

بطاقة مراجعة تقنية معلومات الحاسب الآلي 2025-2026م



تم تحميل هذا الملف من موقع مناهج مملكة البحرين

موقع المناهج ← مناهج مملكة البحرين ← الصف الرابع ← حاسوب ← الفصل الثاني ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 07:21:42 2026-04-11

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب الاختبارات الكترونية الاختبارات حلول عروض بوربوينت أوراق عمل منهج انجليزي ملخصات وتقارير مذكرات وبنوك الامتحان النهائي للمدرس

المزيد من مادة
حاسوب:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الرابع



صفحة مناهج مملكة
البحرين على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف الرابع والمادة حاسوب في الفصل الثاني

KINGDOM OF BAHRAIN

Ministry of Education
Al Mutanbi Primary Boys School



مَمْلَكَة الْبَحْرَيْنِ
وَأَنْزَارَةُ التَّرْبِيَةِ وَالتَّعْلِيمِ
مدرسة المتنبى الابتدائية للبنين
قسم الحاسب الآلي

بطاقة مراجعة

لمادة تقنية المعلومات والاتصال

للمصف الرابع الابتدائي

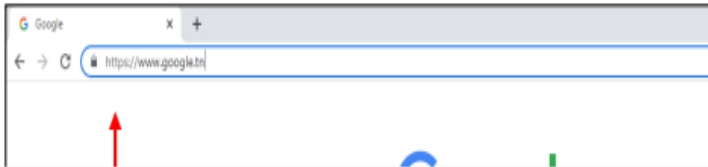
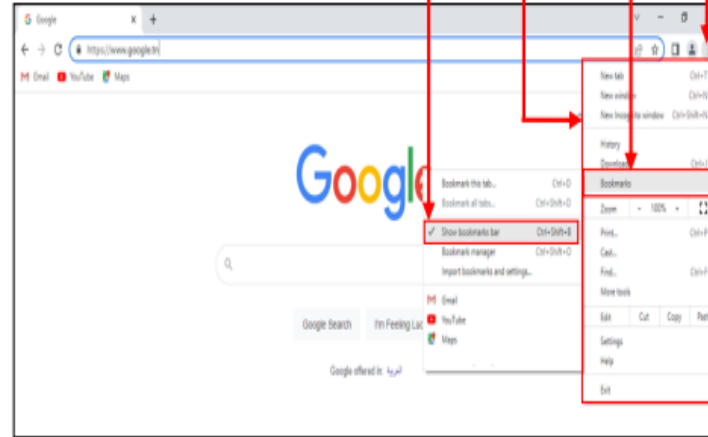
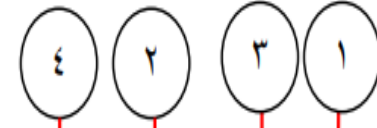
٢٠٢٥-٢٠٢٦ م





طريقة

عرض واخفاء أشرطة الأدوات

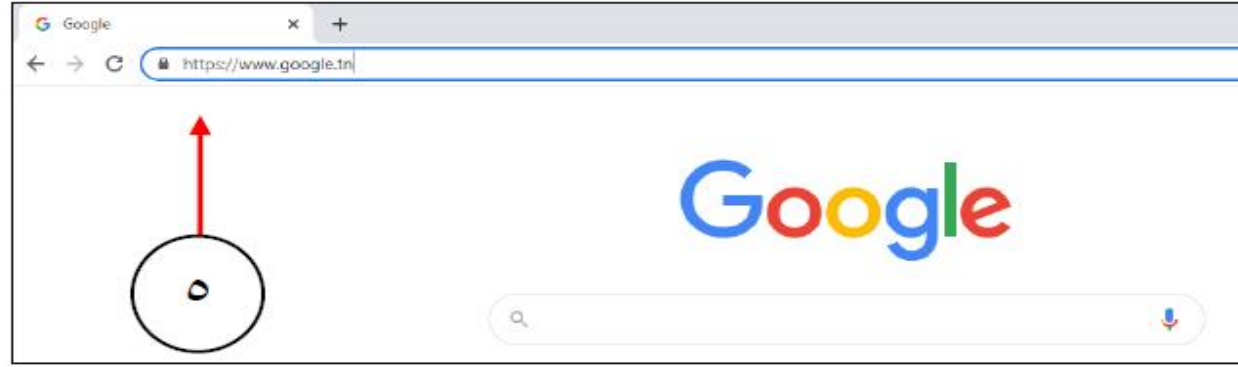


١. لإخفاء شريط الأدوات انقر على

٢. تظهر لي عدة خيارات مرتبطة
بأشرطة متنوعة المهام.

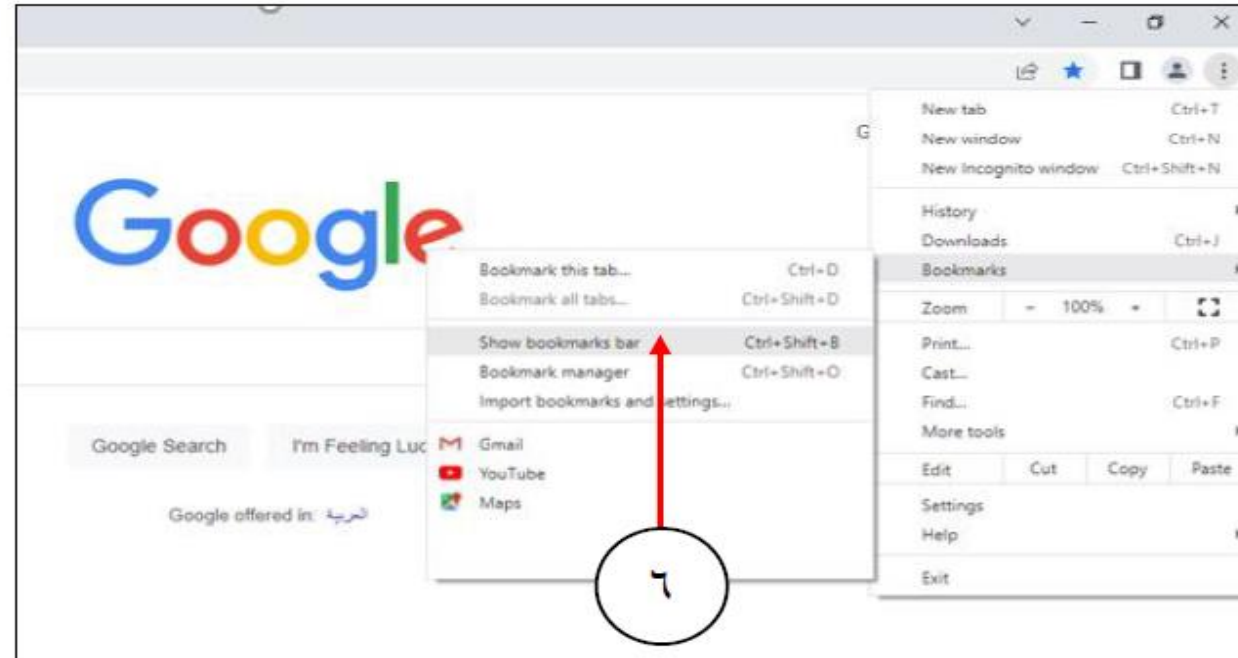
٣. انقر على الخيار
.Bookmarks

٤. من القائمة المنسدلة انقر على الخيار
Show bookmarks bar
الذي أريد إخفائه.



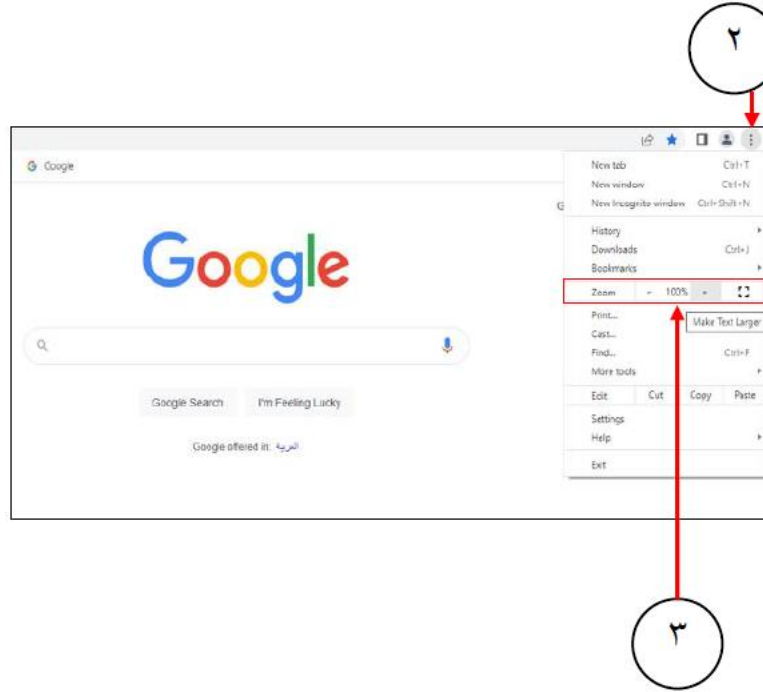
٤. من القائمة المنسدلة انقر على الخيار
Show bookmarks bar
الذي أريد إخفاءه.

٥. وبالرجوع إلى شاشة العرض
لبرمجية الإبحار، لاحظ إخفاء
شريط الأدوات Show
bookmarks bar.



٦. وإذا أردت إظهار أي من أشرطة
الأدوات المخفية، يكفي النقر
على الخيارات لتفعيلها تمامًا كما
قمت بإخفائها آنفاً.

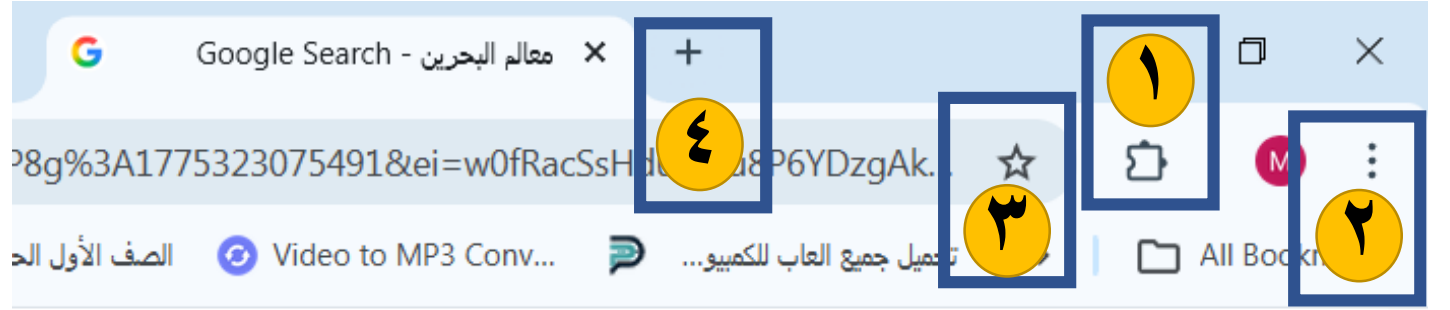
تكبير وتصغير حجم الخط في المواقع الالكترونية على صفحة الانترنت



١. أختَاجُ مِنْ حِينِ لآخِرِ إِلَى إِظْهَارِ
الْكِتَابَةِ ضِمْنَ صَفْحَةِ وِيبٍ بِحَجْمٍ
أَكْبَرَ وَذَلِكَ لِاعْتِبَارَاتٍ عَدِيدَةٍ
كَصُعُوبَةِ قِرَاءَةِ مُحْتَوَى الصَّفْحَةِ
مَثَلًا.

٢. أَتَقْرَأُ عَلَى الْخِيَارِ control
مِنْ شَرِيْطِ الْأَدْوَاتِ الرَّئِيسِيِّ.
٣. مِنَ الْقَائِمَةِ الْمُنْسَدَلَةِ اخْتَارَ

المواقع المفضلة رمز النجمة ٣



1 / 1 | - 86% + | 🔍 🔄 🏠 ⏪ ⏩ | 📄 🖨️ ⋮

الْبَحْثُ

حَفْظُ مَوْقِعٍ فِي الْمَفْضَلَةِ

الصَّفِّ الرَّابِعِ

١. نُرُ عَلَيَّ عَدِيدُ الْمَوَاقِعِ وَفِي خِصْمِ هَذَا الرَّحْمِ الْإِعْلَامِيِّ الْكَبِيرِ لَا يُمَكِّنُنِي تَذَكُّرُ الْمَوَاقِعِ الَّتِي مَرَرْتُ بِهَا . لِذَا مِنْ الضَّرُورِيِّ الْإِحْتِفَاطُ بِعَنَاقِينِ مَوَاقِعِ الْوَيْبِ الَّتِي نَالَتْ إِسْتِحْسَانِي .

٢. لِأَفْرِضُ أَنْبِي أُرِيدُ مَثَلًا الْإِحْتِفَاطُ بِهَذَا الْمَوْقِعِ الْخَاصِّ بِدَلِيلِ الْحَدَاقِ مَثَلًا .

أَخَارُ favorites مِنْ address .bar

٢

لحفظ موقع في المفضلة اختار النجمة

الْبَحْث

إِنشَاء مُجَادٍ فِي الْمُفَضَّلَةِ / حِفْظُ مَوْعٍ ضِمْنَ الْمُفَضَّلَةِ



٢

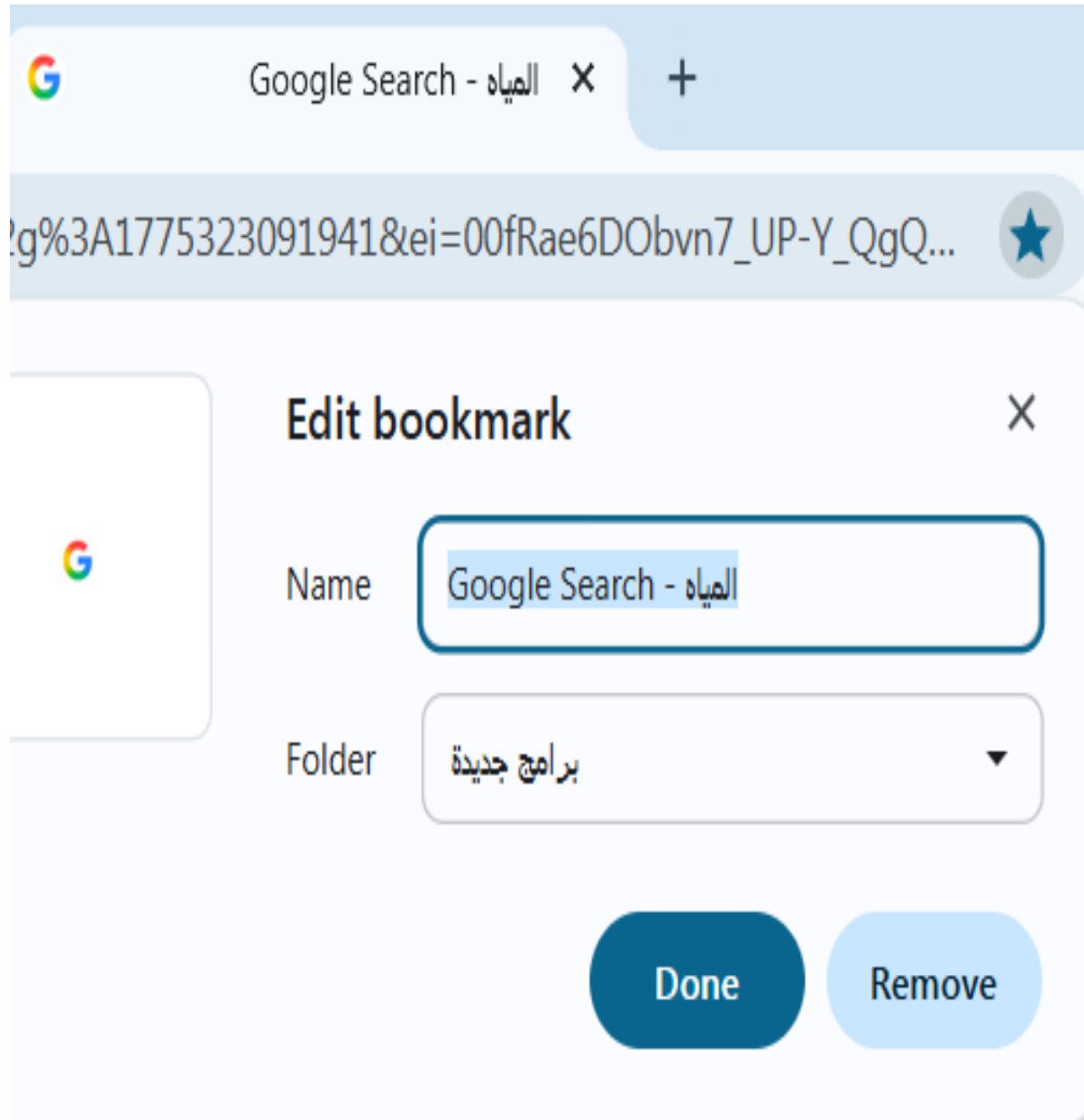
١

لتسمية الموقع في المفضلة
اختر

1-Name



2-Done



لحذف الموقع في المفضلة
اختر

1-Name

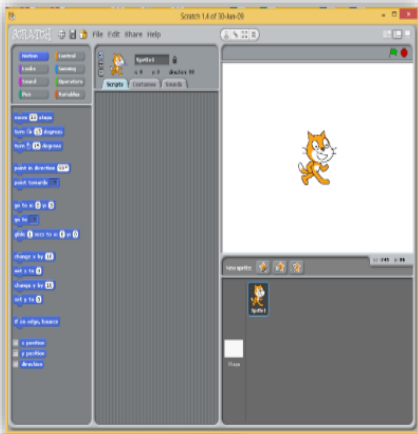


2-Remove

مميزات برنامج السكراتش

في محورنا هذا سنتعمد على لغة البرمجة Scratch لتعلم أساسيات البرمجة ولتصميم سناريوهات لمشاكل بسيطة يقوم الطالب بحلها برمجيًا.

يسمح سكراتش لمستخدميه بإنشاء ألعابهم وقصصهم التفاعلية من خلال لغة برمجة بسيطة ومجانية ومفتوحة المصدر، تستخدم الكائنات الرسومية بدل كتابة الجمل البرمجية المعقدة التي تستعمل عادة في لغات البرمجة الأخرى، وهذه اللغة هي أشبه باللعبة منها إلى لغة برمجة.



- تصميم ألعاب تفاعلية
- تصميم قصص تفاعلية
- رسومات تفاعلية
- مفتوح المصدر
- مجاني
- حزمة صغيرة



Ms-Word

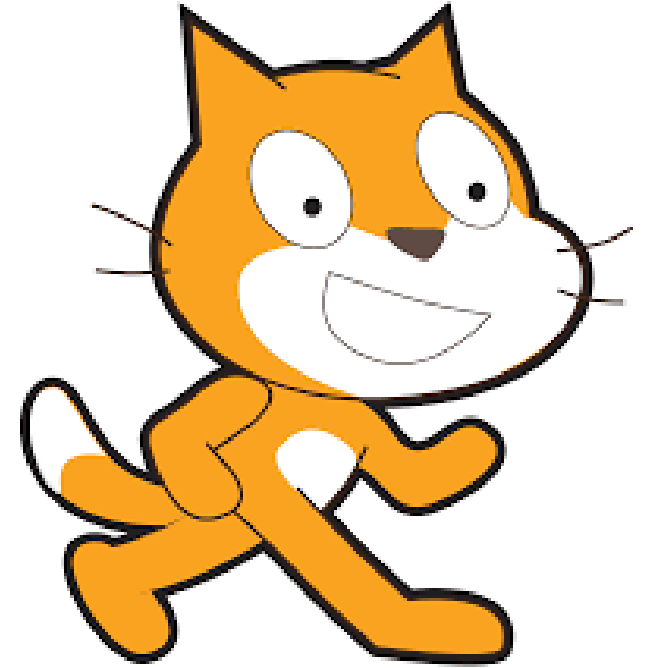


Ms-Excel



powerpoint

العروض التقديمية الجداول الالكترونية معالجة النصوص



السكراتش

scratch



التكرار
٢٠ مرة

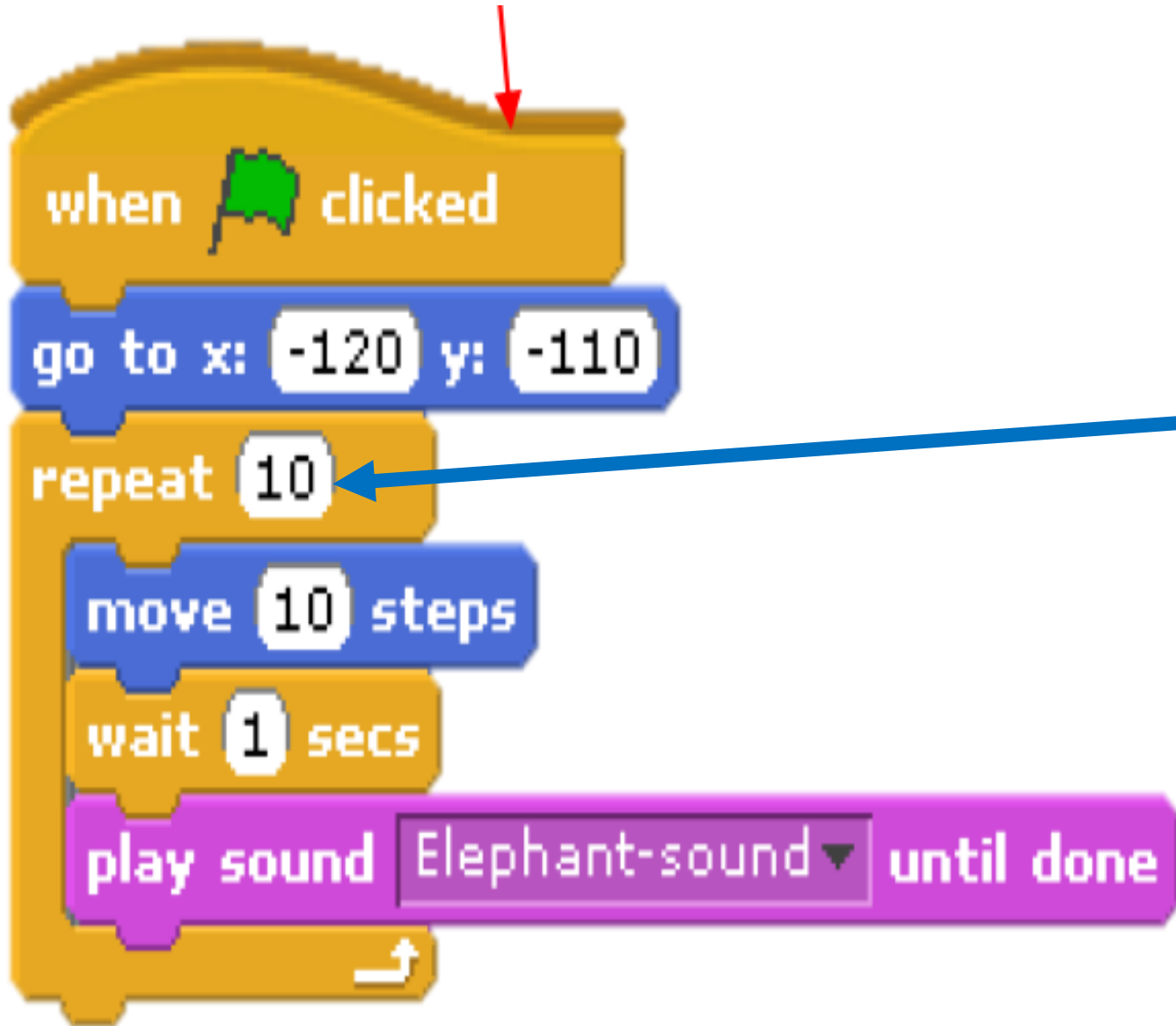


التكرار
٣٠ مرة







التكرار
١٥ مرة

الجملة التكرارية
Repeat(10)
التكرار لعدد معين
(10)مثلا



التكرار
١٠ مرات

تذكير بقيم الاتجاهات:

الاتجاه	القيمة	مثال
يمين	90	
يسار	-90	
أعلى	0	
أسفل	180	

ملامسة اللون الأحمر

```
when clicked
  point in direction 90
  go to x: -80 y: -95
  forever
    if touching color red?
      point in direction -90
    move 15 steps
    next costume
    wait 0.2 secs
```

ملامسة اللون الأخضر

```
when clicked
  point in direction 90
  go to x: -80 y: -95
  forever
    if touching color green? then
      point in direction -90
    move 15 steps
    next costume
    wait 0.2 seconds
```

ملامسة اللون الأسود

```
when clicked
  point in direction 90
  go to x: -80 y: -95
  forever
    if touching color black? then
      point in direction -90
    move 15 steps
    next costume
    wait 0.2 seconds
```