

رواد الحاسوب

المستوى الثاني



www.alrowadpub.com



فهرس المحتويات

4	المقدمة
5	دور المعلم في العملية التعليمية
6	الوحدة الأولى: علوم الحاسوب
7	الدرس الأول: وحدات الإدخال
9	الدرس الثاني: لوحة المفاتيح
12	الدرس الثالث: الحاسوب في حياتنا
18	الدرس الرابع: طرق المحافظة على جهاز الحاسوب والأقراص
21	الدرس الخامس: استخدام البرمجيات والالعاب التعليمية في دراسة المواد المختلفة
28	أسئلة نهاية الوحدة
29	التقويم
30	الوحدة الثانية: تقنية الحاسوب
31	تشغيل البرامج
35	أسئلة نهاية الوحدة
36	التقويم
37	الوحدة الثالثة: برنامج الرسام
38	الدرس الأول: تشغيل برنامج الرسام
40	الدرس الثاني: انشاء الرسومات
45	الدرس الثالث: تخزين الملفات
47	الدرس الرابع: الخروج من برنامج الرسام
48	أسئلة نهاية الوحدة
49	التقويم
50	الوحدة الرابعة: معالج النصوص
51	الدرس الأول: ابدأ مع مايكروسوفت وورد
58	الدرس الثاني: إدخال النصوص
60	الدرس الثالث: حفظ الملف
62	الدرس الرابع: إغلاق الملف مايكروسوفت وورد
63	أسئلة نهاية الوحدة
64	التقويم

المقدمة

أخي المعلم، أختي المعلمة

أضع بين أيديكم جهدي المتواضع لتتواصل وإياكم مع مستجدات العصر واضعين بين أعيننا أبناءنا وبناتنا الطلبة الذين هم قادة المستقبل وجيل التغيير المنشود، لذا اعتمدت في كتابي على أحدث الاستراتيجيات التدريسية المبنية على الاقتصاد المعرفي لإيجاد البيئة التعليمية المناسبة وتهيئة جيلٍ قادرٍ على التعامل مع تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وليكونوا قادرين على مواجهة التحديات التي فرضها النمو المتسارع في وسائل وأساليب اكتساب المعلومات والمهارات والتقدم بعزم نحو توظيف التكنولوجيا في التعليم، ومع إيماني التام بقدرات طلابنا لنهوض بالوطن والأمة وإحداث التغيير المنشود بالاعتماد على الاستراتيجيات الحديثة التي تدعم الطالب وتجعل منه محور العملية التعليمية.

أخي المعلم، أختي المعلمة

تتطلب عملية التطوير قيامك بأدوار أكثر فاعلية في الإعداد والتخطيط للتعليم واستخدام المصادر والوسائل التعليمية المتعددة والمناسبة، وأن تفسح المجال أمام الطالب ليعبر عن رأيه بحرية وديمقراطية واستقلالية.

أخي المعلم، أختي المعلمة

يمتلك الطالب مهارات واسعة ولديه القدرة على البحث والإتصال مع الآخرين للوصول إلى المعرفة من أوسع أبوابها فلا تضيق على الطالب وتحصره بمعلوماتك فقط دعه ينطلق من خلال المشاريع وافصح له المجال للابداع وتعلم من مهارات طلابنا فلديهم الكثير.

أخي المعلم، أختي المعلمة

لا تتردد في الاستفسار عن أي معلومة بالاتصال مع الشركة أو مراسلتنا على البريد الإلكتروني:

E-mail: info@alrowadpub.com

www.alrowadpub.com

دور المعلم في العملية التعليمية

- أنت القدوة والقائد.
- استمع للطالب ودعه يعبر عن رأيه بحرية.
- عزز الطالب دائماً وخاصة الطالب المشارك وعندما تكون إجابة الطالب المشارك خاطئة قل له محاولة جيدة.
- شارك الطالب في تقييم نفسه أحياناً باستخدام أداة تقييم : التقييم الذاتي .
- أنت المرشد والموجه، ليكون دورك اقل من 25% من وقت الحصة .
- استخدم فعاليات تعاونية وخبرات تشجع الطلبة على التعاون .
- اسمح للطلاب بأن يظهروا فهمهم باستخدام طرق متعددة من التواصل (كاللوحات ، والنماذج ، والأحاجي والألغاز ، والألعاب والعروض) .
- استخدم التقنيات المتوفرة لديك كأدوات تعلم.
- أشرح الدرس بخطوات قصيرة.
- افحص مدى فهم الطلبة باستمرار.
- أثر المادة بأوراق عمل مختلفة.
- أعط متسعاً من الوقت للنشاطات ، مثلاً:
- (عندما يحتاج الطلبة من ذوي الاحتياجات الخاصة وقتاً أطول لإكمال المهمة).



علوم الحاسوب

Computer Science



سنتعرف في هذه الوحدة على وحدات الإدخال للحاسوب الشخصي وكيفية التعامل مع لوحة المفاتيح بالإضافة إلى استخدامات الحاسوب في الحياة وطرق المحافظة على جهاز الحاسوب والاقراص واستخدام البرمجيات والألعاب التعليمية.

الأهداف :

- < يتعرف على وحدات الإدخال للحاسوب الشخصي.
- < يستطيع التعامل مع لوحة المفاتيح.
- < يتعرف على مواقع الأحرف العربية على لوحة المفاتيح.
- < يتعرف على استخدامات الحاسب في الحياة على هيئة صور.
- < يتعرف على طرق المحافظة على جهاز الحاسب والاقراص على هيئة صور.
- < يستخدم البرمجيات والألعاب التعليمية في دراسة المواد المختلفة.

وحدات الإدخال

(Input units)



1. لوحة المفاتيح Key Board

نستخدم لوحة المفاتيح Key Board
لإدخال البيانات للحاسوب



2. الفأرة Mouse

ونستخدم الفأرة Mouse
لتحريك المؤشر



3. الماسح الضوئي Scanner

والماسح الضوئي Scanner
لإدخال الصور للحاسوب.



4. عصا التحكم Joystick

وعصا التحكم Joystick للعب.

اكتب على دفترك وحدات إدخال أخرى وناقش معلمك/ معلمتك بطبيعة عملها.

نشاط

الرقم	وحدة الإدخال	طبيعة عملها
1.		
2.		
3.		
4.		

قم بزيارة معمل الحاسوب في مدرستك واستخدم المعدات الظاهرة لجهاز الحاسوب وتعرف على عمل المعدات.

نشاط

لوحة المفاتيح

(keyboard)

أولاً: التعامل مع لوحة المفاتيح

لوحة المفاتيح تشبه الآلة الكاتبة وتحتوي على جميع الأحرف العربية والإنجليزية بالإضافة إلى الأرقام والرموز والمفاتيح الخاصة.



أهم المفاتيح وعملها:

1. المسطرة / مسطرة المسافات (Space Bar): إعطاء فراغ

2. مفتاح **Alt** تفعيل شريط القوائم، ويمكن استخدامه مع بعض الأحرف لإظهار بعض اللوائح

مثال: **Alt + F** تفعيل قائمة ملف (File).

3. مفتاح  لإظهار شاشة ابدأ

4. مفتاح **Ctrl** يستخدم مع بعض المفاتيح لتنفيذ مهام معينة.

مثال: **Ctrl + X** قص

5. مفتاح **Shift** يستخدم لطباعة الأحرف العلوية والأحرف الكبيرة.

مثال: **\$** → لطباعة الحرف العلوي \$ نضغط على (**Shift + 4**)

\$
4

6. مفتاح Caps lock تبديل الأحرف الصغيرة إلى كبيرة وبالعكس.
7. مفتاح ESC مفتاح الخروج.
8. مفتاح F1 – F12 مفاتيح خاصة للمبرمج.
9. مفتاح Back Space لحذف الحرف خلف المؤشر.
10. مفتاح Enter سطر جديد.
11. مفتاح Delete لحذف الحرف أمام المؤشر.
12. مفتاح Home وضع المؤشر بداية السطر.
13. مفتاح End وضع المؤشر نهاية السطر.
14. مفتاح Page up شاشة لأعلى.
15. مفتاح Page Down شاشة لأسفل.
16. مفتاح ↑ نقل المؤشر إلى أعلى.
17. مفتاح ↓ نقل المؤشر إلى أسفل.
18. مفتاح ← نقل المؤشر إلى اليسار.
19. مفتاح → نقل المؤشر إلى اليمين.

أسئلة الدرس

السؤال الأول: ما وظيفة كل من المفاتيح الآتية:

End

Home

Back Space

Enter

كيف يمكن طباعة الرموز الآتية: (\$)، (%)