلى منطقة المقاطع البرمجية.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ملاحظة: يمكن تغيير عدد الخطوات من 10 إلى أيّ عدد، فقط امسح الرقم 10 وأكتب الرقم الجديد.

3 . 3 . 8 - إضافة لبنة الانتظار:

لإبطاء حركة الكائن وخصوصا عند تكرار الحركة نضيف لبنة الانتظار كما يلي:

1 - اضغط على زر التحكم في لوح اللبنات 

.

2 - اسحب لبنة انتظر 1 ثانية 

وألصقها بلبنة التحريك.

لاحظ: وجود خط أبيض بين اللبنتين يدل على لصقهما معًا.



3 - غير 1 ثانية إلى 0,2ثانية.



ملاحظة: لبنات التحكم سوف ندرس منها ما نحتاجه أثناء دراستنا للبنات الحركة أو غيرها لأن هذه اللبنات تحدد كيفية التفاعل من أيّ تطبيق.

3 . 3 . 9 - إضافة لبنة الارتداد:

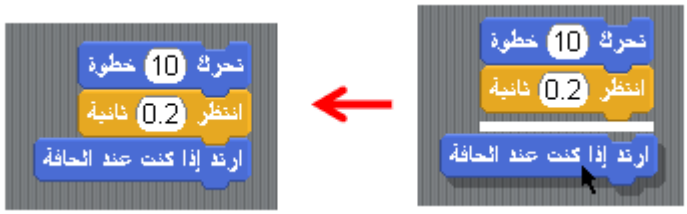
الارتداد: يمكن ارتداد الكائن عند ملامسته لحافة المنصة، ولعمل ذلك نقوم بما يلي:

1 - اسحب لبنة الارتداد 

من لوح لبنات الحركة 

.

2 - ألصقها مع المقطع السابق.



3 . 3 . 10 - إضافة لبنة التكرار:

المعاودة: هي تكرار تنفيذ اللبنات الموجودة داخل لبنة المعاودة لعدد محدد أو باستمرار.

حتى تتكرر الحركة باستمرار.

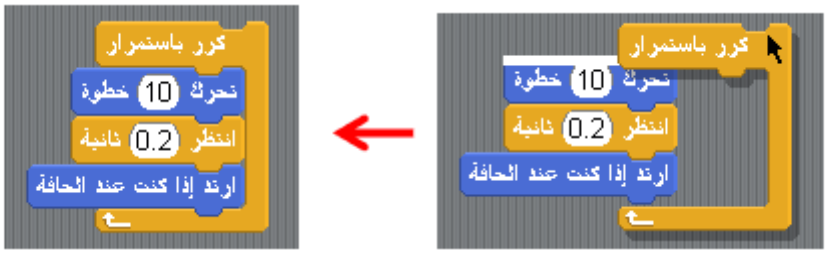
1 أ اضغط على زر لبنات التحكم 

.



2 - اسحب لبنة كرر باستمرار .

3 - اجعل اللبنة تحيط باللبنات السابقة حتى تحتويهم.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 . 3 . 11 ـ إضافة لبنة بدأ المشروع "العلم الأخضر":

لجعل المشروع يبدأ بتنفيذ اللبنات عند الضغط على مفتاح معين.

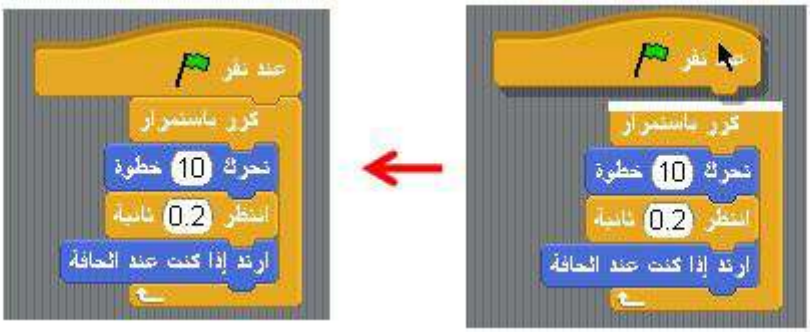
1 ـ اضغط على زر لبنات التحكم 

.

2 ـ اسحب لبنة بدأ تشغيل المشروع 

إلى منطقة المقاطع البرمجية.

3 ـ ألصقها مع لبنات السابقة لتحصل على مقطع برمجي.





نتحصل في الأخير على مقطع برمجي مكون من مجموعة لبنات عند الضغط على العلم الأخضر أعلى المنصة سيتم تكرار تنفيذ اللبنات باستمرار لتحريك الكائن عشر خطوات ثم انتظر 0,2ثانية وارتد إذا ما لمست الحافة.

3 . 3 . 12 ـ حفظ المشروع:

نختار من القائمة ملف "Fichier" الأمر "حفظ باسم Enregistrer Sous"

يظهر صندوق الحوار التالي:



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

2 ـ أختار مكان حفظ الملف.
3 ـ أكتب اسم الملف في المكان "اسم الملف الجديد".
4 ـ اضغط موافق.



ملاحظة1: يمكن كتابة اسم مؤلف المشروع في خانة مؤلف المشروع، كما يمكن كتابة نبذة عن المشروع والفكرة وطريقة التنفيذ في خانة: عن المشروع.

ملاحظة2: الامتداد الافتراضي للمشروع هو SB.

3 . 3 . 13 ـ فتح المشروع:

1 ـ نختار من القائمة "ملف Fichier" الأمر "فتح Ouvrir"
يظهر صندوق الحوار التالي:

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



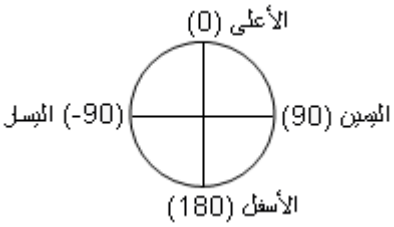
2 ـ اختار الملف المراد فتحه "كرة السلة".
3 ـ أضغط موافق.



3 . 3 . 14 ـ إضافة تعليمية تغيير اتجاه الحركة:

يتيح برنامج سكراتش إمكانية التحكم في تغيير اتجاه حركة الكائن، كل كائن يضاف إليه حركة لابد من إضافة تحكم لإظهار الحركة وللتحكم في الكائن من خلال زر التحكم.

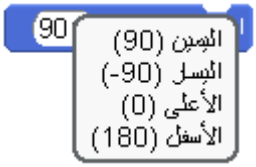
WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



(يمكن كتابة هذه النصوص مباشرة على الرسم المقابل ونستغني عن كتابة زاوية الدوران).

ـ إذا أردنا تحريك الكائن إلى الأعلى تكون زاوية الدوران صفر(0).

ـ إذا أردنا تحريك الكائن إلى الأسفل تكون زاوية الدوران (180).



ـ إذا أردنا تحريك الكائن إلى اليمين تكون زاوية الدوران (90).

ـ إذا أردنا تحريك الكائن إلى اليسار تكون زاوية الدوران صفر(-90).

1 ـ اسحب اللبنة "اتجه نحو الاتجاه 90" 

لتحريك الكائن في اتجاه محدد، كما يمكن تغيير زاوية اتجاه الكائن كما في الشكل السابق.

3 . 3 . 15 ـ إضافة لبنة الضغط على المفتاح (لوحة المفاتيح):

لربط تغيير اتجاه حركة الكائن بمفاتيح لوحة المفاتيح نقوم بما يلي:

1 ـ اضغط على زر لبنات التحكم 

.

2 ـ اسحب لبنة "عند الضغط على مفتاح" 

إلى منطقة المقاطع البرمجية.

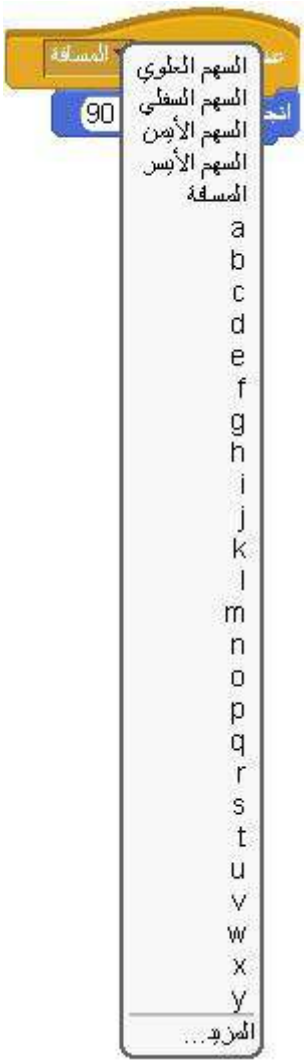
3 ـ ألصقها مع لبنة تغيير الاتجاه 

.



ملاحظة: الوضع الافتراضي للزر هو مسطرة المسافات، كما يمكن تغيير المفتاح لأحد مفاتيح الأسهم الأربعة أو الحروف منA إلى Z وكذا الأرقام من0 إلى 9 كما في الشكل التالي:

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 . 3 . 16 ـ مضاعفة اللبنات البرمجية:

المضاعفة: تعني عمل نسخة إضافية من مجموعة لبنات أو من كائن.

نستطيع عمل نسخة أخرى من اللبنتين السابقتين، وذلك بالضغط عليهما بالزر الأيمن للفأرة ونختار أمر مضاعفة.



ثم نقوم بتغيير المفتاح والاتجاه.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



والتي تعني:

ـ عند الضغط على السهم العلوي اتجه لأعلى.

ـ عند الضغط على السهم السفلي اتجه لأسفل.

ـ عند الضغط على السهم الأيمن اتجه يمينا.

ـ عند الضغط على السهم الأيسر اتجه يسارًا.

ملاحظة: بنفس طريقة المضاعفة يمكن حذف لبنة محددة أو مجموعة لبنات بإتباع ما يلي:

1 ـ نؤشر بالزر الأيمن على اللبنة أو مجموعة اللبنات المراد حذفها.

2 ـ نختار أمر "حذف" من القائمة المنسدلة التي تظهر.



◄يمكن مضاعفة أو حذف لبنة أو مجموعة لبنات باستخدام أدوات شريط الأدوات الموجود أعلى المنصة. كالتالي:

أ ـ المضاعفة: 1 ـ اضغط على الأداة .

2 ـ اضغط واسحب اللبنة أو مجموعة اللبنات المراد مضاعفتها.



أ ـ الحذف: 1 ـ اضغط على الأداة .

2 ـ اضغط على اللبنة أو مجموعة اللبنات المراد حذفها.



3 . 4 ـ التحكم بالمظهر في برنامج سكراتش Scratch:

3 . 4 . 1 ـ تعريف المظهر:

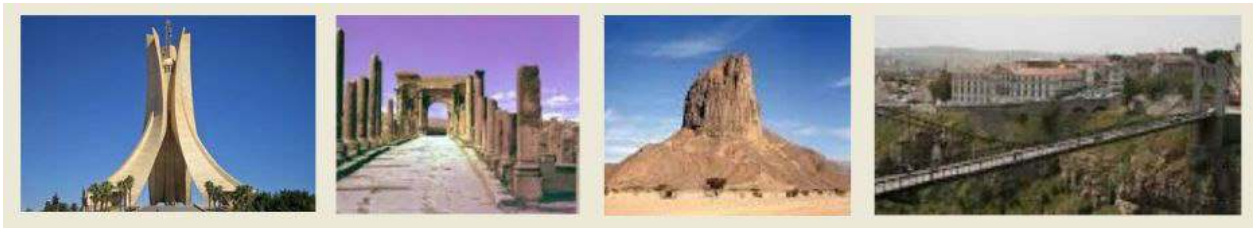
المظهر هو **صورة** أو **رسم** آخر لكائن بوضع مختلف أو صورة خلفية أخرى لمنصة.

3 . 4 . 2 ـ فوائد تغيير المظهر:

أ ـ بالنسبة لكائن: هو الإيحاء بأن حركة الكائن طبيعية كما في القصص الكرتونية.



ب ـ بالنسبة لمنصة: هو الإيحاء بالانتقال من مكان إلى مكان آخر.



3 . 4 . 3 ـ طرق إضافة مظهر:

أ ـ من خلال استيراد ملف: نتبع الخطوات التالية:

1 ـ نختار الكائن المراد إضافة مظهر له من منطقة الكائنات.



2 ـ نختار لوح المظاهر من منطقة إطارات التحكم.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 ـ اضغط زر استيراد.



4 ـ يظهر صندوق استيراد مظهر والذي يفتح تلقائيًا على مجلد المظاهر Costumes والذي يحتوي على مكتبة من صور الكائنات بأكثر من مظهر.



WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

5 ـ اختر المجلد المناسب ثم المظهر المناسب واضغط على "موافق".



ملاحظة: عند إضافة مظهر لمنصة لابد من اختيار المنصة أولا من منطقة الكائنات.



عند ذلك يتحول لوح المظاهر باسم خلفيات، فاختار لوح خلفيات.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



ملاحظة: يمكن استيراد كائن أو مظهر لكائن من مصادر مختلفة مثل صور تم تحميلها من شبكة الإنترنت أو صور ملتقطة من آلة تصوير.

أ ـ من خلال محرر الرسم: نتبع الخطوات التالية:

1 ـ نختار الكائن المراد إضافة مظهر له من منطقة الكائنات.



2 ـ نختار لوح المظاهر من منطقة إطارات التحكم.



3 ـ اضغط زر رسم.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



4 ـ يظهر محرر الرسم لنستفيد من أدواته في رسم المظهر الجديد للكائن وبعد الانتهاء نضغط زر "موافق".

شاشة محرر الرسم



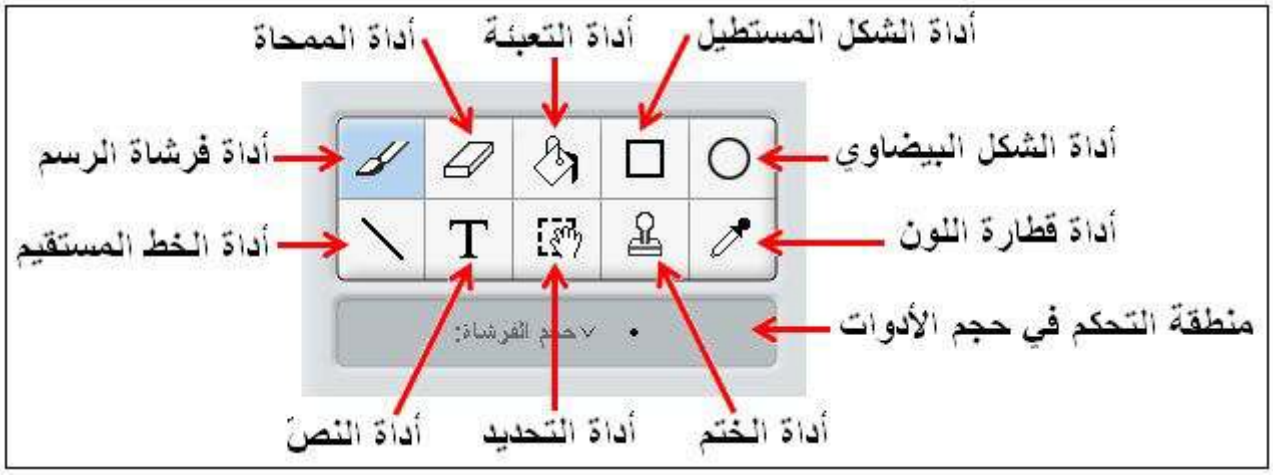
وفيما يلي تفصيل للأدوات الموجودة بالمناطق المختلفة من شاشة محرر الرسم.

1 ـ منطقة التحكم:





2 ـ منطقة الأدوات:



2 ـ منطقة الألوان:



ملاحظة: في لوح المظاهر توجد أزرار أخرى:



3 . 4 . 4 ـ إظهار لوح لبنات المظاهر:

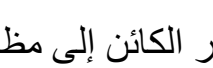
اضغط على زر المظاهر في منطقة ألواح اللبنات 

.

3 . 4 . 5 ـ أقسام لبنات المظاهر:

يمكن تقسيم لبنات المظهر إلى أقسام رئيسية:

أ ـ لبنات التنقل: تساعد على تغيير مظهر الكائن إلى مظهر آخر تمّ إضافته مسبقا مثل:

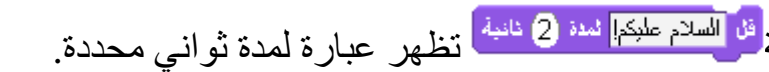
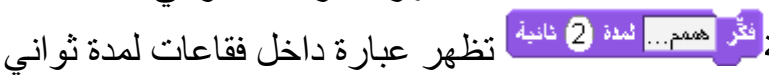
- لبنة 

تغير مظهر الكائن إلى مظهر آخر محدد من قائمة اللبنة.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

- لبنة  تغير مظهر الكائن إلى المظهر التالي حسب ترتيب المظاهر التي تمّ إضافتها للكائن.

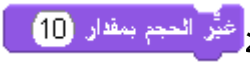
ب ـ لبنات النطق: تظهر عبارات مرئية من الكائن مثل:

- لبنة  تظهر عبارة لمدة ثواني محددة.
- لبنة  تظهر عبارة داخل فقاعات لمدة ثواني محددة.

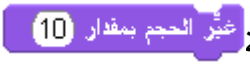
ج ـ لبنات التأثيرات: تحتوي على تأثيرات فنية جاهزة تحول الكائن إلى مظهر جديد وفقا لهذا التأثير مثل:

- لبنة  تضيف تأثير على الكائن بمقدار محدد وتحتوي قائمة اللبنة على التأثيرات التالية:
  - **اللون:** يساعد على تغيير لون الكائن.
  - **عين السمكة:** يصنع انتفاخ في وسط الكائن.
  - **الدوامة:** يصنع برم في وسط الكائن.
  - **البكسلة:** يقلل من جودة الصورة.
  - **الموزاييك:** يصغر الكائن ويكرره.
  - **شدة الإضاءة:** يزيد أو يقلل سطوع الكائن.
  - **الشبح:** يزيد أو يقلل شفافية الكائن.

د ـ لبنات الحجم: تغيير من حجم الكائن مثل:

- لبنة  تزيد أو تنقص حجم الكائن بمقدار محدد.
- لبنة  ترجع الكائن إلى حجمه الأصلي.

هـ ـ لبنات الظهور: تظهر الكائن من خلال لبنة  وتخفي الكائن من خلال لبنة .

- لبنة  تزيد أو تنقص حجم الكائن بمقدار محدد.
- لبنة  ترجع الكائن إلى حجمه الأصلي.

3 . 4 . 6 ـ تطبيق على تغيير المظهر:

في هذا التطبيق يبدأ الولد بنطق عبارة مرئية، ثم يتحرك مع تغير مظهره وفي نفس الوقت تتغير خلفه المنصة لتظهر معالم الجزائر، وأثناء ذلك تدور النجوم التي نرسمها بمحرر الرسم ونؤثر عليها بتأثير لوني.

أ ـ بناء كائنات التطبيق:

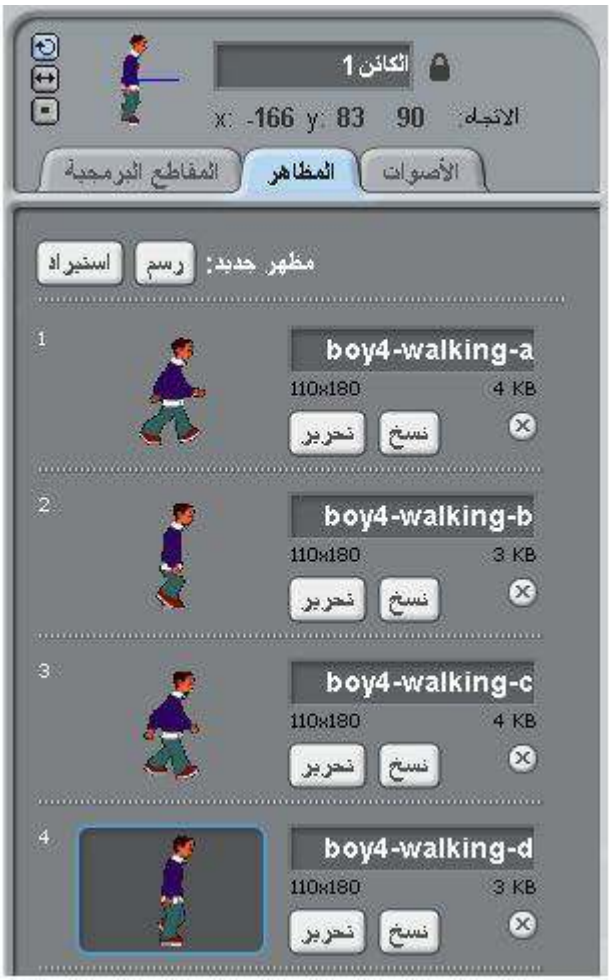
1 ـ ابدأ مشروع جديد:
ثم قم بحذف كائن القطة.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



2 ـ إضافة مظاهر كائن الولد:

قم بإضافة كائن الولد4 من مكتبة الكائناتPeople ومظاهرboy4-walking-a و-boy4 walking-b وboy4-walking-c وboy4-walking-d بنفس الخطوات السابق شرحها.



التحكم في استدارة الولد: لجعل كائن الولد ينقلب من اليمين إلى اليسار اضغط على الرمز "مواجهة اليمين أو اليسار فقط" في منطقة المقاطع البرمجية.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



3 ـ إضافة خلفيات المنصة:

من مجلد الصور قم بإضافة الخلفيات: الجزائر -01 ـ ، الجزائر -02 ـ ، الجزائر -03 ـ ، الجزائر -04 ـ.



التحكم في حجم الخلفية:

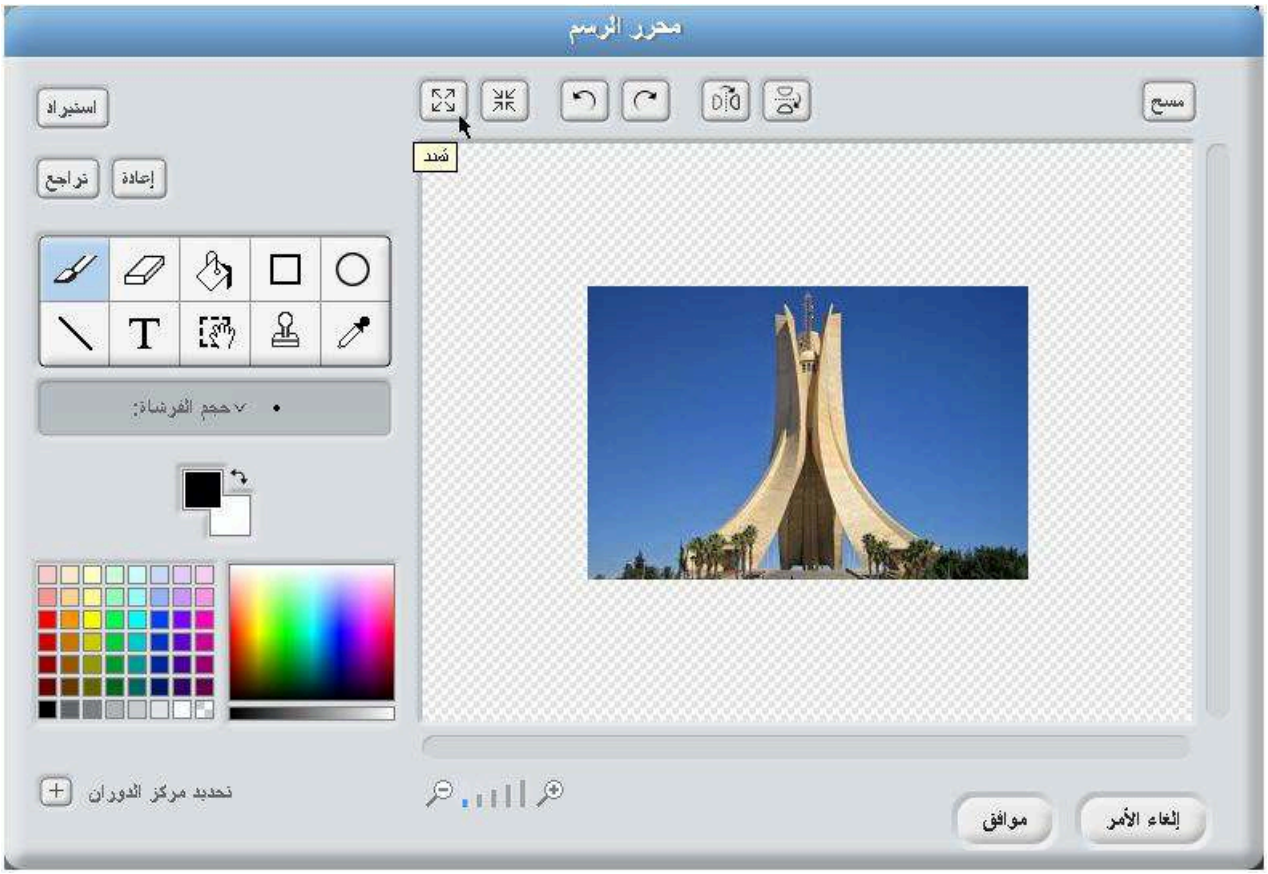
لتغيير حجم خلفية المنصة اتبع ما يلي:

1 ـ اضغط على المنصة في منطقة الكائنات، ثم على "خلفيات" من منطقة المقاطع البرمجية واختر الأمر "تحرير".

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



ثم اضغط على رمز "تمدد" على إطار "محرر الرسم" الذي يظهر، حتى تحصل على الحجم الذي يغطي كامل المنصة.



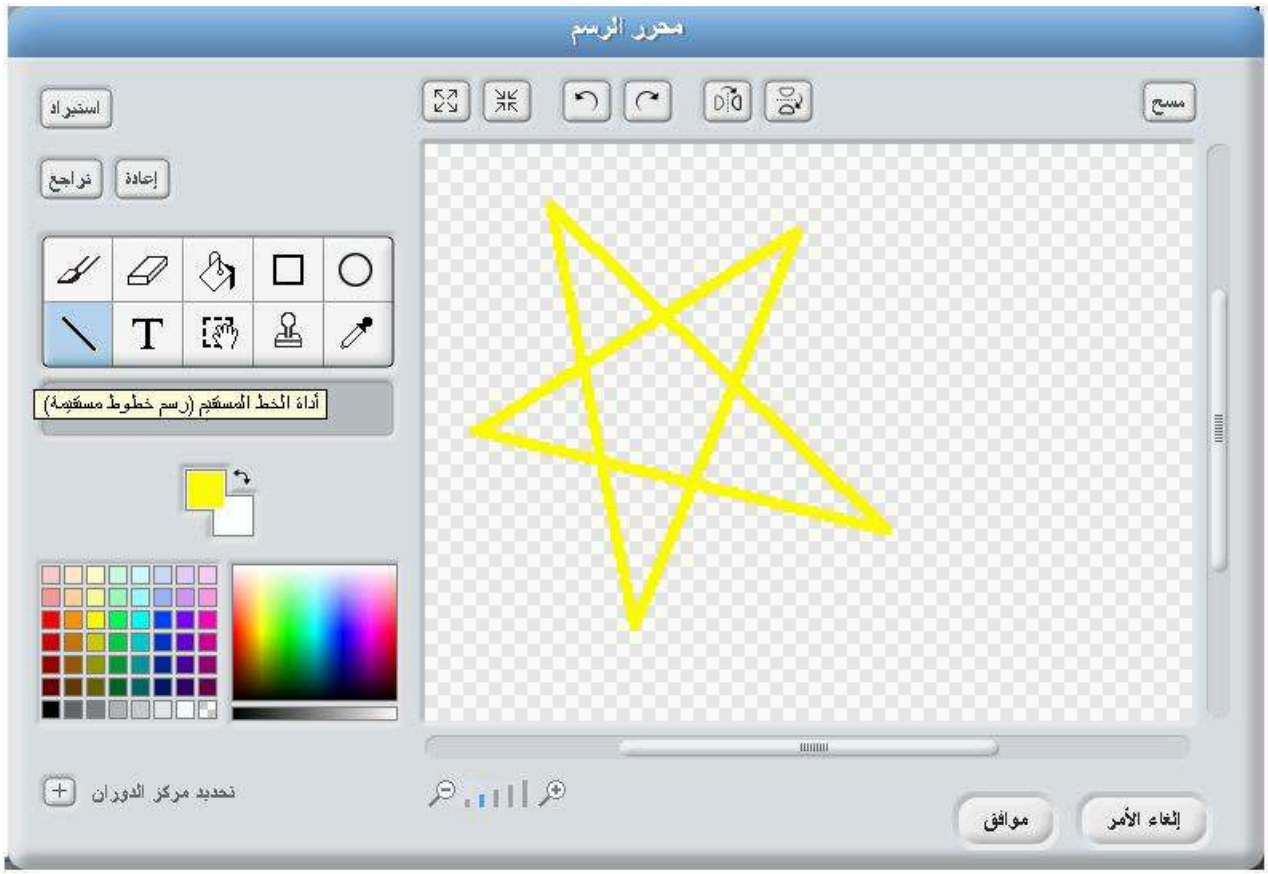
4 ـ رسم كائن النجمة:

اضغط على أداة رسم كائن في جديد في منطقة الكائنات.

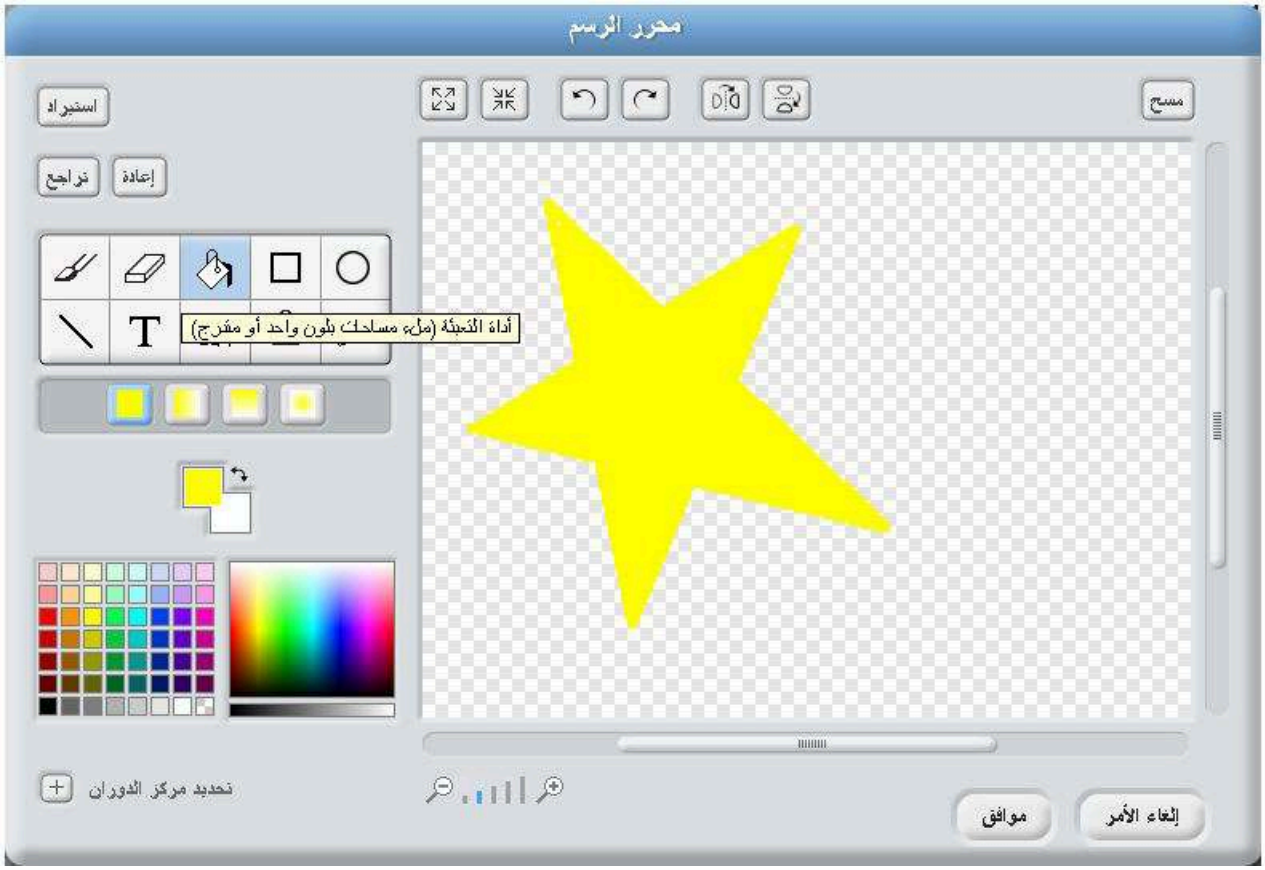


بعد ظهور محرر الرسم اجعل اللون الأمامي أصفر، ثم استعن بأداة رسم الخطوط المستقيمة في رسم نجمة.

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر



ثم استعن بأداة التعبئة في تعبئة النجمة باللون الأصفر.

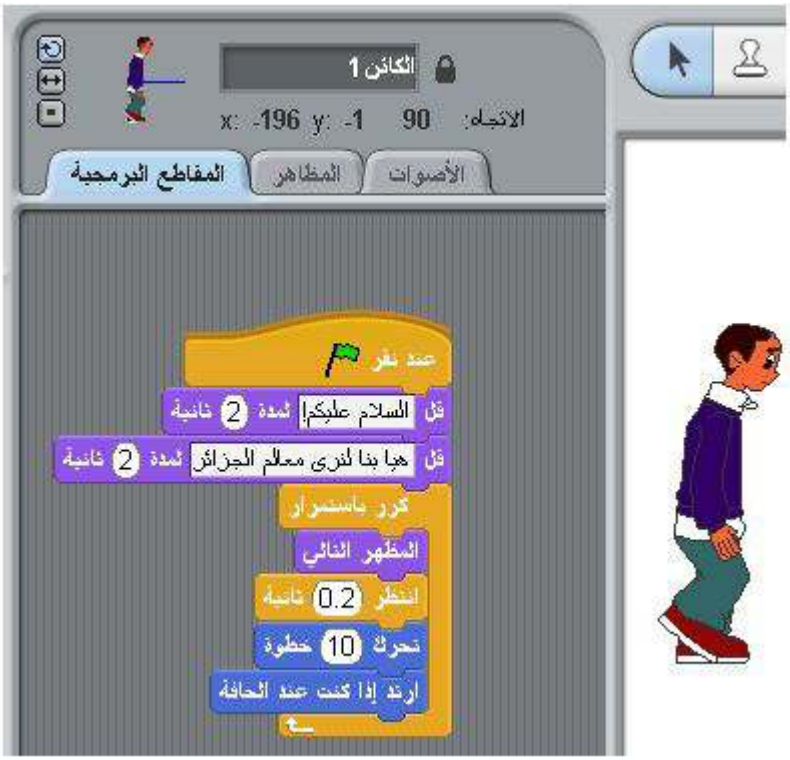


WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

ب ـ إضافة لبنات التعليمات البرمجية:

1 ـ بالنسبة لكائن الولد:

حدّد كائن الولد ثم أضف لبنات التعليمات البرمجية الموضحة في الشكل التالي:



والتي تعني: عند الضغط على العلم قل عبارة "السلام عليكم" لمدة ثانيتين وقل "هيا بنا لنرى معالم الجزائر" ثم كرر باستمرار [الانتقال للمظهر التالي للولد وانتظر 0.2ثانية (جزأين من الثانية) وتحرك 10خطوات وارتد إذا كنت عند الحافة].

2 ـ إضافة لبنات التعليمات البرمجية للمنصة:

حدّد المنصة في منطقة الكائنات ثم أضف لبنات التعليمات البرمجية التي تراها في الصورة الموالية:



والتي تعني: عند الضغط على العلم الأخضر كرر باستمرار (كل 5ثواني انتقل إلى المظهر التالي لمظاهر المنصة).

WWW.DZPEN.COM - قلم الجزائر

3 ـ إضافة لبنات التعليمات البرمجية لرسمة النجمة:

حدّد الرسمة في منطقة الكائنات ثم أضف لبنات التعليمات البرمجية التي تراها في الصورة الموالية:



والتي تعني: عند الضغط على العلم الأخضر كرر باستمرار (دوران النجمة بمقدار 15درجة ثم أثر على لونها بمقدار 45درجة).

تكرار كائن النجمة:

اضغط على كائن النجمة بالزر الأيمن ثم نختار مضاعفة ونستفيد من أداة التكبير والتصغير  في تغيير حجم النجمات المنسوخة.