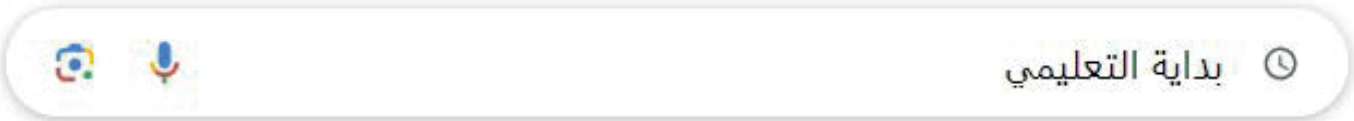
تم تحميل الملف
من موقع بداية

بداية
beadaya.com | موقع بداية التعليمي

للمزيد اكتب
في جوجل Google



موقع بداية التعليمي كل ما يحتاجه **الطالب والمعلم**
من ملفات تعليمية، حلول الكتب، توزيع المنهج،
بوربوينت، اختبارات، ملخصات، اختبارات إلكترونية،
أوراق عمل، والكثير...

حمل التطبيق

GET IN ON Google Play

Download on the App Store

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم
Ministry of Education

قررت وزارة التعليم تدريس
هذا الكتاب وطبعه على نفقتها

المهارات الرقمية

الصف السادس الابتدائي

طبعة 1447 - 2025

يُوزع مجاناً ولا يُباع
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

ⓒ المركز الوطني للمناهج، ١٤٤٦ هـ

المركز الوطني للمناهج
المهارات الرقمية – الصف السادس الابتدائي. / المركز الوطني للمناهج.– الرياض، ١٤٤٦ هـ
٣٨٧ ص؛ ٢١ x ٢٥,٥ سم

رقم الإيداع: ١٤٤٦/١٧٣٤٨
ردمك: ٩٧٨-٦٠٣-٨٥٣٣-٥٣-٦

www.moe.gov.sa

مواد إثرائية وداعمة على "منصة عين الإثرائية"

ien.edu.sa

أعزاءنا المعلمين والمعلمات، والطلاب والطالبات، وأولياء الأمور، وكل مهتم بالتربية والتعليم:
يسعدنا تواصلكم؛ لتطوير الكتاب المدرسي، ومقترحاتكم محل اهتمامنا.

fb.ien.edu.sa

أخي المعلم/أختي المعلمة، أخي المشرف التربوي/أختي المشرفة التربوية:
نقدر لك مشاركتك التي ستسهم في تطوير الكتب المدرسية الجديدة، وسيكون لها الأثر الملموس في دعم العملية التعليمية، وتجويد ما يقدم لأبنائنا وبناتنا الطلبة.

fb.ien.edu.sa/BE

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

الناشر: شركة تطوير للخدمات التعليمية

تم النشر بموجب اتفاقية خاصة بين شركة Binary Logic SA وشركة تطوير للخدمات التعليمية (عقد رقم 2021/0010) للاستخدام في المملكة العربية السعودية

حقوق النشر © Binary Logic SA 2025

جميع الحقوق محفوظة. لا يجوز نسخ أي جزء من هذا المنشور أو تخزينه في أنظمة استرجاع البيانات أو نقله بأي شكل أو بأي وسيلة إلكترونية أو ميكانيكية أو بالنسخ الضوئي أو التسجيل أو غير ذلك دون إذن كتابي من الناشرين.

يُرجى ملاحظة ما يلي: يحتوي هذا الكتاب على روابط إلى مواقع ويب لا تُدار من قبل شركة Binary Logic. ورغم أنَّ شركة Binary Logic تبذل قصارى جهدها لضمان دقة هذه الروابط وحداثتها وملاءمتها، إلا أنها لا تتحمل المسؤولية عن محتوى أي مواقع ويب خارجية.

إشعار بالعلامات التجارية: أسماء المنتجات أو الشركات المذكورة هنا قد تكون علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجَّلة وتُستخدم فقط بغرض التعريف والتوضيح وليس هناك أي نية لانتهاك الحقوق. تنفي شركة Binary Logic وجود أي ارتباط أو رعاية أو تأييد من جانب مالكي العلامات التجارية المعنيين. تُعد Microsoft و Windows و Windows Live و Outlook و Access و Excel و PowerPoint و OneNote و Skype و OneDrive و Bing و Edge و Internet Explorer و Teams و Visual Studio Code و MakeCode و Office 365 علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجَّلة لشركة Microsoft Corporation. وتُعد Google و Gmail و Chrome و Google Docs و Google Drive و Google Maps و Android و YouTube علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجَّلة لشركة Google Inc. وتُعد Apple و iPad و iPhone و Pages و Numbers و Keynote و iCloud و Safari علامات تجارية مُسجَّلة لشركة Apple Inc. وتُعد LibreOffice علامة تجارية مُسجَّلة لشركة Document Foundation. وتُعد Facebook و Messenger و Instagram و WhatsApp علامات تجارية تمتلكها شركة Facebook والشركات التابعة لها. وتُعد Twitter علامة تجارية لشركة Twitter، Inc. يعد اسم Scratch وشعار Scratch و Scratch Cat علامات تجارية لفريق Scratch. تعد "Python" وشعارات Python علامات تجارية أو علامات تجارية مسجلة لشركة Python Software Foundation.
micro: bit وشعار micro: bit هما علامتان تجاريتان لمؤسسة Micro: bit التعليمية. Open Roberta هي علامة تجارية مسجلة لـ Fraunhofer IAIS. تُعد VEX و VEX Robotics علامتين تجاريتين أو علامتي خدمة لشركة Innovation First, Inc.

ولا ترعى الشركات أو المنظمات المذكورة أعلاه هذا الكتاب أو تصرح به أو تصادق عليه.

حاول الناشر جاهدا تتبع ملاك الحقوق الفكرية كافة، وإذا كان قد سقط اسم أيٍّ منهم سهوًا فسيكون من دواعي سرور الناشر اتخاذ التدابير اللازمة في أقرب فرصة.

binarylogic

كتاب المهارات الرقمية هو كتاب معد لتعليم المهارات الرقمية للصف السادس الابتدائي في العام الدراسي 1447 هـ ويتوافق الكتاب مع المعايير والأطر الدولية والسياق المحلي، سيزود الطلبة بالمعرفة والمهارات الرقمية اللازمة في القرن الحادي والعشرين. يتضمن الكتاب أنشطة نظرية وعملية مختلفة تقدم بأساليب مبتكرة لإثراء التجربة التعليمية وموضوعات متنوعة وحديثة مثل: مهارات التواصل والعمل الجماعي، حل المشكلات واتخاذ القرار، المواطنة الرقمية والمسؤولية الشخصية والاجتماعية، أمن المعلومات، التفكير الحاسوبي، البرمجة والتحكم بالروبوتات.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

فهرس الفصول الدراسية

الجزء الأول من المقرر 6

الجزء الثاني من المقرر 204

الجزء الثاني من المقرر

الفهرس

الوحدة الأولى: التصميم المتقدم للمستندات 208

- هل تذكر؟ 210

الدرس الأول: إنشاء الجداول وتنسيقها 211

- إنشاء الجداول 211
- تنسيق الجدول 213
- لنطبق معًا 216

الدرس الثاني: تحرير الجداول 219

- إضافة الصفوف والأعمدة 219
- ضبط حجم الجدول 221
- إجراء التحديدات 222
- محاذاة النص 223
- البحث عن الكلمات واستبدالها 224
- لنطبق معًا 225

الدرس الثالث: التنسيق المتقدم 228

- إدراج النص في أعمدة 228
- المسافة البادئة للنص باستخدام المسطرة 230
- الرؤوس والتذييلات 232
- إضافة الرموز 234
- تطبيق نمط 236
- فاصل صفحة 237
- طرق عرض المستند 238
- لإضافة صفحة غلاف 241
- لنطبق معًا 242
- مشروع الوحدة 246
- برامج أخرى 247
- في الختام 248
- جدول المهارات 248
- المصطلحات 249

الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية 250

الدرس الأول: تصميم صفحة إلكترونية 252

- الشبكة الإلكترونية 252
- الموقع الإلكتروني 253
- الصفحة الإلكترونية 253
- إنشاء موقع على شبكة الإنترنت باستخدام أداة جوجل 254
- التعامل مع النصوص 258
- إضافة الصور 266
- لنطبق معًا 269

الدرس الثاني: إضافة الصفحات 272

- أهمية تعدد الصفحات في الموقع الإلكتروني 272
- إنشاء الصفحات الإلكترونية 273
- تخطيط الصفحة 275
- تنظيم صفحاتك 279
- إضافة الارتباطات التشعبية 280
- لنطبق معًا 281

الدرس الثالث: نشر الموقع الإلكتروني 283

- إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي 283
- معاينة التغييرات 287
- نشر الموقع الإلكتروني ومشاركته عبر الإنترنت 288
- لنطبق معًا 290
- مشروع الوحدة 292
- في الختام 293
- جدول المهارات 293
- المصطلحات 293

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب جهاز الحاسب 294

الدرس الأول: تخطيط وتصميم ألعاب جهاز الحاسب 296

- المكونات الرئيسة للألعاب 296
- خطوات تصميم اللعبة 297
- وصف اللعبة 298
- إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو 300
- إضافة الكائن الرئيس 304
- تحريك الكاميرا 305
- إضافة التضاريس 306
- حفظ اللعبة 310
- تحميل اللعبة 311
- لنطبق معًا 312

الدرس الثاني: برمجة ألعاب جهاز الحاسب 314

- برمجة الكائن 314
- برمجة نظام الفوز بالنقاط 320
- اختبار اللعبة 324

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

- لنطبق معًا 325
- مشروع الوحدة 327
- في الختام 329
- جدول المهارات 329
- المصطلحات 329

الوحدة الرابعة: المستشعرات في علم الروبوت 330

- هل تذكر؟ 332

الدرس الأول: مستشعرات الروبوت 334

- مستشعرات الروبوت 334
- لبنات فئة المستشعرات 335
- مستشعر الموجات فوق الصوتية 335
- مُستشعر الألوان 341
- اختبار المقطع البرمجي وتشخيص الأخطاء 344
- لنطبق معًا 346

الدرس الثاني: اتخاذ القرارات 348

- برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات 348
- لنطبق معًا 361

الدرس الثالث: إنشاء الخرائط 363

- إضافة العوائق وتلوين المساحات 363
- إنشاء الخرائط 368
- لنطبق معًا 375
- مشروع الوحدة 378
- في الختام 379
- جدول المهارات 379
- المصطلحات 379

اختبر نفسك 380

- السؤال الأول 380
- السؤال الثاني 381
- السؤال الثالث 382
- السؤال الرابع 383
- السؤال الخامس 384
- السؤال السادس 385
- السؤال السابع 386
- السؤال الثامن 387

الوحدة الأولى: التصميم المتقدم للمستندات



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

أهلًا بك

في هذه الوحدة، ستتعلم كيفية تنظيم المعلومات في مستند عن طريق إنشاء الجداول وتحريرها، كما ستتعلم كيفية إضفاء مظهر جذاب على مستنداتك باستخدام الأعمدة، وإضافة الرؤوس والتذييلات، وإضافة صفحة غلاف، وتطبيق نمط على فقراتك.



أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

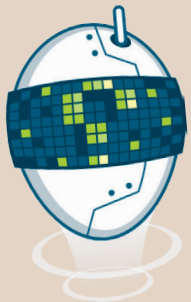
- إنشاء جدول وتنسيقه باستخدام الأنماط.
- إضافة وحذف الصفوف والأعمدة من الجدول.
- ضبط حجم الجدول.
- تحرير الجداول.
- البحث عن الكلمات واستبدالها.
- تنسيق النص في عدّة أعمدة.
- استخدام المسافة البادئة في النص.
- إضافة الرؤوس والتذييلات في المستند.
- إضافة الرموز إلى النص في المستند.
- تطبيق أنماط جديدة على المستند.
- إدراج فاصل صفحات المستند.
- عرض المستند بطرق متعددة.
- إضافة صفحة غلاف.

الأدوات

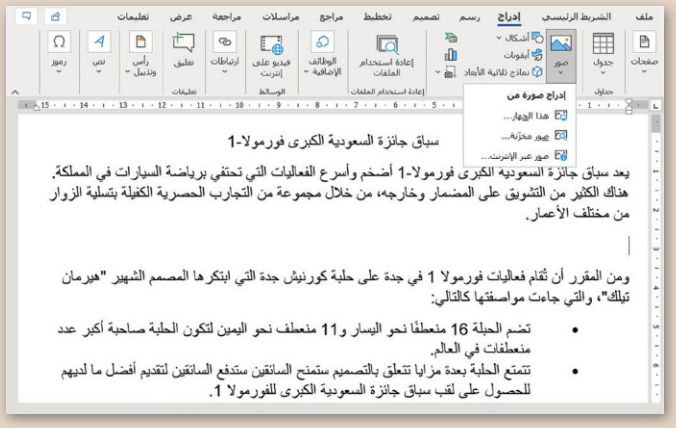
- مايكروسوفت وورد (Microsoft Word)
- ليبر أوفيس رايتر (LibreOffice Writer)
- دوكس توجو لنظام التشغيل أندرويد (Docs To Go for Android)
- مايكروسوفت وورد لنظام التشغيل أندرويد (Microsoft Word for Android)

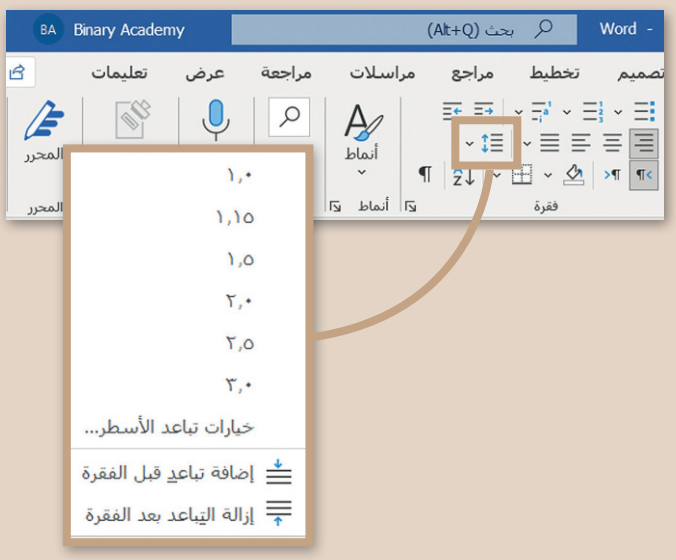
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

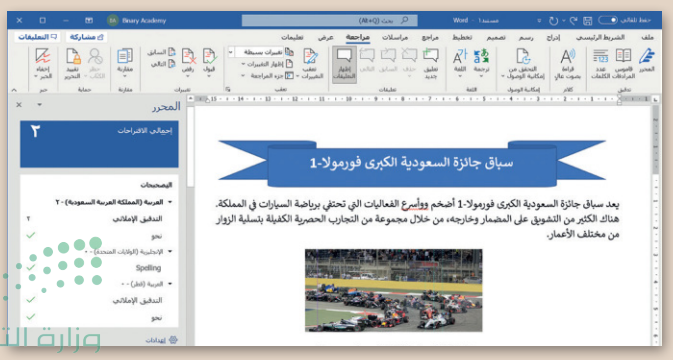
هل تذكر؟



باستخدام برنامج معالجة الكلمات، يمكنك تطبيق مهارات على المستند، مثل: إدراج الصور وتغيير المسافة بين الأسطر والتحقق من الأخطاء.







لإدراج صورة من الإنترنت:

- اضغط على المكان الذي تريد إدراج الصورة فيه.
- ضمن علامة التبويب **إدراج** (Insert)، ومن مجموعة **رسومات توضيحية** (Illustrations)، اضغط على **صور عبر الإنترنت** (Online Pictures).
- من النافذة الظاهرة، اكتب كلمة أو عبارة في مربع البحث ثم اضغط على Enter ↵.
- حدِّد إحدى الصور ثم اضغط على **إدراج** (Insert) لإدراجها.
- سيتم إدراج الصورة المحددة تلقائيًا في مستندك.

لتغيير المسافة بين الأسطر:

- اضغط بالمؤشر على الفقرة التي تريد تطبيق التباعد عليها.
- اضغط على زر **تباعد الأسطر والفقرات** (Line Spacing) من مجموعة **فقرة** (Paragraphs).
- اضغط على التباعد الذي تريده من القائمة المنسدلة.

للتدقيق والتحقق من الأخطاء:

- في علامة التبويب **مراجعة** (Review)، من مجموعة **تدقيق** (Proofing)، اضغط على **المحرر** (Editor)، (أو اضغط على F7).
- سيظهر جزء **المحرر** (Editor) بالكلمات غير الصحيحة.
- اضغط على **التدقيق الإملائي** (Spelling) وستظهر اقتراحات وخيارات أخرى.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الأول: إنشاء الجداول وتنسيقها

أصبح من البديهي استخدام جداول البيانات للتعامل مع مجموعات الأرقام والبيانات الأخرى، ولكن كيف يمكنك عرض تلك الأرقام أو البيانات في مستند نصي؟ بالطبع، باستخدام الجداول. يمكنك مثلًا استخدام الجدول لجمع المعلومات الخاصة بزملائك في الصف مثل: أسمائهم، وأسماء عائلاتهم، وعناوينهم، وأرقام هواتفهم، أو لتنظيم جدولك الدراسي. يتكوّن الجدول من شبكة من الصفوف والأعمدة والخلايا، كما هو الحال في جدول البيانات.

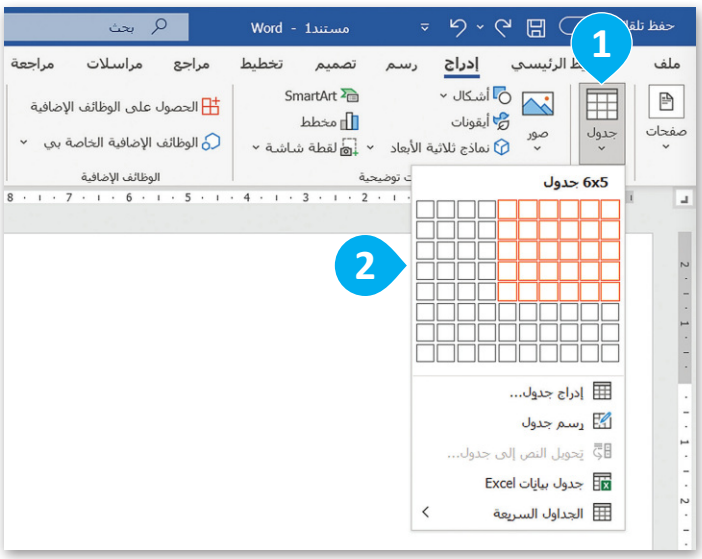
إنشاء الجداول

الطريقة الأولى: استخدام شبكة الجدول

يوجد في مايكروسوفت وورد طرق مختلفة لإنشاء جدول. أبسط طريقة هي استخدام شبكة الجدول. هذه الطريقة مناسبة لمعظم المستخدمين الذين يرغبون في إنشاء جدول بسهولة للاستخدام العام.

لإنشاء جدول باستخدام شبكة الجدول:

- من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، في مجموعة **جداول** (Tables)، اضغط على **جدول** (Table). 1
- حدِّد حجم الجدول الذي تريده في القائمة التي تظهر، وذلك بتحريك الفأرة رأسيًا وأفقيًا عبر المربعات. على سبيل المثال، اختر **6x5** لإنشاء جدول يتكون من **5** صفوف و**6** أعمدة. 2
- سيتم إدراج الجدول في مستندك. 3
- لكتابة نص، عليك الضغط داخل الخلية وبدء الكتابة. 4





4

الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

الطريقة الثانية: استخدام قائمة الجدول

بالنسبة لإدراج جدول أكبر، أو لتخصيص جدول، يمكنك استخدام قائمة جدول. تتيح لك هذه الطريقة إنشاء جدول عن طريق تعيين معاملات محددة قبل إضافته إلى المستند.



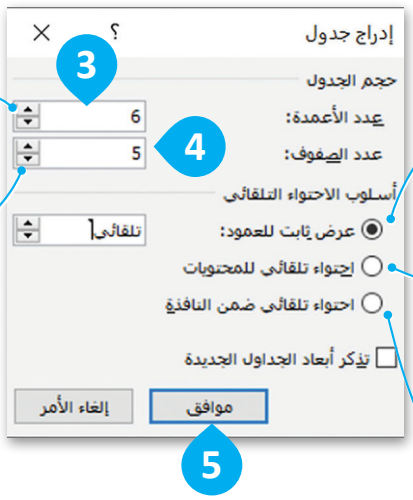
لإنشاء جدول من قائمة الجدول:

> من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، في مجموعة **جداول** (Tables)، 1 اضغط على **جدول** (Table) ثم اضغط على **إدراج جدول** (Insert Table). 2

> في نافذة **إدراج جدول** (Insert Table)، عليك تعيين المعاملات التي تريدها. على سبيل المثال، حدِّد المعاملات لإنشاء جدول به **6** أعمدة 3 و **5** صفوف، 4 ثم اضغط على **موافق** (OK). 5



يتكون الجدول من صفوف وأعمدة وخلايا، ولكنه لا يتيح القيام بالوظائف الحسابية كما هو الحال في جداول البيانات.



اكتب عدد الأعمدة (Number of columns).

اكتب عدد الصفوف (Number of rows).

اختر حجم أعمدة الجدول.

ستظهر الخلايا مبدئيًا بأصغر حجم ممكن. وإذا حدّدت هذا الخيار، فستكبر وفقًا لمحتواها أثناء الكتابة.

إذا حدّدت هذا الخيار، سيكون الجدول في حدود هوامش الصفحة وسيتم توزيع حجم الأعمدة بالتساوي.

تنسيق الجدول

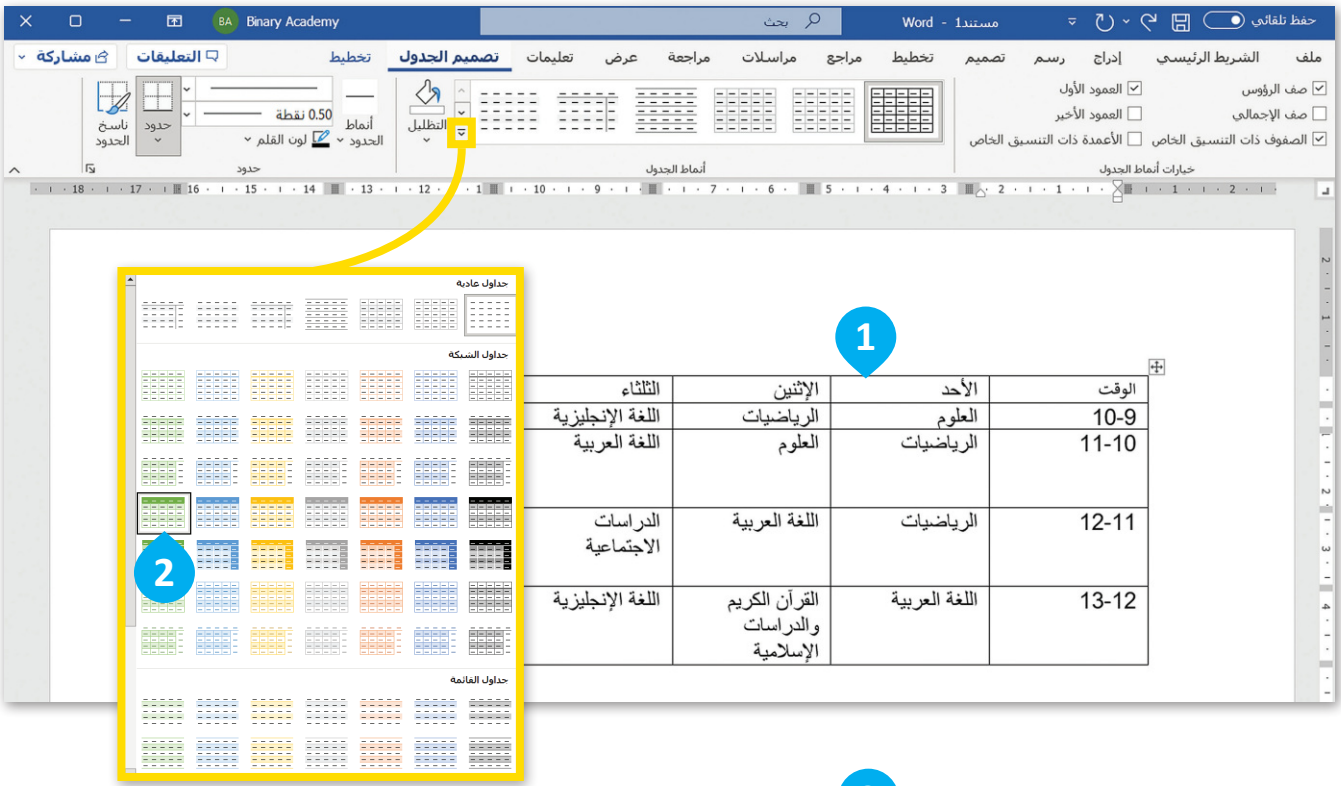
من السهل تنسيق جدولك باستخدام **الأنماط** (Styles) أو بإنشاء تنسيق مخصص.

لتطبيق نمط (Style):

> اضغط على أي موضع داخل الجدول. 1

> من علامة التبويب **تصميم الجدول** (Table Design)، في مجموعة **أنماط الجدول** (Table Styles)، اضغط على النمط الذي تريده. 2

> سيغير النمط الذي حددته مظهر الجدول بأكمله. 3



الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية

3

الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

تطبيق نمط مخصص

يمكنك أيضًا تطبيق نمط مخصص باستخدام أزرار **الحدود أو التظليل** (Borders & Shading) على سبيل المثال. تستخدم **الحدود** (Borders) لإضافة خطوط حول الجدول أو داخله، بينما يُستخدم **التظليل** (Shading) لتلوين الخلايا.

لإضافة التظليل (Shading):

> حدِّد الخلايا التي تريد تظليلها. 1

> من علامة التبويب **تصميم الجدول** (Table Design)، في مجموعة **أنماط الجدول** (Table Styles)، اضغط على السهم الصغير الموجود أسفل **التظليل** (Shading). 2

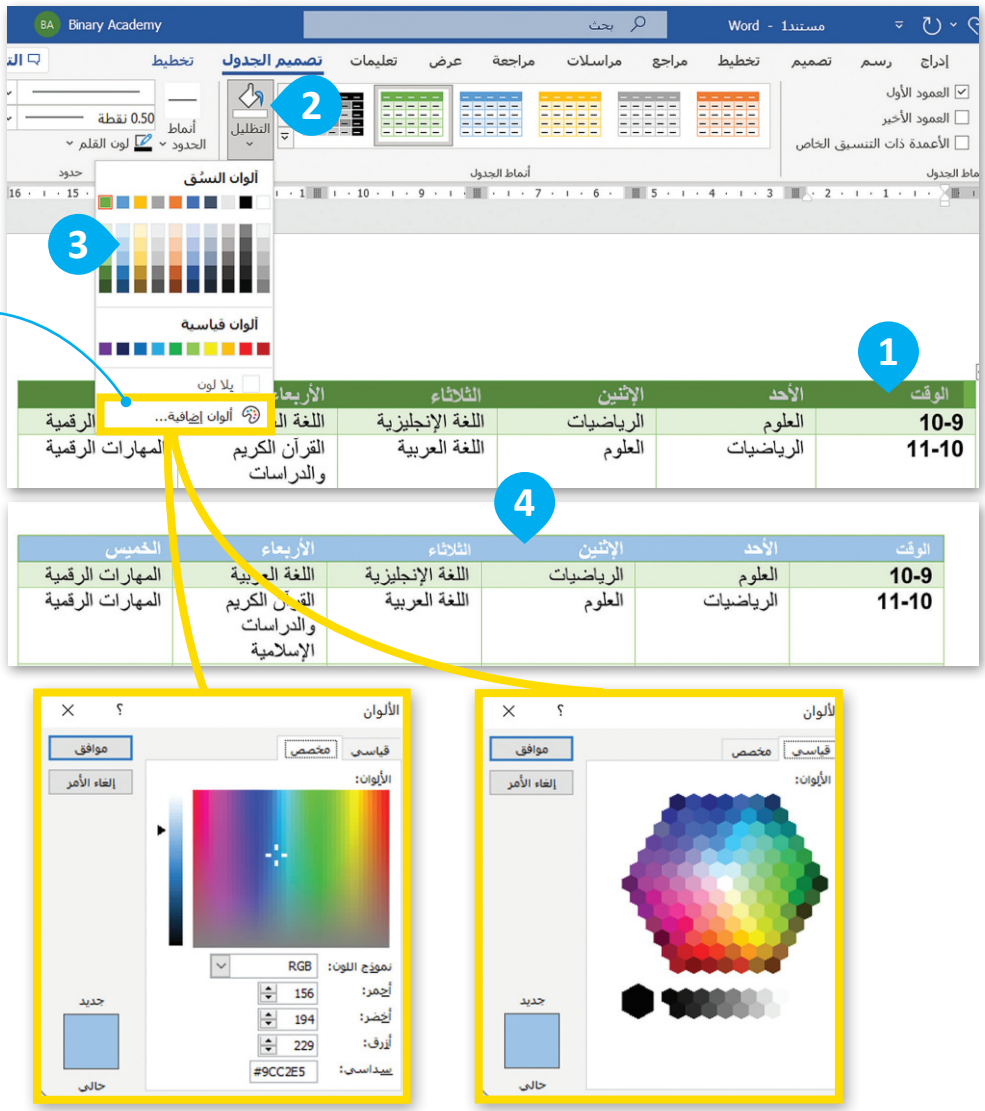
> اضغط على اللون الذي تريد تطبيقه على جدولك. 3

> سيتغير لون الخلايا. 4

يجب تحديد المنطقة المراد تعديلها أولًا، ثم تطبيق أي تنسيق تختاره من القوائم المختلفة.



تظهر نافذة الألوان عند الضغط على ألوان إضافية (More Colors). يُمكنك اختيار واحدٍ من 256 لونًا قياسيًا، أو اختيار لونٍ آخر من بين ملايين الخيارات في علامة التبويب مُخصص (Custom).



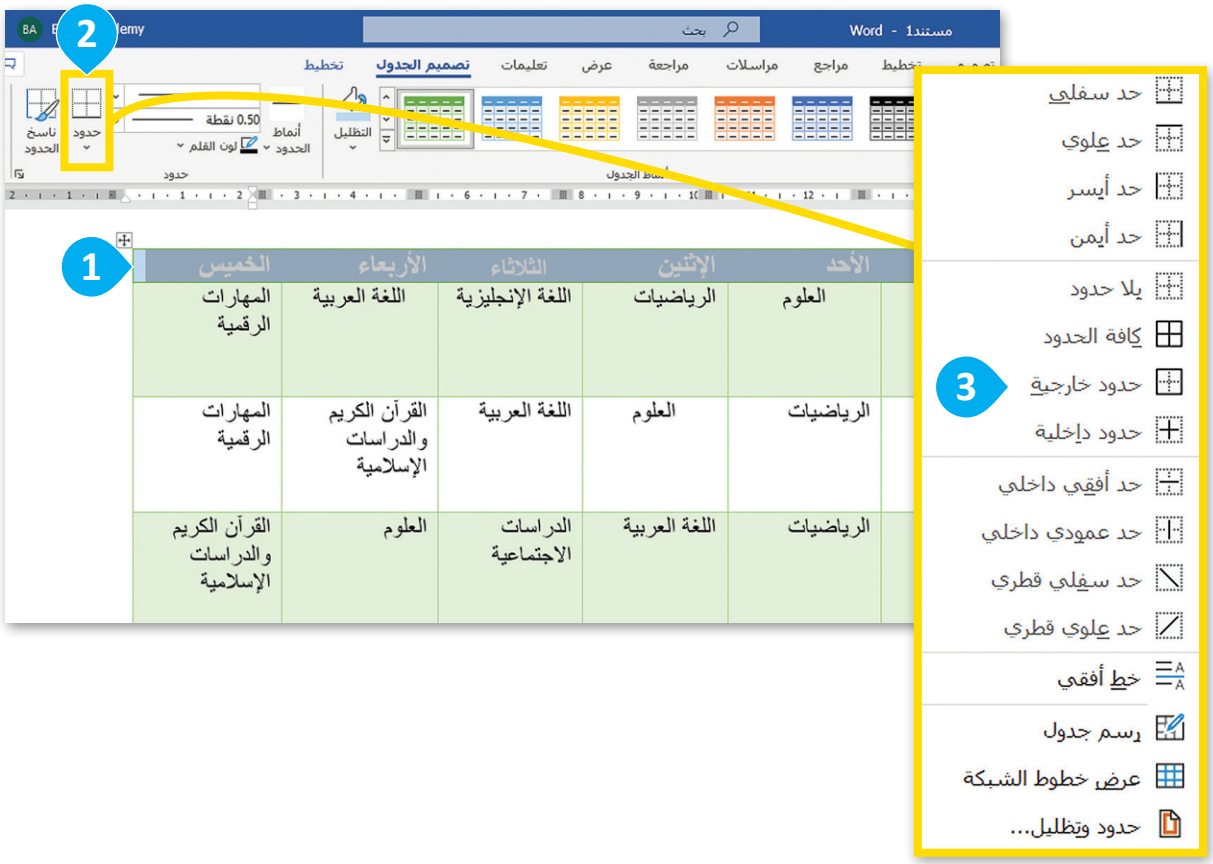
لإضافة الحدود (Borders):

> حدِّد مساحة الجدول التي تريد إضافة حَدّ إليها. 1

> من علامة التبويب **تصميم الجدول** (Table Design)، في مجموعة **حدود** (Borders)، اضغط على علامة السهم الصغير الموجود أسفل **حدود** (Borders). 2

> اضغط على نوع الحَدّ الذي تريده، على سبيل المثال **حدود خارجية** (Outside Borders). 3

> سيتم تطبيق نوع جديد من الحدود. 4



الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية

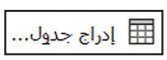
4

الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

لنطبق معًا

تدريب 1

التعامل مع الجداول

حدِّد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. لكل خلية في الجدول داخل المُستند اسم محدد، تمامًا كما في جداول البيانات.		
2. يجب أولًا الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.		
3. الطريقة الوحيدة لإنشاء جدول في المستند هي استخدام خيار (إدراج جدول)،  ثم تعيين عدد الأعمدة والصفوف.		
4. يجب أولًا الضغط على أي مكان في الجدول لإضافة حدود خارجية في الصف الأول من الجدول.		
5. يُستخدم الزر  لتطبيق التظليل في جدولك.		
6. يُستخدم الزر  لإضافة حَدّ أيسر إلى جدولك.		
7. يُستخدم الزر  لإنشاء جدول في المستند.		

تدريب 2

العمل مع الجداول

انشئ الجدول الآتي في برنامج معالج النصوص ودون العبارات في العمود الأول كما يأتي:

نوع الانتماء	وصف
الانتماء الأسري	
الانتماء المدرسي	
الانتماء الوطني	

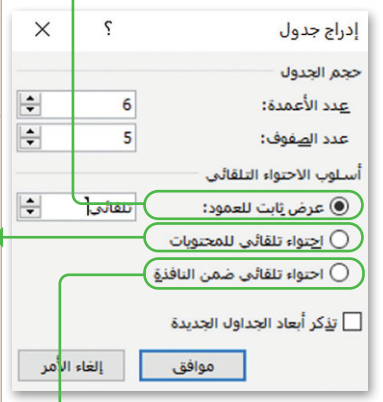
- ابحث في الإنترنت عن شرح للعبارات الواردة في العمود الأول؛ لمساعدتك في كتابة عبارة قصيرة أمامها في العمود الثاني.
- اطلب مساعدة معلمك أو أحد والديك عند استخدام محركات البحث.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تدريب 3

إنشاء جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها.



◉ عرض ثابت للعمود:	تتمدد (يكبر حجم) الخلايا أثناء الكتابة.
○ احتواء تلقائي للمحتويات	يمكن إدراج جدول بمساحة مطابقة للفراغ في الصفحة باستثناء الهوامش، وسيتوزع حجم الأعمدة بالتساوي.
○ احتواء تلقائي ضمن النافذة	يحدد عرض أعمدة الجدول.

تدريب 4

التعامل مع الجداول

- حان الوقت الآن لاستخدام الجدول لعرض المعلومات المنظمة حول مشروع قطار الرياض الذي يعد العمود الفقري لشبكة النقل العام في الرياض. قبل البدء في إنشاء جدول في مستند نصي ، اقرأ بعناية المقالة الآتية حول خطوط المترو.

تتوزع مسارات شبكة قطار الرياض الستة كالآتي:

1. المسار الأول (الخط الأزرق) محور العليا – البطحاء – الحاير بطول 38 كيلومتر.
2. المسار الثاني (الخط الأحمر) طريق الملك عبدالله بطول 25.3 كيلومتر.
3. المسار الثالث (الخط البرتقالي) محور طريق المدينة المنورة – طريق الأمير سعد بن عبدالرحمن الأول بطول 40.7 كيلومتر.
4. المسار الرابع (الخط الأصفر) محور طريق مطار الملك خالد الدولي بطول 29.6 كيلومتر.
5. المسار الخامس (الخط الأخضر) محور طريق الملك عبدالعزيز بطول 12.9 كيلومتر.

Source: https://www.rcrc.gov.sa/ar/projects/public-transport-project-riyadh

- الآن عليك تنظيم المعلومات حول خطوط القطار الخمسة في الجدول أدناه:

اسم الخط	محور	الطول الإجمالي (كيلومتر)

- بعد ذلك، افتح مايكروسوفت وورد لإنشاء هذا الجدول في مستند نصي، وبشكل أكثر تفصيلًا عليك:
  - إنشاء جدول يحتوي على 3 أعمدة و 6 صفوف.
  - إضافة المعلومات إلى الجدول.
  - تنسيق الجدول من خلال تطبيق نمط من اختيارك.
  - تطبيق تظليل من اختيارك على الصف الأول من الجدول.
  - تطبيق الحدود الخارجية على الجدول ثم حفظ المستند.

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الثاني: تحرير الجداول

إضافة الصفوف والأعمدة

قد تدرك أحيانًا بعد إنشاء الجدول أن عدد الصفوف أو الأعمدة غير كافٍ للمحتوى. للتغلب على هذه المشكلة، ليس من الضروري إعادة إنشاء ذلك الجدول، بل يمكن إضافة صفوف وأعمدة إليه.

لإضافة صف (Row) أو عمود (Column):

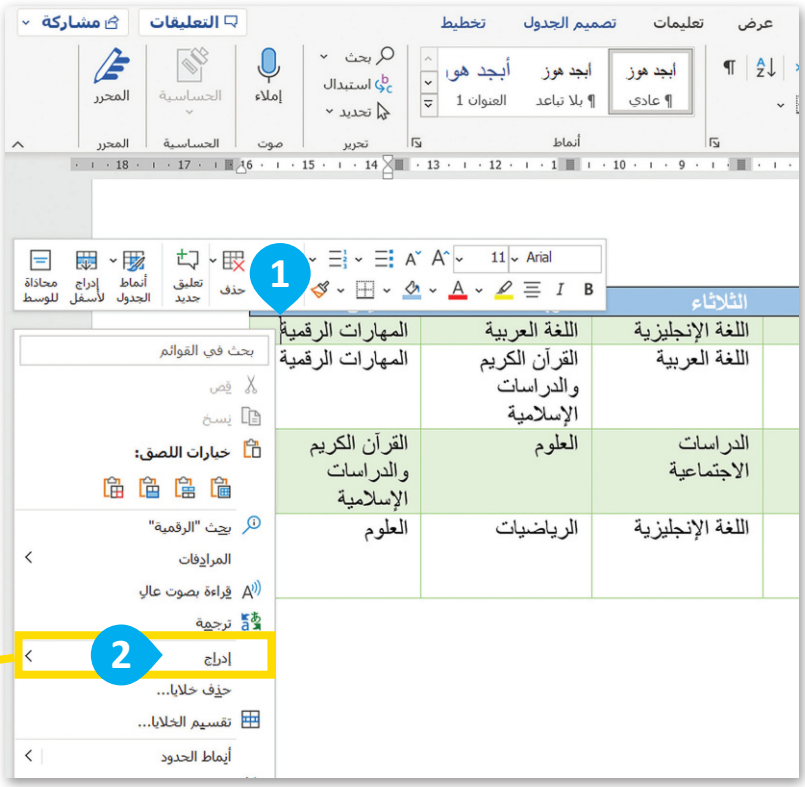
> اضغط بزر الفأرة الأيمن على الخلية المجاورة التي تريد إضافة صف أو عمود إليها. 1

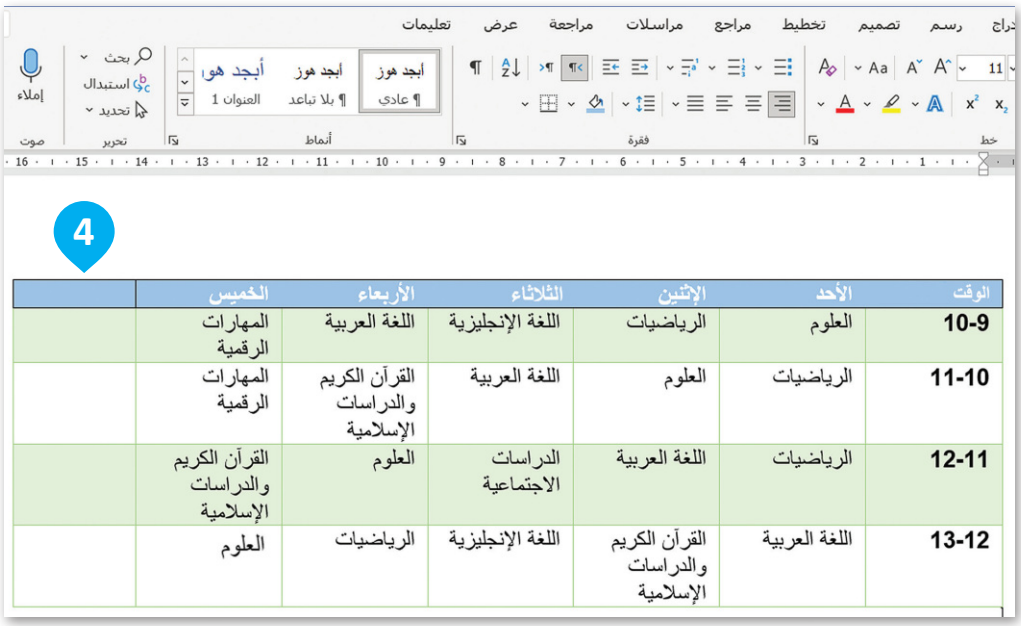
> من القائمة المنبثقة، اضغط على **إدراج** (Insert). 2

> في هذا المثال، اضغط على **إدراج أعمدة إلى اليسار** (Insert Columns to the Left). 3

> سيظهر عمود جديد على الجانب الأيسر من الجدول بجوار الخلية المحددة. 4

يمكنك أيضًا إدراج أعمدة إلى اليسار (Insert Columns to the Left)، أو إدراج صفوف لأعلى (Insert Rows Above)، أو إدراج صفوف لأسفل (Insert Rows Below)، وكذلك إدراج خلايا (Insert Cells)، لإضافة خلايا فردية إلى الجدول.

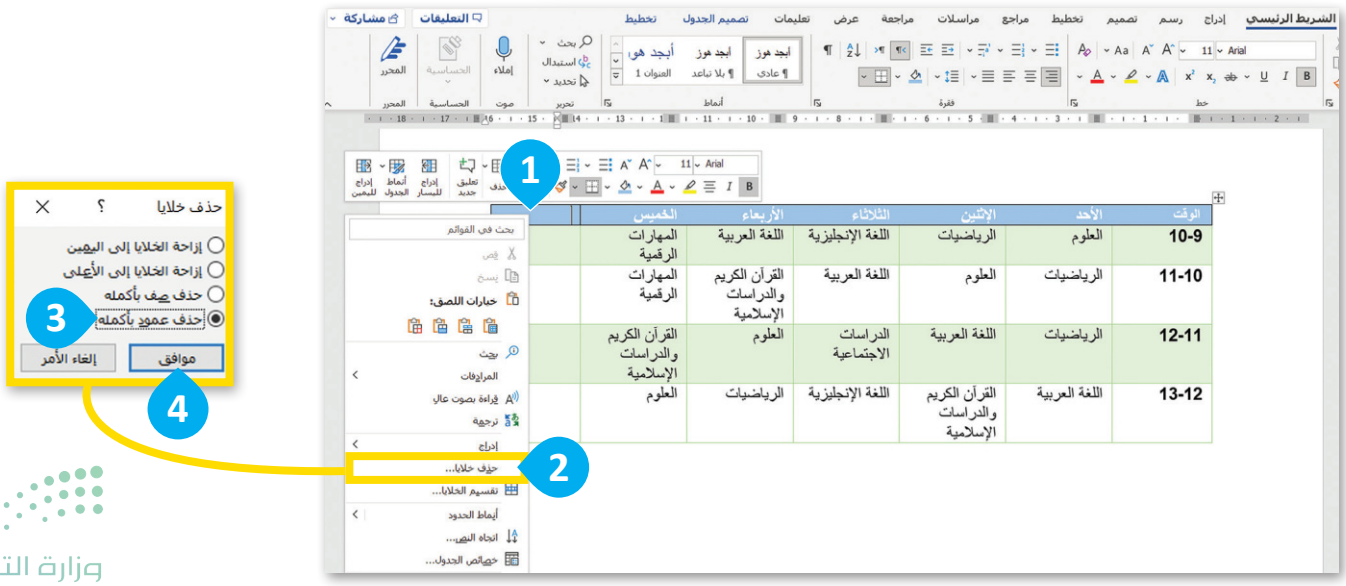




الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس	
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية	
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية	
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم	

لحذف صف أو عمود:

- اضغط بزر الفأرة الأيمن على أي خلية في **الصف** (Row) أو **العمود** (Column) الذي تريد حذفه. 1
- اضغط على **حذف خلايا** (Delete Cells). 2
- اضغط على **حذف صف بأكمله** (Delete entire row)، أو **حذف عمود بأكمله** (Delete entire column) لحذف الصف أو العمود. 3
- اضغط على **موافق** (OK). 4



ضبط حجم الجدول

يمكنك ضبط ارتفاع الصف وعرض العمود في الجدول داخل **مايكروسوفت وورد** (Microsoft Word) بطرق مختلفة، كما يمكنك استخدام الفأرة لضبط حجم الجدول، واستخدام زر **الاحتواء التلقائي** (AutoFit) لضبط الجدول تلقائيًا ليتناسب مع حجم المحتوى في ذلك الجدول.

لاستخدام زر الاحتواء التلقائي (AutoFit):

- اضغط على أي مكان في الجدول. 1
- من علامة التبويب **تخطيط** (Layout)، في مجموعة **حجم الخلية** (Cell Size)، اضغط على **احتواء تلقائي** (AutoFit). 2
- بعد ذلك اضغط على **احتواء تلقائي للمحتويات** (AutoFit Contents) 3 لضبط حجم العمود تلقائيًا على أطول كلمة. 4



الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء
العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية
الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم

الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
10-11	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
11-12	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
12-13	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

لتغيير حجم عمود أو صف:

- أشر إلى الحد الأيمن للعمود الذي تريد تغيير حجمه. 1
- اضغط باستمرار على حد الجدول ثم اسحبه يسارًا أو يمينًا. 2

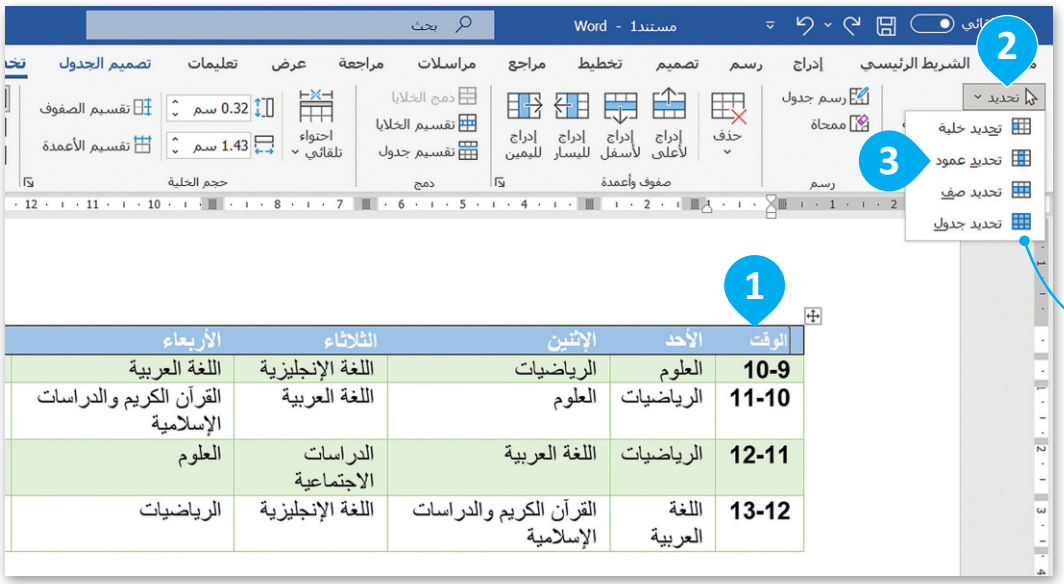


إجراء التحديدات

قد تواجه في بعض الأحيان مشكلة في تحديد عمود أو صف أو خلية معيّنة. يُمكنك التغلب على هذه المشكلة بالضغط على نقطة معينة في الجدول، فعلى سبيل المثال إذا أردت تحديد العمود الثاني، اضغط على الجزء العلوي من العمود، وإذا كنت تريد تحديد الصف الثاني، اضغط على بداية الصف، ويمكن تنفيذ نفس الأمر بطريقة أخرى.

لتحديد صف أو عمود أو خلية:

- اضغط على أي خلية في الجدول. 1
- من علامة التبويب **تخطيط** (Layout)، وفي مجموعة **جدول** (Table)، اضغط على **تحديد** (Select). 2
- لتحديد عمود مثلًا، اضغط على **تحديد عمود** (Select Column). 3
- سيتم تلقائيًا تحديد العمود الذي يحتوي على **الخلية** (Cell) التي ضغطت عليها. 4



يمكنك أيضًا اختيار أحد الخيارات الأخرى، وهي خيار الصف أو الخلية أو الجدول.

الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات

4

الوقت	الأحد	الإثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

محاذاة النص

عند كتابتك لشيء ما داخل الجدول، تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى اليمين، وذلك بنفس الطريقة التي تتم بها محاذاة الفقرة. يمكنك تغيير اتجاه المحاذاة إلى اليسار، أو إلى الوسط أو الأعلى أو الأسفل.

لمحاذاة النص في الخلايا:

- حدِّد الصف المطلوب. 1
- من علامة التبويب **تخطيط** (Layout)، وفي مجموعة **محاذاة** (Alignment)، حدِّد نوع المحاذاة المطلوب ولتكن مثلًا توسيط. 2
- ستتغيّر محاذاة النص في الصف إلى الوسط في هذا المثال. 3





لتغيير اتجاه النص:

- حدِّد الخلايا التي تريد تغيير اتجاه النص فيها. 1
- من علامة التبويب **تخطيط** (Layout)، وفي مجموعة **محاذاة** (Alignment)، اضغط فوق اتجاه النص عدة مرات لتستعرض الاتجاهات المتاحة للنص. 2
- تأكد من ضبط اتجاه النص على الجهة اليمين كما هو في الصورة. 3





يمكنك تقليص المساحة التي يشغلها الجدول داخل الصفحة وجعله أكثر تناسقًا بوضع عناوين الأعمدة بصورة عمودية. رغم كونه خيارًا غير شائع الاستخدام، تُعد العناوين العمودية خيارًا جيدًا لتوفير المساحة في المستند.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

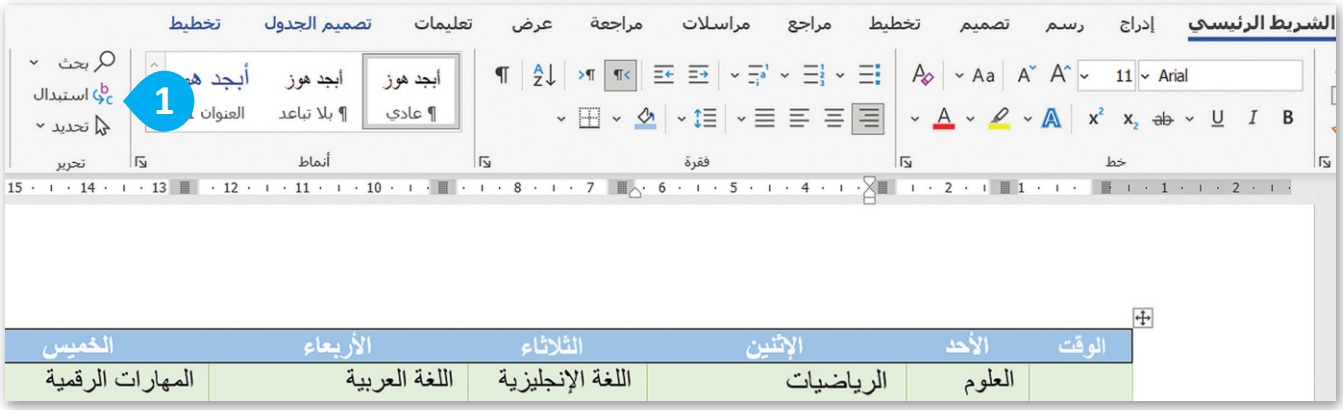
البحث عن الكلمات واستبدالها

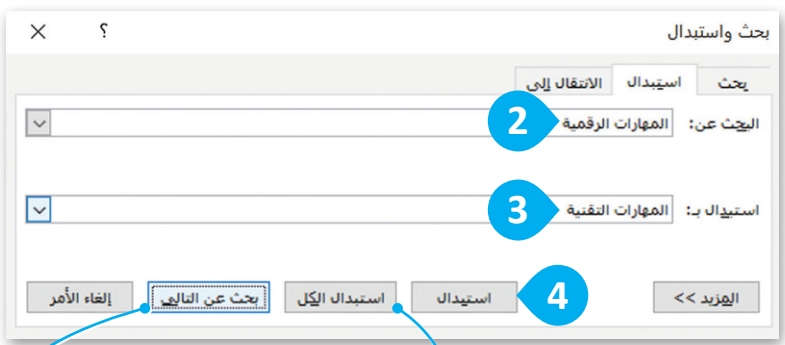
عند الانتهاء من كتابة مستند، من الجيد إلقاء نظرة نهائية. قد تلاحظ أخطاء أو شيء لا تحبه وتريد تغييره. على سبيل المثال، قد تلاحظ كلمة لا تعجبك تظهر عدة مرات في جدول وتريد استبدالها بأخرى. يحتوي مايكروسوفت وورد على أدوات تتيح لك العثور على كلمة واستبدالها بكلمة أخرى.

للبحث عن كلمة واستبدالها:

- من علامة التبويب **الشريط الرئيسي** (Home)، وفي مجموعة **تحرير** (Editing)، اضغط على **استبدال** (Replace). 1
- عند ظهور نافذة **بحث واستبدال** (Find and Replace)، اضغط على علامة تبويب **استبدال** (Replace)، وفي مربع النص **البحث عن:** (Find what:)، اكتب الكلمة التي تريد البحث عنها، ولتكن مثلًا المهارات الرقمية 2 وفي مربع النص **استبدال بـ:** (Replace with:)، اكتب الكلمة الجديدة. 3
- اضغط على **استبدال** (Replace). 4

اضغط على H + Ctrl لفتح نافذة البحث والاستبدال (Find and Replace).





تعثر خاصية استبدال الكل (Replace All) على الكلمة التي تريد تغييرها في كافة المستند وتسمح باستبدالها جميعًا في وقت واحد. عليك التحقق مرتين قبل الضغط على هذا الخيار.

يعرض زر بحث عن التالي (Find Next) الكلمة التالية الموجودة في مُستندك.

لنطبق معًا

تدريب 1

التعامل مع الجداول

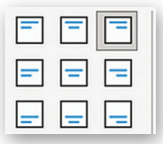
حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. إذا حدّدت صفًّا من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete)، فسيتم حذف الصف المحدد.		
2. يضبط خيار احتواء تلقائي للمحتويات (AutoFit Contents) حجم العمود على أطول كلمة تلقائيًا.		
3. يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.		
4. الطريقة الوحيدة لتحديد صف معين في جدول هي الضغط على بداية هذا الصف.		
5. يتم إدراج عمود دائمًا على الجانب الأيسر من العمود الذي تنقر فوقه بزر الماوس الأيمن.		
6. لمحاذاة المحتوى لأسفل داخل خلية جدول، عليك استخدام مفتاح الإدخال.		
7. إحدى طرق فتح نافذة بحث واستبدال (Find and Replace) هي الضغط على Ctrl + H.		
8. الطريقة الوحيدة لتغيير اتجاه النص في الخلية هي الضغط فوق الزر "اتجاه النص" مرة واحدة.		
9. في نافذة "بحث واستبدال" ، يظهر الخيار "استبدال الكل" ويحل محل الكلمة التي تريد تغييرها في كل مكان في المستند.		

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تدريب 2

تخصيص جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها.

1		يضبط حجم الجدول.
2		يغيّر اتجاه النص.
3		يحدد صفًا أو عمودًا أو خلية.
4		يغيّر محاذاة النص في الخلايا.
5		يستبدل كلمة بأخرى.
6		يضيف صفًا أو عمودًا.
		يحذف صفًا أو عمودًا.

تدريب 3

تحرير الجداول

- استمر في العمل مع الجدول حول خطوط المترو التي أنشأتها في الدرس السابق (التدريب 4). عليك تحرير الجدول الخاص بك عن طريق إضافة معلومات حول المسار السادس (الخط البنفسجي) محور طريق عبد الرحمن بن عوف – طريق الشيخ حسن بن حسين بن علي بطول 30 كيلومتر.

- عليك إضافة صفوفٍ وتنسيق جدولك بطريقة أكثر تقدمًا وجعله أكثر جاذبية، وبشكل أكثر تفصيلًا عليك: إضافة صف جديد في أسفل الجدول وإدخال المعلومات المتعلقة بمدينة بريدة.أضف صفًا جديدًا في أسفل الجدول وأدخل المعلومات المتعلقة بالخط البنفسجي.

- عليك أيضًا ضبط حجم عمود الجدول تلقائيًا على أطول كلمة.

- بعد ذلك، غيّر محاذاة النص في الخلايا لجعل الجدول أكثر جاذبية، وتحديدًا عليك:
  - توسيط النص ومحاذاته إلى أعلى خلايا الصف الأول.
  - توسيط النص أفقيًا وعموديًا داخل خلايا الصف الثاني.
  - توسيط النص ومحاذاته إلى أسفل خلايا باقي صفوف الجدول.

- بعد ذلك غيّر اتجاه النص في خلايا عمود المساحة.

- أخيرًا، ابحث عن كلمة "كيلومتر" واستبدلها بالاختصار "كم" في الجدول.

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الثالث: التنسيق المتقدم

إدراج النص في أعمدة

تعدّ إمكانية قراءة المستندات بسهولة وسلاسة ميزة قيمة للغاية. يمكنك تحسين قابلية القراءة في مستندك من خلال تنسيق فقرات النص باستخدام **الأعمدة** (Columns) **وعلامات التبويب** (Tabs). كما تلاحظ، يخلو النص الموجود أمامك من أي تنسيق على الإطلاق.

لإدراج النص الذي كتبته في أعمدة:

> من علامة التبويب **تخطيط** (Layout)، وفي مجموعة **إعداد الصفحة** (Page Setup)، اضغط على **الأعمدة** (Columns). 1

> اضغط على **مزيد من الأعمدة** (More Columns). 2

> في نافذة **الأعمدة** (Columns)، حدِّد الخيار **اليمين لليسار** (Right-to-Left). 3

> حدِّد **عدد الأعمدة** (Number of columns)، على سبيل المثال اضغط على اثنان. 4

> سيُقسَّم النص الآن إلى عمودين. 5



يُعدّ تطوير وسائل النقل العام في الرياض جزء من مخطط الهيئة الملكية لمدينة الرياض، ويعتمد مشروع الملك عبد العزيز للنقل العام على تقديم خدمات القطار بالإضافة إلى وجود شبكة حافلات متكاملة.

مشروع قطار الرياض

تعد شبكة قطار الرياض هي الوسيلة الأساسية لنظام النقل العام في مدينة الرياض، وبدأ على هذا المشروع، سيكون القطار قادرًا على نقل 1.2 مليون راكب يوميًا في المراحل الأولى، وما يقارب 3.6 مليون راكب في المرحلة النهائية.

شبكة القطار

بدأ على التصميم الأولي، سيحتوي المشروع على ستة محاور و85 محطة. ستغطي شبكة القطار معظم مناطق الرياض والمرافق العامة والمؤسسات التعليمية والتجارية والسكنية. وتربط الشبكة بمطار الملك خالد الدولي ومركز الملك عبد الله المالي والجامعات الكبرى ووسط مدينة الرياض ومركز النقل العام.

المحطات الرئيسة

تم تصميم محطات قطار الرياض بحيث توفر للركاب الأمان والراحة، وبشكل أكثر تحديدًا ستكون المحطات مكيفة ومجهزة بأنظمة معلومات الرحلات، كما ستوفر للمواطنين إمكانية الوصول إلى الإنترنت. ومن المخطط أيضًا أن تحتوي بعض المحطات على متاجر ومواقف للسيارات.

بالنسبة للمناطق المكتظة بالسكان في الرياض، فيشتمل مشروع القطار على أربع محطات رئيسة بحيث يسهل الوصول إلى نقاط مختلفة من المدينة عبر تلك المحطات إما من خلال محاور القطار المختلفة أو عن طريق شبكة الحافلات. ستوفر المحطات خدمات الدعم مثل مواقف السيارات ومكاتب التذاكر والمحلات التجارية ومكاتب خدمة العملاء. المحطات الأربع الرئيسة هي:

- محطة مركز الملك عبد الله المالي.
- محطة STC.
- محطة منطقة قصر الحكم.
- المحطة الغربية.

عربات القطار

يشتمل مشروع قطار الرياض على قطارات مؤتمتة بالكامل، وتم تصميم جميع هذه القطارات لراحة الركاب وطبقًا لمواصفات كفاءة الطاقة، بما في ذلك أحدث التقنيات المتواجدة في العالم. تحدّ جميع عربات القطار ذات تصميم موحّد، وألوان مماثلة للون الخط التابعة له.

السلامة

صممة وسلامة وركاب عربات القطار والموظفين لها الأولوية القصوى، ولذلك تم تجهيز القطارات والمحطات بأنظمة مراقبة متقدمة ومحات إطفاء وأنظمة سلامة داخل الأفنية. من أجل سلامة القطارات، تم أخذ الظروف المناخية القاسية للمدينة في الاعتبار وبهجة لذلك، فقد خضعت جميع القطارات لاختبارات مكثفة.

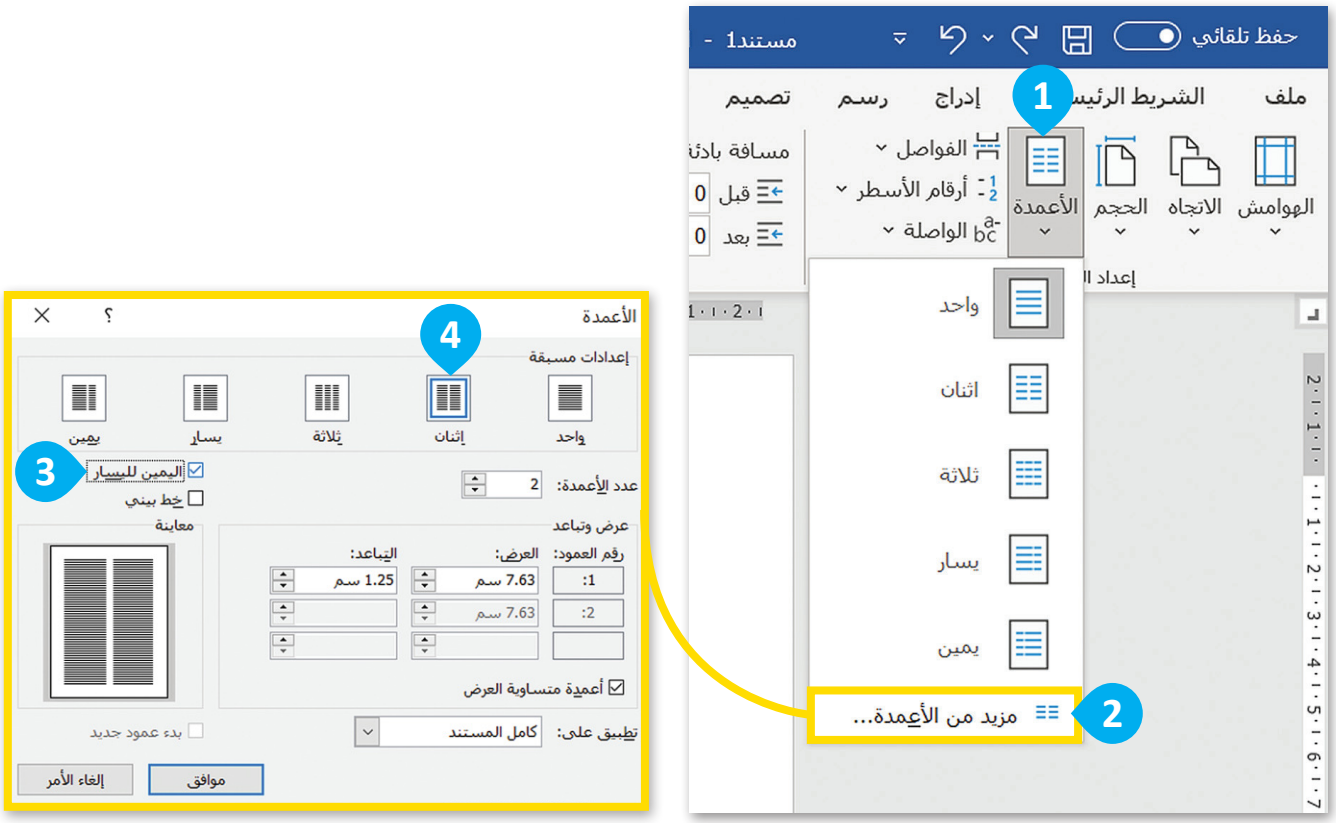
البيئة

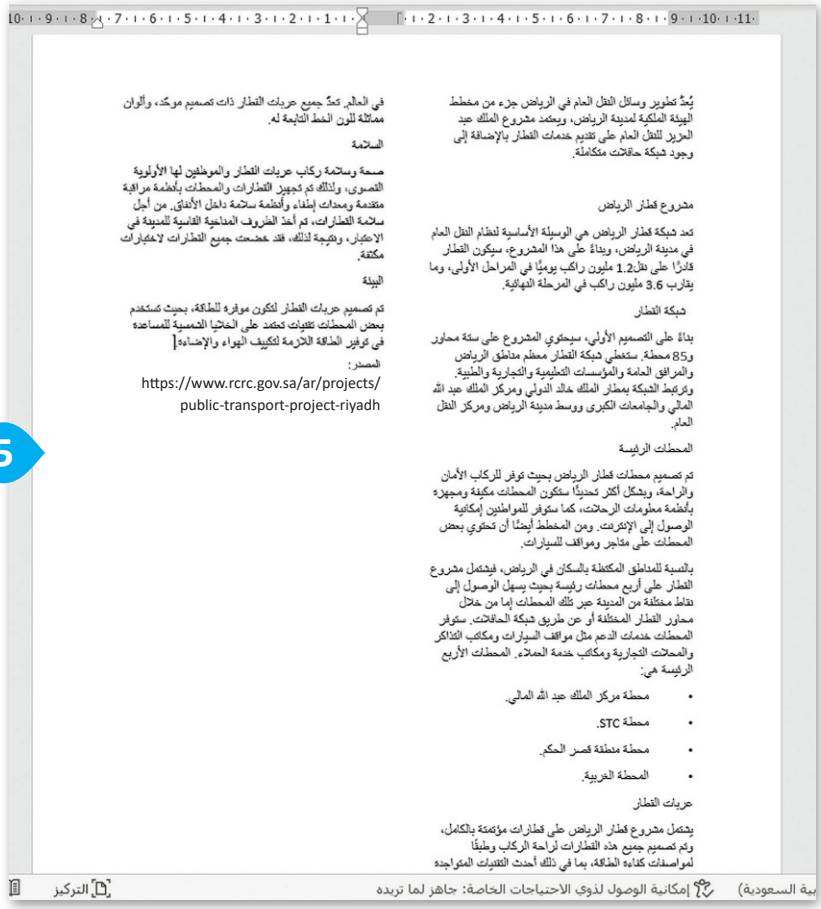
تم تصميم عربات القطار لتكون موفرة للطاقة، بحيث تستخدم بعض المحطات تقنيات تعتمد على الطاقة الشمسية للمساعدة في توفير الطاقة اللازمة لتكييف الهواء والإضاءة.

المصدر: https://www.rcrc.gov.sa/ar/projects/public-transport-project-riyadh



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447





يُعدّ تطوير وسائل النقل العام في الرياض جزء من مخطط الهيئة الملكية لمدينة الرياض، ويعتمد مشروع الملك عبد العزيز للنقل العام على تقديم خدمات القطار بالإضافة إلى وجود شبكة حافلات متكاملة.

مشروع قطار الرياض

تعد شبكة قطار الرياض هي الوسيلة الأساسية لنظام النقل العام في مدينة الرياض، وبدءاً على هذا المشروع، سيكون القطار قادرًا على نقل 1.2 مليون راكب يوميًا في المراحل الأولى، وما يقارب 3.6 مليون راكب في المرحلة النهائية.

شبكة القطار

بدءاً على التصميم الأولي، سيحتوي المشروع على ستة محاور و85 محطة. ستغطي شبكة القطار معظم مناطق الرياض والمرافق العامة والمؤسسات التعليمية والتجارية والطبية. وترتبط الشبكة بمطار الملك خالد الدولي ومركز الملك عبد الله المالي والجامعات الكبرى ووسط مدينة الرياض ومركز النقل العام.

المحطات الرئيسة

تم تصميم محطات قطار الرياض بحيث توفر للركاب الأمان والراحة، ويشكل أكثر تحديدًا ستكون المحطات مكيفة ومجهزة بأنظمة معلومات الرحلات، كما ستوفر للمواطنين إمكانية الوصول إلى الإنترنت. ومن المخطط أيضًا أن تحتوي بعض المحطات على متاجر ومواقف للسيارات.

بالنسبة للمناطق المكتظة بالسكان في الرياض، فيشتمل مشروع القطار على أربع محطات رئيسة بحيث يسهل الوصول إلى نقاط مختلفة من المدينة عبر تلك المحطات إما من خلال محاور القطار المختلفة أو عن طريق شبكة الحافلات. ستوفر المحطات خدمات الدعم مثل مواقف السيارات ومكاتب التذاكر والمحلات التجارية ومكاتب خدمة العملاء. المحطات الأربع الرئيسة هي:

- محطة مركز الملك عبد الله المالي.
- محطة STC.
- محطة منطقة قصر الحكم.
- المحطة الغربية.

حربات القطار

يشتمل مشروع قطار الرياض على قطارات مؤتمتة بالكامل، وتم تصميم جميع هذه القطارات لراحة الركاب وطبقًا لمواصفات كفاءة الطاقة، بما في ذلك أحدث التقنيات المتواجدة في العالم. تعدّ جميع حربات القطار ذات تصميم موحّد، وألوان مماثلة للون الخط التابعة له.

السلامة

صحة وسلامة ركاب حربات القطار والموظفين لها الأولوية القصوى، ولذلك تم تجهيز القطارات والمحطات بأنظمة مراقبة متقدمة ومعدات إطفاء وأنظمة سلامة داخل الأنفاق. من أجل سلامة القطارات، تم أخذ الظروف المناخية القاسية للمنيوة في الاعتبار، ونتيجة لذلك، فقد خضعت جميع القطارات لاختبارات مكثفة.

البيئة

تم تصميم حربات القطار لتكون موفرة للطاقة، بحيث تستخدم بعض المحطات تقنيات تعتمد على الخلايا الشمسية للمساعدة في توفير الطاقة اللازمة لتكييف الهواء والإضاءة.

المصدر:
https://www.rcrc.gov.sa/ar/projects/public-transport-project-riyadh

5

التركيز
إمكانية الوصول لذوي الاحتياجات الخاصة: جاهز لما تريده
بية السعودية)

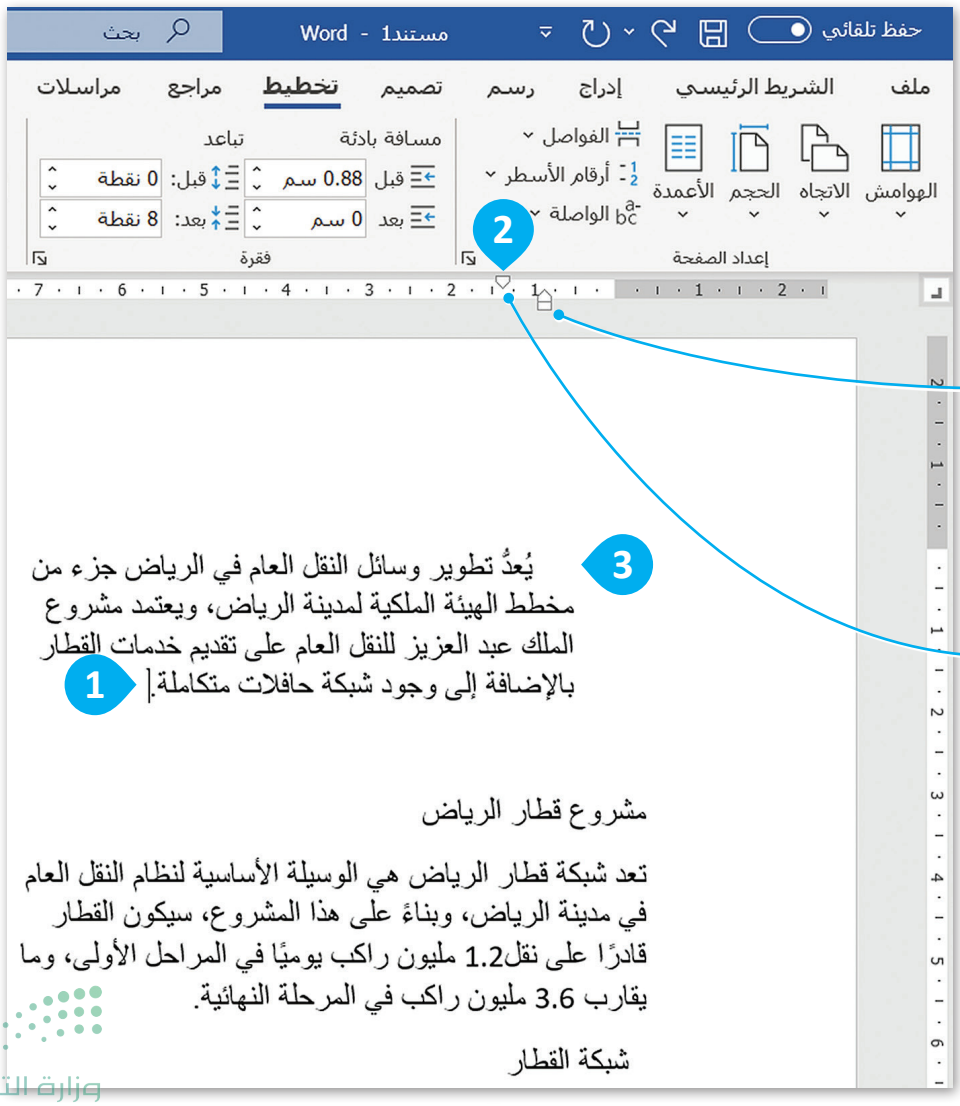
المسافة البادئة للنص باستخدام المسطرة

ستتعلم الآن كيفية إضافة مسافة بادئة للنص. يمكنك استخدام علامات **مسافة بادئة** (Indent) لإضافة مسافة بادئة لفقرات النص بطريقة معينة.

لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة:

> اضغط على النص الذي تريد إضافة مسافة بادئة إليه. 1

> اسحب إشارة المسافة البادئة للسطر الأول على المسطرة 2 ثم لاحظ كيفية تحرك السطر الأول في فقرتك. 3



يضبط المثلث السفلي المسافة البادئة لبقية أسطر الفقرة.

استخدم المربع لضبط كافة سطور الفقرة مرة واحدة.

يضبط المثلث العلوي المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.

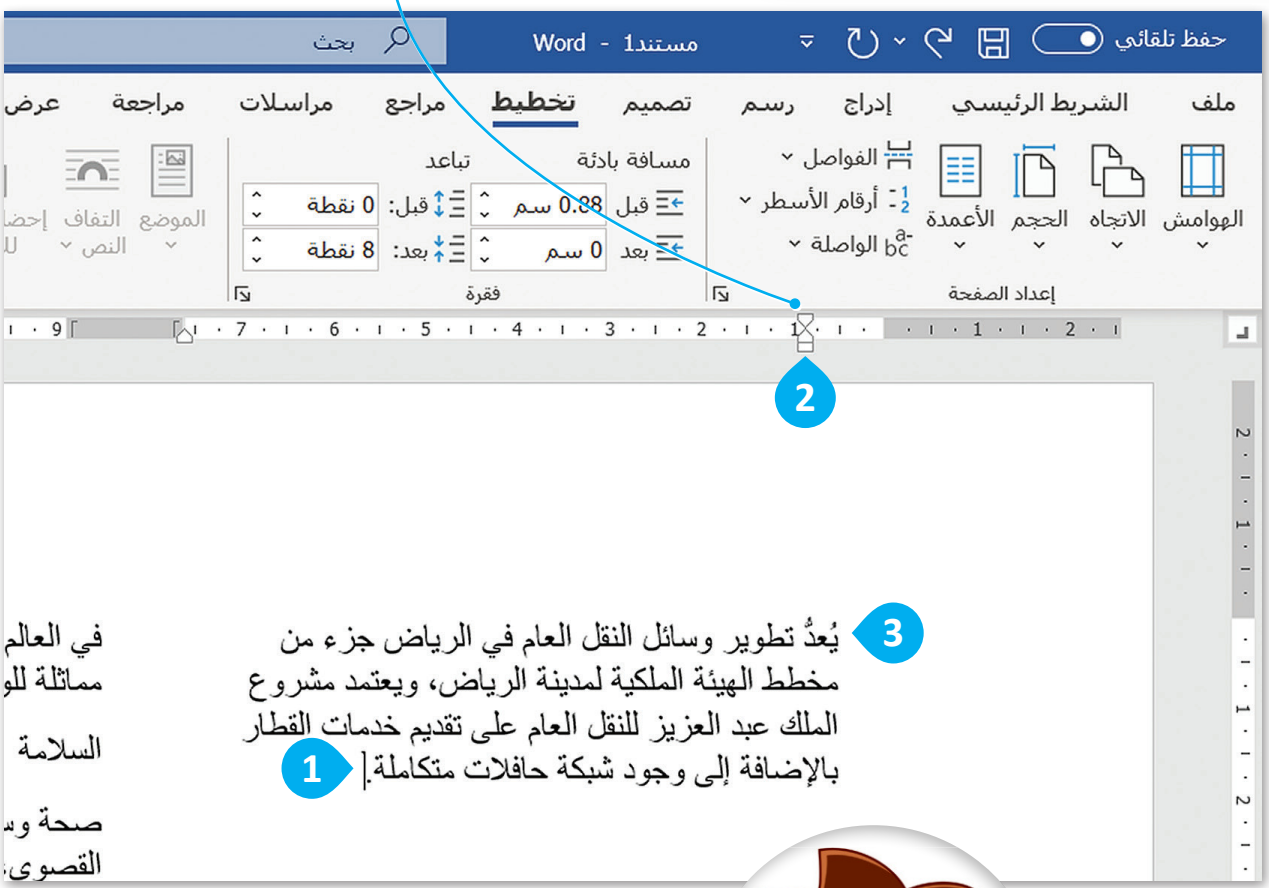
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

لإضافة مسافة بادئة للفقرة:

> اضغط على الفقرة التي تريد إضافة مسافة بادئة إليها. 1

> اسحب المربع الموجود على المسطرة، 2 ثم لاحظ كيفية تحرك الفقرة. 3

يُطلق على إشارة المثلثين المتواجهين بالرأس في الجزء الأيمن من المسطرة اسم علامات المسافة البادئة (indentation markers).





استخدم علامة التبويب **عرض** (View) لعرض أو إخفاء المسطرة في المستند.

نصيحة ذكية

فكّر في التخطيط الذي تريده للنص داخل الصفحة، وأجرِ التغييرات اللازمة من علامة تبويب تخطيط قبل البدء بالكتابة. على سبيل المثال، اسحب إشارة المسافة البادئة للسطر الأول لضبط كافة فقرات المستند مرة واحدة.

الرؤوس والتذييلات

يقع **الرأس** (Header) أعلى النص الرئيس في الصفحة، أما **التذييل** (Footer) فهو الجزء الموجود أسفل النص الرئيس. يُستخدم الرأس لعرض عنوان المستند، ويُستخدم التذييل لإضافة المزيد من المعلومات حول الصفحة أو المُستند كرقم الصفحة مثلًا. سيبدو مستندك منسقًا باحتراف، وسيسهل تصفحه عند إضافة الرأس والتذييل له.

لإضافة الرأس (Header):

> من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، وفي مجموعة **رأس وتذييل** (Header & Footers)، اضغط على **الرأس** (Header). 1

> اضغط على **تنسيق خاص** (Banded). 2

> اكتب العنوان الذي تريده. 3

> اضغط على **إغلاق الرأس والتذييل** (Close Header and Footer). 4

> لاحظ كيف سيظهر مُستندك. 5

تذكر أن النص أو المعلومات التي ستكتبها في الرأس والتذييل (Header and Footer) ستتكرر في كل صفحة من صفحات المستند.









لإضافة تذييل (Footer):

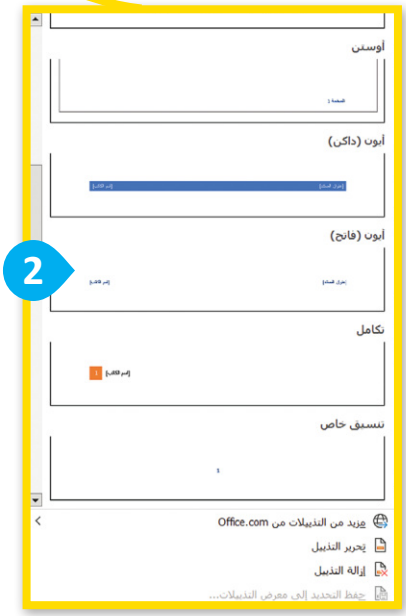
> من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، وفي مجموعة **رأس وتذييل** (Header & Footer)، اضغط على **تذييل** (Footer). 1

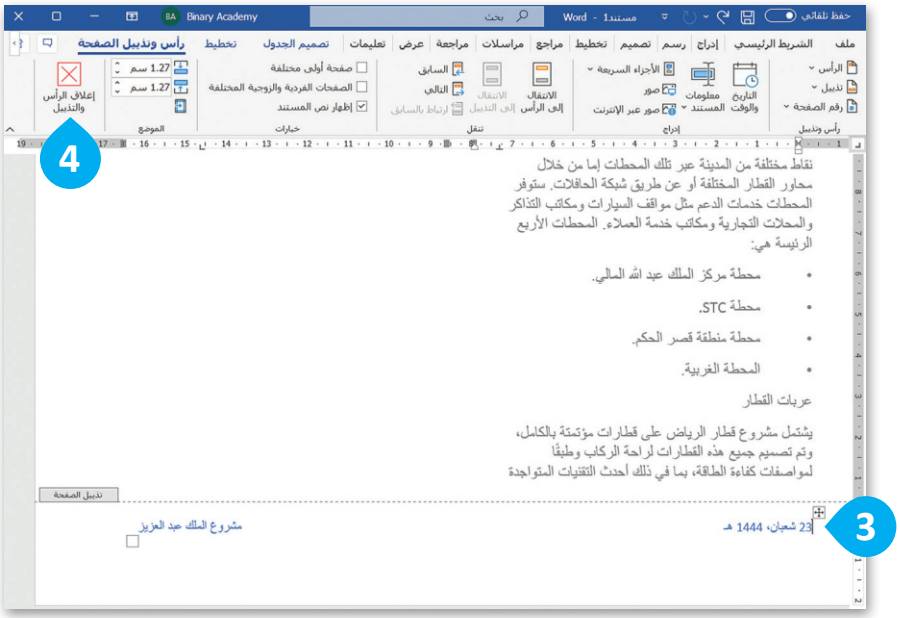
> اضغط على **أيون (فاتح)** ((Ion (Light). 2

> اكتب المعلومات التي تريد تضمينها في التذييل. 3

> اضغط على **إغلاق الرأس والتذييل** (Close Header and Footer). 4







معلومة

توضع أرقام الصفحات في منتصف تذييل كل صفحة أو في زاوية الصفحة. ضع أرقام الصفحات الزوجية على اليسار، وأرقام الصفحات الفردية على اليمين.

إضافة الرموز

إذا أردت في بعض الأحيان إثراء نصك وجعله أكثر جمالًا، يمكنك استخدام العديد من الأحرف الخاصة التي تسمى **بالرموز** (Symbols). قد تكون هذه الرموز أسهمًا أو علامات تعداد أو رموزًا رياضية أو نجومًا أو أيقونات صغيرة.

لإضافة رمز:

> اضغط في المستند على الموضع الذي تريد إدراج الرمز به. 1

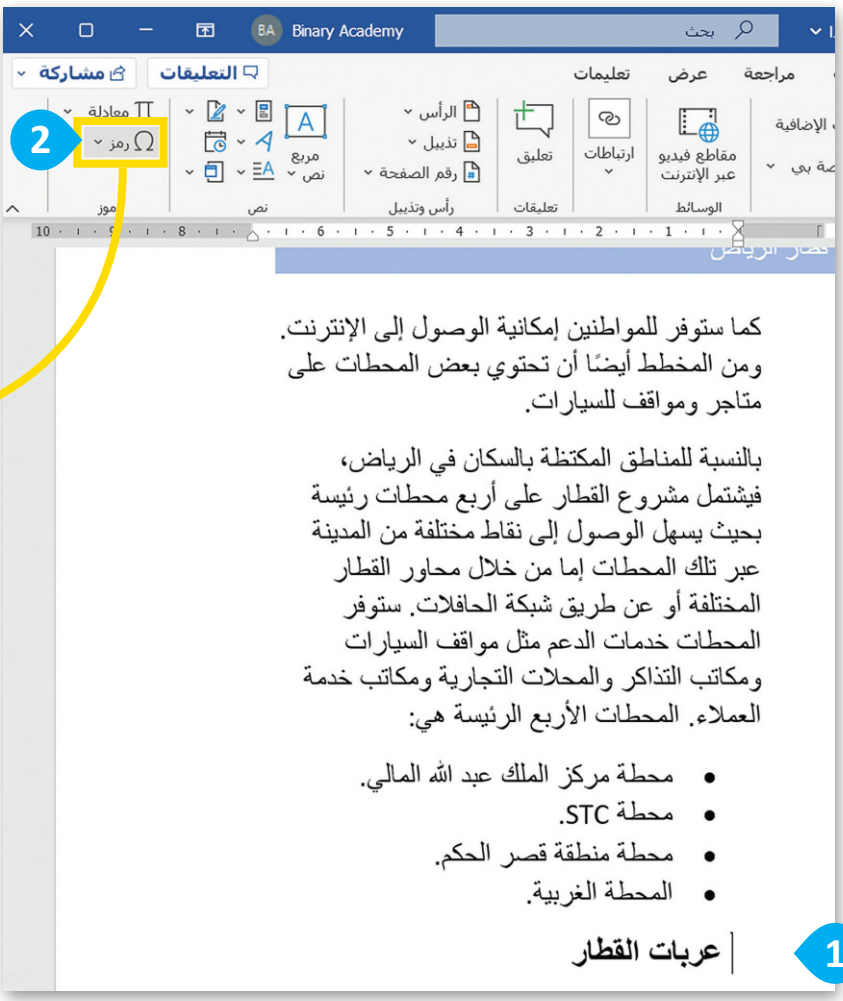
> من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، وفي مجموعة **الرموز** (Symbols)، اضغط على **رمز** (Symbol). 2

> اضغط على **المزيد من الرموز** (More Symbols). 3

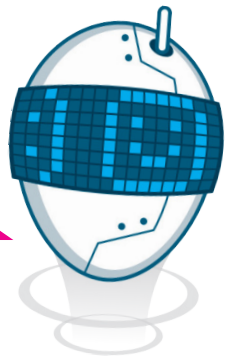
> من نافذة **رمز** (Symbol)، اضغط على الرمز المطلوب، 4 ثم اضغط على **إدراج** (Insert). 5 يمكنك تكرار ذلك لإضافة رمز واحد كل مرة.

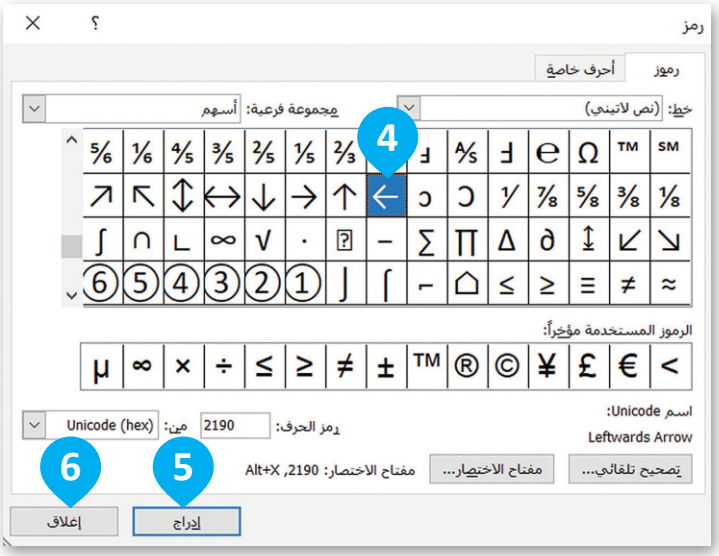
> عند الانتهاء، اضغط على **إغلاق** (Close). 6

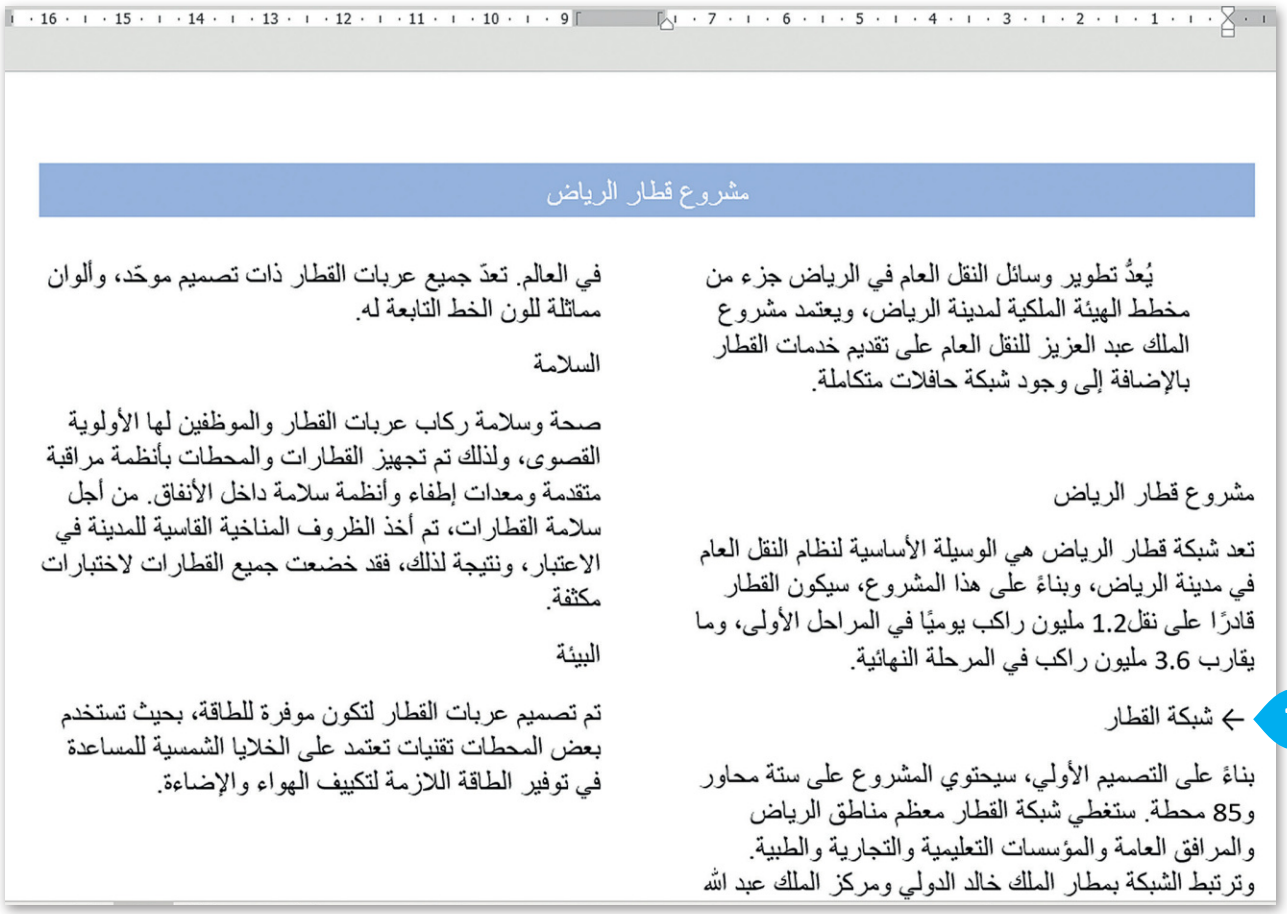
> سوف تظهر الرموز الآن في نصك. 7



لإنشاء	اكتب
→	-->
←	<--
⇒	==>
⇐	<==
☺	(:
☹	:(
©	(c)







مشروع قطار الرياض

يُعدُّ تطوير وسائل النقل العام في الرياض جزء من مخطط الهيئة الملكية لمدينة الرياض، ويعتمد مشروع الملك عبد العزيز للنقل العام على تقديم خدمات القطار بالإضافة إلى وجود شبكة حافلات متكاملة.

مشروع قطار الرياض

تعد شبكة قطار الرياض هي الوسيلة الأساسية لنظام النقل العام في مدينة الرياض، وبناءً على هذا المشروع، سيكون القطار قادرًا على نقل1.2 مليون راكب يوميًا في المراحل الأولى، وما يقارب 3.6 مليون راكب في المرحلة النهائية.

← شبكة القطار 7

بناءً على التصميم الأولي، سيحتوي المشروع على ستة محاور و85 محطة. ستغطي شبكة القطار معظم مناطق الرياض والمرافق العامة والمؤسسات التعليمية والتجارية والطبية. وترتبط الشبكة بمطار الملك خالد الدولي ومركز الملك عبد الله في العالم. تعدّ جميع عربات القطار ذات تصميم موحّد، وألوان مماثلة للون الخط التابعة له.

السلامة

صحة وسلامة ركاب عربات القطار والموظفين لها الأولوية القصوى، ولذلك تم تجهيز القطارات والمحطات بأنظمة مراقبة متقدمة ومعدات إطفاء وأنظمة سلامة داخل الأنفاق. من أجل سلامة القطارات، تم أخذ الظروف المناخية القاسية للمدينة في الاعتبار، ونتيجة لذلك، فقد خضعت جميع القطارات لاختبارات مكثفة.

البيئة

تم تصميم عربات القطار لتكون موفرة للطاقة، بحيث تستخدم بعض المحطات تقنيات تعتمد على الخلايا الشمسية للمساعدة في توفير الطاقة اللازمة لتكييف الهواء والإضاءة.

تطبيق نمط

يتضمن مايكروسوفت وورد العديد من الأنماط التي تغطي معظم احتياجات التنسيق الأساسية في المستند. باستخدام **الأنماط** (Styles) يمكنك تنسيق كل فقرة بشكل متّسق.

لتطبيق نمط على فقرتك:

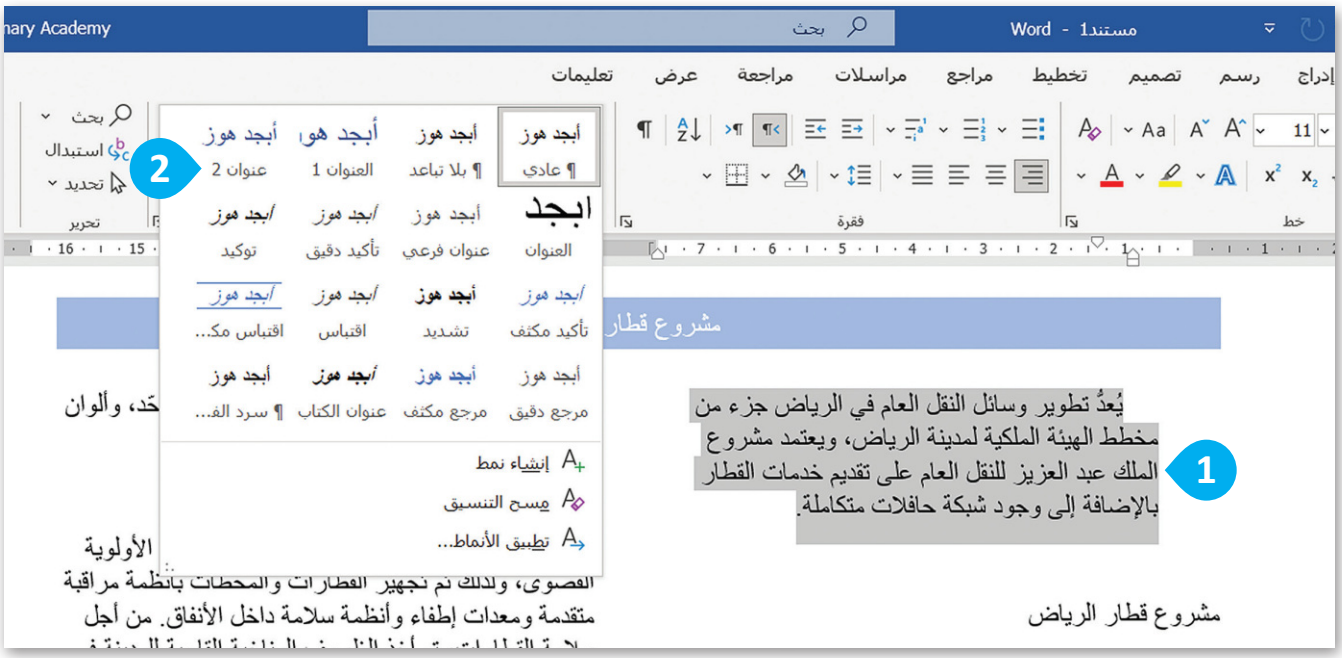
> حدِّد الفقرة الأولى. 1

> من علامة التبويب **الشريط الرئيسي** (Home)، وفي مجموعة **الأنماط** (Styles)، اضغط على **عنوان 2** (Heading 2). 2

> هل تلاحظ أي فرق؟ 3



تذكَّر أنك إذا ارتكبت خطأً أثناء العمل على المستند، يمكنك التراجع عنه بالضغط على الزرين Ctrl + Z معًا.





فاصل صفحة

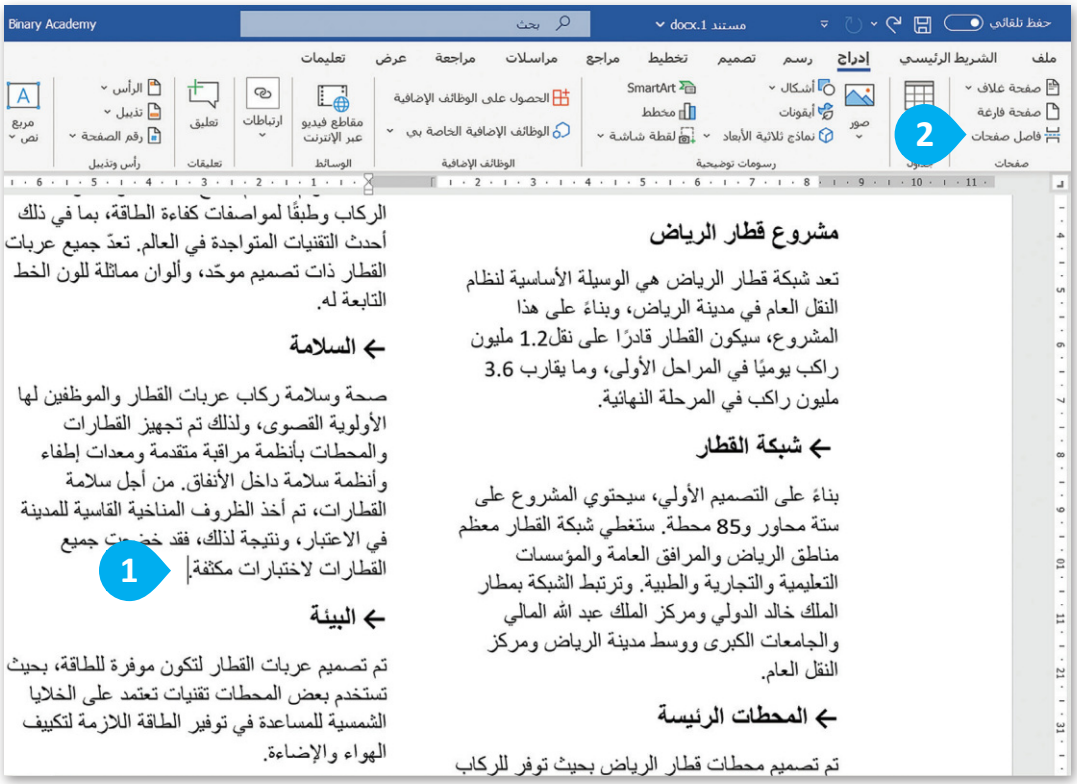
إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة، يمكنك إدراج **فاصل صفحة** (Page Break).

لإدراج فاصل صفحة:

> اضغط حيث تريد بدء صفحة جديدة. 1

> من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، وفي مجموعة **صفحات** (Pages)، اضغط على **فاصل صفحات** (Page Break). 2

> سينتقل النص الموجود أسفل فاصل الصفحة إلى الصفحة التالية. 3



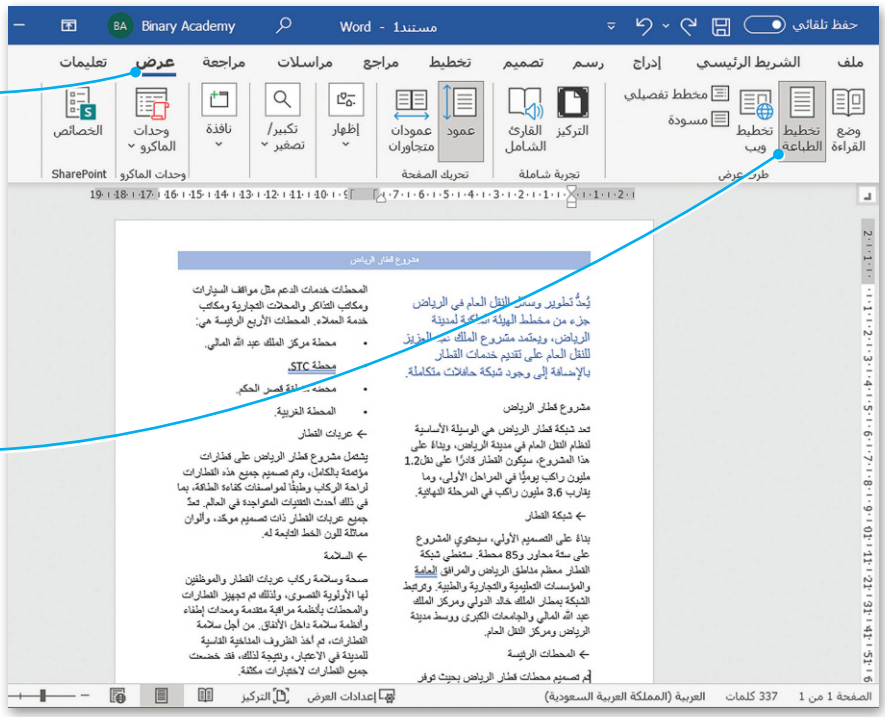


وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

طرق عرض المستند

في بعض الأحيان قد لا يكون الهدف من إعداد المُستند هوطباعته على الورق، بل لغرضٍ آخر مثل جمع الملاحظات أو الأفكار، أو مشاركة ذلك المستند مع الآخرين على الإنترنت. يمكن العمل بشكلٍ أسهل على المستند من خلال عرضه بطرق مختلفة، مثل **تخطيط الطباعة** (Print Layout) أو **تخطيط ويب** (Web Layout).

يمكنك استكشاف هذه الخيارات من علامة التبويب عرض (View)، في مجموعة طرق عرض (Views).



إن تخطيط الطباعة (Print Layout) هو طريقة العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت وورد. يوضح لك هذا التخطيط طريقة ظهور المستند عند طباعته على الورق. من الأفضل استخدام هذا التخطيط إذا كنت تريد طباعة عملك.

وضع القراءة

يُعدُّ **وضع القراءة** (Read Mode) أفضل طريقة لقراءة مستند، حيث يتضمن هذا النوع من العرض بعض الميزات التي تم تصميمها لتسهيل قراءة المستند.

لمعاينة مستندك في وضع القراءة (Read Mode):

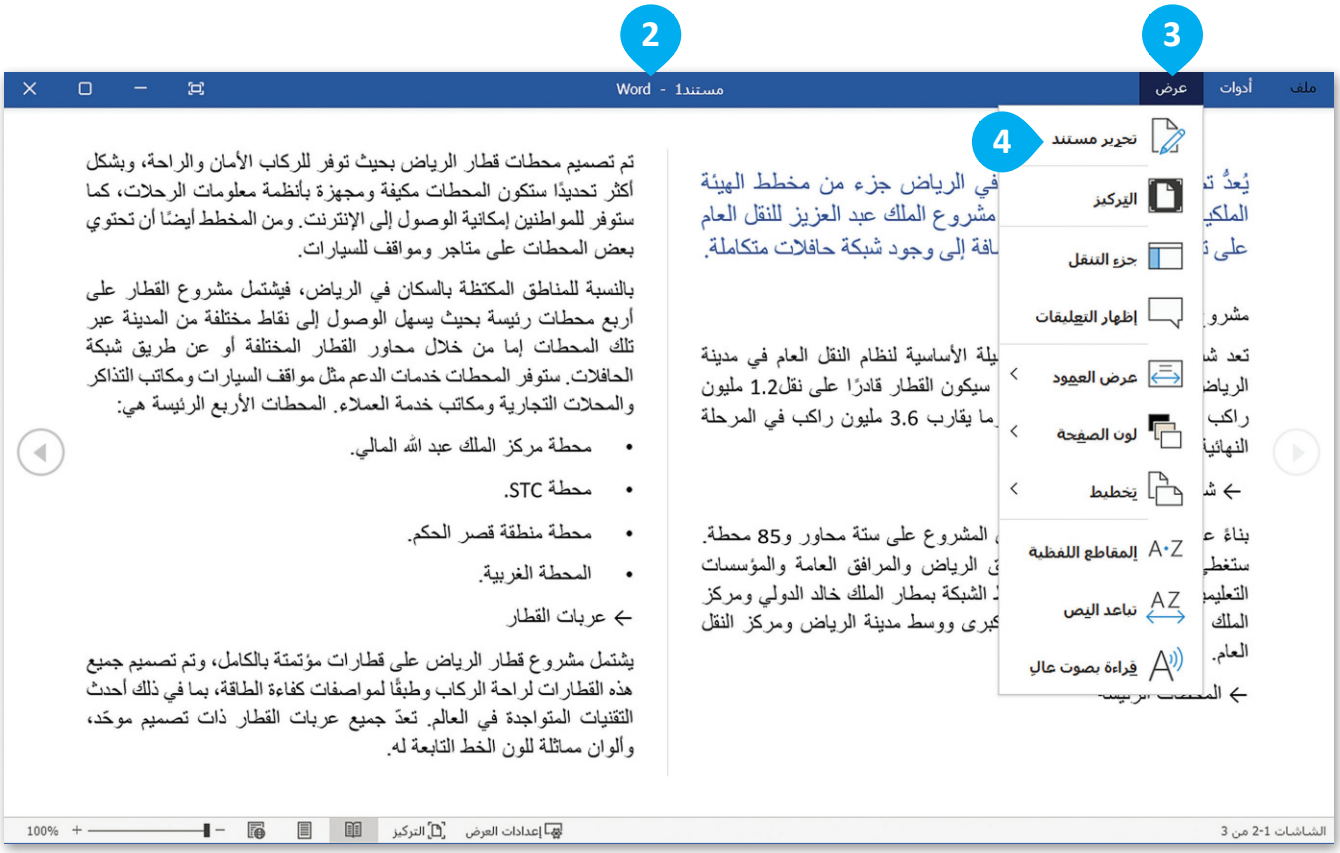
> من علامة التبويب **عرض** (View)، في مجموعة **طرق عرض** (Views)، اضغط على **وضع القراءة** (Read Mode). 1

> سيغطي المستند الشاشة بأكملها وستختفي معظم الأزرار. 2

> لتحرير المستند، اضغط على علامة التبويب **عرض** (View). 3

> من القائمة المنبثقة التي تظهر، اضغط على **تحرير مستند** (Edit document). 4

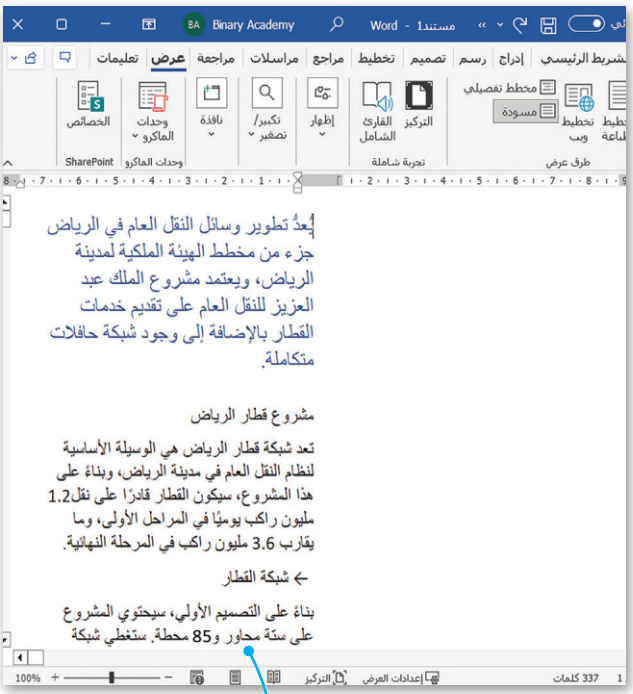




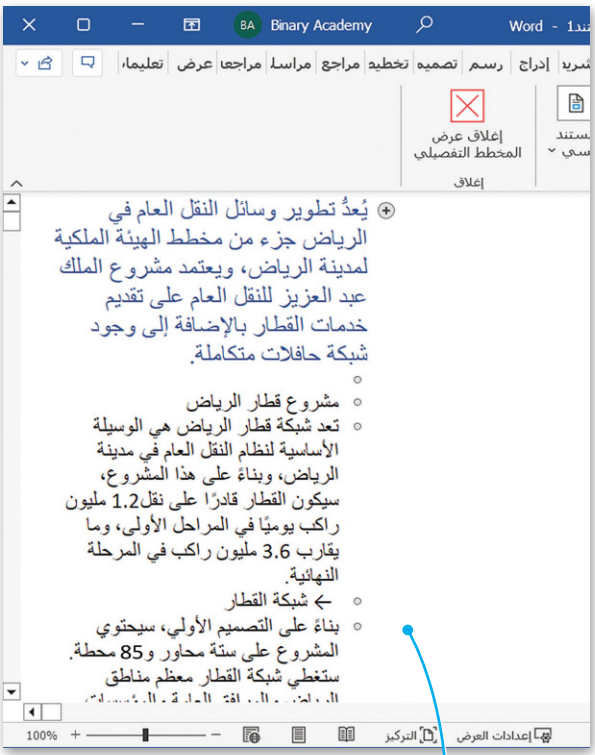


يغير وضع القراءة حجم النص تلقائيًا باستخدام أعمدة وخطوط أكبر لعرض المستند وجعله أكبر وأسهل للقراءة.

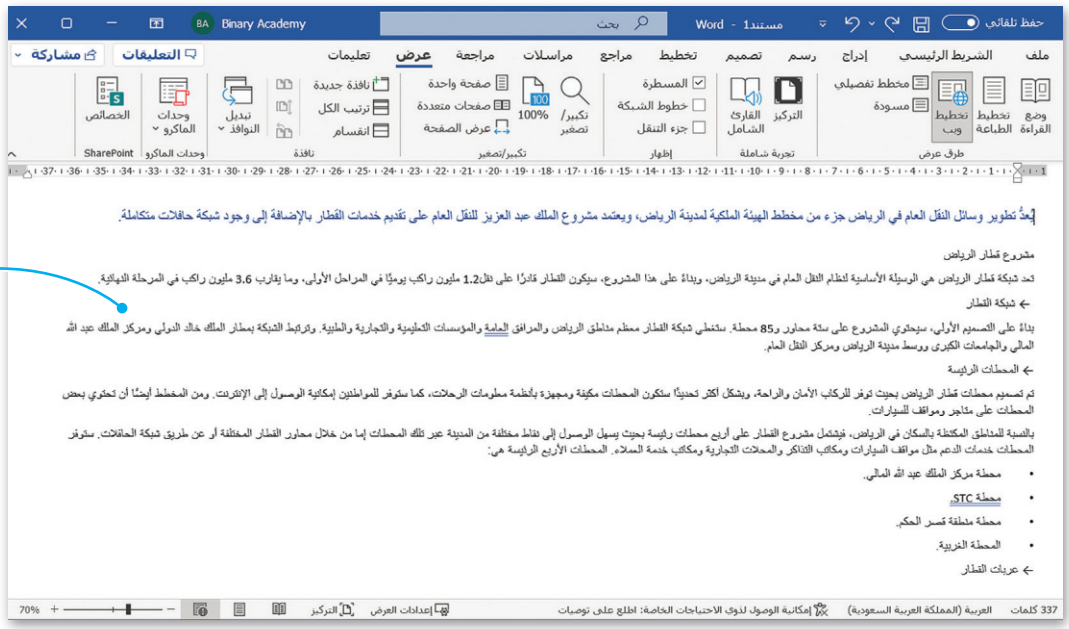
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447



كانت طريقة العرض الافتراضي في الإصدارات القديمة من مايكروسوفت وورد هي مسودة (Draft). في طريقة العرض هذه لا يمكنك معاينة الهوامش الفعلية للصفحة. استخدم هذا التخطيط فقط إذا كانت شاشة جهاز الحاسب صغيرة جدًا لتخطيط الطباعة.



المخطط التفصيلي (Outline) هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر.



يعرض تخطيط ويب (Web Layout) مُستندك كصفحة ويب. استخدم هذا التخطيط إذا كنت تُعِدّ نصًا وصورًا للإنترنت.

لإضافة صفحة غلاف

لِتُضِفْ لمسة نهائية لمستندك. استخدم صفحة الغلاف لمنح مشروعك لمسة احترافية وجمالية، فالمُستند لا يكتمل دون صفحة غلاف.

لإضافة صفحة غلاف (Cover Page):

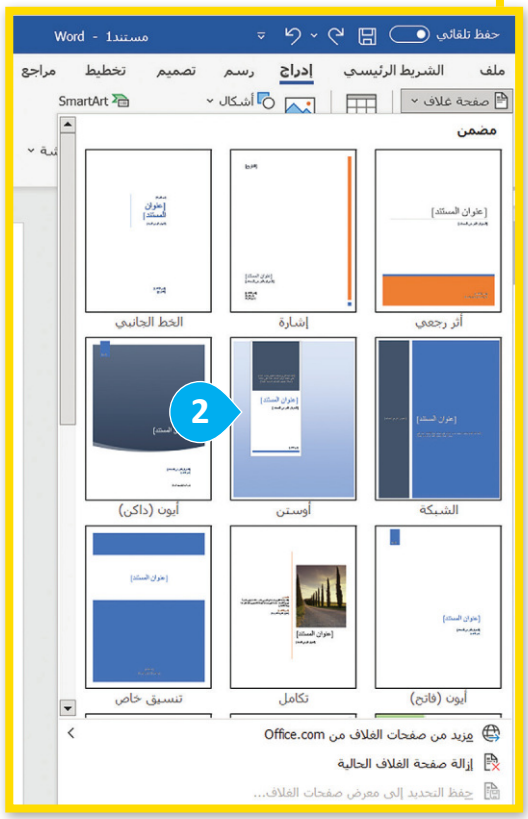
> من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، وفي مجموعة **الصفحات** (Pages)، اضغط على **صفحة غلاف** (Cover Page). 1

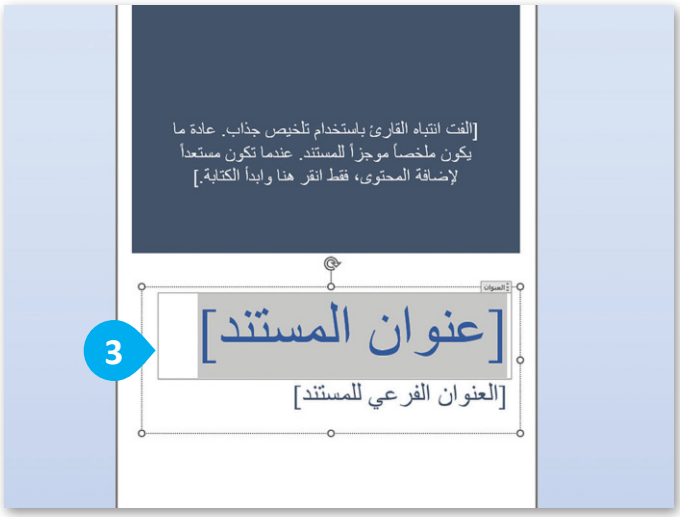
> اضغط على صفحة الغلاف التي تريدها، على سبيل المثال **أوستن** (Austin). 2

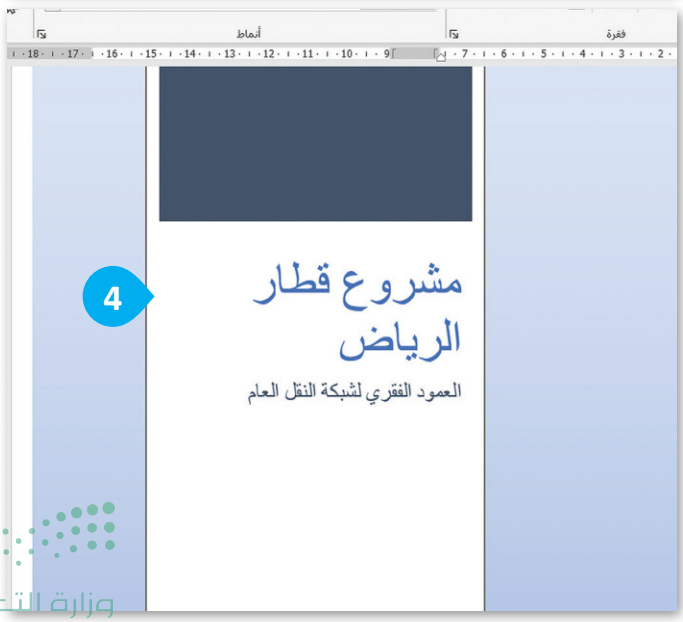
> ستضاف صفحة غلاف إلى مستندك. 3

> أكمل **عنوان** (Title) المستند و**العنوان الفرعي** (Subtitle). 4









وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

لنطبق معًا

تدريب 1

تنسيق المستند

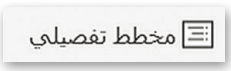
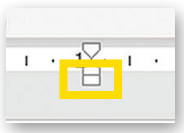
حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. التذييل (Footer) هو الجزء الموجود أسفل النص الرئيس.		
2. عند استخدام الرأس والتذييل، يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحة من صفحات المستند.		
3. تخطيط الطباعة هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر.		
4. يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصًا وصورًا للإنترنت.		
5. يعدّ الضغط على S + Ctrl طريقة سهلة لتحديد كافة النص.		
6. لتطبيق نمط على فقرتك، عليك تحديده أولًا.		
7. يغيّر وضع القراءة حجم النص تلقائيًا.		
8. الطريقة الوحيدة لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة هي الضغط على مفتاح Tab.		
9. يمكنك استخدام فاصل صفحة للتحكم في مكان انتهاء الصفحة ومكان بدء الصفحة الجديدة.		

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تدريب 2

استخدام أدوات معالجة الكلمات

صل بين الأدوات في العمود الأول والوصف المناسب لها في العمود الثاني.

1		○ يضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.
2		○ يمكنك استخدام هذه الأيقونة لإضافة تذييل.
3		○ يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق.
4		○ من خلال طريقة العرض هذه، لا يمكنك رؤية الهوامش الفعلية للصفحة.
5		○ يجعل النص يبدو وكأنه قائمة من العناصر.
6		○ يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.
7		○ يمكنك استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس.
		○ يمكنك استخدام هذه الأيقونة لإضافة رمز.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تدريب 3

استخدام ميزات معالجة النصوص

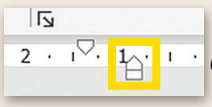
اختر الإجابة الصحيحة.

طريقة العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت وورد:

تخطيط الطباعة.	○
وضعْ القراءة.	○
المسودة.	○

عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته، تتم إضافتها:

في المستند بأكمله.	○
في الصفحة الأولى من المستند.	○
في الصفحة الأخيرة من المستند.	○

يضبط المثلث السفلي  المسافة البادئة:

للسطر الأول من الفقرة.	○
لجميع سطور الفقرة مرة واحدة.	○
لكل سطور الفقرة باستثناء السطر الأول.	○

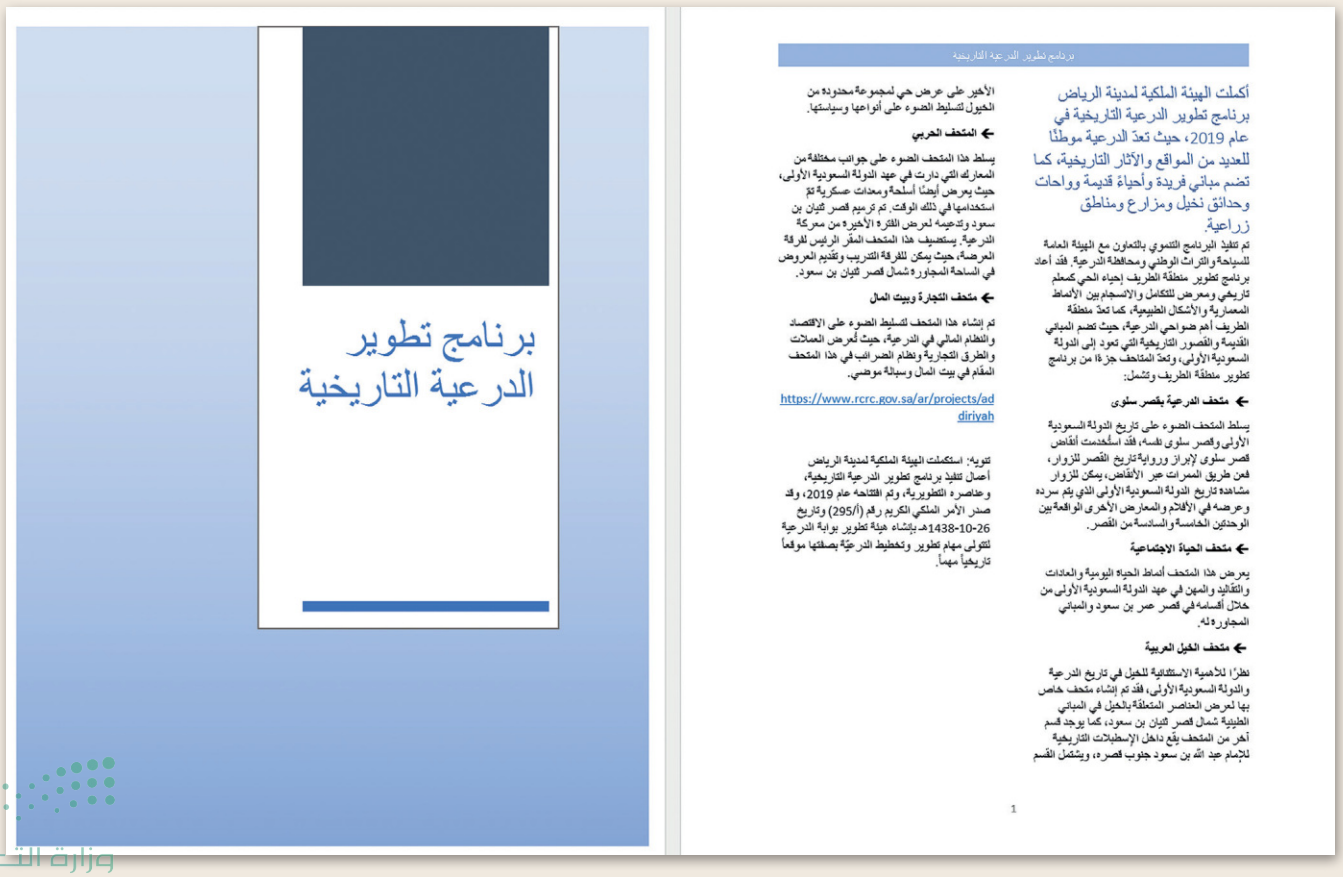
تدريب 4

تصميم مستند

حان الوقت لإنشاء مستند بشكل احترافي.

افتح الملف "G6.S3.1.3_Development_Program.docx" من مجلد المستندات ونفذ ما يأتي:

- قسّم نص المستند إلى عمودين.
- ضع مسافة بادئة للسطر الأول في جميع فقرات المستند ثم اضبط المسافة البادئة لبقية أسطر الفقرات بالطريقة التي تريدها.
- أضف **رأسًا** (Header) إلى المستند بعنوان "برنامج تطوير الدرعية التاريخية".
- أضف **تذييلًا** (Footer) إلى المستند مع تطبيق ترقيم الصفحات.
- أضف رمزًا من اختيارك بجوار عنوان كل متحف.
- طبق الأنماط على جميع فقراته.
- استخدم فاصل الصفحات لنقل الفقرة الخاصة بمتحف التجارة وبيت المال إلى الصفحة التالية.
- أضف صفحة غلاف من اختيارك.
- اكتشف الطرق المختلفة التي يمكنك من خلالها عرض المستند وحفظه.



رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

مشروع الوحدة

ما مدى معرفتك بأهم المواقع التي تستحق الزيارة في مدينتك؟ أو الحياة الفطرية في بلدك والجهود المبذولة لحمايتها؟ أو الأمراض المزمنة المنتشرة في بلدك والجهود المبذولة لمكافحتها؟

في هذا المشروع عليك تكوين مجموعة من زملائك في الصف من أجل البحث عن معلومات حول أحد هذه الموضوعات، أو موضوع آخر تقترحونه ويوافق معلمك على مناسبته، ثم إضافة هذه المعلومات في مستند مايكروسوفت وورد.



1 اجمع صورًا من الإنترنت ومعلومات عن موضوعكم، كما يمكنك الحصول على نصائح من معلمك حول كيفية البحث.

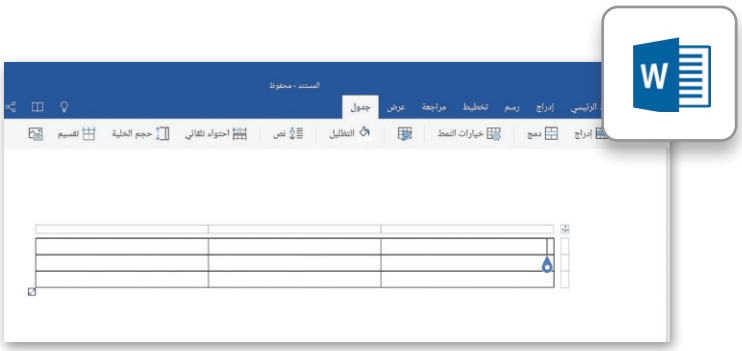
2 عندما تجمع كل المعلومات التي تحتاجها، افتح مايكروسوفت وورد، وابدأ الكتابة عن موضوعكم، وضع الصور داخل المستند. وأنشئ جدولًا لعرض معلومات منظمة حول موضوعكم.

3 نسِّق المستند باستخدام الأعمدة والرؤوس والتذييلات، كما يمكنك أيضًا وضع مسافة بادئة لفقرات النص بالطريقة التي تريدها وكذلك تطبيق أنماط الفقرات.

4 أخيرًا، أضِف صفحة غلاف لجعل المستند أكثر احترافية، وبعد فحص المستند والتأكد من جودته، اعرضه على زملائك في الصف.

برامج أخرى

مايكروسوفت وورد لجوجل أندرويد
(Microsoft Word for Google Android)



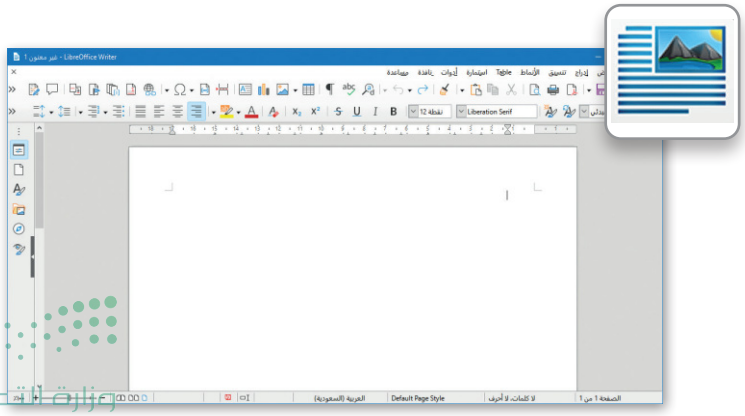
يوفر برنامج **مايكروسوفت وورد** (Microsoft Word) تجربة رائعة لعرض وإنشاء وتحرير المستندات على جهاز **أندرويد** (Android) الخاص بك، كما يتمتع مايكروسوفت وورد بالمظهر المألوف لمجموعة **الأوفيس** (Office) المألوفة، حيث تجد جميع الصور والجداول والمخططات **وسمارت آرت** (SmartArt) والحواشي السفلية والمعادلات.

دوكس تو جو لجوجل أندرويد
(Docs to Go for Google Android)



يمكنك العمل في **دوكس تو جو** (Docs to Go) إذا كان لديك جهاز **جوجل أندرويد** (Google Android)، حيث يمكنك إنشاء مستندات احترافية باستخدام الجداول وكذلك أنماط الأعمدة والفقرات.

ليبر أوفيس رايتر
(LibreOffice Writer)



يوفر لك **ليبر أوفيس رايتر** (LibreOffice Writer) جميع الميزات الرئيسة لمعالج النصوص، حيث يمكنك من خلاله إنشاء جداول وإضافة أعمدة إلى نص كتبته، كما يمكنك أيضًا تطبيق أنماط الفقرة وإضافة رؤوس وتذييلات.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

في الختام

جدول المهارات

المهارة	درجة الإتقان	
	أتقن	لم يتقن
1. إنشاء جداول باستخدام طريقتين مختلفتين.		
2. تنسيق جدول عن طريق تطبيق الأنماط.		
3. تنسيق جدول باستخدام الحدود والتظليل.		
4. إضافة وحذف صفوف وأعمدة من جدول.		
5. ضبط ارتفاع الصف وعرض العمود في الجداول.		
6. محاذاة النص وتغيير اتجاه الخلايا.		
7. البحث عن الكلمات واستبدالها.		
8. تنسيق النص المكتوب في أعمدة.		
9. تطبيق مسافة بادئة للنص.		
10. إضافة رؤوس وتذييلات في المستند.		
11. إضافة الرموز إلى النص في المستند.		
12. تطبيق نمط على فقرة.		
13. إدراج فاصل الصفحات.		
14. عرض المستند بطرق متعددة.		
15. إضافة صفحة غلاف للمستند.		

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

المصطلحات

محاذاة	Align
احتواء تلقائي	AutoFit
حَدْ	Border
خلية	Cell
عمود	Column
اتجاه	Direction
تذييل	Footer
رأس صفحة	Header

مسافة بادئة	Indent
فاصل صفحة	Page Break
وضعْ القراءة	Read Mode
صف	Row
تخطيط الطباعة	Print Layout
تظليل	Shading
نمط	Style

الوحدة الثانية: تصميم المواقع الإلكترونية



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

ستتعلم في هذه الوحدة طريقة إنشاء موقع إلكتروني خاص بك باستخدام أداة تصميم المواقع عبر الإنترنت، وبشكل أكثر تحديدًا ستنشئ صفحتين إلكترونيتين في موقعك الإلكتروني، وستضيف نصًا وصورًا وعناصر مختلفة، وأخيرًا ستتعلم كيفية نشر الموقع الإلكتروني وكيفية مشاركته مع الآخرين.

أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- ماهية الشبكة العنكبوتية، والمواقع الإلكترونية، والصفحات الإلكترونية والعلاقة بينهم.
- تحرير عنوان الصفحة وإضافة النصوص.
- إضافة وتعديل الصور في الصفحات الإلكترونية.
- تعديل تصميم صفحة إلكترونية.
- إضافة صفحات إلكترونية متعددة للموقع الإلكتروني.
- تغيير تصميم موقع إلكتروني.
- إضافة الارتباطات التشعبية لصفحات الموقع الإلكتروني.
- إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي إلى الموقع الإلكتروني.
- نشر موقع إلكتروني ومشاركته.

الأدوات

- أداة مواقع جوجل (Google Sites)

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الأول: تصميم صفحة إلكترونية



الشبكة الإلكترونية

يشير لفظ الشبكة الإلكترونية العالمية إلى أحد المكونات الأساسية في شبكة الإنترنت، والتي تتكون من مواقع إلكترونية يُمكن الوصول إليها من خلال المتصفح الإلكتروني.

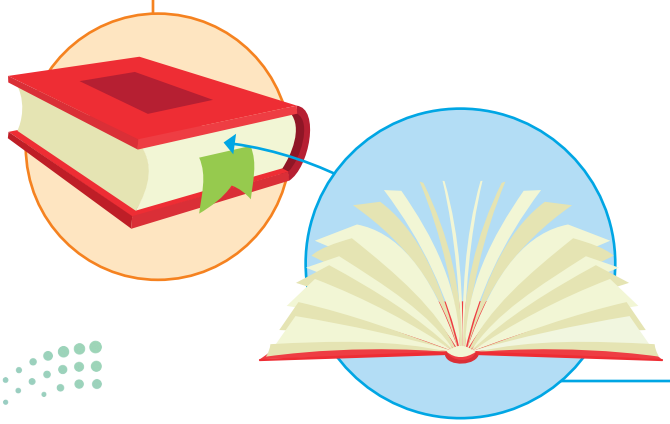
تتكون الشبكة الإلكترونية العالمية من مجموعة مواقع إلكترونية تحتوي على صفحات ومستندات يُطلق عليها اسم الصفحات الإلكترونية.

ستتعرف على الفرق بين الشبكة الإلكترونية، والموقع الإلكتروني، والصفحة الإلكترونية من خلال مقارنتها بالمكتبة التي تحتوي على الكتب.

1. تضم المكتبة كتبًا مختلفة، وكذلك تضم الشبكة الإلكترونية العديد من المواقع الإلكترونية.



2. تتشابه أقسام المكتبة المختلفة مثل قسم العلوم، وقسم الرياضيات، وقسم المهارات الرقمية مع المواقع الإلكترونية في أن كل كتاب يماثل موقعًا إلكترونيًّا فريدًا من نوعه.



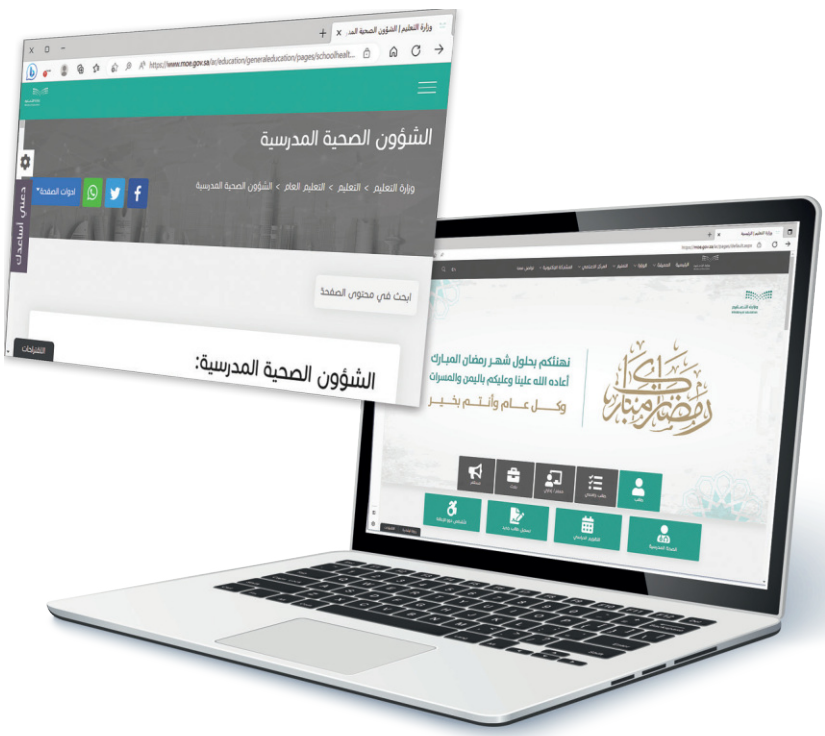
3. كما تحتوي الكتب على صفحات ورقية، فإن المواقع الإلكترونية تحتوي على صفحات إلكترونية.

الموقع الإلكتروني

الموقع الإلكتروني هو مجموعة من الصفحات الإلكترونية المترابطة. يحتوي الموقع الإلكتروني على أكثر من صفحة إلكترونية، ويمكن الوصول إليه بكتابة عنوانه في شريط عنوان المتصفح. يُعرف هذا العنوان باسم **محدد موقع المعلومات** (Uniform Resource Locator - URL). على سبيل المثال، يحتوي الموقع الإلكتروني لوزارة التعليم **https://www.moe.gov.sa** على عدد من الصفحات الإلكترونية المختلفة.

الصفحة الإلكترونية

الصفحة الإلكترونية هي صفحة على الإنترنت تتضمن العديد من المكونات، مثل النصوص، والصور، ومقاطع الفيديو، وروابط لصفحات إلكترونية أخرى. توجد أنواع مختلفة للصفحات الإلكترونية، فهناك الصفحات الإخبارية، وصفحات الوسائط الاجتماعية، والصفحات الإعلانية، وأنواع أخرى كثيرة.



الصفحة الرئيسة

الصفحة الرئيسة هي أول صفحة وأكثرها أهمية في الموقع الإلكتروني. يمكن الانتقال إلى أي صفحة في الموقع الإلكتروني من خلال الصفحة الرئيسة عبر الارتباطات التشعبية لتلك الصفحات.

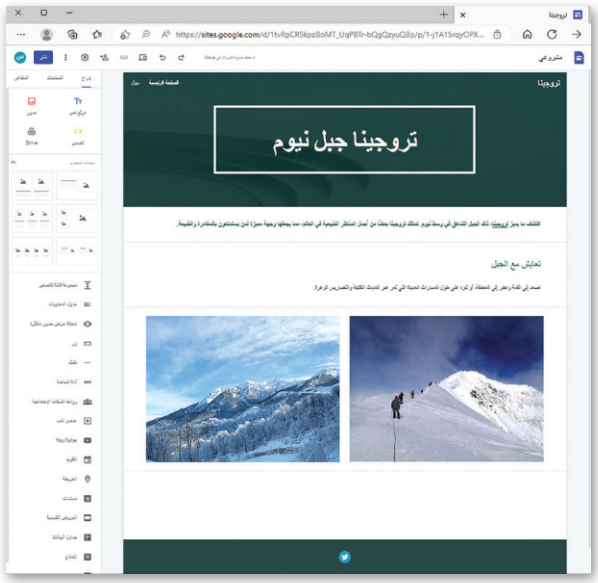
معلومة

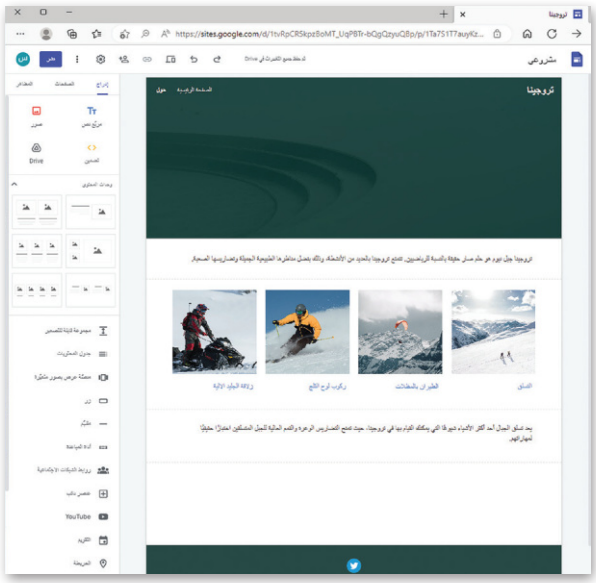
غالبًا ما يكون **الارتباط التشعبي** (hyperlink) كلمة أو عبارة أو صورة عند الضغط عليها تعيد توجيهك إلى صفحة إلكترونية أخرى، وعادةً ما يكون الارتباط التشعبي للنص **مسطّرًا** (Underlined) أو باللون الأزرق لتسهيل استخدامه.

إنشاء موقع على شبكة الإنترنت باستخدام أداة جوجل

ستتعلم في هذا الدرس كيفية إنشاء موقع إلكتروني للترويج لمشروع جبل تروجينا في مدينة نيوم، وسيتضمن هذا الموقع معلومات مختلفة حول المشروع. ستستخدم الصور لعرض المظاهر الجمالية للجبل والأنشطة والمغامرات المختلفة التي يمكن للزوار تجربتها.

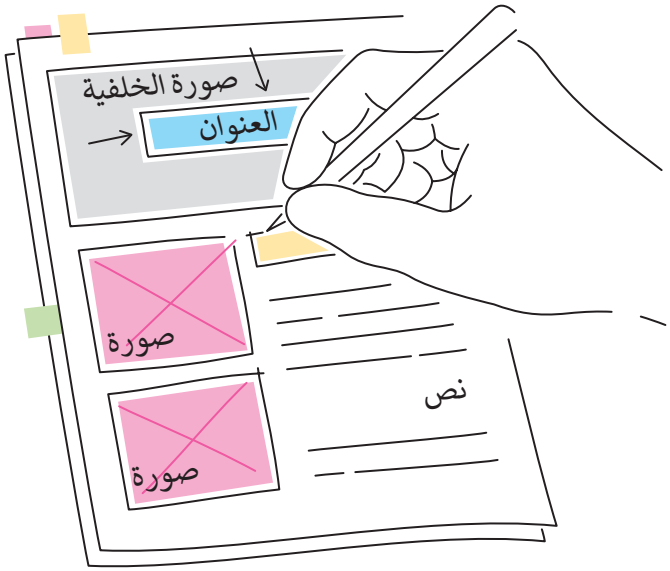
لإنشاء موقع إلكتروني، تحتاج إلى معرفة **لغة ترميز النص التشعبي** (HyperText Markup Language - HTML)، وهي لغة تَصفُ كل ما تريد عرضه على الصفحة الإلكترونية، ولكن لحسن الحظ، توجد أدوات يمكنها مساعدتك في إنشاء الموقع الإلكتروني بدون أي معرفة بلغة HTML. ستنشئ الموقع الإلكتروني الخاص بك باستخدام أداة **مواقع جوجل** (Google Sites)، وهي أداة تصميم لشبكة إلكترونية مجانية عبر الإنترنت توفرها شركة جوجل.





التخطيط

قبل البدء بإنشاء موقع إلكتروني، عليك إنشاء مخطط تصميمي لهذا الموقع على الورق. سيساعدك هذا في معرفة المكونات الرئيسة للموقع، وكيفية توزيعها في صفحات الموقع. يوضِّح الرسم البياني الآتي المخطط التصميمي الأولي لصفحات الموقع الإلكتروني التي ستنشئها باستخدام أداة مواقع جوجل.



معلومة

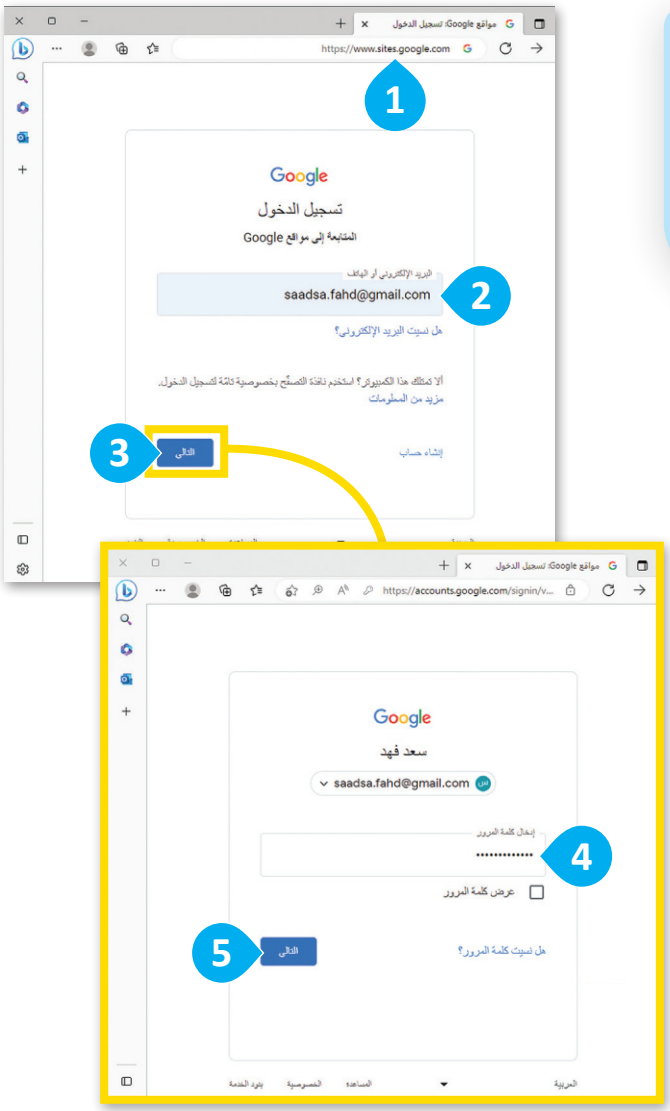
حاول أن يتسم تصميمك بالبساطة قدر الإمكان عند تصميم الموقع الإلكتروني، كما يمكنك إضافة بعض الصفحات الإلكترونية إلى الموقع، ولكن حاول ترتيبها بشكل جيد.

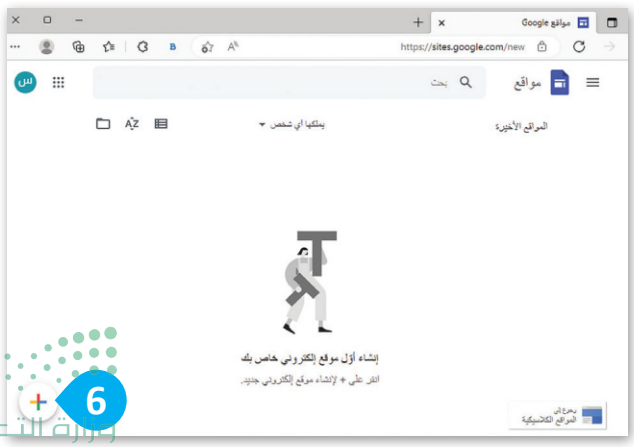
إنشاء موقعك الإلكتروني

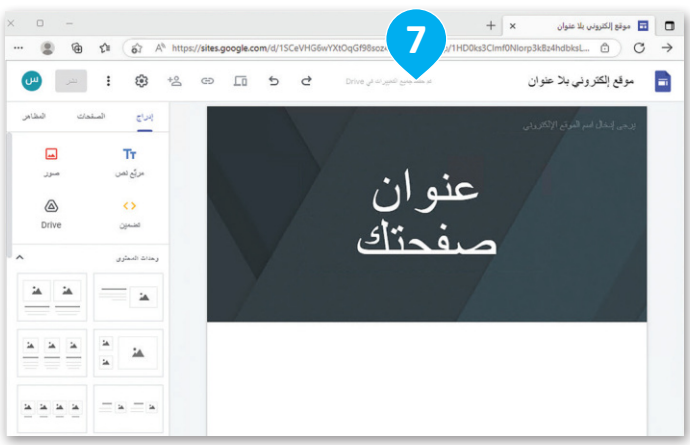
حان الوقت الآن لاستخدام أداة **مواقع جوجل** (Google Sites) لإنشاء موقع إلكتروني من البداية، ولبدء استخدامها يجب أن يكون لديك حساب **جوجل** (Google).

لتسجيل الدخول إلى حساب جوجل:

- افتح متصفح المواقع الإلكترونية وانتقل إلى **https://www.sites.google.com**. 1
- اكتب اسم حساب جوجل الخاص بك، 2 واضغط على **التالي** (Next). 3
- اكتب كلمة مرور حسابك في جوجل، 4 واضغط على **التالي** (Next). 5
- من نوافذ أداة **مواقع جوجل** (Google Sites)، اضغط على **إنشاء موقع إلكتروني جديد** (Click Create new Website). 6
- تم إنشاء قالب جديد للصفحة الإلكترونية من الموقع الإلكتروني. 7







وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

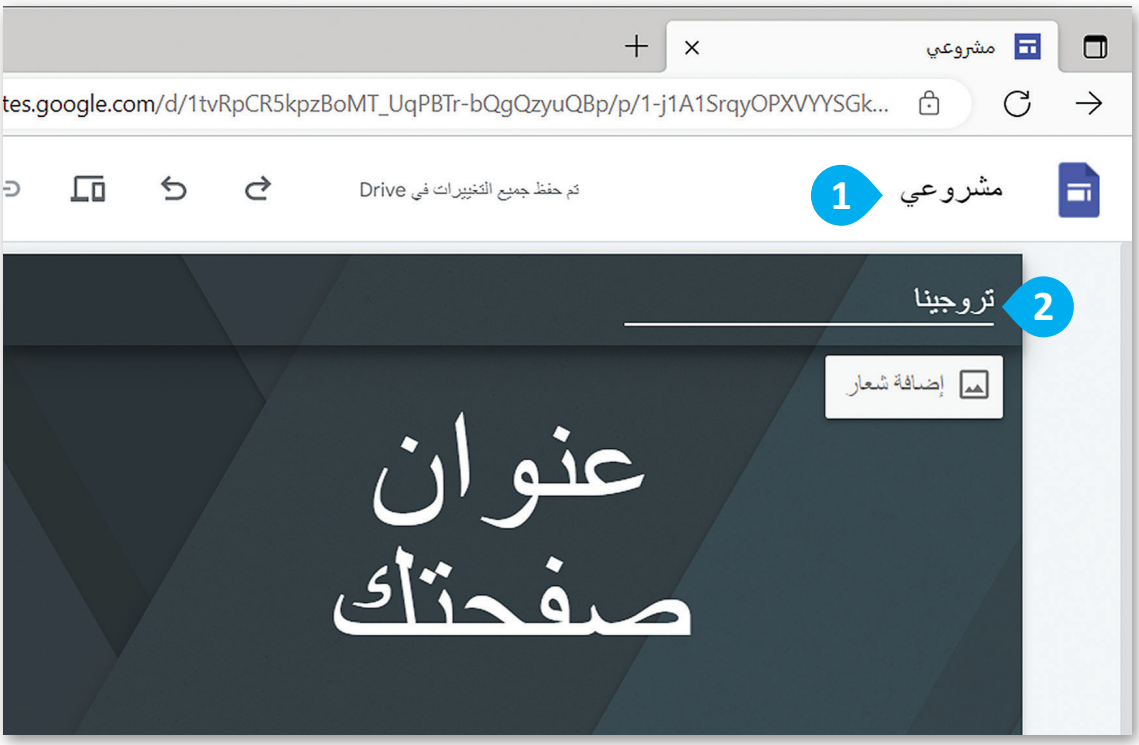
تسمية موقعك الإلكتروني

بمجرد إنشاء قالب لموقعك الإلكتروني، فإنك تحتاج إلى تحديد اسم المستند لعملك، وكذلك اختيار اسم لموقعك الإلكتروني.

لتسمية موقعك الإلكتروني:

> اكتب اسمًا لمستند الموقع، على سبيل المثال: **مشروعي** (My project). 1

> في مربع **إدخال اسم الموقع الإلكتروني** (Enter site name) اكتب "تروجينا". 2





يتم إضافة الموقع الإلكتروني الذي أنشأته بشكلٍ مباشر إلى **جوجل درايف** (Google Drive). تحفظ أداة مواقع جوجل كل تغيير تجريه بصورة تلقائية، ولكن لا يمكن للآخرين تصفح موقعك حتى تنشره.

معلومة

عند إنشاء موقع إلكتروني من المهم منحه عنوانًا مناسبًا وجاذبًا، وكلما كان العنوان قصيرًا كان مميزًا.

اختيار مظهر موقعك الإلكتروني

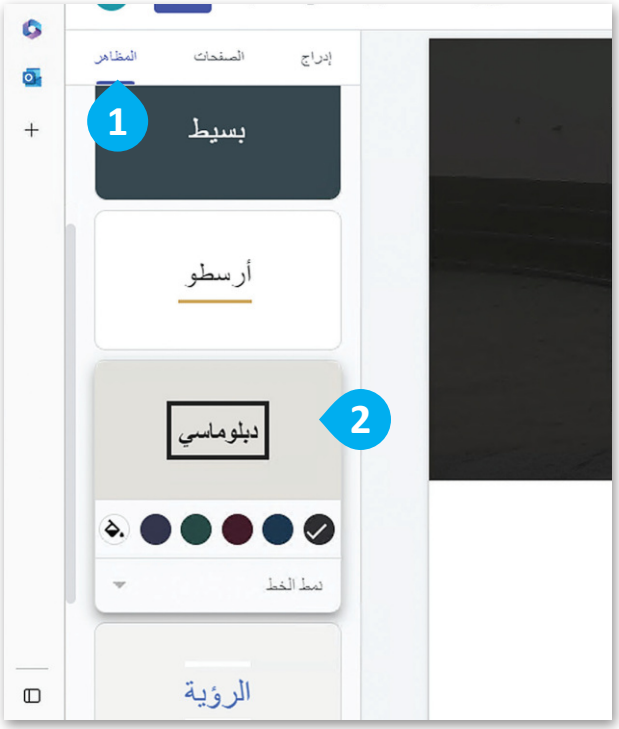
ستبدأ الآن باختيار شكل ومظهر الخط، وإضافة الصفحات، والنصوص، والصور إلى موقعك الإلكتروني.

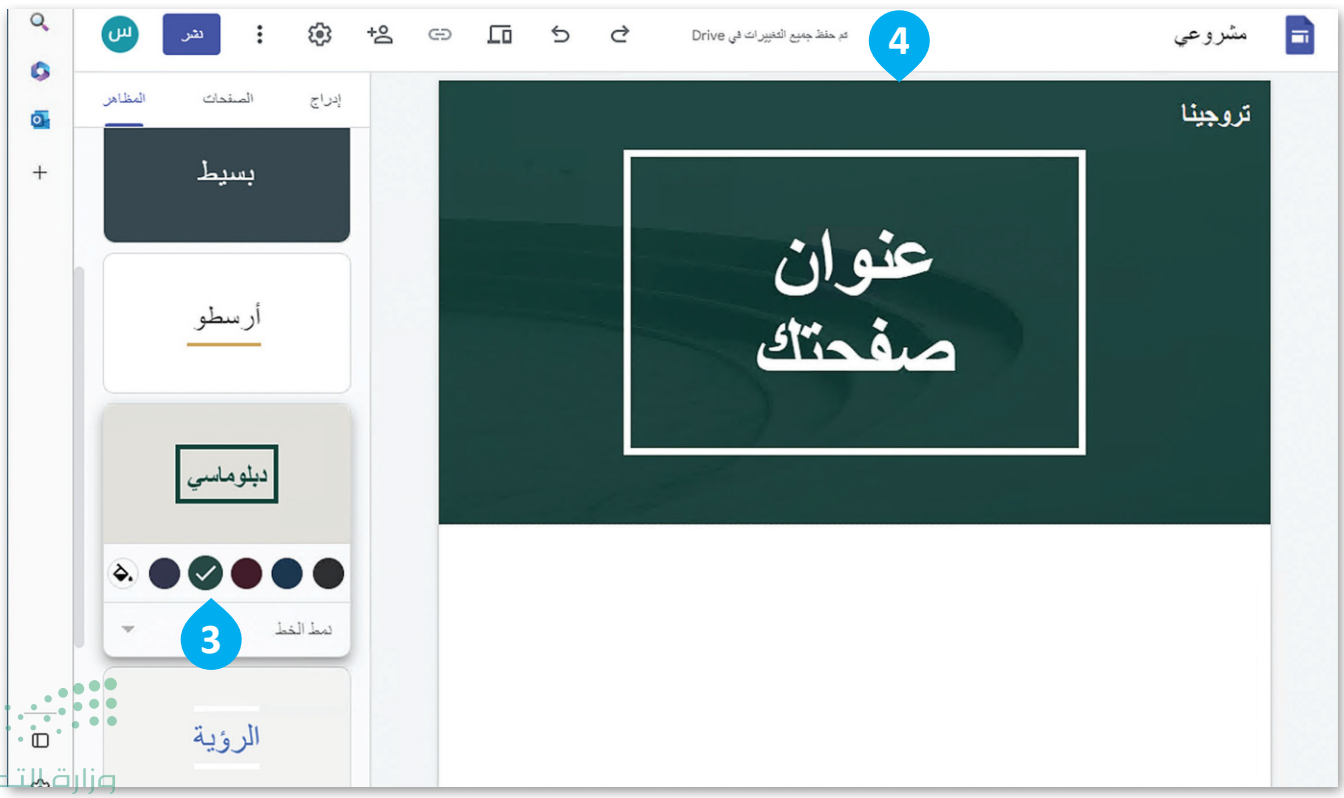
لاختيار مظهر موقعك الإلكتروني:

> من قائمة المظاهر الجاهزة، اضغط على زرّ **المظاهر** (Themes)، 1 واختر مظهرًا معينًا مثل **دبلوماسي** (Diplomat). 2

> تحت المظهر، اضغط على اللون الذي تريده. 3

> سيُطبَّق المظهر الجديد ولون الخط. 4





وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

التعامل مع النصوص

يمكنك تحرير العناوين والفقرات الموجودة واستبدال النصوص بالمحتوى الخاص بك، كما يمكنك أيضًا تنسيق النصوص لجعل المحتوى جذابًا.

تحرير عنوان الصفحة

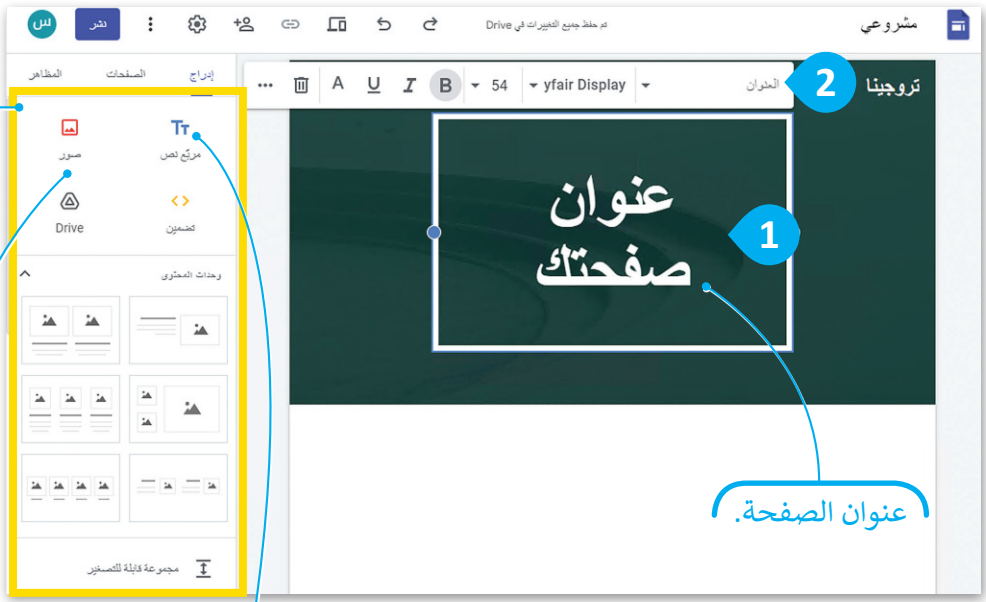
حرِّر عنوان الصفحة الافتراضي ليكون عنوانًا لصفحتك.

لتحرير عنوان الصفحة:

> اضغط على النص الذي تريد تحريره. 1

> سيظهر شريط به أدوات لتحرير النص، استخدمه لتعديل النص الخاص بك. 2

> في **عنوان صفحتك** (Your page title) اكتب "تروجينا جبل نيوم". 3



إضافة النصوص

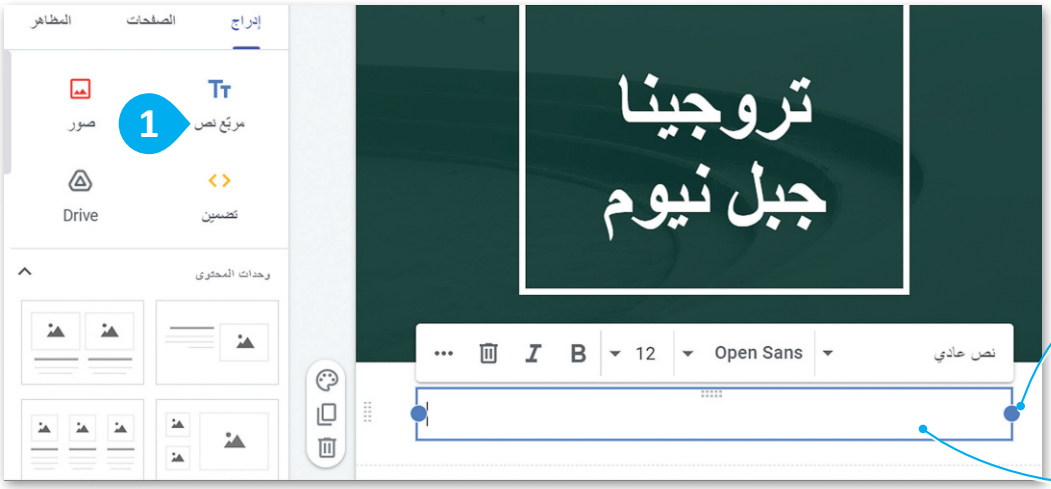
ستضيف الآن مربع نص إلى صفحتك الإلكترونية، حيث يمكنك كتابة مقدمة عن جبل تروجينا.

لإضافة النصوص:

> من علامة تبويب **إدراج** (Insert)، اضغط على **مربع نص** (Text box). 1

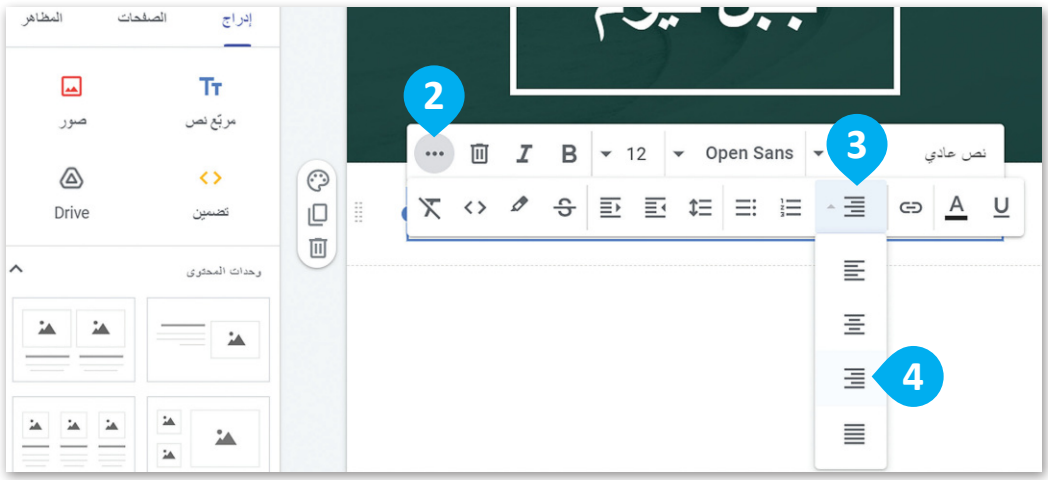
> اضغط على **المزيد** (more)، 2 ثم اضغط على خيارات **محاذاة** (Align)، 3 واختر **محاذاة إلى اليمين** (Align Right). 4

> اكتب النص الذي تريده في مربع النص. 5



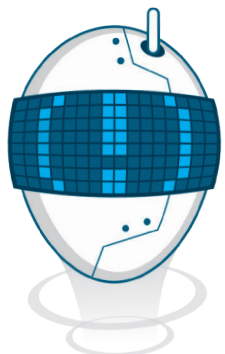
مقابض مربع النص.

سيضاف مربع النص إلى الصفحة.





يمكن نقل مربع النص في الصفحة بسحبه إلى موقع جديد.



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

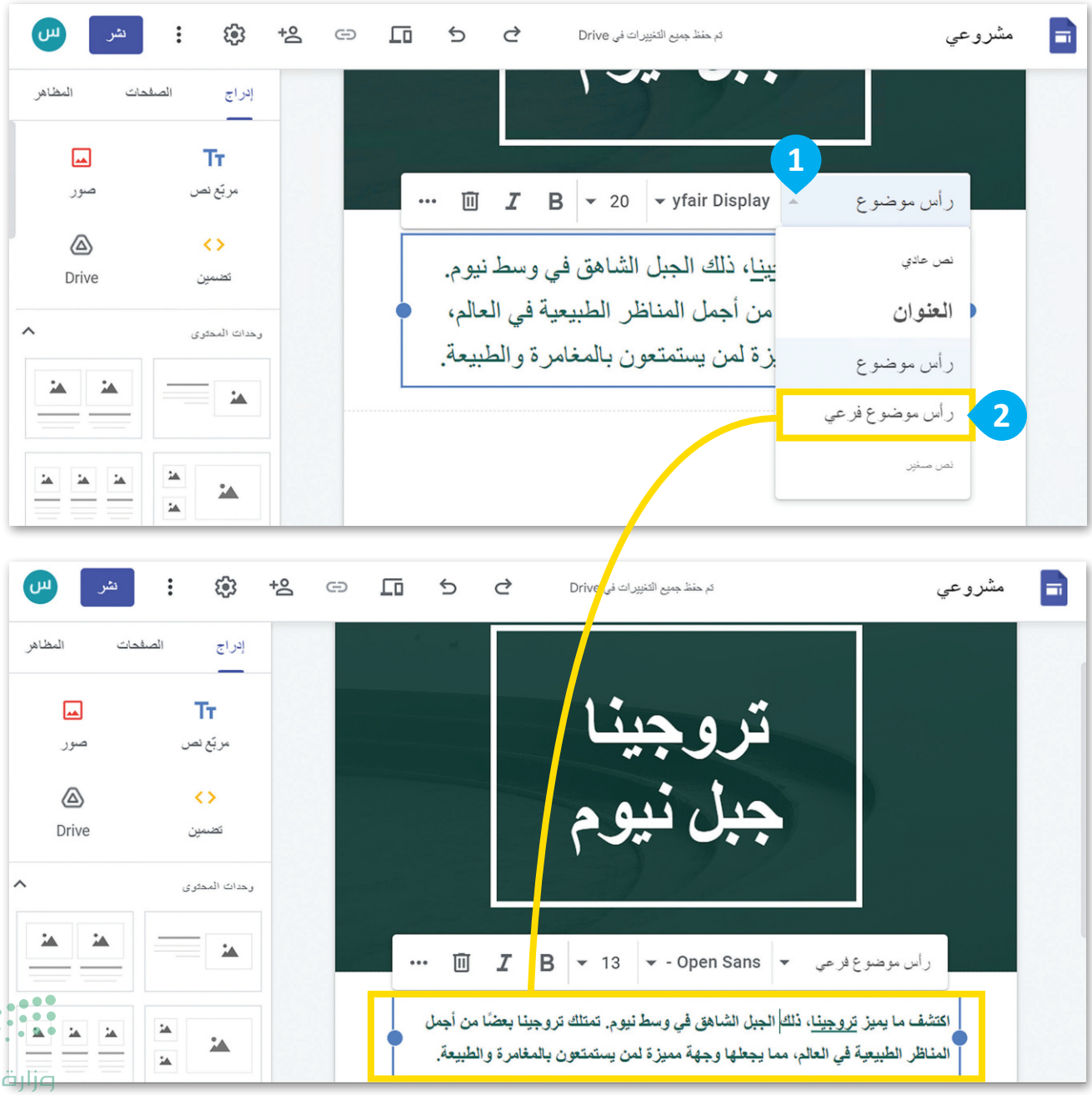
تغيير نمط الخط

ستُعدِّل **نمط خط** (Font Style) الفقرة التي أضفتها سابقًا، ويمكن تحقيق ذلك من خلال تحديد النص واختيار نوع الخط أو حجمه أو لونه أو عناصر أخرى.

لتغيير النمط:

> اضغط على السهم الموجود بجوار نص الفقرة. 1

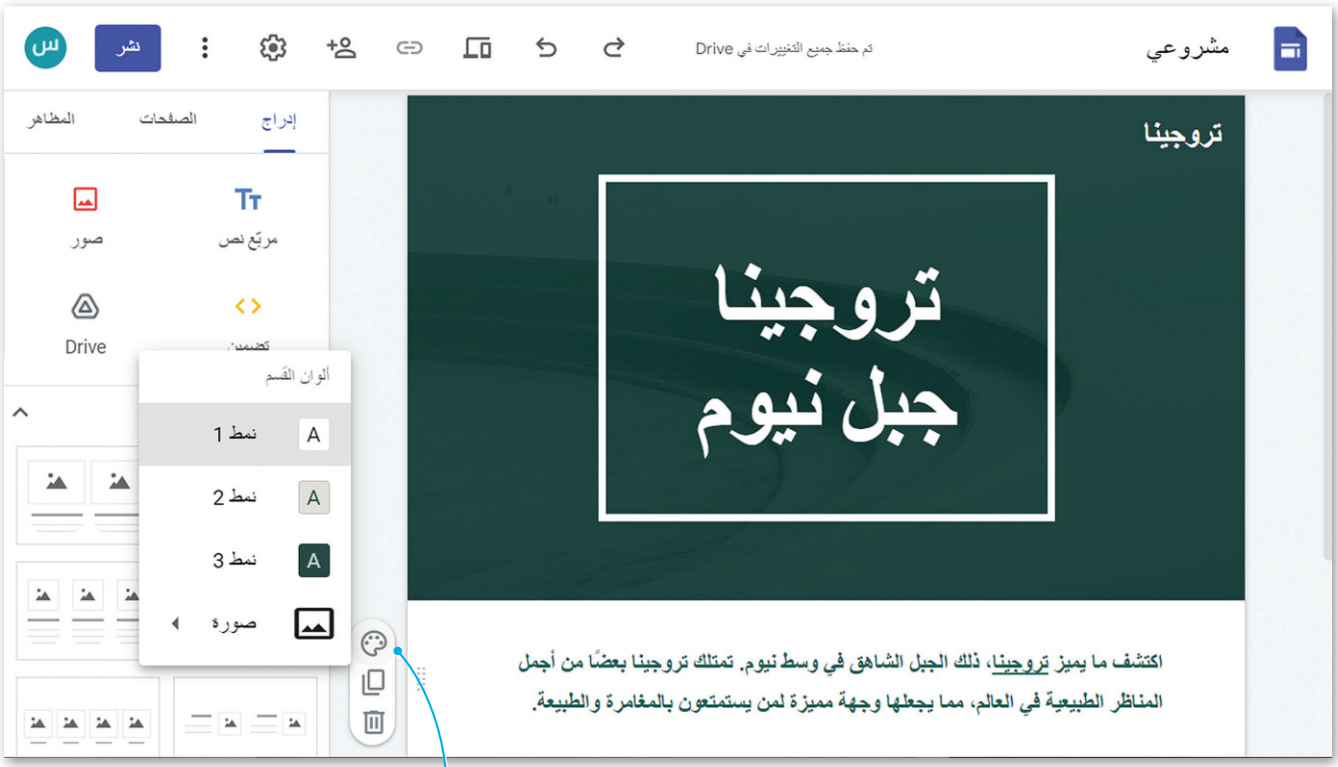
> اختر نمط النص الذي تريده، على سبيل المثال **رأس موضوع فرعي** (Subheading). 2



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447



للتأكد من أنك حدَّدت مربع النص الذي تريد تعديله، ابحث عن المقابض حول حواف مربع النص، وإذا لم تكن مرئية اضغط على المربع مرة أخرى لتحديدها.



يمكنك الضغط على **ألوان القسم** (Section colors) لتطبيق نمط لوني من اختيارك.

معلومة

قد تظهر **ألوان القسم** (Section colours) في أماكن مختلفة بناءً على مكان مربع النص.

تغيير خلفية الموقع

يمكنك تغيير الصور الظاهرة على صفحات موقعك واستبدالها بصور من اختيارك، كما يمكنك استخدام محرك بحث جوجل للعثور على صورة تلائم محتوى صفحتك.

لتغيير صورة الخلفية:

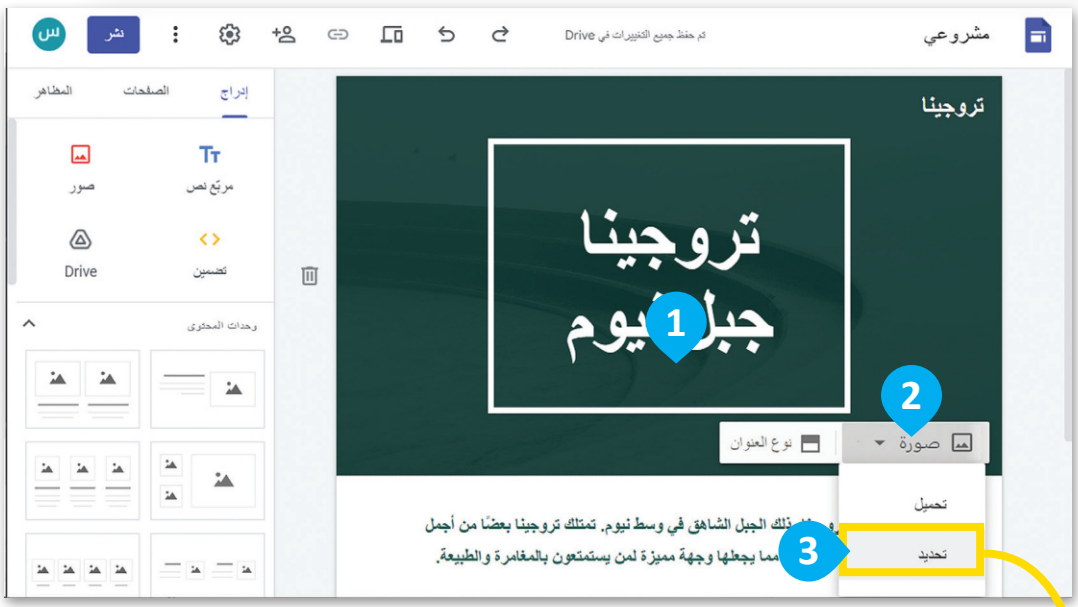
> مرِّر الفأرة على منطقة **رأس الصفحة** (Header). 1

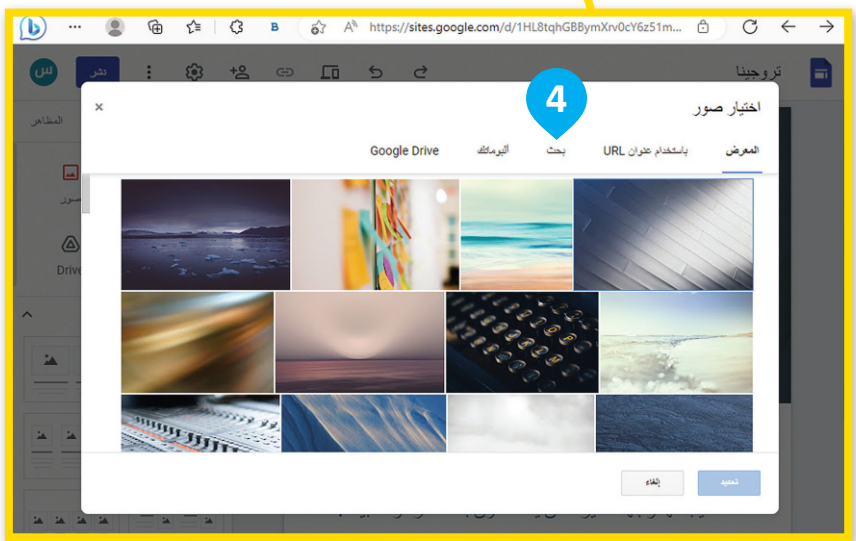
> اضغط على **صورة** (Image)، 2 ثم اضغط على **تحديد** (Select). 3

> من نافذة **اختيار الصور** (Select images)، اضغط على **بحث** (Search). 4

> في **مربع البحث** (Search box) اكتب "الجبل الثلجي"، 5 ثم اضغط على **بحث** (Search). 6

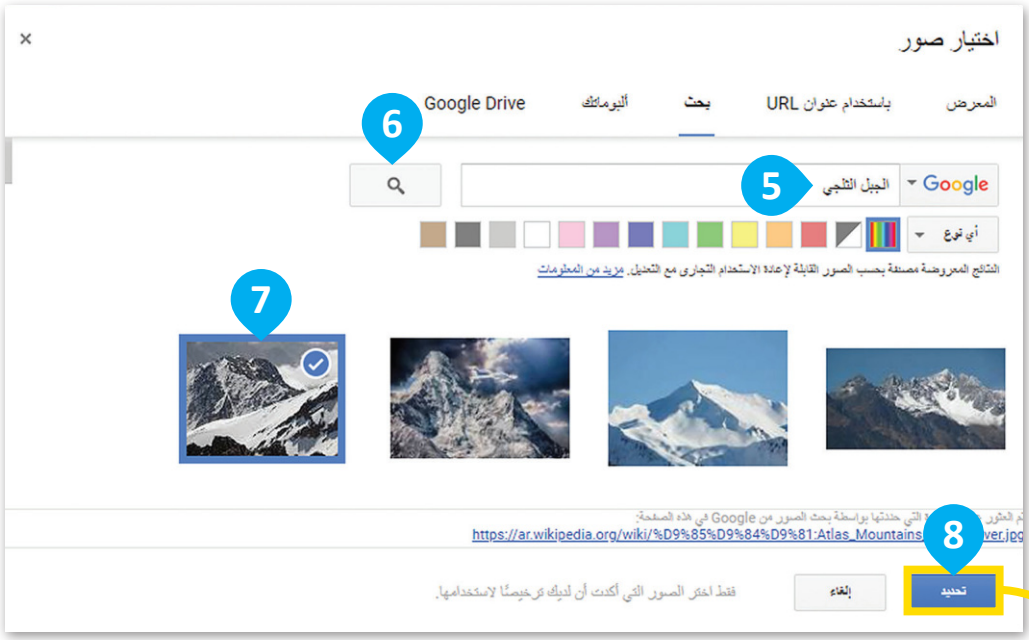
> اختر الصورة، 7 ثم اضغط على **تحديد** (Select). 8

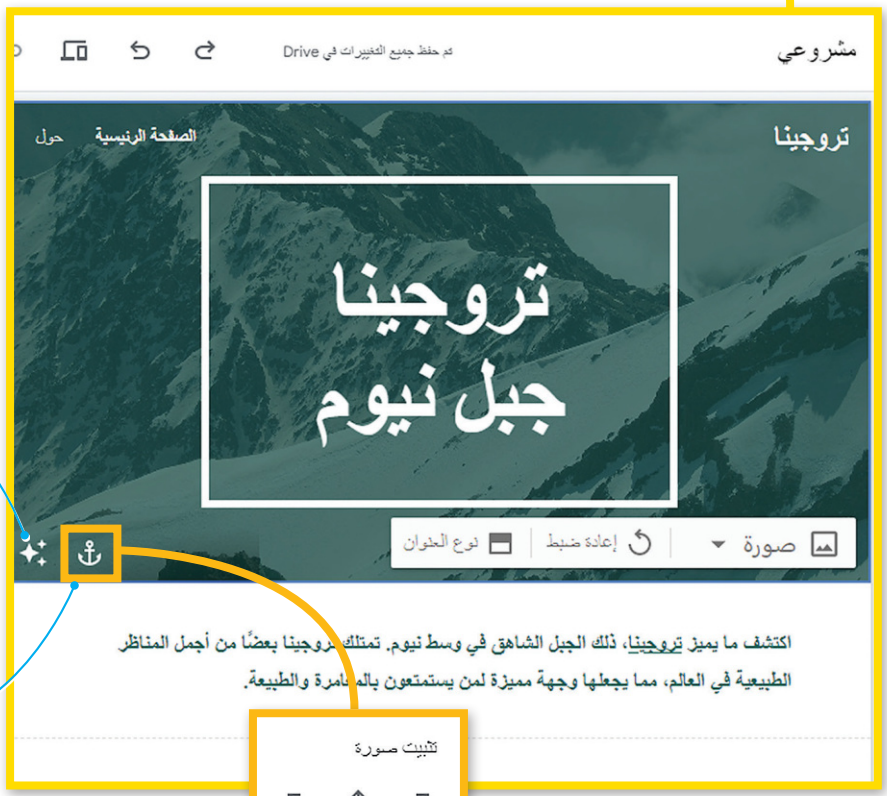




يمكنك استخدام الصور المصرح باستخدامها بموجب حقوق المشاع الإبداعي، والتي تتضمن ذكر اسم مؤلفها.









إذا كان لون صورة الخلفية داكنًا، اضغط على **أيقونة سهولة القراءة** (readability icon) لإزالة الضبط الحالي.

سيظهر رمز المرساة إذا مررت بالفأرة فوق الصورة، اضغط عليه وسيظهر **خيار تثبيت صورة** (anchor the image) في أماكن مختلفة.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

إضافة عناوين الفقرات

ستضيف المزيد من المعلومات حول جبل تروجينا عن طريق إضافة العناوين والنصوص، حيث ستضيف مربع نص، وتعيِّن محاذاة النص إلى اليمين، وتغيِّر نمط خط إلى **رأس موضوع فرعي** (Subheading).

لإضافة عناوين الفقرات :

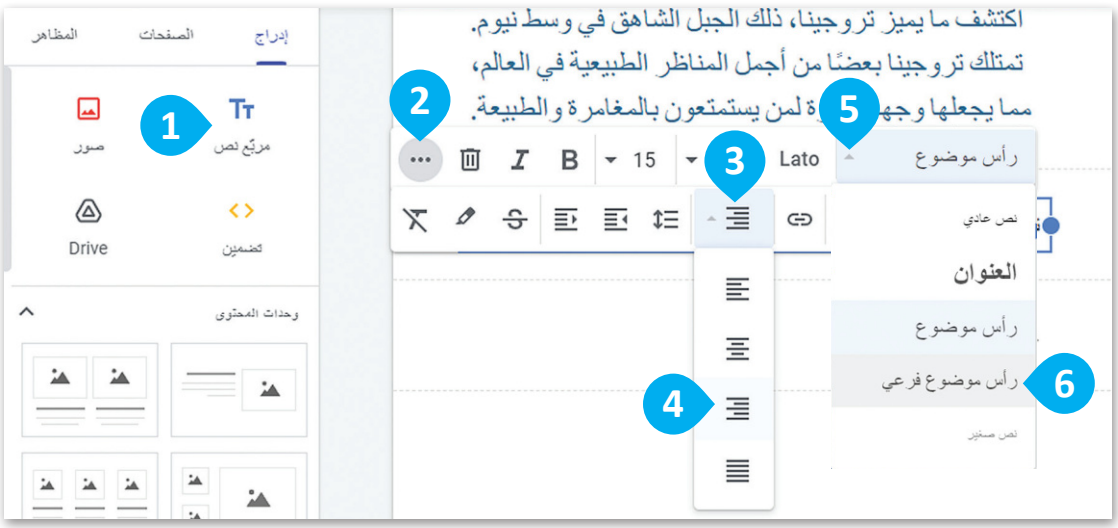
> من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، اضغط على **مربع نص** (Text box). 1

> اضغط على النقاط الثلاث، 2 ثم اضغط على **المحاذاة** (Align)، 3 واختر **محاذاة إلى اليمين** (Align Right). 4

> اضغط على السهم الموجود بجوار نص **رأس موضوع** (Heading). 5

> اختر النمط الذي تريده، على سبيل المثال **رأس موضوع فرعي** (Subheading). 6

> اكتب النص الذي تريده في مربع النص. 7







تُستخدم العناوين لتقسيم النص إلى أقسام وتسهيل قراءته والتنقل خلاله.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

دمج مربعات النصوص

ستضيف مربع نص آخر، ولكن هذه المرة ستسحبه إلى مربع النص السابق حيث سيتم دمج مربعي النص في مربع نص واحد.

لدمج مربعات النصوص:

> من علامة تبويب **إدراج** (Insert)، اضغط على **مربع نص** (Text box). 1

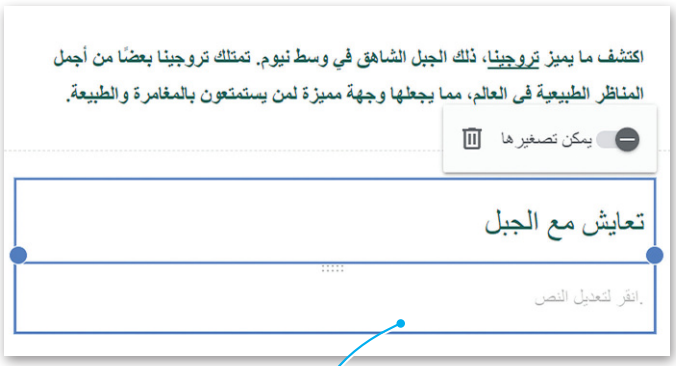
> اسحب وأفلت مربع النص داخل مربع النص السابق. 2

> اختر **محاذاة إلى اليمين** (Align Right)، 3 وامنح النص النمط الذي تريده، على سبيل المثال اختر **نص عادي** (Normal text). 4

> اكتب النص الذي تريده في مربع النص. 5

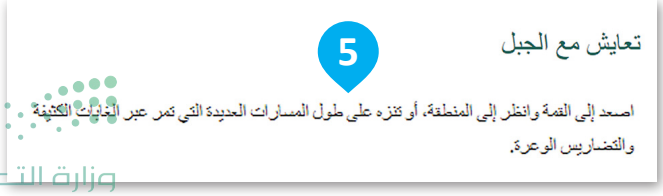






سيظهر النص المدمج ككتلة نصية واحدة في مربع النص المطلوب.





إضافة الصور

وأخيرًا، ستضيف صورًا تتناسب مع النص الذي أضفته.

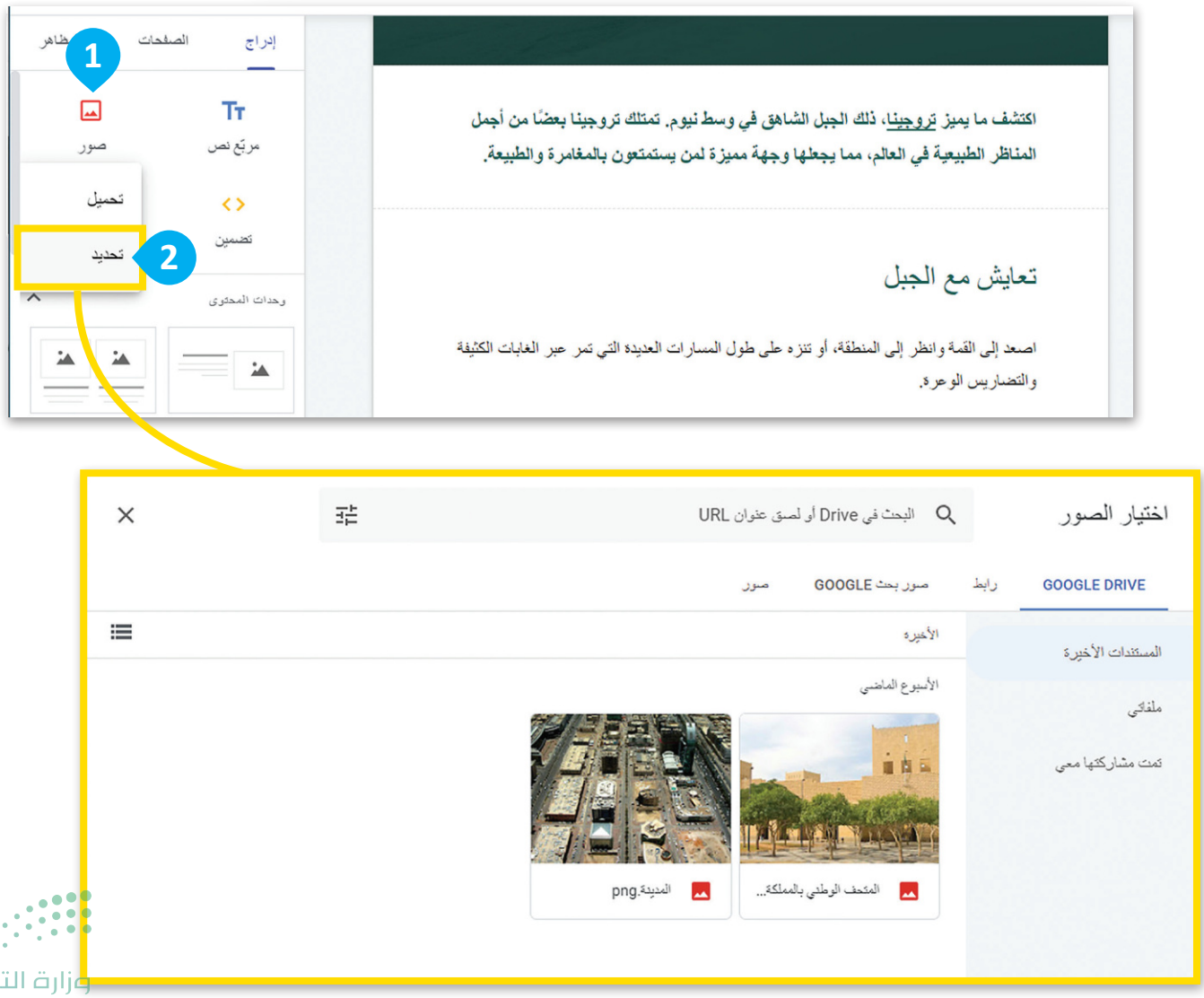
لإضافة الصور:

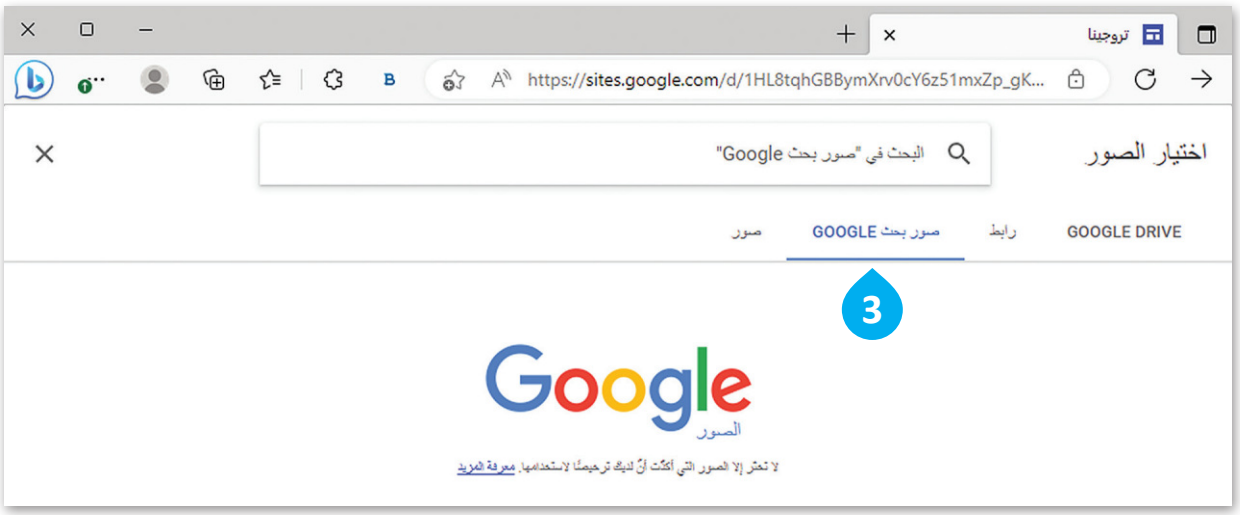
> من علامة التبويب **إدراج** (Insert)، اضغط على **صور** (Images)، 1 ثم اضغط على **تحديد** (select). 2

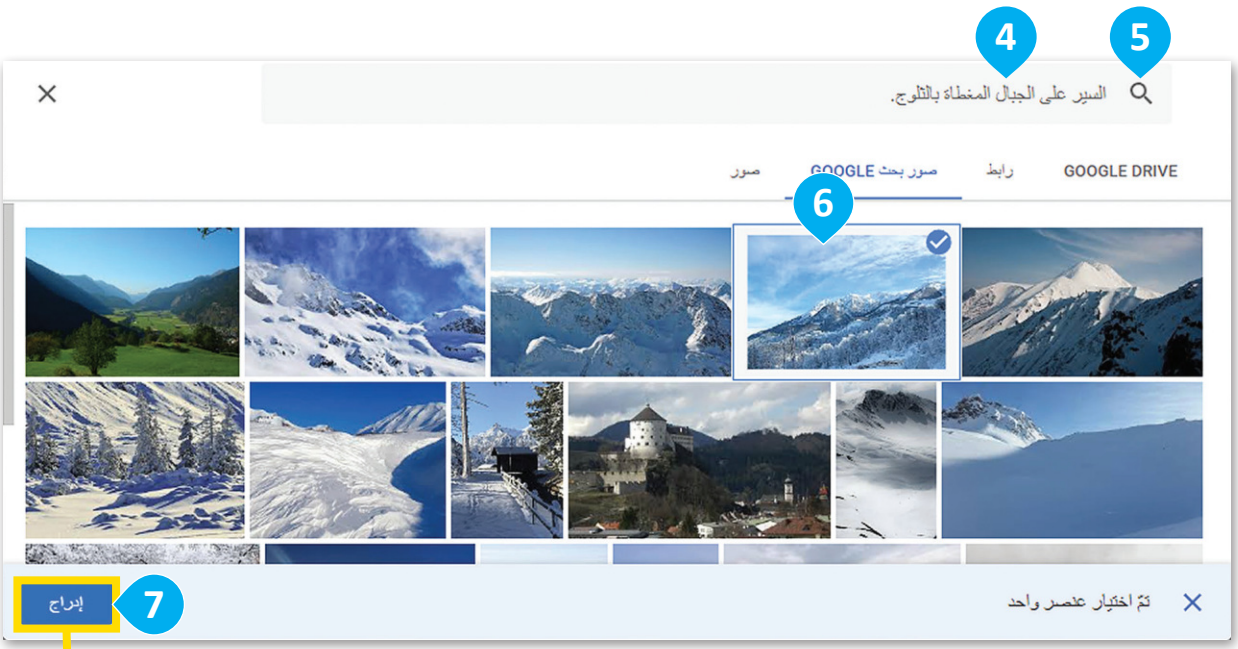
> في نافذة **اختيار الصور** (Select images)، اضغط على **صور بحث جوجل** (Google Search images). 3

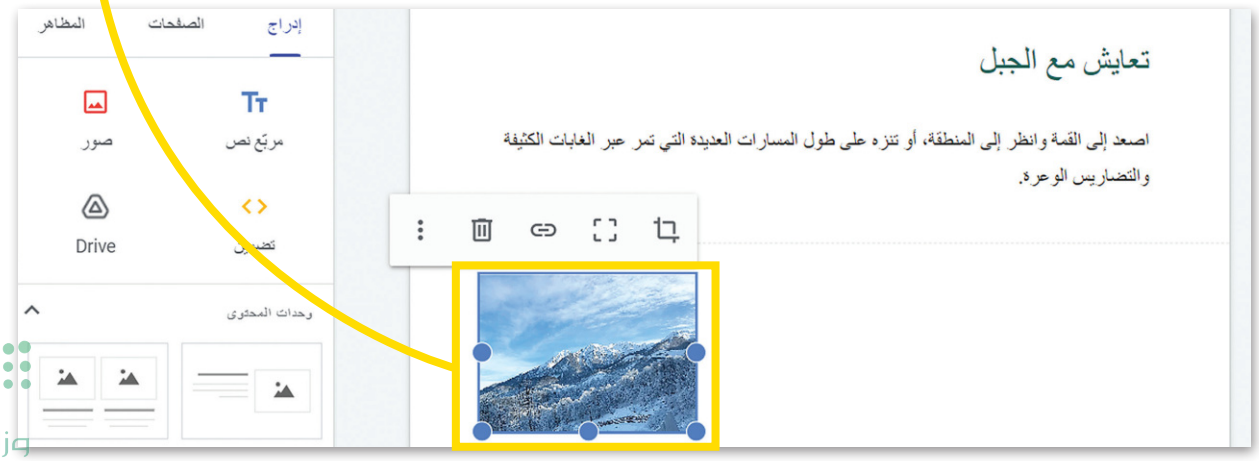
> في **مربع البحث** (Search box) اكتب "السير على الجبال المغطاة بالثلوج."، 4 واضغط زر **بحث** (Search). 5

> اختر الصورة، 6 ثم اضغط على **إدراج** (Insert). 7









وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

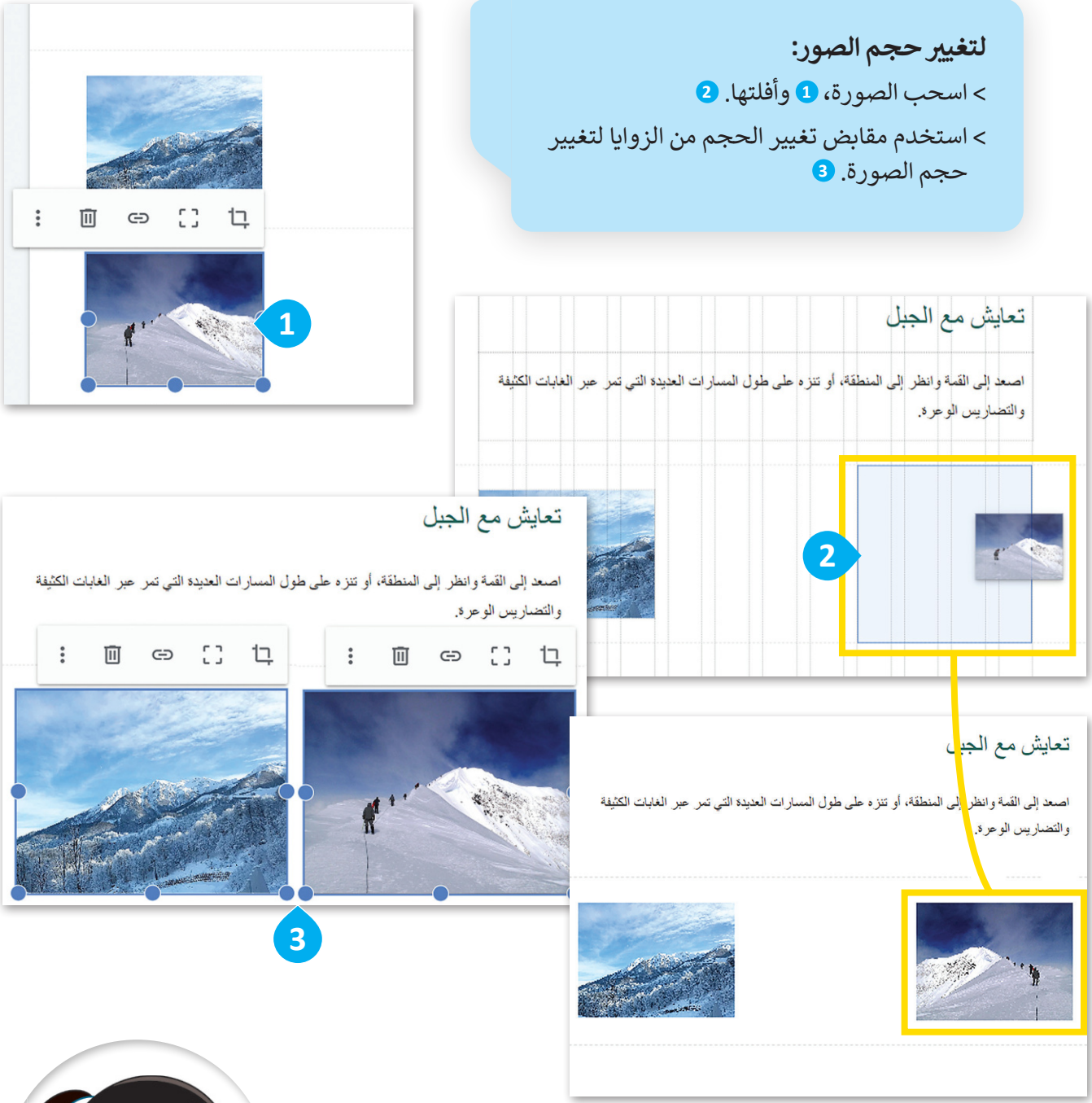
تغيير حجم الصور

اتَّبع نفس الإجراء لإضافة صورة أخرى متعلقة بـ"تسلق قمة جبال الثلج"، ثم غيِّر حجم الصورتين.

لتغيير حجم الصور:

> اسحب الصورة، 1 وأفلتها. 2

> استخدم مقابض تغيير الحجم من الزوايا لتغيير حجم الصورة. 3





عند اختيار صورة لصفحة إلكترونية، سيظهر مربع أزرق حول الصورة بدوائر صغيرة في كل زاوية. يُطلق على هذه المربعات والدوائر اسم **مقابض تغيير الحجم** (Resize Handles).

لنطبق معًا

تدريب 1

تصميم المواقع الإلكترونية

حدِّد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. تتكون الشبكة الإلكترونية من مجموعة مواقع يحتوي كلٌّ منها على صفحة إلكترونية واحدة أو أكثر.		
2. الصفحة الإلكترونية هي صفحة على شبكة الإنترنت يقتصر محتواها على النصوص.		
3. الصفحة الرئيسة هي الصفحة الأولى والأكثر أهمية في الموقع الإلكتروني.		
4. تصف لغة HTML كل ما تريد عرضه على الصفحة الإلكترونية.		
5. تتيح لك أداة مواقع جوجل عبر الإنترنت إنشاء مواقع إلكترونية بدون أي خبرة بلغة HTML.		
6. تتيح لك علامة التبويب إدراج وإضافة الصور إلى صفحاتك فقط.		
7. يسمح لك مربع النص بإدخال نص وتنسيقه داخل مربع.		
8. لا يمكنك تحرير الصور في المواقع الإلكترونية الخاصة بك.		
9. يمكنك استخدام رمز سهولة القراءة لتغميق لون خلفية الصورة.		
10. تتيح لك أيقونة المرساة وضع صورة في أماكن مختلفة على الصفحة.		

تدريب 2

الاختلاف بين الموقع الإلكتروني والصفحة الإلكترونية

صِفْ الاختلاف بين الموقع الإلكتروني والصفحة الإلكترونية.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

تدريب 3

الصفحة الرئيسة

ما الغرض من الصفحة الرئيسة للموقع على شبكة الإنترنت؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

تدريب 4

عناصر الصفحة الإلكترونية

اكتب أسماء ثلاثة أنواع مختلفة من المحتوى الذي يمكن تضمينه في الصفحة الإلكترونية.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

تدريب 5

إنشاء صفحة إلكترونية

- أنشئ صفحة إلكترونية للترويج لحدث أو مهرجان في مدينتك باستخدام العناصر الآتية:
  - مربع النص.
  - الصور.
- أضفْ صورة للخلفية، وغيّر نمط وشكل النصوص، وغيِّر حجم الصور وموضعها.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الثاني: إضافة الصفحات

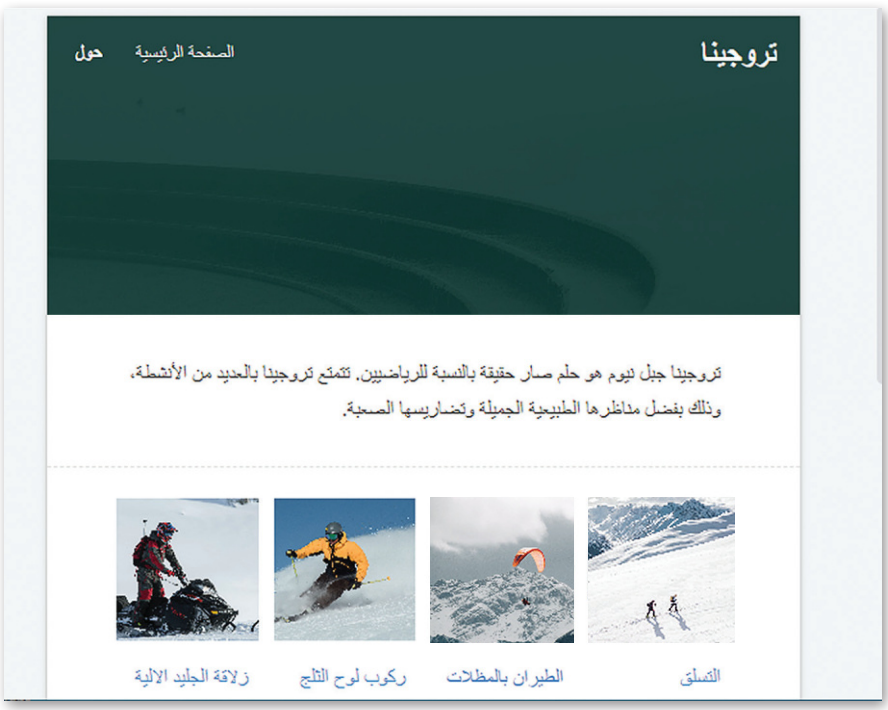


أهمية تعدد الصفحات في الموقع الإلكتروني

من المهم أن يحتوي الموقع الإلكتروني الخاص بك على أكثر من صفحة لأسباب عديدة:

- التنظيم: يتيح لك وجود صفحات إلكترونية متعددة تنظيم المحتوى الخاص بك بطريقة منطقية ومنظّمة، مما يسهل على الزائرين التنقل في موقعك والعثور على المعلومات التي يبحثون عنها.
- تحسين تجربة المُستخدِم: يقضي الزائرون وقتًا ممتعًا أكثر على الموقع الذي يحتوي على صفحات إلكترونية متعددة. يمكنك تقديم المحتوى الخاص بك بطريقة أفضل من خلال عرضه بشكل منظم وجذاب في صفحات متعددة.
- المرونة: تسمح لك الصفحات الإلكترونية المتعددة بتجربة تخطيطات وأنماط وأنواع مختلفة من المحتوى. يمكنك إنشاء صفحات متخصصة لموضوعات أو فئات محددة.

ستُنشئ الآن صفحة إلكترونية أخرى وتُسميها **حول** (About) لتطوير موقعك وتقديم المزيد من المعلومات حول جبل تروجينا.



إنشاء الصفحات الإلكترونية

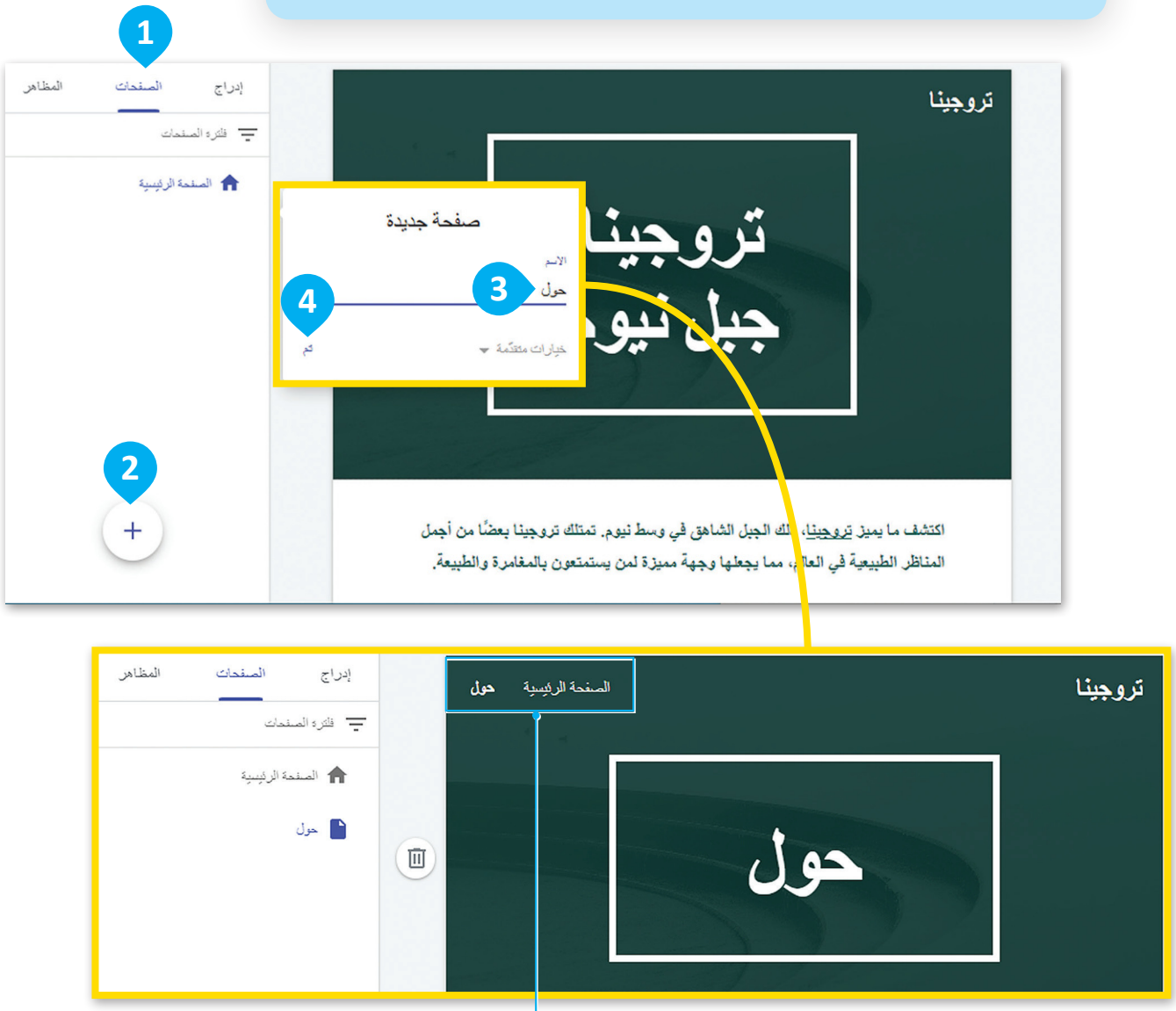
لإنشاء موقع إلكتروني كامل ومناسب، عليك إنشاء صفحات إلكترونية متعددة، وهنا يمكنك إنشاء صفحة إلكترونية لتقديم بعض الأنشطة التي يمكنك القيام بها في جبل تروجينا.

لإنشاء صفحة في الموقع الإلكتروني الخاص بك:

> اضغط على زرّ **الصفحات** (Pages). 1

> اضغط على رمز الإضافة. 2

> اكتب اسم صفحتك **حول** (About)، 3 ثم اضغط على **تم** (Done). 4



بمجرد إنشائك صفحتين أو أكثر من الصفحات الإلكترونية، يمكنك التبديل بينهما بسهولة.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

حذف وإضافة العناصر

ستضيف في الصفحة الإلكترونية معلومات حول الرياضات والأنشطة المتوفرة في جبل تروجينا. أولًا ستزيل مربع النص الافتراضي الذي تحتويه الصفحة الإلكترونية ثم ستضيف مربع نص جديد.

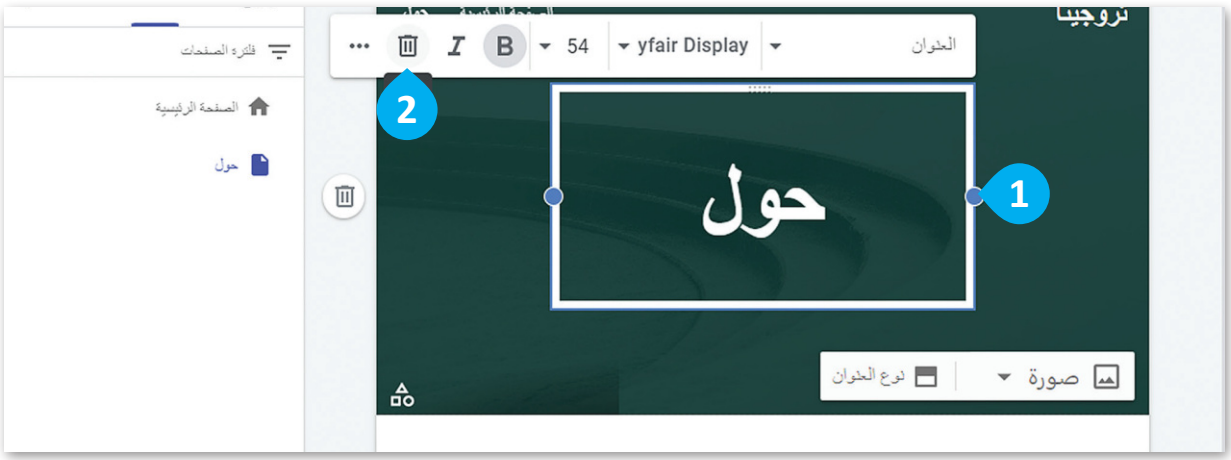
لحذف وإضافة عنصر:

> حدِّد مربع النص، 1 واضغط على **إزالة** (Remove). 2

> اختر **مربع نص** (Text box)، 3 ثم أضف نصك. 4



عند إنشاء صفحة في الموقع الإلكتروني، قد تكون بعض مربعات النصوص موجودة بالفعل.





تخطيط الصفحة

تكون بعض لبنات المحتوى ثابتة في موضعها، وتتضمن الصور والنصوص. يمكنك استخدام تخطيط الصفحة لتوفير الوقت إذا أردت تعيين تنسيق مُحدد للموقع الإلكتروني الخاص بك.

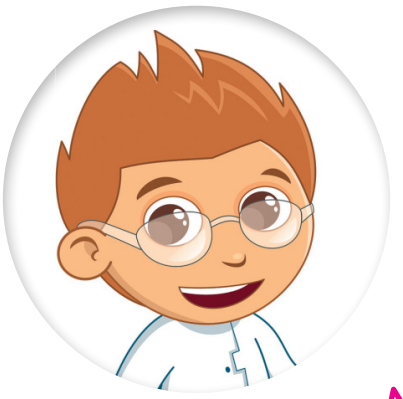


عند إضافة وحدات المحتوى إلى الصفحة الإلكترونية، يتم تحديد موضع الصورة والنص سابقًا، ولا يمكن نقلهما أو إعادة ترتيبهما بسهولة. ولكن يمكنك تخصيص النص والصور داخل مجموعة المحتوى لتلائم احتياجاتك، بما فيها تغيير الخط واللون والحجم ومحاذاة النص، بالإضافة إلى تعيين موضع حجم الصورة.

معلومة

توفِّر المُخططات الوقت بسماحها لك بإنشاء صفحات جديدة بسرعة باستخدام مُخطط موجود سابقًا. يمكنك تعديل المحتوى وضبط المُخطط ببساطة، ليتناسب مع احتياجاتك.

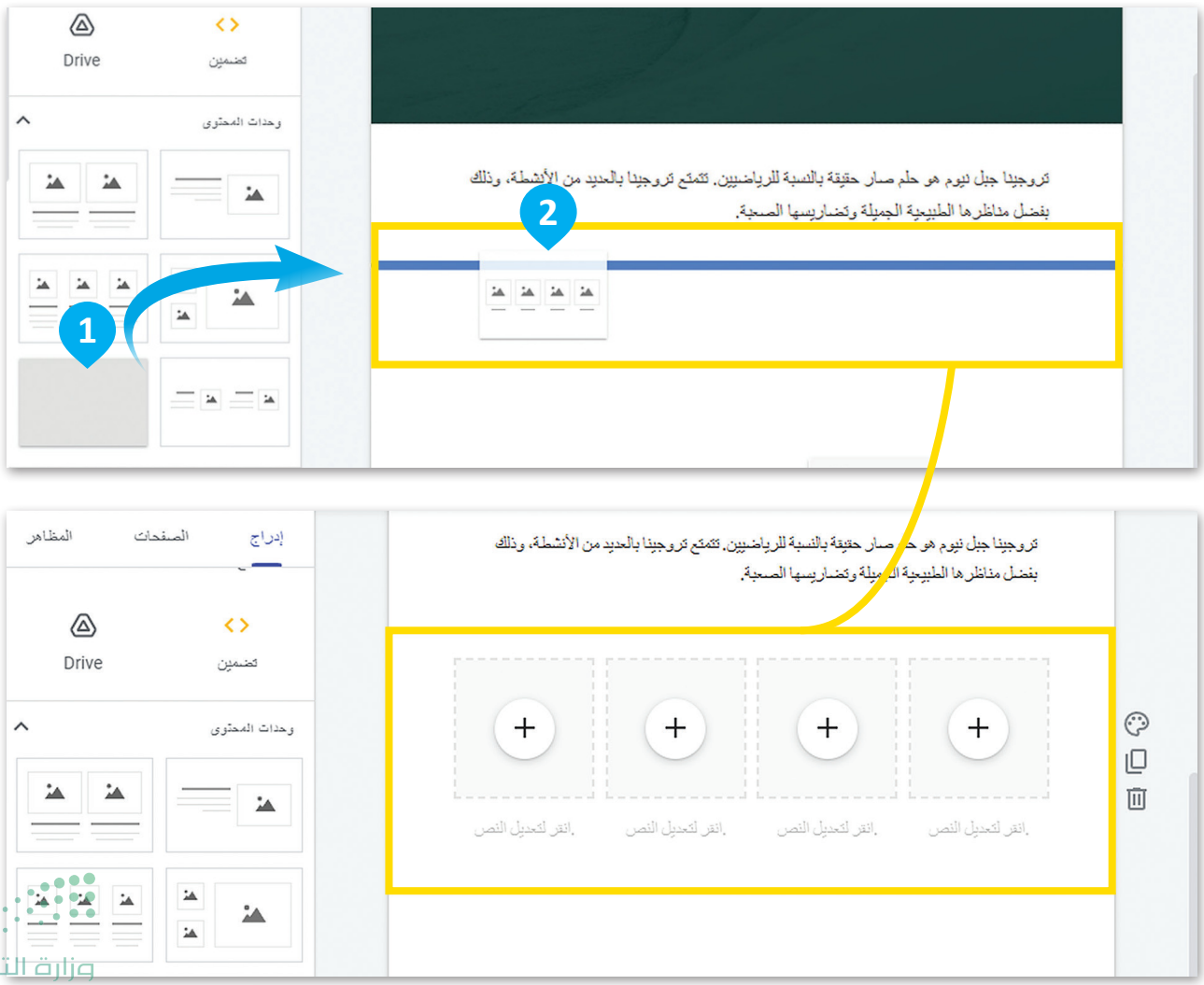
جرِّب بعض العناصر لإضافة الصور والنصوص حول الأنشطة التي يمكنك تنفيذها في جبل تروجينا.



لاختيار تخطيط الصفحة:

> اضغط على زر **إدراج** (Insert)، ومن قسم **وحدات المحتوى** (CONTENT BLOCKS)، اسحب **المُخطط** (Layout)، 1 وأفلته. 2

توفِّر المخططات مظهرًا وأسلوبًا متسقًا عبر جميع صفحات الموقع الإلكتروني.يساعد التخطيط المستخدمين على التنقل في الموقع بسهولة أكبر ويقلل من الالتباس.



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

إضافة الصور والنصوص

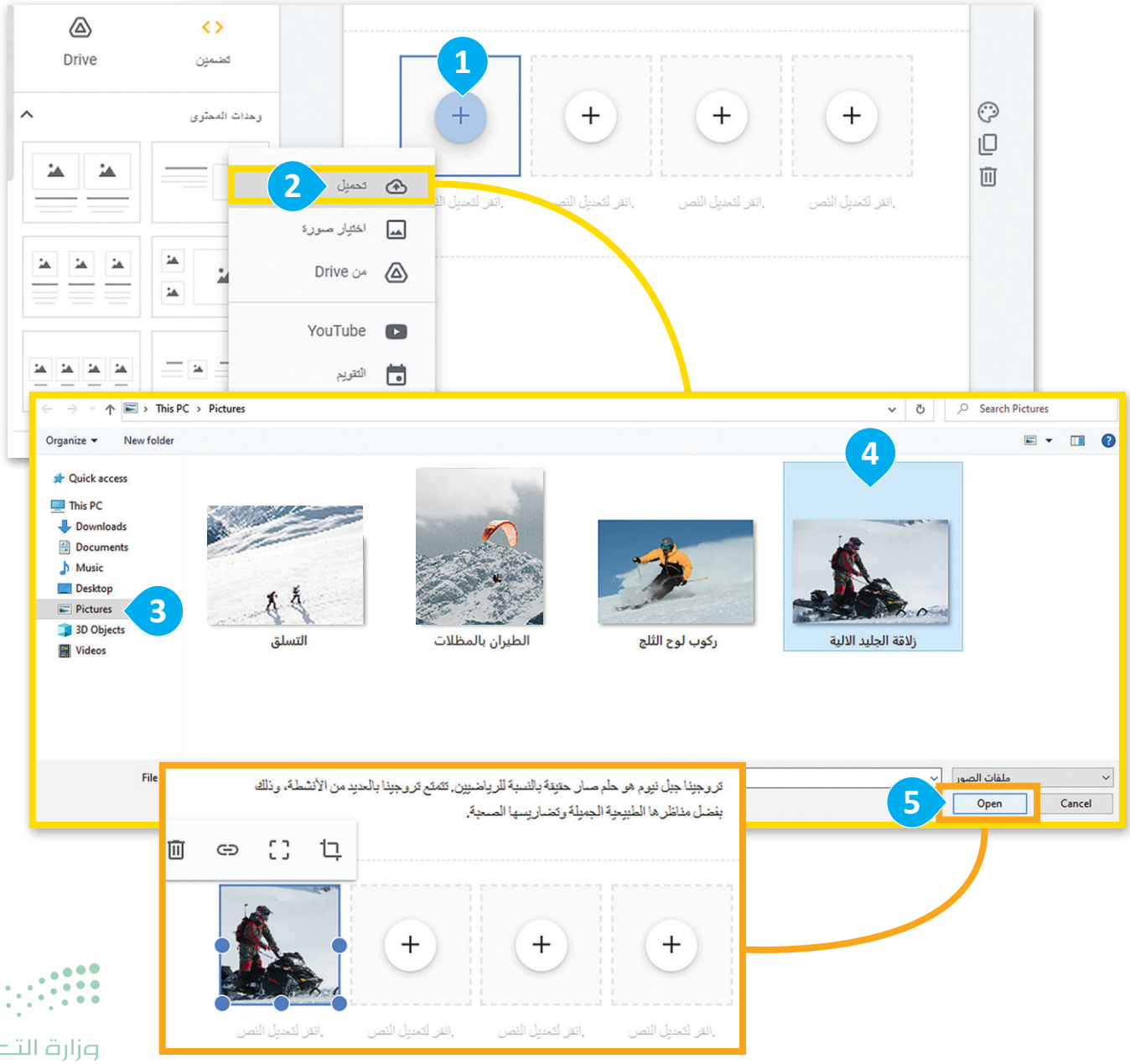
بعد أن أضفت تصميمك الخاص، يُمكنك إضافة الصور والنصوص. هذا التصميم مثالي لإضافة أربع صور للأنشطة وعنوان لكل منها.

لإضافة صورة:

> اضغط على رمز الإضافة، 1 واختر **تحميل** (Upload). 2

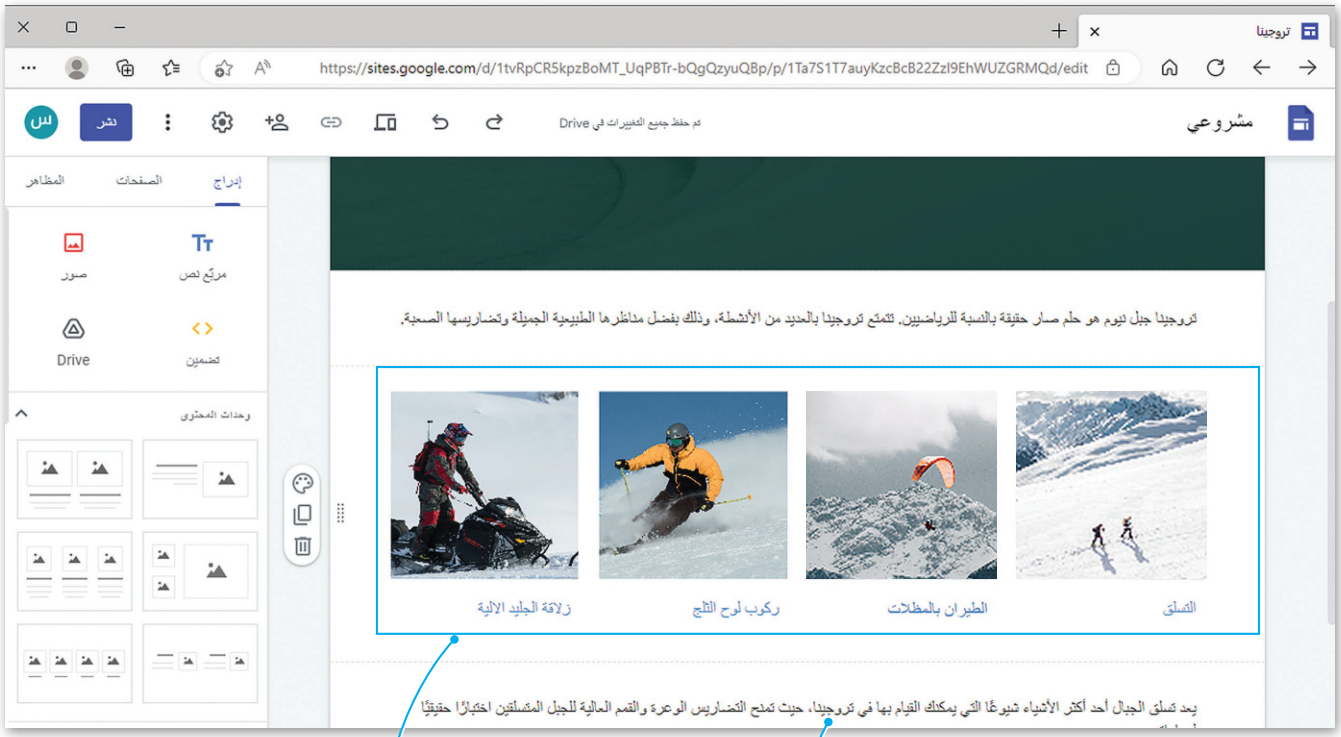
> اضغط على مجلد **الصور** (Pictures). 3

> اختر صورة **زلاقة الجليد الآلية** (Snowmobile)، 4 ثم اضغط على **فتح** (Open). 5



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

بعد إضافتك لجميع الصور والنصوص في الصفحة الإلكترونية "حول" ستبدو صفحتك كالصورة الآتية:



تمت إضافة أربعة صور
وأربعة نصوص.

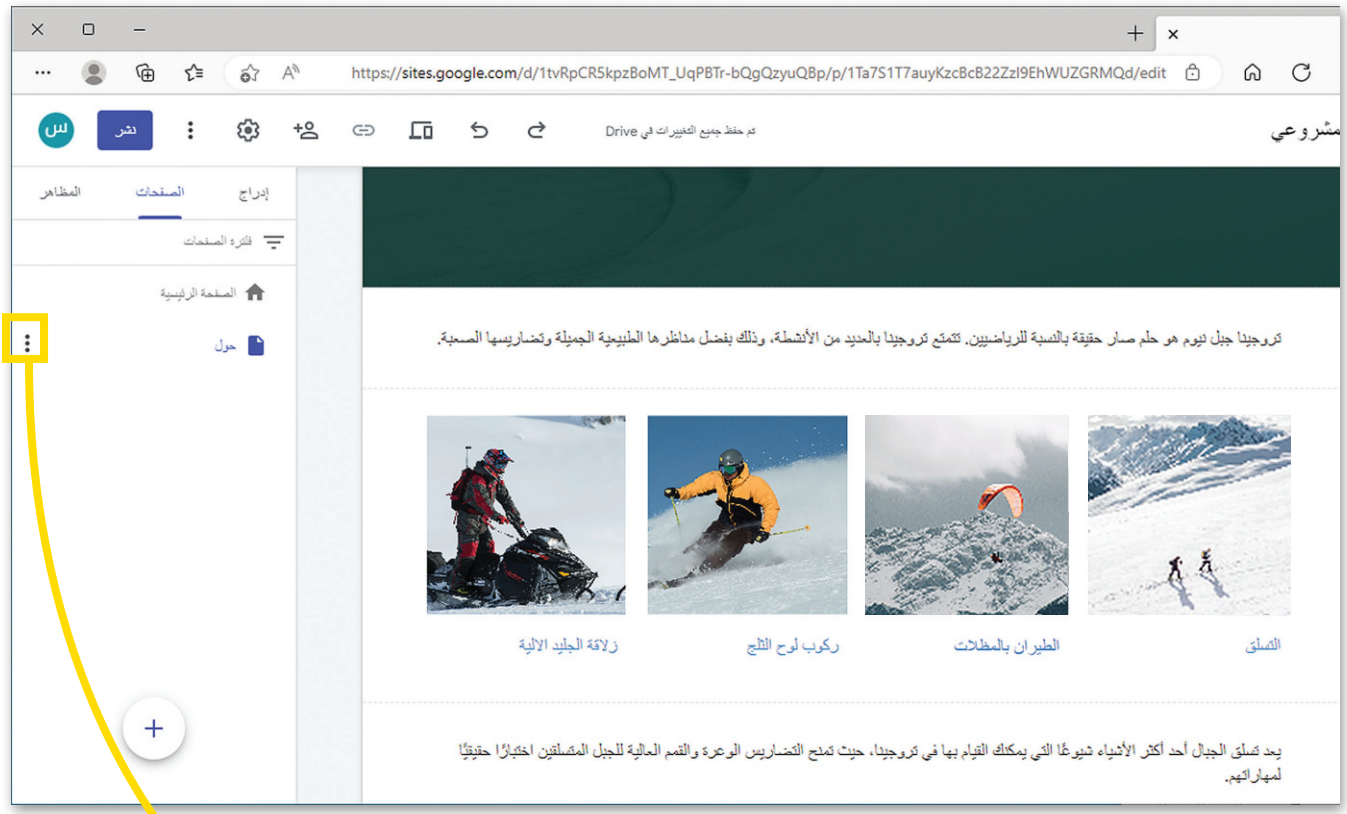
إضافة نص بعد الصور.



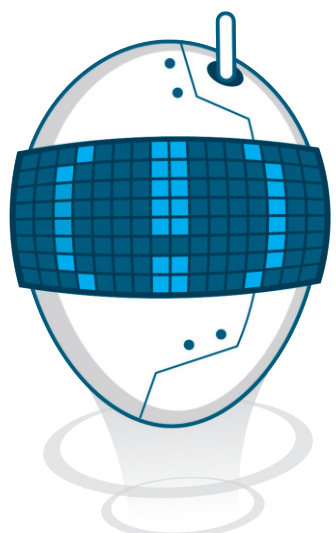
لتغيير لون النص حدِّده
واستخدم تلوين النص A .

تنظيم صفحاتك

يمكنك تنظيم الصفحات الإلكترونية في موقعك بعد إنشائها باستخدام **خيارات الصفحة** (Page options). على سبيل المثال، يمكنك مضاعفة صفحة محددة، وكذلك يمكنك تعيين الصفحة التي تريد أن تظهر كصفحة رئيسة، كما يمكنك حذف وإنشاء صفحات فرعية.



خيارات الصفحة.



ضع في اعتبارك، أنَّه لا يمكنك إزالة الصفحة التي تم تعيينها كصفحة رئيسة لموقعك.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

إضافة الارتباطات التشعبية

في الختام، إذا أردت أن يكون نصك أكثر تشويقًا، فيمكنك ربط كلمة أو عبارة من نصك بصفحة أخرى في موقعك، أو بموقع إلكتروني مختلف تمامًا، لتوفير المزيد من المعلومات حول الموضوع المحدد.

لإضافة ارتباط تشعبي:

> حدِّد كلمة "تروجينا". 1

> اضغط على زرّ **إدراج ارتباط** (Insert link). 2

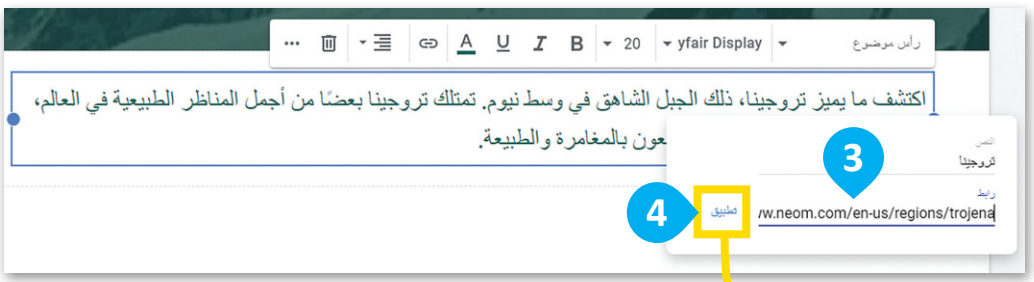
> في النافذة التي تظهر، اكتب عنوان الرابط "https://www.neom.com/en-us/regions/trojena" ليتم ربطه. 3

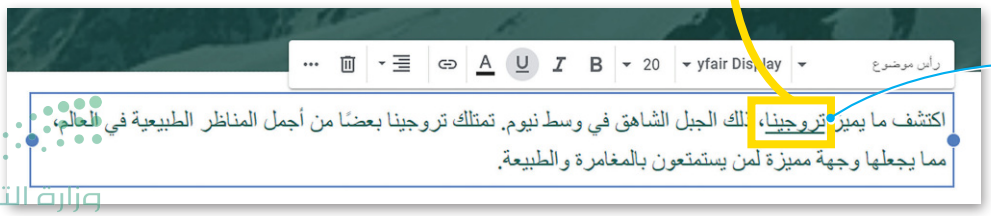
> اضغط على **تطبيق** (Apply). 4

يشار إلى **الارتباط التشعبي** (hyperlink) باسم ارتباط، وهو عنصر يمكّن المستخدم من الانتقال إلى صفحة إلكترونية أخرى، أو مستند أو مورد آخر على الإنترنت من خلال الضغط عليه.









تُعرض الارتباطات التشعبية كنص مُسطَّر.

لنطبق معًا

تدريب 1

الصفحات الإلكترونية المتعددة

ما فوائد تصميم موقع إلكتروني متعدد الصفحات؟

.....

.....

.....

.....

تدريب 2

المُخططات

وضِّح الغرض من المُخططات عند تصميم المواقع الإلكترونية، واعرض أمثلة لأنواع مختلفة من المُخططات.

.....

.....

.....

.....

تدريب 3

إنشاء الصفحات الإلكترونية

رتب الخطوات بالترتيب الصحيح لإنشاء صفحة إلكترونية.

- اضغط على زر الصفحات (Pages).
- اضغط على أيقونة الإضافة (Add).
- اضغط على تم (Done).
- اكتب اسم صفحتك.

تدريب 4

مجموعات المحتوى

ما المُعاملات التي يمكنك تخصيصها في لبنة المحتوى (Content)؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

تدريب 5

إنشاء صفحة إلكترونية جديدة

- ابحث عن معلومات حول مشروع ذا لاين في نيوم على الإنترنت، ثم أنشئ صفحة إلكترونية جديدة و أضف محتوى عن مشروع ذا لاين، بعد ذلك استخدم صورًا ونصوصًا وتخطيطات مختلفة لإنشاء صفحة إلكترونية تتضمن ما يأتي:
  - مقدمة عن مشروع ذا لاين.
  - حلول النقل المستدام.
  - البنية التحتية الذكية.
  - المرافق والخدمات المجتمعية.

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الثالث: نشر الموقع الإلكتروني

يستخدم ملايين الأشخاص العديد من وسائل التواصل الاجتماعية ومشاركة المعلومات، ولهذا أدركت الشركات التجارية والمؤسسات الاجتماعية أهمية المداومة على وسائل التواصل الاجتماعي للتوسع في النشر وزيادة الوصول للعملاء. ستتعرف في هذا الدرس على كيفية إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي في موقعك، ونشره على الشبكة العنكبوتية ومشاركته مع الآخرين.

إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي

ستضيف الآن أيقونة لوسائل التواصل الاجتماعي في تذييل الصفحة الإلكترونية في الموقع الخاص بك، وهذا يتطلب إضافة تذييل إلى صفحتك.

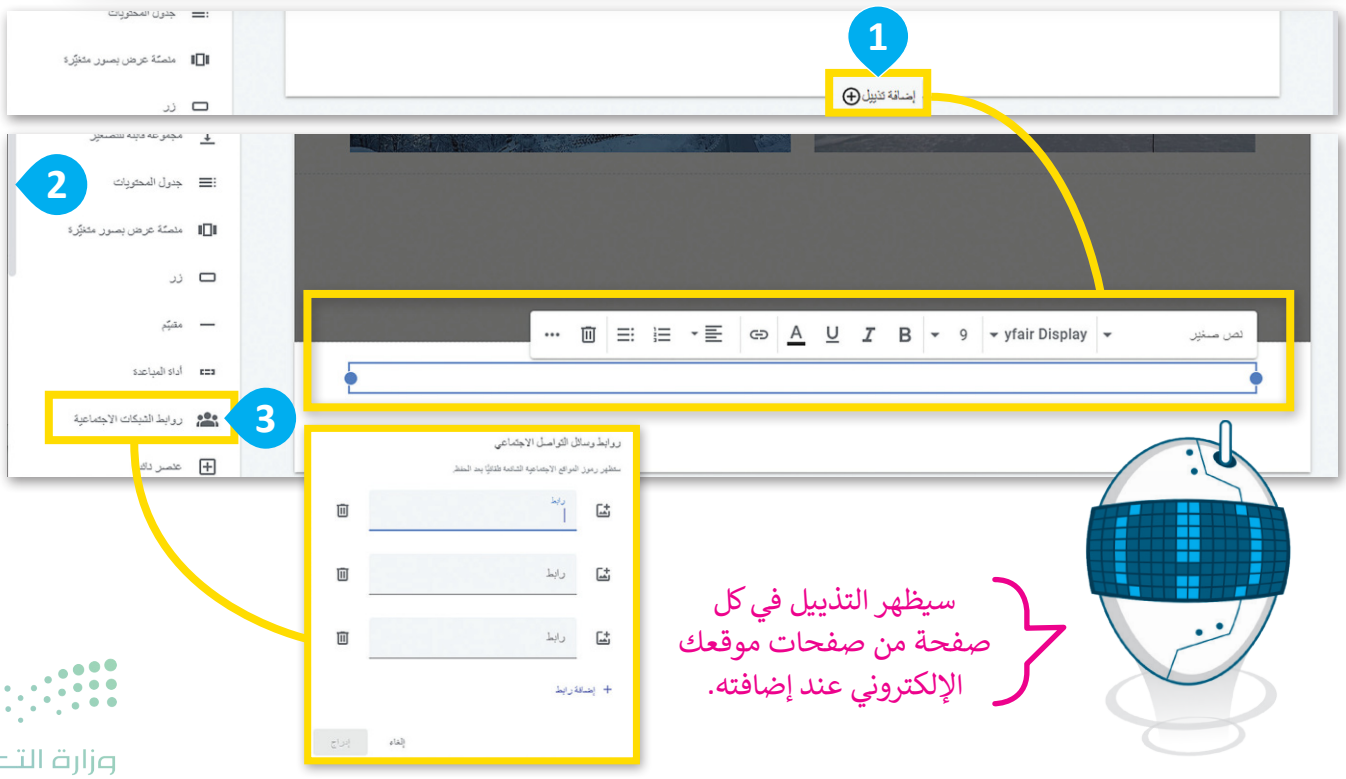
إضافة تذييل

لتعزيز وظائف موقعك الإلكتروني وصورته المرئية من المهم إضافة تذييل إلى صفحاتك، حيث يوفر التذييل مكانًا مناسبًا لإضافة الروابط والمعلومات المهمة.

لإضافة تذييل:

> أشر إلى أسفل الصفحة واضغط على **إضافة تذييل +** (Add Footer +). 1

> استخدم الشريط الجانبي للتمرير لأسفل، 2 واضغط على **روابط الشبكات الاجتماعية** (Social links). 3



إضافة وحذف أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي

ستستخدم شبكة تواصل اجتماعية واحدة فقط، وعليك أن تحذف الشبكتين الموجودتين افتراضيًا في نافذة روابط وسائل التواصل الاجتماعي.

لإضافة أيقونة وسائل التواصل الاجتماعي:

> في مربع **الرابط** (Link)، اكتب "https://twitter.com". 1

> اضغط على الأيقونة، 2 ثم اضغط على **تحميل** (Upload). 3

> اختر صورة **X**، 4 واضغط على **فتح** (Open). 5

> اضغط على **إدراج** (Insert). 6



عند اتصال جهازي الحاسب أو أكثر، يكون لديك شبكة جهاز الحاسب.



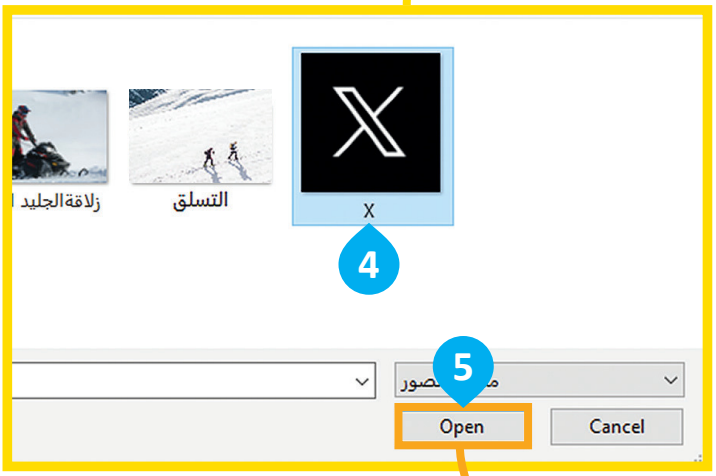
اضغط على أيقونة سلة المحذوفات لحذف روابط وسائل التواصل الاجتماعي.





تعمل أيقونات الشبكات الاجتماعية الموجودة في تذييل الموقع الإلكتروني كبوابة إلى صفحات وسائل التواصل الاجتماعي.









بهذا تكون أضفت رابطًا ينقلك إلى شبكة X (تويتر سابقًا) العامة، ويمكنك إضافة حساب خاص بك على X (تويتر سابقًا) أو أي حساب آخر، بحيث يتم الانتقال له عند الضغط على الأيقونة.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تعيين نمط التذييل

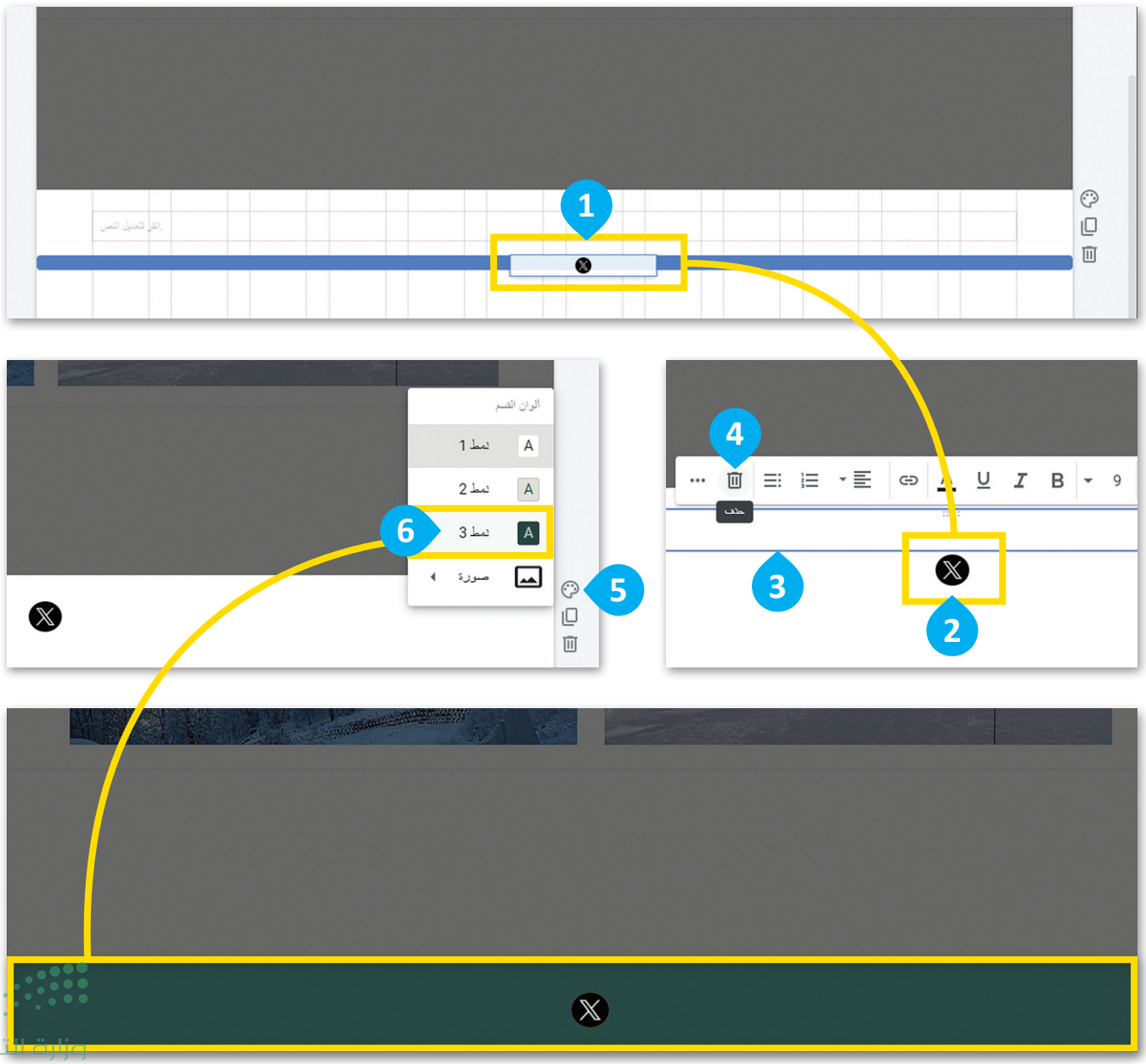
يمكنك إجراء بعض التعديلات على التذييل بعد إضافة رابط وسائل التواصل الاجتماعي.

لتعيين نمط التذييل:

> اسحب رابط **وسائل التواصل الاجتماعي** (Social media link)، 1 وأفلته في المنتصف. 2

> حدِّد **مربع النص** (Text box)، 3 ثم اضغط على **حذف** (Remove) لإزالته. 4

> اضغط على **ألوان القسم** (Section colors) 5 وحدِّد **النمط 3** (style 3). 6



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

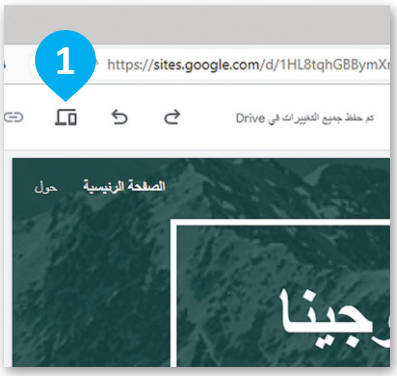
معاينة التغييرات

من الضروري التحقق من التغييرات التي أجريتها على جميع الصفحات، ومعرفة كيف سيبدو الموقع الإلكتروني قبل نشره. تحقَّق من العناوين والنصوص والتنسيق، واختبر الارتباطات التشعبية وتأكد من أنها تُوصل إلى المحتوى الصحيح. يمكنك نشر موقعك بعد الانتهاء من التحقق.

لمعاينة التغييرات في الصفحة:

> من القائمة العلوية، اضغط على زرّ **معاينة** (Preview). 1

> يمكنك الآن التحقق من مظهر الموقع الإلكتروني الخاص بك على جهاز الحاسب، 2 أو على الأجهزة المحمولة. 3





إغلاق وضع المعاينة.

نشر الموقع الإلكتروني ومشاركته عبر الإنترنت

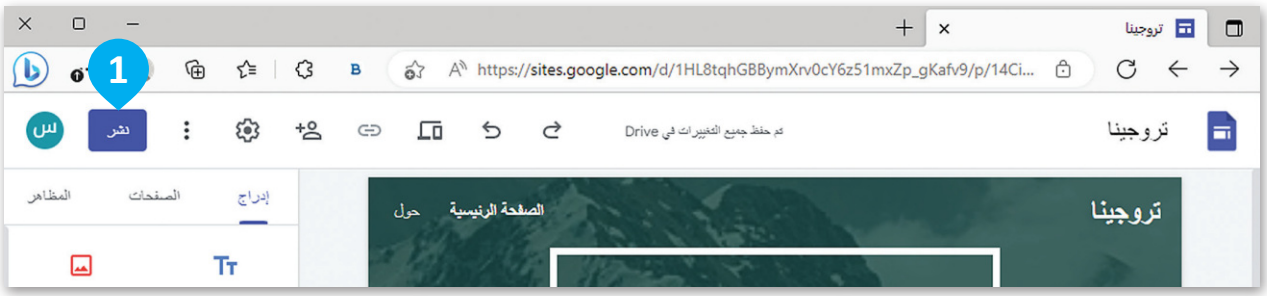
يمكنك نشر موقعك الإلكتروني عندما يصبح جاهزًا ليتمكن الجميع من استعراضه، كما يمكنك مشاركته مع أصدقائك وعائلتك حتى يتمكنوا من رؤية ما أنشأته.

نشر الموقع الإلكتروني

عندما تنشر موقعك الإلكتروني فإنك تجعله متاحًا للجمهور عبر الإنترنت حتى يتمكن الجميع من رؤيته.

لنشر الموقع الإلكتروني:

- من القائمة العلوية، اضغط على زرّ **نشر** (Publish). 1
- أدخل العنوان الإلكتروني الخاص بموقعك في نافذة **النشر على الويب** (Publish to the web). 2
- اضغط على **نشر** (Publish). 3





مشاركة موقعك

يمكنك مشاركة موقعك مع أصدقائك فور نشره.

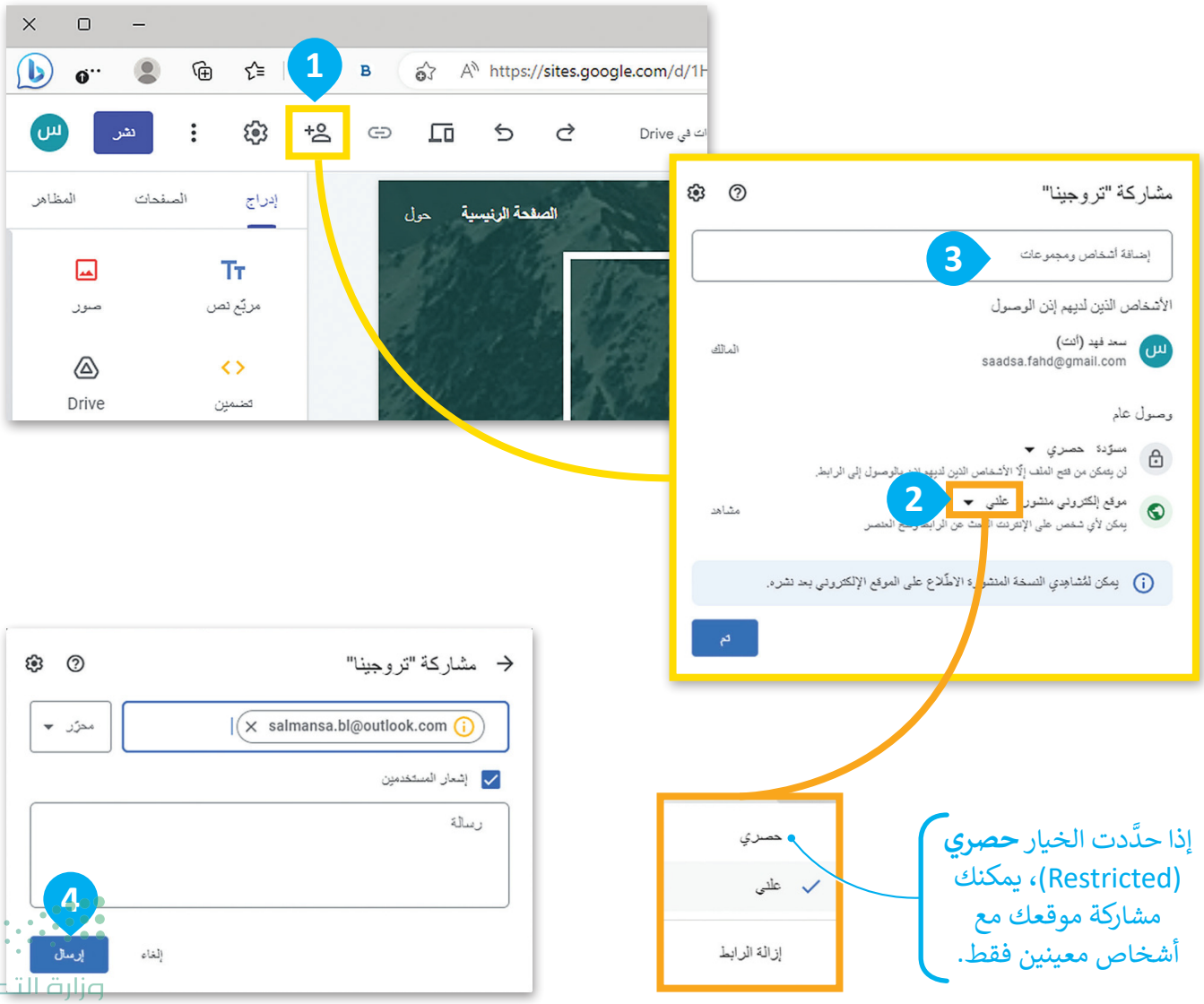
لمشاركة موقع إلكتروني:

> من القائمة العلوية، اضغط على زرّ **مشاركة** (Share). 1

> بجوار **موقع إلكتروني منشور** (Published site)، من القائمة المنسدلة، حدِّد الخيار **حصري** (Restricted)، أو الخيار **علني** (Public). 2

> اكتب عناوين البريد الإلكتروني للأشخاص الذين تريد مشاركة الموقع الإلكتروني الخاص بك على الشبكة الإلكترونية معهم. 3

> اضغط على **إرسال** (Send). 4



إذا حدَّدت الخيار **حصري** (Restricted)، يمكنك مشاركة موقعك مع أشخاص معينين فقط.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

لنطبق معًا

تدريب 1

أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي

ما أهمية وجود أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي على تذييل الصفحة الإلكترونية؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

تدريب 2

معاينة الموقع الإلكتروني

ما أهمية معاينة التغييرات التي أجريتها قبل نشر الصفحة الإلكترونية؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

تدريب 3

إضافة وسائل التواصل الاجتماعي

- اختر منصة تواصل اجتماعي ترغب بإضافة رابط لها في تذييل الموقع الإلكتروني الخاص بك.
- أجرِ أي تعديلات ضرورية على التذييل، كموضع وحجم أيقونة الشبكة الاجتماعية.
- عايِن التغييرات للتأكد من أن رمز الشبكة الاجتماعية يظهر بصورة صحيحة.
- انشر موقعك على الشبكة الإلكترونية وشاركه مع أصدقائك وعائلتك عبر وسائل التواصل الاجتماعي أو عبر البريد الإلكتروني.
- اكتب جملة أو جملتين حول سبب اختيارك لمنصة التواصل الاجتماعية.

.....

.....

.....

تدريب 4

إضافة قسم "استكشف تروجينا" إلى موقعك الإلكتروني

- حرِّر الموقع الإلكتروني الذي أنشأته.
- أضف قسمًا جديدًا إلى صفحتك الرئيسة بعنوان "استكشف تروجينا" وأدرج صور الجبل.
- اكتب فقرة قصيرة تصف تروجينا والطبيعة الجميلة هناك، وأهميتها للمجتمع المحلي.
- في الختام، انشر موقعك على الشبكة الإلكترونية وشاركه مع أصدقائك.

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

مشروع الوحدة

إنشاء موقع شخصي على شبكة الإنترنت

أختر أحد الموضوعات الآتية ثم أنشئ موقعًا إلكترونيًا عنه باستخدام أداة **مواقع جوجل** (Google Sites):

> استعراض هوايتك واهتماماتك وأهم انجازاتك.

> الترويج لموضوعات مثل: مكافحة التسول، أو دعم ذوي الإعاقة، أو المحافظة على الممتلكات العامة أو الأمن البيئي.

> استعراض أحد مشروعات رؤية المملكة 2030، مثل مشروع القدية، مشروع المربع، مشروع روشن.



1. خطط لموقعك بتعيين عدد صفحاته، وتحديد المحتوى الذي تريد تضمينه في كل صفحة.

2. اختر قالبًا ومُخطَّطًا، للموقع الإلكتروني الخاص بك بما يتناسب مع هوايتك أو اهتمامك.

3. أضف المحتوى مثل الصور أو النصوص إلى كل صفحة من صفحات موقعك على الشبكة الإلكترونية.

4. عاين موقعك واختبره للتأكد من عمل جميع مكوناته بشكل صحيح.

5. انشر موقعك على الشبكة الإلكترونية وشاركه مع أصدقائك وعائلتك.

في الختام

جدول المهارات

المهارة	درجة الإتقان	
	أتقن	لم يتقن
1. توضيح العلاقة بين الشبكة العنكبوتية والموقع الإلكتروني والصفحة الإلكترونية.		
2. إنشاء موقع إلكتروني وتسميته.		
3. اختيار مظهر للموقع الإلكتروني.		
4. إضافة عناصر إلى صفحات الموقع الإلكتروني.		
5. إنشاء صفحات جديدة على الموقع الإلكتروني.		
6. تغيير تنسيق النص في الصفحات الإلكترونية.		
7. تغيير تصميم الموقع الإلكتروني.		
8. إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي إلى الموقع الإلكتروني.		
9. نشر الموقع على شبكة الإنترنت ومشاركته مع الآخرين.		

المصطلحات

خلفية	Background	شبكة إلكترونية	Network
مجموعة المحتوى	Content Block	تخطيط الصفحة	Page layout
عنصر	Element	نشر	Publish
أداة مواقع جوجل	Google Sites	وسائل التواصل الاجتماعي	Social media
صفحة رئيسة	Home Page	نص	Text
لغة ترميز النص التشعبي	HTML	صفحة إلكترونية	Webpage
ارتباط تشعبي	Hyperlink	موقع إلكتروني	Website
صورة	Image		

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

الوحدة الثالثة: تصميم ألعاب جهاز الحاسب



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

أهلًا بك

هل أنت من هواة ألعاب جهاز الحاسب؟ ماذا لو كان بإمكانك تصميم تلك الألعاب بنفسك؟

ستتعلم في هذه الوحدة كيفية تصميم وبرمجة لعبة بسيطة بنفسك.



أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- المكونات الرئيسة للألعاب.
- خطوات تصميم اللعبة.
- إنشاء لعبة ثلاثية الأبعاد باستخدام مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab).
- إضافة الكائنات والتضاريس للعبة.
- حفظ اللعبة وتحميلها.
- برمجة الكائن الرئيس للتحرك وتنفيذ إجراءات اللعبة.
- برمجة نظام النقاط لكسب وخسارة النقاط.

الأدوات

- Kodu Game Lab

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الأول: تخطيط وتصميم ألعاب جهاز الحاسب

تعدُّ اللعبة نشاطًا ممتعًا يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة. يمكنك اللعب بالألعاب بمفردك أو مع أصدقائك أو مع زملائك، ويمكنك لعب الألعاب عبر الإنترنت. سواء كان اللعب منفردًا أو مع أشخاص آخرين.

لإنشاء لعبة هناك خطوات محددة عليك اتباعها. في هذا الدرس، ستتعرف على هذه الخطوات وستتبعها لإنشاء لعبتك الثلاثية الأبعاد. ستنشئ عالم اللعبة. وبشكل أكثر تحديدًا، ستضيف التضاريس والشخصيات الرئيسة للعبة.

المكونات الرئيسة للألعاب



أهداف اللعبة

ستمنحك اللعبة أهدافًا أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.



الشخصيات الرئيسة

الشخصيات الرئيسة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم.



عالم الألعاب

هذا هو العالم الافتراضي للعبة. ويشمل أيضًا الرسومات والصوت.



قواعد اللعبة

توضح القواعد كيفية لعب اللعبة، وما يمكنك وما لا يمكنك فعله.



التحديات

التحديات هي العقبات والصعوبات في اللعبة.



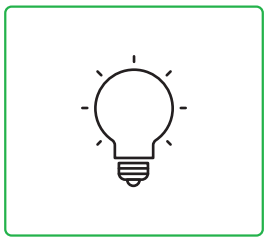
التحكم

الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك، وحركتك داخل اللعبة، واتخاذ إجراءات في اللعبة.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

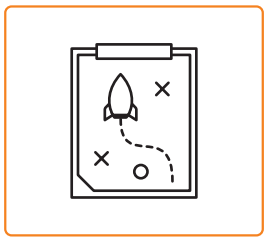
خطوات تصميم اللعبة

لا توجد طريقة صحيحة أو غير صحيحة لتصميم لعبة، ولكن باتباعك مجموعة من الخطوات المحددة يمكنك تجنب العديد من المشكلات، وتوفير الكثير من الوقت والجهد خلال **عملية تصميم** (Design Process) أو تطوير أي لعبة.



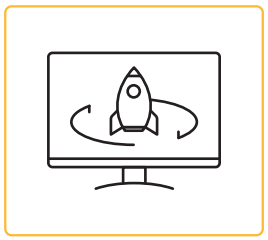
الفكرة

الخطوة الأولى هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك.



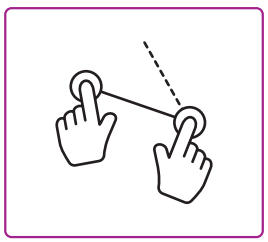
التخطيط للتصميم

تتضمن هذه الخطوة إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسة، وآليات اللعبة.



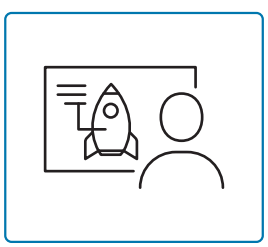
تصميم النموذج الأولي

من الضروري تصميم **نموذج أولي** (Prototype) للعبة، وذلك بهدف الوصول للفكرة النهائية لها، بحيث تكون بسيطة وممتعة ومشوقة ومبتكرة مع تجنب التعقيدات غير الضرورية.



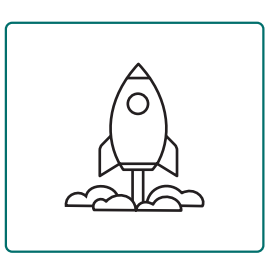
التنفيذ

تتضمن هذه الخطوة إنشاء الرسومات، والمؤثرات الصوتية، وبرمجة آليات اللعبة.



الاختبار

يعد الاختبار جزءًا مهمًا من تطوير اللعبة. ستحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب. في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها.



تشغيل اللعبة

أخيرًا، حان الوقت لبدء لعبتك! يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك، أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

وصف اللعبة

في هذه الوحدة ستستخدم أداة **مختبر لعبة كودو** (Kudo Game Lab) لإنشاء لعبة.

الشخصية الرئيسة في اللعبة ستكون كائن **العربة الجوالة** (Rover). سيتحرك الكائن على تضاريس اللعبة، وهدفه هو جمع أكبر عدد ممكن من التفاح حتى نهاية المسار. في كل مرة تلمس فيها العربة الجوالة التفاحة، تحصل على نقطة واحدة. ومع ذلك، ستكون هناك مجموعة من الصخور على الأرض. يجب أن يتجنب كائن العربة الجوالة الصخور؛ لأنه في كل مرة يلمس فيها الكائن الصخور، ستفقد نقطة واحدة. التحكم في العربة الجوالة يكون بواسطة أسهم لوحة المفاتيح وشريط المسافة.



الشخصية الرئيسة

شخصيات أخرى



العربة الجوالة



تفاحة



صخرة



عالم اللعبة



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447



أهداف اللعبة

يجب على العربة الجوالة جمع أكبر عدد ممكن من التفاح حتى نهاية المسار.

قواعد اللعبة

على العربة الجوالة أن تتبع المسار.

التحديات

على العربة الجوالة تجنب لمس الصخور.

التحكم

يتم التحكم في العربة الجوالة من قبل المستخدم باستخدام مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

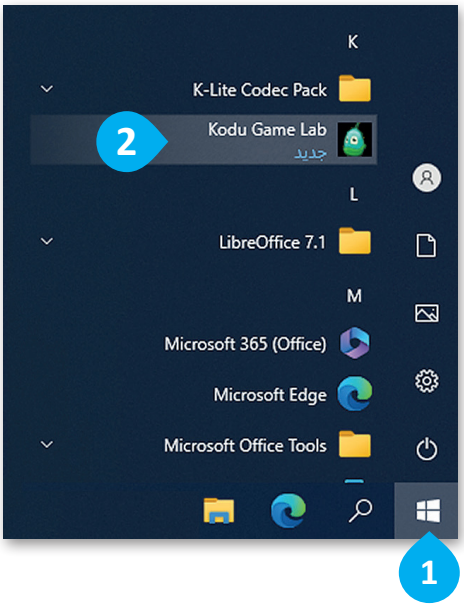
إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو

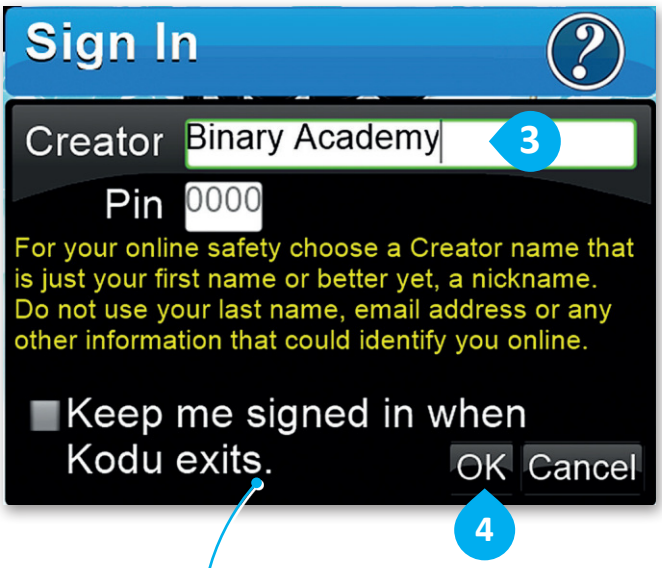
مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab) هي بيئة برمجة تُستخدم في تصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة مايكروسوفت لتسمح للطلبة ببناء ألعاب تفاعلية. باستخدام سلسلة من العناصر المرئية في بيئة تطوير ممتعة ثلاثية الأبعاد دون الحاجة إلى كتابة سطر واحد من التعليمات البرمجية. يمكنك تحميل مختبر لعبة كودو من متجر مايكروسوفت.

لفتح مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab):

> من قائمة **بدء** (Start)، 1 اضغط على **Kodu Game Lab** (مختبر لعبة كودو). 2

> اكتب اسمًا لتسجيل الدخول، 3 واضغط على **OK** (موافق). 4





في المرة الأولى التي تفتح فيها البرنامج سيطلب منك تسجيل الدخول (Sign In).

يدعم مختبر لعبة كودو العديد من اللغات. عند تثبيته، فإنه يستخدم لغة نظام التشغيل، ولكن يمكنك تغيير لغة اللعبة في أي وقت من القائمة الرئيسة. في هذا الكتاب، ستستخدم مختبر لعبة كودو باللغة الإنجليزية.

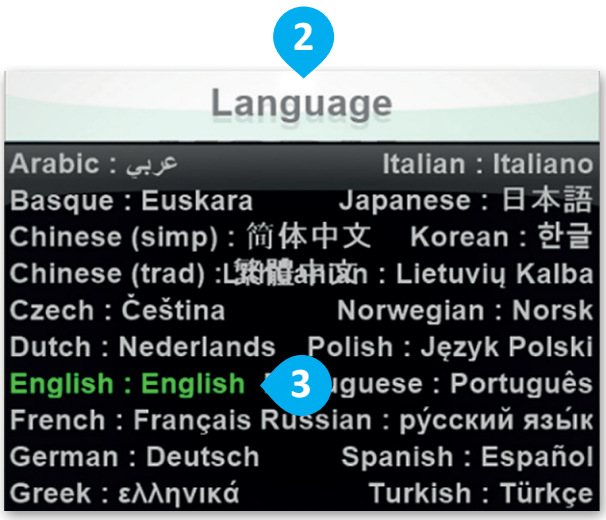
لتغيير اللغة في مختبر لعبة كودو:

> من القائمة الرئيسة، اختر **إعدادات** (OPTIONS). 1

> امرّر لأسفل إلى مربع **Language** (اللغة)، 2 وحدد **English Language** (اللغة الإنجليزية). 3

> اضغط على **Yes, Quit Kodu** (نعم، إنهاء مختبر لعبة كودو). 4







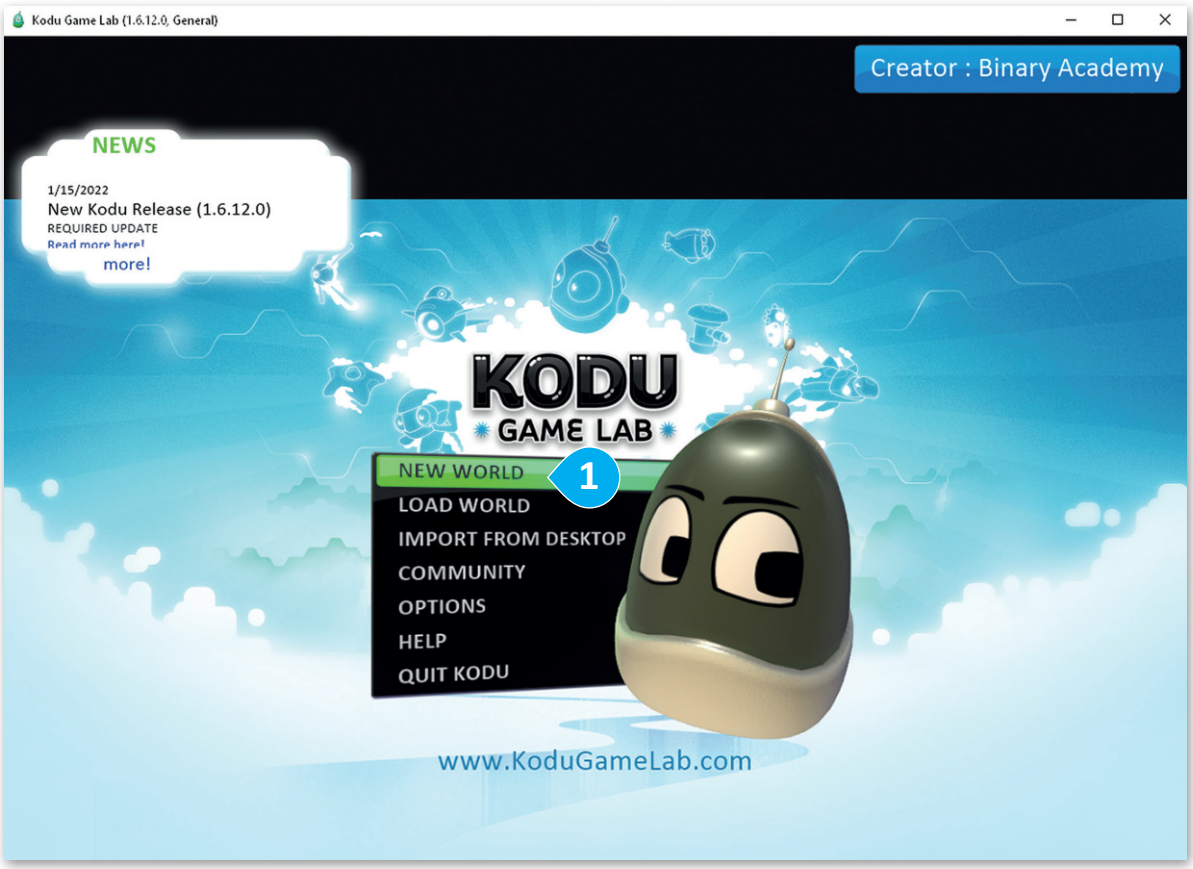
ستحتاج إلى إعادة تشغيل مختبر لعبة كودو لتتغير اللغة.

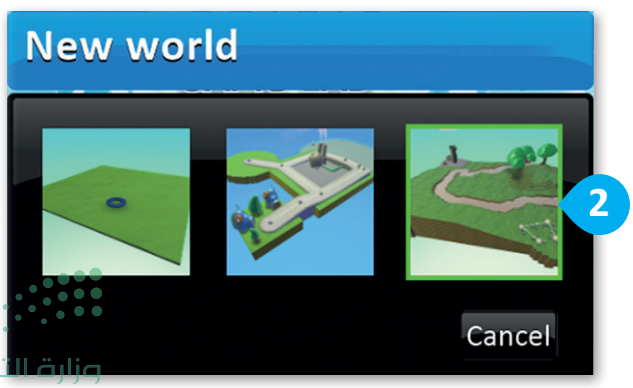
تتكون اللعبة في مختبر لعبة كودو من عالم وكائنات بداخل ذلك العالم. أول ما يجب فعله عند إنشاء اللعبة في مختبر لعبة كودو هو إنشاء **عالم جديد** (New World)، ومن ثم تصميم تفاصيله باستخدام أدوات البناء وإدراج الكائنات المختلفة التي توفرها لعبة كودو.

لإنشاء عالم جديد (New World):

> اضغط على **NEW WORLD** (عالم جديد). 1

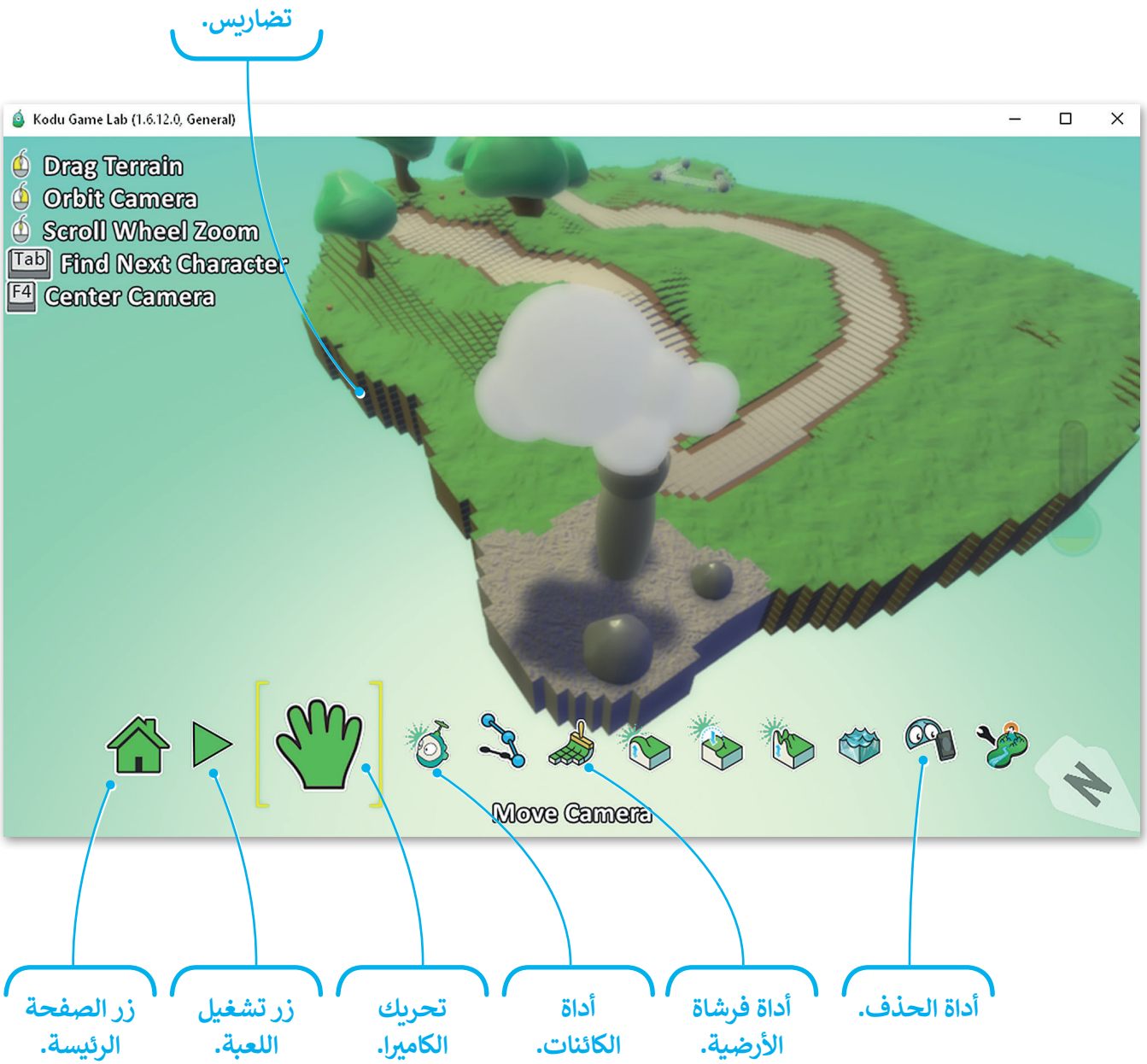
> اضغط ضغطًا مزدوجًا لتحديد **Terrain** (تضاريس) لعالمك. 2





واجهة لعبة كودو (Kodu Interface)

عند إنشاء عالم جديد فإنه يكون فارغًا، لذا عليك إضافة الكائنات المختلفة، ستستخدم أدوات **التضاريس** (Terrain) لإنشاء **عالم** (World) اللعبة.



إضافة الكائن الرئيس

يقدم مختبر لعبة كودو الكثير من الكائنات المختلفة التي يمكنك إضافتها إلى لعبتك. كل كائن له خصائص مختلفة. الشخصية الرئيسة في هذه اللعبة هي كائن العربة الجوالة.

لإضافة كائن:

> اختر **Object tool** (أداة الكائن). 1

> اضغط في أي مكان في عالم اللعبة حيث ستظهر قائمة مستديرة. 2

> اضغط على أي كائن مثلًا كائن **Rover** (العربة الجوالة)، وسيتم إضافته في اللعبة. 3

> اضغط على الكائن واسحبه إلى المكان الذي تريده. 4







وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تحريك الكاميرا

أنت ترى العالم في كل لحظة في مختبر لعبة كودو من خلال ما يشبه النظر في عدسة الكاميرا. عندما تكون في وضع التحرير يمكنك التحرك بحرية باستخدام أداة **تحريك الكاميرا** (Move camera)، ولكن عند تشغيل اللعبة فإن الكاميرا لا تكون قريبة دائمًا من كائنك، ولذلك فإن كودو تقدم لك عدة أدوات من أجل التكبير والتصغير وتغيير زاوية الكاميرا.

لتغيير زاوية الكاميرا في وضع التحرير:

> اختر أداة **Move camera** (تحريك الكاميرا). 1

> استخدم عجلة الفأرة لتغيير مستوى التكبير والتصغير.

> حرك الكاميرا باستخدام زر الفأرة الأيسر.

> تحكم في الزاوية باستخدام زر الفأرة الأيمن.



طريقة العرض الافتراضية.



اسحب الكاميرا حول الشاشة وأسقطها حيث تريد عن طريق الضغط المستمر على زر الفأرة الأيسر.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

إضافة التضاريس

التضاريس (Terrain) مثل المناظر الطبيعية للعبة. إنها الأرض التي تمشي عليها أو تجري عليها، ويمكن أن تحتوي على ميزات مختلفة مثل التلال، أو الوديان التي تجعل اللعبة أكثر إثارة. يمكن أن تتضمن التضاريس أيضًا كائنات مختلفة للاعبين لجعل اللعبة أكثر تحديًا.

أنشئ تلّ (Hill)

لجعل لعبتك أكثر إثارة للاهتمام، أنشئ **تلًّا** (Hill) ، ولتنفيذ ذلك، عليك رفع التضاريس.

لإنشاء تلّ (Hill):

> اختر أداة **Up/Down** (رفع/خفض) من شريط القائمة. 1

> اضغط بزر الفأرة الأيسر لرفع أرضية اللعبة للأعلى. 2





إذا ضغطت على زر الفأرة الأيمن، ستنخفض الأرضية للأسفل.



غيّر عرض الكاميرا لرؤية تغيير التضاريس.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

أنشئ حفرة الماء (Water Pit)

لإنشاء حفرة الماء تحتاج أولًا إلى إنشاء حفرة؛ لأنه إذا أضفت الماء إلى منطقة سطح اللعبة، فسيتم تغطيتها بالكامل بالماء.

لإنشاء الحفرة ستستخدم أداة **الفرشاة المستديرة الناعمة** (Soft round brush) التي استخدمتها من قبل. حرك الكاميرا للعثور على المكان الذي تريد إنشاء الحفرة فيه.

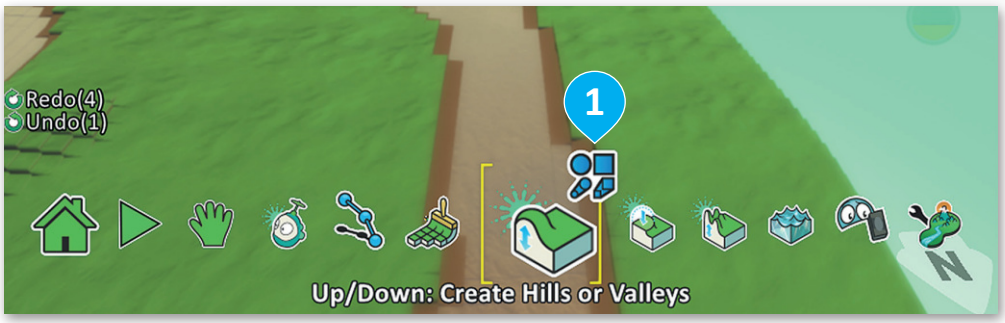
لإنشاء حفرة ماء (Water Pit):

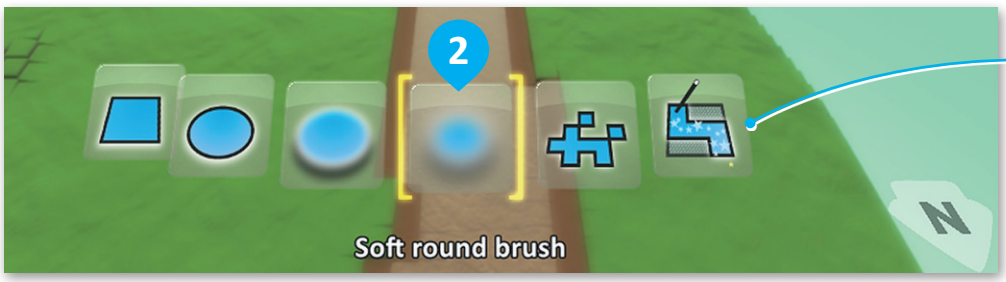
> اضغط على الأيقونة الزرقاء الموجودة مباشرة أعلى أداة **Up/Down** (رفع/ خفض). 1

> حدد أداة **Soft round brush** (الفرشاة المستديرة الناعمة). 2

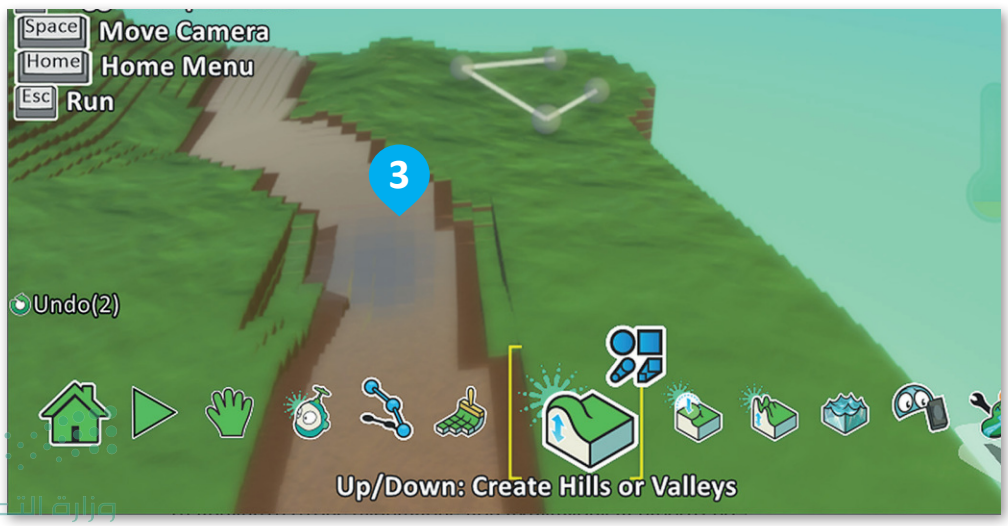
> استمر بالضغط على زر الفأرة الأيمن لكي تنشئ الحفرة. 3

> إذا كنت تعتقد أنها عميقة جدًا استمر بالضغط على الزر الأيسر لترفعها قليلًا للأعلى.





باستخدام أداة الفرشاة المستديرة الناعمة، يمكنك اختيار نوع واحد من التضاريس ثم رفع أو خفض العناصر المحددة فقط.



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

أضف الماء للحفرة (Water)

حان الوقت الآن لإضافة ماء للحفرة، ولتنفيذ ستستخدم أداة الماء.

لإضافة ماء للحفرة (Pit):

> اختر أداة **Water** (الماء). 1

> اضغط ضغطًا مستمرًا بزر الفأرة الأيسر داخل عالم اللعبة لرفع مستوى الماء. 2



لخفض مستوى الماء اضغط باستمرار على زر الفأرة الأيمن.



أضف بقية الكائنات

الآن بعد أن أصبحت تضاريسك جاهزة، يمكنك إضافة المزيد من الكائنات عليها. تتضمن لعبتك كائنات التفاح والصخور. سيكون لديك العديد من التفاح والصخور. أضفهم في أماكن مختلفة من التضاريس.

لإضافة كائن تفاحة (Apple):

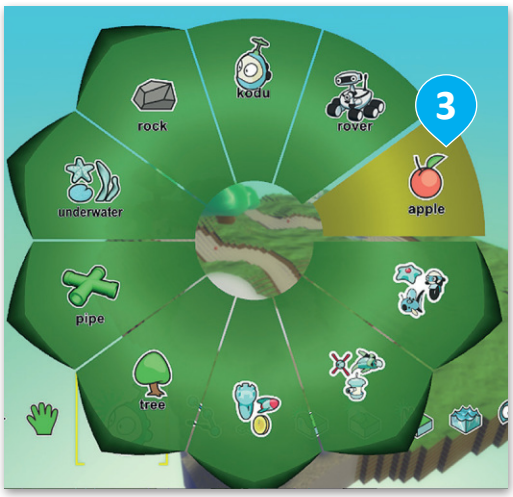
> اختر **Object tool** (أداة الكائن). 1

> اضغط في أي مكان في عالم اللعبة حيث ستظهر قائمة مستديرة. 2

> حدد كائن **Apple** (تفاحة). 3

> أضف العديد من التفاح في التضاريس. 4

> اتبع نفس الخطوات لإضافة كائنات **Rock** (صخرية) في التضاريس. 5





انشر التفاح في أماكن مختلفة في التضاريس.





وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

حفظ اللعبة

من الضروري حفظ اللعبة باستمرار لتجنب فقدان عملك.

لحفظ عالم لعبتك الخاصة:

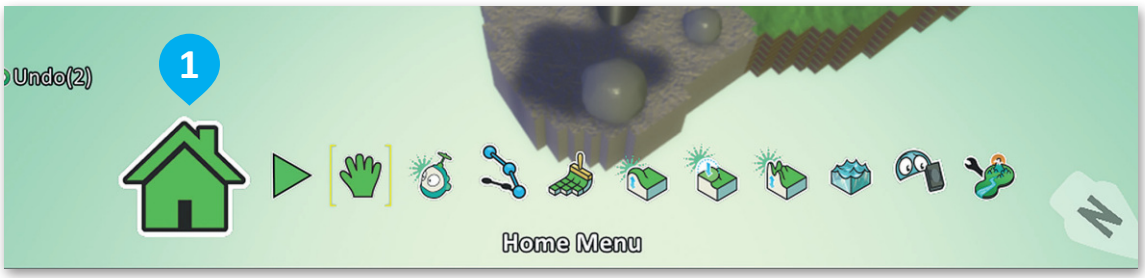
> اضغط على رمز المنزل لفتح **Home Menu** (القائمة الرئيسة). 1

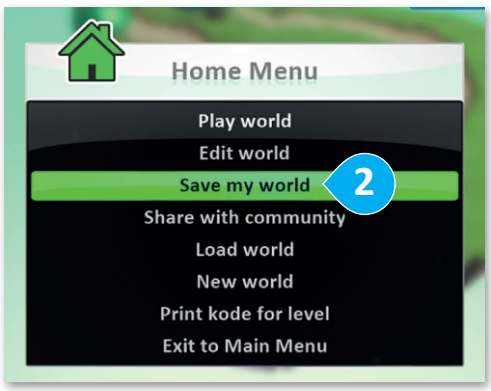
> اختر **Save my world** (احفظ عالمي). 2

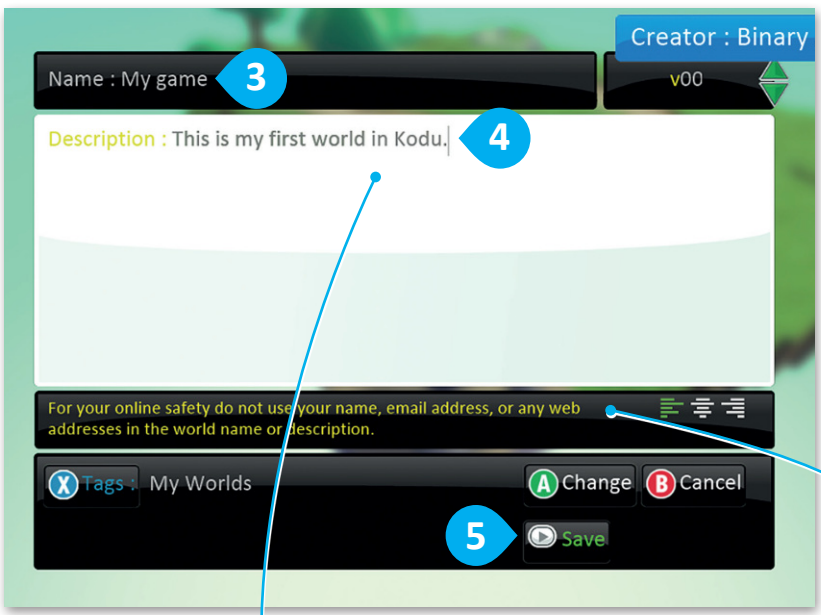
> اكتب اسم الملف في خانة **Name** (الاسم). 3

> اضغط على داخل مربع **Description** (الوصف)، واكتب وصفًا موجزًا للعبتك. 4

> اضغط على **Save** (حفظ). 5







يمنحك البرنامج نصيحة مفيدة لأمان معلوماتك الشخصية على الإنترنت. لا تكتب اسمك الحقيقي أو العنوان البريدي الخاص بك أو موقعك في وصف لعبتك.

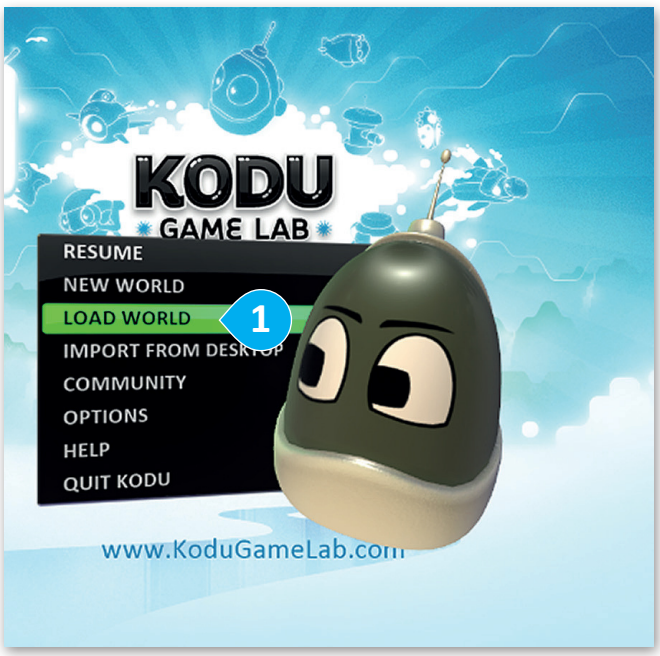
يساعد وصف اللعبة المستخدم على فهم موضوع اللعبة.

تحميل اللعبة

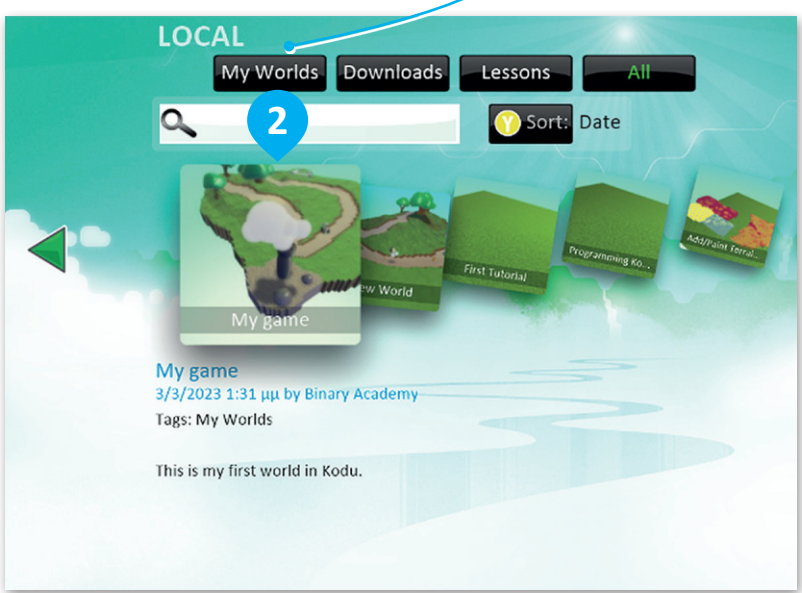
يمكنك فتح لعبة حفظتها من قبل.

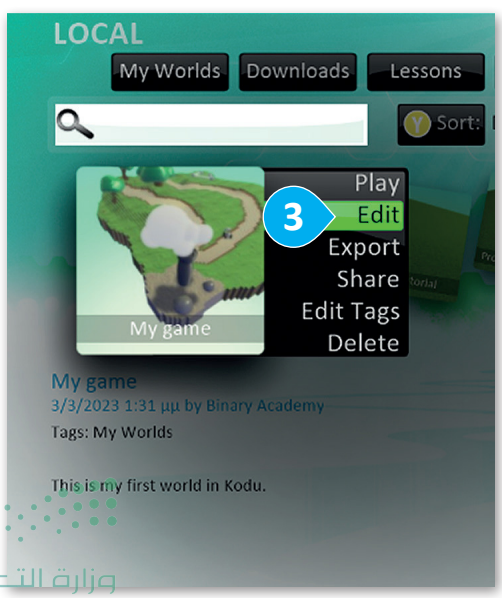
لفتح لعبة:

- افتح برنامج **مختبر لعبة كودو** (Kodu Game Lab).
- اضغط **LOAD WORLD** (تحميل اللعبة). 1
- اختر اللعبة التي تريد تشغيلها من قائمة الألعاب التي يمكن تحميلها. 2
- اضغط على **Edit** (تحرير). 3



يمكنك تحديد My Worlds (عوالمي) لعرض التضاريس التي أنشأتها فقط.





يسمح مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab) للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين. في بعض الأحيان، قد ترى ألعابًا أنشأها أشخاص آخرون وشاركوها في لعبة كودو. يمكنك لعب بعض هذه الألعاب ولكن لا يمكنك تغييرها، بينما يمكنك تغيير بعض هذه الألعاب أيضًا إذا سمح منشئ اللعبة بذلك.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

لنطبق معًا

تدريب 1

المكونات الرئيسة للألعاب.

ضع علامة ✅ أمام الجملة الصحيحة فيما يأتي:

- من المكونات الرئيسة للألعاب:

○	أهداف اللعبة.
○	اللاعب.
○	التنفيذ.
○	الملفات الصوتية.

تدريب 2

خطوات عملية التصميم.

- رتّب خطوات عملية التصميم ترتيبًا صحيحًا.

○	الاختبار.
○	البحث.
○	النموذج الأولي.
○	التنفيذ.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تدريب 3

خيارات العرض والتضاريس.

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يجب أن تكون الأرضية مُستوية ويستحيل تغييرها.		
2. عند إضافة ماء لمنطقة سطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملًا.		
3. لا يمكن تغيير الكاميرا أو المنظر المعروض.		
4. يجب وضع الكاميرا في مكان يستطيع فيه اللاعبون رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.		

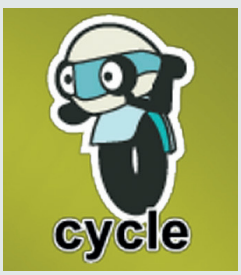
تدريب 4

إنشاء عالم لعبة السباقات (Racing game world).

- أنشئ عالمًا جديدًا (New World) للعبة السباقات.
- حدد تضاريس (terrain).
- أضف كائنًا جديدًا وليكن الدراجة الهوائية (cycle).
- أضف بعض الكائنات من فئة القلب (heart).
- أضف بعض الكائنات من فئة بقعة حبر (ink cloud).
- احفظ عالمك.



بقعة حبر



الدراجة الهوائية



القلب

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الثاني: برمجة ألعاب جهاز الحاسب

الآن بعد أن أصبح عالم لعبتك جاهزًا، فإن الخطوة الآتية هي برمجة الشخصية الرئيسة، وهي كائن العربة الجوالة لجمع التفاحات. سيتحكم المستخدم في العربة الجوالة باستخدام مفاتيح الأسهم على لوحة المفاتيح.

برمجة الكائن

تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط **عندما** (WHEN)، متبوعًا بشرط **نفّذ** (DO) المراد تنفيذه. يوفر المختبر عدة طرق للتحكم بحركة الكائن وفي لعبتك سيتم التحكم في حركة الكائن بواسطة أسهم لوحة المفاتيح، على سبيل المثال: عندما تضغط على السهم الأيسر، سيتحرك الكائن إلى اليسار.

لبرمجة الكائن:

> اختر **Object tool** (أداة الكائن). 1

> اضغط بزر الفأرة الأيمن على **Object Rover** (الكائن العربة الجوالة). 2

> اختر **Program** (برمجة) من الخيارات. 3

> اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 4

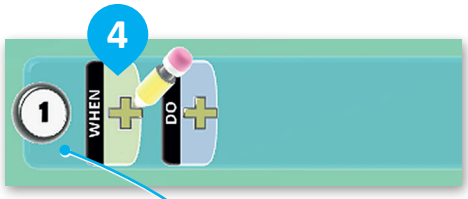
> من القائمة المستديرة اختر **keyboard** (لوحة المفاتيح). 5

> اضغط على إشارة (+) المجاورة لـ **Keyboard** (لوحة المفاتيح). 6

> من القائمة المستديرة اختر **Arrows** (الأسهم). 7

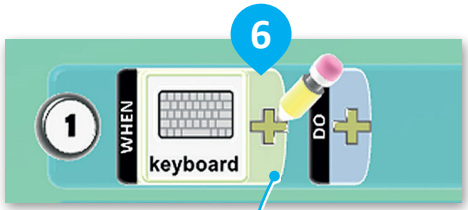
> يكون الشرط **WHEN** (عندما) جاهزًا. 8



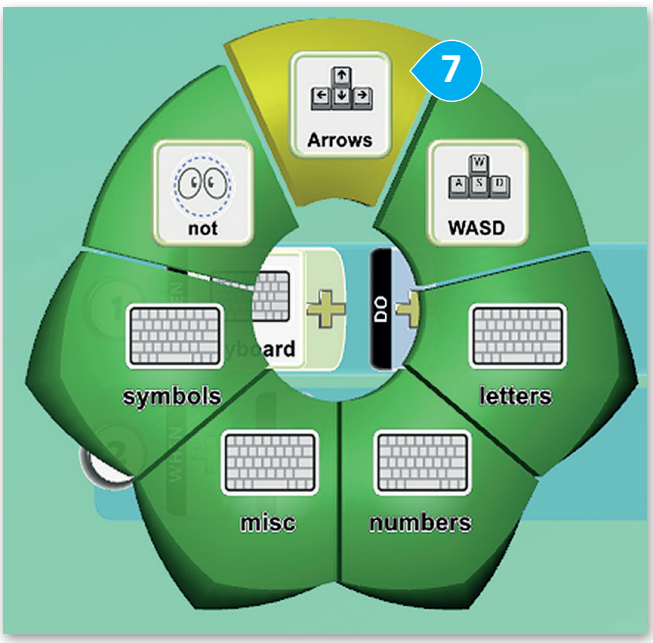


يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما)، أما مربع DO (نفّذ) فيوضع داخله الأحداث التي يتم تنفيذها عند تحقق الشروط.





باستخدام هذا الأمر يمكنك برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر من لوحة المفاتيح.





معلومة

عند إنشاء لعبة في برنامج لعبة كودو لتصميم الألعاب، ستكون جميع الخطوات على شكل "عند حدوث شيء ما، نفّذ هذا الأمر".

برمجة الشخصية الرئيسة

الخطوة الآتية هي إضافة حدث يتم تنفيذه من شخصية اللعبة الرئيسة عند الضغط على أحد مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.

لبرمجة الشخصية الرئيسة (Character) للعبة:

> اضغط على إشارة (+) بجانب مربع **DO** (نفّذ) لفتح قائمة الأحداث. 1

> اختر **move** (تحرك) من القائمة المستديرة. 2

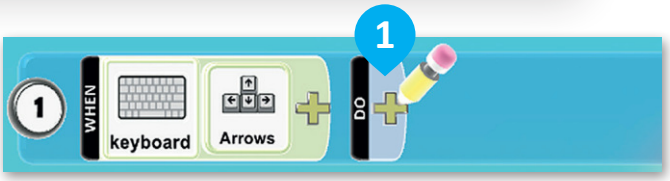
> اضغط على إشارة (+) بجانب حدث **move** (تحرك). 3

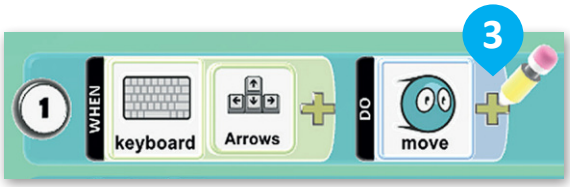
> اختر **quickly** (أسرع) لجعل الشخصية تتحرك بسرعة أكثر من السرعة التلقائية. 4

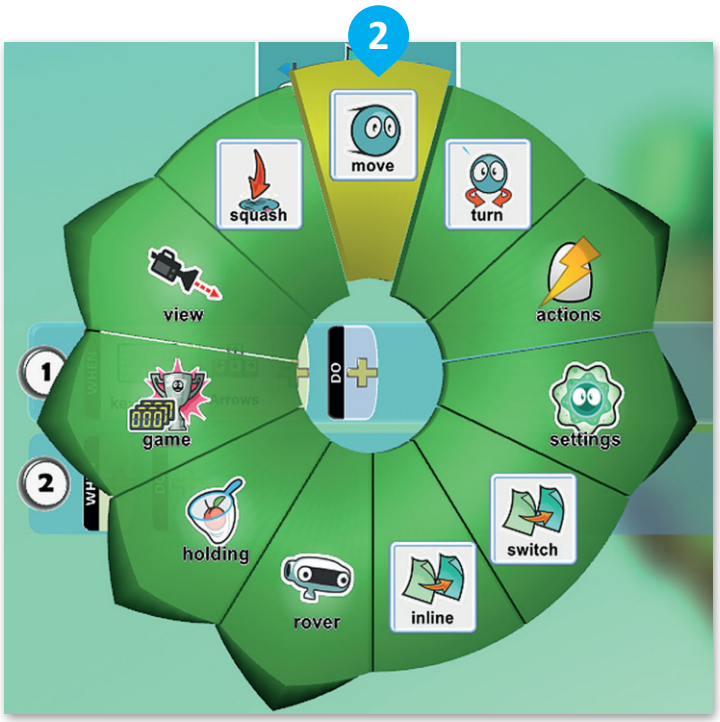
> الحدث الخاص بك يكون جاهزًا. 5

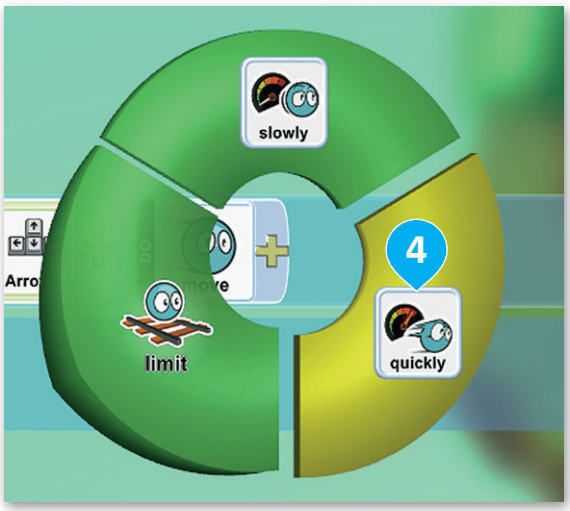
إذا أردت حذف أي كائن فكل ما عليك فعله هو تحديده ثم الضغط على **حذف** (Delete) من لوحة المفاتيح.

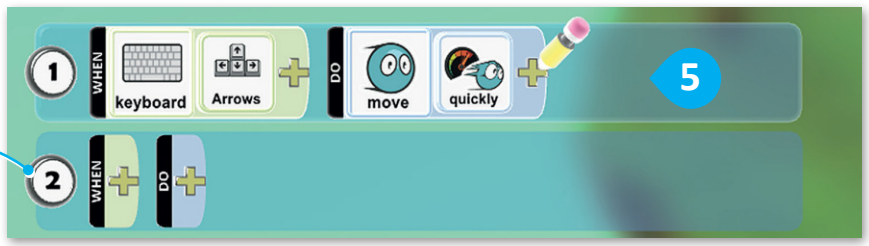












يمكنك إضافة أكثر من إجراء للكائن الواحد.

برمجة الشخصية الرئيسة لتتحرك

برمج الكائن لكي يتحرك وهذا هو أول حدث يتم للحركة. ستختبر الآن الحدث الذي أنشأته ثم ستنشئ المزيد من الاحداث لتجعل لعبتك أكثر تفاعلًا.

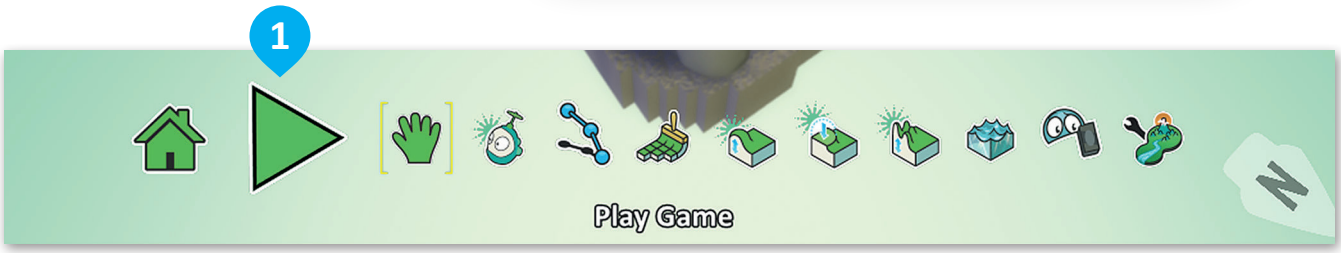
للعب باللعبة:

> اضغط على مفتاح Esc للعودة إلى شاشة البرنامج الرئيسة.

> اضغط على **التشغيل** (Play) الموجود في الشريط. 1

> اضغط مفاتيح الأسهم لرؤية كائنك يتحرك.

> اضغط على مفتاح Esc للخروج من وضع التشغيل.





وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

برمج قفز العربة الجوالة

لكي تصعد **العربة الجوالة** (Rover) إلى التلّ، عليها أن تقفز؛ وبمجرد أن يتم التنقل في العربة الجوالة باستخدام **لوحة المفاتيح** (Keyboard)، ستستخدم **زر مفتاح المسافة** (Spacebar) لجعل العربة الجوالة تقفز.

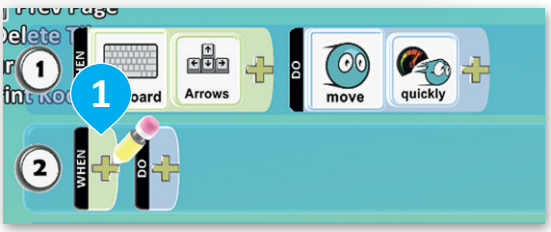
لجعل العربة الجوالة تقفز باستخدام زر مفتاح المسافة في لوحة المفاتيح (Spacebar):

> بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 1

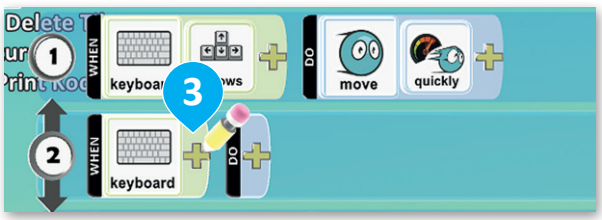
> اضغط على **keyboard** (لوحة المفاتيح). 2

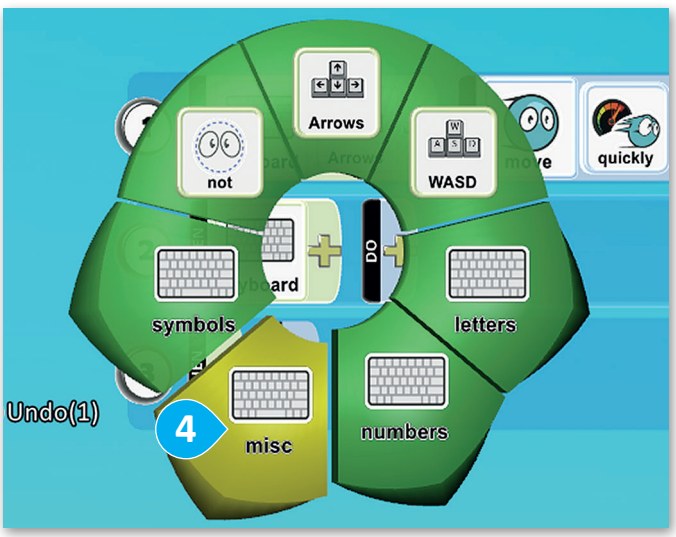
> اضغط على إشارة (+) بجوار **keyboard** (لوحة المفاتيح)، 3 ثم اضغط على **misc** (متنوع). 4

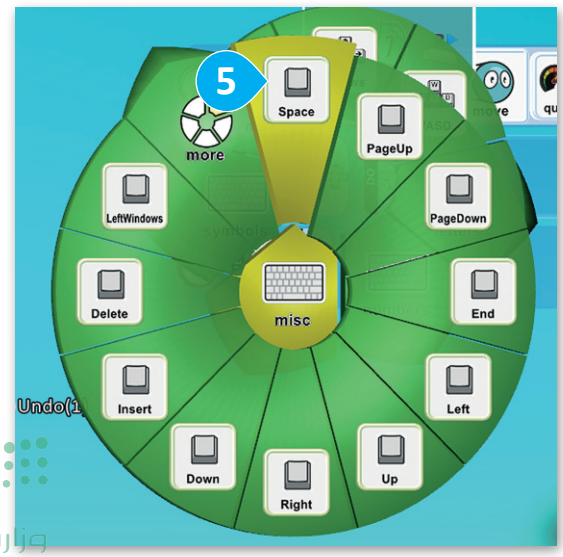
> اضغط على زر **Space** (المسافة). 5









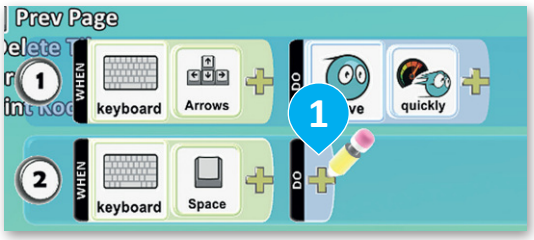


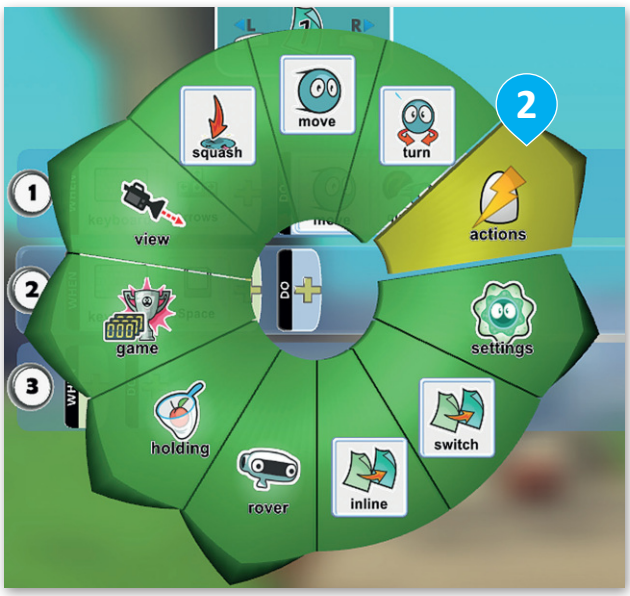
لجعل العربة الجوالة (Rover) تقفز:

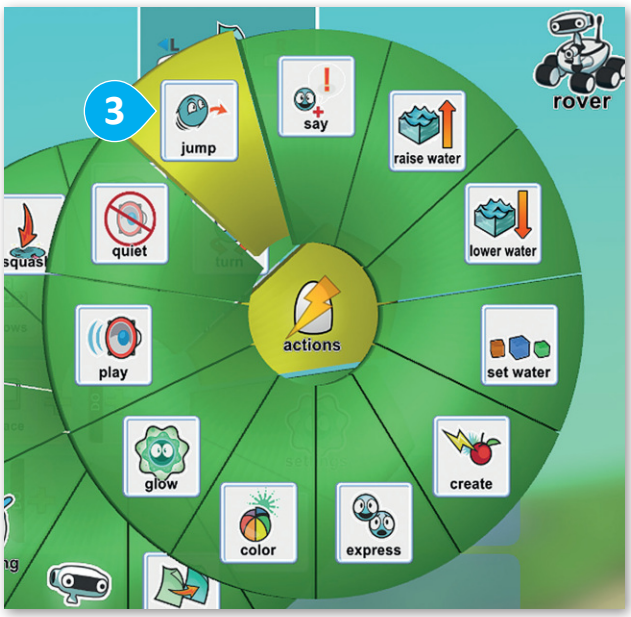
> اضغط على إشارة (+) بجوار **DO** (نفّذ)، 1 ثم اضغط على **actions** (الإجراءات). 2

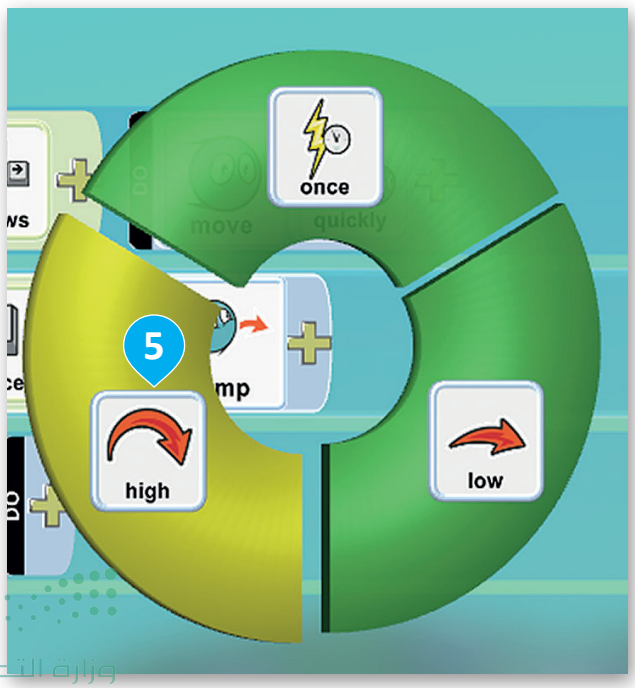
> اضغط على **jump** (قفز). 3

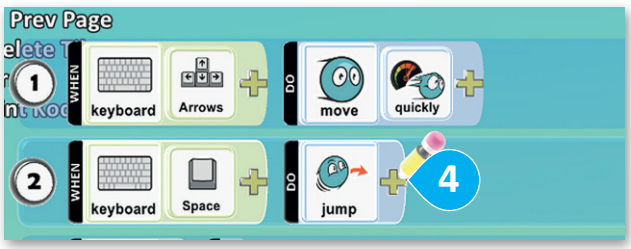
> اضغط على إشارة (+) بجوار **jump** (قفز)، 4 واختر **high** (عالي). 5













وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

برمجة نظام الفوز بالنقاط

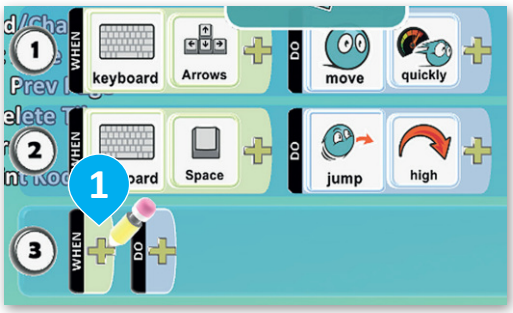
حان الوقت لإضافة المزيد من الأحداث إلى الكائنات. في كل مرة تلمس فيها العربة الجوالة تفاحة، ستحصل على **نقطة** (Point) واحدة.

تحقق مما إذا كانت العربة الجوالة تلمس التفاحة:

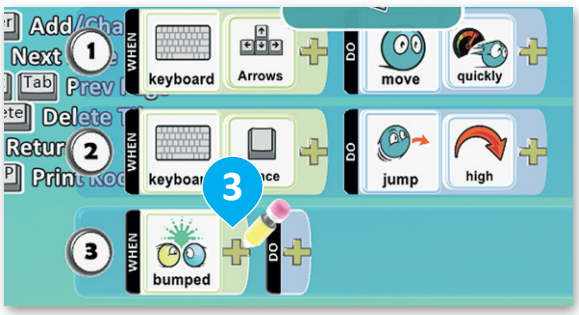
> بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 1

> اضغط على **bumped** (اصطدام) 2 ثم اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها. 3

> اضغط على **objects** (الكائنات) 4 للعثور على الكائن **apple** (تفاحة). 5











وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

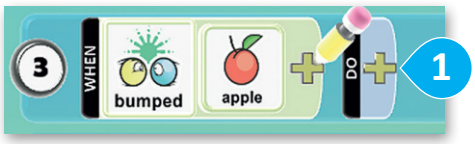
لإضافة النقاط (points):

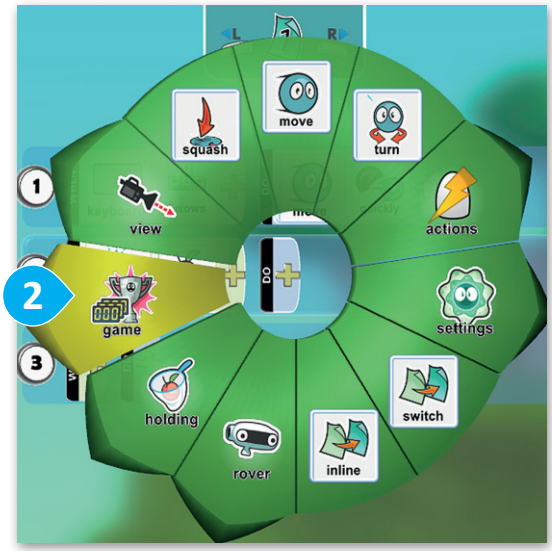
> اضغط على إشارة (+) بجانب مربع **DO** (نفّذ). 1

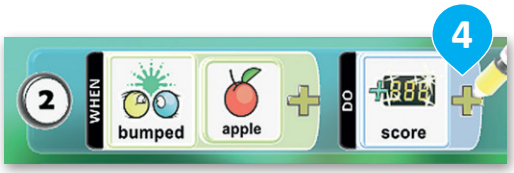
> اضغط على **game** (اللعبة) 2 ثم حدد **score** (النتيجة). 3

> اضغط على الإشارة (+) بجوار **score** (النتيجة)، 4 وحدد **green** (الأخضر). 5

> اضغط على الإشارة (+) بجوار اللون **green** (الأخضر)، 6 وحدد **points** (النقاط)، 7 ثم اضغط على 01 نقطة. 8





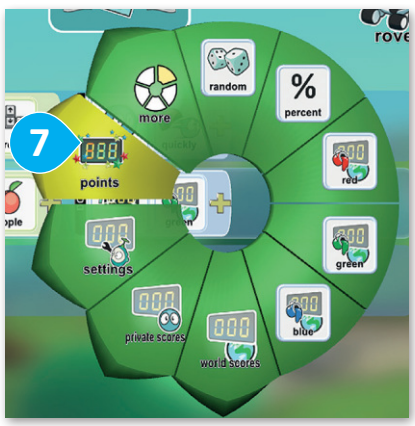












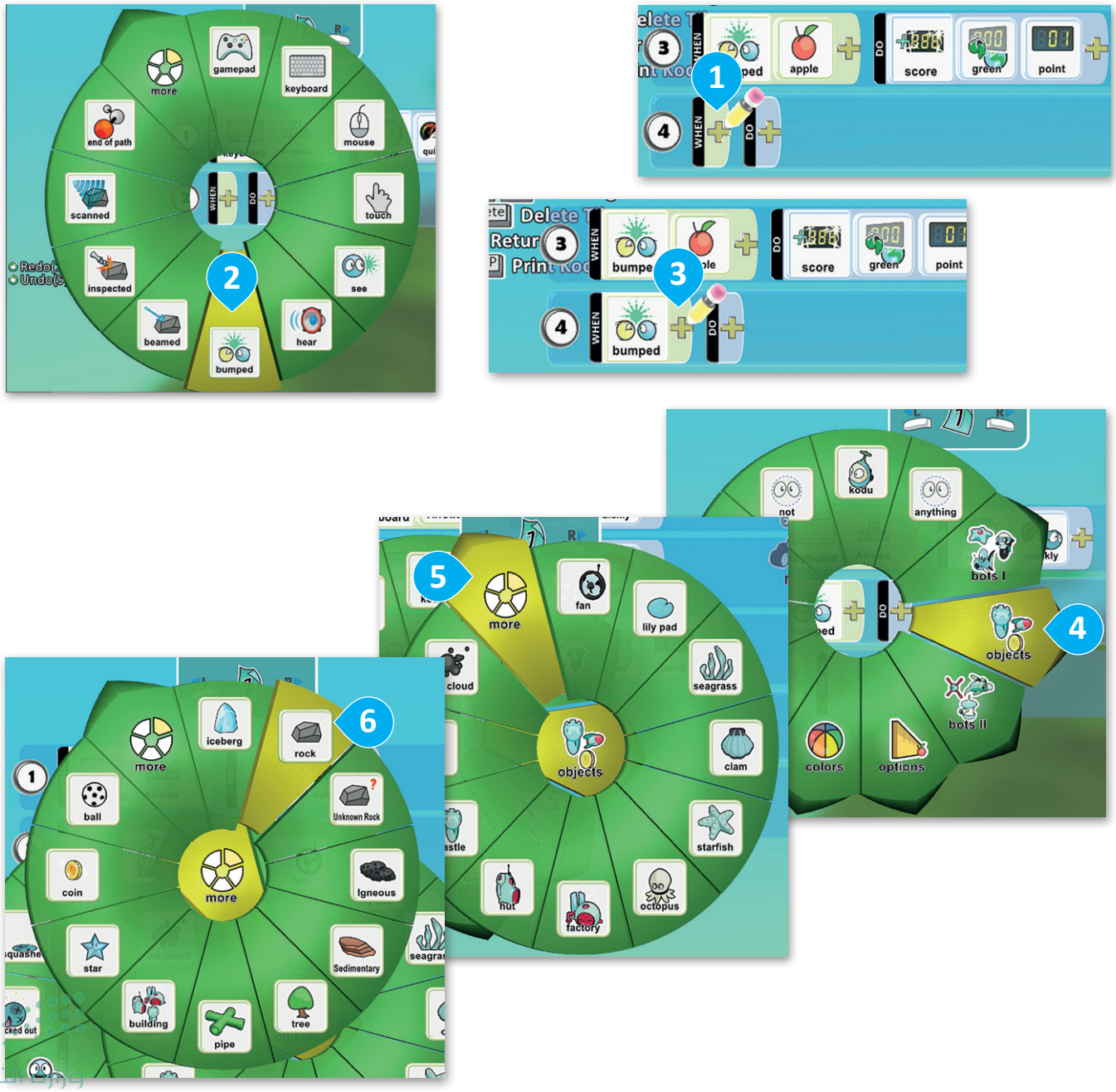
في كل مرة تلمس فيها العربة الجوالة صخرة، ستخسر نقطة واحدة.

تحقق مما إذا كانت العربة الجوالة قد لامست الصخرة:

> بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجوالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 1

> اضغط على **bumped** (اصطدام) 2 ثم اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها. 3

> اضغط على **objects** (الكائنات) 4، حدد **More** (أكثر) 5 للعثور على الكائن **rock** (صخرة). 6



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

لتفقد points (النقاط):

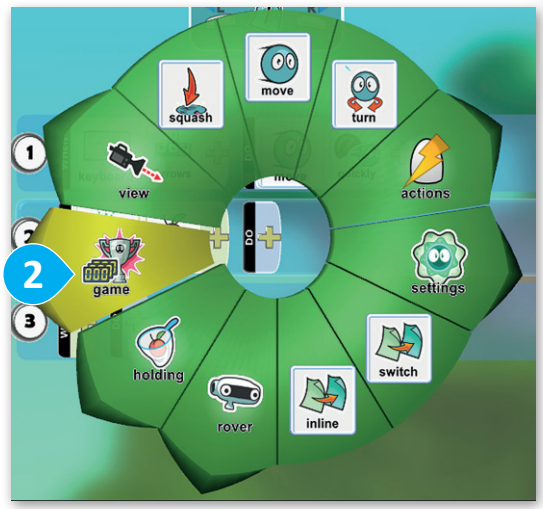
> اضغط على إشارة (+) بجانب مربع **DO** (نفّذ). 1

> اضغط على **game** (اللعبة) 2 ثم حدد **subtract** (خصم). 3

> اضغط على الإشارة (+) بجوار **subtract** (خصم)، 4 وحدد **red** (الأحمر). 5

> اضغط على الإشارة (+) بجوار اللون **red** (الأحمر)، 6 وحدد **points** (النقاط)، 7 ثم اضغط على 01 نقطة. 8

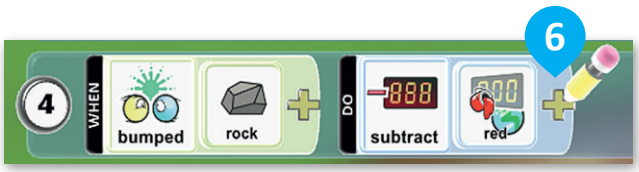


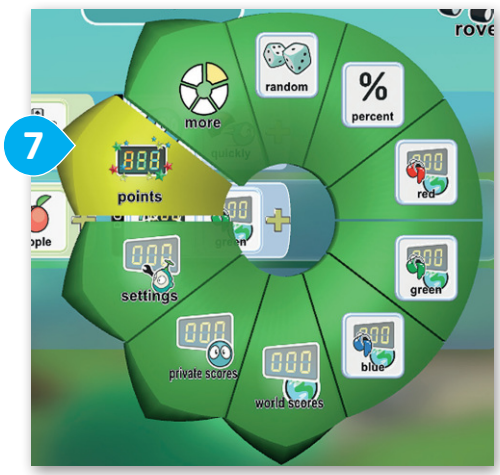


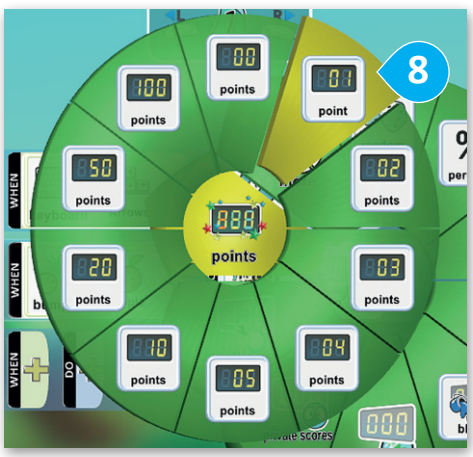












وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

اختبار اللعبة

لعبتك جاهزة للاختبار. اضغط على **زر التشغيل** (play button) من القائمة، وقُد العربة الجوالة إلى المسار.



اضغط لتلعب لعبتك.



إذا وجدت أي خطأ، فارجع إلى **وضع البرنامج** (program mode) لتصحيحه.

لنطبق معًا

تدريب 1

برمجة كائن

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.		
2. يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفّذ (DO).		
3. تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما (WHEN).		
4. لبرمجة كائن، يجب عليك أولًا تحديد أداة الكائن (object tool).		
5. للخروج من وضع البرمجة (progrmmaming mode)، اضغط على الزر Esc.		

تدريب 2

إعدادات نظام الفوز

عندما تلمس العربة الجوالة تفاحة فإنها تكسب نقطة واحدة.

- غيّر لون النقطة من الأخضر إلى الأزرق.
- غيّر قيمة درجة النقطة لتصبح نقطتين بدلًا من نقطة واحدة.

تدريب 3

برمجة لعبة السباقات (Racing game)

- حمّل عالم لعبة السباقات (racing game world) الذي أنشأته في الدرس السابق.
- تحكم في كائن الدراجة الهوائية (cycle) باستخدام مفاتيح WASD.
- برمج كائن الدراجة الهوائية (cycle) ليتحرك ببطء عند الضغط على مفاتيح الأسهم.
- برمج كائن الدراجة الهوائية (cycle) لتقفز عند الضغط على "C" على لوحة المفاتيح.
- برمج كائن الدراجة الهوائية للحصول على نقطة في كل مرة يلمس فيها كائن القلب، ويفقد نقطة في كل مرة يلمس فيها كائن بقعة حبر.

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

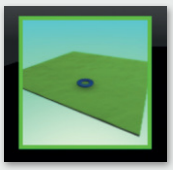
مشروع الوحدة

تحت سطح الماء

1 أنشئ لعبة تحت سطح الماء. ستكون الشخصية الرئيسة الخاصة بك سمكة تسبح في البحيرة. ستكون هناك كائنات بحرية أخرى داخل البحيرة، وفي كل مرة تلمس السمكة أحد هذه الكائنات ستحصل على نقاط.

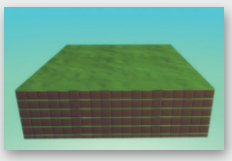
2 صمم تضاريس اللعبة

> أنشئ عالمًا جديدًا (new world) وحدد التضاريس (terrain) الأولية للعبة.

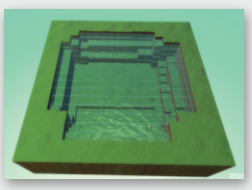


> ارفع التضاريس كلها.

استخدم أداة إنشاء التل (Create a hill) وحدد الفرشاة المستديرة الناعمة (soft round brush) لرفع التضاريس بأكملها.



> أنشئ بحيرة (lake) في المنتصف وأضف الماء (water).



3

أضف:

- كائن سمكة (fish).

- أربعة كائنات من الأعشاب البحرية (seagrass).

- ثلاثة كائنات من نجم البحر (starfish).



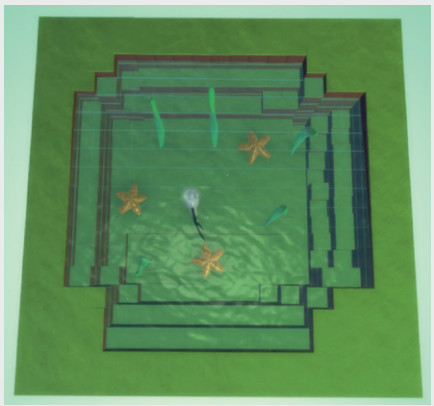
سمكة



الأعشاب البحرية



نجم البحر



4

برمج كائن سمكة ليقوم بـ:

- التحرك باستخدام مفاتيح الأسهم.
- يحصل على نقطتين عند ملامسته لكائن نجم البحر.
- يفقد نقطة واحدة عند لمس جسم من الطحالب البحرية.



5

احفظ واختبر لعبتك.

صحح أي أخطاء تظهر لديك.

6

لعبتك جاهزة.

شغل لعبتك.

في الختام

جدول المهارات

المهارة	درجة الإتقان	
	أتقن	لم يتقن
1. تحديد المكونات الرئيسة للعبة.		
2. تسمية خطوات مراحل تصميم اللعبة.		
3. إنشاء عالم اللعبة.		
4. إضافة أحداث إلى شخصيات اللعبة.		
5. برمجة نظام النقاط في اللعبة.		

المصطلحات

الشخصية	Character
عملية التصميم	Design Process
لعبة	Game
كائنات	Objects

نقاط	Score
تضاريس	Terrain
عالم	World

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

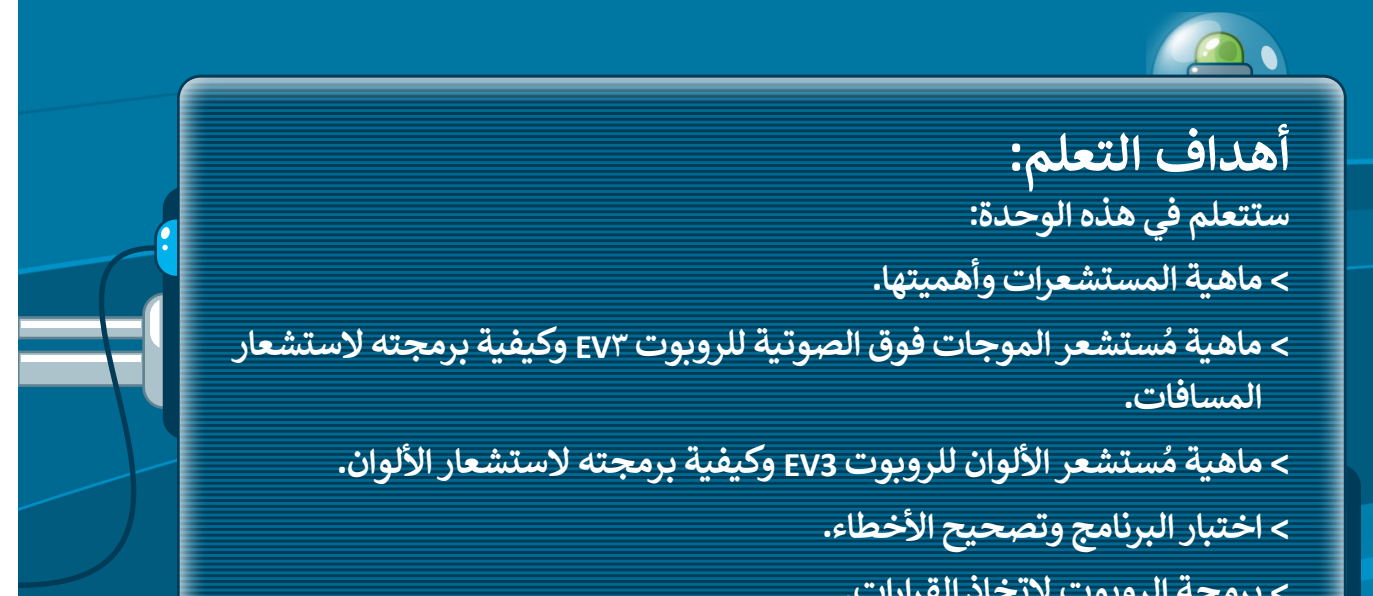
الوحدة الرابعة: المستشعرات في علم الروبوت



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

أهلًا بك

في هذه الوحدة ستتعرف على مستشعرات الروبوت المختلفة، وستتعلم كيفية برمجة روبوت EV3 في بيئة أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab) للتحرك من خلال معلومات المسافة ومُستشعر الألوان، وكيفية اتخاذ قرارات بناءً على معلومات المستشعرات، كما ستتعلم كيفية اختبار المقطع البرمجي وتصحيحه، وإضافة المزيد من الكائنات في مشاهد المحاكاة.



أهداف التعلم:

ستتعلم في هذه الوحدة:

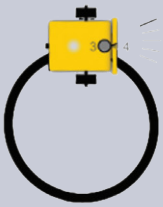
- ماهية المستشعرات وأهميتها.
- ماهية مُستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت EV٣ وكيفية برمجته لاستشعار المسافات.
- ماهية مُستشعر الألوان للروبوت EV3 وكيفية برمجته لاستشعار الألوان.
- اختبار البرنامج وتصحيح الأخطاء.
- برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات.
- كيفية إضافة كائنات وتلوين المساحات في مشاهد محاكاة الروبوت.
- كيفية إنشاء خريطة في مشهد المحاكاة باستخدام العوائق والمساحات الملونة.

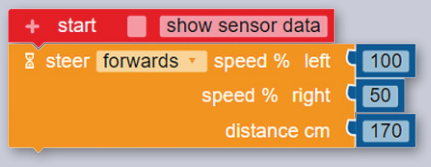
الأدوات

- أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab)

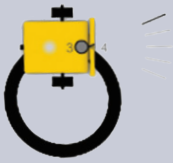
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

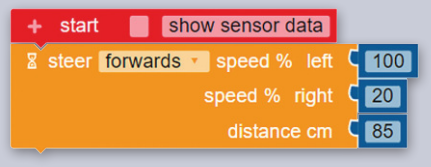
هل تذكر؟



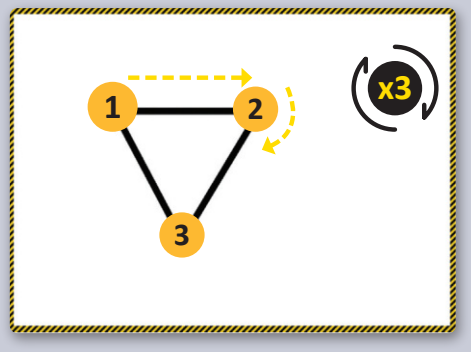


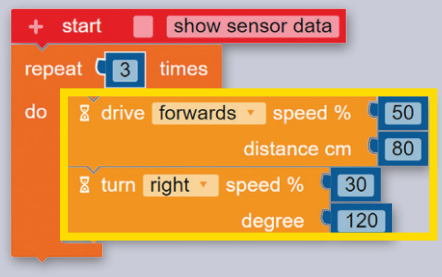
يُمكنك في بيئة **أوبن روبيرتا لاب** (Open Roberta Lab) استخدام لبنة **التوجيه** (Steer) لتحريك الروبوت ورسم دوائر ذات مساحاتٍ مختلفة.

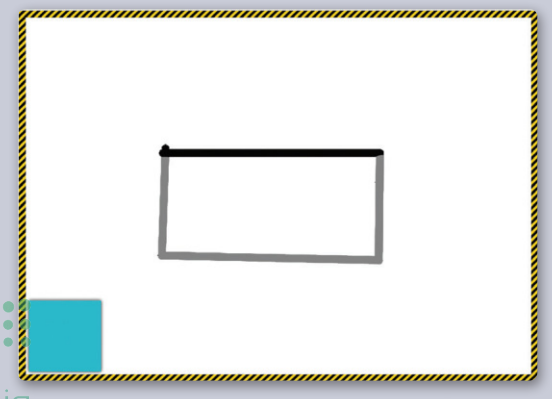


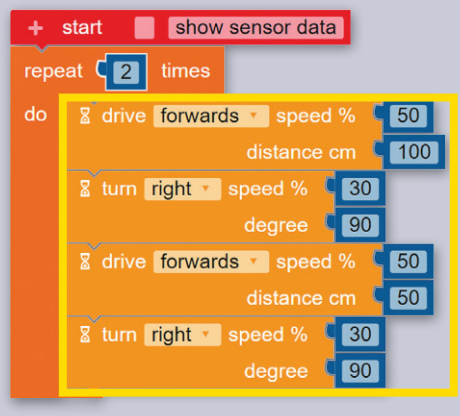


يُمكنك برمجة الروبوت لرسم أشكال هندسية مُتكررة الأضلاع بسهولة كالمثلث والمستطيل باستخدام لبنة **التكرار ( ) مرة** (repeat ( ) times) من فئة **التحكم** (Control).

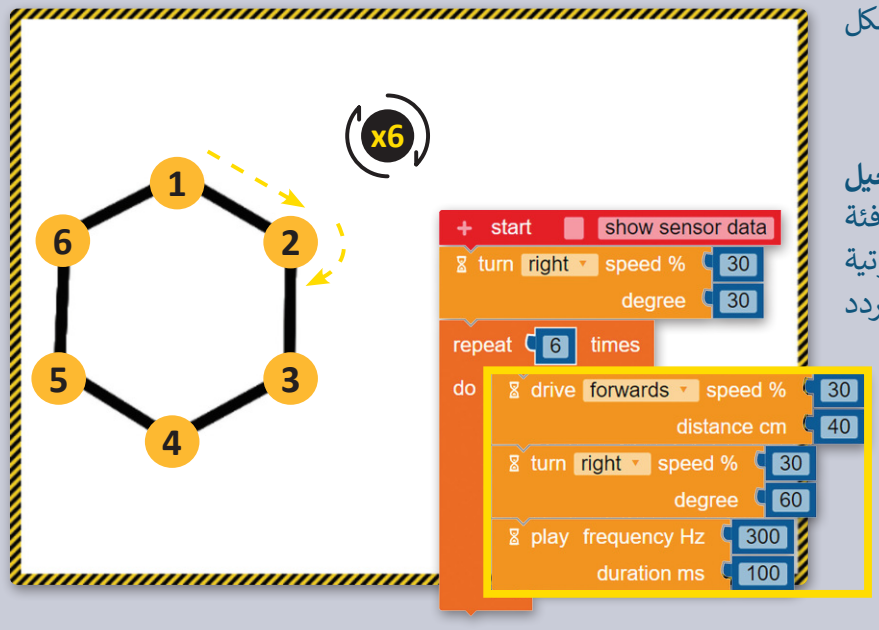




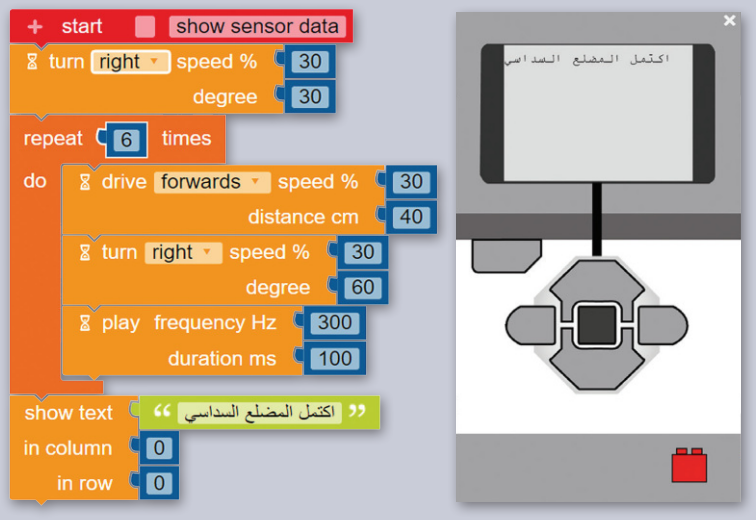




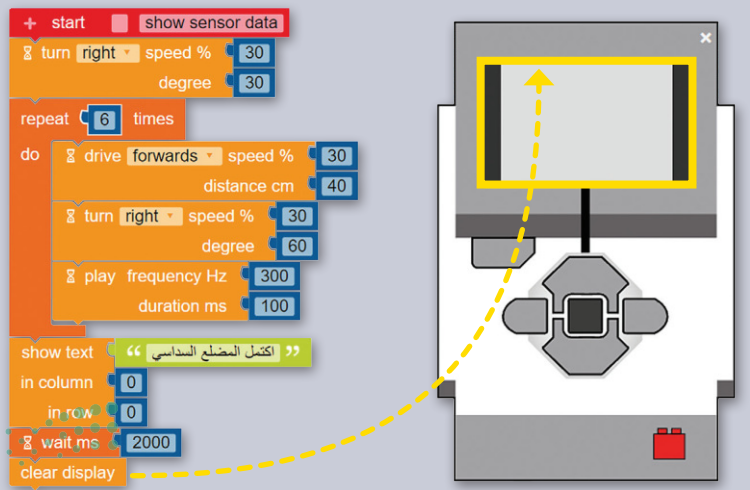
يُمكنك أيضًا برمجة الروبوت لرسم شكل سداسي أو أي مُضلع آخر.



يُمكنك كذلك استخدام لبنة **تردد التشغيل بالهرتز** (play frequency Hz) من فئة **الحدث** (Action)، لبرمجة مؤثرات صوتية للروبوت تُمكّنه من إصدار أصوات ذات تردد ومدة معينة.



يُمكنك في بيئة المحاكاة عرض شاشة الروبوت من خلال الضغط على الأيقونة **فتح / غلق شاشة عرض الروبوت** (open/close the robot's view) ويمكنك برمجته لعرض رسائل باستخدام لبنة **عرض النص** (show text) من فئة **الحدث** (Action).



يُمكنك برمجة الرسائل ليُحتفظ بها لفترة معينة باستخدام لبنة انتظر **مللي ثانية ()** (wait ms ())، ثم مسح عرض الروبوت باستخدام لبنة **مَسح العرض** (clear display).

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الأول: مستشعرات الروبوت

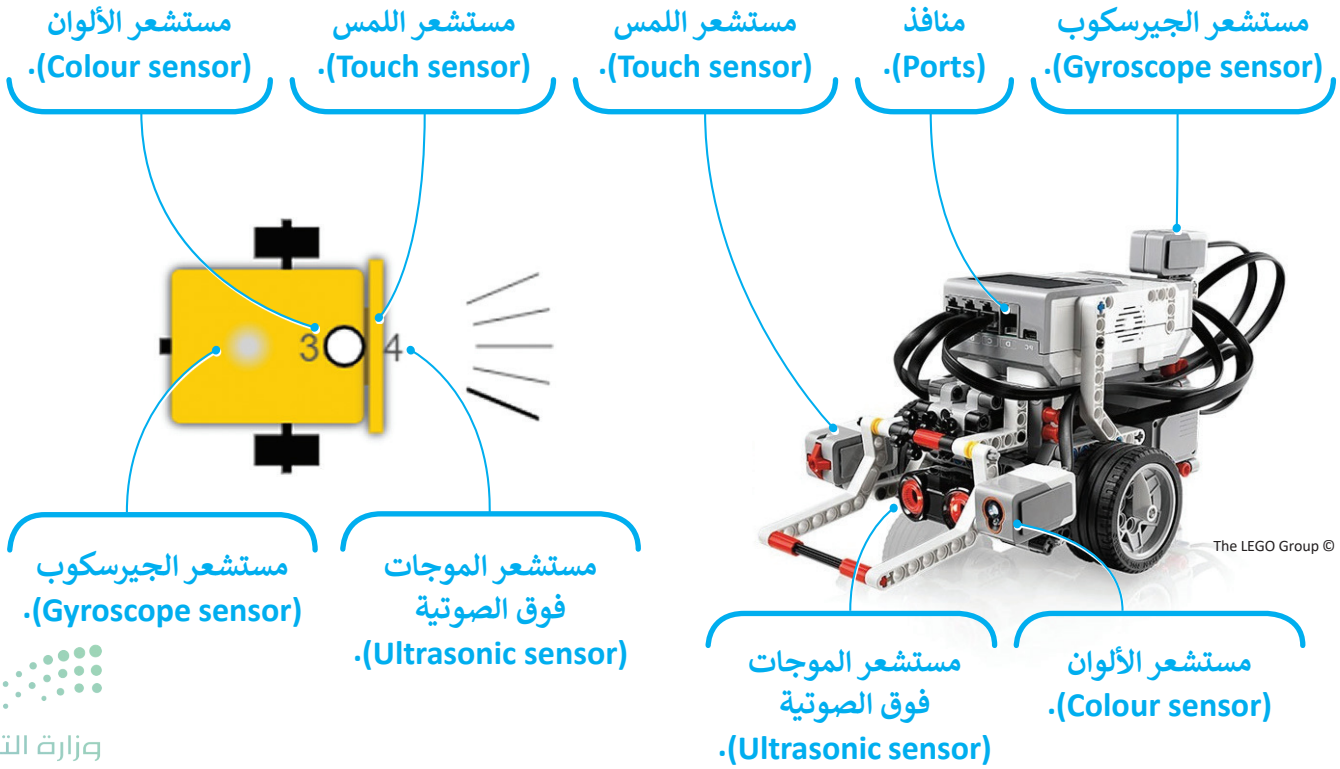
مستشعرات الروبوت

بما أنّ الروبوتات ليس لديها أي حواس مثل البشر فإنها تحمل **مستشعرات** (Sensors) من أجل إدراك بيئتها والتنقل خلالها وتنفيذ العديد من المهام.

تم تجهيز الروبوت الافتراضي في بيئة محاكاة **أوبن روبيرتا لاب** (Open Roberta Lab) بنفس المستشعرات التي تم تجهيز روبوت Ev3 المادي بها ، وهي كالآتي:

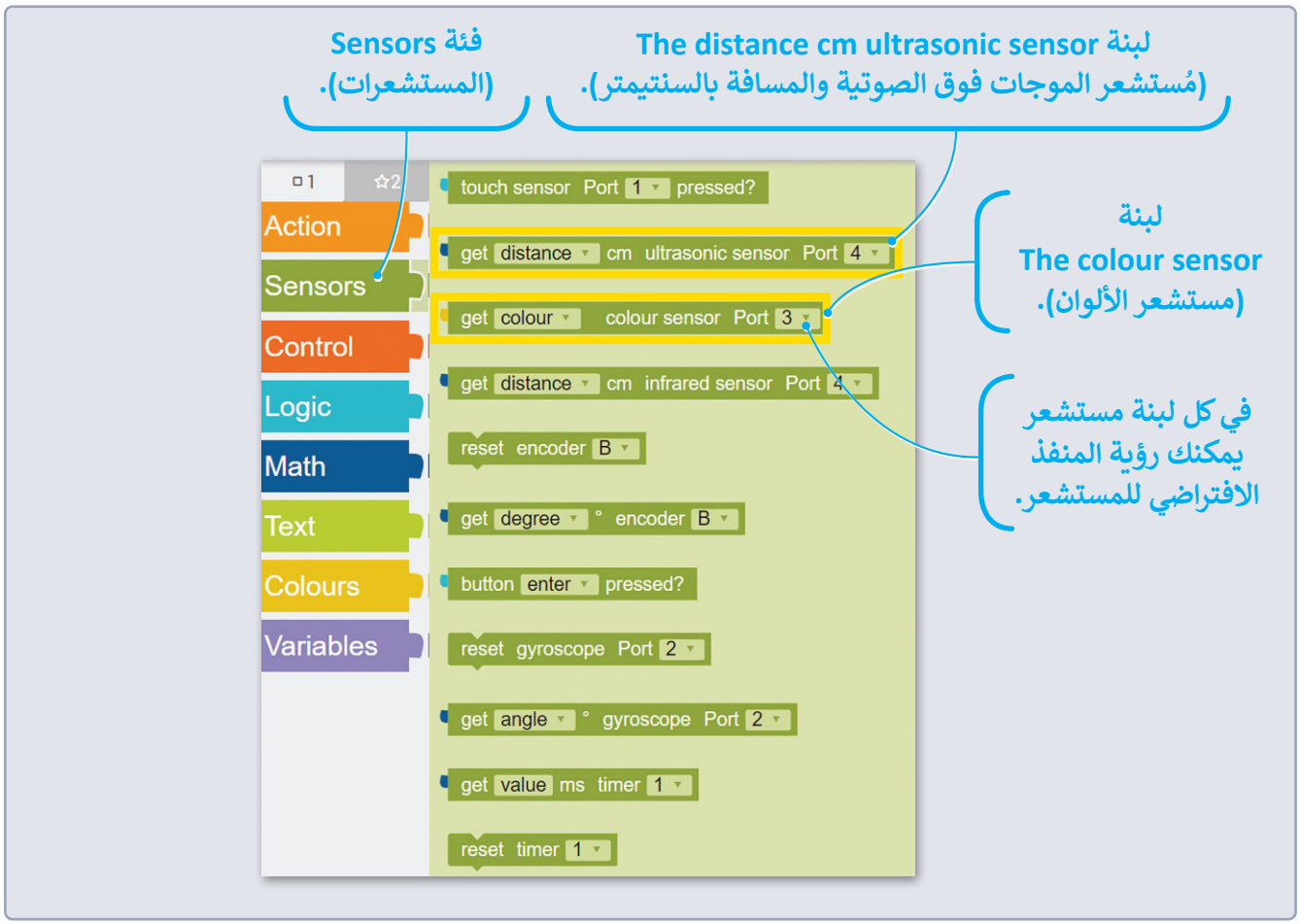
المستشعرات	الاستخدام
مستشعر الموجات فوق الصوتية	يكتشف العوائق أمام الروبوت.
مستشعر الألوان	يكتشف الألوان أو الضوء.
مستشعر الجيرسكوب	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت.
مستشعر اللمس	يستجيب للضغط عليه أو تحريره، أو حين الارتطام.

تُوصَّل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل للحصول على الطاقة وتبادل المعلومات، حيث تُسمَّى نقاط الاتصال هذه **بالمنافذ** (Ports). في روبوت المحاكاة يُحدَّد المنفذ الذي يشغَله كل مستشعر بشكل افتراضي كما يُحدَّد برقم.



لبنات فئة المستشعرات

تحتوي فئة **المستشعرات** (Sensors) في بيئة المحاكاة على اللبنات البرمجية الخاصة بالمستشعرات

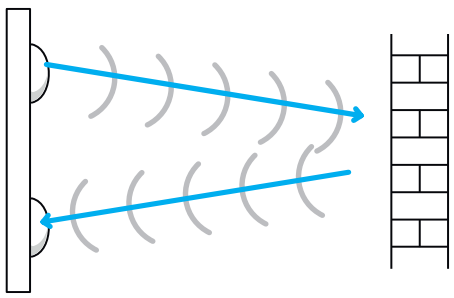


مستشعر الموجات فوق الصوتية

مُستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت EV3 هو مُستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه، ويتم ذلك عن طريق إصدار موجات صوتية عالية التردد ثم قياس المدة الزمنية التي يستغرقها الصوت للانعكاس من الكائن الذي يوجد أمام الروبوت حتى رجوعه إلى المُستشعر.

يتم استخدام لبنة **مستشعر الموجات فوق الصوتية** (Ultrasonic sensor) من فئة **المستشعرات** (Sensors) لبرمجة قياس المسافة بين الروبوت والكائن الذي أمامه.



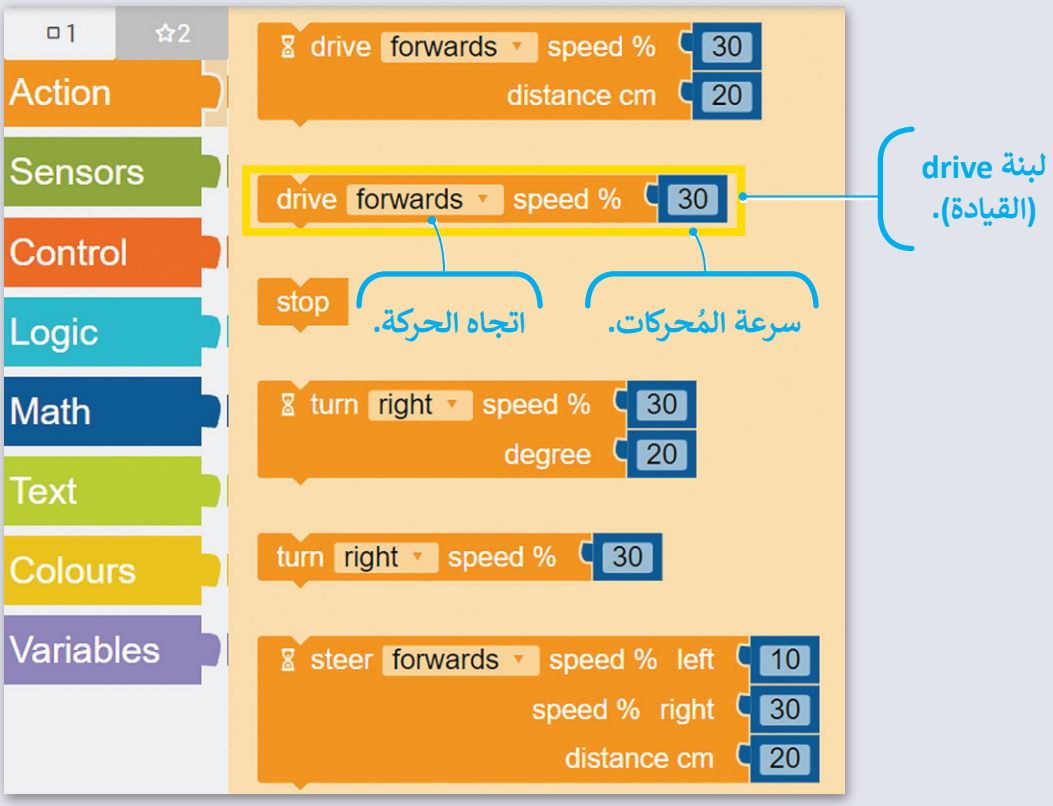


وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

ستنشئ مقاطع برمجية باستخدام مستشعر الموجات فوق الصوتية أو مستشعر الألوان. في هذه المقاطع ستستخدم لبنات برمجية محددة لتوجيه الروبوت للحركة والتوقف عندما تكتشف المستشعرات مسافة أو لونًا محدَّدًا.

لبنة القيادة (drive)

تُستخدم لبنة **القيادة** (drive) من فئة **الحدث** (Action) للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو للخلف وكذلك سرعته، كما يمكنك ضبط سرعة الروبوت عن طريق ضبط معامل **نسبة السرعة** (speed %) الخاص باللبنة، وعلى عكس اللبنة الأولى من فئة **الحدث** (Action) فإن هذه اللبنة لا تحدد المسافة التي يتحركها الروبوت. لإيقاف الروبوت يمكنك استخدام لبنة برمجية أخرى فيما بعد حيث تحدد متى يجب أن يتوقف الروبوت.



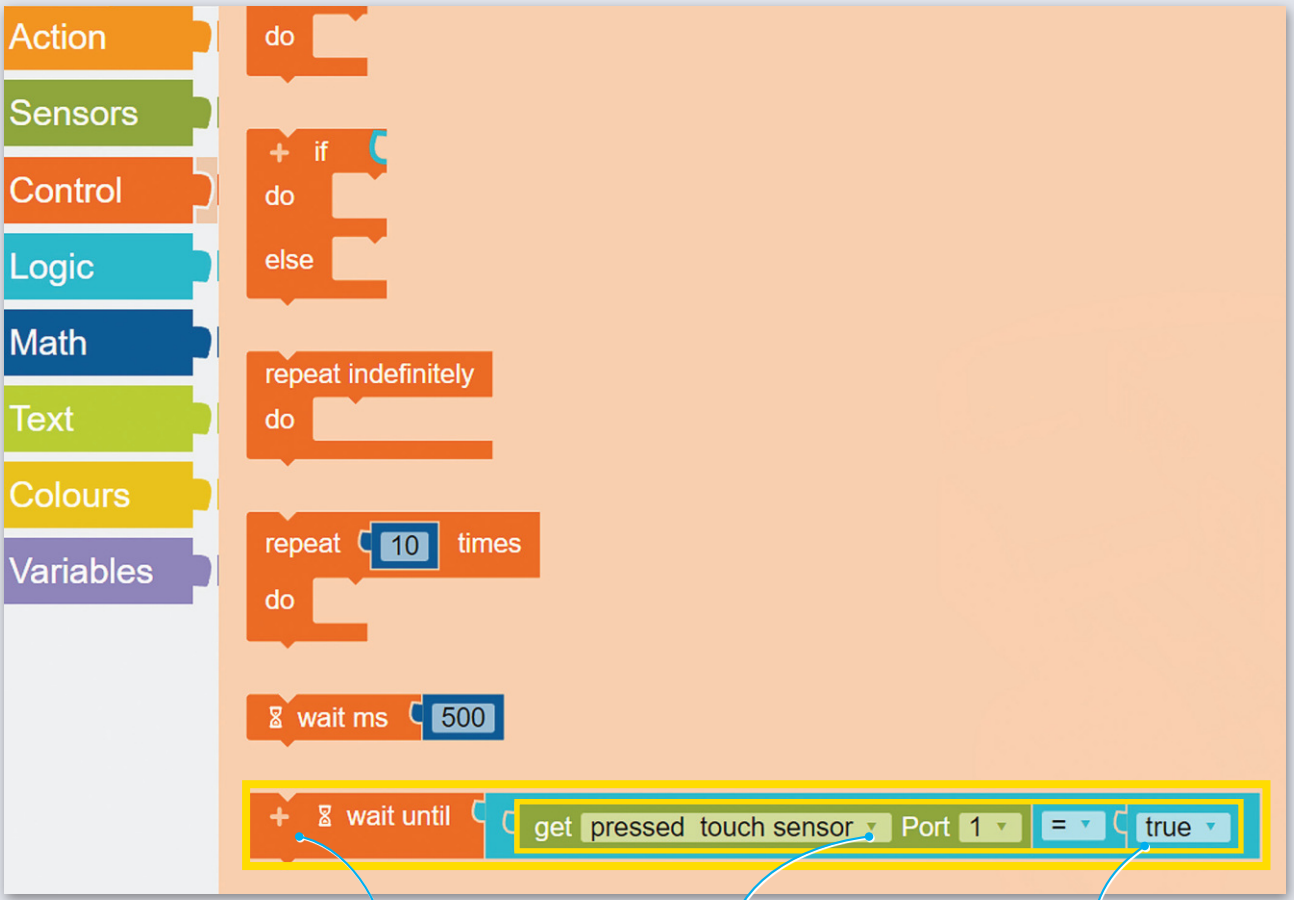


لقد استخدمت في البرامج لبنة **القيادة** (drive) الأولى من فئة **الحدث** (Action) التي تجعل الروبوت يتحرك بسرعة معينة لمسافة محددة.

لبنة الانتظار حتى (wait until)

تنتمي لبنة **الانتظار حتى** (wait until) إلى فئة **التحكم** (Control) وتساعد المقطع البرمجي على معرفة وقت التوقف والانتظار لحدوث شيء ما، فعلى سبيل المثال إذا كنت تتحكم في روبوت قد يحتاج المقطع البرمجي إلى الانتظار حتى يصل الروبوت إلى مكان محدّد قبل تنفيذ شيء آخر، أو قد يحتاج المقطع البرمجي أيضًا إلى الانتظار حتى يكتشف المستشعر شرطًا ما قبل تنفيذ شيء آخر.

يوضح المثال الآتي أن المقطع البرمجي متوقف مؤقتًا حتى يتم الضغط على مستشعر **اللمس** (touch).



لبنة wait until (الانتظار حتى).

تحتوي لبنة wait until (الانتظار حتى) على قائمة متعددة من لبنات sensors (المستشعرات).

يمكن تحديد كل مستشعر من خلال شرط معين.



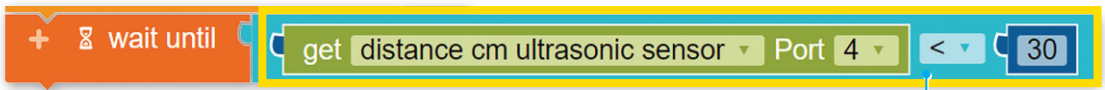
بعد ذلك ستستخدم لبنة **الانتظار حتى** (wait until) لتوجيه الروبوت لمواصلة التحرك إلى الأمام حتى يكتشف مستشعر المسافة مسافةً محددةً من العائق.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تسمح لك القائمة اليسرى للبنة **الانتظار حتى** (wait until) بالاختيار بين لبنات المستشعرات المتعددة، بعد ذلك ستستخدم لبنة **الانتظار حتى** (wait until) مع لبنة **مُستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر** (distance cm ultrasonic sensor).



تم إعداد لبنة **الانتظار حتى** (wait until) في المقطع البرمجي لإيقاف المقطع البرمجي مؤقتًا عندما يقيس مُستشعر الموجات فوق الصوتية مسافة أقل من 30 سنتيمتر من أقرب كائن أمامه.



بمجرد تحديد لبنة Ultrasonic sensor (مُستشعر الموجات فوق الصوتية)، يتم وضع شرط محدّد في لبنة wait until (الانتظار حتى).

مثال 1: برمجة الروبوت لاستشعار المسافات

ستنشئ مقطعًا برمجيًا لاختبار قدرة مستشعر الموجات فوق الصوتية على اكتشاف كائن على مسافة أمامه، وبشكل أكثر تحديدًا، ستبرمج الروبوت للتحرك للأمام حتى اكتشاف جدار خريطة المشهد على مسافة 15 سنتيمتر منه.

يمكنك أيضًا **فتح/ إغلاق عرض بيانات المستشعر** (Open/close the sensor's data view)، وهي ميزة البيئة التي تتيح لك عرض عدة أنواع من بيانات الروبوت في الوقت الفعلي. سوف تركز على **قيم المستشعر** (Sensor Values) وعلى وجه التحديد على قيمة مُستشعر الموجات فوق الصوتية.

لاختبار مُستشعر الموجات فوق الصوتية، أنشئ المقطع البرمجي الآتي:

لاختبار مُستشعر الموجات فوق الصوتية (ultrasonic sensor):

> من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **drive** (القيادة). 1

> من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **wait until** (الانتظار حتى). 2

> حدِّد لبنة **distance cm ultrasonic sensor** (مُستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر) من القائمة المنسدلة على يمين لبنة **wait until** (الانتظار حتى). 3

> اضغط على الرقم الافتراضي **30** واكتب **15**. 4

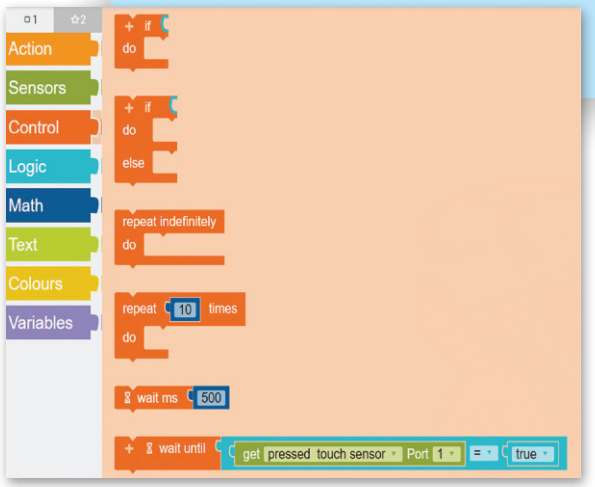
> اضبط **Comparison** (المقارنة) لتكون < 5 من القائمة المنسدلة على يمين لبنة **wait until** (الانتظار حتى)

اضغط لفتح **simulation view** (عرض المحاكاة). 6

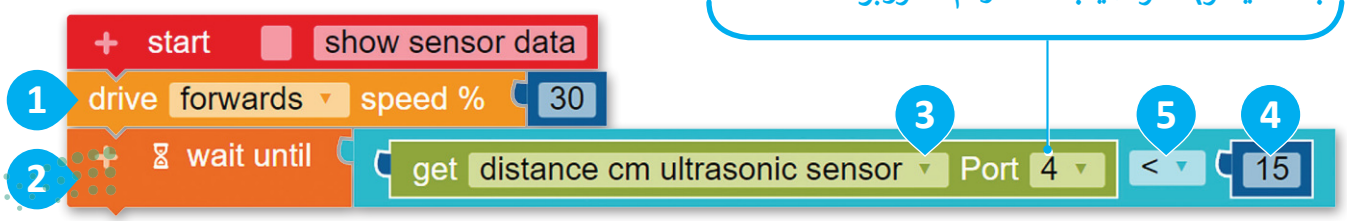
> حدد خريطة المشهد. 7

> اضغط لفتح **sensor's data view** (عرض بيانات المستشعر). 8

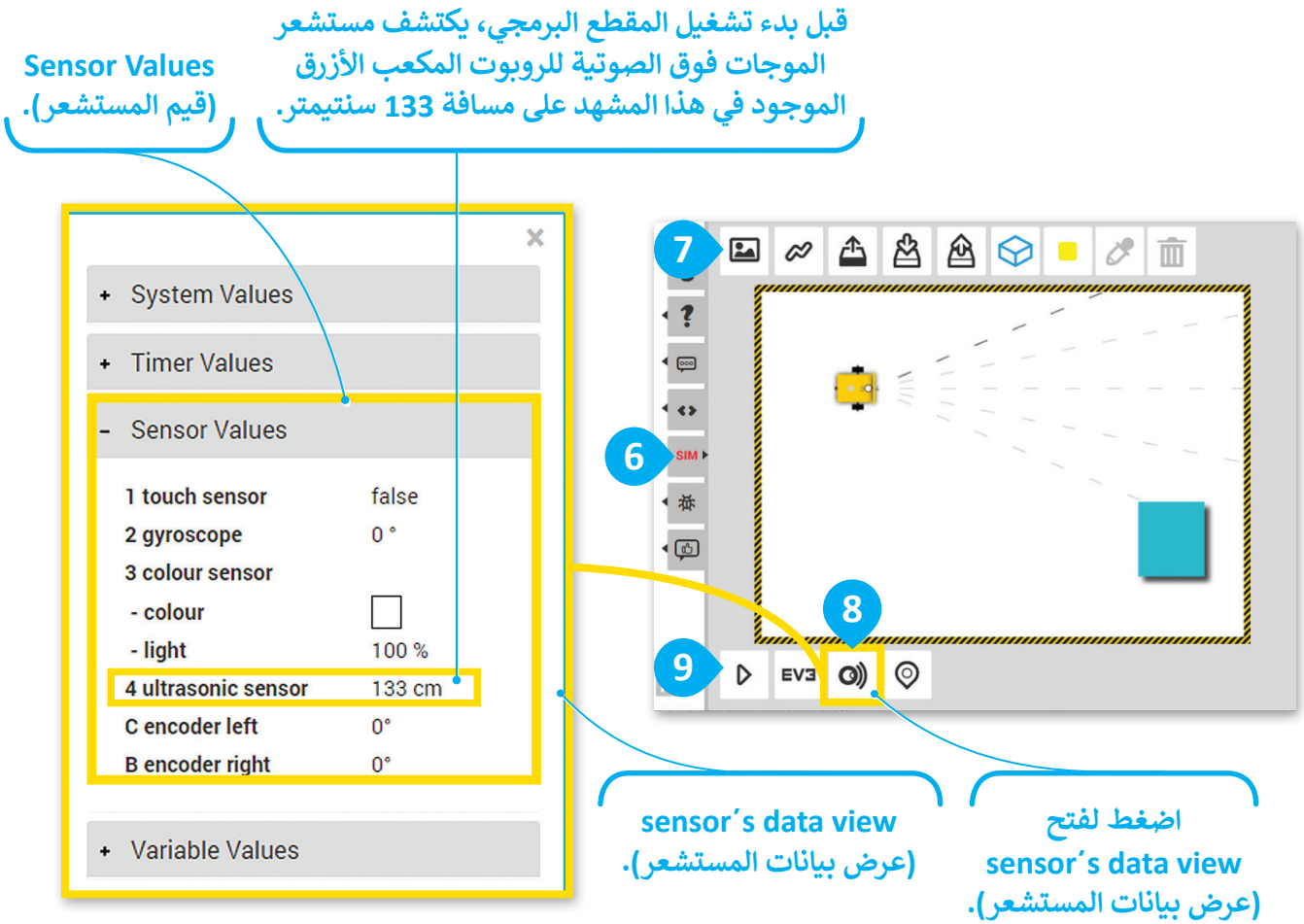
> شغِّل المقطع البرمجي. 9

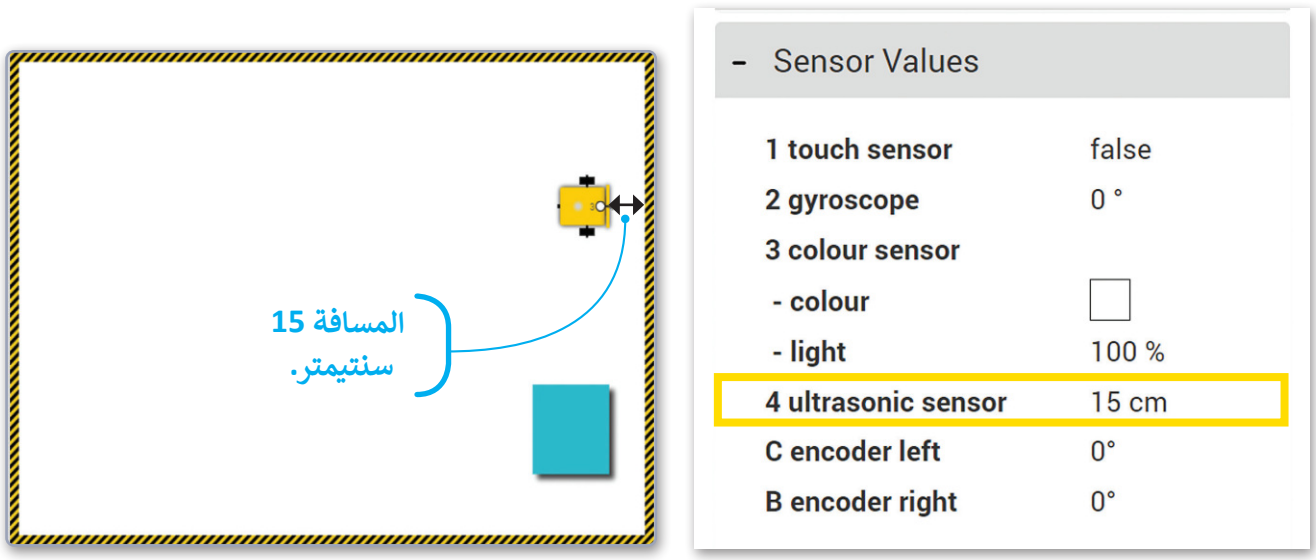


يتم توصيل distance cm ultrasonic sensor (مُستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر) افتراضيًا بالمنفذ رقم 4 لروبوت المحاكاة.



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447





يمكنك أيضًا وضع عائق الخريطة على مسافة أمام الروبوت وتشغيل نفس المقطع البرمجي مرة أخرى.

مُستشعر الألوان



The LEGO Group ©

مُستشعر الألوان (Colour Sensor) في روبوت Ev3 هو مُستشعر رقمي يمكنه اكتشاف لون سطح معين، أو شدة الضوء المُنعكس على هذا السطح عند سقوط شعاع الضوء الأحمر للمُستشعر عليه.

يُمكن أيضًا لمستشعر الألوان في روبوت Ev3 قياس شدة الإضاءة في بيئته المحيطة، مثل ضوء الشمس القادم من النافذة أو ضوء المصباح.

يمكن كذلك استخدام الأوضاع المختلفة لمستشعر الألوان في روبوت Ev3 في بيئة المحاكاة من قائمة لبنة **الانتظار حتى** (wait until).

ستنشئ مقطعًا برمجيًّا باستخدام مستشعر الألوان في **وضع الألوان** (Colour mode).



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

مثال 2: برمجة الروبوت لاستشعار الألوان

سوف تُنشئ مقطعًا برمجيًا ليتحرك الروبوت حتى يكتشف مستشعر الألوان اللون الأحمر. في هذا المثال ستختبر مستشعر الألوان في وضع الألوان.



يمكن للسيارة ذاتية القيادة اكتشاف الألوان المختلفة لإشارات المرور، ويمكن للروبوت فرز العناصر المختلفة حسب لونها.

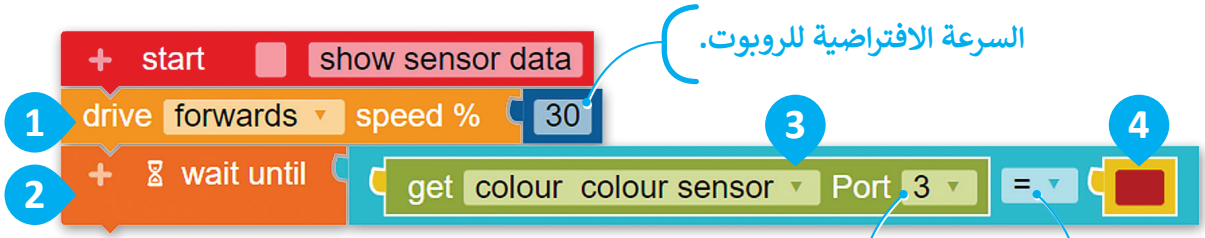
لاختبار مُستشعر الألوان:

> من فئة لبنات **Action** (الحدث) أضف لبنة **drive** (القيادة). 1

> من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **wait until** (الانتظار حتى). 2

> حدِّد لبنة **colour colour sensor** (لون مستشعر الألوان) من القائمة المنسدلة على يمين لبنة **wait until** (الانتظار حتى). 3

> تأكد من اختيار اللون الأحمر. 4

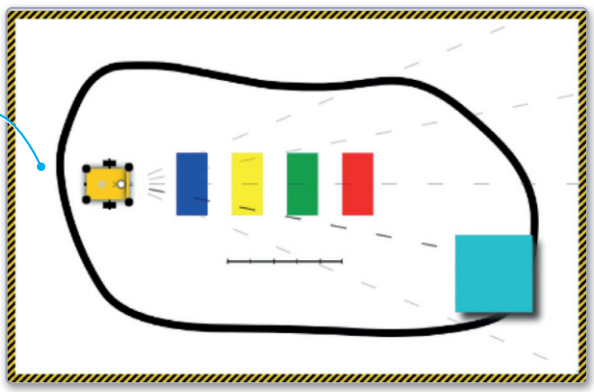


السرعة الافتراضية للروبوت.

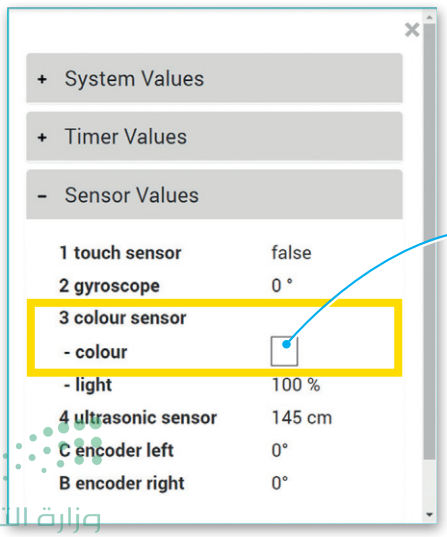
يتم توصيل مستشعر الألوان افتراضيًا بالمنفذ رقم 3 لروبوت المحاكاة.

استخدم علامة يساوي، وهي الإعداد الافتراضي للبنة المقارنة.

شغِّل المقطع البرمجي في خريطة المشهد الآتية. عليك سحب ومحاذاة الروبوت في اتجاه المناطق الملونة.



خريطة المشهد ذات المناطق الملونة.

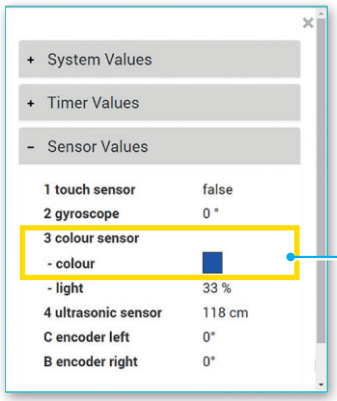


تم اكتشاف اللون الأبيض.

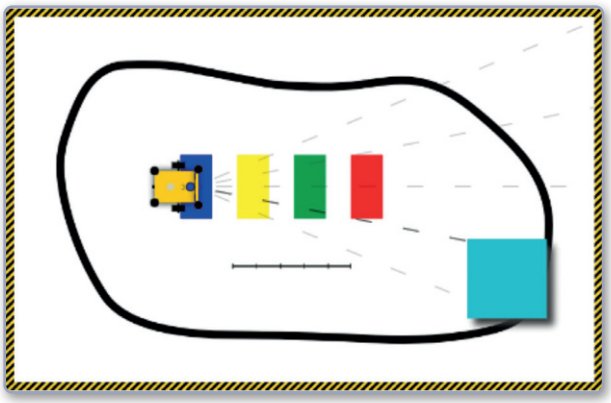
استخدم عرض بيانات المستشعر لملاحظة الألوان التي يكتشفها مستشعر الألوان في الروبوت أثناء تحركه. قبل أن يصل الروبوت إلى المناطق الملونة، يكون فوق المنطقة البيضاء من المشهد حيث يكتشف المستشعر اللون الأبيض.

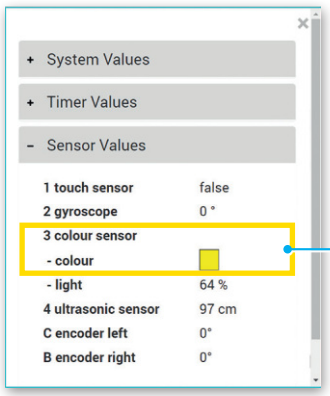
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

عند تشغيل المقطع البرمجي وحركة الروبوت للأمام، سيعبر الروبوت المناطق الملونة الآتية (الأزرق والأصفر والأخضر والأحمر) من المشهد، ويكتشف **مستشعر الألوان (Colour Sensor)** ألوانها. وعند اكتشاف اللون الأحمر، سيتوقف الروبوت مباشرةً عن الحركة.

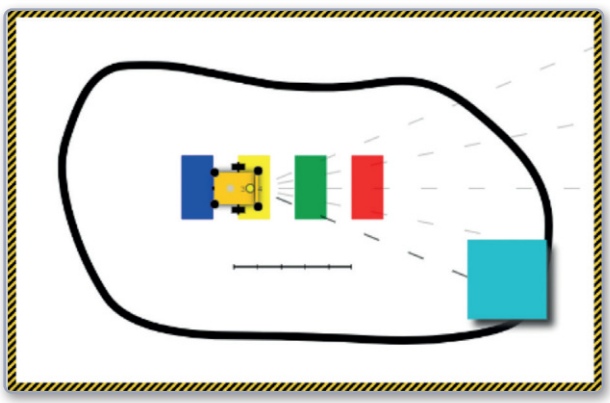


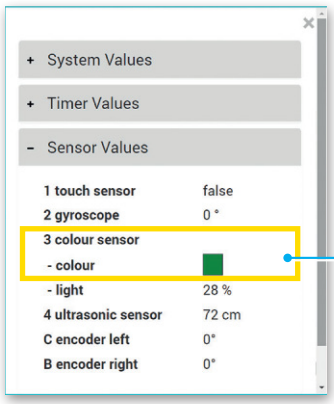
تم اكتشاف اللون الأزرق.



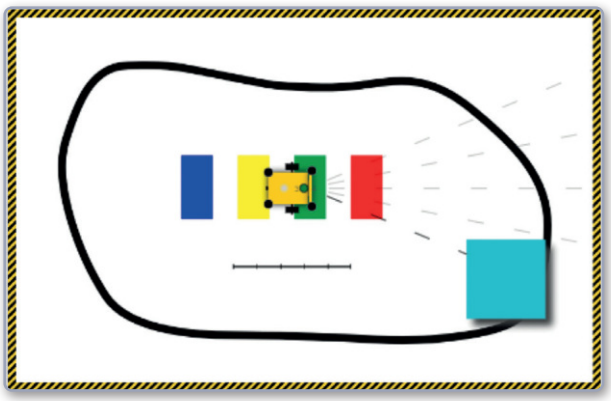


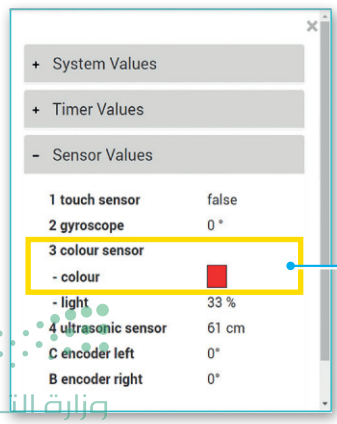
تم اكتشاف اللون الأصفر.





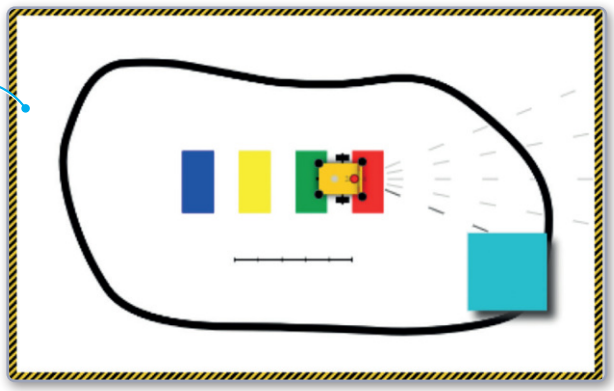
تم اكتشاف اللون الأخضر.





سيتوقف الروبوت عند اكتشاف اللون الأحمر.

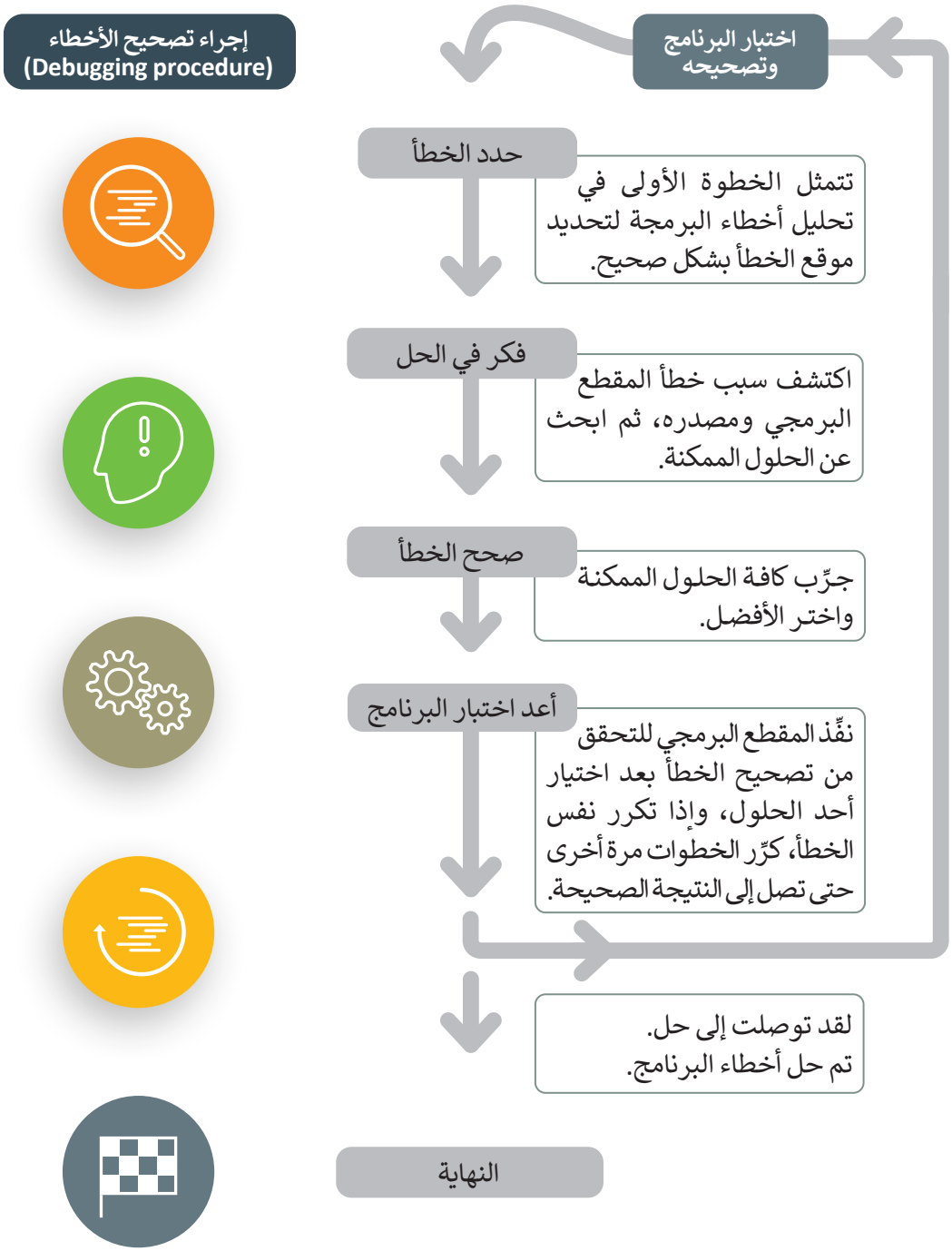
تم اكتشاف اللون الأحمر.



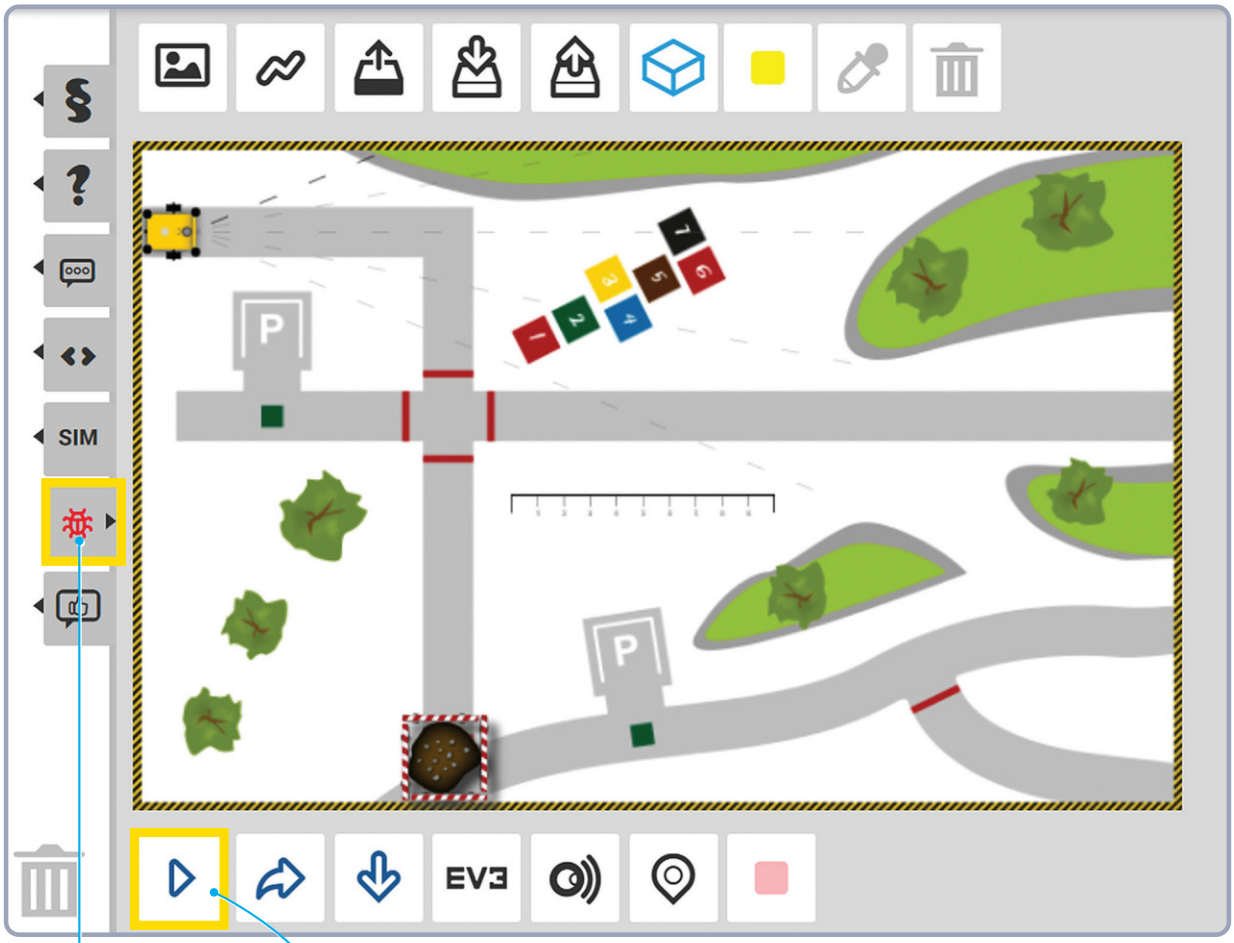
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

اختبار المقطع البرمجي وتشخيص الأخطاء

يجب اختبار البرنامج الموجّه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء، كما يجب تحديد موقع أي خطأ في المقطع البرمجي وتصحيحه، وتسمى هذه العملية **بإجراء تصحيح الأخطاء** (Debugging procedure).



يمكنك تشغيل مقطع برمجي في **وضع التصحيح** (debug mode) في أوبن روبيرتا لاب.



يفتح زر الأيقونة bug (خطأ تقني) عرض المحاكاة في وضع التصحيح.

ينفذ زر step forward (خطوة إلى الأمام) تشغيل البرنامج خطوة بخطوة.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

لنطبق معًا

تدريب 1

مستشعرات الروبوت

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يحتوي الروبوت الافتراضي على مستشعرات أقل من روبوت Ev3 المادي.		
2. لاستخدام لبنة مستشعر في بيئة أوبن روبيرتا لاب، عليك تعيين المنفذ الذي سيتم من خلاله توصيل هذا المستشعر بمعالِج الروبوت.		
3. يمكن لمستشعر الألوان في الروبوت التمييز بين ألوان وأشكال الكائنات.		
4. يكتشف مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor) لروبوت Ev3 الإضاءة المنعكسة من الأسطح.		

تدريب 2

مستشعرات الروبوت

صِل مستشعرات الروبوت بالمهام التي تؤديها. يمكن تنفيذ نفس المهمة بواسطة أكثر من مستشعر.

مستشعر الموجات فوق الصوتية	اكتشاف الإشارات الضوئية.
	التحرك في البيئة المحيطة.
	فرز العناصر حسب لونها.
مستشعر الألوان	فرز الثمار حسب درجة نضوجها.
	اكتشاف وجود العوائق.

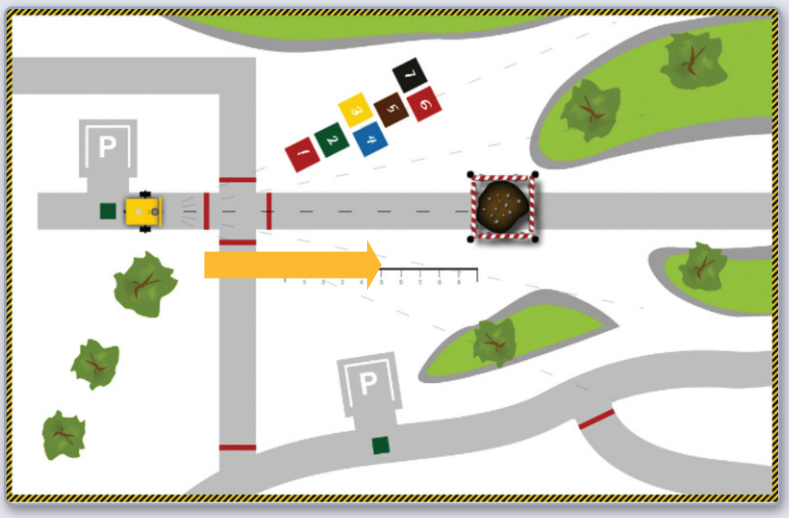
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تدريب 3

برمجة الروبوت لإستشعار المسافات

أنشئ مقطعًا برمجيًا باستخدام مستشعر الموجات فوق الصوتية.

اسحب الروبوت والعائق الصخري وضعهما على الطريق في المشهد الآتي. برمج الروبوت ليتحرك إلى الأمام حتى تصبح المسافة بينه وبين العائق الصخري أقل من 20 سنتيمتر.

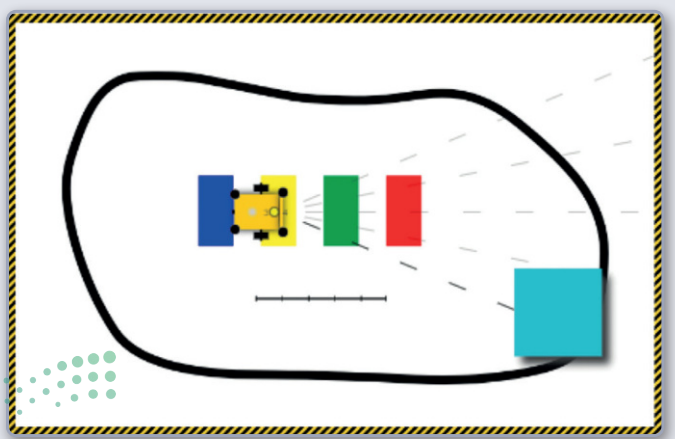


تدريب 4

برمجة الروبوت لاستشعار الألوان

أنشئ مقطعًا برمجيًا باستخدام مستشعر الألوان.

برمج الروبوت ليتحرك للأمام في المشهد الآتي بمحاذاة الأسطح الملونة حتى المساحة الملونة باللون الأصفر.



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الثاني: اتخاذ القرارات

تتم برمجة الروبوتات لاتخاذ قرارات بشأن المشكلات المعقدة والعمل بشكل مستقل، فعلى سبيل المثال تتحرك السيارة ذاتية القيادة في المدينة، حيث توجد المباني والمركبات وعلامات الطرق والتقاطعات وإشارات المرور وغيرها دون أي تدخل بشري. تستعين السيارة بالمستشعرات لقراءة محيطها واتخاذ قرارات التحرك بأمان.

برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات

حتى الآن تمت برمجة الروبوت لتنفيذ مجموعة من التعليمات وفق تسلسل محدَّد سابقًا من أجل أداء مهام محدَّدة. الخطوة الآتية هي برمجة الروبوت ليعمل بشكل مستقل، وهذا يعني أن الروبوت سيتحقق من بيئته باستمرار من خلال المستشعرات، ويتخذ قرارات من تلقاء نفسه حول المهمة التي يجب تنفيذها بعد ذلك.

لتحقيق عمل الروبوت بشكل مستقل، سيبرمَج الروبوت للتنقل باستخدام لبنات فئة **المستشعرات** (Sensors)، وتحديدًا لبنتي **مستشعر الألوان** (Colour sensor) **ومستشعر المسافة** (Distance sensor). ستمكِّن هاتان اللبنتان الروبوت من اكتشاف معالم البيئة المختلفة كالألوان والمسافات والتجاوب معها، والتي سيستخدمها الروبوت لتحديد الإجراء الذي يجب اتخاذه بعد ذلك.

برمجة الروبوت للحركة بشكل مستقل

برمج الروبوت للقيادة بشكل مستقل في مشهد خريطة الطريق. على وجه التحديد برمج الروبوت من أجل:

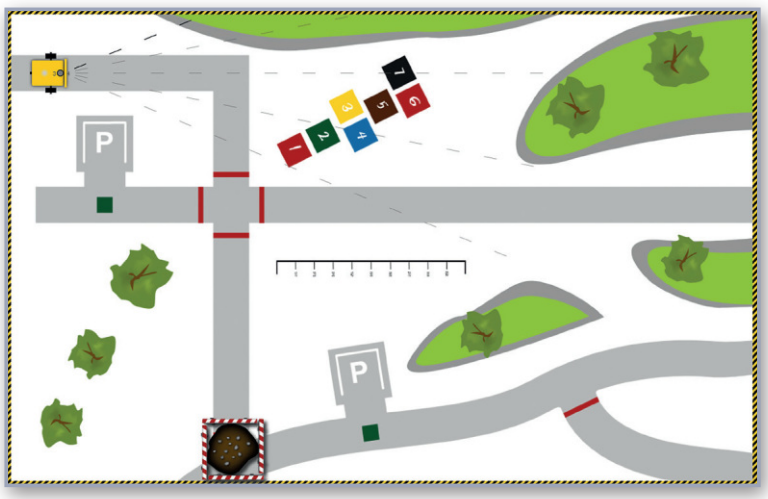
> التحرك للأمام.

> الانعطاف 90 درجة إلى اليمين إذا اكتشف مستشعر الألوان اللون الأبيض.

> التوقف لمدة 1000 مللي ثانية إذا اكتشف مستشعر الألوان اللون الأحمر.

> الدوران 180 درجة إلى اليمين إذا اكتشف مستشعر الموجات فوق الصوتية عائقًا على مسافة 20 سنتيمتر أو أقل.

> تشغيل الضوء الأخضر إذا اكتشف مستشعر الألوان اللون الرمادي، وفيما عدا ذلك يكون هناك وميض للضوء الأحمر.

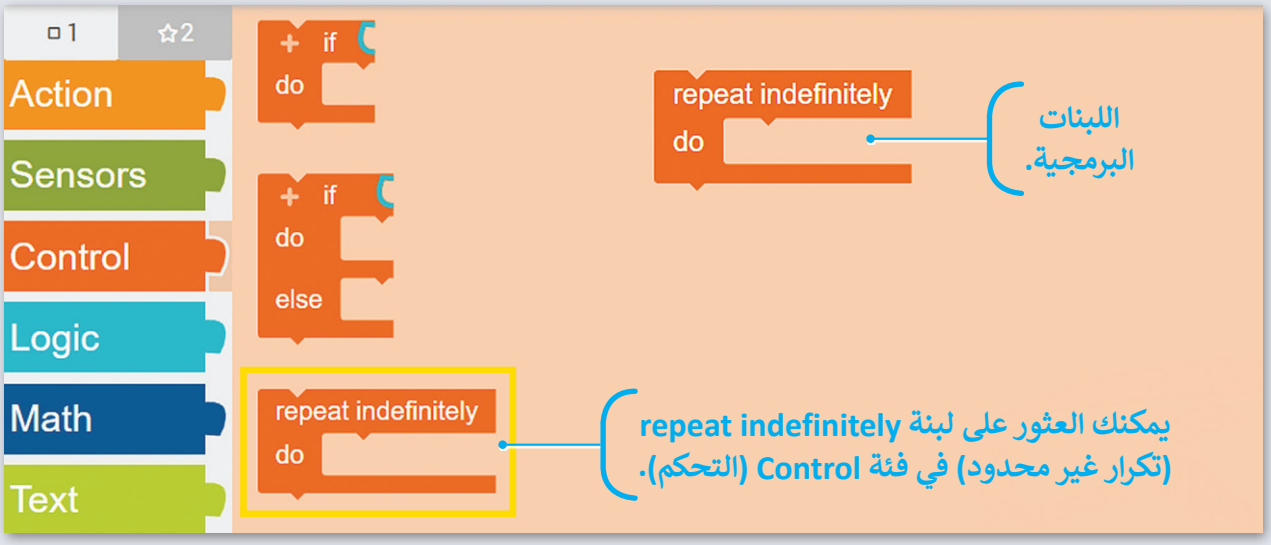


استخدام لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely)

ستستخدم لبنة **تكرار غير محدود** (repeat indefinitely) من فئة **التحكم** (Control) لبرمجة الروبوت للتحقق بشكل متكرر من معالم خريطة الطريق.

لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely)

يتم في هذا التكرار تنفيذ جميع اللبنات البرمجية الموجودة داخل لبنة تكرار غير محدود، أي طوال عمل المقطع البرمجي.



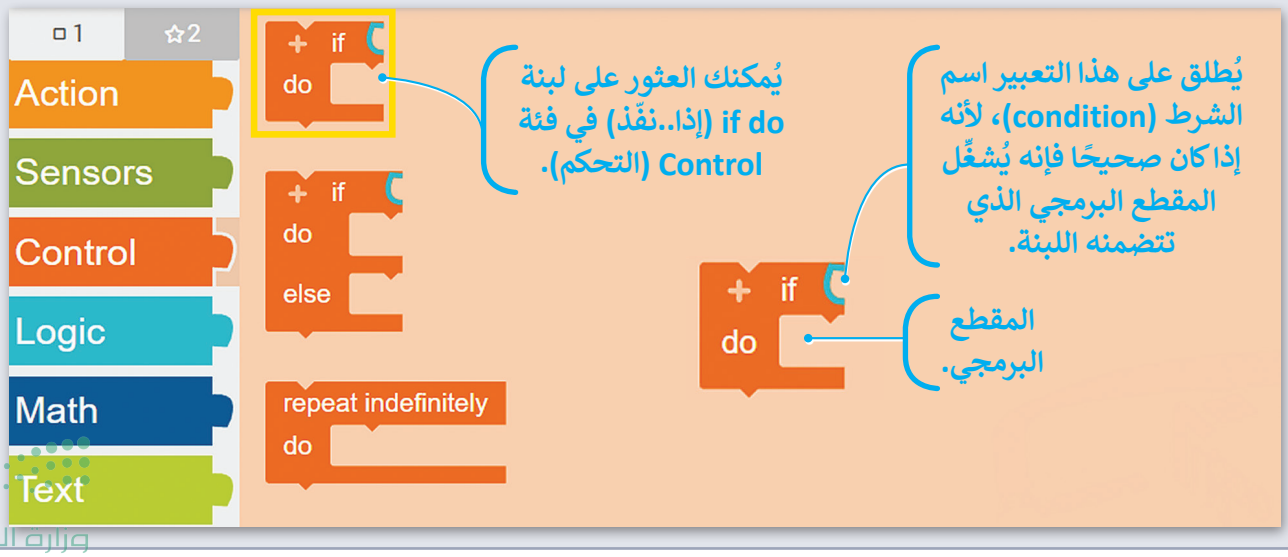
استخدام لبنة إذا.. نفذ (if do)

برمج الروبوت لاكتشاف الألوان

ستبرمج الروبوت لاكتشاف لون ما، وإذا وجده سينفِّذ جزءًا معيَّنًا من مقطع برمجي باستخدام لبنة **إذا..نفّذ** (if do) من فئة **التحكم** (Control).

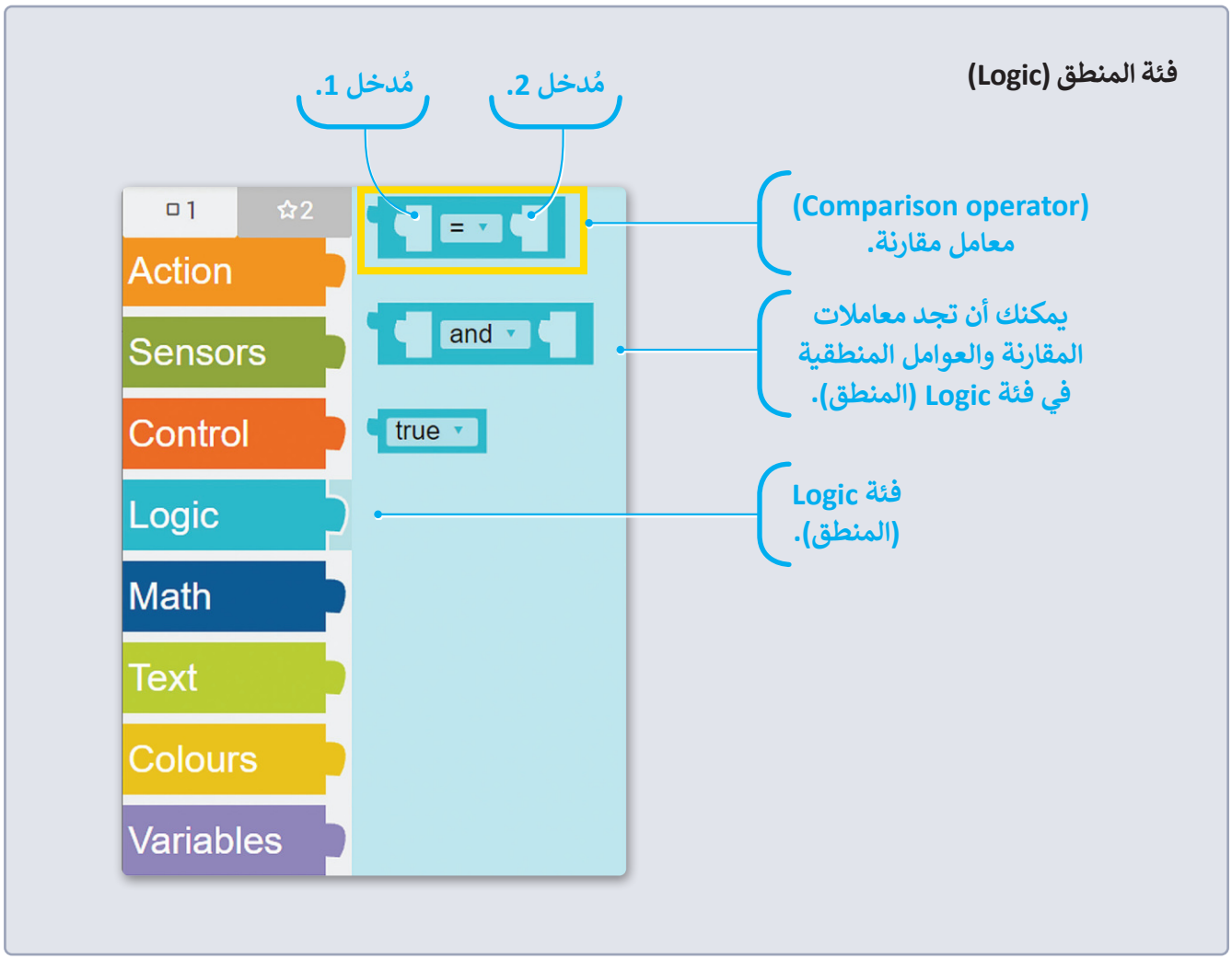
لبنة إذا..نفّذ (if do)

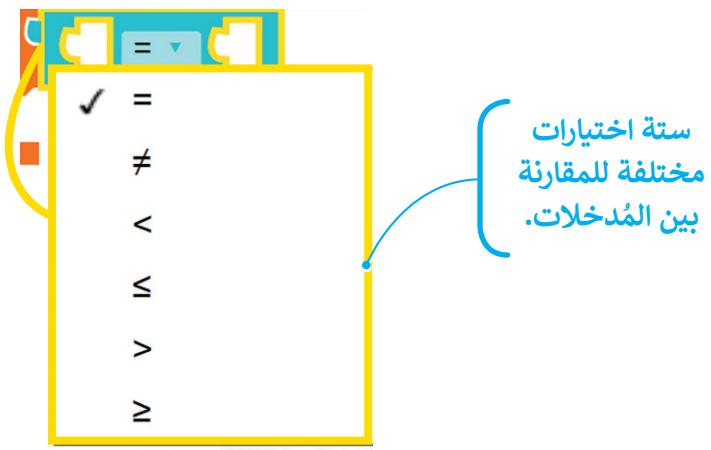
تتكون كل لبنة من لبنات **إذا..نفّذ** (if do) من تعبير يتعلق بموقف معين، وجزء من مقطع برمجي.



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

لإنشاء لبنة **إذا..نفّذ** (if do) ستستخدم أيضًا أول لبنة من فئة **المنطق** (Logic). هذا **معامل مقارنة** (Comparison operator) يُستخدم لمقارنة مُدخَلين من نفس النوع مثل الأرقام والألوان وغيرها، فإذا كان الشرط صحيحًا فإن معامل المقارنة سيعطي الجواب **صواب** (True)، وإذا كان الشرط خطأً فإن معامل المقارنة سيعطي الجواب **خطأ** (False).

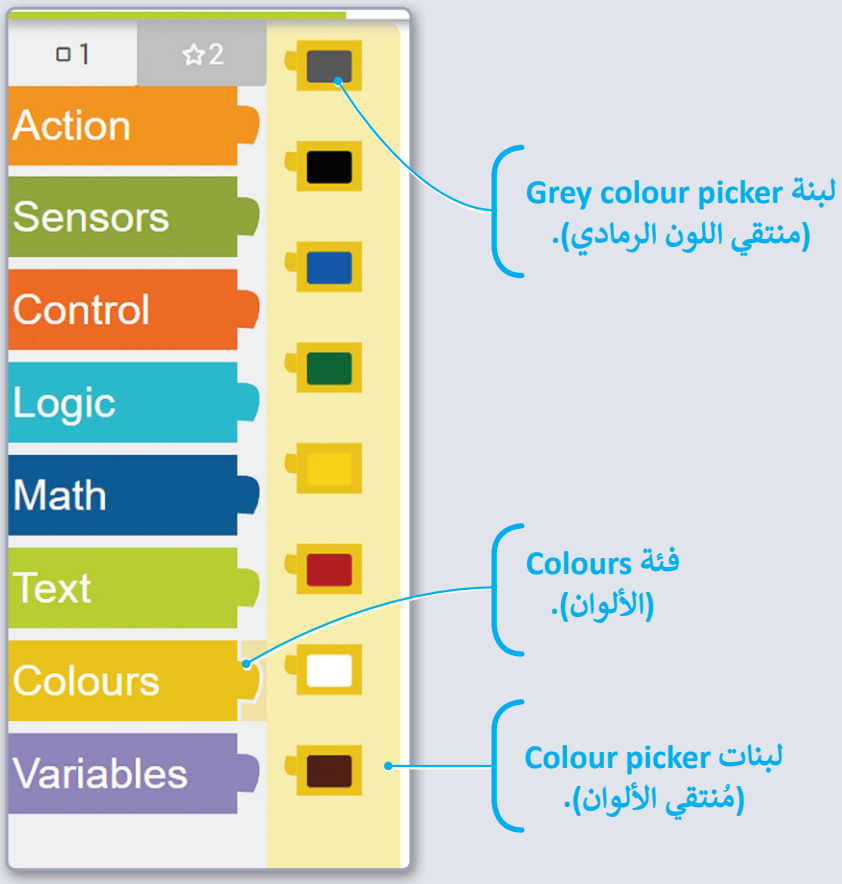




ستحتاج إلى استخدام لبنة من فئة **الألوان** (Colours) كمُدخل 2 لإنشاء الشرط المطلوب.

فئة **الألوان** (Colours) هي لوحة تتكوّن من ثماني لبنات برمجية خاصة **بمنتقي الألوان** (colour picker)، يُمكن مقارنتها بالألوان التي يكتشفها مستشعر الألوان.

فئة الألوان (Colours)



تحتوي فئة **الألوان** (Colours) على الألوان الآتية: الرمادي، والأسود، والأزرق، والأخضر، والأصفر، والأحمر، والأبيض والبني.

برمج الروبوت للتحرك إلى الأمام مع تكرار التحقق من وجود اللون الأبيض باستخدام **مستشعر الألوان** (Colour sensor)، ثم الانعطاف بمقدار 90 درجة إلى اليمين عند اكتشاف اللون الأبيض.

للتحرك والتحقق من وجود اللون الأبيض بشكل متكرر:

> من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). 1

> من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **drive** (القيادة) داخل لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). 2

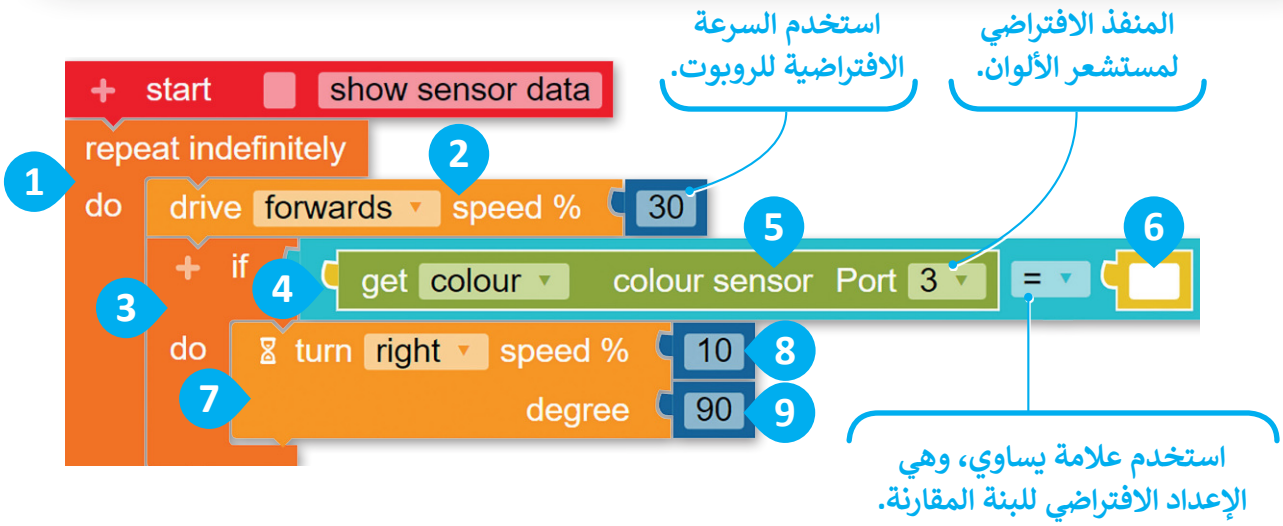
> من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **if do** (إذا..نفّذ). 3

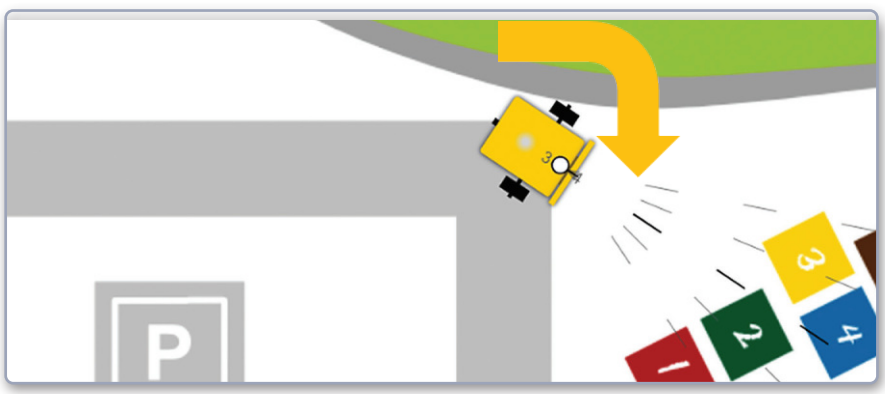
> من فئة **Logic** (المنطق)، أضف لبنة **comparison** (المقارنة). 4

> من فئة **Sensors** (المستشعرات)، أضف لبنة **colour colour sensor** (لون مستشعر الألوان). 5

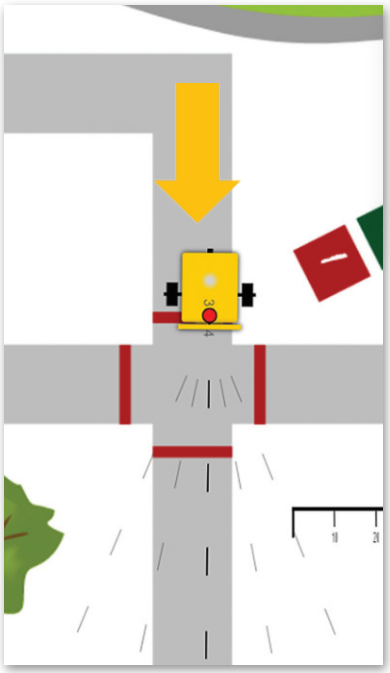
> من فئة **Colours** (الألوان)، أضف لبنة **white colour picker** (منتقي اللون الأبيض). 6

> من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **turn** (الانعطاف)، 7 داخل لبنة **if do** (إذا..نفّذ) واضبط **speed %** (نسبة السرعة) إلى **10**، 8 و **degree** (الدرجات) إلى **90**. 9



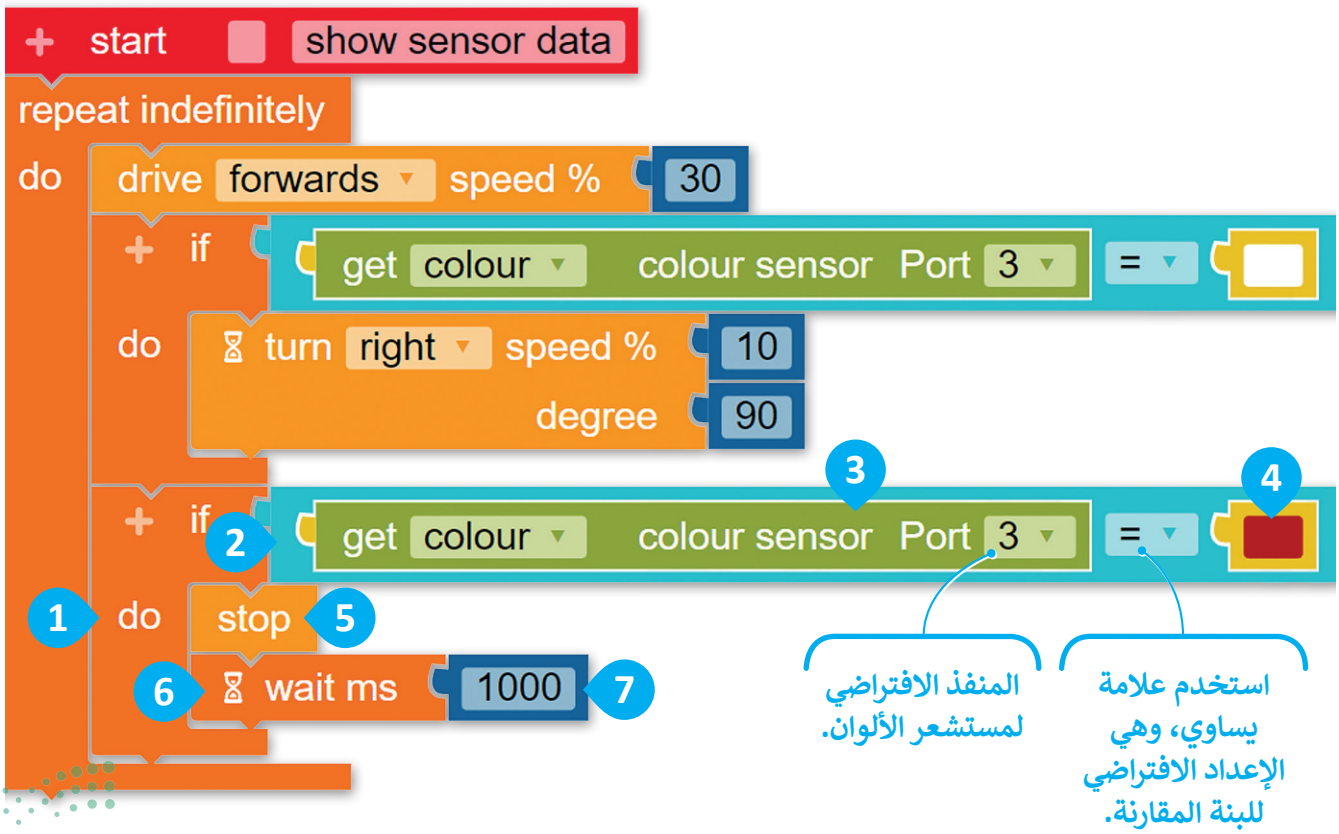


بعد ذلك برمج الروبوت أثناء حركته إلى الأمام لتكرار الفحص باستخدام **مستشعر الألوان** (Colour sensor) من أجل اكتشاف اللون الأحمر، وعند اكتشافه برمج الروبوت للتوقف والانتظار **1000** مللي ثانية.



للتحقق من وجود اللون الأحمر:

- من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **if do** (إذا..نفّذ) داخل لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). 1
- من فئة **Logic** (المنطق)، أضف لبنة **comparison** (المقارنة). 2
- من فئة **Sensors** (المستشعرات)، أضف لبنة **colour colour sensor** (لون مستشعر الألوان). 3
- من فئة **Colours** (الألوان)، أضف لبنة **red colour picker** (منتقي اللون الأحمر). 4
- من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **stop** (توقف) داخل لبنة **if do** (إذا..نفّذ). 5
- من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **انتظر مللي ثانية wait ms**، 6 ثم اضبط المدة الزمنية إلى **1000** مللي ثانية. 7



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

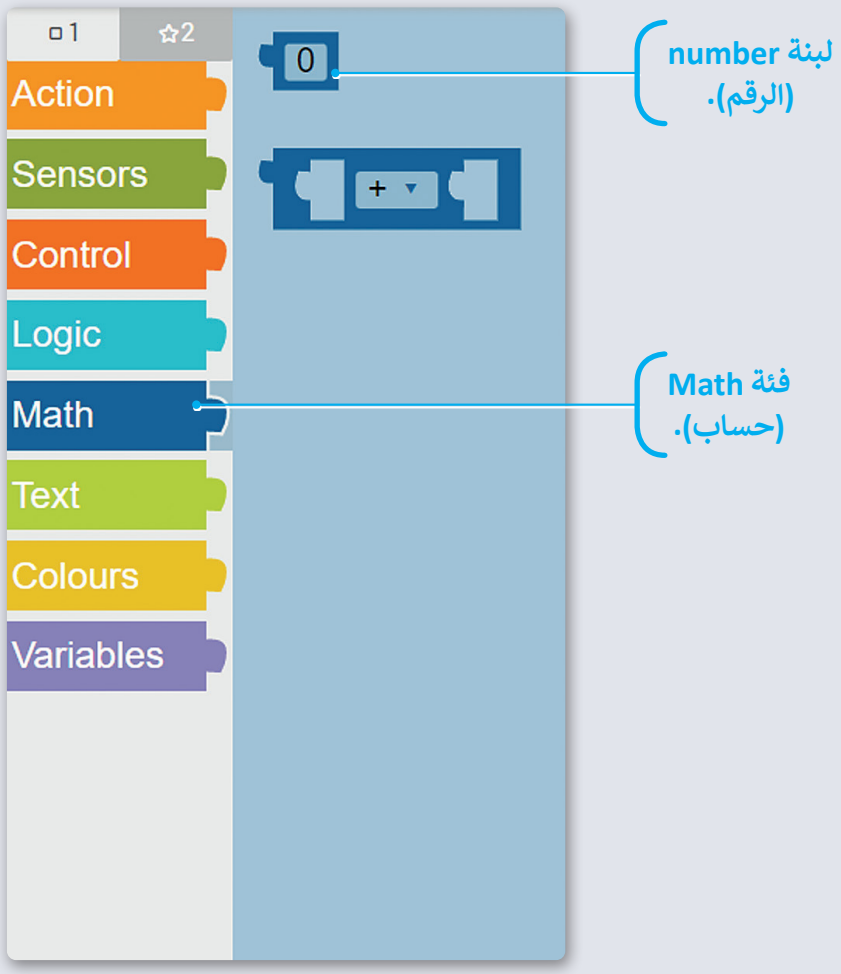
برمج الروبوت لاكتشاف المسافة

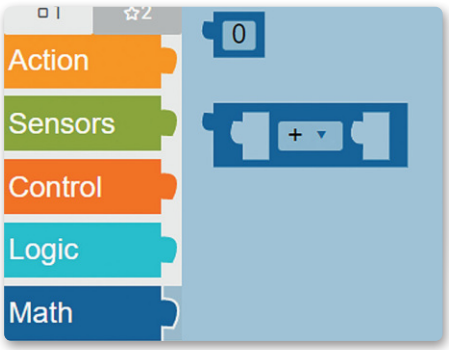
بعد ذلك أضف لبنة **إذا..نفّذ** (if do) أخرى لجعل الروبوت ينعطف **180** درجة إلى اليمين إذا اكتشف **مستشعر الموجات فوق الصوتية** (Ultrasonic sensor) عائقًا على مسافة 10 سنتيمتر أو أقل. أضف لبنة **إذا..نفّذ** (if do) داخل لبنة **تكرار غير محدود** (repeat indefinitely) حتى يتحقق الروبوت من المسافة بصورة مكررة.

استخدم لبنة **الرقم** (number) التي ستجدها في فئة **حساب** (Math) لإجراء مقارنة بين المسافة الحالية التي يكتشفها مُستشعر المسافة أثناء حركة الروبوت ومسافة **10** سنتيمتر. ستحتفظ لبنة **الرقم** (number) بقيمة الرقم **10**.

فئة حساب (Math)

تحتوي هذه الفئة على لبنة **الرقم** (number)، والتي ستستخدمها لإنشاء لبنات برمجية ذات قيمة رقمية.

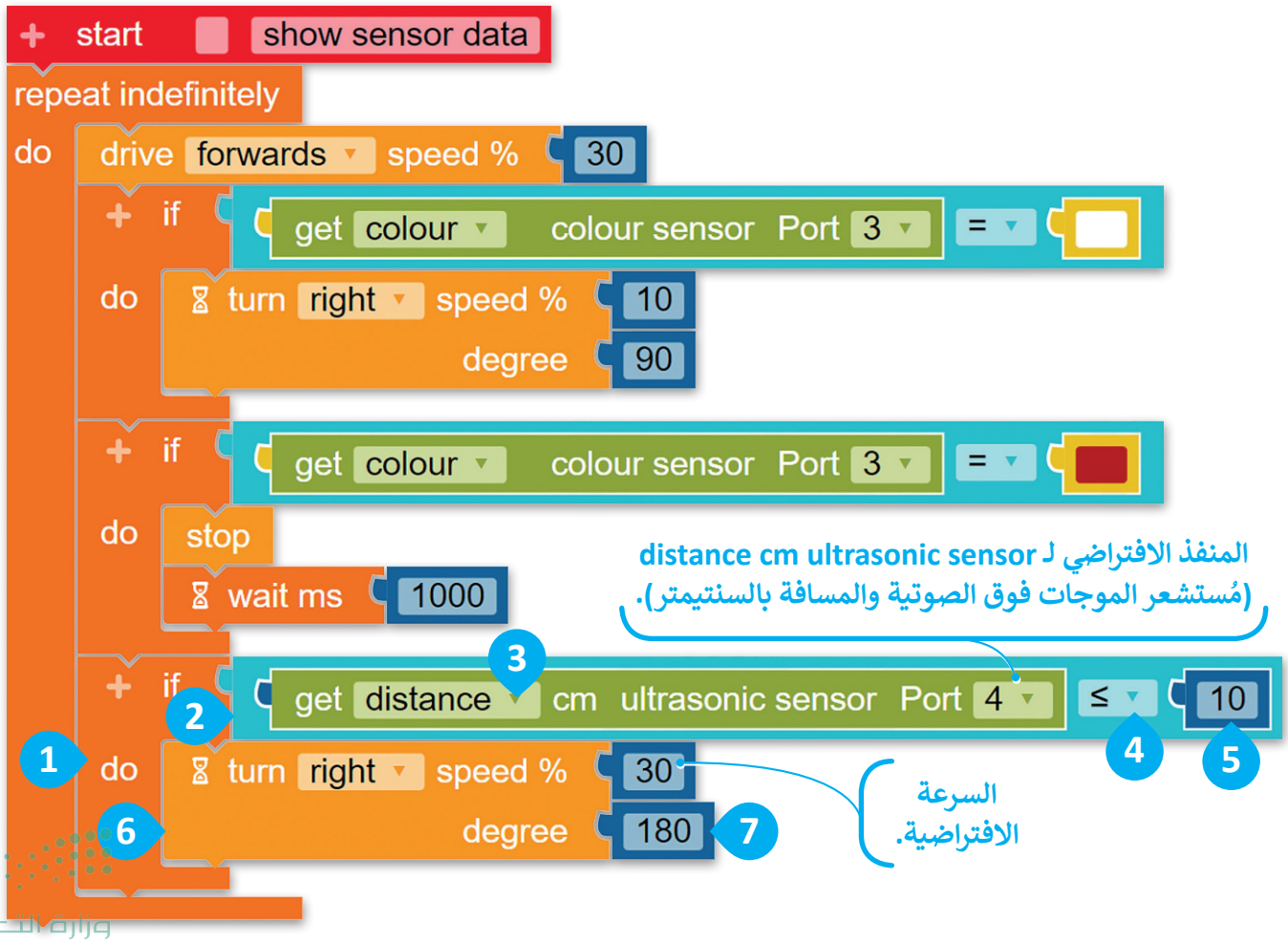






للتحقق من المسافة بصورة مستمرة:

- من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **if do** (إذا..نفّذ) داخل لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). 1
- من فئة **Logic** (المنطق)، أضف لبنة **comparison** (المقارنة). 2
- من فئة **Sensors** (المستشعرات)، أضف **Ultrasonic sensor** (مستشعر الموجات فوق الصوتية). 3
- اضبط **comparison** (المقارنة) إلى ≤. 4
- من فئة **Math** (حساب)، أضف لبنة **number** (الرقم) واضبط الرقم إلى **10**. 5
- من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **turn** (الانعطاف)، 6 واضبط **degree** (الدرجة) إلى **180**. 7



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

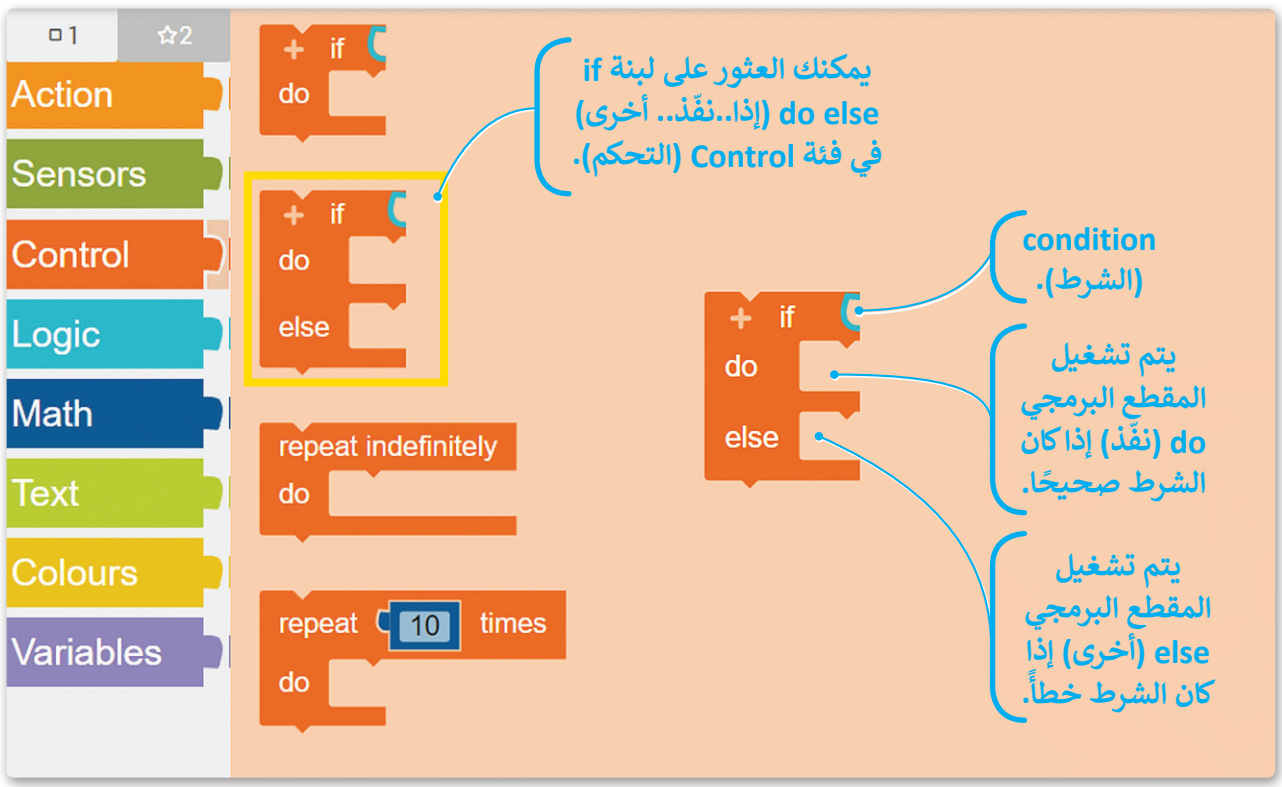
برمجة الروبوت لاستخدام الأضواء الخاصة به

في الختام، أضف جزءًا من المقطع البرمجي إلى لبنة **تكرار غير محدود** (repeat indefinitely)، والتي ستجعل الروبوت يومض بالضوء الأخضر أو الأحمر أثناء حركته.

برمج الروبوت لكي يومض بالضوء الأخضر إذا تحرك على الطريق واكتشف مستشعر الألوان الخاص به لونًا رماديًا ليكون ذلك دلالة على وجوده في المسار الصحيح، وفيما عدا ذلك برمج الروبوت ليومض بالضوء الأحمر أو الأبيض. سيومض الروبوت بالضوء الأبيض عند خروجه عن الطريق، كما سيومض بالضوء الأحمر عندما يمر على الخطوط الحمراء في تقاطع الطرق.

استخدام لبنة إذا..نفّذ..أخرى (if do else)

استخدم لبنة **إذا..نفّذ..أخرى** (if do else) من فئة **التحكم** (Control) لبرمجة الروبوت لتنفيذ إجراءٍ معين في حالة اكتشاف مستشعر الألوان اللون الرمادي، وبرمجته لتنفيذ إجراء آخر إذا لم يكتشف مستشعر الألوان اللون الرمادي. عليك إضافة لبنة **إذا..نفّذ..أخرى** (if do else) داخل لبنة **تكرار غير محدود** (repeat indefinitely) ثم إنشاء تعبير هذه اللبنة، كما يُطلق على هذا التعبير أيضًا اسم **شرط** (condition) مما يعني أنه وفقًا للشرط يتم تنفيذ الجزء المحدد من المقطع البرمجي. تتكون كل لبنة **إذا..نفّذ..أخرى** (if do else) من تعبير متعلق بحالة معينة، وتتضمن أيضًا جزأين من المقطع البرمجي، أحدهما يتم تضمينه في جزء **نفّذ** (do) من اللبنة، والآخر يتم تضمينه في جزء **أخرى** (else) من اللبنة.



لاختيار الأضواء:

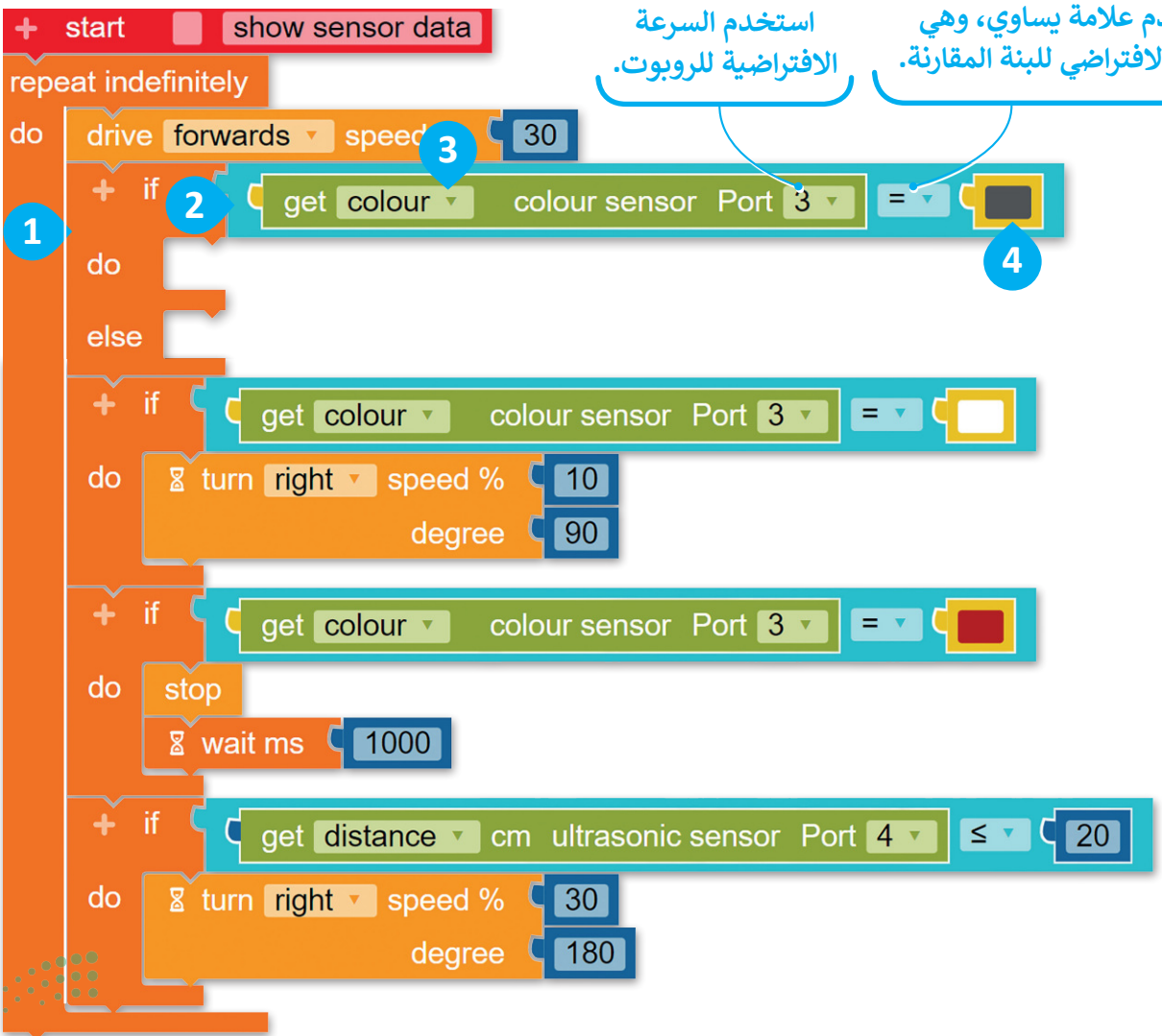
- من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **if do else** (إذا..نفّذ.. أخرى) داخل لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). 1
- من فئة **Logic** (المنطق)، أضف لبنة **comparison** (المقارنة). 2
- من فئة **Sensors** (المستشعرات)، أضف لبنة **colour sensor** (مستشعر الألوان). 3
- من فئة **Colours** (الألوان)، أضف لبنة **grey colour picker** (منتقي اللون الرمادي). 4

لا يؤثر وضع اللبنات البرمجية داخل لبنة **تكرار غير محدود** (repeat indefinitely) على تسلسل تشغيل اللبنات. لذلك، يمكنك وضع لبنة **إذا.. نفّذ..أخرى** (if do else) قبل لَبنات **إذا .. نفّذ** (if do) على سبيل المثال.



استخدم علامة يساوي، وهي الإعداد الافتراضي للبنة المقارنة.

استخدم السرعة الافتراضية للروبوت.

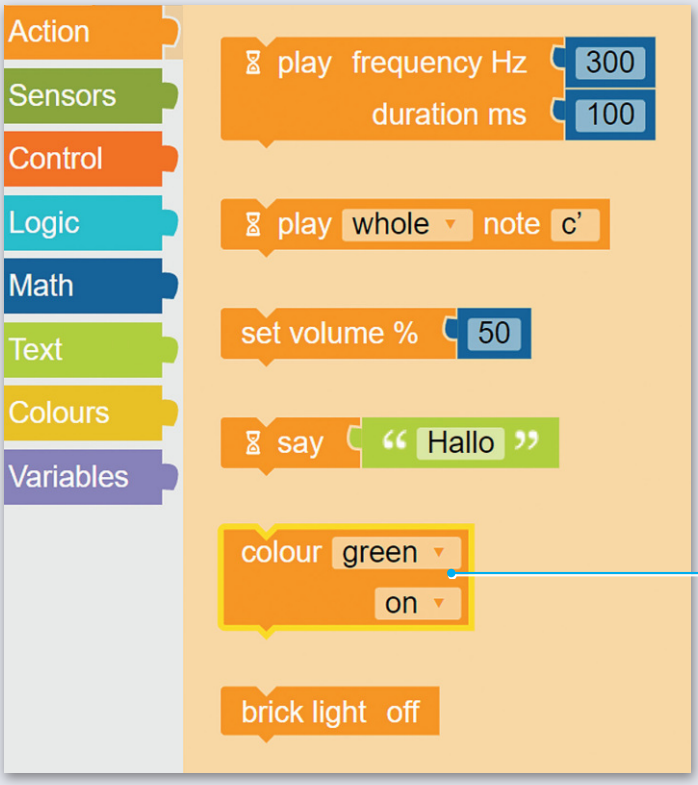


وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

ستستخدم اللبنة التي تضبط تشغيل ضوء روبوت المحاكاة.

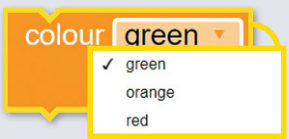
لبنة اللون (colour)

تشغِّل لبنة **اللون** (colour) من فئة **الحدث** (Action) ضوء روبوت المحاكاة.



يمكنك العثور على لبنة colour (اللون) من فئة Action (الحدث).

تحتوي هذه اللبنة على قائمتين منسدلتين:

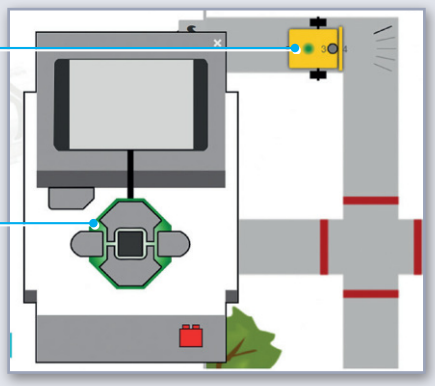


من القائمة المنسدلة الأولى يمكنك تحديد لون الضوء ليكون أخضرًا أو برتقاليًا أو أحمرًا.



من القائمة المنسدلة الثانية يمكنك تحديد وضع تشغيل الإضاءة لتكون ثابتة أو متغيّرة أو متغيّرة بسرعة.

علاوة على ذلك، إذا فتحت **عرض الروبوت** (Robot's View) من خلال الضغط على زر EV3 سترى نفس الضوء في خلفية أزرار وحدة تحكم EV3.



ضوء روبوت المحاكاة.

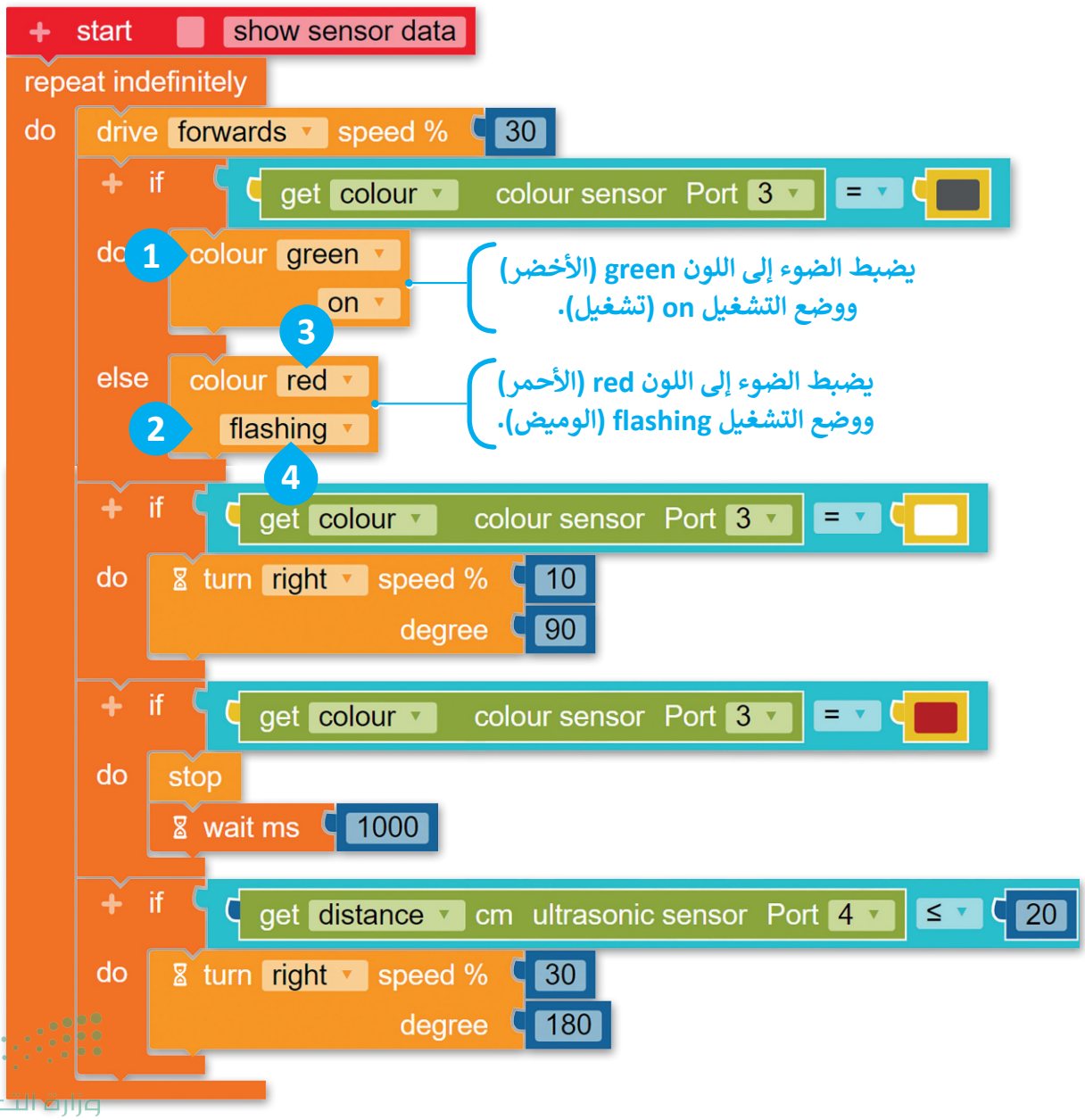
الضوء في خلفية أزرار وحدة تحكم EV3.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

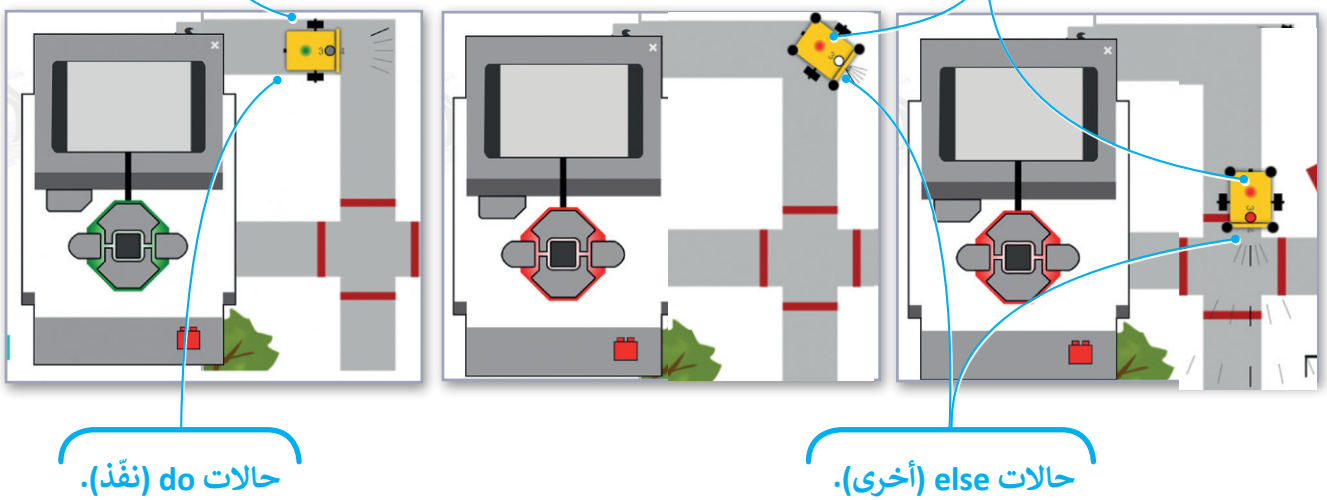
برمج الروبوت ليومض الضوء الأخضر عندما يتحرك على طريق باللون الرمادي، ويومض الضوء الأحمر في أي موضع آخر، أي عندما يكتشف مستشعر الألوان اللون الأبيض أو الأحمر.

لبرمجة الأضواء:

- من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **colour** (اللون) في جزء **do** (نفّذ) من لبنة **if do else** (إذا..نفّذ..أخرى) بالإعدادات الافتراضية. ❶
- من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **colour** (اللون) في جزء **else** (أخرى) من لبنة **if do else** (إذا..نفّذ..أخرى)، ❷ وحدِّد اللون إلى **red** (الأحمر) ❸ ووضع التشغيل إلى **flashing** (وميض). ❹



وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447



لتنفيذ البرنامج، ضع الروبوت عند النقطة A من خريطة الطريق، ثم اضغط على زر **بدء** (Start)، ولإيقاف تشغيل البرنامج اضغط على نفس الزر. لتشغيل البرنامج أكثر من مرة، اضغط أولًا على زر **إعادة الضبط** (reset)، والذي يضع الروبوت عند النقطة A مرة أخرى، ثم اضغط على زر **بدء** (Start).





يتيح هذا البرنامج للروبوت اتخاذ قرارات بشأن مشكلة معقدة تتعلق بوجود أكثر من مشكلة في خريطة الطريق (كانعطاف الطريق بمقدار 90 درجة، ووجود خطوط حمراء ووجود عائق) مما يمكّن الروبوت من الحركة في خرائط طرق متعددة توجد بها عوائق ومعالم أخرى.

لنطبق معًا

تدريب 1

وظائف اللبنات

صِل اللبنات بوظائفها الصحيحة.

1



2



3



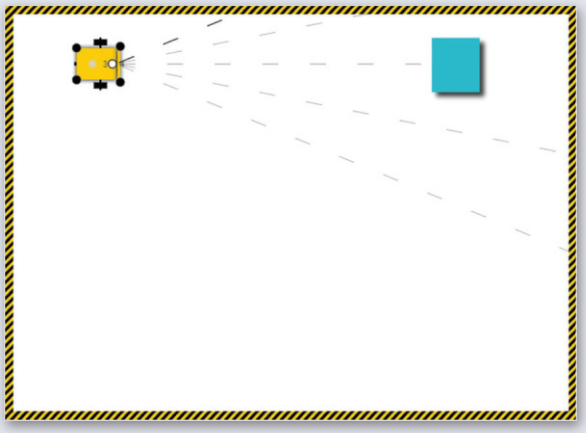
- تتحقق من صحة التعبير وتشغل جزءًا من المقطع البرمجي للتحقق من صحته.
- يتم تنفيذ المقطع البرمجي داخل هذا التكرار طوال مدة عمل المقطع البرمجي.
- يوقف تنفيذ المقطع البرمجي مؤقتًا حتى يصبح الشرط صحيحًا.
- تتحقق من صحة التعبير، فإذا كان صحيحًا يتم تشغيل جزء المقطع البرمجي الموجود في جزء نفّذ (do) من اللبنة. بخلاف ذلك يتم تشغيل المقطع البرمجي في جزء أخرى (else) من اللبنة.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تدريب 2

برمجة الروبوت لاستشعار المسافة

أنشئ مقطعًا برمجيًا يجعل الروبوت يتحرك إلى الأمام في الخريطة المجاورة، باستخدام مستشعر المسافة (Distance sensor).



على وجه التحديد، إذا كانت المسافة من العائق تساوي أو أقل من 25 سنتيمترًا سينفِّذ الروبوت الآتي:

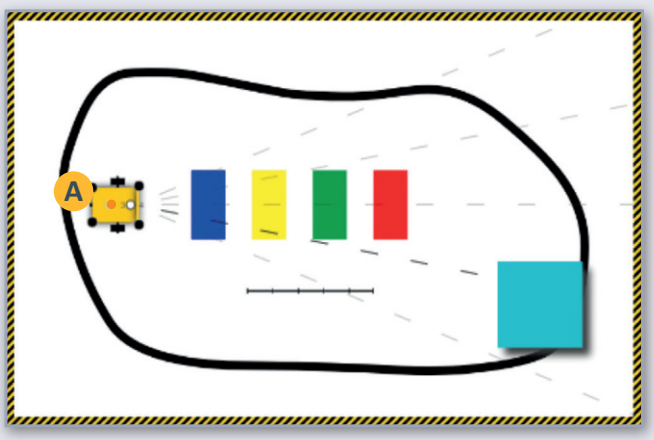
- التوقف لمدة 1000 مللي ثانية.
- الانعطاف بمقدار 180 درجة.

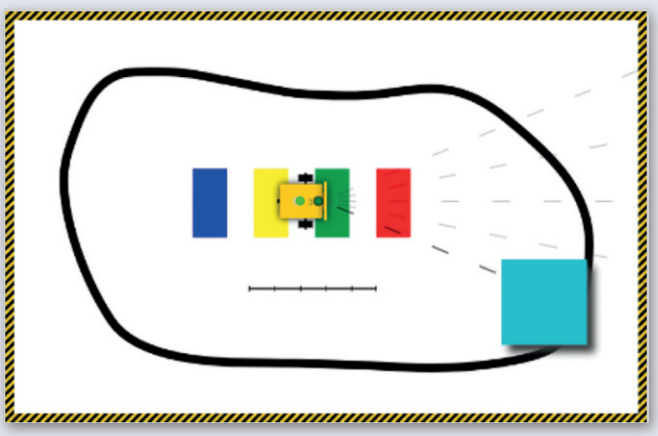
لتشغيل المقطع البرمجي، ضع الروبوت في اتجاه العائق.

تدريب 3

برمجة الروبوت لاستشعار الألوان

أنشئ مقطعًا برمجيًا يجعل الروبوت يومض بالضوء الأخضر ويبقيه نشطًا حال اكتشف مستشعر الألوان (Colour sensor) اللون الأخضر في مشهد المحاكاة، ويومض بالضوء البرتقالي في جميع الحالات الأخرى.





يبدأ الروبوت حركته إلى الأمام من النقطة A.

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

الدرس الثالث: إنشاء الخرائط

مشهد المحاكاة هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة. يحتوي المشهد على صور خلفيات متعددة تسمى بالخرائط أيضًا، وذلك لأنها تمثل المناطق التي يتنقّل فيها الروبوت الافتراضي لأداء المهام.

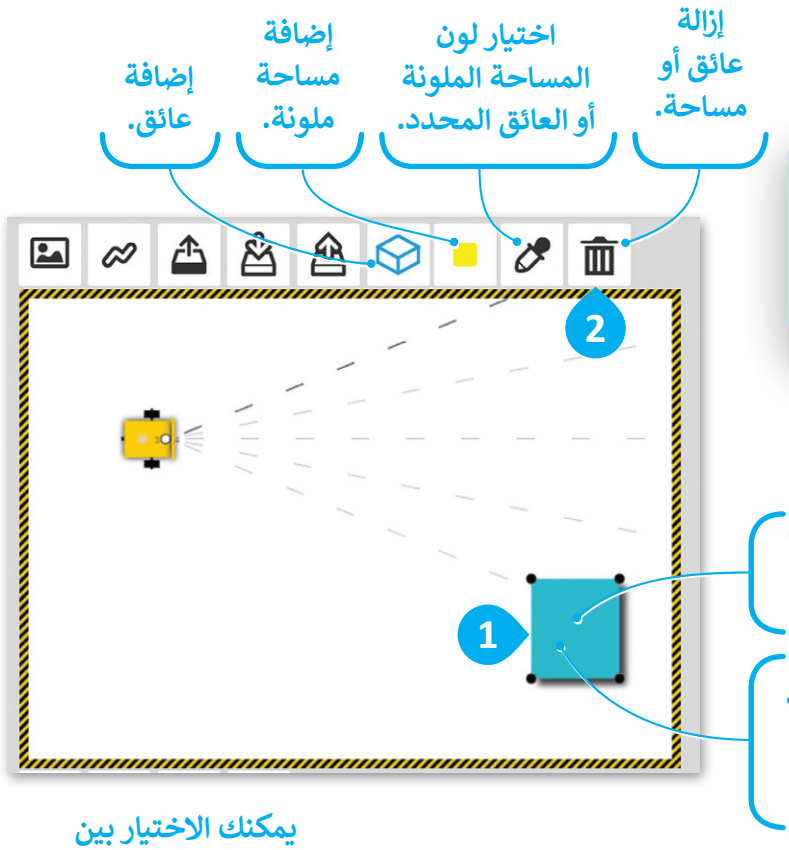
يمكنك تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد، كما يمكنك استخدام الأدوات لإضافة مساحات ملوّنة ثنائية الأبعاد وعوائق ثلاثية الأبعاد إلى خريطة موجودة بالفعل.

إضافة العوائق وتلوين المساحات



تحرير العوائق

اختر المشهد الآتي لمعرفة كيفية حذف العوائق وإضافتها وتغيير شكلها ولونها.



لإزالة عائق:

> اضغط على العائق. 1

> اضغط على زر **Recycle bin icon** (أيقونة سلة المحذوفات). 2

أضف عائقين مختلفين.

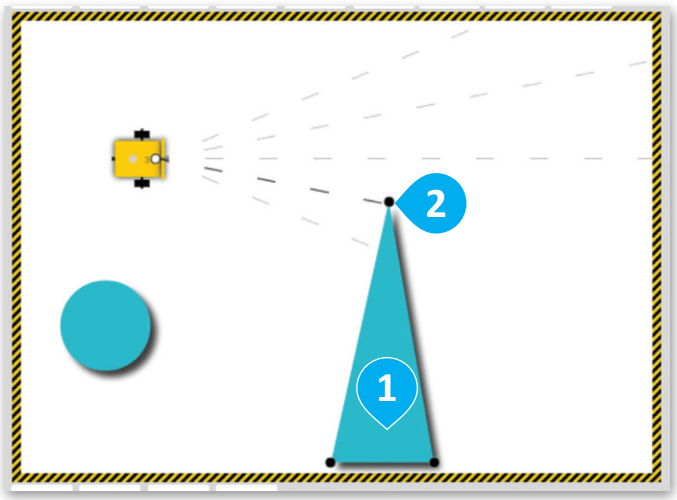


لإضافة عائق:

> اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق). 1

> حدِّد شكل العائق المطلوب. 2

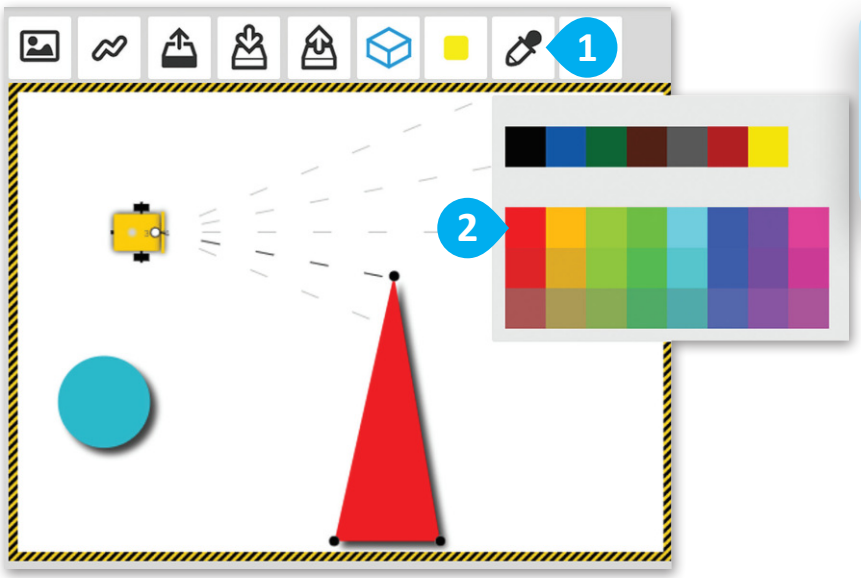
> حدِّد شكل العائق الثاني. 3



لضبط موضع العائق وشكله:

> اسحب العائق وضعه في المكان الذي تريد في المشهد. 1

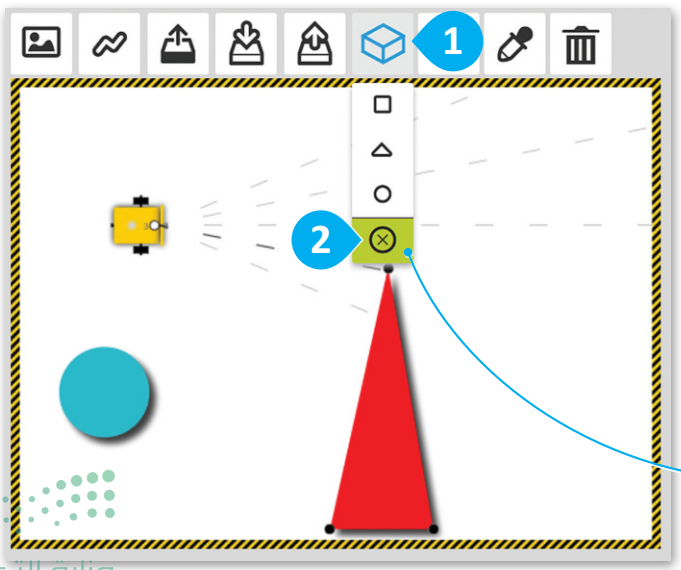
> اسحب وأفلت نقطة أو أكثر من حواف العائق بشكل صحيح. 2



لإعادة تلوين العائق:

> تأكد من تحديدك للعائق، ثم اضغط على زر **color picker** (مُنتقي الألوان). 1

> حدِّد اللون من اللوحة. 2



لإزالة جميع العوائق المضافة في المشهد:

> اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق). 1

> اضغط على زر x. 2

اضغط لإزالة جميع العوائق في نفس الوقت.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تحرير المساحات الملونة

اختر المشهد الآتي لمعرفة كيفية إضافة المساحات الملونة وحذفها وإعادة تشكيلها وتلوينها.

أضف ثلاث مساحات ملونة مختلفة.

لإضافة مساحة ملونة:

> اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). 1

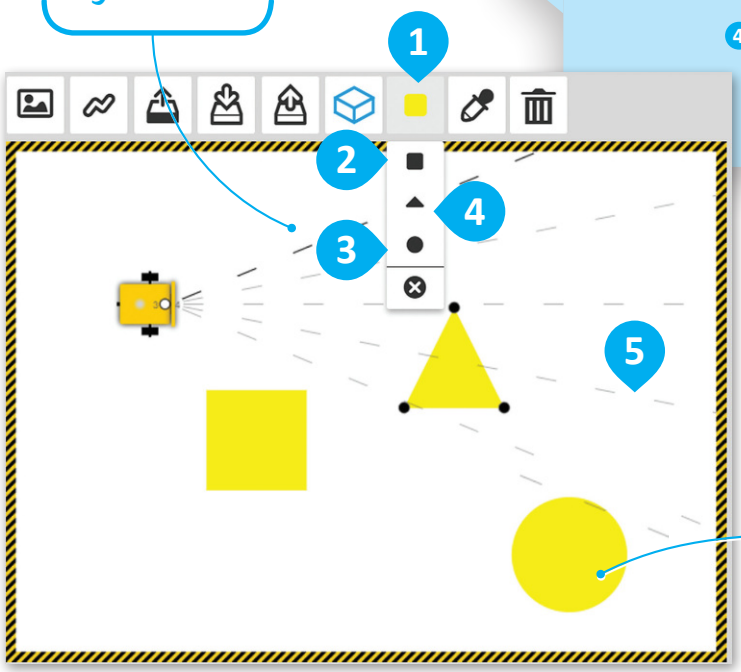
> حدِّد شكل **square** (المربع) للمنطقة الملونة. 2

> حدِّد شكل **circle** (الدائرة) للمنطقة الملونة. 3

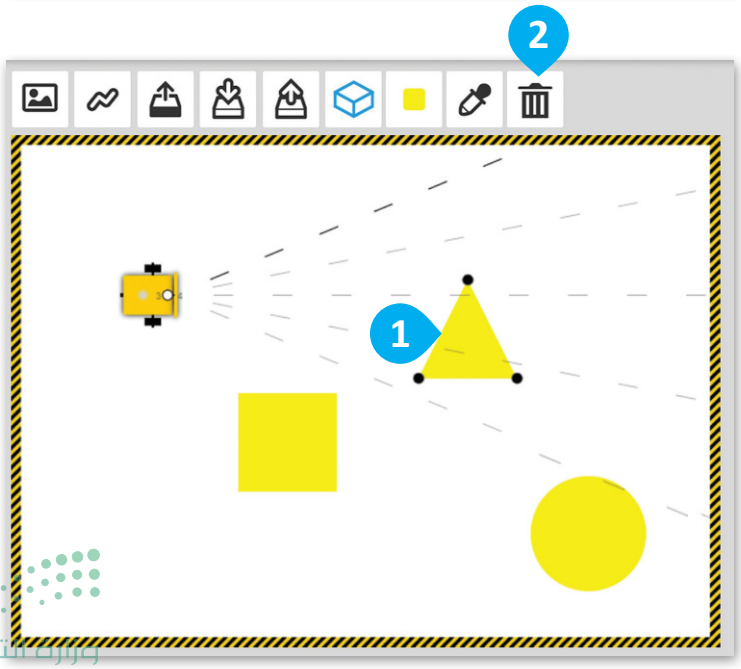
> حدِّد شكل **triangle** (المثلث) للمنطقة الملونة. 4

> اضغط على أي مكان في الخريطة. 5

حدِّد شكل المساحة الملونة.



المساحات الملونة هي أسطح ملونة موجودة في مشهد المحاكاة، ويمكن للروبوت اكتشافها باستخدام مستشعر الألوان.

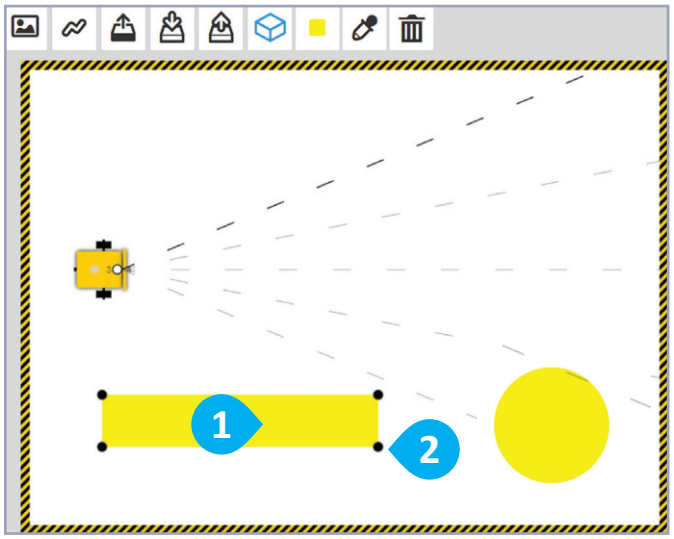


لحذف مساحة ملونة:

> اضغط على **color area** (المساحة الملونة). 1

> اضغط على زر **recycle bin icon** (أيقونة سلة المحذوفات). 2

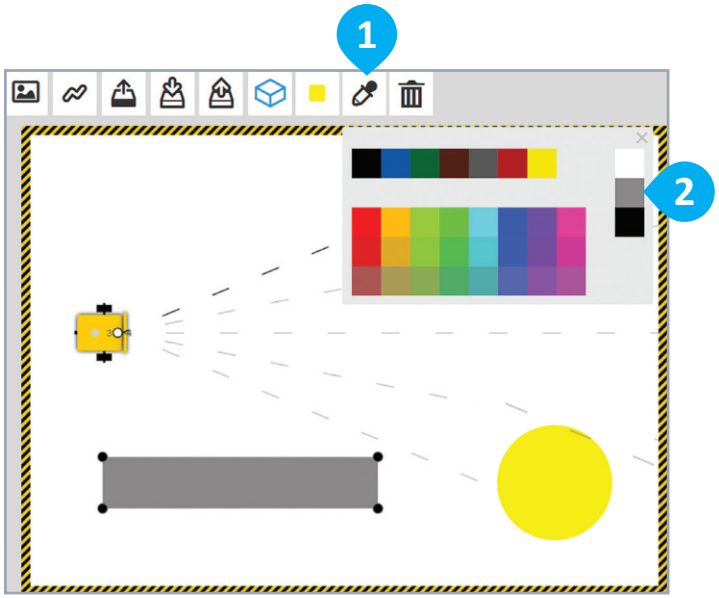
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447



لضبط موضع المساحة الملونة وشكلها:

> اسحب وضع المساحة في المكان المناسب في المشهد. 1

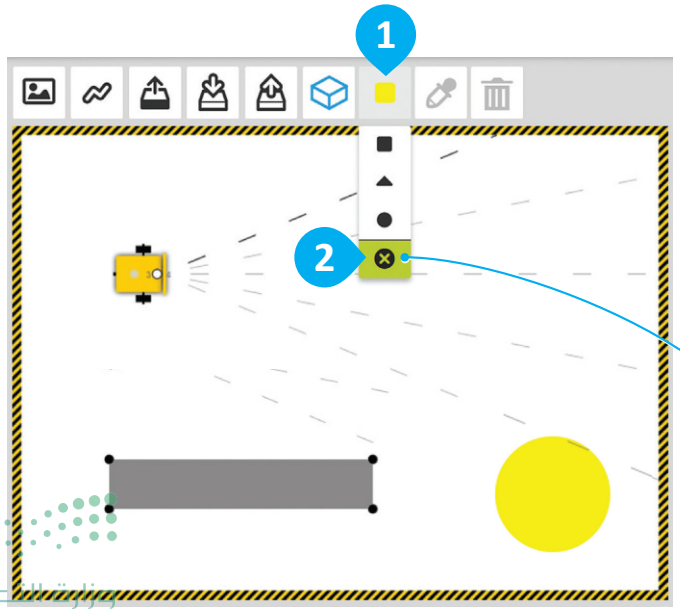
> اسحب وأفلت نقطة أو أكثر من حواف المساحة لتغيير شكلها للشكل الظاهر أمامك في المشهد. 2



لتلوين المساحة:

> اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان). 1

> حدِّد اللون الرمادي من اللوحة. 2



لإزالة جميع المساحات المضافة إلى المشهد:

> اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). 1

> اضغط على زر **x**. 2

اضغط لإزالة جميع المساحات في نفس الوقت.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

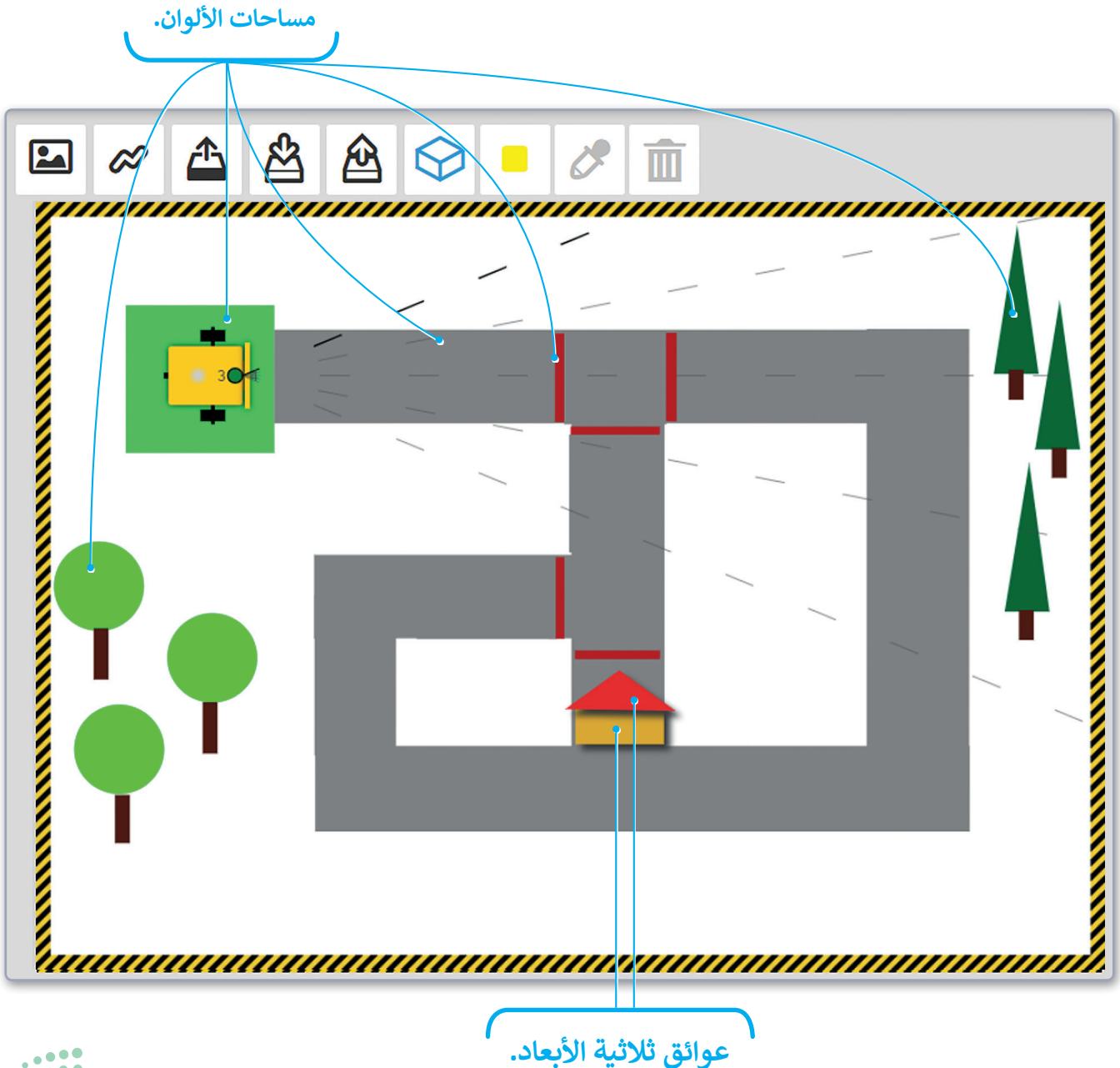
إنشاء الخرائط

مثال 1: إنشاء خريطة طريق جديد

استخدم أدوات المحاكاة لتنشئ خريطة طريق أخرى، ثم تحقق بعد ذلك إذا كان الروبوت يمكنه تنفيذ برنامج "القيادة بشكل مستقل" على هذا الطريق.

ستحتوي هذه الخريطة على جميع الميزات التي برمجتَ الروبوت على اكتشافها من أجل الحركة بشكل مستقل وهي: طرق رمادية محاطة باللون الأبيض، وخطوط حمراء في التقاطعات، وعائق.

ستحتوي الخريطة أيضًا على مربع كنقطة بداية للروبوت، وبعض الأشجار كعناصر زخرفية.



لإنشاء الطريق والخطوط الحمراء والمربع الأخضر في نقطة البداية، ستستخدم أداة المساحة الملونة لتلوين المساحة وإعادة تشكيلها كل مرة بشكل صحيح.

لإنشاء الطرق:

> حدد الخريطة. 1

> اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). 2

> اضغط على شكل **square** (المربع). 3

> على زر **color picker** (منتقي الألوان). 4

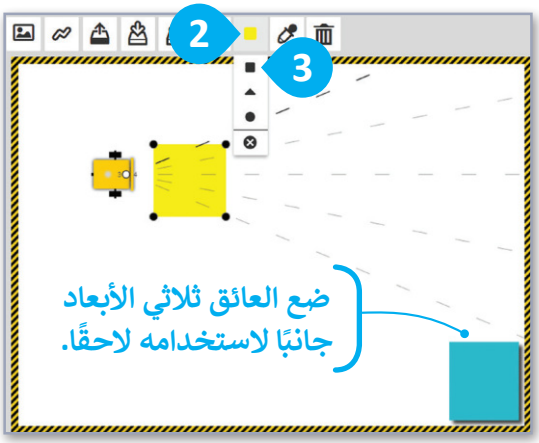
> حدد اللون **grey** (الرمادي). 5

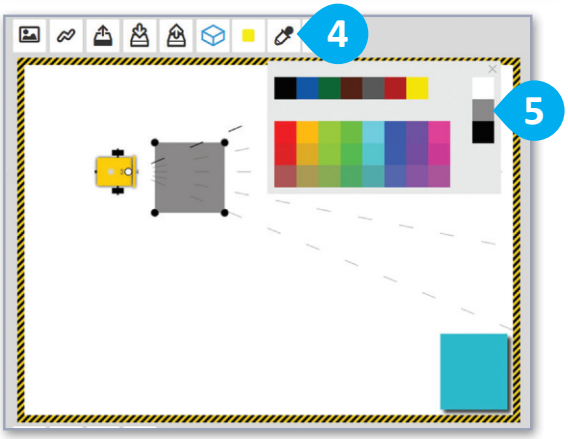
> اسحب **edge points** (نقاط الحواف) بشكل صحيح لإنشاء مستطيل أفقي في الطريق. 6

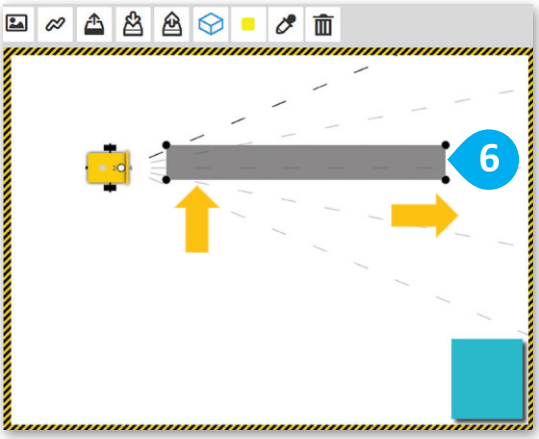
> كرِّر الخطوات 1 و2 و3 و4 و5. 7

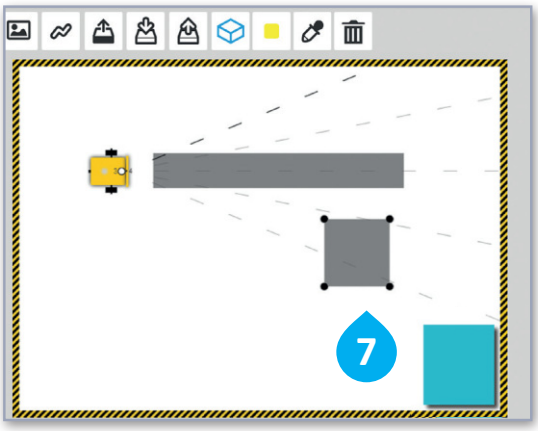
> اسحب حواف النقطة بشكل صحيح لإنشاء مستطيل عمودي في الطريق. 8

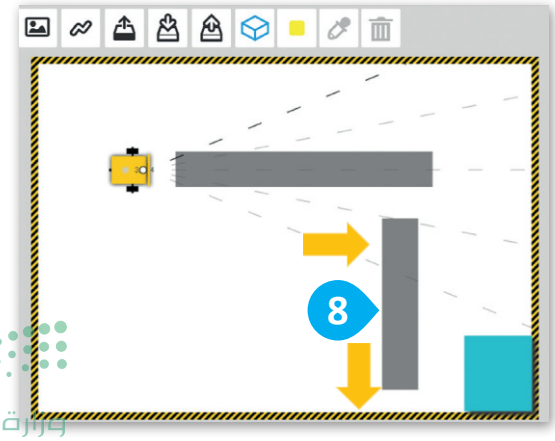












وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تتكون خريطة الطريق هذه من ثلاثة مستطيلات رمادية أفقية وثلاثة مستطيلات رمادية عمودية، ستنشئها جميعًا وتُعدل أبعادها وترتبها بشكل صحيح في المشهد لإنشاء طريق معين، كما ستنشئ مساحة وقوف خضراء للسيارات لتكون نقطة البداية للروبوت.

لإنشاء طريق كامل:

> كرِّر العملية لإنشاء مستطيلين أفقيين وكذلك مستطيلين عموديين في الطريق، ثم رتب هذه العناصر بشكل صحيح في الطريق. 1

> اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). 2

> اضغط على شكل **square** (المربع). 3

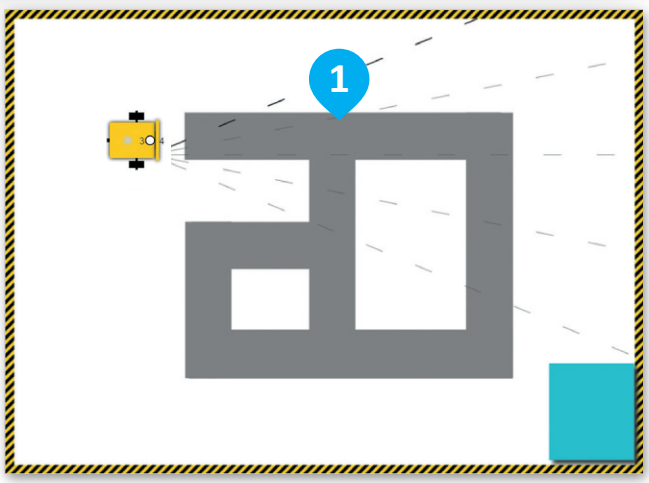
> اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان). 4

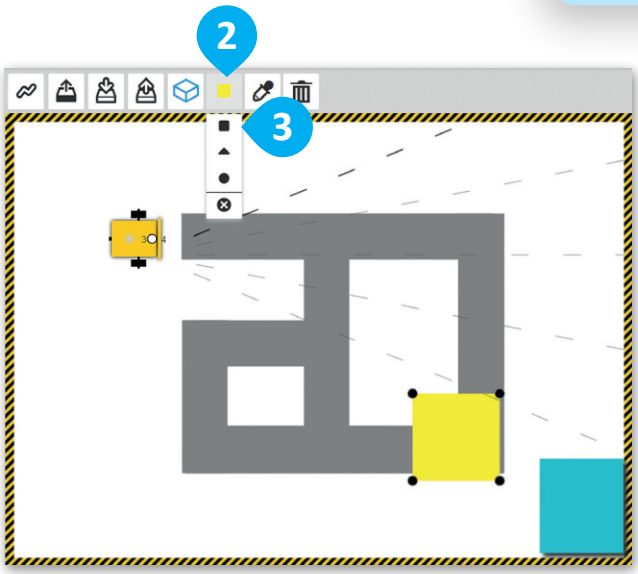
> اختر اللون **green** (الأخضر). 5

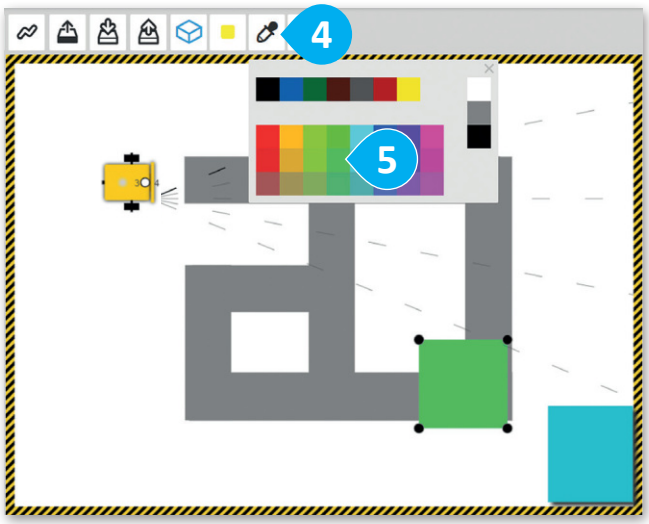
> اسحب وضع المربع الأخضر على بداية الطريق. 6

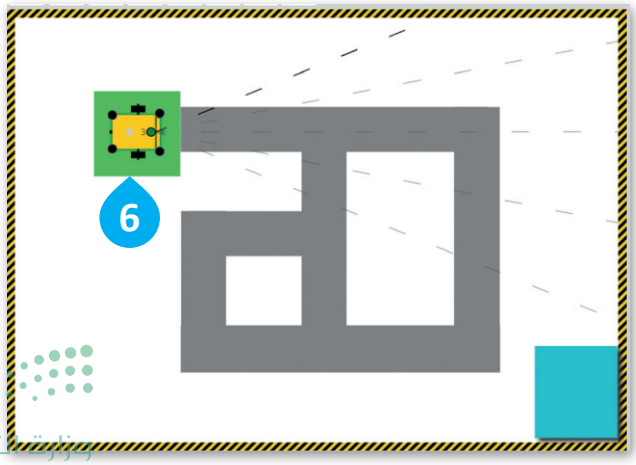


لإنشاء المساحة الملونة نفسها أو العائق نفسه عدة مرات، يمكنك أيضًا تحديده ونسخه بالضغط على زرّي ctrl + C معًا من لوحة المفاتيح، ثم لصقه بالضغط على زرّي ctrl + V معًا.









وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

أنشئ الخطوط الحمراء الأفقية والعمودية لتقاطع الطرق.

لإنشاء خطوط حمراء أفقية:

> اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). 1

> اضغط على شكل **square** (المربع). 2

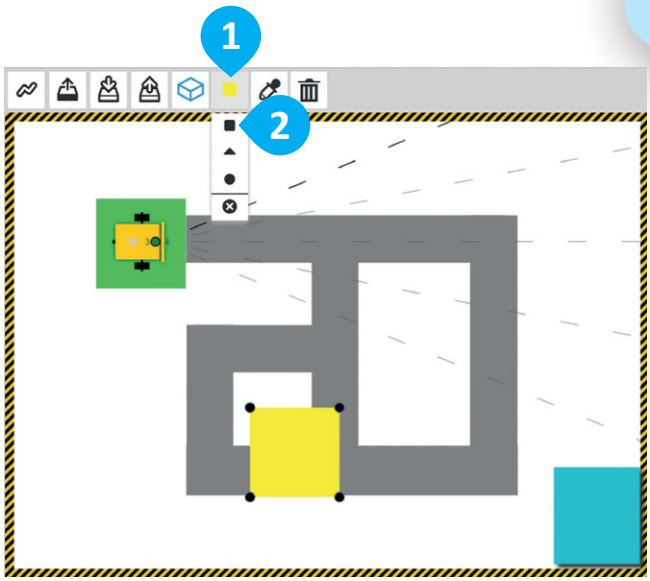
> اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان). 3

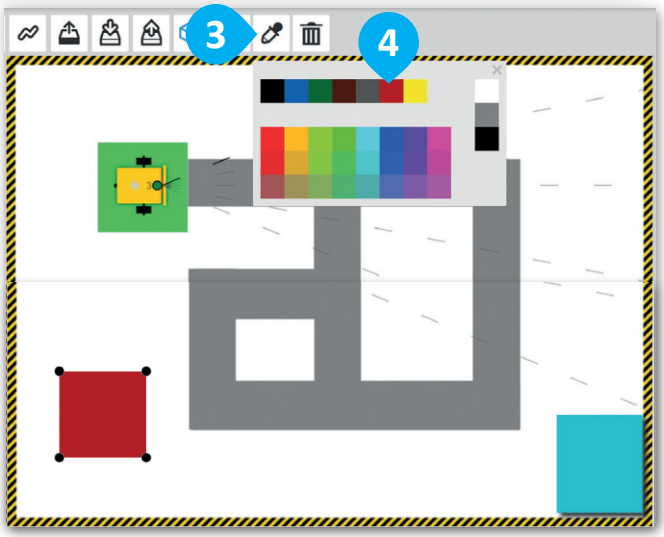
> حدِّد اللون **red** (الأحمر). 4

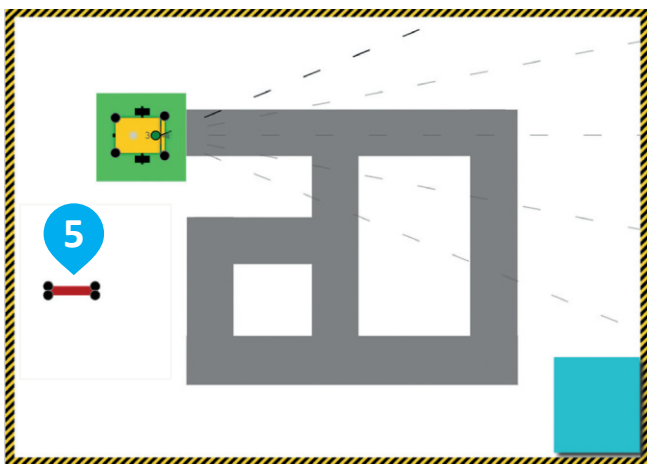
> اسحب **edge points** (نقاط الحواف) بشكل صحيح لإنشاء خط أفقي. 5

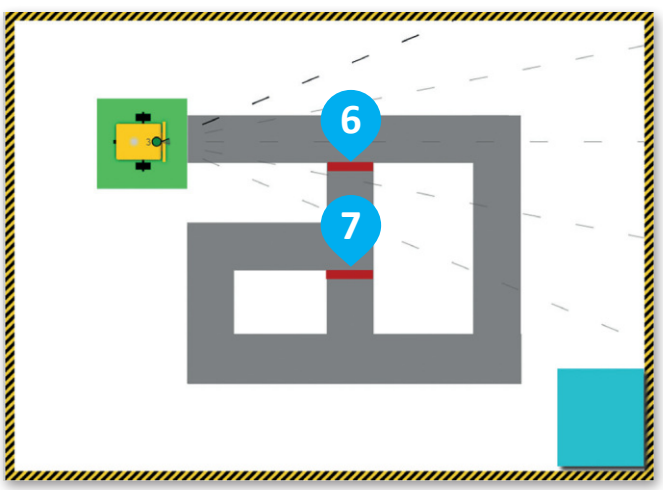
> اسحبه ثم ضعه على الطريق. 6

> كرِّر الخطوات السابقة لإنشاء الخط الأحمر الأفقي الثاني. 7











الخطوط الحمراء التي أنشأتها هي عبارة عن مربعات تم ضبط أبعادها بشكل صحيح.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

لإنشاء خطوط حمراء عمودية:

> اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). 1

> اضغط على شكل **square** (المربع). 2

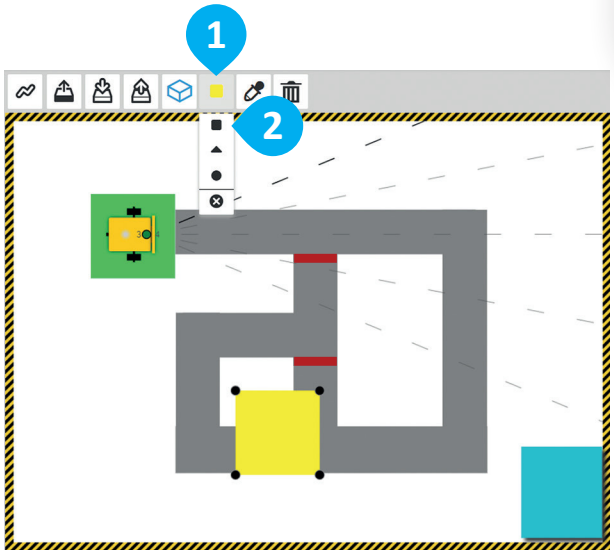
> اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان). 3

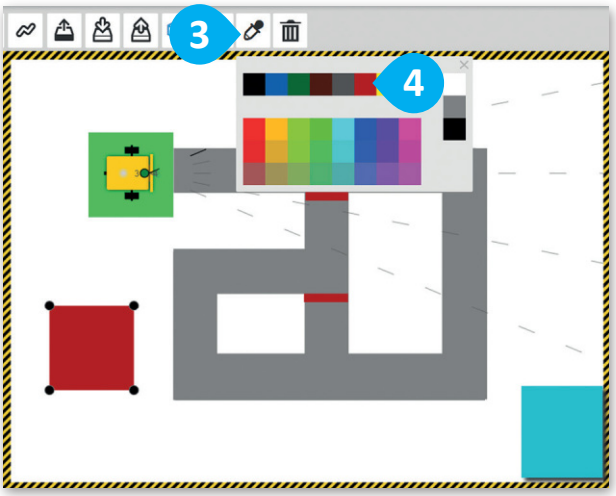
> حدِّد اللون **red** (الأحمر). 4

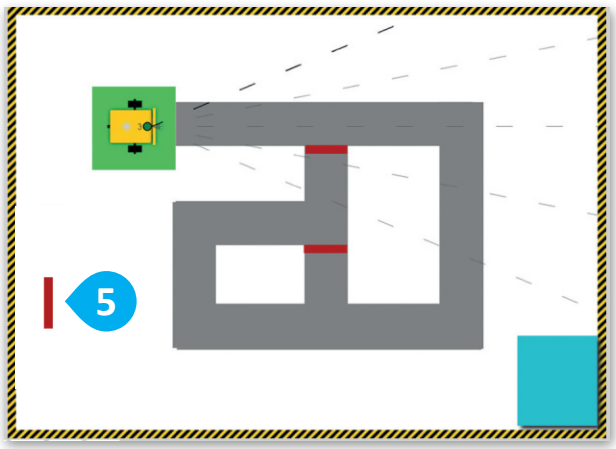
> اسحب **edge points** (نقاط الحواف) بشكل صحيح لإنشاء خط عمودي. 5

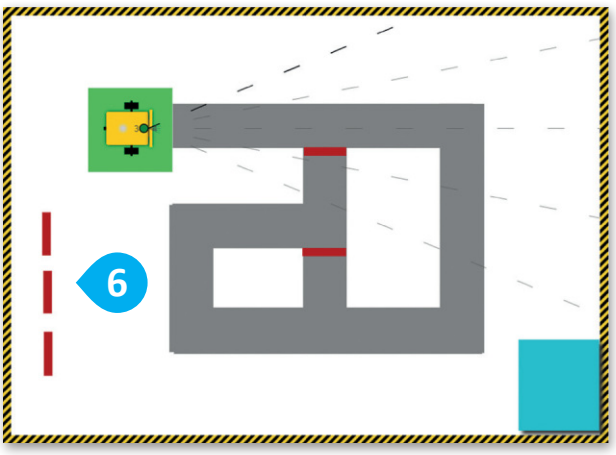
> كرِّر الخطوات السابقة مرتين لإنشاء خطين عموديين آخرين. 6

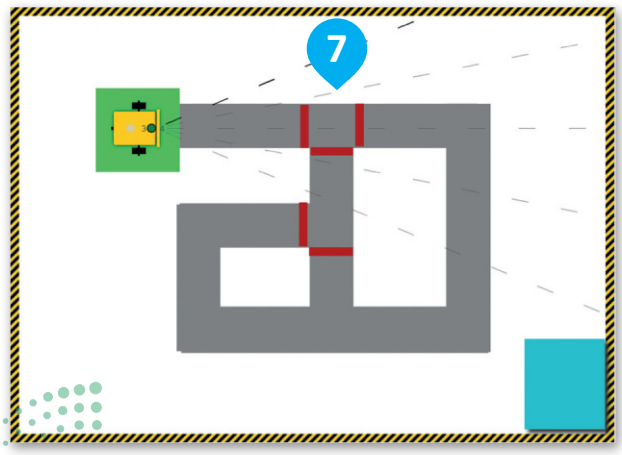
> اسحب الخطوط ثم ضعها على خريطة الطريق. 7











ادمج بين العائق الموجود في هذا المشهد وعائق جديد لإنشاء منزل صغير.

لإنشاء منزل بدمج عائقين معًا:

> اضغط على العائق الأزرق الافتراضي من المشهد. 1

> اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان)، وحدِّد اللون **orange** (البرتقالي). 2

> أعد تشكيل العائق إلى مستطيل أفقي. 3

> اسحب وضَع العائق على خريطة الطريق كما في الصورة. 4

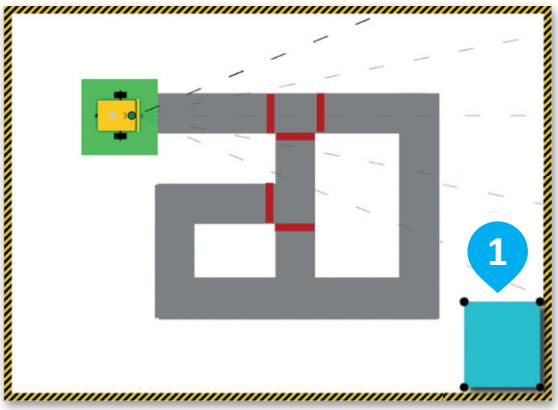
> اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق). 5

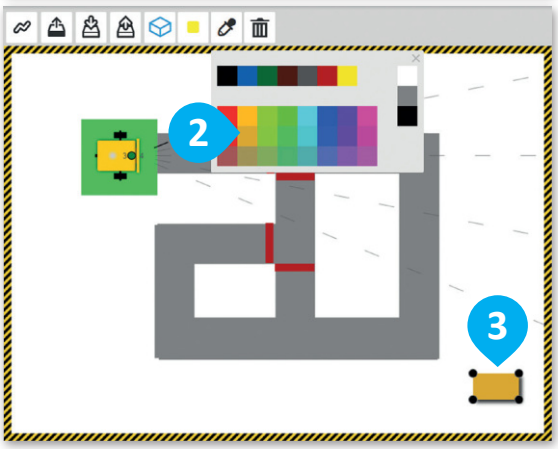
> اضغط على شكل **triangle** (المثلث). 6

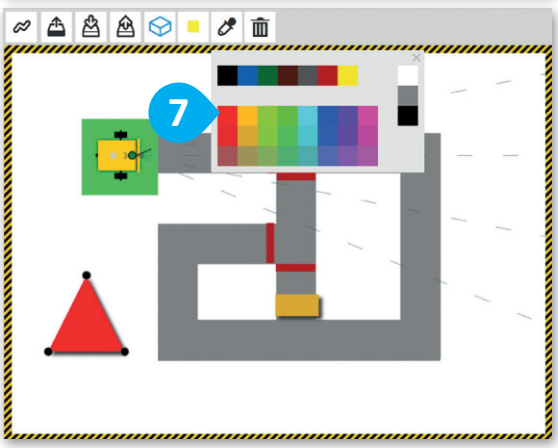
> اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان)، وحدِّد اللون **red** (الأحمر). 7

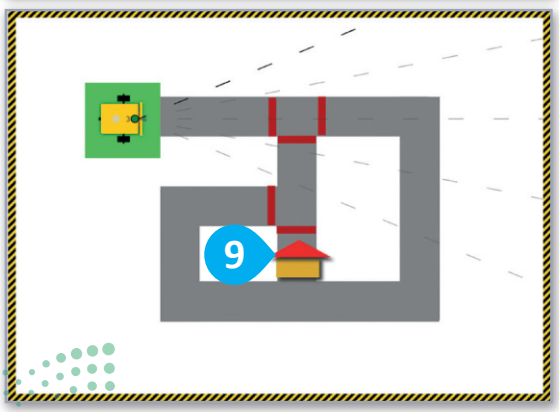
> أعد تشكيل العائق. 8

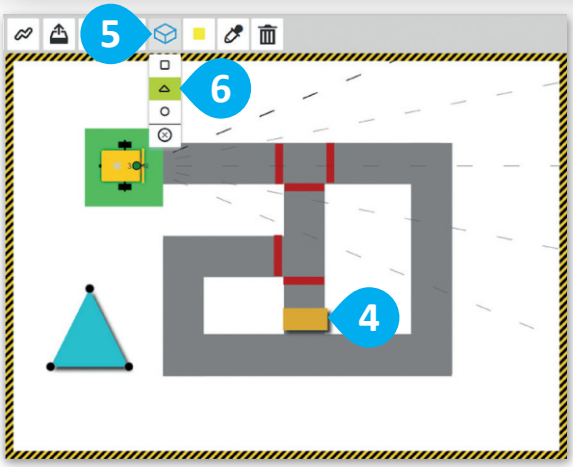
> اسحبه وضعه على العائق البرتقالي. 9

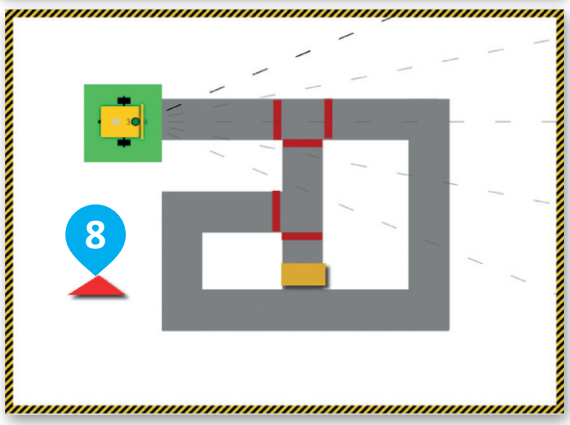










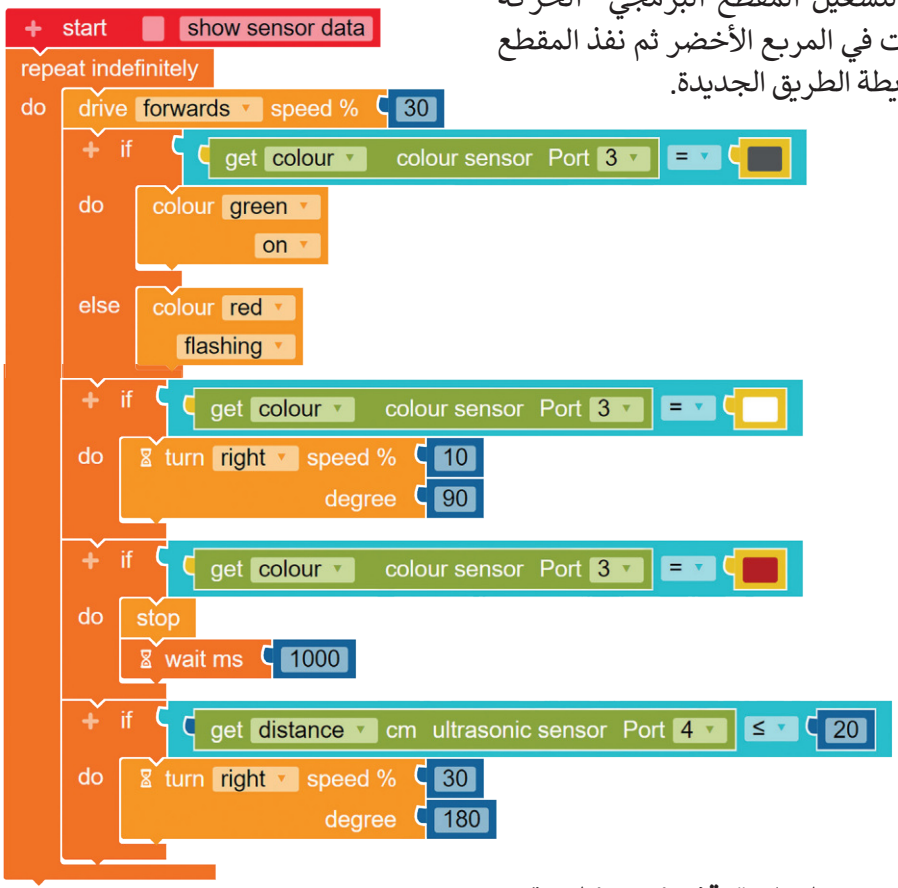


علاوة على ذلك، يمكنك إضافة عناصر زخرفية على خريطة الطريق مثل الأشجار وغيرها.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

تحرك الروبوت بشكل مستقل في خريطة الطريق الجديدة

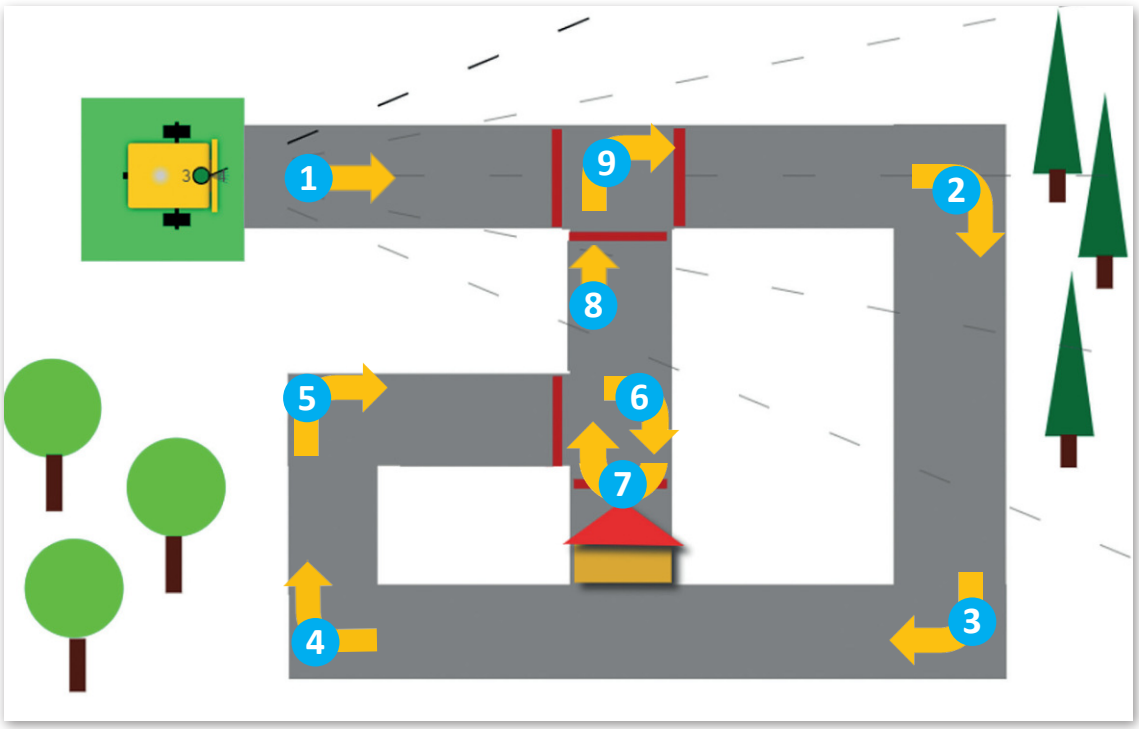
استخدم خريطة الطريق التي أنشأتها لتشغيل المقطع البرمجي "الحركة بشكل مستقل". في البداية، ضع الروبوت في المربع الأخضر ثم نفذ المقطع البرمجي للتحقق من كيفية عمله في خريطة الطريق الجديدة.





تمت برمجة الروبوت للتعرف على معالم خريطة الطريق الجديدة وهي: الطريق الرمادي، والمحيط الأبيض للطريق، والمساحات الحمراء والعائق، بحيث يتحرك بشكل مستقل خلالها.

يعمل المقطع البرمجي بشكل متكرر حتى تضغط على **توقف** (stop) ليتوقف.

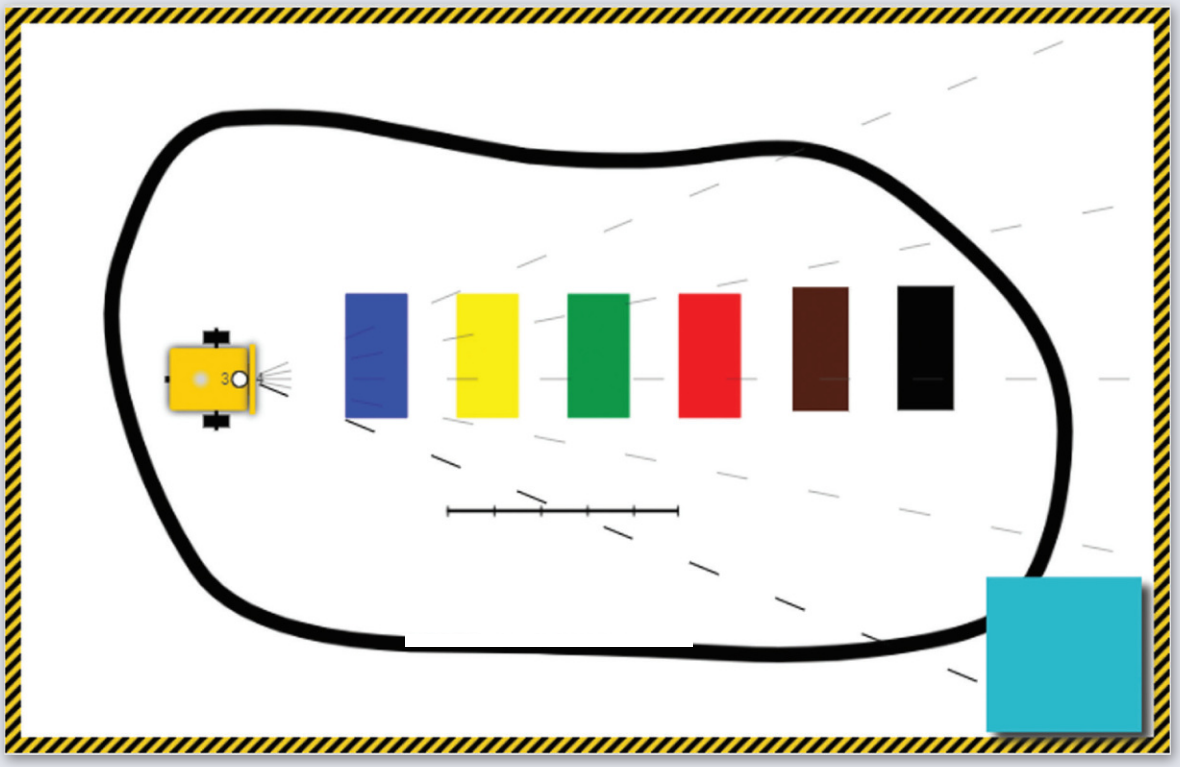


لنطبق معًا

تدريب 1

إضافة المساحات الملونة

أضف مساحة ملونة باللون البني وأخرى باللون الأسود إلى خريطة مساحات الألوان، وبرمج الروبوت لتنفيذ المهام فيها.



برمِج الروبوت لتنفيذ الآتي:

- التحرك إلى الأمام.
- تشغيل الضوء الأحمر، إذا اكتشف مستشعر الألوان (Colour sensor) اللون البني.
- التوقف عندما يكتشف مستشعر الألوان (Colour sensor) اللون الأسود.

لتشغيل المقطع البرمجي، ضع الروبوت أمام المساحات الملونة.

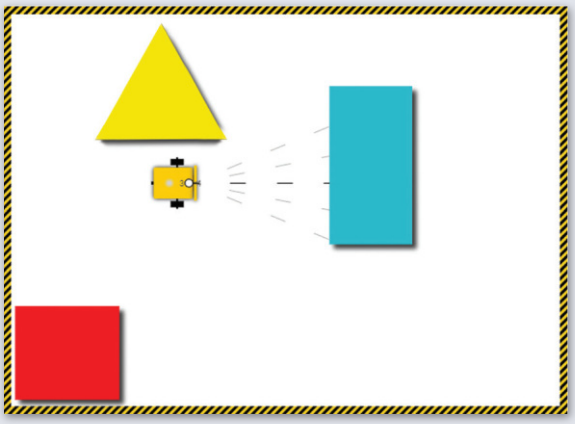
وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

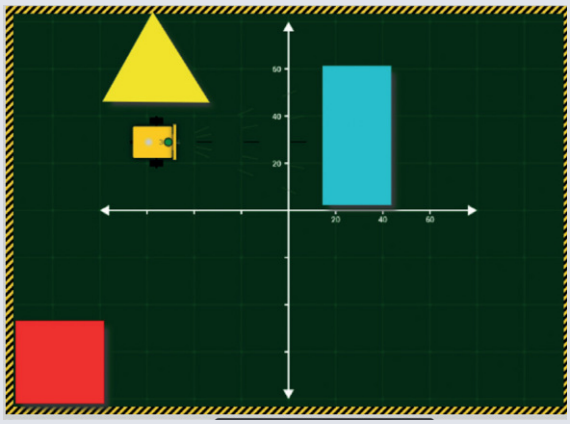
تدريب 2

إضافة العوائق

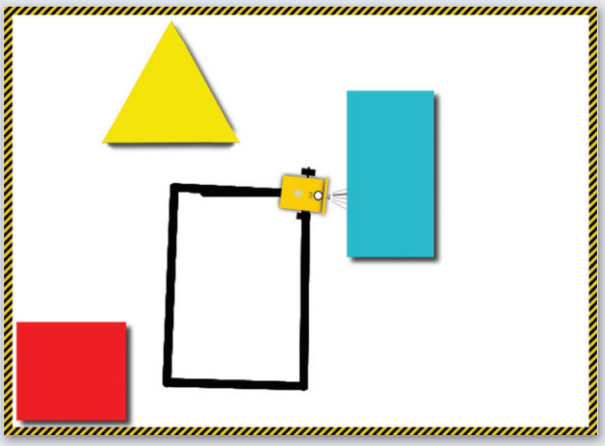
أنشئ الخريطة وبرمج الروبوت للتنقل باستخدام مستشعر المسافة (Distance sensor).

- أنشئ العوائق وضعها كما هو موضح في الصورة أدناه على الخريطة باستخدام الشبكة.
- حدِّد الخريطة البيضاء.





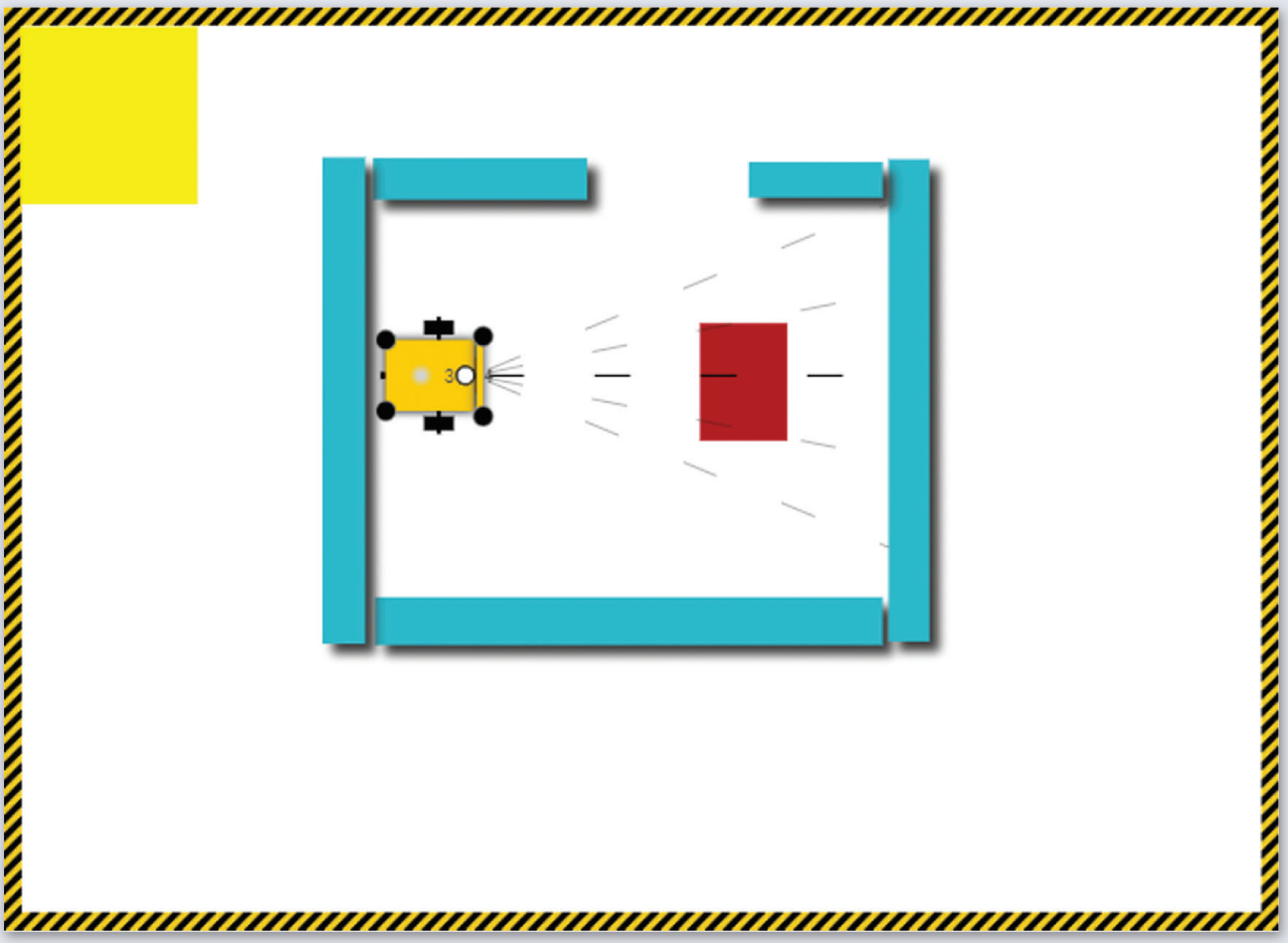
- برمج الروبوت للتحرك إلى الأمام، وفي كل مرة يكتشف فيها مستشعر المسافة (Distance sensor) عائقًا على مسافة 10 سنتيمترات أو أقل، ينعطف 90 درجة إلى اليمين.
- شغِّل رسم مسار الروبوت (robot draw trail) لمشاهدة المسار الذي يتبعه الروبوت.



تدريب 3

إضافة العوائق والمساحات الملونة

أنشئ متاهة خريطة المشهد الآتية والتي تحتوي على العوائق والمساحات الملونة، وبرمج الروبوت للوصول إلى المساحة الملونة باللون الأصفر ثم الوقوف.



- استخدم الخريطة البيضاء التي تحتوي على العائق الأزرق.
- أنشئ المتاهة باستخدام العوائق.
- أضف مساحتين باللونين والشكلين المحددين وضعهما كما هو موضح بالصورة.
- برمج الروبوت للخروج من المتاهة، والوقوف في المساحة الملونة باللون الأصفر باستخدام مستشعر الألوان (Colour sensor) ومستشعر المسافة (Distance sensor).

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

مشروع الوحدة

مشروع الروبوت الحارس

برمج الروبوت لتنفيذ جولات في حديقة المنزل بحثًا عن الأشخاص المتسللين.



أنشئ خريطة تشبه المخطط السابق، ثم برمج الروبوت ليبدأ حركته من النقطة A، ليتتبع الطريق على طول محيط المنزل من أجل تنفذ جولة فيه.

عند تحرك الروبوت إلى الأمام، فإنه يتحرك بسرعة (30 %) ويضيء الضوء الأخضر.

لتنفيذ جولات حول المنزل، سيستخدم الروبوت مُستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor)، وإذا وجد شخصًا في طريقه على مسافة مساوية أو أقل من 10 سنتيمتر، سيتوقف وسيضيء اللون الأحمر.



جدول المهارات

المهارة	درجة الإتقان	
	أتقن	لم يتقن
1. توضيح ماهية مستشعرات الروبوت وأهميتها.		
2. التحكم في حركة الروبوت اعتمادًا على مُدخلات مُستشعر الألوان.		
3. التحكم في حركة الروبوت اعتمادًا على مُدخلات مُستشعر المسافة.		
4. برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات.		
5. إنشاء الخرائط في مشهد المحاكاة باستخدام العوائق والمساحات الملونة.		

المصطلحات

وضع الألوان	Colour Mode	وضع الإضاءة	Light Mode
لبنة مُلتقط الألوان	Colour Picker Block	مُعامل منطقي	Logical Operator
مُستشعر اللون	Colour Sensor	لبنة الرقم	Number Block
لبنة المقارنة	Comparison Block	عائق	Obstacle
شرط	Condition	عرض بيانات المستشعرات	Sensors Data View
وضع التصحيح	Debugging Procedure	مُستشعر الموجات فوق الصوتية	Ultrasonic Sensor

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

رابط الدرس الرقمي

www.ien.edu.sa

اختبر نفسك

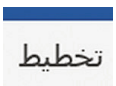
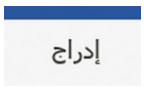
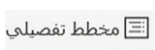
السؤال الأول

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. عند استخدام شبكة الجدول لإنشاء جدول، يمكنك تحديد عدد الأعمدة والصفوف بالجدول بشكل مرئي قبل إضافته إلى المستند.		
2. عند إنشاء جدول باستخدام قائمة الجدول، يمكنك تعيين هوامش الجدول لتكون هوامش الصفحة.		
3. يستخدم الزر  لمحاذاة نص الخلية إلى اليمين.		
4. لحذف عمود من الجدول، يجب عليك أولًا الضغط عليه بزر الفأرة الأيمن. ثم الضغط على (حذف خلايا) واختيار (حذف عمود بأكمله).		
5. إذا ضغطت على Ctrl + F، فستفتح نافذة البحث والاستبدال.		
6. باستخدام الخيار  ، يمكنك ضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.		
7. يمكنك إضافة رموز في المستند باستخدام مفاتيح لوحة المفاتيح.		
8. يمكنك التراجع عن خطأ أثناء العمل على المستند بالضغط على Ctrl + H.		
9. يتيح لك عرض المسودة معاينة الهوامش الفعلية للصفحة.		
10. تعمل طريقة عرض "وضع القراءة" على تغيير حجم النص تلقائيًا باستخدام أعمدة وخطوط أكبر لعرض المستند.		
11. تحتاج إلى إضافة فاصل صفحة إذا كنت تريد إدراج صفحة غلاف في الصفحة الأولى من المستند.		

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

اختبر نفسك

السؤال الثاني

اختر الإجابة الصحيحة:		
1. لإضافة أعمدة في نص كتبته، يجب أولًا الضغط على علامة التبويب:		○
		○
		○
2. لتطبيق الحدود في جدول، يجب الضغط على الخيار:		○
		○
		○
3. إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة، فيمكنك الضغط على الخيار:		○
		○
		○
4. نوع العرض الذي يتضمن بعض الميزات المصممة لتسهيل قراءة المستند هو:		○
		○
		○

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

اختبر نفسك

السؤال الثالث

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يتضمن كل موقع إلكتروني صفحة رئيسة.		
2. الصفحة الرئيسة هي الصفحة الوحيدة على الموقع الإلكتروني.		
3. عند إنشاء موقع إلكتروني، من المهم إعطائه عنوانًا مناسبًا وجذّابًا.		
4. يتم استخدام علامة التبويب إدراج في واجهة التحرير فقط لإضافة نص إلى الصفحة الإلكترونية.		
5. حجم الصور لا يمكن تغييره بمجرد إضافته إلى الصفحة الإلكترونية.		
6. نمط الخط وحجم النص على الصفحة الإلكترونية ثابت ولا يمكن تغييره.		
7. يجب أن تحتوي المواقع الإلكترونية على صفحات متعددة للحفاظ على تنظيم المحتوى.		
8. يمكن إضافة أيقونات الوسائط الاجتماعية إلى تذييل الموقع الإلكتروني.		
9. أيقونات الوسائط الاجتماعية هي صور قابلة للضغط عليها، ترتبط بملفات تعريف الوسائط الاجتماعية لموقع إلكتروني.		
10. بمجرد نشر موقع إلكتروني، لا يمكن تحديثه أو تغييره بأي شكل من الأشكال.		

اختبر نفسك

السؤال الرابع

اختر الإجابة الصحيحة.		
1. الشبكة الإلكترونية العالمية هي:	أحد مكونات الإنترنت يتكون من أجهزة حاسب مترابطة.	○
	مجموعة من المواقع الإلكترونية التي تحتوي على صفحات إلكترونية.	○
	لغة تصف كل ما تريد عرضه على صفحة إلكترونية.	○
	أداة لإنشاء مواقع إلكترونية.	○
2. وظيفة الارتباط التشعبي:	يجعل النص غامقًا أو مائلًا.	○
	يُعيد توجيه المستخدم إلى صفحة إلكترونية أخرى.	○
	يُدرج صورة في صفحة إلكترونية.	○
	يُنشئ صفحة إلكترونية جديدة.	○
3. الصفحة الرئيسة هي:	صفحة مصممة يتم عرضها على خلفية جهاز محمول.	○
	صفحة مخفية عن العامة.	○
	نوع من المتصفح الإلكتروني .	○
	الصفحة الأولى من موقع إلكتروني .	○

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

اختبر نفسك

السؤال الخامس

صِل كل خطوة من خطوات عملية تصميم الألعاب مع وصفها.

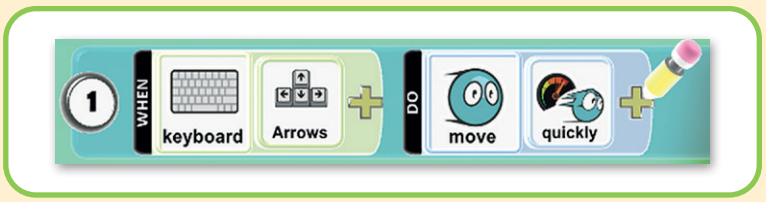
1 تصميم النموذج الأولي		التفكير في فكرة من أجل لعبتك.
2 الاختبار		إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسة، وآليات اللعبة.
3 الفكرة		من الضروري تصميم نموذج أولي (Prototype) عند إنشاء لعبة، حيث يساعدك على تحسين أفكارك وإنهائها قبل الوصول للإصدار النهائي.
4 التخطيط للتصميم		حان الوقت لبدء لعبتك، حيث يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك، أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون.
		تحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب. في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها.

وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447

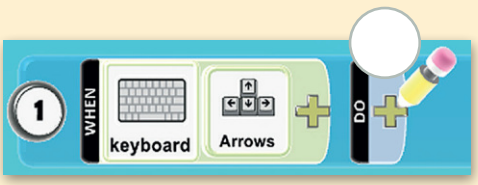
اختبر نفسك

السؤال السادس

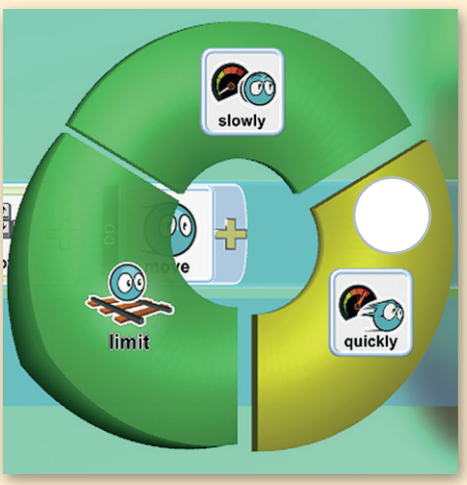
رقّم الصور أدناه لإنشاء بيان اللعبة الآتي.



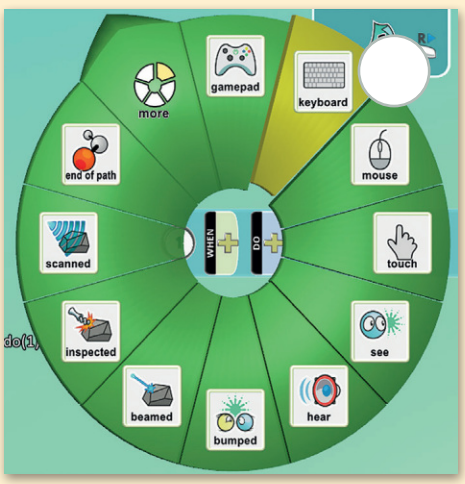




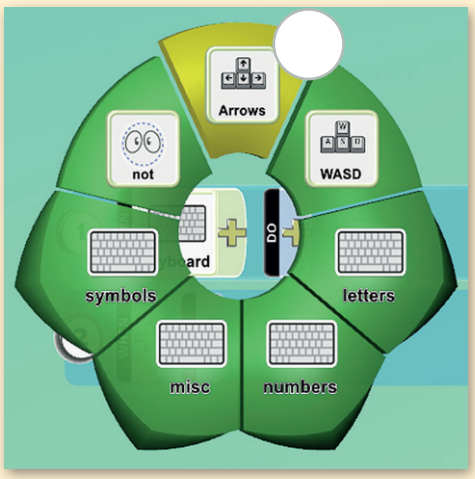












اختبر نفسك

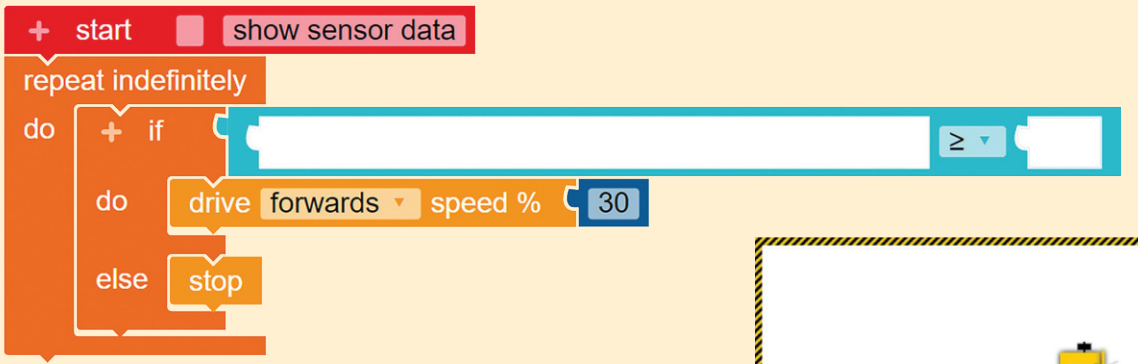
السؤال السابع

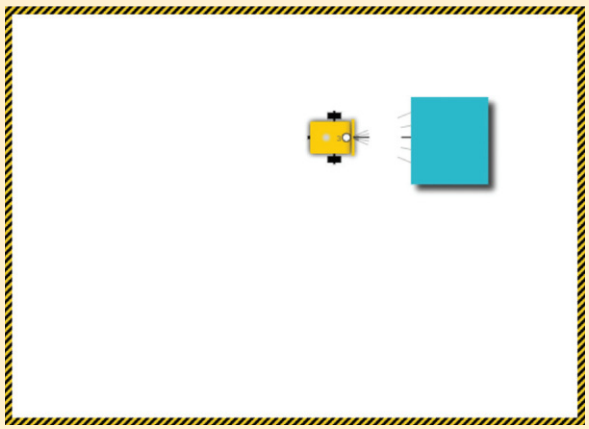
أكمل المقطع البرمجي لجعل الروبوت يتوقف عند:

> مسافة أقل من 25 سنتيمتر من العائق في المقطع البرمجي الأول.

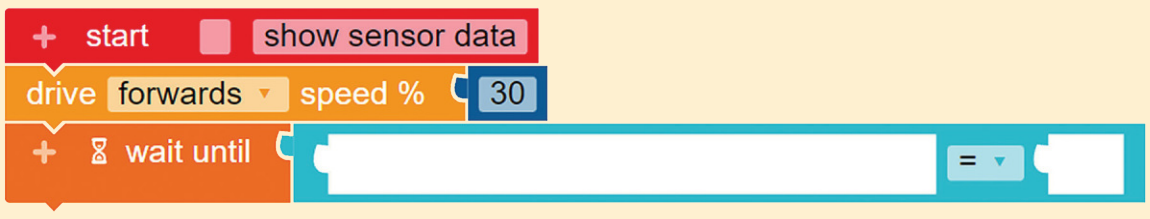
> المنطقة الخضراء في المقطع البرمجي الثاني.

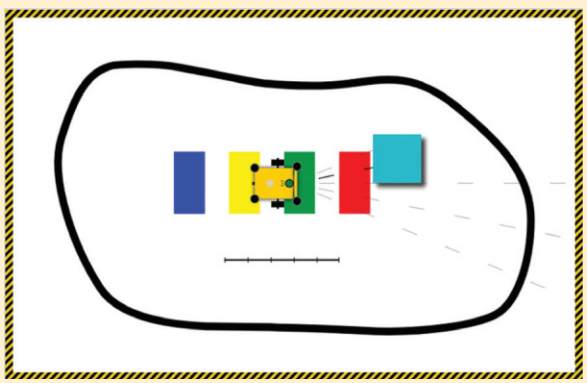
المقطع البرمجي الأول





المقطع البرمجي الثاني



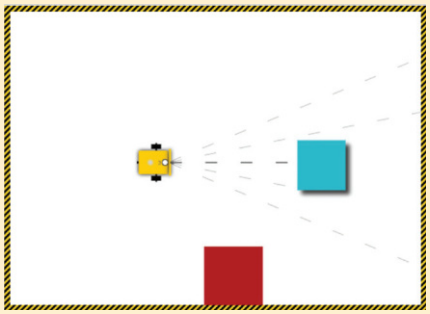


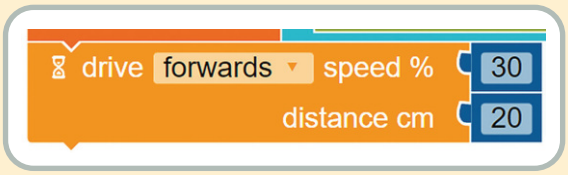
اختبر نفسك

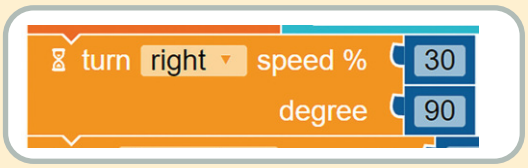
السؤال الثامن

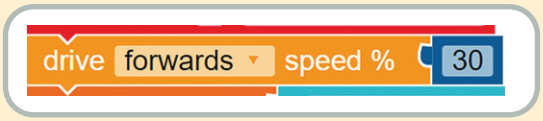


رتب اللبنات بطريقة صحيحة لتحريك الروبوت والوقوف في المنطقة الحمراء.

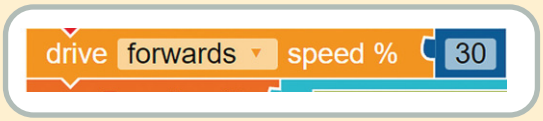


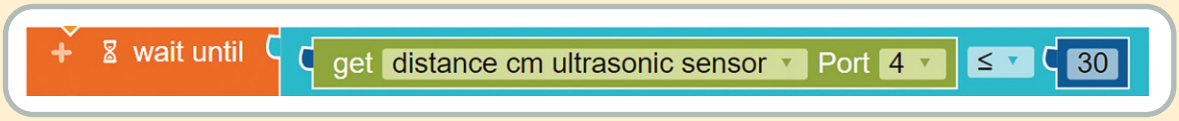


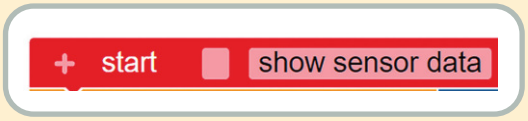












وزارة التعليم
Ministry of Education
2025 - 1447