

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج البحرينية

الملف مذكرة التطبيق الشامل في مادة الحاسب الآلي

[موقع المناهج](#) ⇨ ⇨ [الصف الرابع](#) ⇨ [علوم وتقانة](#) ⇨ [الفصل الثاني](#)

روابط مواقع التواصل الاجتماعي بحسب الصف الرابع



روابط مواد الصف الرابع على تلغرام

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

المزيد من الملفات بحسب الصف الرابع والمادة علوم وتقانة في الفصل الثاني

[شرح درس مراجعة لوحدة تصميم صورة فيها حركة](#)

1

[مراجعة عامّة لتطبيقات التقانة](#)

2

[مراجعة عامّة لتطبيقات التقانة](#)

3

[مذكرة مراجعة في دروس البرمجة](#)

4

[مذكرة مراجعة التطبيق الرابع](#)

5



مذكرة التطبيق  
الشامل للصف الرابع  
الابتدائي في مادة  
الحاسب الآلي

تذكر، الملخص هو مصدر مساعد لك و قد لا يغنيك عن الكتاب الالكتروني  
لمادة الحاسب الآلي  
كل التوفيق بطل الرشيد

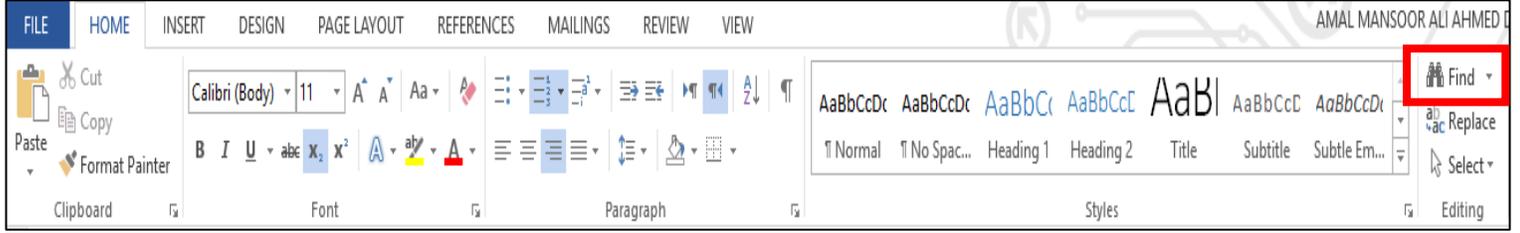
مديرة المدرسة: أ.فاطمة جاسم بن  
دينه

المديرة المساعدة: أ.شيماء  
عبدالقادر

اعداد : أهاله جاسم محمد

## الوحده الأولى: برنامج معالجة النصوص Word

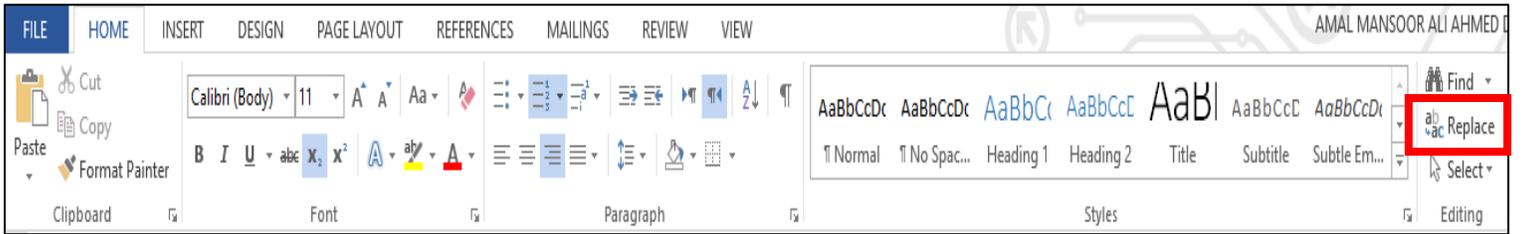
### 1- البحث في المستند:



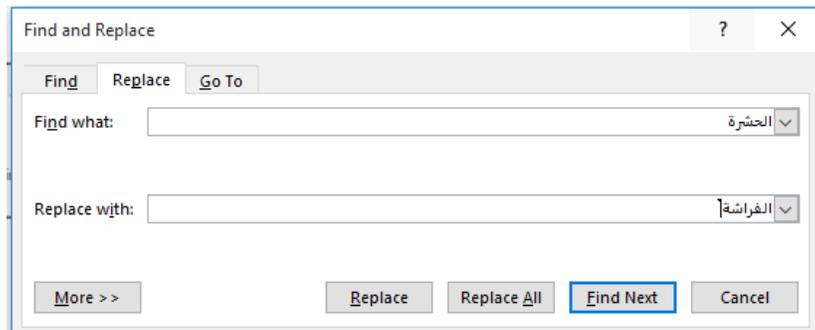
توضح الصورة التالية طريقة البحث في المستندات حيث تستخدم الايقونة **Find** من قائمة **Home** في البحث.

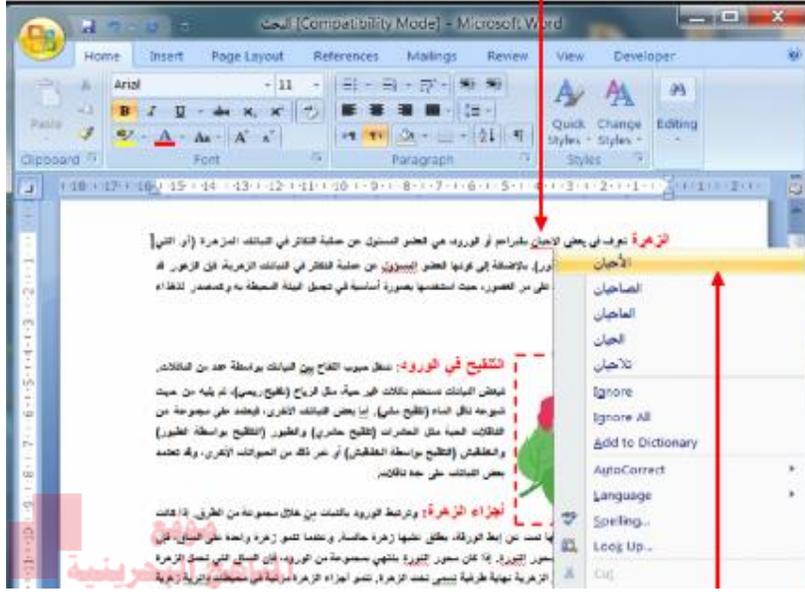
موقع  
المناهج البحرينية  
almanahj.com/bh

### 2- استبدال بعض الكلمات في المستند:



توضح الصورة اعلاه طريقة استبدال الكلمات في المستند حيث يتم الضغط على ايقونة **Replace** من قائمة **Home**. ومن ثم كتابة الكلمة المراد استبدالها بالكلمة الجديدة المراد كتابتها كما في الصورة التالية.



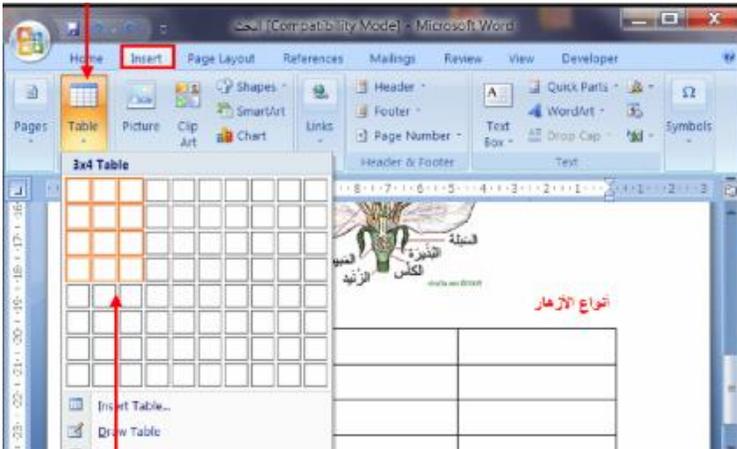


almanahj.com/bh

**3-** التدقيق الإملائي  
نلاحظ وجود خطأ  
أحمر متعرج تحت  
بعض الكلمات مما  
يعني وجود خطأ  
إملائي في الكلمة.  
**لتصحيح الخطأ**  
**الإملائي اضغط بزر**  
**الفأرة الأيمن على**  
**الكلمة واختار**  
**الكلمة المناسبة كما**  
**هو موضح في الصورة.**

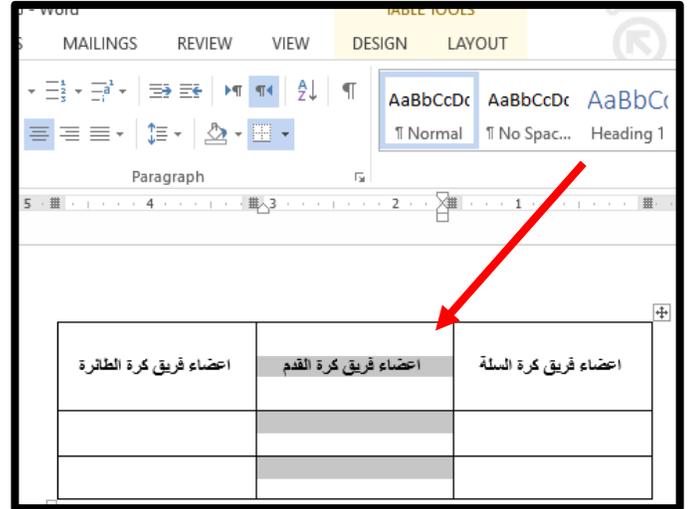
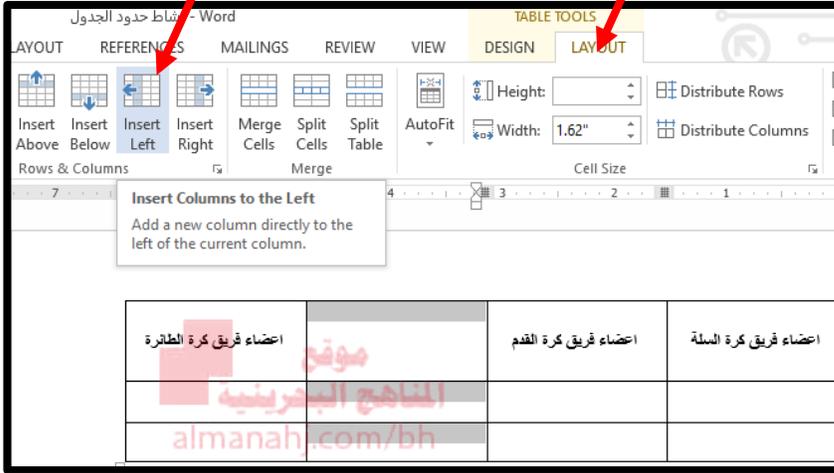
**4-** ادراج جدول وتنسيقه:

• **خطوات ادراج جدول في برنامج معالج النصوص:**



**Insert →**  
**Table**  
الذهاب لقائمة  
**Insert** والضغط  
على الزر **Table**  
مع اختيار عدد  
الاعمده والاسطر كما  
هو موضح.

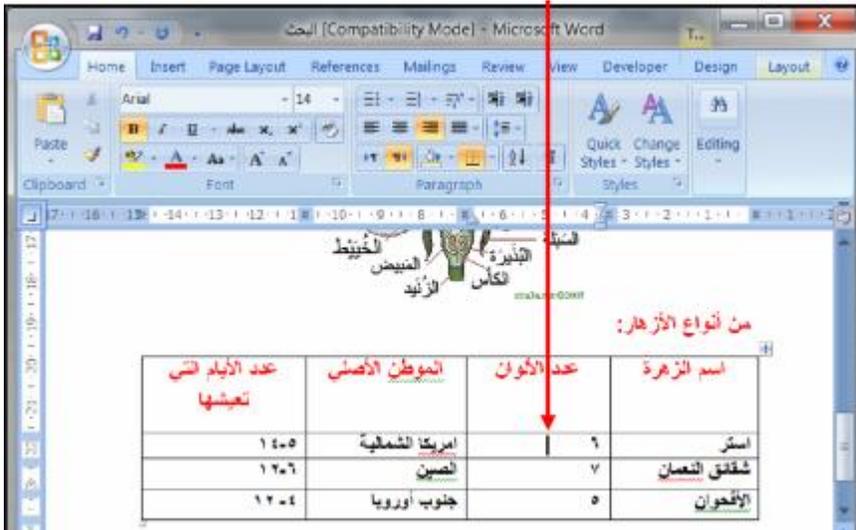
• ادراج اعمدة في الجدول :



خطوات ادراج عمود الى اليمين او الى اليسار من احد الاعمدة:

- 1- قم بتحديد العمود القريب من العمود الجديد المراد اضافته.
- 2- اذهب لقائمة **LAYOUT** ومن ثم الضغط على **Insert Left** لاضافة عمود الى يسار العمود المظلل أو **Insert Right** لاضافة عمود الى يمين العمود المظلل.

• خطوات ادراج صفوف في الاعلى أو الاسفل من الصف المحدد:



- 1- قم بتحديد الصف القريب من الصف الجديد المراد اضافته
- 2- اذهب لقائمة **LAYOUT** ومن ثم الضغط على **Insert above** لاضافة صف الى الاعلى و **Insert below** لاضافة صف الى الاسفل.

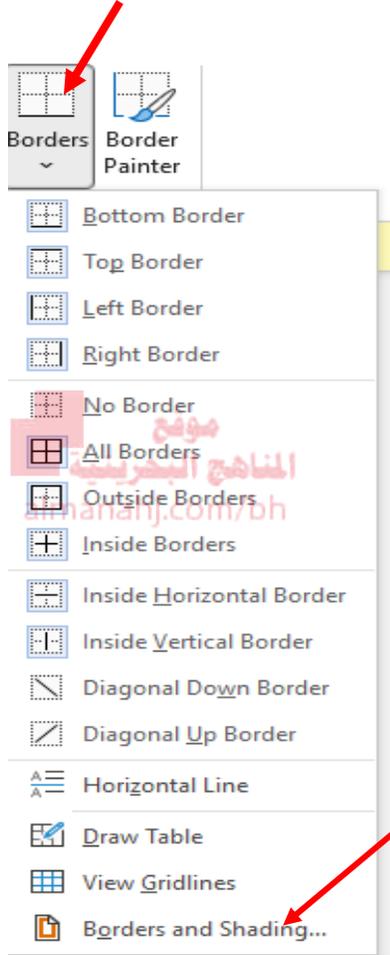
• خطوات حذف عمود او صف في الجدول:



1- قم بتحديد العمود أو الصف المراد حذفه عبر تظليله أو وضع المؤشر عليه.

2- اذهب الى قائمة **Layout** ثم اضغط على زر **Delete** ثم اختر **Delete Columns** لحذف العمود ، او **Delete Rows** لحذف الصف.

ملاحظة : يمكن حذف اكثر من عمود أو أكثر من صف في وقت واحد عبر تحديدهم (تظليلهم).



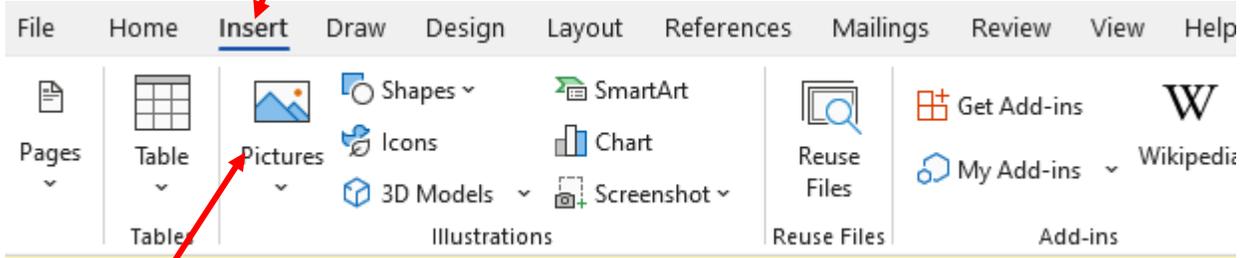
- **حدود الجدول وتظليل الجدول:** من قائمة **Design** نستطيع الضغط على زر **Borders** ومن ثم اختيار **Borders and shading** من اجل وضع حدود للجدول وتنسيقها.



- **وضع تظليل للجدول**

نستطيع وضع تظليل لخلايا الجدول عبر الذهاب لقائمة **Design** ومن ثم اختيار **shading** مع اختيار اللون المطلوب.

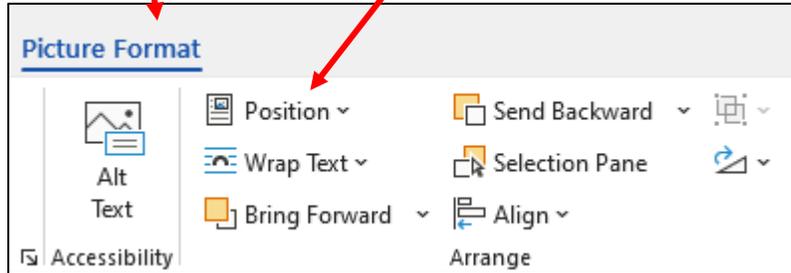
## 5- ادراج كائنات وتنسيقها:



موقع  
المنهج البحرينية  
almanahj.com/bh

توضح الصورة اعلاه طريقة **ادراج صورة** في برنامج معالجة النصوص **Word** اذهب الى قائمة **Insert** ثم اضغط على ايقونة **Picture**.

### • تنسيق الصور (الموقع)



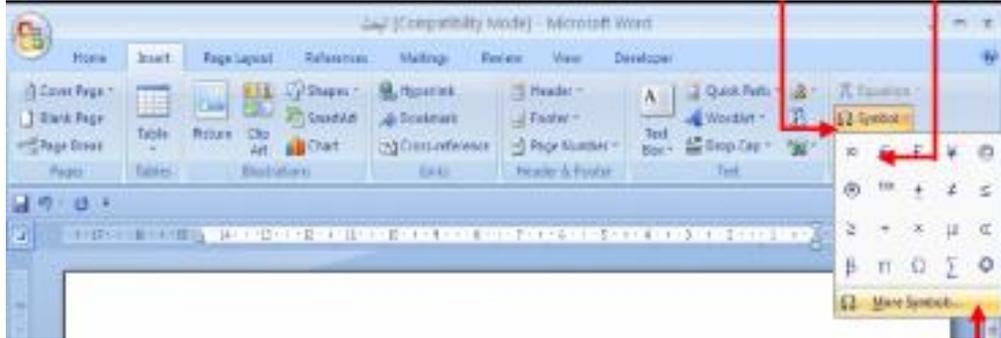
من قائمة **Picture Format** نذهب الى ايقونة **Position** وذلك لتنسيق الصورة من حيث الموقع .

• تنسيق الصور من حيث الحجم.



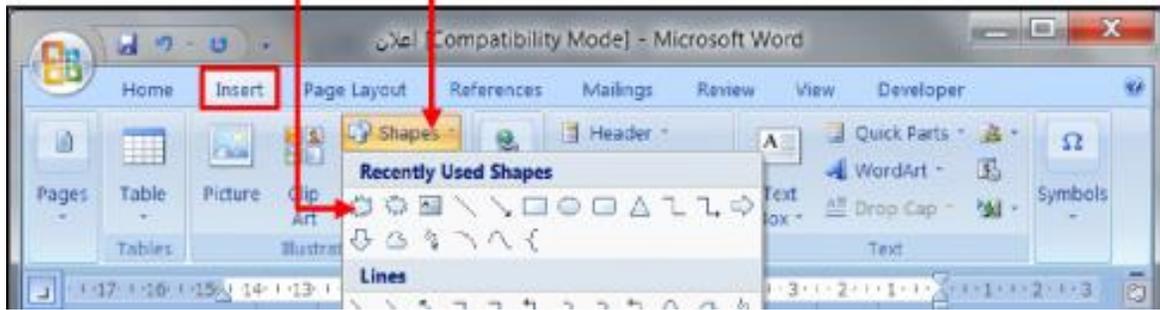
نستطيع تكبير وتصغير الصورة (تغيير حجمها) من خلال سحب النقاط الصغيره المحاطة في الصورة. فعند سحب النقاط الى الخارج تصبح الصورة اكبر وعند سحب النقاط الى الداخل يصبح حجم الصورة اقل.

• ادراج رموز الى الصفحه



لادراج رموز الى صفحة Word نذهب الى قائمة Insert ومن ثم الزر Symbol.

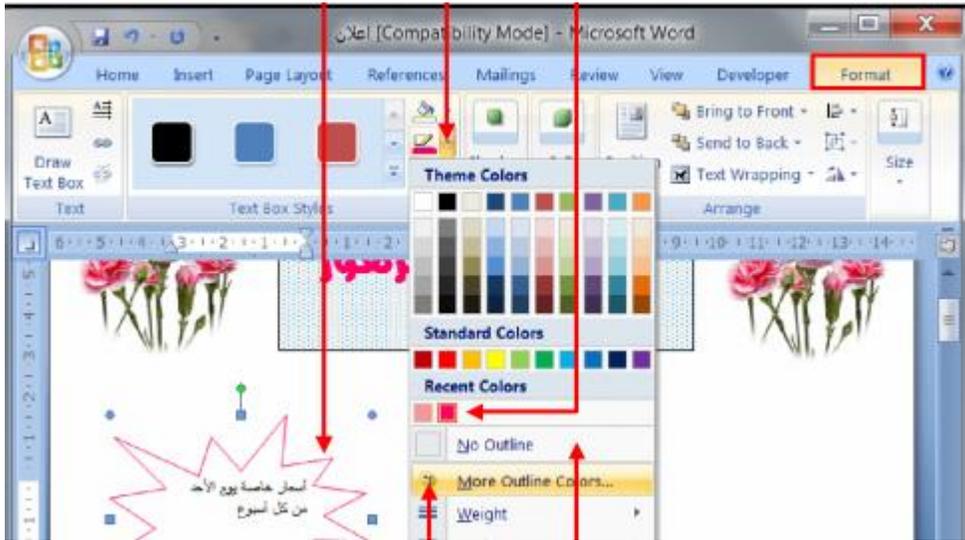
• ادراج اشكال تلقائية.



لادراج اشكال تلقائية الى صفحة Word نذهب الى قائمة Insert ومن ثم نضغط على الزر Shapes .

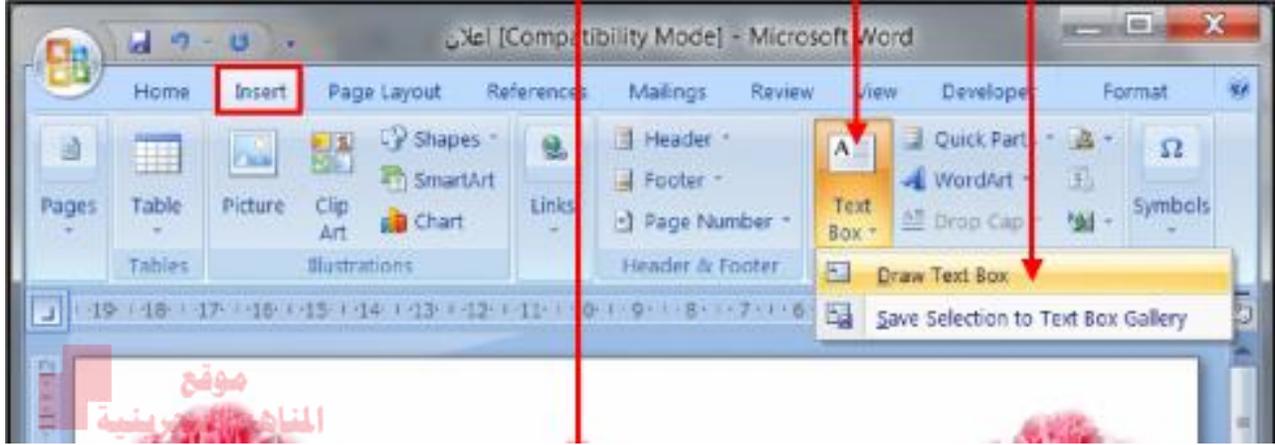
المناهج البحرينية  
almanahj.com/bh

لتنسيق الاشكال التلقائية من حيث الحدود.



نحدد الشكل التلقائي ثم نضغط على قائمة Format ثم الضغط على Shape .outline

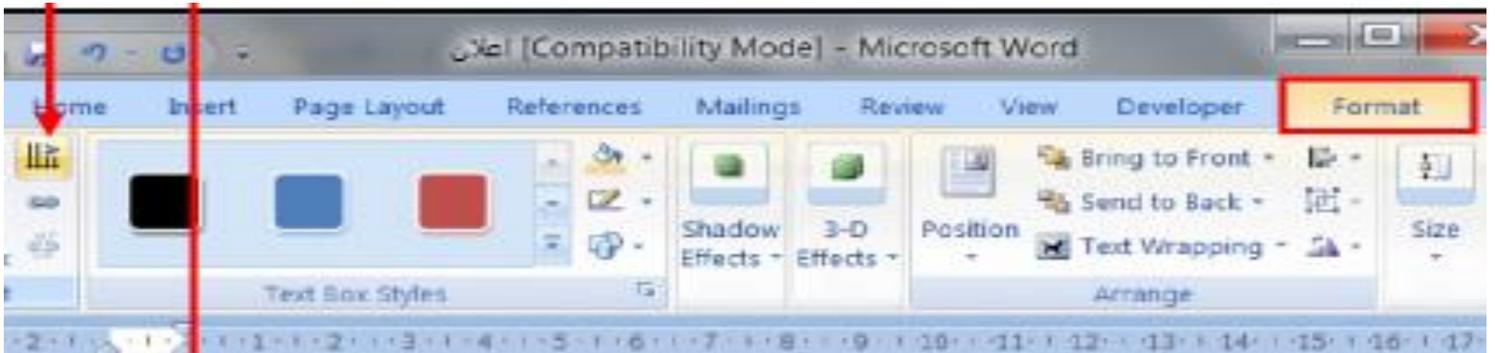
• ادراج مربع نص في صفحة Word.



توضح الصورة التالية طريقة ادراج مربع نص في برنامج معالجة النصوص

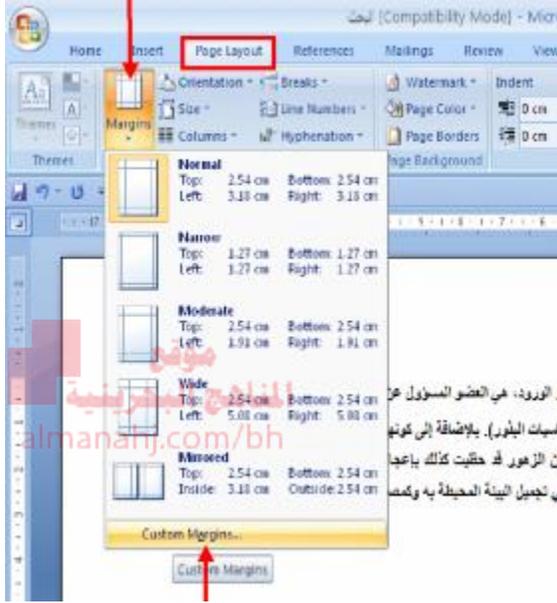
**Insert → Text box**

• تغيير اتجاه النص.



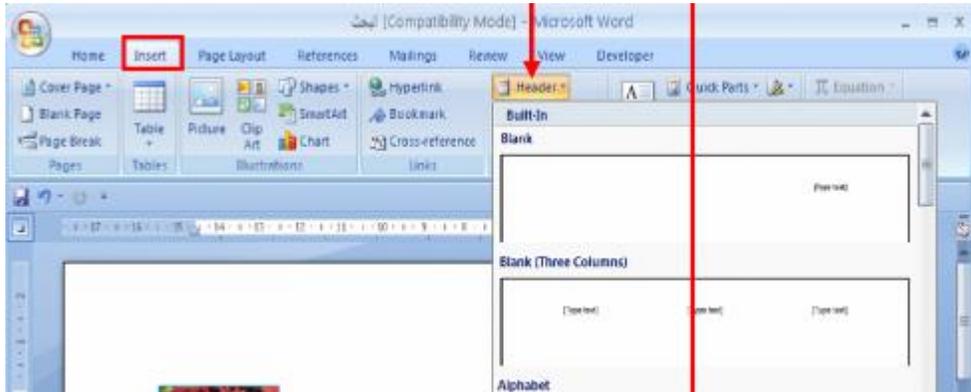
تستخدم الايقونة الموضحة اعلاه من قائمة **Format** في تغيير اتجاه النص .

-6 اعدادات الصفحة في برنامج Word.  
• تنسيق هامش الصفحة

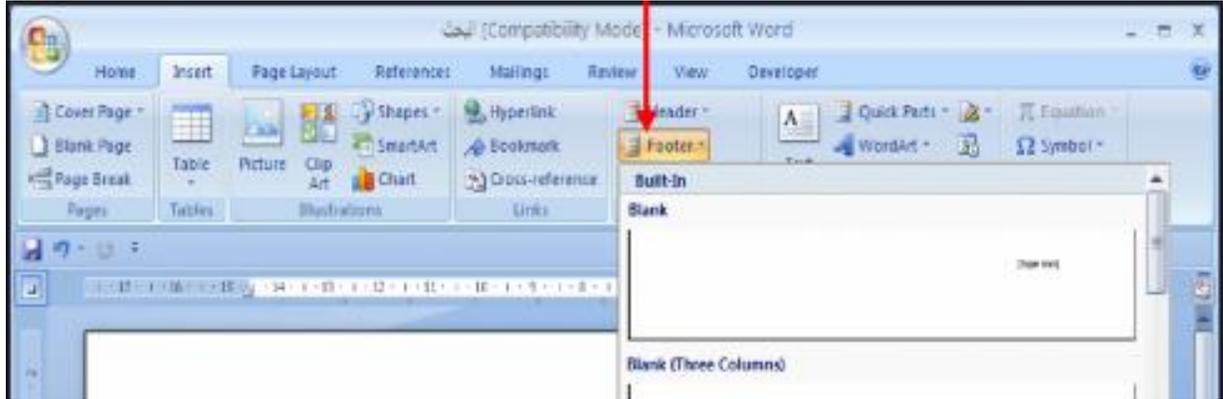


Page Layout → Margins →  
Custom Margins

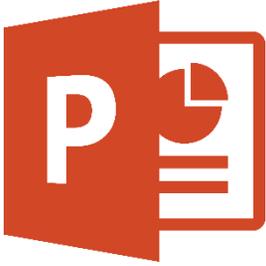
• رأس وتذييل للصفحة



لاضافة رأس للصفحة Header  
Insert → Header



لاضافة تذييل للصفحة Footer  
Insert → Footer



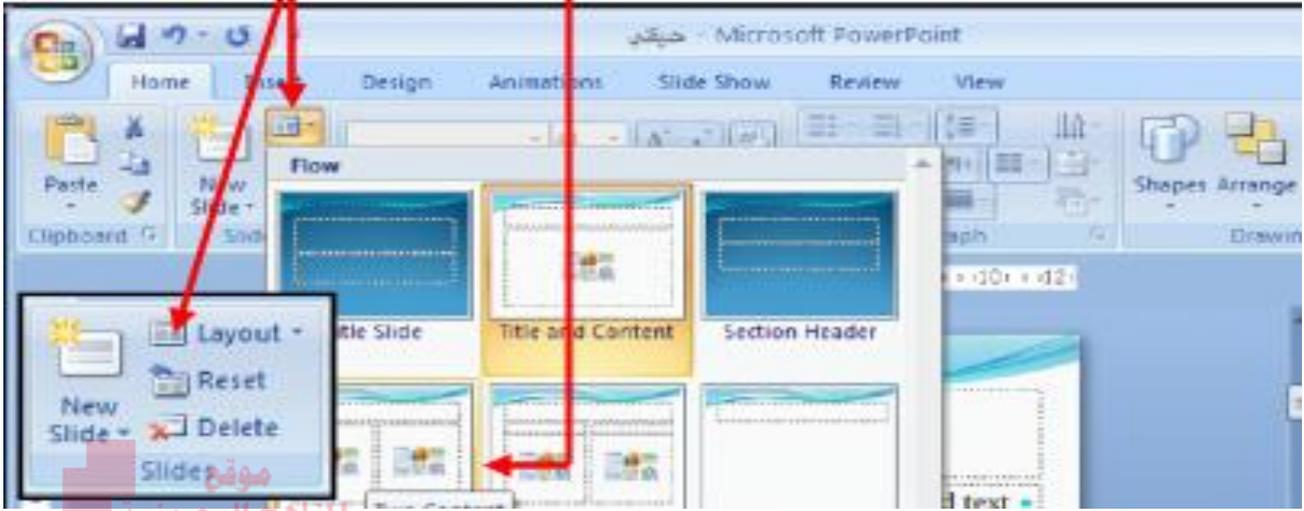
الوحدة الثانية: العروض التقديمية PowerPoint

• تحديد قالب التصميم.



تستخدم قائمة Design لتحديد قالب التصميم للشرائح من خلال قسم Themes.

• تحديد تخطيط الشريحة



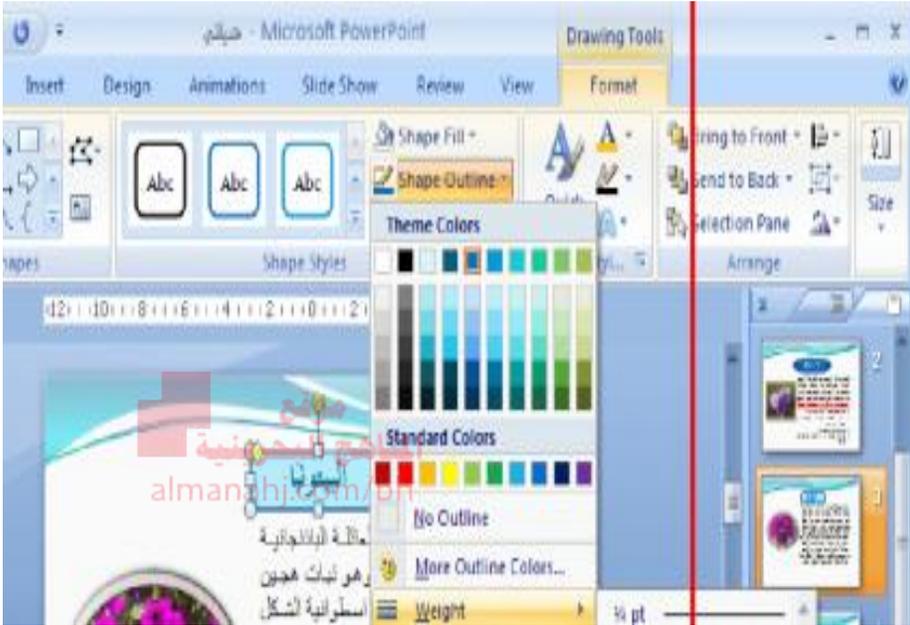
لتحديد تخطيط الشريحة نذهب الى قائمة **Home** ومن ثم الضغط على **Layout** واختيار التخطيط المناسب.

• ادراج اشكال تلقائية والكتابة فيها في برنامج PowerPoint .



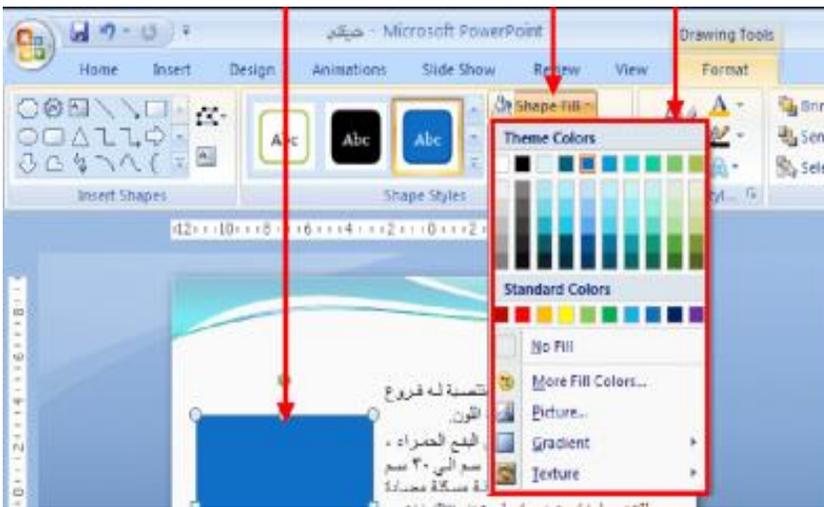
من قائمة **Insert** نضغط على **Shapes** ونختار الشكل المطلوب بعد رسم الشكل في الصفحة نقوم بتحديد الشكل والكتابة مباشرة في داخل الشكل باستخدام لوحة المفاتيح.

• تنسيق الاشكال التلقائية من حيث الحدود.



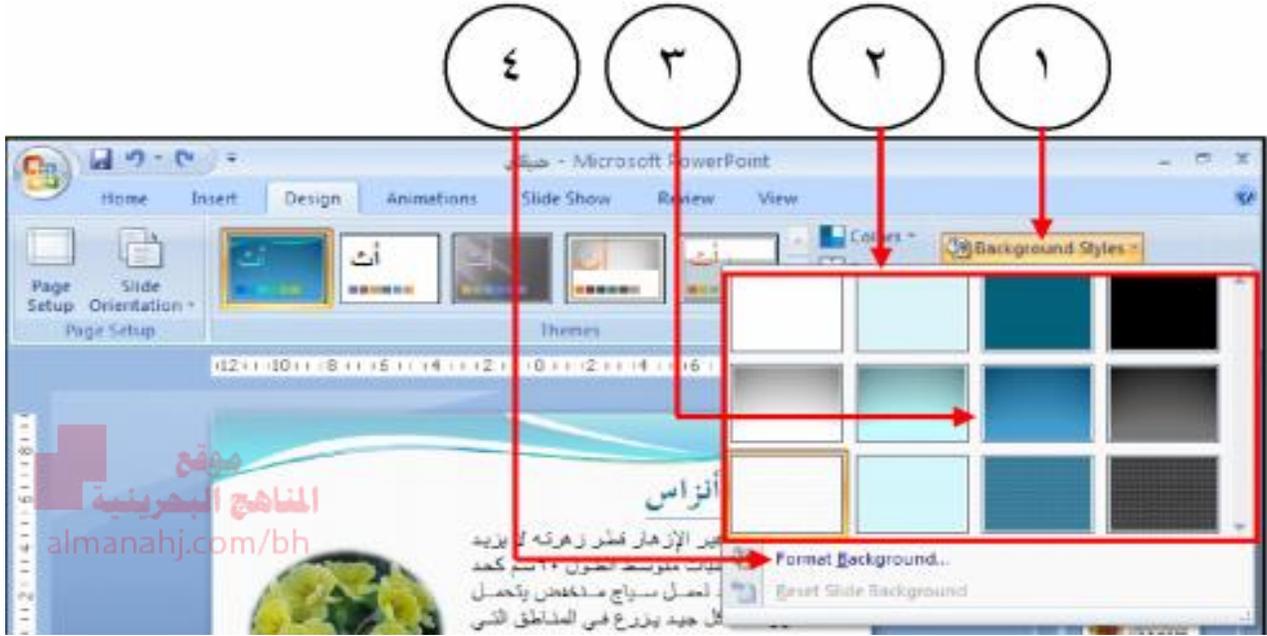
من قائمة **Format** نضغط على **Shape Outline** وذلك لتنسيق حدود الشكل واختيار اللون .

• تنسيق الشكل التلقائي من حيث التعبئة



نستطيع تلوين الشكل وتعبئته من خلال الذهاب الى قائمة **Format** ومن ثم الضغط على **Shape Fill** .

• ادراج خلفية للشريحة.



- من قائمة **Deign** اضغط على **Background Styles**.
- اختر **Format Background**.
- اختر **Solid color** واحدد اللون المطلوب بعد ذلك.

• ادراج تأثير حركي للكائنات.



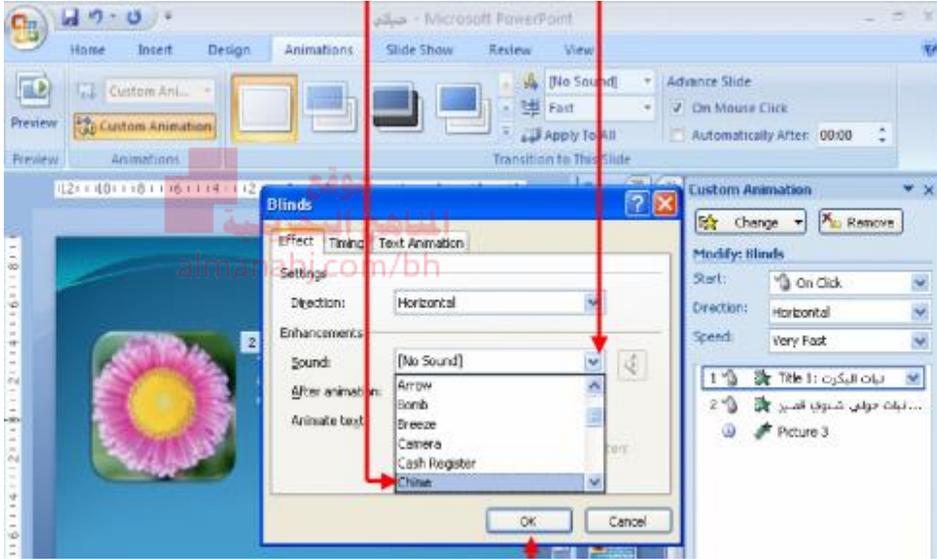
من قائمة **Animation** نضغط على **Custom Animation** ومن ثم نحدد الحركة المطلوبة.

• ادراج تأثير صوتي للكائنات.

عند الضغط على الكائن ثم الذهاب الى

**Animation** → **Custom Animation** → **Effect option** → **Sound**

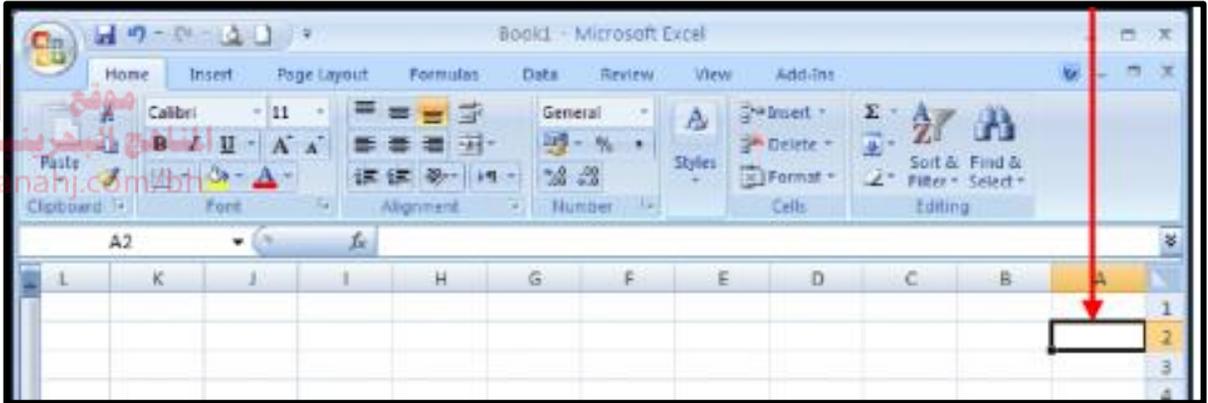
فإننا نستطيع اختيار صوت للكائن



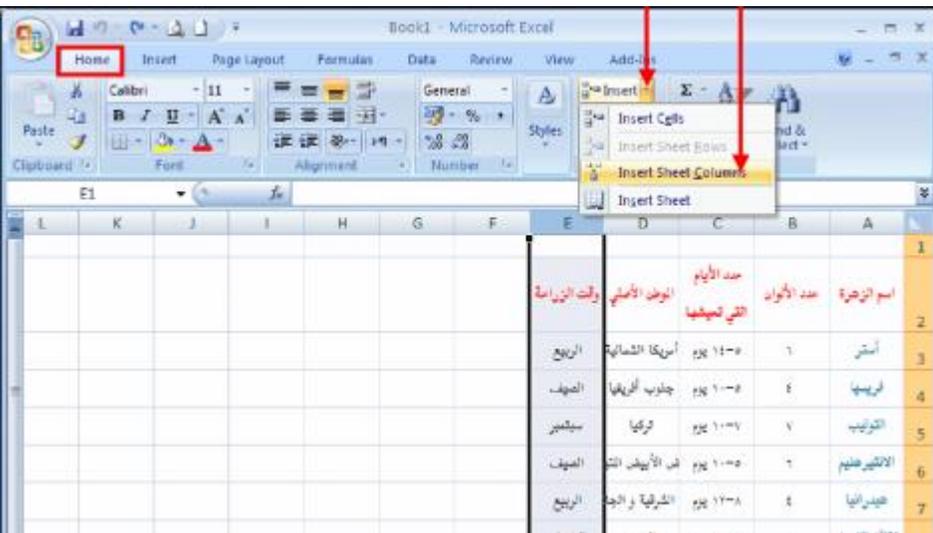


الوحدة الثالثة: برنامج الجداول الالكترونيه Excel.

• تسمية الخلايا في برنامج Excel .



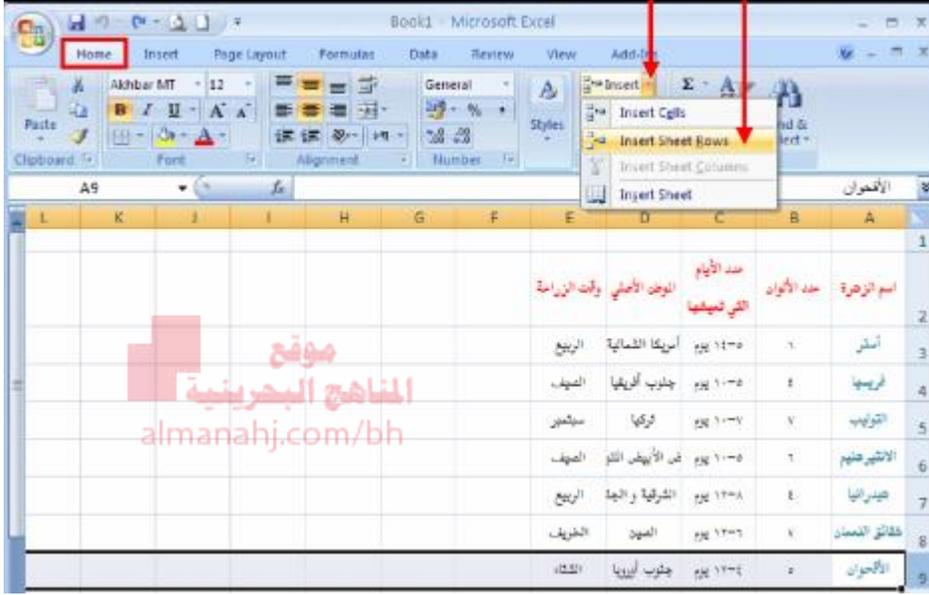
لتسمية الخلايا وعلى سبيل المثال الخلية المحدده في الصورة، نحدد موقع الخلية **بالنسبه للاعمدة** وهنا تقع الخلية في العمود **A** ونحدد موقع الخلية **بالنسبة للصفوف** وهنا تقع الخلية في الصف رقم **2** . اذا اسم الخلية هو **A2**.



• ادراج عمود جديد في الجدول

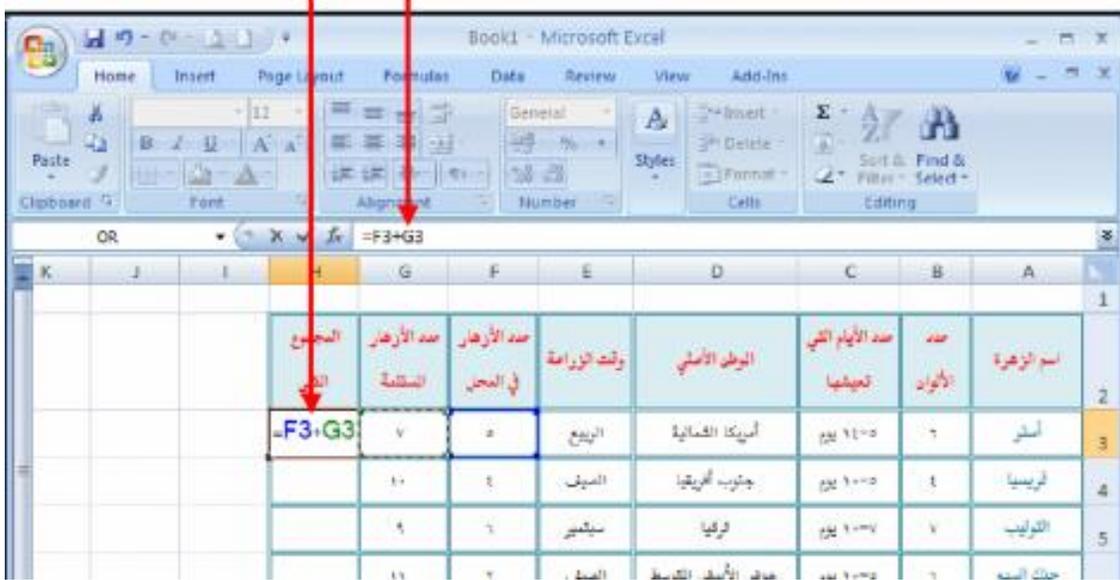
- 1- نحدد العمود القريب
- 2- من قائمة **home** نذهب الى **Insert**
- 3- نختار **Insert Sheet Columns**.

• ادراج صف جديد في الجدول.



- 1- نحدد الصف القريب.
- 2- من قائمة **Home** نذهب الى **Insert**
- 3- نختار **Insert Sheet Rows**.

• العمليات الحسابية



لاجراء العمليات الحسابية على الجداول نحدد الخلية المراد الكتابة فيها ومن ثم نكتب العملية الحسابية باستخدام أسماء الخلايا بدل كتابة الارقام فعلى سبيل المثال نكتب

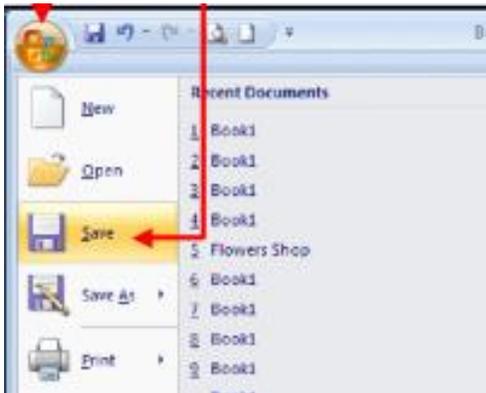
$$F3+G3 = \text{ولذلك لجمع } 7+5$$

## • نسخ العمليات الحسابية

اسم الزهرة	عدد الأتوان	عدد الأيام التي تبقيها	الموطن الأصلي	وقت الزراعة في المحل	عدد الأزهار في المحل	عدد الأزهار المنتجة	المجموع
أستر	6	11-5 يوم	أمريكا الشمالية	الربيع	8	7	15
فريسيا	4	1-5 يوم	جنوب أفريقيا	الصيف	4	10	
التوليب	5	1-7 يوم	تركيا	سبتمبر	6	9	
حنك السبع	6	1-5 يوم	حوار الأيرلند للكريست	الصيف	4	11	
هيدراتيا	4	11-8 يوم	ألمانيا الشرقية و الجانوية	الربيع	9	8	
شقائق النعمان	7	11-6 يوم	الصين	الخريف	10	6	
الأحمران	5	11-4 يوم	جنوب أوروبا	الشتاء	7	8	

نستطيع نسخ العمليات الحسابية عن طريق **سحب المربع الصغير الظاهر اسفل الخلية** ، والتي تم فيها كتابة العملية الحسابية كما هو موضح في الصورة، الى الاسفل.

## • حفظ الملف



تستخدم الايقونه الموضحة في الصورة **Save** في حفظ الملف وتخزينه.

## الوحدة الرابعة: سكراتش

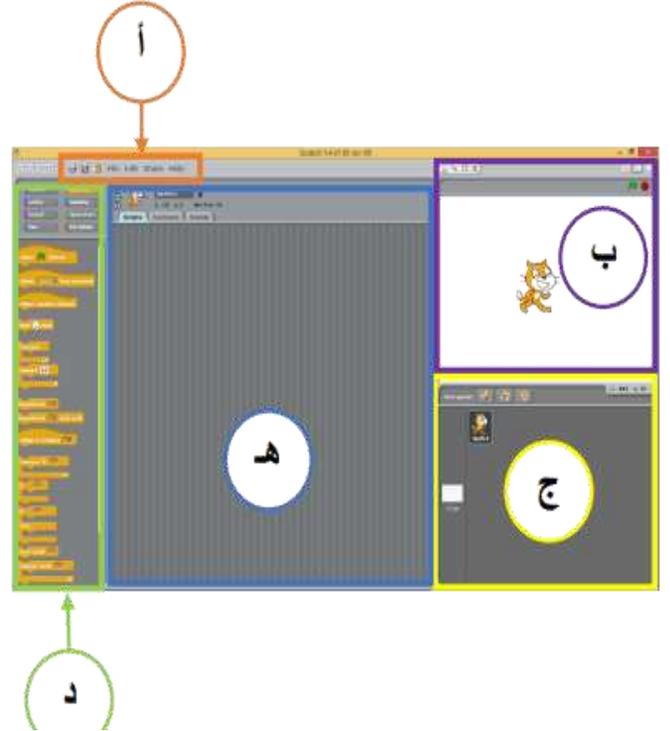
برنامج سكراتش Scratch : يستخدم برنامج سكراتش في انشاء الالعاب والقصص التفاعلية. أما مميزات برنامج سكراتش فهي كالتالي:



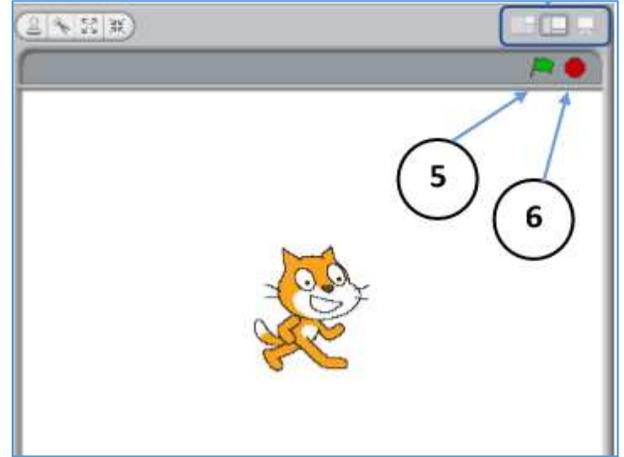
- 1- لغة برمجة بسيطة ومجانية ومفتوحة المصدر.
- 2- تستخدم الكائنات الرسومية بدل كتابة الجمل المعقدة.
- 3- هي اشبه باللعبة من البرمجة.

لنتعرف على واجهة برنامج سكراتش:

- أ. شريط القوائم
- ب. مسرح المشروع
- ج. إطار مكونات المشروع
- د. اطار قوالب التعليمات البرمجية.
- هـ. إطار التعامل مع مكونات المشروع

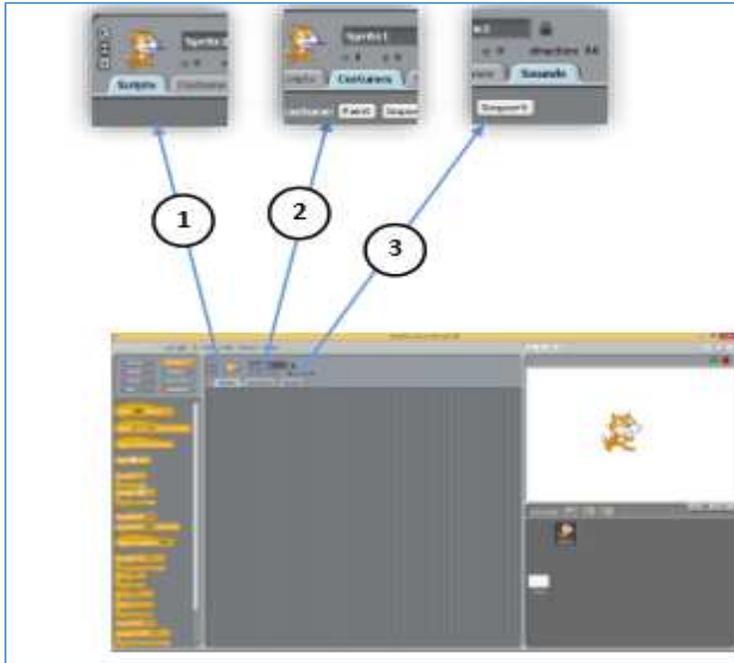


عند الضغط على العلم الاخضر المشار اليه بالرقم 5 ، يتم تشغيل اللعبة المبرمجه التي تم العمل عليها. عند الضغط على الدائرة الحمراء المشار اليها بالرقم 6 ، يتم ايقاف اللعبة المبرمجة التي تم العمل عليها.



موقع  
المناهج البحرينية  
almanahj.com/bh

توضح الصورة بالاسفل التبويبات الموجودة في اعلى اطار التعامل مع مكونات المشروع.



1. تبويب Script: يحتوي التعليمات البرمجية للمشروع.
2. تبويب costumes: يعرض الأشكال المختلفة للشخصية المحددة من الإطار (ج)، تتوفر إمكانية نسخ وتعديل هذه الشخصيات وتصميم شخصيات جديدة.
3. تبويب Sounds: يمكن من تسجيل أو استيراد الملفات الصوتية.

when clicked

move 10 steps

موقع  
المناهج البحرينية  
almanahj.com/bh

توضح البرمجية اعلاه طريقة جعل الكائن يتحرك في المشروع فعلى سبيل المثال نستطيع تحريك الفراشه في المشروع عن طريق الأمر : **move 10 steps** حيث يجعلها تتحرك الى الامام بعد الضغط على العلم الاخضر.