

## التوزيع السنوي لمادة الإعلام الآلي

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

السنة الثالثة متوسط				
الحجم الساعي	المعارف المستهدفة	الكفاءات القاعدية	الوحدات المفاهيمية	المجال
4 سا	1 - تعريف المجدول. 2 - تقديم الواجهة. 3 - الكتابة على ورقة العمل. 4 - حفظ المصنف، إغلاق وفتح المصنف. 5 - تنسيق الكتابة.	- يتأقلم مع المصنف.	● تقديم المجدول.	<b>المجدول (8 سا)</b>
4 سا	1 - كتابة الصيغ. 2 - أولويات العمليات الحسابية. 3 - نسخ الصيغ.	- يتعرف على كيفية إنجاز الحسابات.	● الصيغ.	
6 سا	1 - تعريف برنامج العروض التقديمية. 2 - تقديم الواجهة. 3 - إدراج وتنسيق نص. 4 - إدراج صورة. 5 - إدراج الصوت والفيديو. 6 - مراحل الانتقال بين الشرائح.	- يتمكن من تصميم عروض يستعمل فيها النص والصورة والتعليقات الصوتية.	● تصميم عرض تقديمي.	<b>العروض التقديمية (6 سا)</b>
6 سا	1 - إنشاء بريد إلكتروني. 2 - إرسال واستقبال الرسائل. 3 - ملف مرفق.	- يتعلم كيفية التواصل مع الآخرين بواسطة البريد الإلكتروني.	● التواصل باستعمال الإنترنت.	<b>الشبكات (6 سا)</b>
8 سا	1 - استخدام الأصوات. أ - إضافة صوت من ملف. ب - إضافة تسجيل صوتي. 2 - القلم. 3 - خاصية التحسس.	- يتمكن من إنجاز مشروع متعدد الوسائط باستعمال برمجة Scratch.	● مشروع متعدد الوسائط 2.	<b>بناء المشاريع (8 سا)</b>

**توجيهات:** في هذا المستوى الدراسي يراعي الأستاذ ما يلي :

- توظيف المجدول لضمان الارتباط الأفقي بين المواد الأخرى.
- توظيف برنامج العروض التقديمية لإنجاز البحوث.
- حث التلاميذ على التواصل بواسطة البريد الإلكتروني.



## التوزيع السنوي للتعلّيمات

## لمادة الإعلام الآلي

## السنة الثالثة متوسط

الأسبوع عدد الدروس	التاريخ من - إلى	الحجم الساعي	المعارف المستهدفة	الكفاءات القاعدية	الوحدات المفاهيمية	المجال
1	6 - 10 سبتمبر 2015	1 سا	1 - تعريف المجدول. 2 - تقديم الواجهة.	- يتأقلم مع المصنف.	● تقديم المجدول.	المجدول
2	13 - 17 سبتمبر 2015	1 سا	3 - الكتابة على ورقة العمل.			
3	20 - 24 سبتمبر 2015	1 سا	4 - حفظ المصنف، إغلاق وفتح مصنف.			
4	27 - 1 سبتمبر 2015	1 سا	5 - تنسيق الكتابة.			
5	4 - 8 أكتوبر 2015	1 سا	1 - كتابة الصيغ (الصيغة المباشرة).			
6	11 - 15 أكتوبر 2015	1 سا	- الصيغ باستعمال مراجع الخلايا. 2 - أولويات العمليات الحسابية.			
7	18 - 22 أكتوبر 2015	1 سا	3 - نسخ الصيغ.			
8	25 - 29 أكتوبر 2015	1 سا				
<b>عطلة الخريف من 29 أكتوبر إلى 3 نوفمبر 2015</b>						
9	3 - 5 نوفمبر 2015	1 سا	1 - تعريف برنامج العروض التقديمية. 2 - تقديم الواجهة.	- يتمكن من تصميم عروض تقديمية يستعمل فيها النصّ والصورة والتعليقات الصوتية.	● تصميم عرض تقديمي.	العروض التقديمية
10	8 - 12 نوفمبر 2015	1 سا	3 - إدراج وتنسيق نصّ.			
11	15 - 19 نوفمبر 2015	1 سا	<b>الفرض الأول</b>			
12	22 - 26 نوفمبر 2015	1 سا	3 - إدراج وتنسيق نصّ.			
13	29 - 3 ديسمبر 2015	1 سا	4 - إدراج صورة.			
14	6 - 10 ديسمبر 2015	1 سا	<b>تقويم تحصيلي</b>	5 - إدراج الصوت والفيديو.		
15	13 - 17 ديسمبر 2015	1 سا				
<b>عطلة الشتاء من 17 ديسمبر 2015 إلى 3</b>						
16	3 - 7 جانفي 2016	1 سا	6 - مراحل الانتقال بين الشرائح.			

17	10 - 14 جانفي 2016	1 سا	1 - إنشاء بريد إلكتروني.	- يتعلم كيفية التواصل مع الآخرين بواسطة البريد الإلكتروني.	● التواصل باستعمال الإنترنت.	الشبكات
18	17 - 21 جانفي 2016	1 سا				
19	24 - 28 جانفي 2016	1 سا				
20	31 - 4 فيفري 2016	1 سا	2 - إرسال واستقبال الرسائل.			
21	7 - 11 فيفري 2016	1 سا				
22	14 - 18 فيفري 2016	1 سا				
23	21 - 25 فيفري 2016	1 سا	3 - ملف مرفق.			
24	28 - 3 مارس 2016	1 سا	1 - استخدام الأصوات. أ - إضافة صوت من ملف.			
25	6 - 10 مارس 2016	1 سا	<b>تقويم تحصيلي</b>			
26	13 - 17 مارس 2016	1 سا	1 - استخدام الأصوات. ب - إضافة تسجيل صوتي.			
<b>من 17 مارس إلى 3 أبريل 2016</b>			<b>عطلة الربيع</b>			
27	3 - 7 أفريل 2016	1 سا	2 - خاصية الرسم بالقلم. - المقصود بالقلم وفوائد الرسم به.			
28	10 - 14 أفريل 2016	1 سا	- إظهار لوح لبنات القلم.	- يتمكن من إنجاز مشروع متعدد الوسائط باستعمال برمجية سكراتش.	● مشروع متعدد الوسائط 02	بناء المشاريع
29	17 - 21 أفريل 2016	1 سا	- تطبيق على استخدام القلم.			
30	24 - 28 أفريل 2016	1 سا	3 - خاصية التحسس. - المقصود بالتحسس وفوائده.			
31	1 - 5 ماي 2016	1 سا	<b>الفرض الثالث</b>			
32	8 - 12 ماي 2016	1 سا	- إظهار لوح لبنات التحسس.			
33	15 - 19 ماي 2016	1 سا	- تطبيق على استخدام التحسس.			
34	22 - 26 ماي 2016	1 سا	<b>تقويم تحصيلي</b>			

**توجيهات:** في هذا المستوى الدراسي يراعي الأستاذ ما يلي :

- توظيف الجدول لضمان الارتباط الأفقي بين المواد الأخرى.
- توظيف برنامج العروض التقديمية لإنجاز البحوث.
- حث التلاميذ على التواصل بواسطة البريد الإلكتروني.



**المجال المفاهيمي 01: المجدول.****الوحدة التعليمية 01: تقديم المجدول.**

الكفاءة القاعدية: ● يتأقلم مع المصنف.

الحجم الساعي: **أربع ساعات (4h).**

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● تقديم المجدول.	1 - تعريف المجدول. 2 - تقديم الواجهة. 3 - الكتابة على ورقة العمل. 4 - حفظ مصنف، إغلاق وفتح المصنف. 5 - تنسيق الكتابة.	أربع ساعات (4h).

**تقديم المجدول:**

**مقدمة:** بعد أن تطرقنا في القسم السابق من برنامج السنة الثانية متوسط إلى محرر النصوص MS-WORD ، وإجرائنا لأعمال تطبيقية تحسينية من الأسهل إلى الأصعب ، لاقتنا صعوبات عدة في تنسيق الجداول وجعلها تتوافق و احتياجاتنا .

**1 - تعريف المجدول:**

**المجدول:** برنامج يسمح برسم جداول بطريقة سهلة وسريعة. بحيث يمكن إدراج داخل هذه الجداول صيغ ودوال مختلفة، ليقوم المجدول بإظهار نتائجها مباشرة. كما يقوم المجدول برسم مختلف أنواع التخطيطات بمجرد إعطائه المعطيات اللازمة.

**2 - تقديم واجهة المجدول:****1.2 - تشغيل المجدول:**

يمكن تشغيل المجدول بطريقتين:

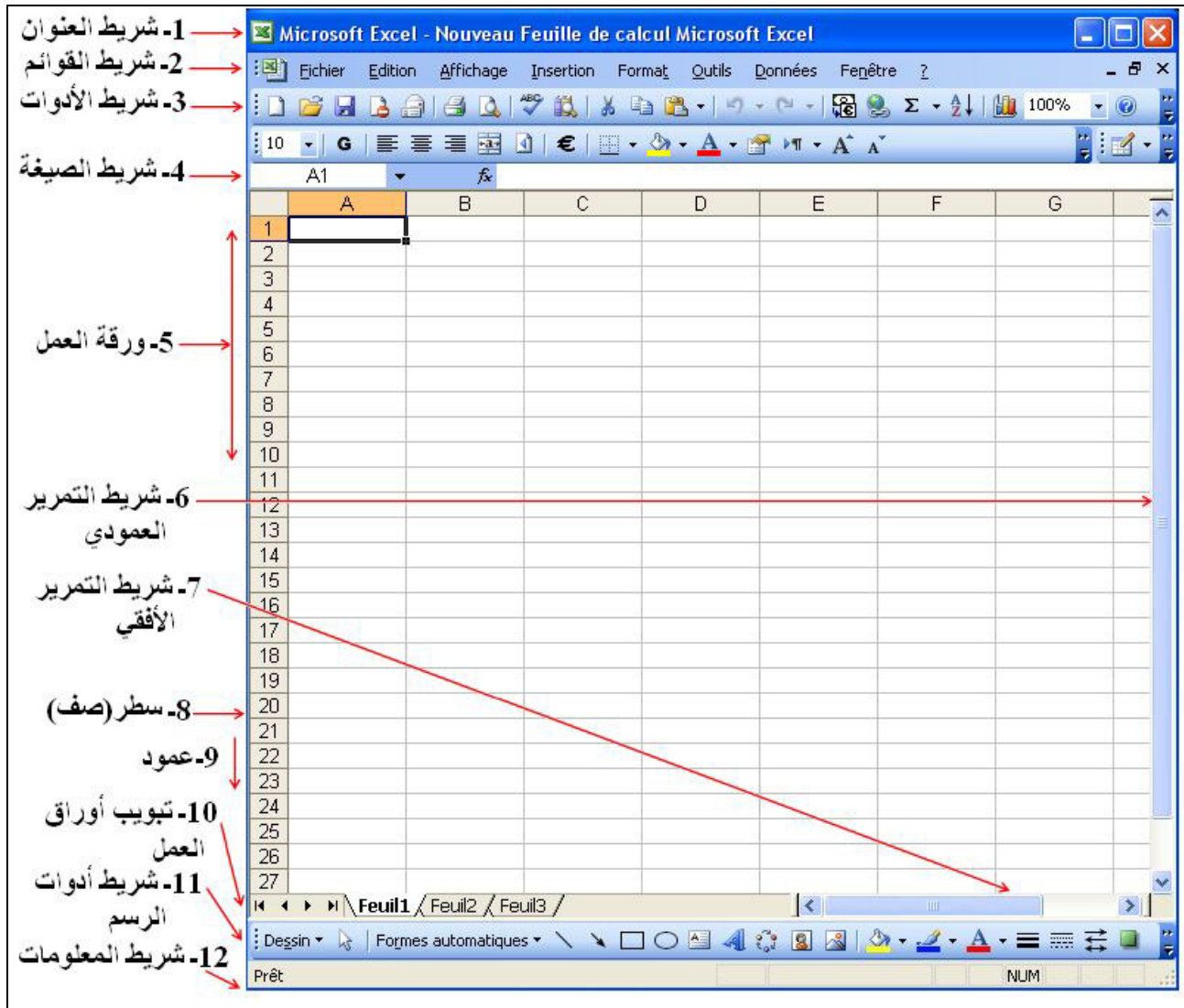
**أولاً:** إذا كان له اختصار في سطح المكتب، ننقر عليه مرتين.**ثانياً:** لتشغيله من قائمة "Démarrer" ، نتبع الخطوات التالية:

1- ننقر بالزر الأيسر للفأرة على قائمة "Démarrer" ، ثم نوجه مؤشر الفأرة نحو تعليمة:

"Tous les Programmes".

2- من القائمة الفرعية التي تظهر نختار "Microsoft Excel" بالنقر عليها.

عندها تظهر لنا شاشة الافتتاح للمجدول "Excel".



## 2.2 - مكونات شاشة الافتتاح:

تتكون من العناصر التالية: (من أعلى إلى أسفل).

- 1 - شريط العنوان.
- 2 - شريط القوائم.
- 3 - شريط الأدوات (أشرطة).
- 4 - شريط الصيغة.
- 5 - ورقة العمل (يظهر عليها جدول وهمي أعمده معنونة بأحرف لاتينية(9)، وصفوفه معنونة بأعداد(8)، شريط التمرير العمودي(6)، شريط التمرير الأفقي(7).
- 10 - علامات تبويب أوراق العمل (ثلاثة أوراق).
- 11 - شريط أدوات الرسم.
- 12 - شريط المعلومات.

## 3.1 - تعريف المصنف (Classeur):

عبارة عن مجموعة من أوراق العمل، لا يقل عددها عن الورقة الواحدة ولا يزيد عن 255 ورقة. ألاحظ في أسفل الإطار أن المصنف يتألف في البداية من ثلاث (03) أوراق عمل، مع العلم أنه يمكن أن أحذف ورقتين وأحتفظ بورقة واحدة، كما يمكننا أن أضيف أوراقا أخرى.



- لإضافة ورقة جديدة انقر على قائمة "إدراج Insertion"، ثم أختار تعليمة "ورقة Feuille".

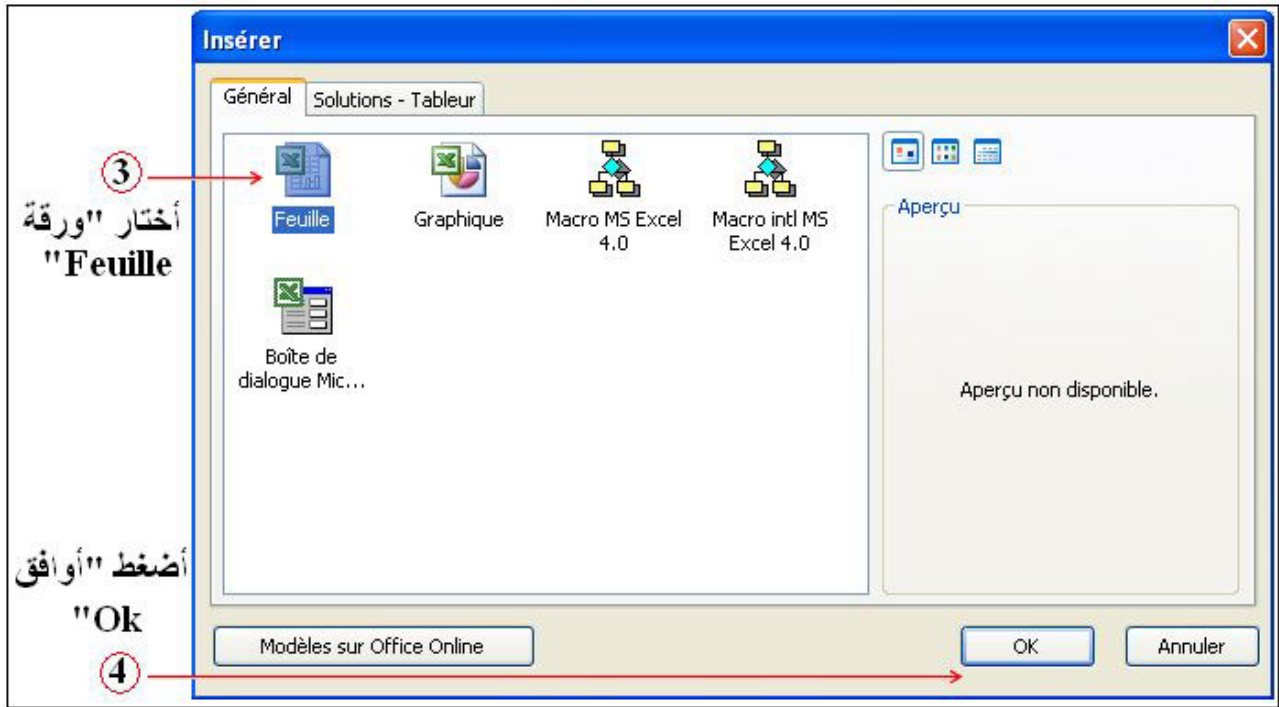


أو انقر بالزر الأيمن للفأرة عند علامة التبويب الممثلة لورقة ما، وأختار التعليمة "إدراج Insérer".



يظهر مربع حوار أختار فيه "ورقة Feuille" وأضغط "أوافق Ok".





تتم إضافة ورقة إلى المصنف.



- لفتح ورقة، أنقر مرة واحدة بالزر الأيسر للفأرة على علامة التبويب الممثلة لها.
- لتغيير اسم ورقة أنقر مرتين بالزر الأيسر للفأرة على علامة التبويب الممثلة لها، ثم أكتب الاسم الجديد. أو أنقر بالزر الأيمن للفأرة عند علامة التبويب الممثلة للورقة التي أريد إعادة تسميتها، وأختار تعليمة "إعادة التسمية" *Renommer*. أكتب الاسم وأضغط المفتاح "Entrée".



- لحذف ورقة، أفتحها ثم أنقر قائمة: "تحرير" *Edition*. وأختار تعليمة: "حذف ورقة" *Supprimer une Feuille*.



أو ننقر بالزر الأيمن للفأرة عند علامة التبويب الممثلة للورقة التي نريد حذفها، وأختار تعليمة: "حذف Supprimer".

### 3.2 - ورقة العمل:

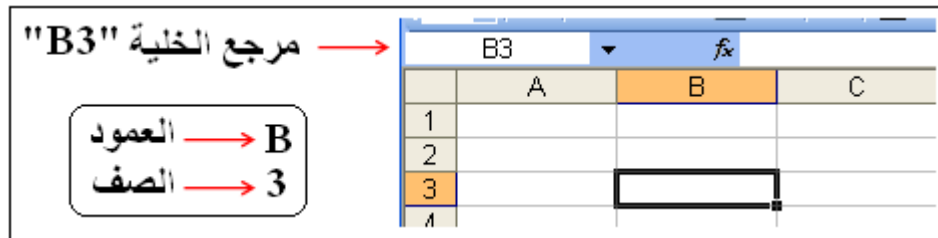
ورقة العمل عبارة عن جدول وهمي أعمدته معلمة بحروف لاتينية "A; B;...IU; IV" و صفوفه معلمة بأرقام "1;2;3;...65536".



تتكون الورقة الواحدة من 256 عمودًا معلمة بالحروف اللاتينية و 65536 سطرًا معلمة بالأعداد.



- تقاطع العمود مع الصف يشكل خلية.
- لكل خلية مرجع محدد برمز العمود ورمز الصف، يظهر مع شريط الصيغة عندما انقر مثلا على الخلية (F8).



### 3. 2. 1 - نسخ أو نقل ورقة :

أنقر بالزر الأيمن للفأرة عند علامة التبويب الممثلة للورقة التي أريد نقلها (ترتيبها) أو نسخها، وأختار التعليمات "نقل أو نسخ" *Déplacer ou copier*.



تظهر قائمة فرعية أختار منها مثلا: إنشاء نسخة بالنقر في المربع: "إنشاء نسخة *Créer une copie*". ثم أضغط على "Ok".



- أو أضغظ على علامة التبويب الممثلة للورقة التي أريد إعادة ترتيبها (نقلها)، ثم أسحب الفأرة مع استمرار الضغظ إلى المكان المراد ترتيب الورقة فيه (بين الأوراق أو في البداية أو في النهاية).

#### 4 - حفظ المصنف، إغلاق وفتح مصنف:

بعد أن أنجزت أعمالا على مصنف المجدول "Excel"، أحتاج إلى حفظه وإغلاقه ثم إعادة فتحه.

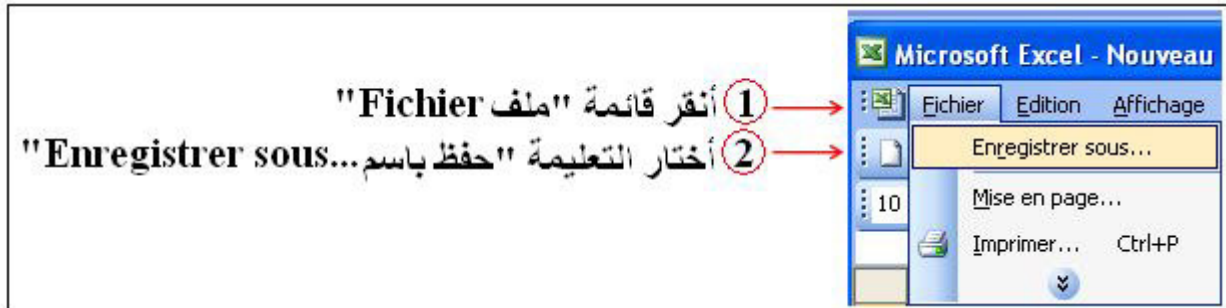
#### 1.4 - حفظ المصنف (Classeur):

بعد كتابة الجدول يجب حفظه في ملف خاص.

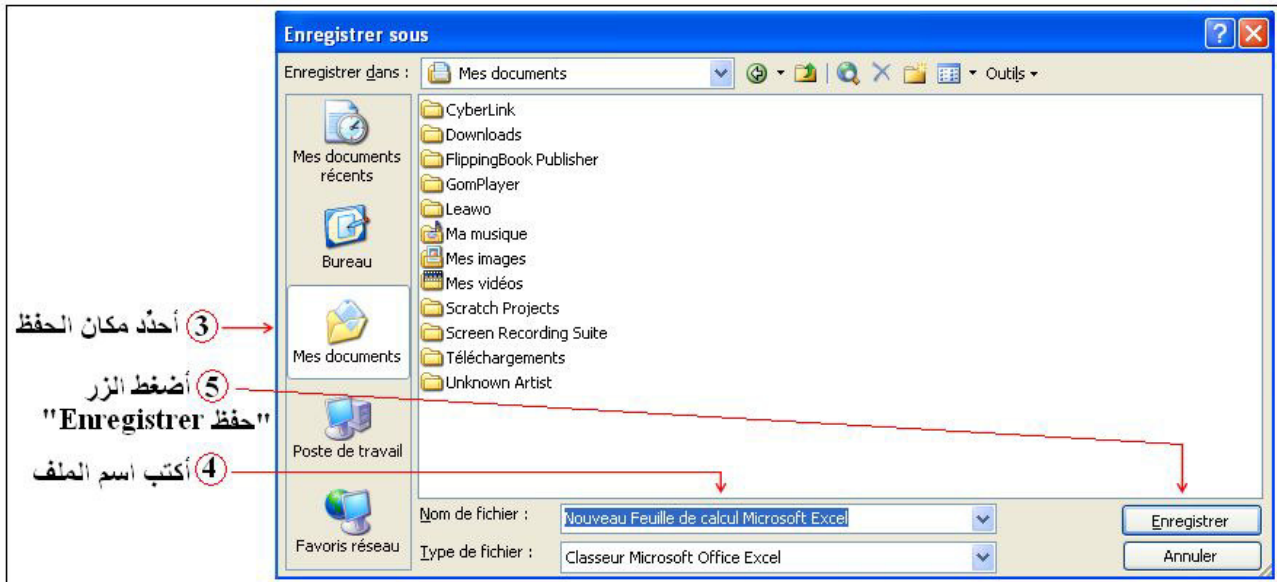
#### 1.1.4 - حفظ المصنف باسم:

وللقيام بذلك نتبع الخطوات التالية:

- 1 - أفتح قائمة "ملف" *Fichier* بالنقر عليها.
- 2 - أختار التعليمة: "حفظ باسم... *Enregistrer sous...*".

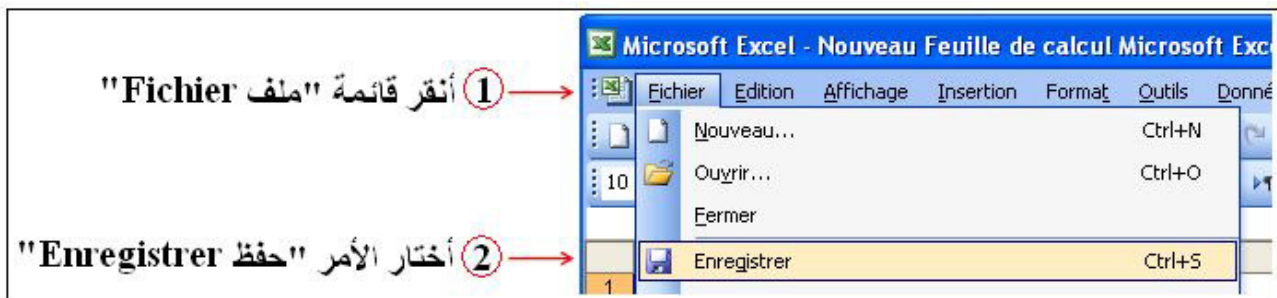



يظهر مربع حوار أهدد مكان الحفظ مثلا "مستندات" وأكتب اسم الملف ثم أضغظ الزر: "حفظ *Enregistrer*".



#### 2.1.4 - حفظ المصنف:

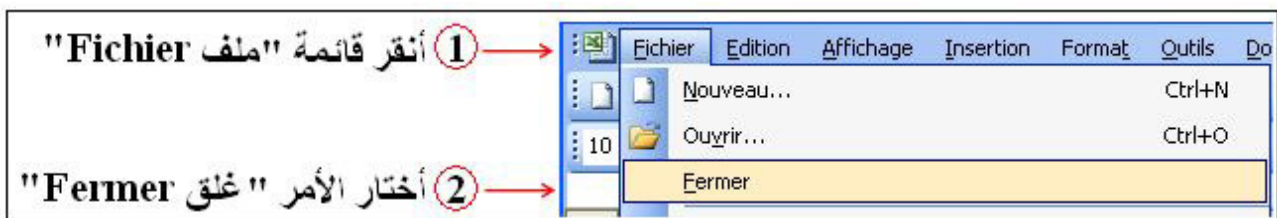
- وللقيام بذلك نتبع الخطوات التالية:
- 1 - أفتح قائمة "ملف Fichier" بالنقر عليها.
  - 2 - أختار التعليمية: "حفظ Enregistrer".



أو باستعمال الاختصار  من شريط الأدوات القياسي. أو بالضغط على المفاتيح في آن واحد (Ctrl + S).

#### 2.4 - إغلاق المصنف:

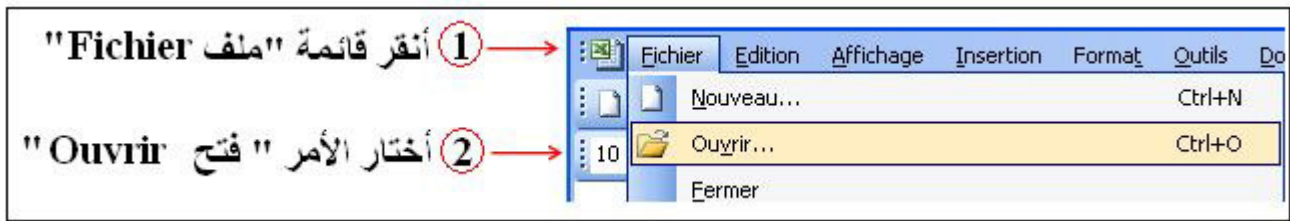
- بعد أن أنهى عملي أقوم بإغلاق المصنف فأتابع الخطوات التالية:
- 1 - أفتح القائمة: "ملف Fichier".
  - 2 - أختار التعليمية: "إغلاق Fermer".




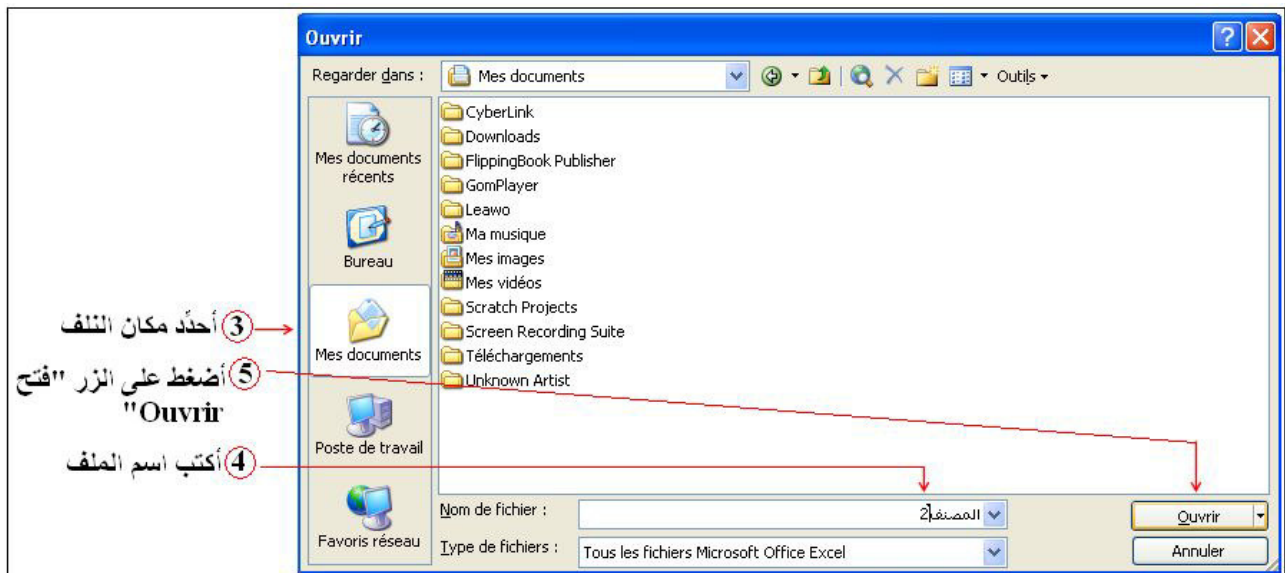
أو مباشرة باستعمال الاختصار .

### 3.4 - فتح المصنف:

- لفتح المصنف، أتبّع الخطوات التالية:
- 1 - أفتح القائمة: "ملف Fichier".
  - 2 - أختار التعليمة: "فتح Ouvrir".




- أو مباشرة باستعمال الاختصار .
- في الإطار الذي يظهر، أحمّد موضع المصنف (القرص والمجلد)، ثم أكتب اسم المصنف أو أنقر عليه من قائمة المصنفات ثم أنقر على الزر "Ouvrir".

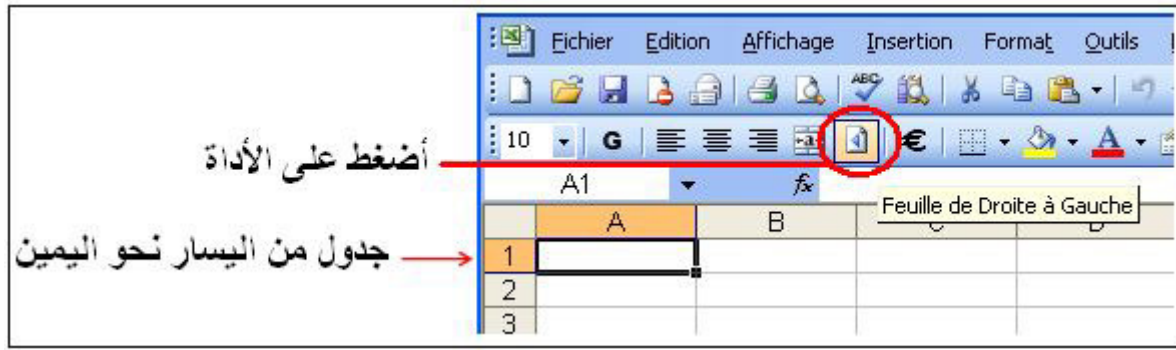


### 5 - تنسيق الكتابة:

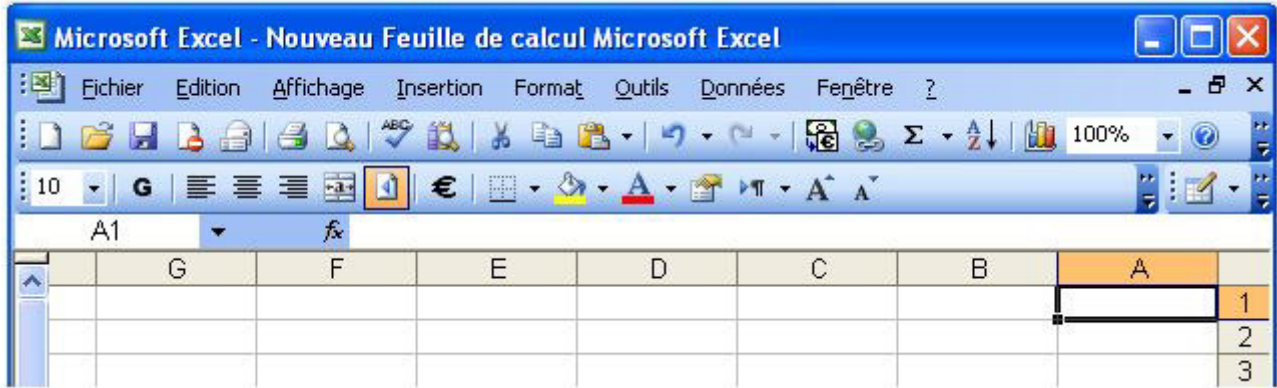
بعد أن أنجزنا أعمالا على مصنف المجدول "Excel"، نحتاج إلى القيام بمختلف عمليات تنسيق الكتابة.


#### 1.5 - الكتابة على ورقة العمل:

- الكتابة على ورقة العمل تكون داخل الخلايا، حيث أقوم بتحديد الخلية (بالنقر فيها بالفأرة أو بمفاتيح الاتجاه في لوحة المفاتيح)، ثم أكتب المعلومة التي أريد (ألاحظ أن الكتابة تظهر أيضا على شريط الصيغة).
- إذا أردت أن أنجز جدولا باللغة العربية، أغير جهة الكتابة لتصبح من اليمين إلى اليسار.
- باستعمال الأداة التالية:  من شريط أدوات التنسيق.



ليصبح اتجاه الأعمدة (من اليمين نحو اليسار) كما يلي:



- كما لا أنسى أن أغير لغة الكتابة في أسفل الشاشة، بالنقر على الرمز  لتنتفح النافذة المنسدلة وفيها اختيارات اللغة.
- تنقسم المعلومات التي تكتب في ورقة العمل إلى أربعة أصناف هي:

- ◀ النص.
- ◀ الأعداد بأنواعها.
- ◀ التاريخ والوقت.
- ◀ الصيغ والدوال.

### 1.1.5 - كتابة النص:

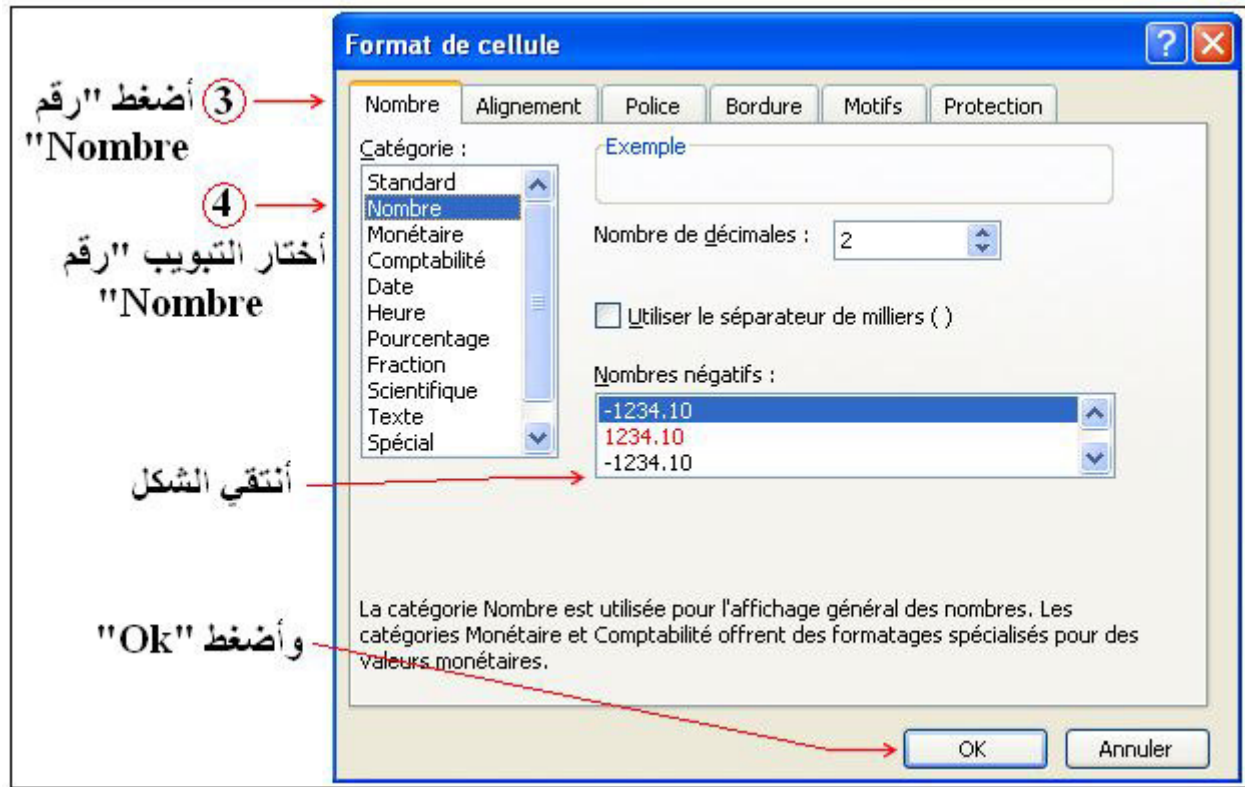
- الهدف من كتابة النص في الجدول هو ليس كتابة فقرات كبيرة بالرغم أنني أستطيع فعل ذلك، وإنما أستعمل النص لكتابة عنوان الجدول مثلا، وأيضا الكلمات الموجودة بداخله.
  - إذا أردت أن أفرق بين النص والعدد، أكتب الرمز قبل كتابة النص.
  - بخلاف العدد، النص يمكن أن يفوق طول الخلية أي أنه يمكن أن يكتب على خليتين أو أكثر.
- مثل:

جدول الحسابات الإجمالي		





أضغظ علامة التبويب: "رقم *Nombre*" ثم أضغظ على "رقم *Nombre*" ، أنتقي الشكل وأضغظ على "Ok" كما في الشكل التالي:



#### 4.1.5 - الصيغ والدوال:

#### 1.4.1.5 - تعريف الصيغة:

**الصيغة (Formule):** هي عبارة حسابية أو منطقية تتكون من أعداد وعمليات حسابية أو منطقية  
**مثل:**  $3 \times 2 + 6$ .

من مزايا الجدول، أنه يقوم بحساب نتيجة الصيغة تلقائياً بمجرد كتابتها والضغظ على المفتاح *Entrée*.

#### 2.4.1.5 - العمليات الحسابية:

هي:

من لوحة المفاتيح الرقمية

+	: الجمع
-	: الطرح
*	: الضرب
/	: القسمة

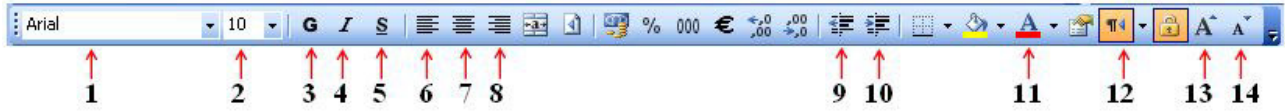
^ : الرفع للقوة [بالضغظ على الزر  $\boxed{C}$ ] أو  $\boxed{Alt + Gr}$  .

العمليات المنطقية هي: و ، أو.

● هناك نوعان من الصيغ: الصيغ المباشرة، والصيغ باستعمال مراجع الخلايا.

**2.5 - تنسيق الكتابة:****1.2.5 - تنسيق الخط باستعمال شريط الأدوات القياسي:**

بعد ملء الجدول يمكن تنسيقه وذلك بتحديد الخلايا المعنية، ثم استعمال شريط أدوات التنسيق الآتي:

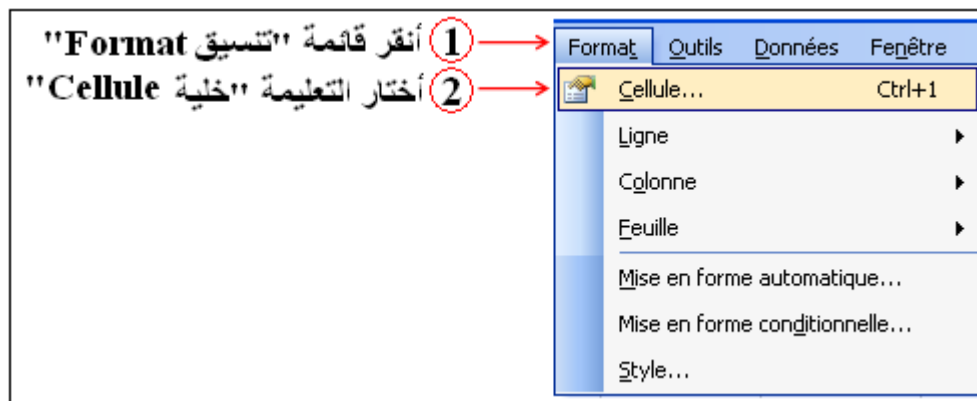


1 - نوع الخط	2 - حجم الخط	3 - خط سميك	4 - خط مائل	5 - خط مسطر
13 - لزيادة حجم الخط	14 - لإنقاص حجم الخط	11 - لتلوين الخط	9 - لزيادة المسافة البادئة	9 - لزيادة المسافة البادئة
12 - للكتابة من اليمين نحو اليسار	9 - لإنقاص المسافة البادئة	7 - توسيط	8 - محاذاة نحو اليمين	
6 - محاذاة نحو اليسار				

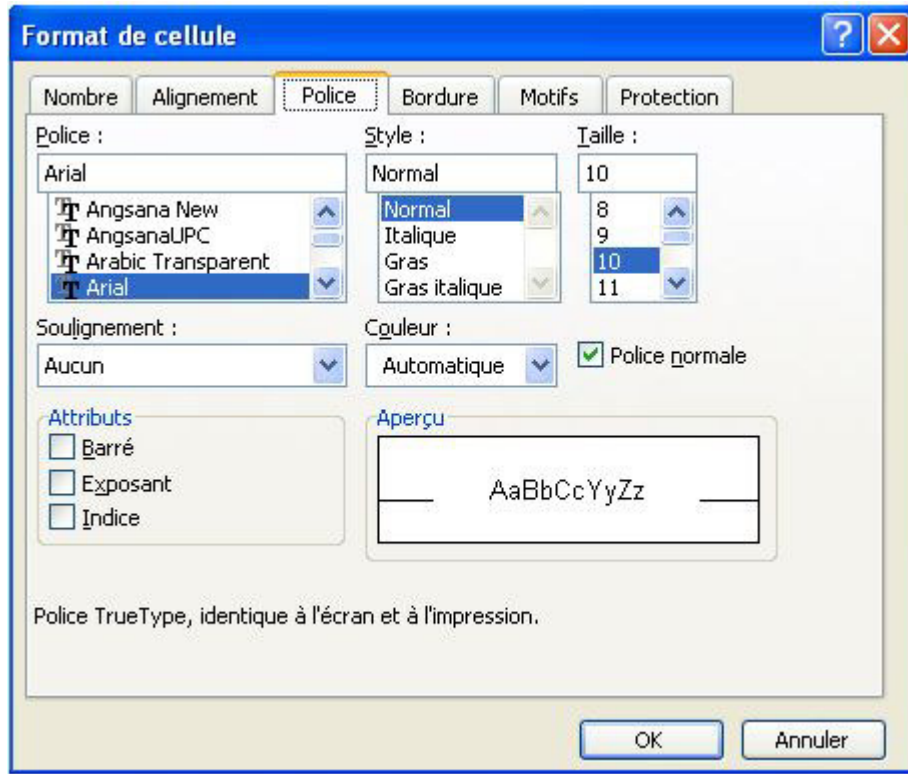
**1.2.5 - تنسيق الخط باستعمال قائمة تنسيق « Format »:**

يمكن استعمال قائمة "تنسيق" *Format* فأتبع الخطوات التالية :

- 1 - أحدد الخلايا وأنقر قائمة "تنسيق" *Format* .
- 2 - أختار التعليمة: "خلية" *Cellule* .



- 3 - يظهر مربع حوار أنقر فيه التبويب الخاص بالخط "*Police*" ، ثم أجري التنسيق الذي أريد وأضغط على الزر "*Ok*" .

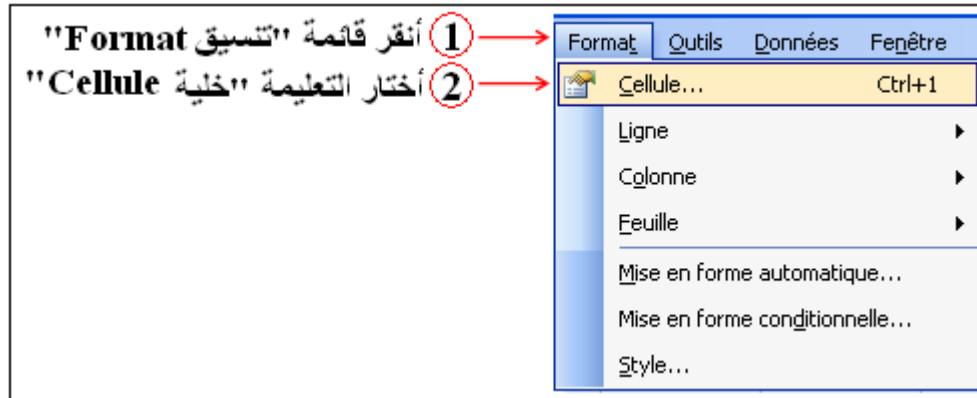


### 3.5 - المحاذاة:

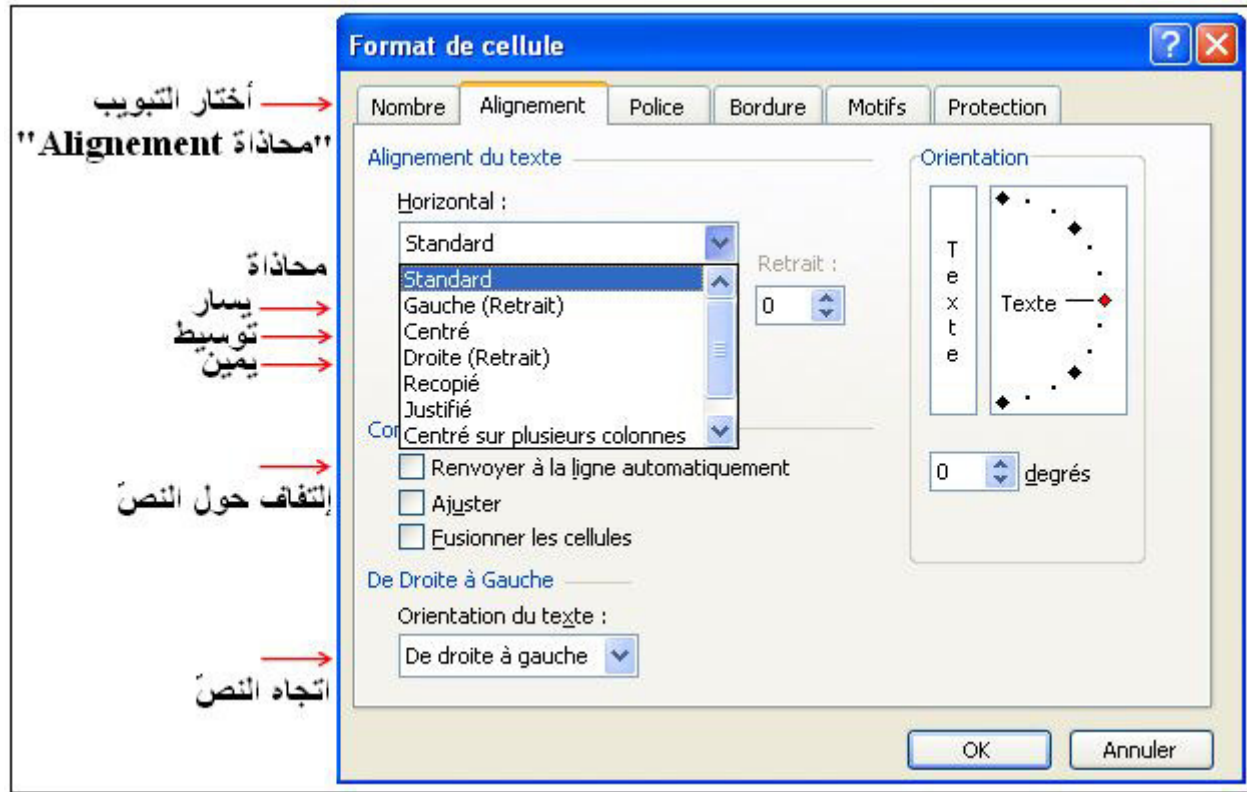
#### 1.3.5 - تنسيق المحاذاة باستعمال قائمة تنسيق « Format »:


يمكن استعمال قائمة "تنسيق *Format*" فأتبع الخطوات التالية :

- 1 - أهدّد الخلايا وأنقر قائمة "تنسيق *Format*".
- 2 - أختار التعليمة: "خلية *Cellule*".



- 3 - يظهر مربع حوار أنقر فيه التبويب الخاص بالمحاذاة "*Alignement*" ، ثم أجزى التنسيق الذي أريد وأضغط على الزر "*Ok*".



**ملاحظة:** يمكن إظهار مربع الحوار السابق بالضغط على رمز الأداة  في شريط الأدوات القياسي.

## 6 - حدود و تظليل:

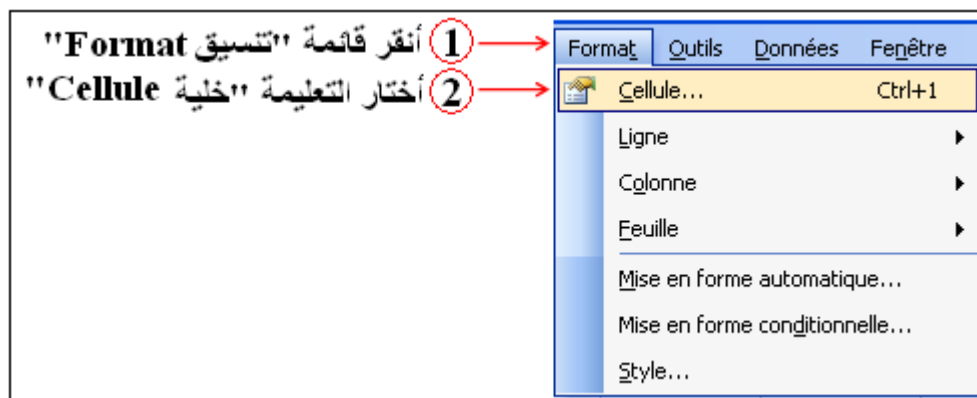
خطوط الشبكة التي تظهر على ورقة العمل هي خطوط وهمية أي أنها لا تظهر عند الطباعة، فيجب إذا تحديد الجدول والقيام بإجراءات التنسيق الخاصة بالحدود والتظليل.

### 1.6 - الحدود:

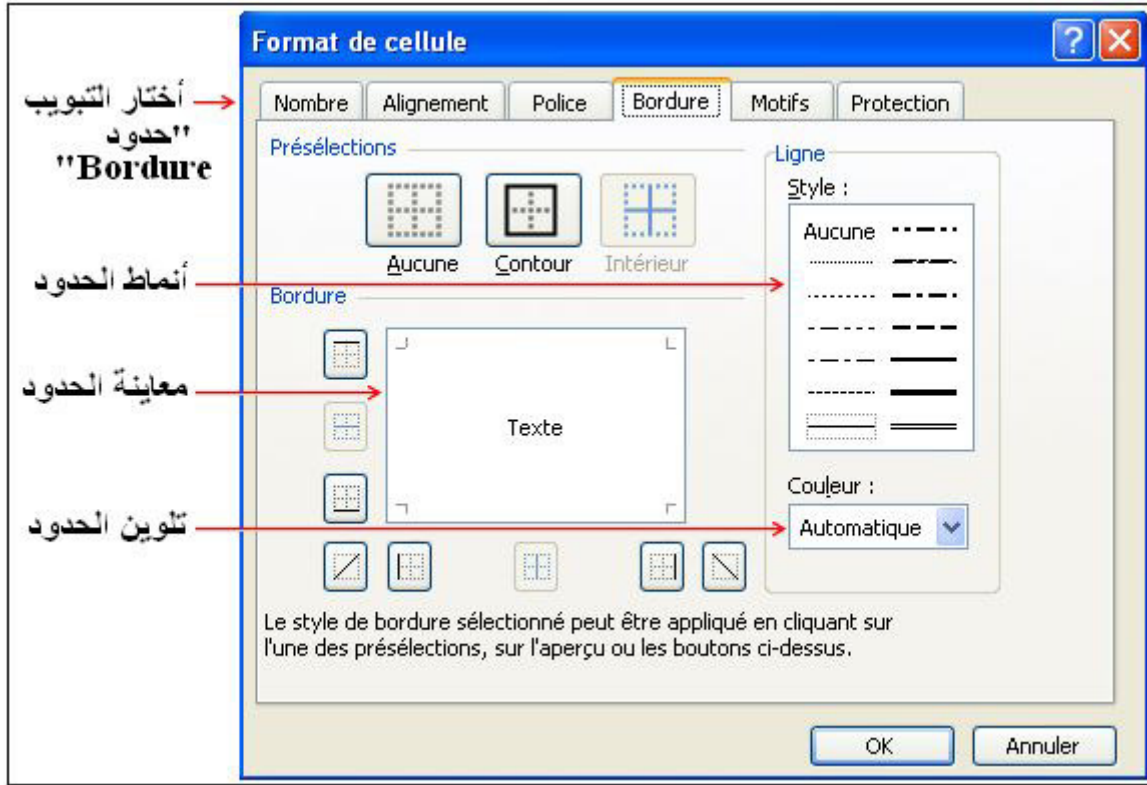
#### 1.1.6 - تنسيق الحدود باستعمال قائمة "تنسيق Format":

يمكن استعمال قائمة "تنسيق Format" فأتبع الخطوات التالية :

- 1 - أحدد الخلايا وأنقر قائمة "تنسيق Format".
- 2 - أختار التعليمة: "خلية Cellule".



3 - يظهر مربع حوار أنقر فيه التبويب الخاص بالحدود "Bordure"، ثم أجز التنسيق الذي أريد وأضغط على الزر "Ok".

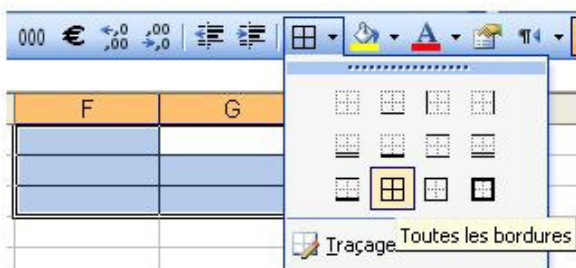


### 2.1.6 - تنسيق الحدود باستعمال شريط الأدوات القياسي:

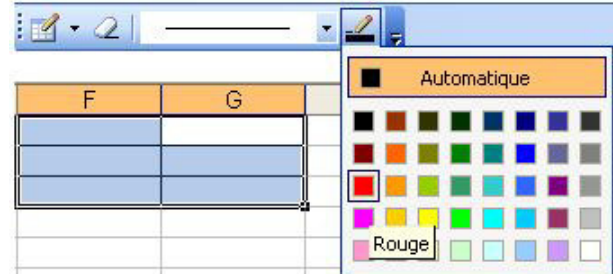
يمكن استعمال شريط الأدوات القياسي في عمليات تنسيق الحدود. وذلك بتحديد الخلايا والضغط على الأداة.



#### أداة رسم الحدود



#### أداة تلوين الحدود



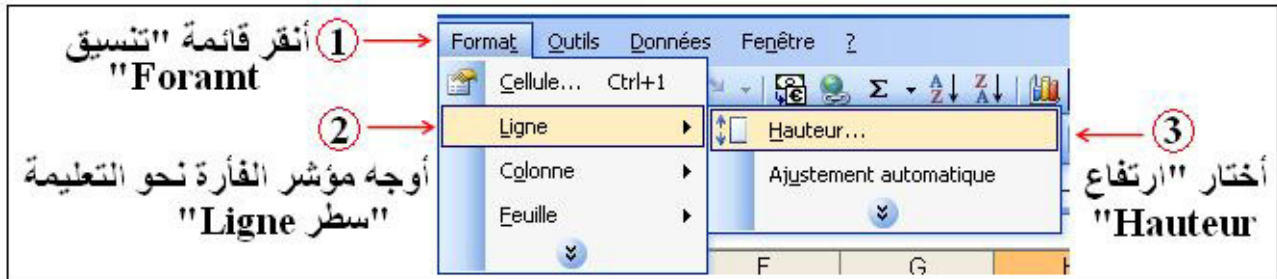
### 3.1.6 - تغيير عرض العمود وارتفاع السطر:

نلاحظ في البداية أن كل الأعمدة متساوية في العرض وكل الأسطر متساوية في الارتفاع. في أغلب الجداول لا تتحقق هذه الحالة، لذا يجب علينا أن نغير عرض العمود وارتفاع السطر (إذا رغبتنا في ذلك).

### 1.3.1.6 - تغيير عرض عمود وارتفاع سطر في جدول باستعمال قائمة «Format»:

للقيام بذلك أتبع الخطوات التالية:

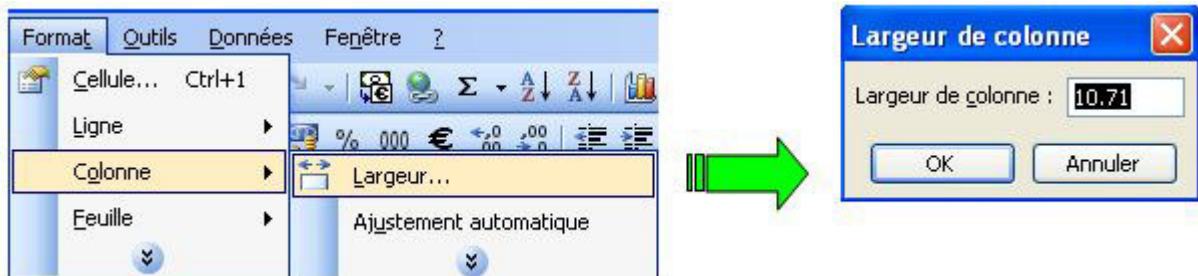
- 1 - أنقر قائمة "تنسيق" *Format*.
- 2 - أوجه مؤشر الفأرة نحو التعليمة: "سطر" *Ligne*.
- 3 - أختار "ارتفاع" *Hauteur*



يظهر مربع حوار أكتب ارتفاع الصف الذي أريد وأضغط على الزر "Ok".



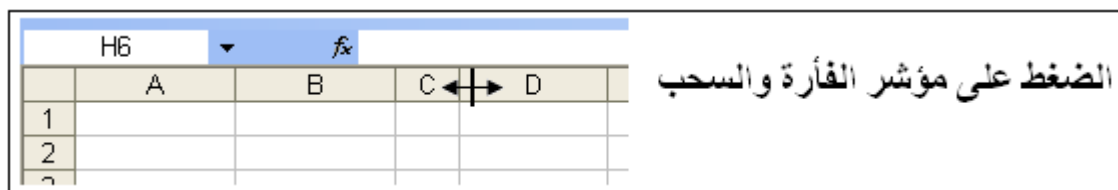
**ملاحظة:** نفس الخطوات أجريها لتغيير عرض عمود، فقط في الخطوة (2) أوجه مؤشر الفأرة نحو التعليمة: "عمود" *Colonne*. وفي الخطوة (3) أختار "عرض" *Largueur*.



### 1.3.1.6 - تغيير عرض عمود وارتفاع سطر في جدول باستعمال الفأرة:

- لتغيير عرض عمود من الأعمدة، أضع مشيرة الفأرة بين رمز العمود ورمز العمود الذي يليه حتى تصبح بهذا الشكل  $\leftrightarrow$  ثم أسحب الفأرة يمينا أو يسارا إذا كنت أريد تصغير العرض أو تكبيره.

**مثلا** قمت بتصغير عرض العمود C:



المجال المفاهيمي 01: **المجدول.**الوحدة التعليمية 02: **الصيغ.**

**الكفاءة القاعدية:** ● يتعرف على كيفية إنجاز الحسابات.

**الحجم الساعي:** **أربع ساعات (4h).**

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● الصيغ.	1 - كتابة الصيغة. 2 - أولويات العمليات الحسابية. 3 - نسخ الصيغ.	أربع ساعات (4h).

**الصيغ:**

يسمح برنامج المجدول (*Excel*) بإدراج **صيغة (Formule)**، تتكون من أعداد وعمليات حسابية أو منطقية حيث يقوم بحساب نتيجة الصيغة تلقائياً بمجرد كتابتها والضغط على المفتاح *Entrée*.

**1 - كتابة الصيغ:**

● هناك نوعان من الصيغ: الصيغ المباشرة، والصيغ باستعمال مراجع الخلايا.

**1.1 - الصيغ المباشرة:**

- 1 - انقر داخل الخلية التي أريد للنتيجة أن تظهر فيها.
- 2 - أغير لغة الكتابة إلى الفرنسية (مستحسن).
- 2 - أكتب الرمز =.
- 4 - أكتب الصيغة التي تحتوي على أعداد وعمليات حسابية.
- 5 - أضغط على المفتاح *Entrée*.

**ملاحظة:** كتابة الصيغ تكون باتجاه اللغة اللاتينية، **فمثلاً:**  $7 - 4 =$  تعطينا النتيجة 3.

**كتابة الصيغة**

	A	B	C
1	=7-4		
2			
3			

**بعد الضغط على المفتاح Entrée**

	A	B	C
1	3		
2			
3			

**1.2 - الصيغ باستعمال مراجع الخلايا:**

نعتبر أن الخلايا المستعملة في هذه الصيغ تحتوي على أعداد.

**مثال 1:**  $= A2 + B3$  : هذا يعني جمع محتوى الخلية A2 مع محتوى الخلية B3.

**مثال 2:**  $= C7 * 3$  : أي ضرب محتوى الخلية C7 في العدد 3.

يمكن استعمال الأقواس في الصيغ **مثل:**  $= (D4 + D5) / 2$ .

**ملاحظة:** يمكن أن انقر على الخلية عوض أن أكتب مرجعها.

و لكتابة الصيغة السابقة **مثال 1** أتبع الخطوات:

1 - انقر داخل الخلية التي نريد للنتيجة أن تظهر فيها.

2 - أغير لغة الكتابة إلى الفرنسية (مستحسن).

3 - أكتب الرمز =

4 - انقر على الخلية A2 .

5 - أكتب الرمز + .

6 - انقر على الخلية B3 .

7 - أضغط على المفتاح *Entrée* لتظهر النتيجة.

الخطوات 1,2,3 و 4	الخطوات 5 و 6
	
الخطوة 7 إظهار النتيجة في الخلية C1	أكتب 8 في A2 و 6 في B3
	

## 2 - أولويات العمليات الحسابية:

إذا كانت العبارة تحتوي على عدة عمليات حسابية، يتبع الكمبيوتر جملة من الأولويات عند حساب نتائجها .

هذه الأولويات هي كالتالي: مرتبة من الأقوى إلى الأضعف.

( ) : الأقواس.

^ : الرفع للقوة.

\* ; / : و الأولوية من اليسار إلى اليمين.

+ ; - : و الأولوية من اليسار إلى اليمين.

**مثال 1:**  $= 2 + 3 * 4$  : تكون النتيجة هي 14 لأنه يبدأ بالضرب قبل الجمع.




- مثال 2:**  $3 * (5 - 3) = 6$  : تكون النتيجة هي 6 لأنه يبدأ بالأقواس أولاً.
- مثال 3:**  $5 - 2 + 4 = 7$  : تكون النتيجة هي 7 لأن الأولوية لليسا.
- مثال 4:**  $5 * 2^3 + 4 = 44$  : تكون النتيجة هي 44 لأن الأولوية للأس ثم للضرب.
- مثال 5:**  $8 / 4 * 2 - 6 = -2$  : تكون النتيجة هي -2 لأن الأولوية لليسا.
- مثال 6:**  $12 / 3 * 2^3 + 1 = 33$  : تكون النتيجة هي 33 لأن الأولوية للأس ثم لليسا (القسمة).

### 3 - نقل ونسخ مجموعة خلايا:

#### 3.1 - نقل الخلايا:

لنقل مجموعة من الخلايا من مكان لآخر يكفي أن:

- 1 - أحدد الخلايا.
- 2 - أضع مشيرة الفأرة على محيط المجموعة المحددة ليصبح شكلها .
- 3 - أسحب المجموعة إلى غاية المكان الجديد.

	A	B	C	D
1	13	9		
2	25	4		
3				
4				
5				
6				

① أحدد المجموعة

② أضع المشيرة على محيطها

③ أسحب مع الضغط

4 - يتم نقل مجموعة الخلايا المحددة إلى المكان الجديد.

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4			13	9
5			25	4
6				

④ تم نقل مجموعة خلايا إلى مكان جديد

#### 3.2 - نسخ الخلايا:

#### 3.2.1 - نسخ الخلايا عن طريق السحب والإفلات:

لنسخ مجموعة من الخلايا في مكان آخر، أقوم بنفس الخطوات السابقة، فقط أنني أضغط على المفتاح (Ctrl) مع السحب في نفس الوقت.

1 - أحمّد المجموعة  
2 - أضع المشيرة على محيطها  
3 - أسحب مع الضغط + الضغط على المفتاح Ctrl

	A	B	C	D
1	13	9		
2	25	4		
3				
4				
5				
6				

4 - تم نسخ مجموعة الخلايا في مكان آخر

	A	B	C	D
1	13	9		
2	25	4		
3				
4			13	9
5			25	4
6				

### 3. 2. 2 - نسخ الخلايا عن طريق الحافظة (Copier+Coller):

- في هذه الطريقة أقوم بهذه الخطوات:
- 1 - أحمّد الخلية أو مجموعة الخلايا.
  - 2 - أنقر داخل التحديد بالزر الأيمن للفأرة.
  - 3 - أختار من القائمة التي تظهر الأمر: "Copier". فيحيط بالخلية المحددة خط منقطع يومض يوحي بأن المكان قد نسخ وينتظر اللصق.

1 - أحمّد الخلايا  
2 - أنقر بالزر الأيمن داخل مكان التحديد  
3 - أختار من القائمة الأمر: "نسخ Copier"

	A	B	C	D
1	13	9		
2	25	4		
3				
4				
5				
6				

- 4 - أنقر في مكان آخر (خلية أخرى).
- 5 - أختار من القائمة الأمر: "الاصق (Coller)".

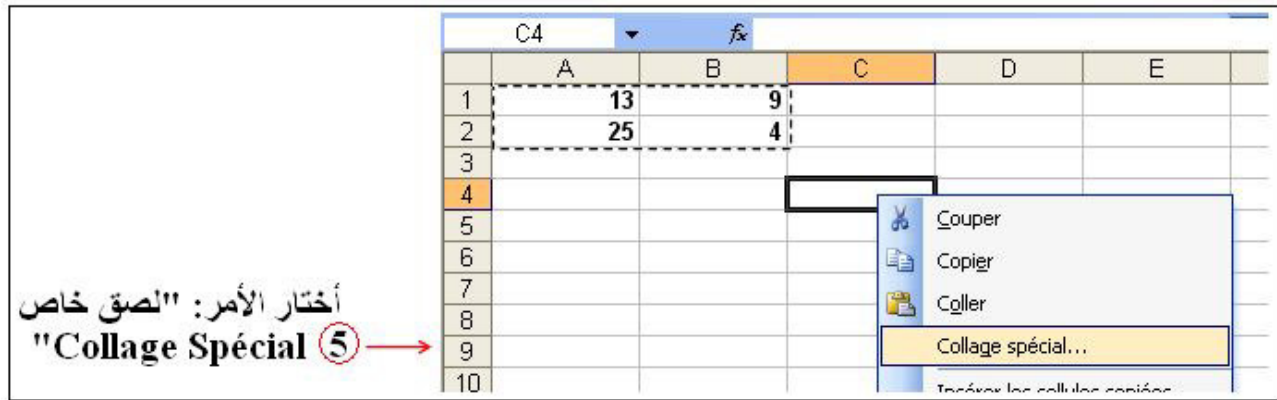
4 - أنقر بالزر الأيمن داخل الخلية  
5 - أختار الأمر: "الاصق Coller"

	A	B	C	D	E
1	13	9			
2	25	4			
3					
4					
5					
6					
7					

### 3. 2. 3 - نسخ الخلايا بارتباط عن طريق الحافظة (Copier+Coller):

في هذه الطريقة ينشأ هناك ارتباط بين محتوى الخلية المنسوخة ومحتوى الخلية الأصلية، بحيث يتم نسخ ولصق كل ما يكتب في الخلية الأصل تلقائيًا في الخلية المنسوخة، ولعمل ذلك أقوم بهذه الخطوات:

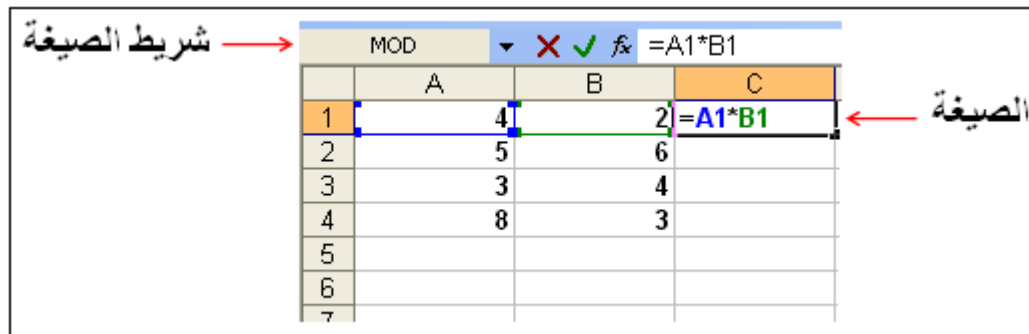
- 1 - أحرّد الخلية أو مجموعة الخلايا.
- 2 - أنقر داخل التحديد بالزر الأيمن للفأرة.
- 3 - أختار من القائمة التي تظهر الأمر: "Copier". فيحيط بالخلية المحددة خط منقطع يومض يوحي بأن المكان قد نسخ وينتظر اللصق.
- 4 - أنقر في مكان آخر (خلية أخرى).
- 5 - أختار من القائمة الأمر: "لصق (Collage Spécial)".



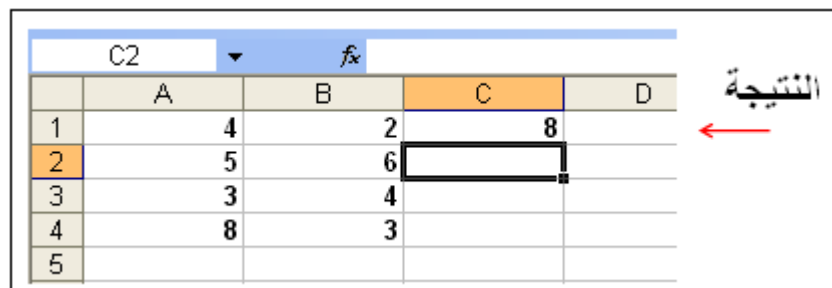
### 3.3 - نسخ الصيغ والدوال:

إذا أردنا كتابة نفس الصيغة في عدّة خلايا، يمكن كتابتها مرة واحدة ثم سحبها بالطريقة التالية:

- 1 - أكتب الصيغة في الخلية الأولى "C1" وتعني محتوى الخلية "A1" مضروب في محتوى الخلية "B1".



- 2 - أضغط على مفتاح الإدخال "Entrée" فتظهر النتيجة "8" داخل الخلية "C1".



- 3 - أحرّد الخلية (التي تحتوي الصيغة) بالنقر عليها.
- 4 - أضع المشيرة في الزاوية المشار إليها بمكان السحب ليصبح شكلها +.

	A	B	C
1	4	2	8
2	5	6	
3	3	4	
4	8	3	
5			

أحدد خلية الصيغة ③  
أضع المشيرة هنا فيصبح شكلها + ④

5 - أضغط على الزر الأيسر وأسحب مع الضغط المتواصل حتى يشمل الإطار مجموعة الخلايا التي أريد نسخ الصيغة إليها.

	A	B	C
1	4	2	8
2	5	6	
3	3	4	
4	8	3	
5			

أضغط وأسحب ⑤ ثم أفلت

فيتم نسخ الصيغة داخل مجموعة الخلايا التي أردت.

	A	B	C
1	4	2	8
2	5	6	30
3	3	4	12
4	8	3	24
5			

**ملاحظة 1:** تظهر النتيجة (حاصل ضرب محتوى الخليتين) وفي حالة خلو الخليتين من محتوى (أرقام مثلا) يظهر الرمز (0) دلالة على أن الخلية تحتوي صيغة.

	A	B	C	D
1	4	2	8	
2	5	6	30	
3	3	4	12	
4	8	3	24	
5			0	
6			0	
7				

رمز (0) يدل على وجود صيغة داخل الخلية

**ملاحظة 2:** تظهر الصيغة تبعاً لأسماء الخلايا تلقائياً. مثلا: الخلية "C3" الصيغة التي تنسخ فيها بالشكل:  $=A3 * B3$

	A	B	C
1	4	2	8
2	5	6	30
3	3	4	$=A3 * B3$
4	8	3	24

$=A1 * B1$   
 $=A2 * B2$   
 $=A3 * B3$   
 $=A4 * B4$

المستوى: **السنة الثالثة متوسط**المادة: **إعلام آلي**المجال المفاهيمي 02: **العروض التقديمية.**الوحدة التعليمية 01: **تصميم عرض تقديمي.**

**الكفاءة القاعدية:** ● يتمكن من تصميم عروض يستعمل فيها النصّ والصورة والتعليقات الصوتية.

**الحجم الساعي:** **ست ساعات (6h).**

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● تصميم عرض تقديمي.	1 - تعريف برنامج العروض التقديمية. 2 - تقديم الواجهة. 3 - إدراج وتنسيق نصّ. 4 - إدراج صورة. 5 - إدراج صوت والفيديو. 6 - مراحل الانتقال بين الشرائح.	ست ساعات (6h).

**تصميم عرض تقديمي:**

من بين البرامج التي يوفرها لنا الحاسوب برنامج العروض التقديمية *MS Power Point*.

**1 - تعريف برنامج العروض التقديمية MS Power Point:**

هو أحد البرامج المكتبية أعدّ لإنشاء وتحرير عروض تقديمية لعروض الشرائح والاجتماعات وصفحات ويب.

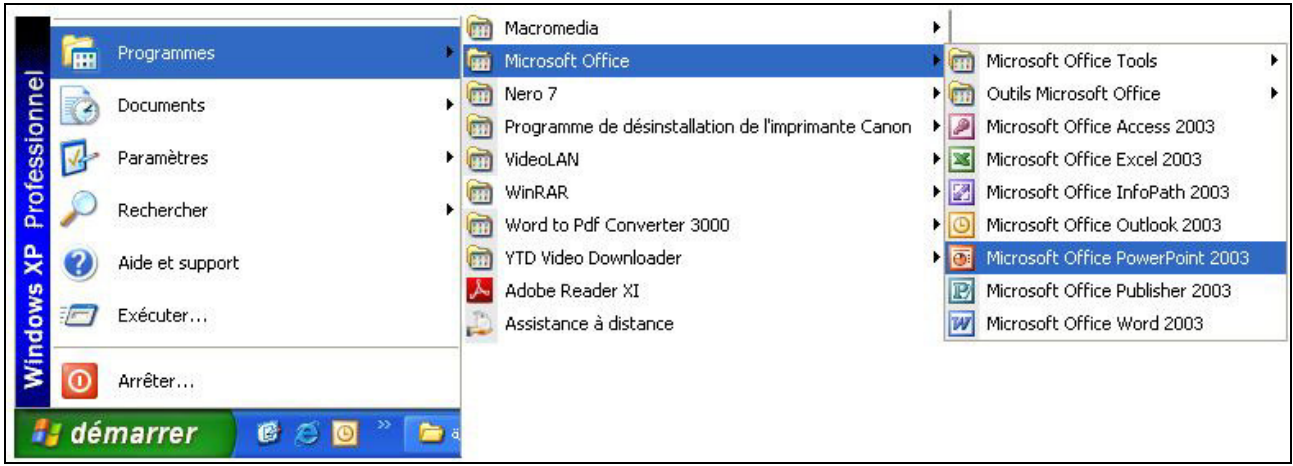
**1.1 - أيقونة البرنامج MS Power Point:**



**1.2 - تشغيل برنامج MS Power Point:**

لتشغيل برنامج (*MS Power Point*) أتبع الخطوات التالية:

- 1 - أنقر فوق ابدأ (*démarrer*) ثم أوجه مؤشر الفأرة نحو (*Programmes*).
- 2 - أختار التعليمية: (*Microsoft office*).
- 3 - أنقر الأمر (*Microsoft office Power Point 2003*).



- أو أنقر نقرًا مزدوجًا على أيقونة البرنامج الموجودة على سطح المكتب: (Bureau).
- أو أنقر بالزر الأيمن للفأرة على أيقونة البرنامج وأختار الأمر: "فتح" (Ouvrir).
- أو أضغط على الزر: "ابدأ" (démarrer)، ثم أنقر على أيقونة البرنامج إن كانت مضافة إلى قائمة: "ابدأ" (démarrer).

### 1. 3 - مما يتكون العرض التقديمي **Présentation**:

يتكون العرض التقديمي من عدد من الصفحات تسمى الشرائح [جمع (شريحة): (diapositive) تعرض الواحدة تلو الأخرى خلال عرض الديابورا وما ويمكن في أي وقت إجراء عمليات التنسيق والتعديل على هذه الشرائح (إضافة - حذف - نقل - نسخ - تغيير الخلفية - إدراج نص، صورة، مخطط ...).




### 2 - تقديم شاشة العرض التقديمي **Présentation**:

بعد تشغيل البرنامج ألاحظ العديد من المكونات والأدوات:

#### 1. 2 - شريط العنوان:

يحتوي على رمز البرنامج واسمه واسم الملف الحالي، كما يوجد في أقصى يمينه ثلاثة مفاتيح تسمى مفاتيح التحكم في النافذة وهي:

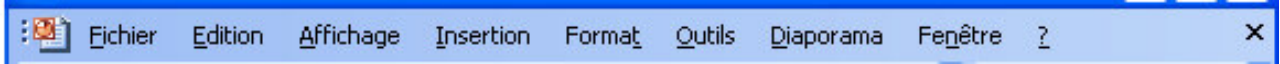


- **مفتاح الإغلاق:** يستعمل لإغلاق البرنامج والملفات المفتوحة أيضا. 
- **مفتاح التكبير:** لاستعادة البرنامج بتكبير نافذة البرنامج (ملء الشاشة). 
- **مفتاح التصغير:** يقوم بتصغير نافذة البرنامج لتظهر على شكل صورة صغيرة على شريط المهام في الأسفل. 

## 2.2 - شريط القوائم:

يحتوي على القوائم الأساسية للبرنامج مثل: قائمة ملف (*Fichier*) وقائمة تحرير (*Edition*) وقائمة عرض (*Affichage*) وتحتوي على جميع الخيارات والأدوات الخاصة بالتعامل مع البرنامج.

- قائمة ملف (*Fichier*) تحتوي على أوامر التعامل مع الملفات.
- تحرير (*Edition*) تحتوي على أوامر تحرير النصوص.
- قائمة تنسيق (*Format*) تحتوي على أوامر التنسيق.




## 2.3 - أشرطة الأدوات:

عبارة عن رموز مختصرة للأوامر الموجودة في القوائم، و هي الأدوات التي يكثر

استخدامها مثل أداة فتح ملف  وأداة تخزين ملف . ومن أمثلتها:

## 2.3.1 - شريط الأدوات القياسية:

يحتوي على أداة فتح ملف، أداة حفظ ملف، أداة معاينة قبل الطباعة ، أداة المدقق الإملائي...



## 2.3.2 - شريط أدوات التنسيق:

يحتوي على أدوات تلوين وتكبير وتصغير حجم الخط، وتغيير نوع الخط، أدوات المحاذاة (توسيط، يمين، يسار)...




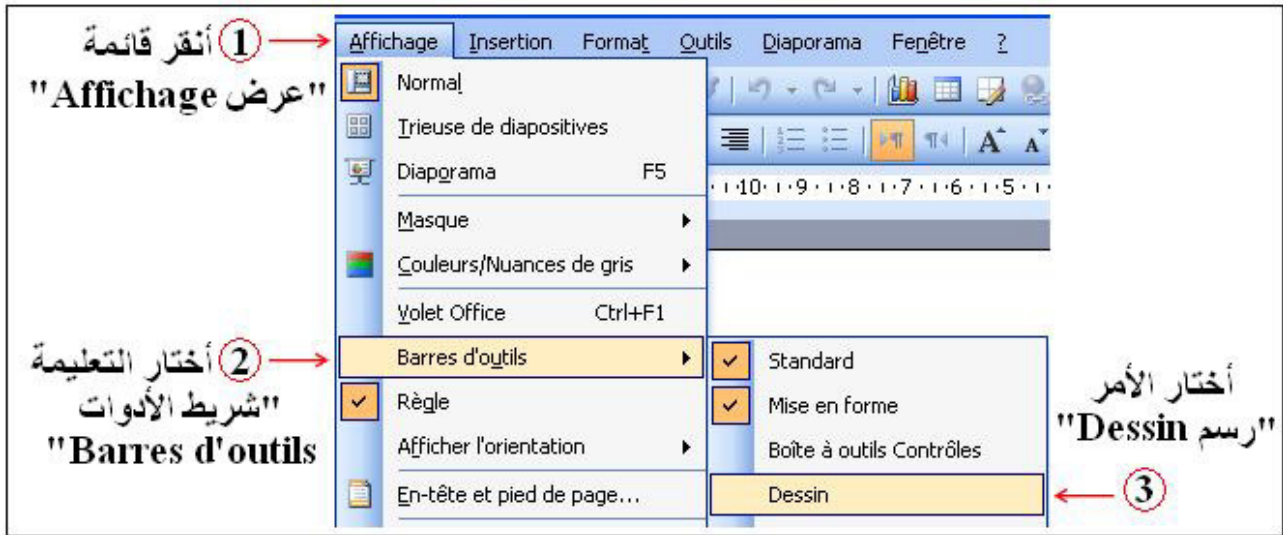
## 2.3.3 - أشرطة أدوات أخرى:

مثل شريط الرسم، يمكن إخفاء وإظهار هذه الأشرطة حسب الحاجة.



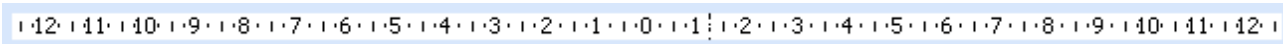
وأتبع الخطوات التالية:

- 1 - أضغط فوق قائمة عرض (*Affichage*).
- 2 - أضع مؤشر الفأرة على خيار أشرطة الأدوات (*Barres d'outils*).
- 3 - تظهر قائمة فرعية تحمل أسماء أشرطة الأدوات المختلفة، أمام اسم الشريط النشط علامة صح  اضغط عليها لحذف الشريط، ولإضافة الشريط أضغط أمام اسمه لتظهر علامة صح أمامه.



### 2.3.4 - المسطرة الأفقية:

توجد أسفل أشرطة الأدوات، ألاحظ من خلالها المساحة المخصصة لعرض المستند والهامشين الأيمن والأيسر، ويمكنني ضبط قياسات المستند.

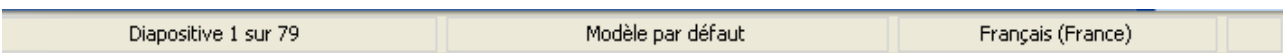


### 2.3.5 - المسطرة الرأسية:

توجد على يمين المساحة المخصصة للعمل، كما تمكنني من ملاحظة طول المستند وقياس الهامشين العلوي والسفلي.

### 2.3.6 - شريط المعلومات:

يوجد أسفل واجهة البرنامج ويختص ببيان الحالة الحالية للبرنامج مثل رقم الصفحة والفقرة وعدد الصفحات ورقم السطر الحالي والعديد من البيانات الأخرى.

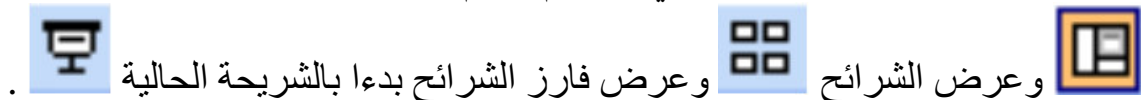


### 2.3.7 - منطقة العمل (منطقة المهام):

وتحتوي على أغلب الوظائف الخاصة بالبرنامج. ومن خلالها أقوم بتحديد كيفية إنشاء العرض، باختيار نموذج من أربعة نماذج.

### 2.3.8 - أزرار العرض:

توجد أسفل يسار الشاشة، وهي تستخدم لتقديم العرض بطرق مختلفة مثل: عرض عادي



وعرض الشرائح و عرض فارز الشرائح بدءا بالشريحة الحالية .

### 2.3.9 - النافذة النشطة:

وهي نافذة العرض الحالي وتنقسم إلى جزأين هما:



● العنوان.

Cliquez pour ajouter un titre

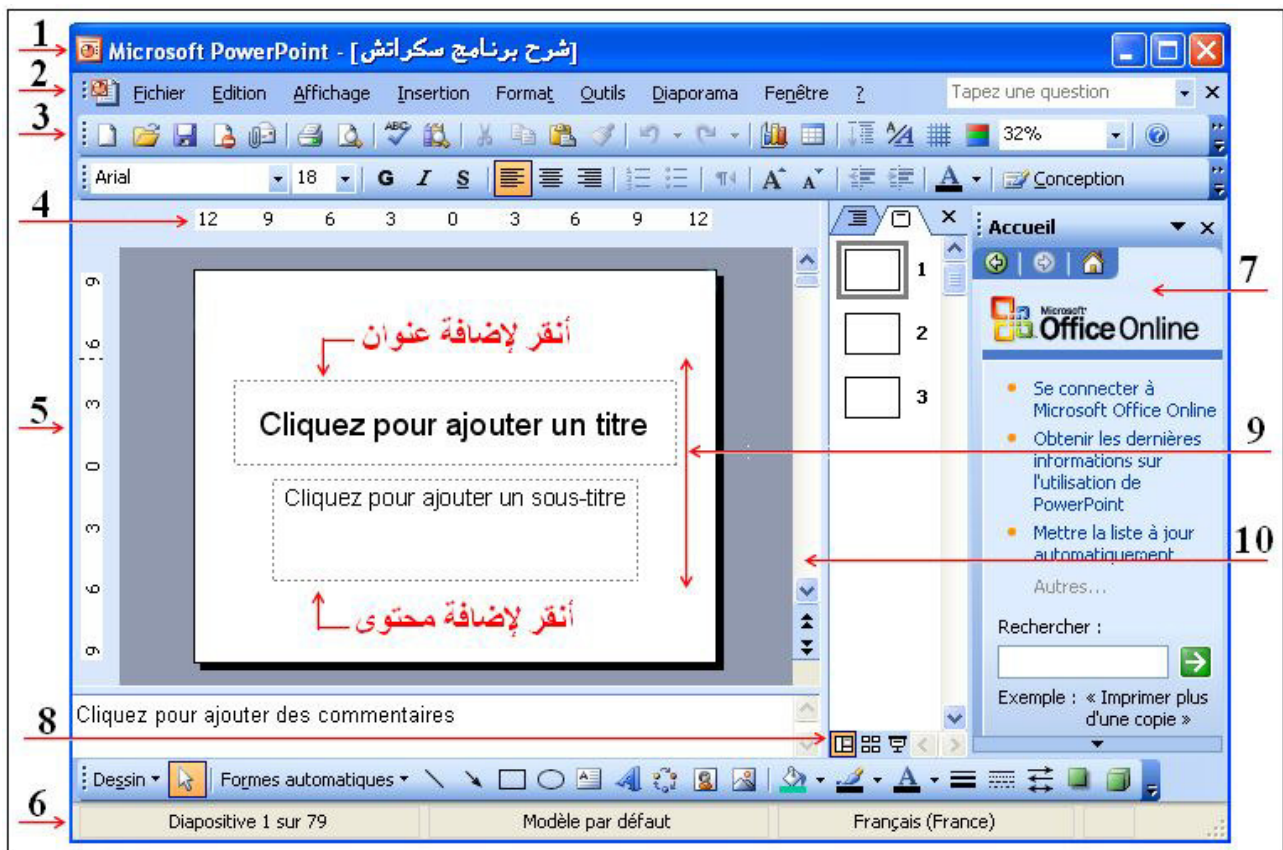
● المحتوى. كما نلاحظ ظهور منطقة المهام.

Cliquez pour ajouter un sous-titre

**2.3.10 - أشرطة التمرير:**

حيث يوجد شريطان يستخدمان للانتقال بين شرائح ملف العرض هما:

- شريط التمرير الأفقي.
- شريط التمرير الرأسي.

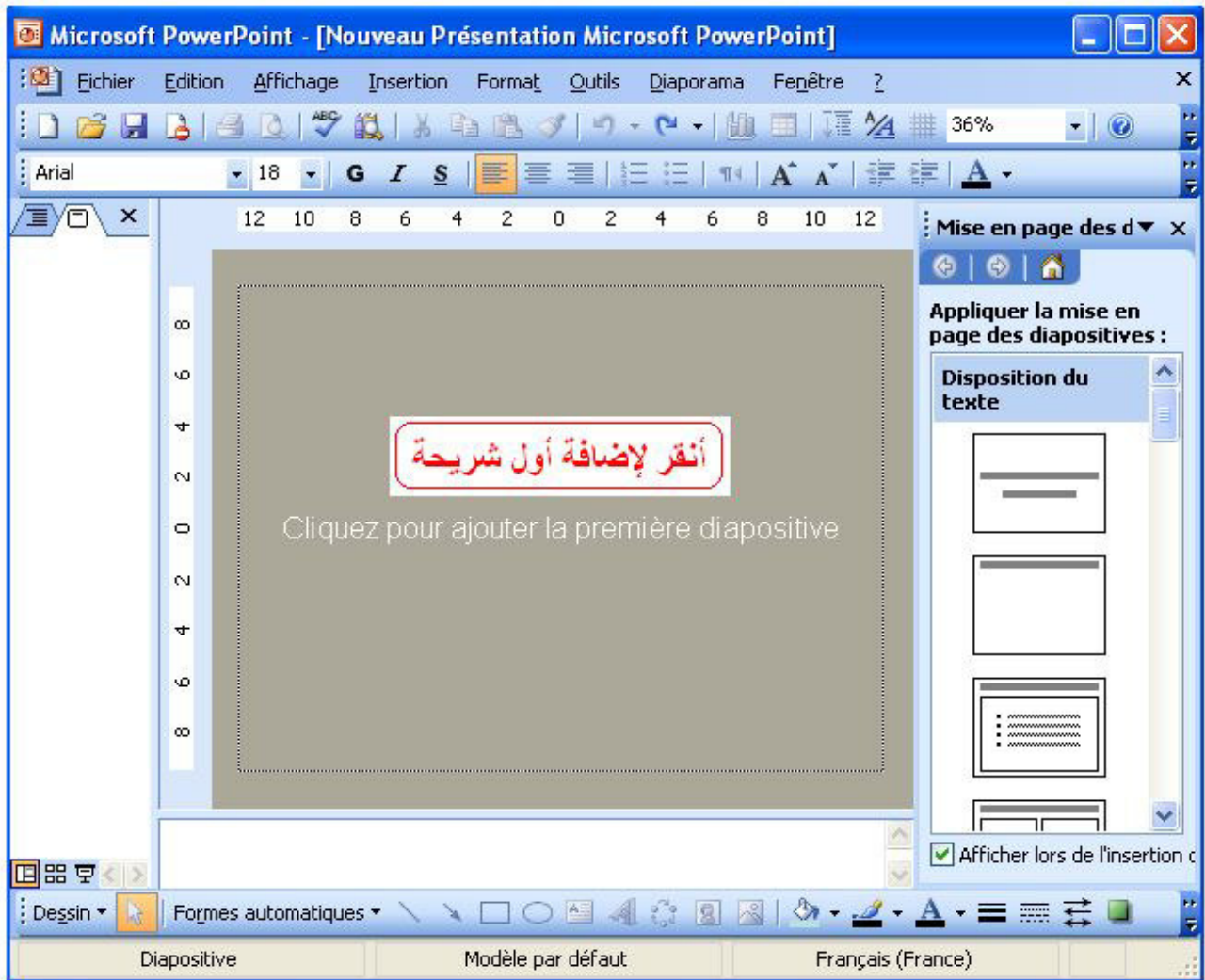


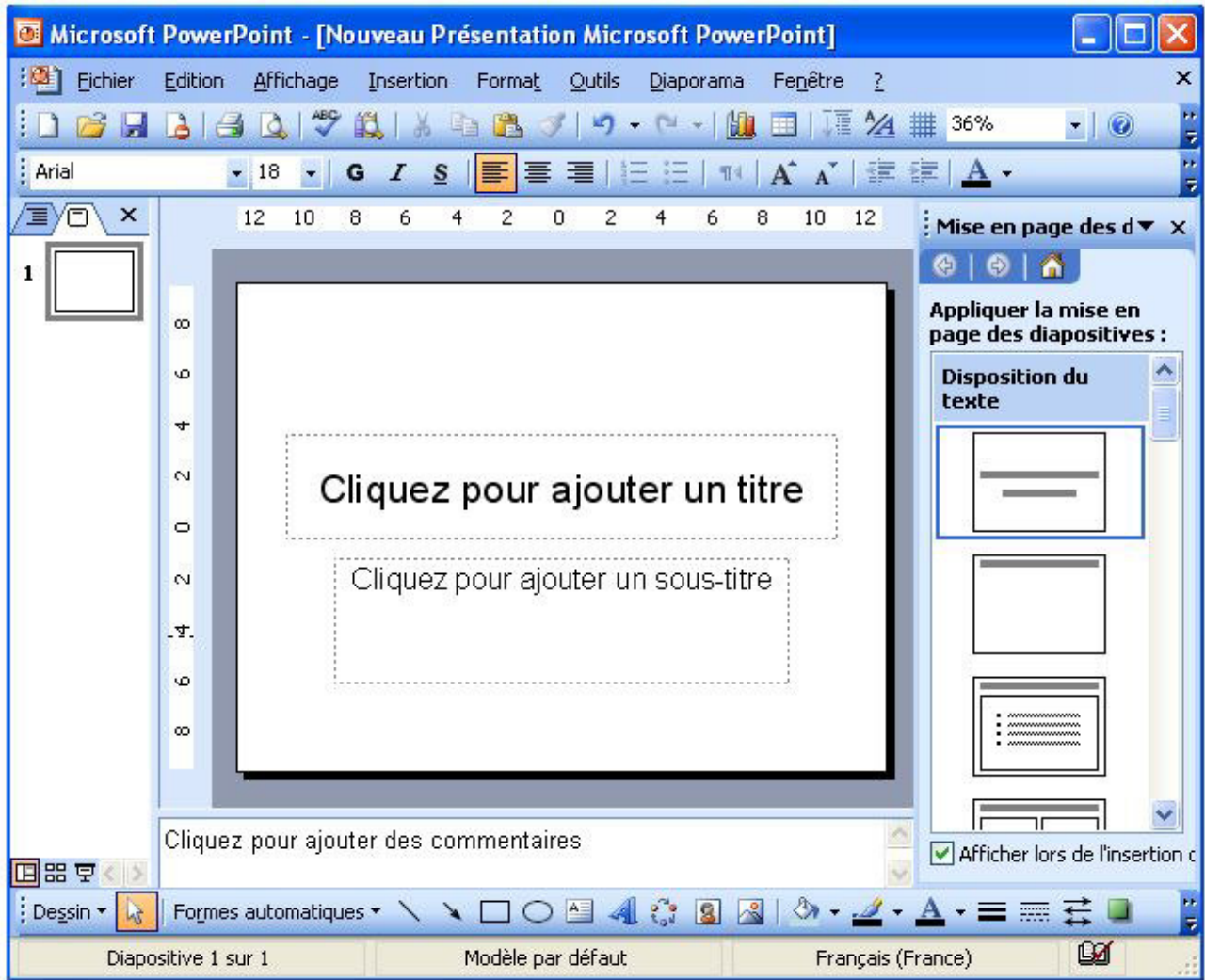
1 - شريط العنوان	2 - شريط القوائم	3 - شريط الأدوات القياسي
4 - المسطرة الأفقية	5 - المسطرة العمودية	6 - شريط المعلومات
8 - أزرار العرض	9 - النافذة النشطة	10 - شريط التمرير
		7 - منطقة المهام

3.1 - إنشاء عرض تقديمي جديد:

لتشغيل برنامج (MS Power Point) اتبع الخطوات التالية:

- 1 - أنقر فوق ابدأ (démarrer) ثم توجه بالفأرة إلى (Programes).
- 2 - أختار التعليم (Microsoft office).
- 3 - أنقر الأمر (Microsoft office Power Point 2003)





### 3 . 2 - إدراج وتنسيق نص:

لا يتم إدخال النصوص في (Power Point) بصورة عادية كما في معالج النصوص، ولكن يتم إدخالها ضمن محتوى نصي، حيث يتم الحصول على المحتوى النصي بطريقتين:

#### 3 . 2 . 1 - بواسطة البرنامج:

عن طريق اختيار تخطيط تلقائي مناسب. حيث يظهر على الشاشة مربعين:

- المربع العلوي لإدخال العنوان.
- المربع السفلي لإدخال المحتوى.


مربع نص لإدخال العنوان ↙

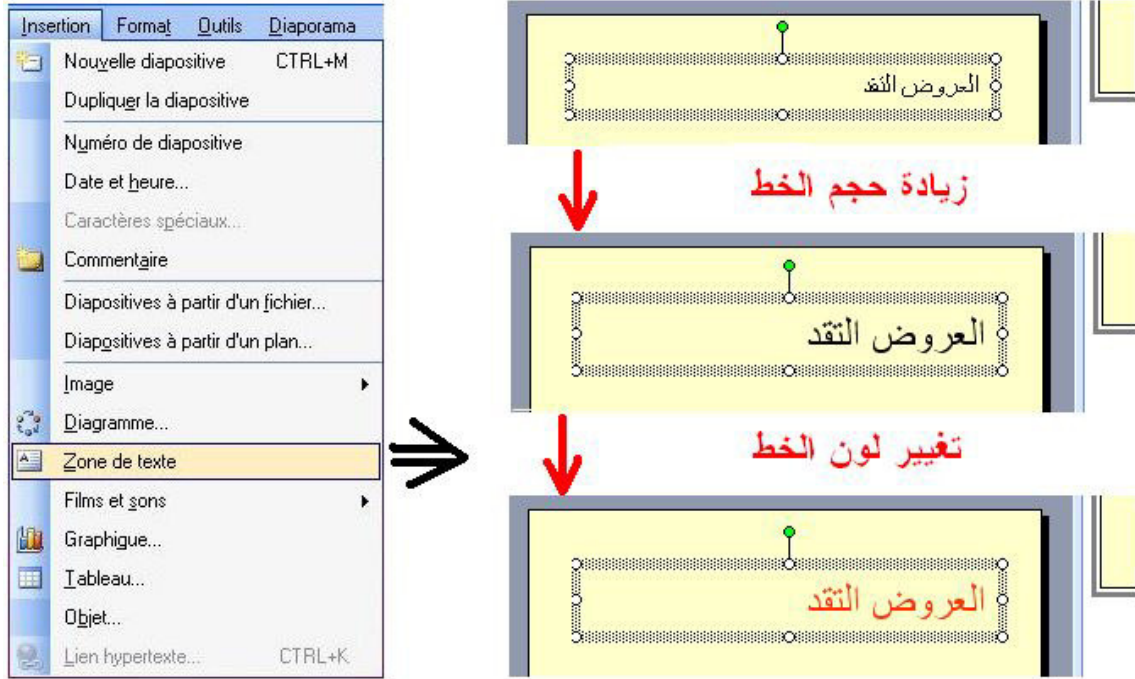
Cliquez pour ajouter un titre

Cliquez pour ajouter un sous-titre

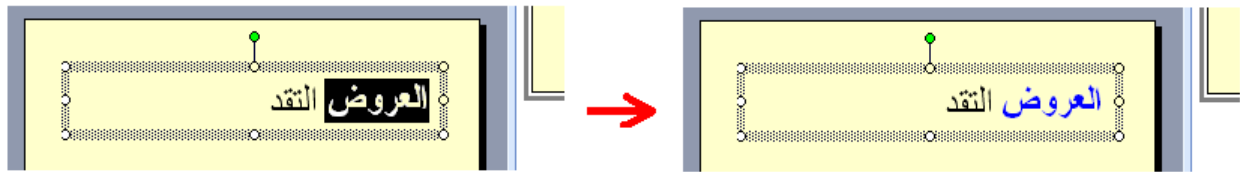
مربع نص لإدخال المحتوى ↗

### 2.2.3 - بواسطة المستخدم:

حيث تقوم بنقر أداة مربع نص من شريط أدوات الرسم  ، أو باستخدام قائمة إدراج (Insertion) فانقر على الأمر مربع نص (Zone de texte) ، ثم أنقر في أي مكان من شريحة العرض لأبدأ بالكتابة، ويمكن إجراء عمليات تنسيق الخط والفقرة باستخدام أدوات التنسيق (تغيير حجم الخط، تغيير نمط الخط، حجمه، تلوينه، تسطيره، إبرازه، المحاذاة، التحديد، التصحيح الإملائي،...) ، فلتحديد النص كاملاً أنقر على حافة مربع نص، ثم أجري التنسيق على النص بأكمله.



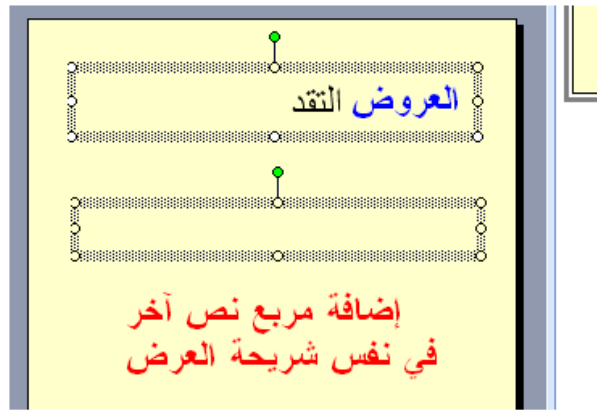
● أما إذا أردنا تنسيق كلمة واحدة مثلاً: أقوم بتحديدتها (تظليلها).



### 3.3 - إضافة مربع النص:

مربع نصّ يمكنك أن تضع داخله أحد النصوص ليصبح مستقلاً تماماً عن باقي النصوص الموجودة في الشريحة. ولإنشائه أتبع الخطوات التالية:

- أضغط أداة إضافة مربع نصّ الموجودة في شريط أدوات الرسم.
- أضع مؤشر الفأرة عند النقطة التي أريد إنشاء مربع نصّ عندها من الشريحة، ثم أرسم مربع النصّ تماماً كما ترسم الأشكال التلقائية.



### 3. 4 - كتابة النص:

- ◀ أدخل المعلومات التي أريدها أن تظهر في عرضي. **فمثلاً:**
- أضغط على مربع العنوان لإضافة عنوان للعرض، وأكتب عنوانا للعرض.
- أضغط على مربع النص لإضافة محتوى النص، ثم أكتب محتوى النص.

### 3. 5 - تغيير محتوى النص:

أنقر على حافة إطار النص بالزر الأيسر للفأرة (تحديد مربع النص)، ثم أغير محتوى النص كما أرتب.

### 3. 6 - تنسيق النص:

أنقر فوق حافة إطار محتوى النص بالزر الأيسر للفأرة (تحديد مربع النص)، ثم أقوم بتنسيقه مستعينا بأدوات التنسيق الموجودة في شريط الأدوات.

### 3. 7 - حذف النص:

أنقر فوق حافة إطار محتوى النص بالزر الأيسر للفأرة (تحديد مربع النص)، ثم أقوم بحذفه باستعمال الزر (Supprimer) من لوحة المفاتيح.



### **التعامل مع ملف العرض التقديمي**

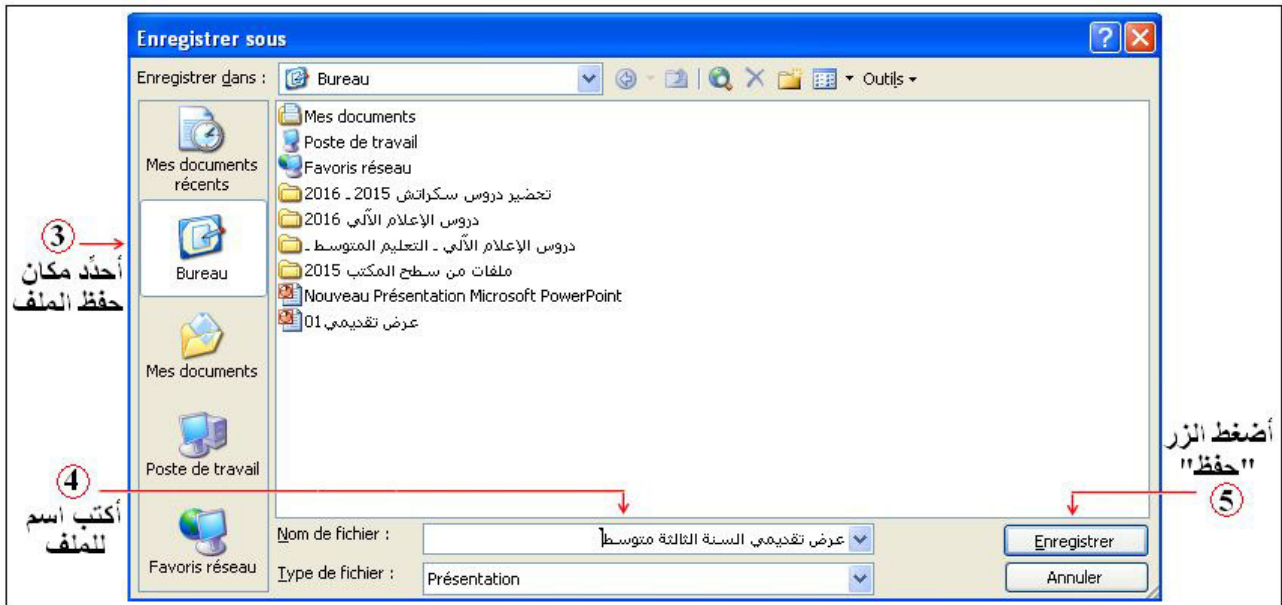
### 1 - تخزين (حفظ) ملف العرض:

قم بإتباع الخطوات التالية:

- 1 - أضغط فوق أداة التخزين (Enregistrer) الموجودة في شريط الأدوات أو أختار حفظ (Enregistrer) من قائمة ملف (Fichier).



- يظهر مربع حوار حفظ باسم (*Enregistrer sous*)، أكتب اسماً للملف في مستطيل (*Nom du fichier*)، أدد مكان الحفظ أو المجلد الفرعي الذي أريد تسجيل الملف داخله.
  - أضغط زر حفظ (*Enregistrer*) لإتمام عملية الحفظ.
- بذلك أكون قد قمت بتخزين الملف داخل المجلد الفرعي الذي حددته.



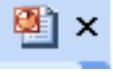


## 2- إعادة تخزين الملف:

- لا بدّ من إعادة حفظ الملف بعد القيام بتعديل عليه أو إضافة له فأتبع الخطوات التالية:
- اضغط فوق أداة التخزين (*Enregistrer*) الموجودة في شريط الأدوات القياسي، أو أختار حفظ (*Enregistrer*) من قائمة ملف (*Fichier*).



سيتم التخزين مباشرة بالاسم السابق وفي المكان الذي حددته سابقا، دون أن يظهر مربع الحوار.

### 3 - إغلاق برنامج العرض التقديمي (Power Point):

- توجد عدة طرق لإنهاء البرنامج منها:
- اختيار خروج (Fermer) من قائمة ملف (Fichier) لإنهاء البرنامج، يطالبك مربع حوار بحفظ الملف إن لم تكن قد حفظته من قبل، ثم ينتهي البرنامج.
- أضغط المفاتيح (Alt + F4) في آن واحد، ثم أقوم بحفظ الملف.
- النقر المزدوج على الزر الموجود أعلى يمين الشاشة  قصد غلق الإطار وفتح ملف جديد بالضغط على الرمز  أو فتح ملف آخر منجز مسبقا .




### 4 - إعادة فتح الملف:

- لإعادة فتح المستند مرة أخرى يوجد العديد من الطرق منها:
- التوجه إلى مكان حفظ الملف والنقر عليه نقرأ مزدوجاً، أو النقر عليه واختيار الأمر فتح (Ouvrir).
- أما إذا كان برنامج (Microsoft office Power Point 2003) مفتوحاً وأردت أن تفتح ملفك من خلاله، فقم باختيار إحدى الطرق التالية:
- 1- أضغط فوق أداة فتح  الموجودة في شريط الأدوات القياسية.
- 2 - أو أختار الأمر فتح (Ouvrir) من قائمة ملف (Fichier)، ثم أضغط على مكان تخزين الملف، ثم أضغط على الأمر فتح (Ouvrir).
- 3 - أو أضغط على اسم الملف من قائمة ملف (Fichier)،
- لأن (Microsoft office Power Point 2003) يحتفظ لك أيضاً بأسماء الملفات التي قمت بفتحها مسبقاً بصورة سريعة و سيتم تشغيل البرنامج و تظهر الشاشة الرئيسية.

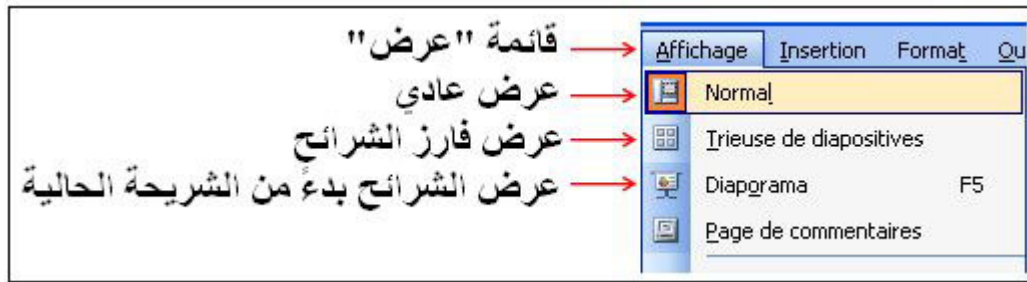
### التعامل مع الشرائح

#### 1 - طرق عرض الشرائح:

يوفر (Microsoft office Power Point 2003) العديد من طرق العرض والتي تتناسب مع العديد من طرق العمل المختلفة، وما عليك إلا أن تختار طريقة العرض التي تناسبك أو التي تناسب طريقة عملك، أو حسب نوع العمل الذي تقوم به. وتلاحظ وجود ثلاثة أزرار أسفل شاشة العرض، وهي خاصة بتغيير نظام العرض والتبديل إلى طرق العرض المختلفة، وهذه الأزرار تمثل طرق العرض التالية:

- عرض عادي 
- عرض فارز الشرائح 
- عرض الشرائح بدءاً من الشريحة الحالية 

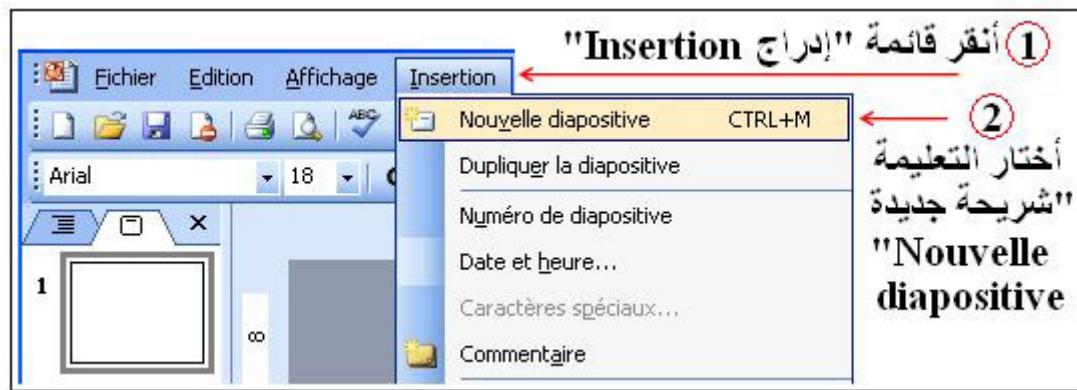
وبالضغط على أي من هذه الأزرار يتم تغيير العرض إلى نوع العرض الذي يمثله هذا الزر.  
 ○ كما يمكنك التبديل بين أنماط العروض المختلفة من شريط القوائم وذلك بفتح قائمة عرض (Affichage)، ستظهر في أول القائمة أنماط العرض المختلفة، اختر أيا منها لتتعرف على هذه الأنماط.



## 2 - إضافة شريحة جديدة:

لإضافة شريحة عرض جديدة من قائمة إدراج (Insertion)،

1 - أختار الأمر شريحة جديدة (Une nouvelle diapositive) يظهر لك في منطقة المهام الخيارات الخاصة بتخطيط الشريحة.



2 - أعدد شكلا من أشكال التخطيط التلقائي، ثم أنقر فوقه يظهر في منطقة العرض.  
 3 - أقوم بإضافة المعلومات حسب التخطيط الذي اخترته، ثم أقوم بحفظ العمل.

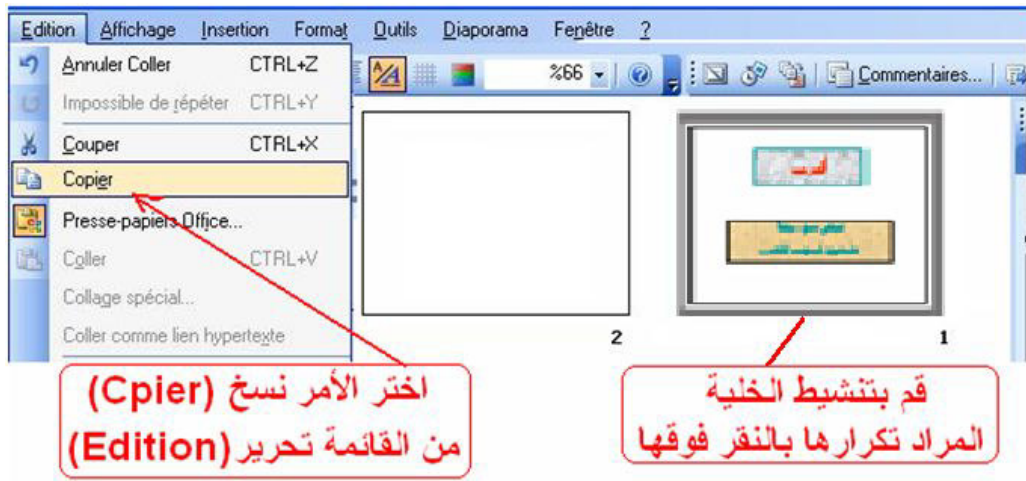
## 3 - إنشاء نسخة لشريحة العرض:

قد أحتاج إلى تكرار إحدى الشرائح بكل ما فيها من محتويات، أو مع فارق بسيط في المحتويات، فبدلاً من أن أعيد إنشائها يمكنني نسخها كاملة ثم التعديل فيها. ولنسخ وتكرار إحدى الشرائح أتبع الخطوات التالية:

1 - أنتقل إلى نمط فارز الشرائح من قائمة عرض (Affichage) وأختار فارز الشرائح.  
 2 - أعدد الشريحة التي سوف أقوم بنسخها أو بتكرارها، وأقوم بتنشيطها بالنقر عليها.  
 3 - أنقر الأمر نسخ (Copier) من قائمة تحرير (Edition)، أو بالنقر فوق نسخ (Copier) من شريط الأدوات القياسي .

4 - أضع المؤشر في المكان الذي سوف أضع فيه الشريحة الجديدة، ثم أنقر فوق لصق (Coller) من قائمة تحرير (Edition)، أو بالنقر فوق لصق (Coller) من شريط الأدوات القياسي.

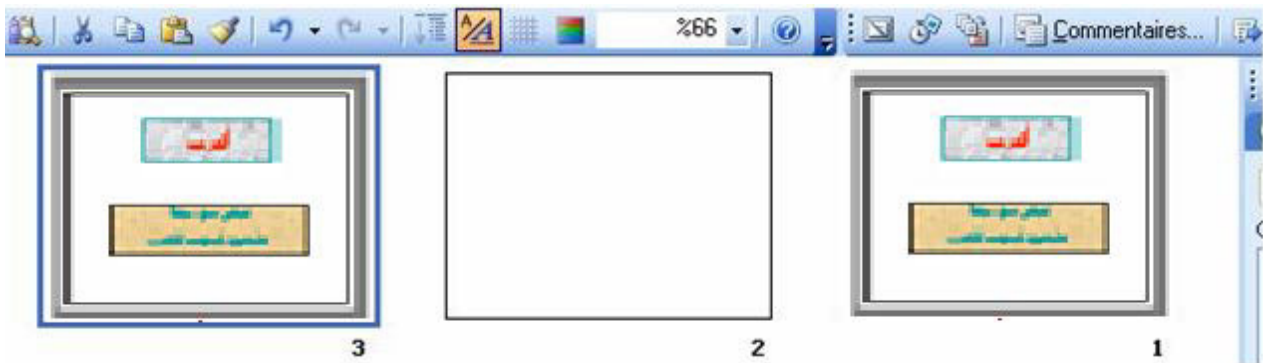




● أو أقوم بما يلي:

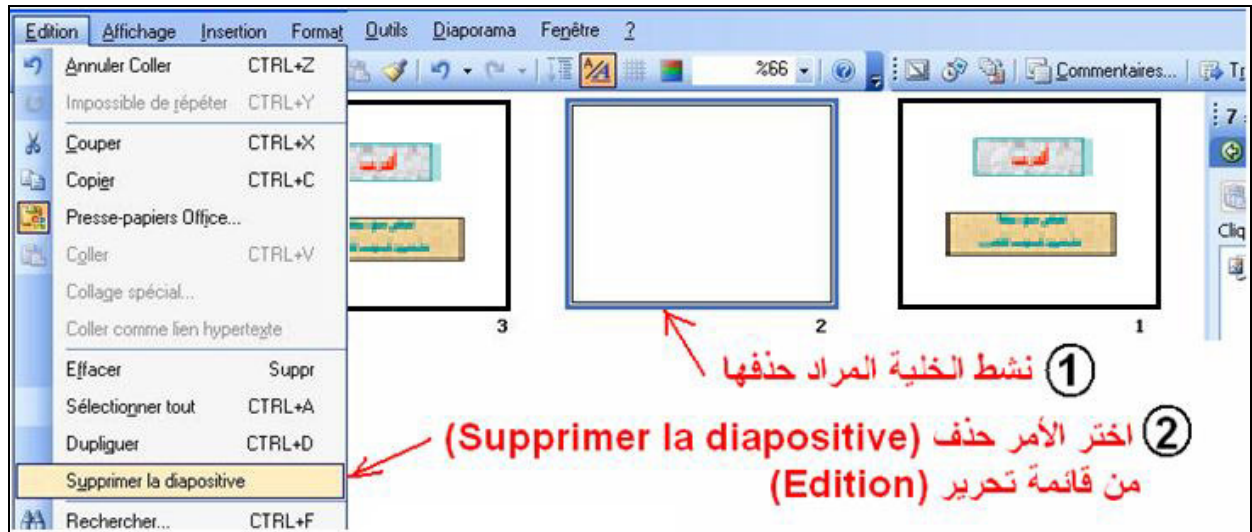


تظهر الشرائح الثلاث (الشريحة الأولى، الشريحة الثانية، الشريحة الثالثة وهي الشريحة الأولى مكررة) في شاشة العرض.



#### 4 - حذف شريحة:

- 1 - أعدد الشريحة التي أريد حذفها وأقوم بتنشيطها بالنقر عليها.
- 2 - أختار الأمر حذف (Supprimer) من قائمة تحرير (Edition)، أو الخيار قص (Couper) من شريط الأدوات القياسي، أو بالضغط على المفتاح (Suppr) من لوحة المفاتيح .



## ضبط العروض التقديمية وتنسيقها

### 1 - ضبط صفحات ملف العرض:

لضبط صفحات ملف العرض التقديمي أجري الخطوات التالية:

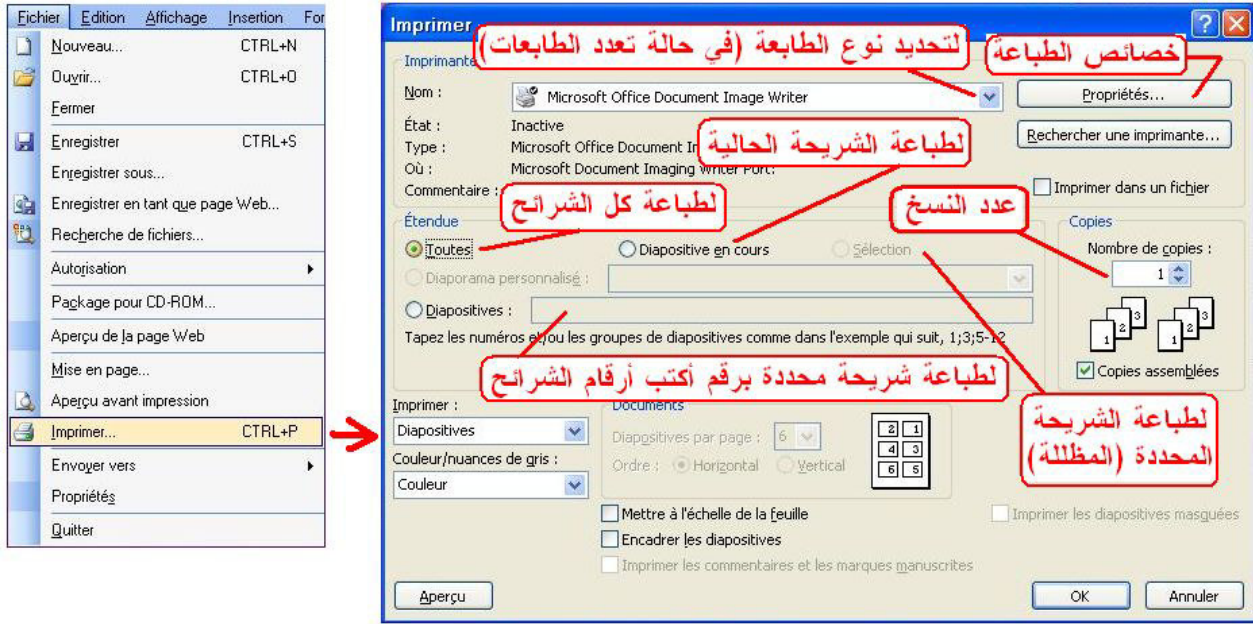
- 1 - أفتح الملف الذي سوف أجري عليه تغييرات من قائمة ملف (*Fichier*).
- 2 - أختار الأمر إعداد صفحة (*Mise en page*)، سيظهر مربع إعداد الصفحة، في خانة تغيير الشرائح من أجل (*Diapositives pour changer*)، أختار نوع العرض المناسب وذلك بالضغط على السهم الجانبي لهذا الخيار. ستظهر قائمة بالخيارات الموجودة، أختار واحدة منها ثم حدد عرض وارتفاع الشريحة الذي أريده.
- 3 - أحدد ترقيم الشرائح من الخانة ترقيم الشرائح بدءا من (*Numérotation des diapositives à partir de*).
- 4 - أحدد اتجاه الشرائح أفقي أو رأسي (عمودي) وبعد ذلك أنقر زر موافق (*Ok*).  
ليتم تطبيق التعديل على كافة الشرائح.



### 2 - طباعة ملف العرض:

- لطباعة ملف العرض التقديمي أتبع الخطوات التالية:
- 1 - أفتح ملف العرض المطلوب.

- 2 - أختار الأمر طباعة من قائمة ملف (Fichier) فيظهر مربع حوار.
- 3 - أعدد خيارات الطباعة التي أريدها، ثم أنقر زر أوافق (Ok).



### ● خصائص الطباعة:



### التعامل مع الكائنات (إدراج صورة، الصوت والفيديو):

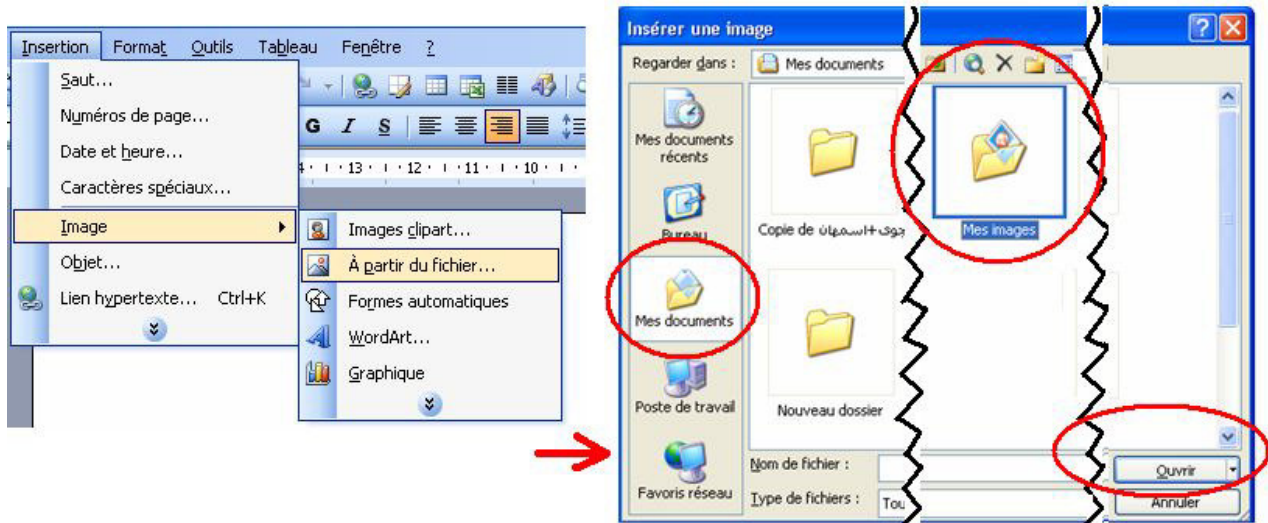
الكائنات هي أي عنصر يمكن إدراجه داخل العرض. وهي عبارة عن مجموعة الصور أو الرسوم أو الأصوات أو الأفلام أو النصوص التي يمكن إدراجها داخل شرائح العرض، أي أنها عبارة عن العناصر المكونة للعرض.

لإدراج كائن (صورة) بشريحة العرض هناك مصدران:

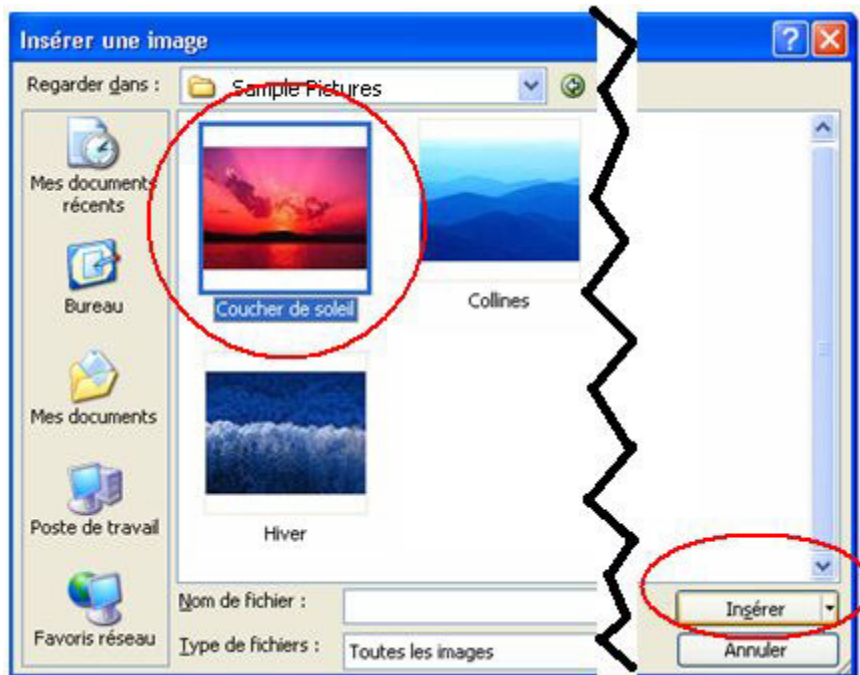
#### 1.4 - إدراج صورة من ملف:


لإدراج صورة من ملف أتبع الخطوات التالية:

- 1 - أختار الشريحة المطلوب إدراج كائن بها.
- 2 - أنقر لأفتح قائمة إدراج (Insertion) وأوجه مؤشر الفأرة نحو التعليلة "صورة Image".
- 3 - تظهر قائمة بالكائنات التي يمكن إدراجها فأختار منها الأمر «À partir du fichier».
- 4 - أفتح مجلد الصور وأنتقي صورة.



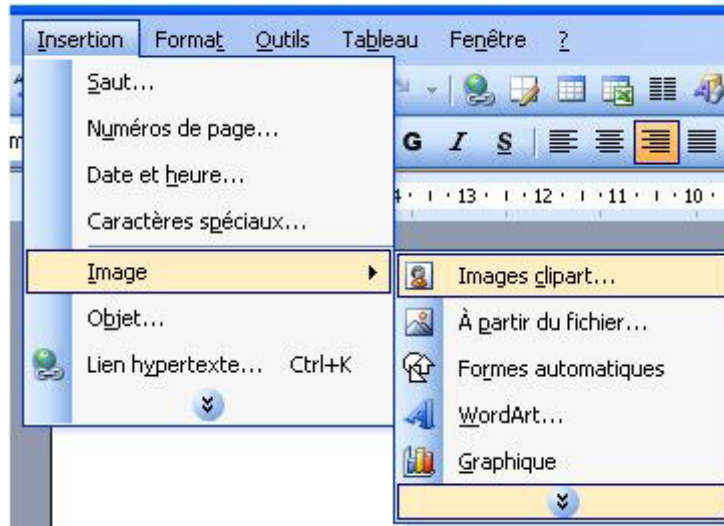
ثم أضغط على الصورة، وأنقر الزر إدراج (Insérer)، ل يتم إدراج الصورة داخل الشريحة حيث يمكنني التحكم بالصورة وتعديلها.



**ملاحظة:** كما يمكن اختيارها من شريط أدوات الرسم بالضغط على الأداة .

## 4. 2 - إدراج صورة من معرض القصاصات الفنية:

- لإدراج صورة من معرض القصاصات الفنية أتبع الخطوات التالية:
- 1 - أختار الشريحة المطلوب إدراج كائن بها.
  - 2 - أنقر لأفتح قائمة إدراج (Insertion) وأوجه مؤشر الفأرة نحو التعليمة "صورة Image".
  - 3 - تظهر قائمة بالكائنات التي يمكن إدراجها فأختار منها الأمر (Image Clipart...).



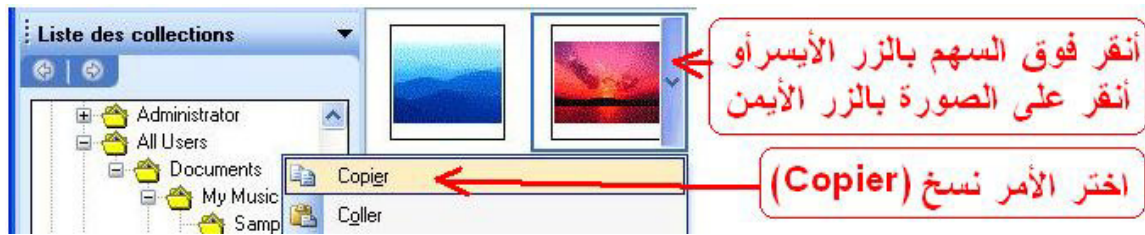
- 4 - فيظهر مربع إدراج قصاصة فنية (Image Clipart...). أختار الرابطة تنظيم القصاصات (Organiser les clips).



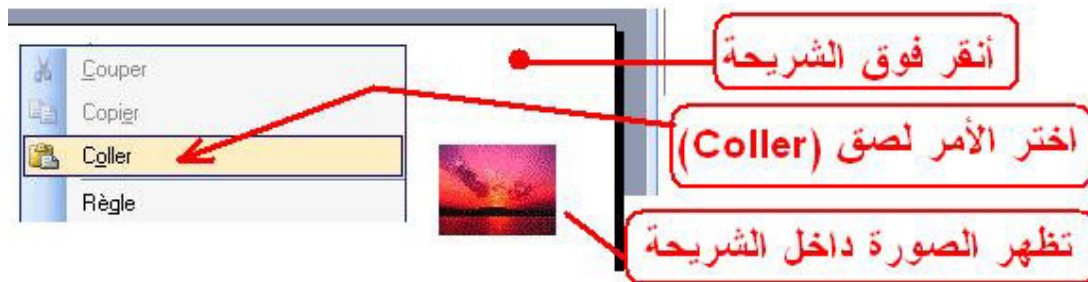
- فيتم فتح نافذة تحتوي على قائمة المجموعات، أختار أيًا من المجموعات المعروضة إلى أن يتم إظهار جميع الصور الموجودة به.
- 5 - أقوم بتحديد الصورة التي أريدها، وذلك بالنقر فوقها بزر الفأرة الأيسر.




حيث يتم فتح قائمة منسدلة من أزرار الأوامر، أنقر نسخ (Copier) فيتم نسخ الصورة إلى الحافظة.



6 - أنقر فوق الشريحة مرة أخرى، ثم أنقر بالزر الأيمن للفأرة، تظهر قائمة مختصرة أختار لصق (Coller). فتظهر الصورة داخل الشريحة، أقوم بتنسيقها حسب الحاجة.



ملاحظة: كما يمكن اختيارها من شريط أدوات الرسم بالضغط على الأداة .

## 5 - إدراج ملف صوتي أو فيديو:

### 1.5 - إدراج ملف صوتي:

لإدراج ملف صوتي داخل العرض، أختار الشريحة المراد إدراج الملف الصوتي فيها ثم أتبع الخطوات التالية:

- 1 - من قائمة إدراج (Insertion) أختار تعليمة أفلام وأصوات (Films et sons).
- 2 - من القائمة المنسدلة أختار الأمر صوت من ملف «À partir d'un Fichier audio...»



فيظهر مربع حوار يحدد الملف المطلوب. وأنقر أوافق (Ok).



فيظهر رمز الملف داخل شريحة العرض، كما تظهر رسالة تطلب منك تحديد طريقة بدأ تشغيل الملف داخل العرض.



## 2.5 - إدراج ملف فيلم داخل العرض:

لإدراج ملف فيلم داخل العرض التقديمي أتبع الخطوات التالية:

- 1 - أختار الشريحة المراد إدراج ملف فيلم فيها.
- 2 - من قائمة إدراج (Insertion) أختار تعليمة أفلام وأصوات (Films et sons).

### 3 - من القائمة المنسدلة أختار الأمر "فيلم من ملف (Film en provenance d'un fichier)



فيظهر مربع حوار يحدد الملف المطلوب .  
● أنقر أو وافق (Ok) ، فيظهر نموذج الملف داخل شريحة العرض.



كما تظهر رسالة تطلب منك تحديد طريقة بدأ تشغيل الملف داخل العرض.



### 3.5 - إدراج مسار سمعي من قرص مضغوط:

لإدراج مسار سمعي من قرص مضغوط داخل العرض التقديمي أتبع الخطوات التالية:

- 1 - أختار الشريحة المراد إدراج مسار سمعي من قرص مضغوط فيها.
- 2 - من قائمة إدراج (Insertion) أختار تعليمة أفلام وأصوات (Films et sons).



### 3 - من القائمة المنسدلة أختار الأمر "قراءة المسار السمعي لقرص مضغوط (Lire une piste de CD audio...)



فيظهر مربع حوار، ومن خلاله أقوم بتحديد وضبط ما أريد من إعدادات خاصة بعرض القرص السمعي.



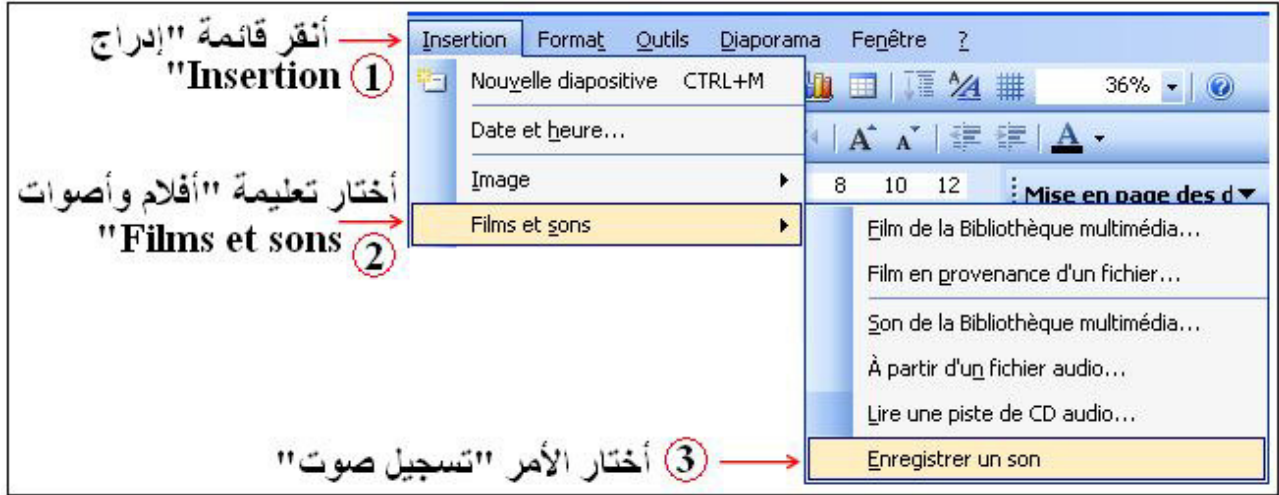
● أنقر أوافق (Ok)، فيظهر نموذج الملف داخل شريحة العرض، كما تظهر رسالة تطلب مني تحديد طريقة بدء تشغيل المسار السمعي داخل العرض.



## 4.5 - تسجيل و إدراج صوت على العرض:

لتسجيل و إدراج صوت على العرض التقديمي أجزى الخطوات التالية:

- 1 - أختار الشريحة المعنية بتسجيل وإدراج صوت فيها.
- 2 - من قائمة إدراج (Insertion) أختار تعليمة أفلام وأصوات (Films et sons).
- 3 - من القائمة المنسدلة أختار تسجيل صوت (Enregistrer un sons).



- 4 - ثم أنقر زر التسجيل وابدأ التسجيل فيظهر مربع حوار تسجيل الصوت، أكتب اسم الصوت في خانة الاسم (Nom).



- و عند الانتهاء من التسجيل أنقر زر الإيقاف.
- يمكنك الضغط على زر عرض الصوت لسماع الصوت المسجل قبل إدراجه.



- 5 - ثم اضغط على أوافق (Ok)، ليتم إدراج ملف الصوت الذي تم تسجيله إلى العرض.

## 6 - مراحل الانتقال بين شرائح العرض:

عادة يتم الانتقال بين شرائح العرض من شريحة لأخرى باستخدام لوحة المفاتيح والضغط على مفاتيح الاتجاه التالية:

- المفتاح ↑ للانتقال إلى الشريحة العليا.
- المفتاح ↓ للانتقال إلى الشريحة السفلى.
- المفتاح ↶ للانتقال إلى الشريحة الأولى مباشرة.
- المفتاح Fin للانتقال إلى الشريحة الأخيرة مباشرة.
- أو يتم التنقل بين الشرائح باستخدام شريط التمرير الرأسي (العمودي).
- أفتح الملف الذي يحتوي على الشرائح التي قمت بعملها من قائمة عرض الشرائح (Diaporama)، أختار الأمر المراحل الانتقالية للشرائح (Transition...).



فيظهر مربع خيارات حيث يحتوي على عدة خيارات:

**تطبيق على الشرائح المحددة**

**Appliquer aux diapositives sélectionnées :**

- Sans transition
- Volet horizontal
- Volet vertical
- Découvrir vers l'intérieur
- Découvrir vers l'extérieur
- Damier vertical
- Damier horizontal
- Bandes horizontales
- Bandes verticales
- Recouvrir à partir du haut

**Modifier la transition**

Vitesse : Rapide

Son : [Aucun son]

En boucle jusqu'au son suivant

**Passer à la diapositive suivante**

Manuellement

Automatiquement après

Appliquer à toutes les diapositives

Lecture Diaporama

Aperçu automatique

**لتحديد سرعة عرض الشرائح**

**لتحديد الصوت المرافق لعرض الشريحة**

**تطبيق على الشرائح المحددة**

ستائر أفقية

ستائر عمودية

تعليب إلى الداخل

تعليب إلى الخارج

لوح شطرنج بالعرض

لوح شطرنج للأسفل

تمشيط أفقي

تمشيط عمودي

تغطية إلى الأسفل

**عرض سريع للشرائح**

**عرض الشرائح بلا صوت**

**الانتقال من شريحة إلى شريحة أخرى بالنقر بزر الفأرة الأيسر**

**أنقر هنا لتحديد المدة الزمنية المتبقية لعرض الشريحة الموالية**

**لتحديد سرعة عرض الشرائح**

**لتحديد الصوت المرافق لعرض الشريحة**

**تغيير المدة الزمنية التي تستغرقها الشريحة قبل الانتقال إلى الشريحة الموالية**

**أنقر هنا للتطبيق على كل شرائح العرض**

**لمعاينة التغييرات**

من هذه الخيارات:

## 1.6 - التأثير:

حيث تظهر قائمة منسدلة تحتوي على قائمة التأثيرات التي يمكن تنفيذها على الشريحة، قم باختيار التأثير المرغوب فيه من هذه التأثيرات (لاحظ ظهور معاينة للتأثير على الشريحة) ومن الجزء الخاص بتعديل المراحل الانتقالية يمكنك تحديد سرعة الانتقال، وتحتوي أيضا على إمكانية إضافة صوت ليتم عرضه أثناء الانتقال بين الشرائح. أختار صوت من القائمة المنسدلة.



## 2.6 - تقدم بالشريحة:

أيّ أن الانتقال من شريحة إلى شريحة أخرى أما أن يختار عن طريق الفأرة (النقر بواسطتها) وإما تلقائيا بعد مدة زمنية تقوم بتحديددها.



- بعد تحديد الخيارات أنقر الزر تطبيق على كافة الشرائح (*Appliquer à toutes les diapositives*) وذلك لجعل هذه الخيارات تنطبق على جميع الشرائح.
- أما إذا كنت ترغب في عمل إعدادات مختلفة لكل شريحة، فقم بتنفيذ ما سبق مع كل شريحة لوحدها ، ثم أنقر الزر تطبيق (*Appliquer*).

المجال المفاهيمي 03: **الشبكات.**الوحدة التعليمية 01: **التواصل باستعمال الإنترنت.**

**الكفاءة القاعدية:** ● يتعلم كيفية التواصل مع الآخرين بواسطة البريد الإلكتروني.  
**الحجم الساعي:** **ست ساعات (6h).**

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● التواصل باستعمال الإنترنت.	1 - إنشاء بريد إلكتروني. 2 - إرسال واستقبال الرسائل. 3 - ملف مرفق.	ست ساعات (6h).

## التواصل باستعمال الإنترنت:

من أجل التواصل مع الآخرين عبر شبكة الإنترنت هناك العديد من الأساليب من بينها البريد الإلكتروني عبر الرسائل وتبادل الملفات، وسوف نتعرف عن كيفية إنشاء بريد إلكتروني وطرق استعماله في إرسال واستقبال الرسائل وتبادل المرفقات.

**1 - إنشاء بريد إلكتروني:****1.1 - تعريف البريد الإلكتروني:**

هو البريد الذي يجري نقله عبر الإنترنت من شبكة إلى أخرى حتى يصل إلى المكان المطلوب في مدة زمنية محدودة لا تتجاوز بضع دقائق. ويمكن للبريد الإلكتروني أن ينقل نصوصاً أو صوراً أو ملفات.

**1.2 - مزايا البريد الإلكتروني:**

**السرعة:** يمكن للرسالة عبر البريد الإلكتروني أن تصل إلى المكان المطلوب في زمن لا يتجاوز بضع دقائق مهما تباعدت المسافات.  
**التكلفة:** لا يوجد أي رسوم مقابل استلام أو إرسال رسائل البريد الإلكتروني. ويوفر تبادل الرسائل إلكترونياً عبر الإنترنت تكاليف مكالمات المسافات البعيدة.  
**التوقيت:** يمكن استلام وإرسال رسائل البريد الإلكتروني في أي وقت. فرسائل البريد الإلكتروني لا تتطلب أن يكون مستقبل الرسالة موجوداً على الطرف الآخر في ذات الوقت.

**1.3 - أجزاء البريد الإلكتروني:**

يتكون عنوان البريد الإلكتروني:

- 1 - اسم الشخص أو أي اسم آخر.
- 2 - إشارة @.
- 3 - اسم الشركة التي تزود بخدمة البريد الإلكتروني.

**مثال:** **Nom Prenom @ yahoo . fr**

**1. 4 - إنشاء عنوان بريد إلكتروني:**

هناك العديد من المواقع على الانترنت توفر للمستخدمين عناوين بريد إلكتروني مجانية.

**مثل:**

<http://mail.yahoo.com>

<http://www.hotmail.com>

<http://www.maktoob.com>

( للحصول على عنوان بريد خاص بك يجب التسجيل Inscription عند أحد موفري البريد المجاني و ذلك بملء استمارة التسجيل).

**إرسال و استقبال الرسائل:**

يستخدم ملايين الأشخاص حول العالم البريد الإلكتروني ويوجد في الانترنت الكثير من المواقع التي تقدم خدمة البريد الإلكتروني مجانا. وما عليك سوى الاشتراك لكي تتمكن من إرسال واستقبال الرسائل و المرفقات.

**إنشاء عنوان بريد إلكتروني:**

لإنشاء عنوان بريد إلكتروني وفتح حساب مجاني، أقوم بالخطوات التالية:

1 - أكتب عنوان الموقع التالي مثلا: <http://www.yahoo.com> في شريط العنوان وأضغط على مفتاح الإدخال "Entrée".

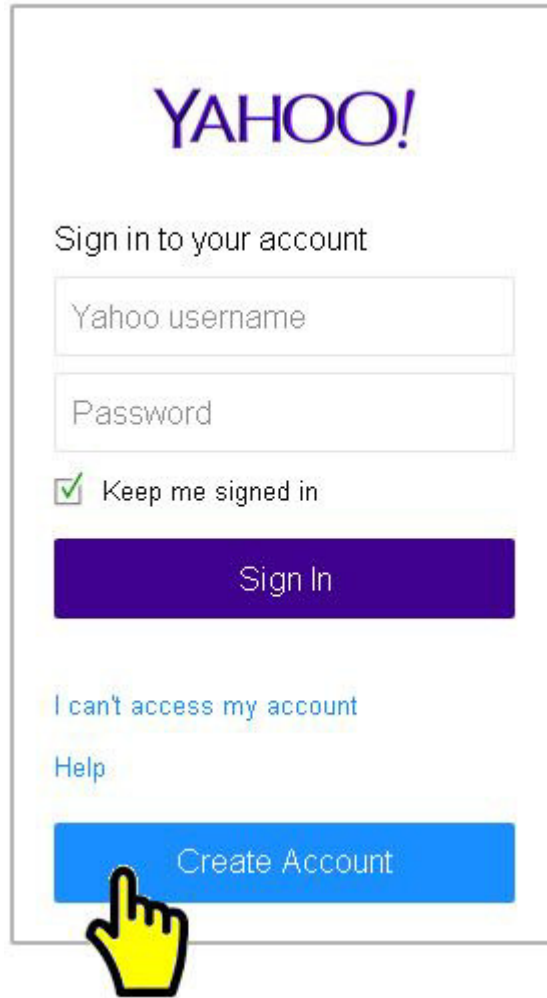


2 - في الصفحة التي تظهر أضغط على الزر "بريد".





3 - في الصفحة التي تظهر أنقر على الزر "إنشاء حساب" (Create Account).



4 - تظهر صفحة المعلومات الخاصة بصاحب البريد الإلكتروني الجديد، أكتب (الاسم الأول) (amar)، الاسم الثاني (alli)، الاسم الذي تريده في عنوان بريدك (amar.alli43)، كلمة المرور (حروف وأرقام)، رقم الهاتف الشخصي ورمز الدولة (الجزائر+213)، تاريخ الميلاد (أنقر على المثلث وأختار من النافذة المنسدلة)، أحدد الجنس (ذكر) (Male) أم أنثى (FeMale)، أضغط على الزر "إنشاء حساب" (Create account).

## Sign up

English (United States) ▾

amar alli

amar.alli43 @yahoo.com

..... Show password

+213 0663747503 ⓘ

Birthdate November 16 1999 ▾

Male  Female

+1 Optional recovery number ⓘ Relationship

I agree to the [Yahoo Terms](#) and [Privacy](#).

Create account

5 - في مربع الحوار الذي يظهر يطالبك بالتحقق (*Verification*)، أكتب كود (رمز التحقق) بشكل صحيح، وأضغط على الزر "إرسال الرمز (*Submit code*)". وقد يطلب منك إعادة كتابة رمز آخر.

## Verification

[Try a new code](#) | [Audio code](#) | [Help](#)

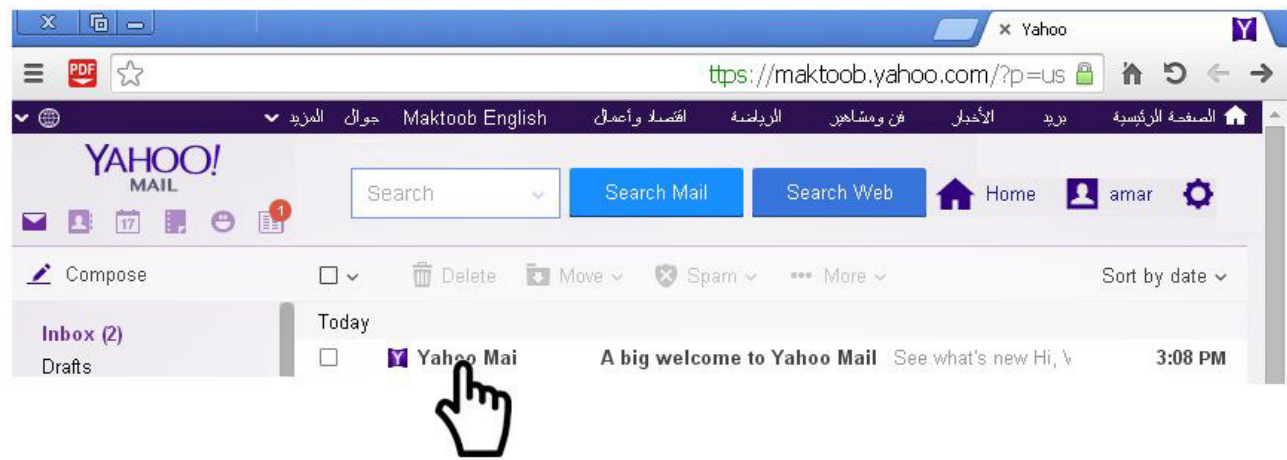
M R D M R D  
U M W L T G S U F

MwLTGs

Verification failed. Please try again.

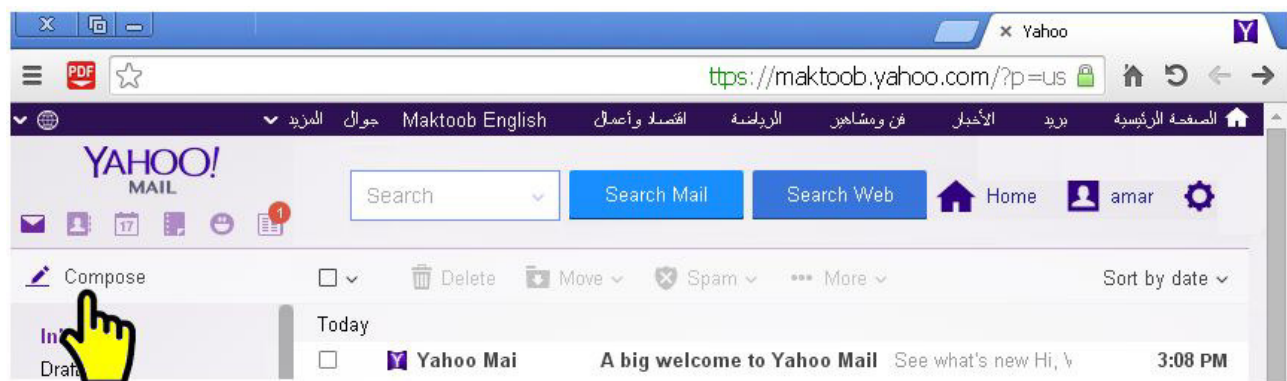
Submit code

- 6 - بهذا تكون قد فتحت حسابًا بريديًا لك، أحفظ عنوان بريدك ([amar.alli43@yahoo.com](mailto:amar.alli43@yahoo.com))، وكلمة المرور لأجل الدخول إلى حسابك.
- ◀ لأول مرة تدخل إلى حسابك. لديك رسالة أولى أنقر لنقرأ محتواها.



## 2 - إرسال الرسائل:

- لإرسال رسالة إلى شخص آخر يملك حسابًا بريديًا على شبكة الإنترنت أتبع الخطوات التالية:
- 1 - أضغط على الزر (*Compose*).



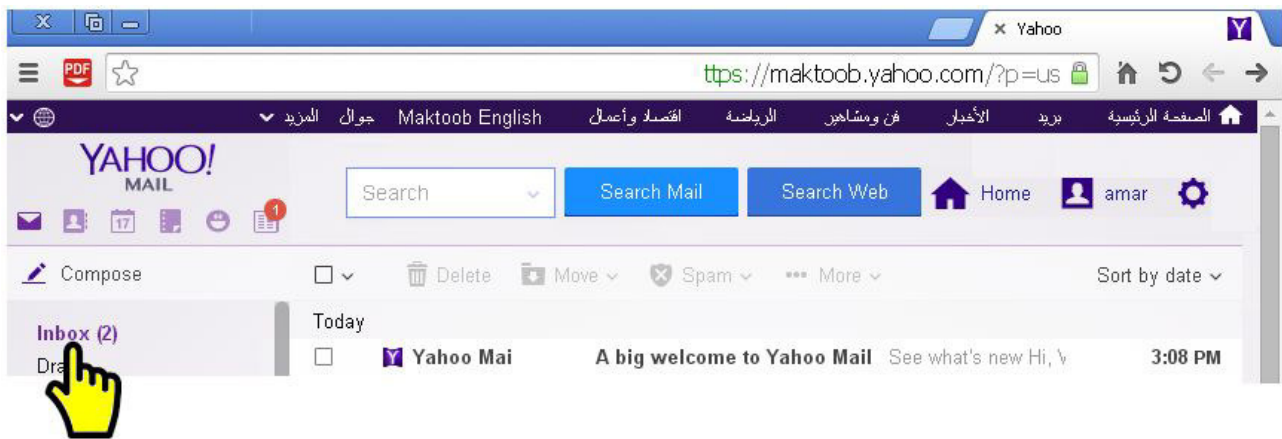
- 2 - أكتب عنوان الشخص المرسل إليه، ثم عنوان الرسالة، ثم نصّ الرسالة



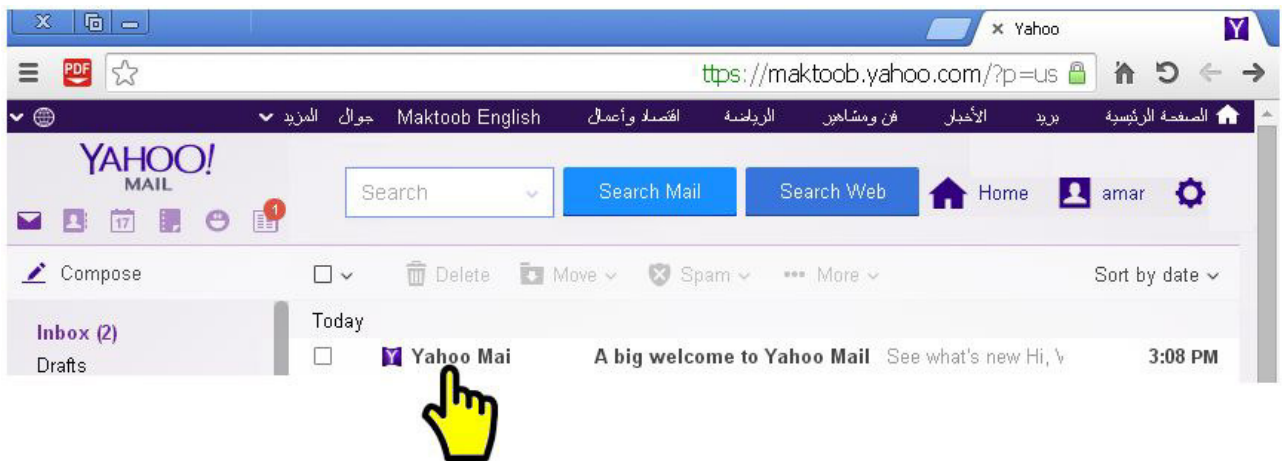
بعد ذلك تذهب رسالتك إلى موزع (Serveur). الشركة المزودة للإنترنت، الذي يتحقق من صحة عنوان المرسل إليه، حيث تصله في صندوق البريد المخصص للمستخدمين.

## 1.2 - استقبال الرسائل:

لاستقبال رسالة من شخص آخر يملك حسابًا بريديًا على شبكة الإنترنت أتبع الخطوات التالية:  
1 - أضغظ على زر البريد الوارد "علبة الرسائل (Inbox)".



2 - أضغظ على الرسالة التي أريد قراءتها.



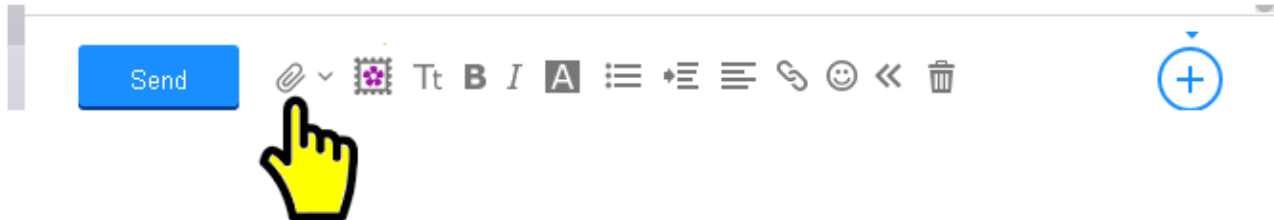
تفتح لك الرسالة.



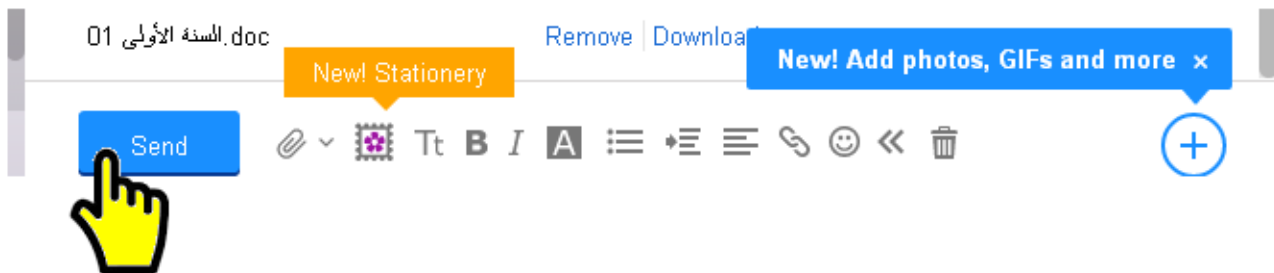
### 3 - إرفاق ملف مع الرسالة:

يمكنك عبر البريد الإلكتروني إرسال ملفات موسيقية أو برامج أو صور أو غير ذلك من الملفات التي ترسل مع الرسالة الإلكترونية على شكل ملفات ملحقة (*Fichiers attachés*). من أجل ذلك أتبع الخطوات التالية:

1 - أنقر على زر إضافة ملفات مرفقة (*Attach File*) في نافذة كتابة رسالة.

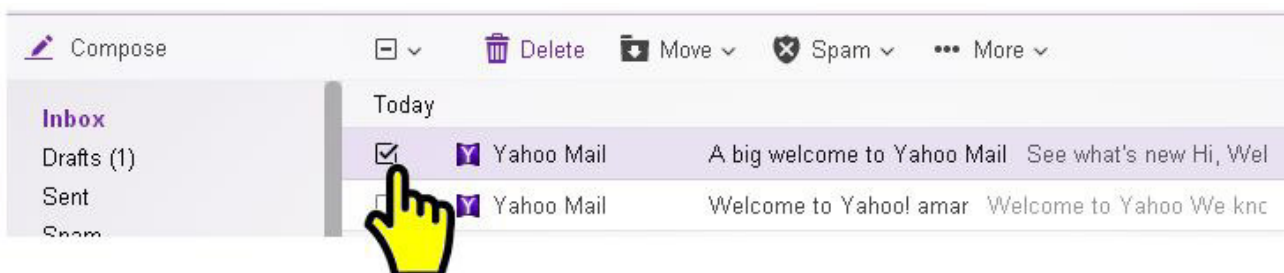



2 - يظهر مربع حوار أبحث فيه عن الملف المرفق وأنقر عليه لأحدده، ثم أضغط على الزر "فتح" (*Ouvrir*). فيتم رفع الملف أنتظر حتى تنتهي العملية ثم أضغط على الزر "إرسال" (*Send*). سيتلقى المرسل إليه رسالتك بالإضافة إلى الملفات المرفقة.

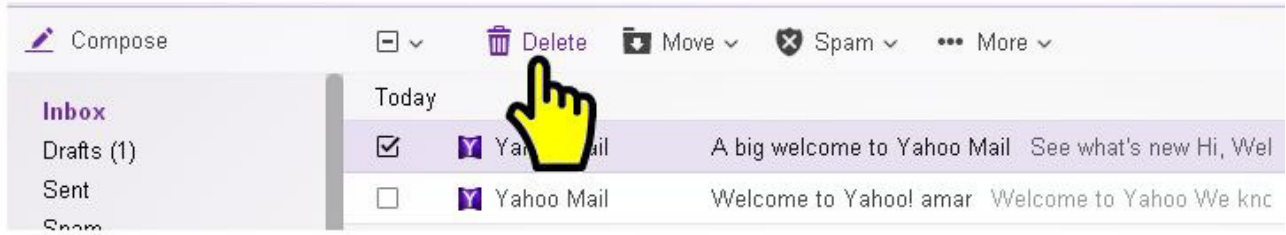


### 4 - عمليات مختلفة:

4.1 - حذف رسالة: لحذف رسالة أنقر على المربع الذي أمام الرسالة.




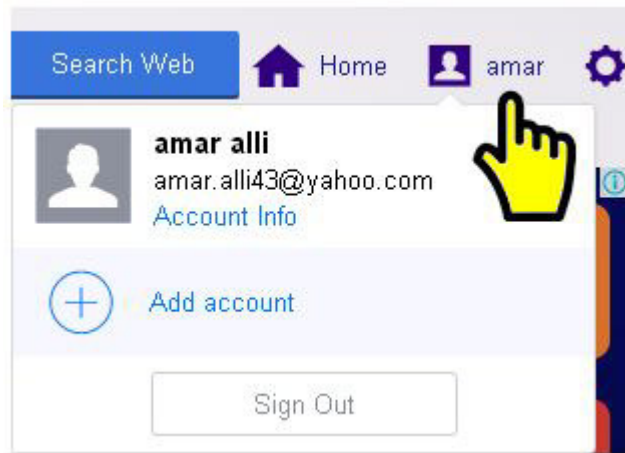
ثم أضغط على الزر "حذف" (Delete) 



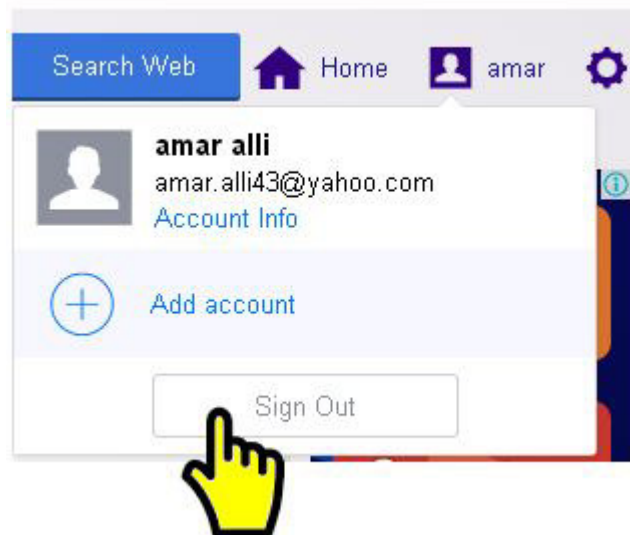
#### 4. 2 - إغلاق صندوق بريد إلكتروني:

للقيام بذلك أتبع الخطوات التالية:

1 - أضغط على الزر  amar



2 - أختار الخروج بالضغط على الزر "خروج" (Sign Out).



## المجال المفاهيمي 04: بناء المشاريع.

## الوحدة التعليمية 01: مشروع متعدد الوسائط 2.

**الكفاءة القاعدية:** ● من إنجاز مشروع متعدد الوسائط باستعمال برمجية Scratch.

**الحجم الساعي:** ثمان ساعات (8h).

الوحدة المفاهيمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
● مشروع متعدد الوسائط 2.	1 - استخدام الأصوات. أ - إضافة صوت من ملف. ب - إضافة تسجيل صوتي. 2 - القلم. 3 - خاصية التحسس.	ثمان ساعات (8h).

## مشروع متعدد الوسائط Scratch (2)

الوحدة التعليمية	المعارف المستهدفة	الحجم الساعي
01 استخدام الأصوات في برنامج متعدد الوسائط Scratch	1 - أنواع الأصوات التي يقدمها برنامج سكراتش Scratch 2 - إضافة صوت من ملف. 3 - إضافة تسجيل صوتي. 4 - إظهار لوح لبنات الصوت. 5 - أقسام لبنات الصوت. 6 - تطبيق على استخدام الصوت.	02 ساعة
02 الرسم بالقلم في برنامج متعدد الوسائط Scratch	المقصود بالقلم في برنامج متعدد الوسائط Scratch 1 - فوائد استخدام القلم. 2 - إظهار لوح لبنات القلم. 3 - لبنات القلم. 4 - تطبيق على استخدام القلم.	03 ساعة
03 التحسس في برنامج متعدد الوسائط Scratch	المقصود بالتحسس في برنامج متعدد الوسائط Scratch 1 - فوائد التحسس. 2 - استخدام لبنات التحسس. 3 - لبنات التحسس. 4 - تطبيق على استخدام التحسس.	03 ساعات

## استخدام الأصوات في برنامج متعدد الوسائط Scratch

### استخدام الأصوات في برنامج متعدد الوسائط Scratch

تعرفنا على الحركة فيما سبق وإن ما يضيفي على القصص والألعاب جمالا هو ربطها بالأصوات لكي تجعل الحث حيا، ويستطيع برنامج سكراتش التعامل مع أنواع عدّة منها، ومكتبة البرنامج ثرية بالأصوات والمؤثرات مقسمة إلى مجموعة من الفئات مثل فئة الإيقاعات وفئة الأصوات وفئة أصوات أشخاص، وفئة أصوات حيوانات وفئة الآلات وفئة أصوات مكررة.

### أولا - أنواع الأصوات التي يقدمها برنامج سكراتش Scratch

#### 1 - ملفات الصوت:

يمكن أن تكون مسجلة مسبقا ثم نقوم باستيرادها، أو نسجلها مباشرة من خلال مسجل الصوت المتوفر في البرنامج.

**ملاحظة:** يدعم البرنامج نوعين من ملفات الصوت، النوع wav القياسي والنوع mp3 الأكثر انتشاراً.

#### 2 - الإيقاعات:

هي أيضا ملفات صوتية ولكنها صغيرة جدًا لتمييز فعلا بسيطا مثل دقة طبل أو تصفيق...

#### 3 - عزف النوتة الموسيقية:

يمكن تحديد أحد الآلات الموسيقية ثم عزف نوتة موسيقية من خلال لبنات التعليمات البرمجية المخصصة لذلك.

### ثانياً - إضافة صوت من ملف:

لإضافة ملف صوتي مخزن لتطبيق سكراتش اتبع الخطوات التالية:

1 - حدّد الكائن أو المنصة المراد ربط ملف صوتي به.

2 - حدّد بطاقة الأصوات في منطقة التحكم.





3 - اضغط على زر "استيراد".



يظهر صندوق حوار "استيراد صوت" ويفتح تلقائياً مكتبة الأصوات المتوفرة مع البرنامج، حدّد أحد فئات المكتبة بما يتناسب مع عملك ثم اختر الصوت الذي ترغب في إضافته للكائن المحدّد سلفاً.



**ملاحظة:** من خلال صندوق الحوار السابق، يمكن إضافة أصوات من مصادر أخرى وذلك بالضغط على زر "جهاز كمبيوتر" ثم تحديد مكان ملف الصوت، وللعودة إلى مكتبة الأصوات نضغط الزر "الأصوات".

### ثالثا - إضافة تسجيل صوتي:

- لتسجيل ملف صوتي اتبع الخطوات التالية:
- 1 - حدّد الكائن أو المنصة المراد ربط ملف صوتي به.
  - 2 - حدّد بطاقة الأصوات في منطقة التحكم.



3 - اضغط على زر "تسجيل".



يظهر مسجل الصوت، اضغط على الزر "تسجيل" بدلا من "استيراد".



واضغط على الزر "توقف" عند الانتهاء من عملية تسجيل الصوت.



- **ملاحظة:** أثناء عملية تسجيل الصوت لابد من توصيل ميكروفون بجهاز الكمبيوتر.
- يمكن إضافة أكثر من ملف صوتي لكائن واحد.

#### رابعا - إظهار لوح لبنات الصوت:

اضغط على زر "الصوت" الصوت في منطقة ألواح اللبنة.

#### خامسا - أقسام لبنات الصوت:

يمكن تقسيم لبنات الصوت إلى أقسام رئيسية أهمها:

#### 1 - لبنات التحكم في الملفات الصوتية: تساعد على تشغيل أو إيقاف ملفات الصوت مثل:

لبنة تشغل الصوت مبلى يشغل أحد الأصوات التابعة للكائن الحالي.

لبنة أوقف كل الأصوات يوقف أصوات جميع الكائنات.

#### 2 - لبنات الإيقاع: تشغل أحد الإيقاعات المتوفرة داخل البرنامج مثل:

لبنة دفّ الطبل 48 لمدة 0.2 وحدة إيقاع يشغل أحد الإيقاعات المرقمة في القائمة الأولى للبنة لمدة محددة.

#### 3 - لبنات العزف: تحدّد من خلالها آلة موسيقية ثم تعزف نوتة موسيقية مثل:

لبنة اجعل الآلة هي 1 تحدد آلة العزف من قائمة مرقمة تحتوي معظم الآلات الموسيقية.

لبنة اعزف النوتة 60 لمدة 0.5 وحدة إيقاع تحدد موضع العزف والمدة، كما في الشكل التالي:



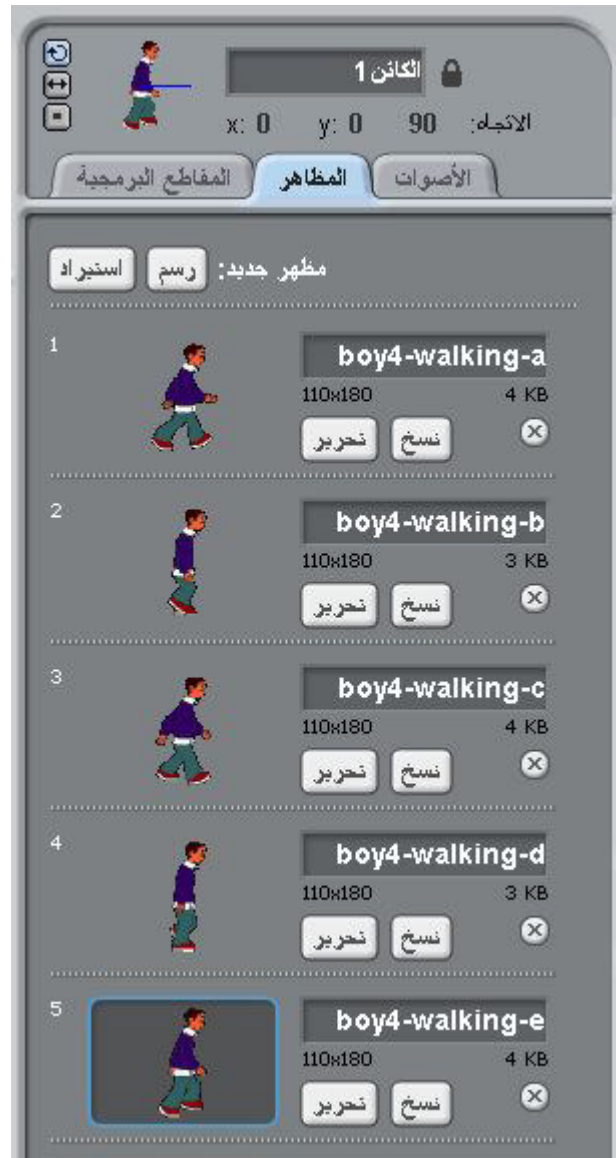
**1 - ابدأ مشروع جديد:**

نشغل برنامج سكراتش Scratch ، ثم قم بحذف كائن القطة.

**أ - إضافة مظاهر كائن الولد:** بالضغط على زر "اختيار كائن جديد من ملف" من منطقة الكائنات.



يظهر إطار "كائن جديد" أختار ملف « People » وأدرج كائن الولد بالضغط على موافق، وبالضغط على "استيراد" يمكن إضافة مظاهر أخرى لهذا الطفل.



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



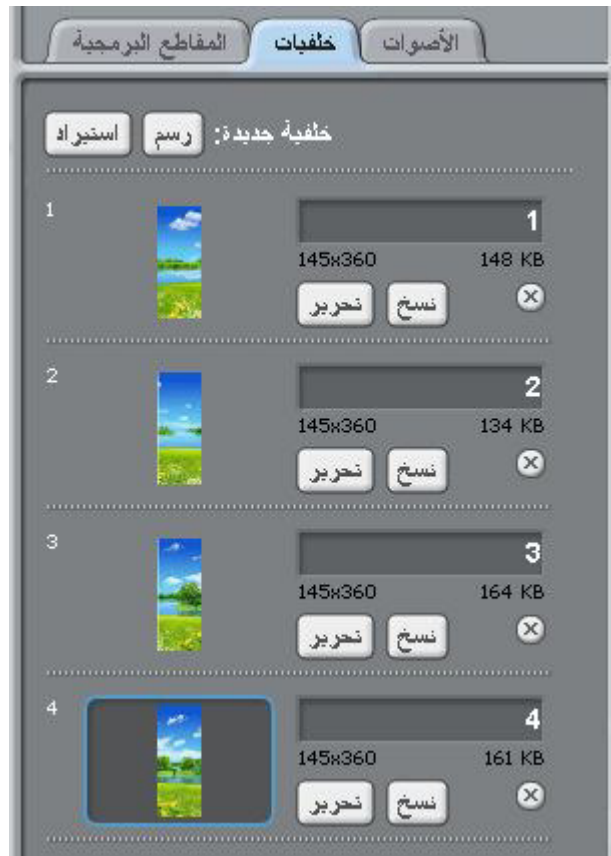
### ب - إضافة خلفيات المنصة:

اضغط على منصة في منطقة الكائنات ثم اختر "خلفيات" من منطقة التحكم.



ثم اضغط على "استيراد" ليظهر لك إطار "استيراد خلفية" اختر الملف ثم الخلفية واضغط على موافق.

احذف الخلفية البيضاء وكرر نفس الخطوات لإضافة خلفيات أخرى للمنصة.



لتغيير حجم خلفية المنصة اتبع ما يلي:

- اضغط على المنصة في منطقة الكائنات، ثم على "خلفيات" من منطقة المقاطع البرمجية واختر

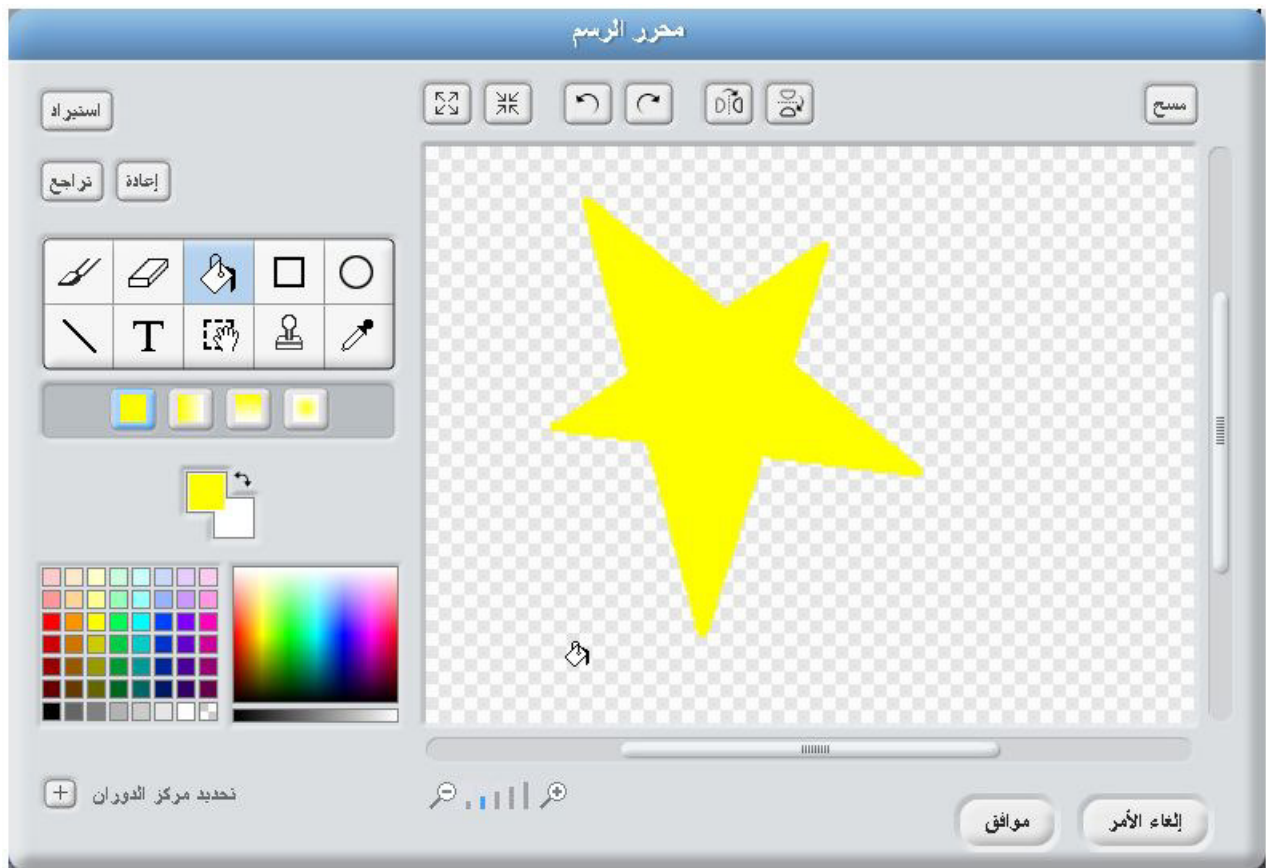
الأمر "تحرير"، ثم كبر حجمها باستعمال زري تمدد وتقلص الموجودان أعلى إطار محرر الرسم، لتملأ الصورة كامل المنصة.

### ج - 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. ثم استعن بأداة التعبئة في تعبئة النجمة باللون الأصفر.



### د - إضافة لبنات التعليمات البرمجية:

#### 1 - 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 "لنستمع بهذا المنظر الجميل" ثم كرر باستمرار [الانتقال للمظهر التالي للولد وانتظر 0.2 ثانية (جزأين من الثانية) وتحرك 10 خطوات وارزد إذا كنت عند الحافة].

## 2 - 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 5 ثواني انتقل إلى المظهر التالي لمظاهر المنصة).

### 3 - إضافة لبنات التعليمات البرمجية لرسم النجمة:

حدّد الرسم 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 15 درجة ثم أثر على لونها بمقدار 45 درجة).

### تكرار كائن النجمة:

اضغط على كائن النجمة بالزر الأيمن ثم نختار مضاعفة ونستفيد من أداة التكبير

والتصغير  في تغيير حجم النجمات المنسوخة.

### 2 - إضافة ملف صوتي:

نضيف لهذا المشروع خلفية موسيقية مع نطق صوتي للعبارات ونطق صوتي لأسماء الأماكن التي يمر بها الولد، مع إضافة كائن لتشغيل الخلفية الموسيقية وكائن لإيقاف الأصوات، وفيما يلي الخطوات:

### 1 - إضافة كائنين تشغيل وإيقاف الصوت:

اضغط على زر إضافة كائن جديد (إذا كان لديك في ملف صور لتشغيل الصوت وإيقاف

الصوت) من أعلى منطقة الكائنات، أو اضغط على زر رسم كائن جديد وأقوم برسم الكائنين باستعمال أدوات الرسم.





### 1 - إضافة الأصوات لكائن الولد:

اضغط على كائن الولد في منطقة الكائنات، ثم اضغط على الأصوات في منطقة التحكم وأختار "تسجيل".



يظهر مسجل الصوت، اضغط على الزر "تسجيل".



واضغط على الزر "توقف" عند الانتهاء من عملية تسجيل الصوت.



**ملاحظة:** ● أثناء عملية تسجيل الصوت لابد من توصيل ميكروفون بجهاز الكمبيوتر.

● يمكن إضافة أكثر من ملف صوتي لكائن واحد.

بعد تسجيل الصوت اضغط لكتابة اسم لهذا الصوت.



حيث: "السلام" هو صوت السلام عليكم. و"المنظر" هو صوت لنستمع بهذا المنظر الجميل.

حيث « BellToll » هو صوت الخلفية الموسيقية.

## 2 - إضافة صوت للمنصة (الخلفية):

اضغط على المنصة في منطقة الكائنات، ثم اضغط على الأصوات في منطقة التحكم وأختار "استيراد".

يظهر مربع استيراد صوت، اضغط الملف وانتقي الصوت المرغوب فيه، ثم اضغط موافق.



حيث « BellToll » هو صوت الخلفية الموسيقية.  
ونسجل بقية الأصوات.



### 3 - إضافة لبنات تعليمات الصوت لكائن الولد:

اضغط على كائن الولد ثم اضغط على زر "المقاطع البرمجية" ثم اضغط على زر الصوت في منطقة ألواح اللبانات، وأضف للمقطع لبنات تتعلق بالصوت كما في الصورة التالية:



- لبنة تشغيل صوت عبارة "السلام عليكم" شغل الصوت السلام
- لبنة تشغيل صوت عبارة "لنستمتع بهذا المنظر الجميل" شغل الصوت المنظر
- لبنة تشغيل صوت موسيقى الخلفية BellToll شغل الصوت

### 4 - إضافة لبنات تعليمات الصوت لكائن المنصة:

اضغط على كائن المنصة ثم اضغط على زر "المقاطع البرمجية" ثم اضغط على زر الصوت في منطقة ألواح اللبانات، قم بحذف لبنة الحظية الخلفية بالضغط على المقص ثم اضغط عليها، وأضف للمقطع لبنات تتعلق بالصوت كما في الصورة التالية:

في المشروع السابق اعتدنا على تغيير الخلفية عن طريق لبنة الخلفية الثانية أما بالنسبة لهذا المشروع ومع إضافة الأصوات لابد من استبدالها بلبنة **انتقل إلى الخلفية 4** التي تحدد الخلفية التي ستعرض ومن بعدها نضيف لبنة تشغيل صوت العبارة الدالة عليها **لربطهما في نفس التوقيت**.

### لبنات التعليمات البرمجية في الشكل المقابل تعني:

- عند الضغط على العلم الأخضر:
- انتظر 8 ثواني لإعطاء المقدمة فرصة الظهور كاملة ثم انتقل إلى الخلفية 1 وصوت عبارة "السماء".
- ثم انتظر 3 ثواني ثم انتقل إلى الخلفية 2 وصوت عبارة "المياه".
- ثم انتظر 3 ثواني ثم انتقل إلى الخلفية 3 وصوت عبارة "الأشجار".
- ثم انتظر 3 ثواني ثم انتقل إلى الخلفية 4 وصوت عبارة "ثلاثتهم أضفت على الطبيعة سحرًا جميلًا".



### 3 - التحكم في تشغيل وإيقاف الصوت:

#### أ - إضافة لبنات التعليمات البرمجية لكائن السماع:

حدّد كائن السماع في منطقة الكائنات، نضيف لبنة **عند نقر الكائن 8** ثم لبنة تشغيل صوت الموسيقى.

، (إذا لم يكن لديك صوت، قم بتسجيل صوت أو باستيراد صوت).

عند نقر الكائن 8 شغل الصوت "BellToll"



## ب - إضافة لبنات التعليمات البرمجية لكائن سماعة إيقاف الصوت:

حدّد كائن سماعة إيقاف الصوت في منطقة الكائنات، ثم نضيف لبنة **عند نقر الكائن 9** ثم لبنة **أوقف كل الأصوات** لإيقاف جميع الأصوات في المشروع.

عند نقر الكائن 9 أوقف جميع الأصوات في المشروع.



## الرسم بالقلم في برنامج متعدد الوسائط Scratch

### المقصود بالقلم في برنامج متعدد الوسائط Scratch

هو أن تجعل أحد الكائنات أثناء حركته يرسم خطاً.

#### 1 - فوائد استخدام القلم:

- رسم مساراً لحركة كائن.
- رسم أشكالاً هندسية.
- التلوين.

#### 2 - إظهار لوح لبنات القلم:

اضغط على زر القلم **القلم** في منطقة ألواح اللبنة.

#### 3 - لبنات القلم:

من أهم لبنات القلم:

- لبنة أنزل القلم **أنزل القلم** يبدأ عملية الرسم بالقلم.
- لبنة ارفع القلم **ارفع القلم** يوقف عملية الرسم بالقلم.
- لبنة امسح **امسح** يمحو ما تم رسمه بالقلم مسبقاً.
- لبنة اجعل لون القلم مساوياً **اجعل لون القلم مساوياً** يغير لون القلم حسب اللون الذي تختاره من لوحة الألوان.
- لبنة اجعل حجم القلم مساوياً **اجعل حجم القلم مساوياً 1** يغير سمك القلم حسب الرقم الذي تحدده.



#### 4 - تطبيق على استخدام القلم:

في هذا المشروع سنستخدم القلم لرسم مسار رحلة العالم كلومبوس: نشغل برنامج سكراتش Scratch ، ثم قم بحذف كائن القطة.

أ - إضافة مظاهر كائنات هذا المشروع: بالضغط على زر "اختيار كائن جديد من ملف" من منطقة الكائنات. نضيف كائن المنصة وخلفيتها خريطة المحيط الأطلسي، وكائن القارب وكائن الدائرة الحمراء b1 التي تحدد الموضع الأول ، b2 ، b3 ، b4 التي تحدد باقي المواضع.



كما ترتبط المنصة بملف صوتي sea.



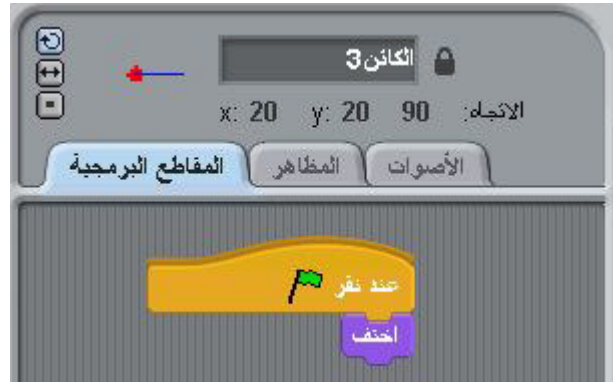
ب - لبنات التعليمات البرمجية:

1 - لتشغيل صوت هدير البحر sea ضع اللبنة التالية والتي تعني عند تشغيل التطبيق بالضغط على العلم الأخضر: اجعل شدة الأصوات إلى النصف 50% ثم شغل الصوت sea.



2 - إخفاء كائن الموضع b2 الموجود في وسط المحيط من خلال اللبنة التالية والتي تعني: مع بدأ تشغيل التطبيق اختفي.





3 - يرتبط بكائن القارب اللبنات الأساسية للتطبيق الموضحة في الشكل التالي وتعني:  
مع بدأ تشغيل التطبيق بالضغط على العلم الأخضر:

- امسح أي مسار سابق.
- اذهب إلى الموضع الأول.
- أظهر عبارة "بدأت رحلة كولومبوس من إسبانيا" لمدة 6 ثواني.
- اجعل لون قلم الرسم أحمر.
- اجعل سمك قلم الرسم 3 .
- أنزل القلم لبدأ عملية الرسم.
- تحرك إلى الموضع الثاني راسماً خطاً لأن القلم يعمل.
- أظهر عبارة "عندما وصل إلى منتصف المحيط اتجه غرباً" لمدة 6 ثواني.
- تحرك إلى الموضع الثالث راسماً خطاً لأن القلم لا يعمل.
- أظهر عبارة "ثم وصل إلى جزر جاميكا" لمدة 6 ثواني.
- تحرك إلى الموضع الرابع راسماً خطاً لأن القلم لا يعمل.
- أظهر عبارة "ثم وصل إلى الهندوراس وكانت بداية اكتشاف الأمريكتين" لمدة 6 ثواني.
- ارفع القلم لإنهاء عملية الرسم.



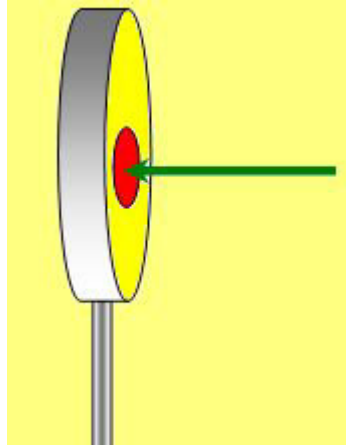
## التحسس في برنامج متعدد الوسائط Scratch

المقصود بالتحسس في برنامج متعدد الوسائط Scratch :

هو **تنفيذ لبنات برمجية** عند وصول الكائن إلى موضع مميز بـ:  
● كائن آخر:



● أو لون محدد:



● أو مطابقة أحد إحداثيات الفأرة:



**ملاحظة:** في الشكل السابق يطابق الخط الأسود الإحداثي السيني للفأرة بحيث حينما يتحرك المؤشر إلى اليمين يتحرك إلى اليمين، وكلما تحرك إلى اليسار يتحرك إلى اليسار حتى يصطدم بالكرة.

● أو مطابقة أحد إحداثيات كائن آخر:



- أو **تنفيذ لبرنامج** عندما يقوم مستخدم التطبيق ب:  
- الضغط على زر الفأرة الأيسر.



- أو الضغط على أحد مفاتيح لوحة المفاتيح.



## 1 - فوائد التحسس.

- يعد التحسس من أهم المهارات البرمجية لأنه:
- أ - يساعد على **وضع شرط أو قيد** عند حدوثه تتغير النتائج.
  - ب - كما يساعد على **ربط لبرنامج** بالضغط على زر الفأرة أو الضغط على أحد مفاتيح لوحة المفاتيح أو حركة الفأرة.

## 2 - استخدام لبرنامج التحسس.

- يكثر استخدام لبرنامج التحسس في:
- أ - **الألعاب**: لأن كثيراً منها تحتاج مثلاً : إلى تحسس الوصول لموضع معين وبناء على ذلك تفوز أو تخسر...
  - ب - **التطبيقات التعليمية**: لأنها تحتاج مثلاً : إلى الضغط على أحد مفاتيح لوحة المفاتيح...

## 3 - لبنات التحسس.

قبل دراسة لبنات التحسس نشير إلى أن معظم لبناتها تأخذ الشكل:

1 - السداسي المضلع حيث يتم تركيبه على أحد لبنات التحكم التالية:



وهي لبنات التحكم التي تعتمد على تحقق شرط فمثلا: عند إضافة لبنة ملامسة لون للون آخر لللبنة التحكم "اختبر باستمرار إذا" كما يلي:



فإن التعليمات التي ستوضع بداخلها ستحدث بمجرد ملامسة اللون الأحمر باللون الأسود.

2 - المستطيل البيضاوي: حيث يتم تركيبه على اللبنة التي تحتاج لقيمة مثل:

لبنة **غير الحجم بمقدار 10** يمكن تركيب لبنة تحسس كما يلي:

فبدلا من القيمة 10 يحسب المسافة بين الكائن ومؤشر الفأرة



ويغير الحجم وفقا لها.

### ◀ وفيما يلي أهم لبنات التحسس:

1 - ملامس لـ: **ملاص لـ** تختبر ملامسة كائن لكائن آخر.

2 - ملامس للون **ملاص للون** تختبر ملامسة كائن لكائن أو لمنصة جزء منها مطابق للون

الموجود داخل المربع.

3 - اللون  يلامس اللون  تختبر ملامسة كائن يحتوي اللون الأول لكائن أو لمنصة جزء منها اللون الثاني.

4 - مفتاح المسافة مضغوط؟ تختبر إذا ضغط المستخدم المفتاح المختار من القائمة.

5 - زر الفأرة مضغوط؟ تختبر إذا ضغط المستخدم على زر الفأرة الأيسر.

6 - الموضوع من للفأرة تحسس قيمة الإحداثي السيني (الأفقي) للفأرة.

7 - الموضوع من للفأرة تحسس قيمة الإحداثي الصادي (العمودي) للفأرة.

8 - المسافة إلى تحسس قيمة المسافة بين الكائن الحالي وكائن آخر.

9 - الموضوع من للكائن تحسس أحد القيم التالية لكائن:

(أ) - الإحداثي السيني.

(ب) الإحداثي الصادي.

(ج) الاتجاه.

(د) رقم المظهر.

(هـ) الحجم.

(و) شدة الصوت.

10 - سؤال ما اسمك؟ وانتظر تستخدم في إرسال سؤال للمستخدم وإيقاف البرنامج لحين استقبال الإجابة.

سؤال اوجد مجموع ما بني واكتب الإجابة في مستطيل الإجابة واضغط صح؟ وانتظر

أثناء التشغيل تظهر بالشكل:



ينتظر الإجابة من المستخدم.

الإجابة

القيم التي يتم إدخالها في المربع تعرف بمتغير يسمى "الإجابة".

يمكن استخدامها في أي جملة برمجية على الشكل:

سؤال اوجد مجموع ما بني واكتب الإجابة في مستطيل الإجابة واضغط صح؟ وانتظر

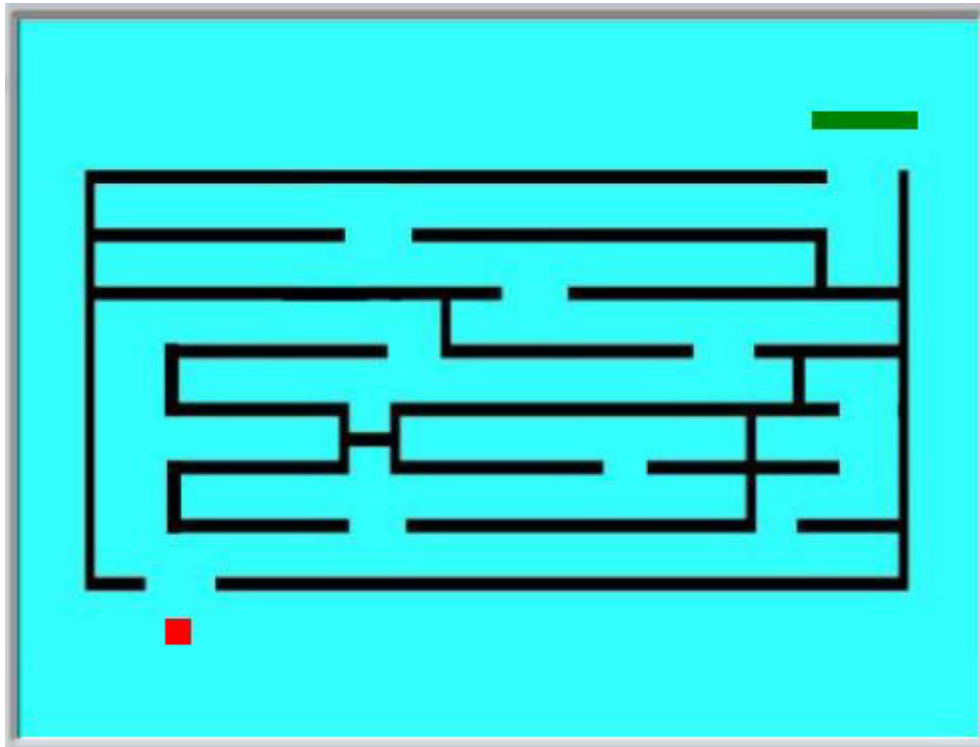
اسمك الرقم متساوية الإجابة

يوجد مثال على استخدام اللبنة لوضع عدد من المحاولات لاستقبال الإجابة الصحيحة في الشكل التالي:



#### 4 - تطبيق على استخدام التحسس.

هو لعبة المتاهة التي تتكون من **كائن المربع الأحمر** و **منصة مرسوم عليها المتاهة** ، ويقوم مستخدم اللعبة بتحريك كائن المربع الأحمر بالأسهم حتى يصل إلى المستطيل الأخضر مع مراعاة عدم لمس الخطوط السوداء لأنه بمجرد لمسها يرجع إلى حيث بدأ.



**ملاحظة:** تم إضافة الصوت Doy-doy-doy من مكتبة الأصوات للكائن المربع الأحمر وذلك عند اصطدام الكائن بالخطوط السوداء يصدر هذا الصوت قبل الرجوع إلى البداية.



وتتركز لبنات التعليمات البرمجية في كائن المربع الأحمر ويمكن تقسيمها إلى:

### 1 - لبنات تحريك المربع:

كما هو واضح في الشكل المقابل:

- أنه عند الضغط على مفتاح السهم العلوي يزد الإحداثي الصادي (العمودي) بمقدار 10.
- وعند الضغط على مفتاح السهم السفلي يقل الإحداثي الصادي (العمودي) بمقدار 10 .
- وعند الضغط على مفتاح السهم الأيمن يزيد الإحداثي السيني (الأفقي) بمقدار 10 .
- وعند الضغط على مفتاح السهم الأيسر يقل الإحداثي السيني (الأفقي) بمقدار 10 .



### 2 - لبنات إرجاع المربع عند ملامسة الخطوط السوداء:

- اللبنات كما هو واضح في الشكل المقابل: تعني مع بدأ تشغيل التطبيق اذهب إلى موضع البدء حسب الإحداثيات الموضحة، ثم اختر باستمرار إذا ما لامس اللون الأحمر اللون الأسود (دق الطبل 72 ثم ارجع إلى موضع البداية).



### 3 - لبنات النجاح في الوصول إلى المستطيل الأخضر:

- اللبنات الموضحة في الشكل المقابل: تعني مع بدأ تشغيل التطبيق اختبر باستمرار إذا لامس اللون الأحمر اللون الأخضر: أظهر عبارة "ربحت" ثم شغل الصوت « Doy-doy-doy » ثم عد إلى موضع البداية.

