

المهارات الرقمية

سادس ابتدائي

حلول



مَعْلَمُ الحَاسِبِ
COMPUTER - TEACHER
cmp-tch.com



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



وزارة التعليم
Ministry of Education
2024 - 1446



الفصل الدراسي الأول

الوحدة الأولى: التصميم ثلاثي الأبعاد





الدرس الأول: مقدمة إلى النمذجة ثلاثية الأبعاد

النمذجة ثنائية الأبعاد (2D Modeling) هي إنشاء تمثيل ثنائي الأبعاد لشكل أو مشهد، وتتضمن إنشاء صور مسطحة باستخدام أدوات مثل المتجهات، والخطوط، والمنحنيات والأشكال، وتستخدم بشكل شائع في التصميم الجرافيكي، والرسم المتحرك والتوضيح. تعد النمذجة ثلاثية الأبعاد (3D Modeling) تقنية رائعة تتيح لك إنشاء وتصميم أشكال افتراضية ثلاثية الأبعاد.

تطبيقات النمذجة ثلاثية الأبعاد

يمكنك في عملية النمذجة استخدام مجموعة متنوعة من الأدوات والبرامج الرقمية لإضفاء الحيوية على التصميمات التي تنشئها، سواء كانت هذه التصميمات مجرد أشكال بسيطة أو كانت تصاميم مرگبة. توجد مجموعة واسعة من التطبيقات للنمذجة ثلاثية الأبعاد، بدءًا من ألعاب الفيديو إلى تصميم المنتجات والمباني والهندسة المعمارية. تُستخدم النمذجة ثلاثية الأبعاد في تشكيل العديد من الأشياء التي تراها في حياتك اليومية. لتتعرف على بعض أمثلتها:

تطبيقات النمذجة ثلاثية الأبعاد:



التصاميم المعمارية للمباني والمنشآت مثل ناطحات السحاب والجسور والملاعب.



تصميم المنتجات للتصنيع، مثل السيارات، والأجهزة المنزلية، والأجهزة الطبية.



بيئات وتجارب الواقع الافتراضي.

تدريب 2

تحديد الأشكال ثنائية وثلاثية الأبعاد

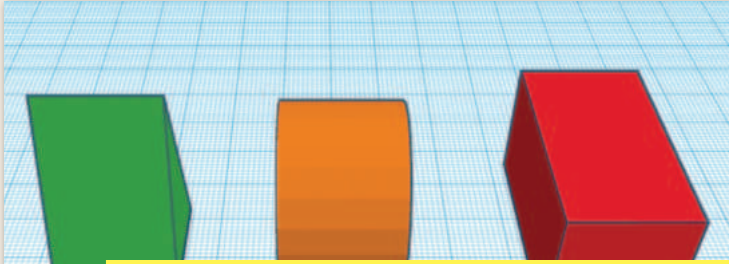
حدّد ما إذا كانت هذه الأشكال ثنائية أم ثلاثية الأبعاد بوضع علامة في المكان المناسب.

ثلاثية الأبعاد	ثنائية الأبعاد	الأشكال
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

تدريب 4

تدوير الأشكال

استخدم الأشكال السابقة في التدريب 3، وقم بتدويرها بناءً على الصورة أدناه.
ملاحظة: تم تدوير جميع الأشكال بزاوية 90 درجة.



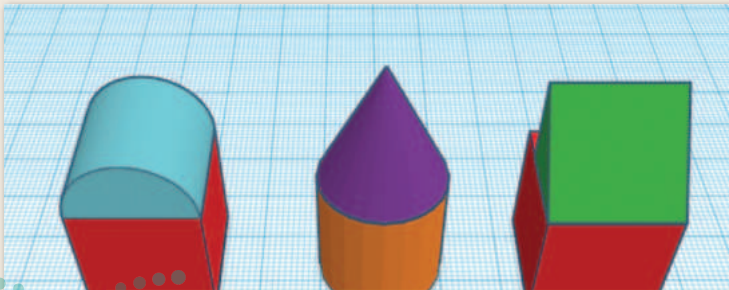
تلميح: يمكنك العثور على إجابة التمرين المقترحة في الرابط الآتي:

G6.S1.U1.L1.EX4

تدريب 5

دمج الأشكال

ادمج الأشكال الآتية لإنشاء مبانٍ مختلفة.
ملاحظة: يجب استخدام القيم الافتراضية لجميع الأشكال.



تلميح: يمكنك العثور على إجابة التمرين المقترحة في الرابط الآتي:

G6.S1.U1.L1.EX5



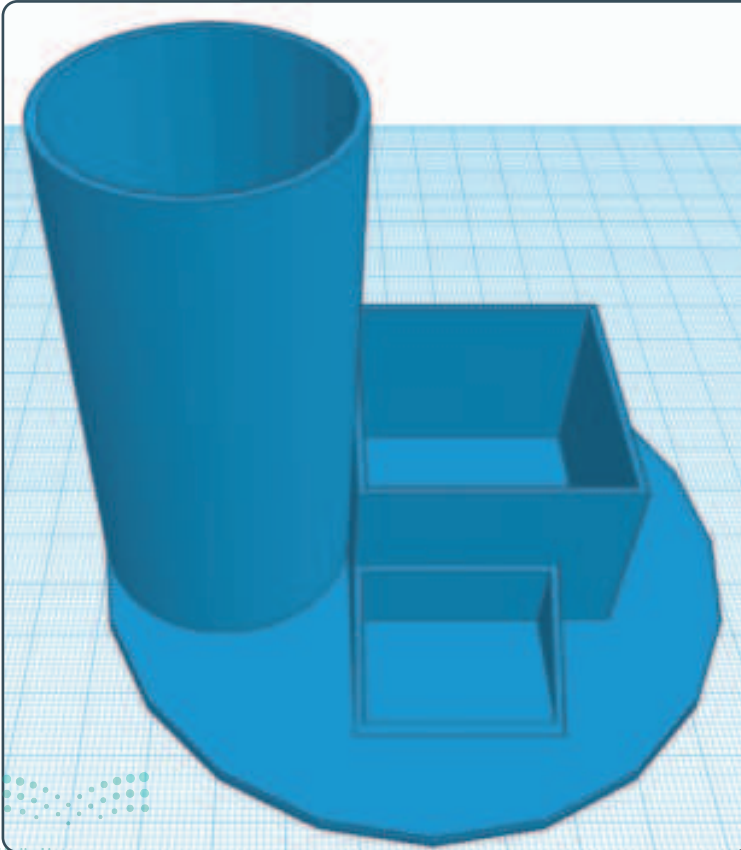
الدرس الثاني: معالجة الأشكال ثلاثية الأبعاد

ستتعلم في هذا الدرس كيفية إنشاء أشكال بها ثقوب. ستنشئ شكلاً مفيداً باستخدام قاعدة حامل مستلزمات مكتبية من أجل تنظيم أقلام الرصاص، والأوراق المربعة، والأشياء الصغيرة. ولتنفيذ ذلك، ستستخدم مجموعة من الأشكال الأساسية المختلفة ثم تُجمعها معاً. وأخيراً، ستتعلم ما هي الخطوات التي يجب عليك اتباعها لدمج الأشكال.

حامل المستلزمات المكتبية



حامل المستلزمات المكتبية في تينكر كاد



لنطبق معًا

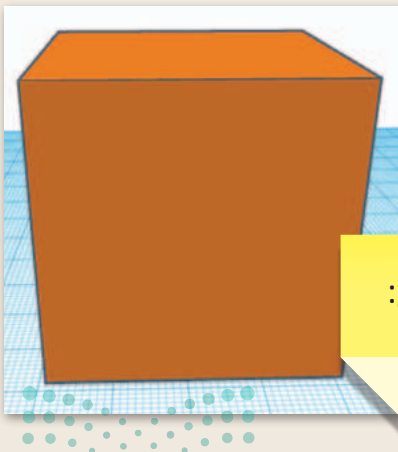
تدريب 1

أدوات ومفاهيم تينكر كاد للنمذجة ثلاثية الأبعاد

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
	✓	1. تسمح لك أداة فيو كيو ب في تينكر كاد بتغيير طريقة عرض الكاميرا لتصميمك.
	✓	2. تستخدم أداة المحاذاة في تينكر كاد لترتيب شكلين أو أكثر.
✓		3. تُستخدم أداة التحريك في تينكر كاد لتكبير وتصغير تصميمك.
	✓	4. الأشكال الصلبة هي أشكال ذات سطح صلب وتشغل مساحة محددة.
	✓	5. تنشئ الأشكال المفرغة فراغًا يسمح للأجسام الصلبة بالدخول فيها.
	✓	6. يُحدد الخيار صلب (Solid) ما إذا كان الصندوق صلبًا أم مُفرغًا.

تدريب 2

إنشاء شكل ثلاثي الأبعاد



مشروع المربع الجديد من المشروعات التي ستُنفذ في مدينة الرياض تحت إطار رؤية المملكة العربية السعودية 2030، ويتضمن المشروع أيقونة المكعب ليجسد رمزًا حضاريًا لمدنة الرياض.

تلميح: يمكنك العثور على إجابة التمرين المقترحة في الرابط الآتي:

G6.S1.U1.L2.EX2

يمكنك معرفة المزيد من المعلومات عن مشروع المربع بالدخول على الرابط: <https://newmurabba.com>

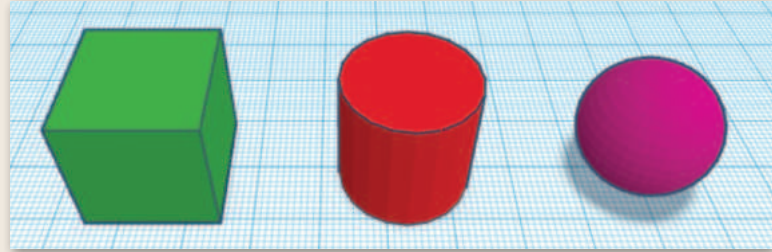
تدريب 3

تلميح: يمكنك العثور على إجابة التمرين المقترحة في الرابط الآتي:

G6.S1.U1.L2.EX3

تغيير الألوان

أضف الأشكال الآتية وغيّر ألوانها لتناسب مع الصورة.



تدريب 4

محاذاة الأشكال

تلميح: يمكنك العثور على إجابة التمرين المقترحة في الرابط الآتي:

G6.S1.U1.L2.EX4

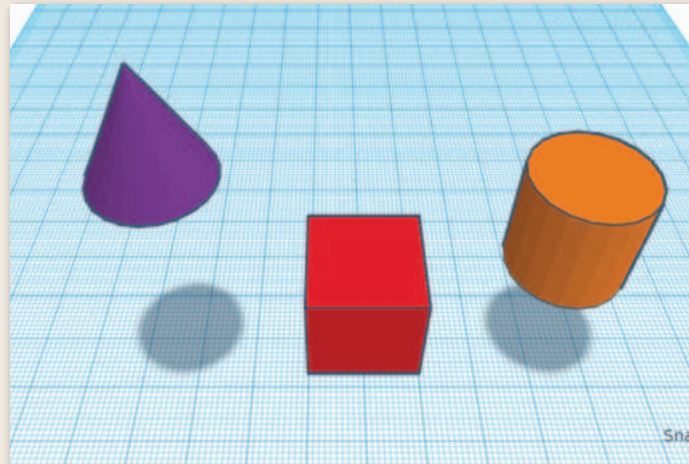
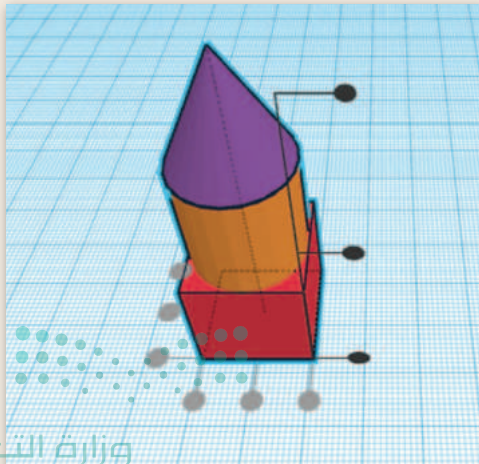
أضف الأشكال الآتية:

< مخروط (Cone).

< أسطوانة (Cylinder).

< صندوق (Box).

بعد ذلك انقلها إلى المحور Z، ثم استخدم أداة المحاذاة لإنشاء الهيكل كما في الصورة.



الوحدة الثانية: جداول البيانات



123

= +

=





الدرس الأول: تنفيذ العمليات الحسابية

في برنامج مايكروسوفت إكسل يمكنك تخزين وعرض ومعالجة البيانات بشكلٍ منظمٍ على شكل صفوف وأعمدة، كما يمكن تغيير تنسيق الخلايا داخل الجدول ليتلاءم مع التنسيقات المختلفة للقيم الرقمية. كما يمكنك تنفيذ عمليات حسابية على محتويات الخلايا من خلال استخدام شريط الصيغة. لقد جعلت هذه الميزات وغيرها من برنامج مايكروسوفت إكسل (Microsoft Excel) واحدًا من أكثر الأدوات شيوعًا على أجهزة الحاسب.

تُنفذ العمليات الحسابية في جهاز الحاسب من اليسار إلى اليمين.

العمليات الحسابية ورموزها في مايكروسوفت إكسل هي:

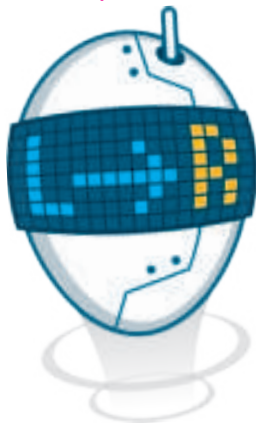
+ للجمع

- للطرح

* للضرب

/ للقسمة

^ لرفع الرقم إلى الأس



أولوية تنفيذ العمليات الحسابية

يتم ترتيب الأولوية لتنفيذ العمليات الحسابية على جهاز الحاسب من خلال قواعد أولوية التشغيل من اليسار إلى اليمين وفق الترتيب الآتي:

1. تنفيذ العمليات بين الأقواس.
2. تنفيذ عمليات الأسس.
3. تنفيذ عمليات الضرب والقسمة بالترتيب من اليسار إلى اليمين.
4. تنفيذ عمليات الجمع والطرح بالترتيب من اليسار إلى اليمين.



لنطبق معًا

تدريب 1

حان وقت الحساب



تلميح: لحل التمرين؛ على الطلبة كتابة عملية حسابية معقدة باستخدام جهاز العرض، مثل:

• طرح عدد العناصر المجانية من الكمية الإجمالية للعنصر، مثل: $2 = 3 - 1$.

• ضرب العدد المتبقي من العناصر حسب سعر العنصر، مثل: $2400 = 1200 * 2$.

• حساب ضريبة القيمة المضافة من السعر الإجمالي، مثل: $360 = 0.15 * 2400$.

• إضافة ضريبة القيمة المضافة إلى السعر الإجمالي، مثل: $2760 = 360 + 2400$.

عليك
الجدول

عدد محدد من تلك العناصر. ا طرح عدد العناصر المجانية من الكمية الإجمالية لكل عنصر، واضرب العدد المتبقي في سعر العنصر، ثم أضف ضريبة القيمة المضافة، وهي 15%. استخدم تنسيقًا جذابًا للنتائج واحسب السعر الإجمالي.

F	E	D	C	B	A	
	طلب مسبق					1
						2
						3
						4
						5
						6
						7
						8
						9
						10



تدريب 3

نقل البيانات إلى جدول بيانات



ستنقل بياناتك إلى جدول بيانات:

افتح الملف "G6.S1.2.1_Shapes.xlsx" الموجود في مجلد المستندات (Documents).

أكمل الأعمدة B و C بالبيانات التي سجلتها باستخدام المسطرة. في العمود D، أضف الصيغ المناسبة لحساب مساحة كل شكل.

D	C	B	A	
المساحة	الارتفاع (cm)	القاعدة (cm)	الأشكال	1
			مثلث	2
			متوازي الأضلاع	3
			مستطيل	4

<input type="radio"/>	=B2*C2	1. ماذا كتبت في الخلية D2؟
<input type="radio"/>	=B1*C1/2	
<input checked="" type="radio"/>	=B2*C2/2	

<input type="radio"/>	=B3*C3/2	2. ماذا كتبت في الخلية D3؟
<input type="radio"/>	=(2*B3)+(2*C3)	
<input checked="" type="radio"/>	=B3*C3	

<input checked="" type="radio"/>	=B4*C4	3. ماذا كتبت في الخلية D4؟
<input type="radio"/>	=B4*C4/2	
<input type="radio"/>	=B4*B4	

تدريب 4

أولويات العمليات الحسابية



اكتب العملية التي ستنفذ أولاً من بين العمليات الآتية: الجمع، والطرح، والضرب، والقسمة، والأس.

ارفع الخلية C2 إلى أس 2، ثم اضرب الناتج في الخلية B2.	$=B2 * C2^2$
اطرح الخلية K9 من 1، ثم اجمع النتيجة إلى الخلية B2.	$=B2 + (1 - K9)$
اضرب الخلية C3 والخلية A5، ثم اجمع النتيجة إلى الخلية B2.	$=B2 + C3 * A5$
اجمع الخلية B2 والخلية B2، ثم اضرب الناتج في الخلية B2.	$=(B2 + B2) * B2$
اطرح الخلية B2 من الخلية K3، ثم اجمع النتيجة إلى الخلية C6.	$=K3 - B2 + C6$
قسّم الخلية H4 على الخلية B5، ثم اطرح 7 من النتيجة.	$=H4 / B5 - 7$
ارفع الخلية B4 إلى أس 4، ثم اضرب الخلية A2 والخلية C3. أخيرًا، اجمع النتائج.	$=A2 * C3 + B4^4$
اجمع الخلية R5 مع الخلية D5، ثم اقسم M6 على الناتج.	$=M6 / (D5 + R5)$
اضرب الخلية A1 في الخلية V9، ثم اقسم النتيجة على الخلية D1.	$=(A1 * V9) / D1$
اقسم الخلية V9 على الخلية D1، ثم اضرب النتيجة في الخلية A1.	$=A1 * (V9 / D1)$
ارفع الخلية A1 إلى أس 6 واستخرج النتيجة، ثم اضرب 3 في الخلية A2 واطرح B2 من الناتج، وأخيرًا اجمع النتيجتين.	$=A1^6 + (3 * A2 - B2)$
نفذ عملية الجمع (A1 + B1)، ثم اضرب النتيجة بالخلية E9.	$=E9 * (A1 + B1)$
اطرح الخلية A2 من الخلية A1، ثم اطرح الخلية A3 من النتيجة.	$=A1 - A2 - A3$
اقسم الخلية B5 على الخلية C8، ثم اطرح الخلية E3 من الناتج.	$=(B5 / C8) - E3$
عملية الطرح (A1 - A2)، ثم اجمع النتيجة بالخلية A3.	$=A3 + (A1 - A2)$
ارفع الخلية C5 إلى أس 2، ثم عملية ضرب الخلية B3 مع الخلية C5، وأخيرًا تقسيم نتيجة الضرب على نتيجة رفع الاس.	$=B3 * C5 / C5^2$
اضرب الخلية A1 والخلية S3، ثم اطرح النتيجة من الخلية C6.	$=C6 - A1 * S3$
اقسم الخلية K9 على الخلية A2، ثم اضرب الناتج في الخلية B3، وأخيرًا اجمع النتيجة مع الخلية K1.	$=K9 / A2 * B3 + K1$
اطرح الخلية A5 من الخلية P4، ثم اجمع الخلية P4 مع الخلية A5، وأخيرًا اضرب النتيجتين.	$=(P4 + A5) * (P4 - A5)$
ارفع الخلية C9 إلى أس 2، ثم اطرح النتيجة من الخلية D9.	$=D9 - C9^2$
اضرب الخلية C9 والخلية T62، ثم ارفع الناتج إلى أس 2.	$=(C9 * T62)^2$

تدريب 5

اختبار المهارات الرقم

تلميح: عند استخدام ميزة التعبئة التلقائية، تأكد من اختيار الطلبة للخلايا الصحيحة لنسخ الصيغة فيها، ثم تأكد من تحديث مراجع الصيغة بشكل صحيح لأنها تنسخ الصيغة في كل خلية.

حان الوقت لإجراء بعض الحسابات واستخلاص استنتاجاتك.

- افتح الملف "G6.S1.2.1_Percentage.xlsx" الموجود في مجلد المستندات (Documents).
- هل يمكنك إكمال درجات الطلبة من خلال حساب إجمالي النقاط لكل طالب في الخلايا من F2 إلى F12؟
- هل ظهر الرقم 20 في خلية F5؟

نعم

- إذا كان الجواب لا، فاضغط على الخلية مرة أخرى وصحح الصيغة التي كتبتها.
- إذا كان الجواب نعم، فاستخدم ميزة التعبئة التلقائية لنسخ الصيغة إلى خلايا العمود الأخرى.
- بعد ذلك اضغط على الخلية G5 واكتب الصيغة الصحيحة لحساب متوسط درجات أحمد.
- اضغط على **Ctrl** + **Enter**.
- هل ظهر الرقم 6.7 في خلية G5؟

نعم

- إذا كان الجواب لا، فاضغط على الخلية مرة أخرى وصحح الصيغة التي كتبتها.
- إذا كان الجواب نعم، فاستخدم ميزة التعبئة التلقائية لنسخ الصيغة إلى خلايا العمود الأخرى.

<input type="radio"/>	لن يتغير شيء.	إذا غيّرت درجة طالب واحد ماذا سيحدث؟
<input checked="" type="radio"/>	سيتغير مجموع النقاط المقابلة والمتوسط ومتوسط النسبة المئوية.	
<input type="radio"/>	سيتغير إجمالي النقاط المقابلة فقط لأن المتوسطات ليست ذات صلة.	

- بعد ذلك اضغط على الخلية H5 واكتب الصيغة الصحيحة لحساب متوسط درجات أحمد بالنسبة المئوية.
- اضغط على **Ctrl** + **Enter**.
- هل ظهر الرقم % 66.7 في خلية H5؟

نعم

- إذا كان الجواب لا، فاضغط على الخلية مرة أخرى وصحح الصيغة التي كتبتها.
- إذا كان الجواب نعم، فاستخدم ميزة التعبئة التلقائية لنسخ الصيغة إلى خلايا العمود الأخرى.
- احفظ الملف ثم أغلقه.



الدرس الثاني: المخططات البيانية

المخططات البيانية

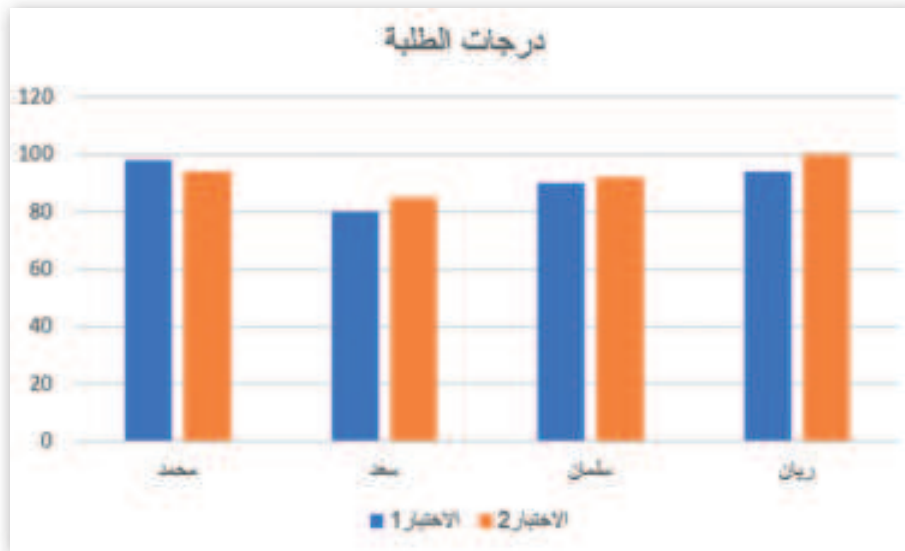
المخططات البيانية هي تمثيلات رسومية للبيانات تساعد على تحليل المعلومات المعقدة وتسهيل فهمها.

أنواع المخططات البيانية

هناك أنواع مختلفة من المخططات، كل منها مصمم لعرض البيانات بطريقة معينة. تتضمن بعض أنواع المخططات الشائعة المخططات العمودية، والمخططات الشريطية، والمخططات الخطية، والمخططات الدائرية، والمخططات الدائرية المجوفة وما إلى ذلك. يعتمد اختيار المخطط المراد استخدامه على نوع البيانات المقدمة والرسالة التي يجب نقلها. من خلال اختيار نوع المخطط التخطيطي المناسب، من الممكن توصيل البيانات المعقدة بوضوح ودقة، مما يسهل على الجمهور تفسيرها وفهمها. فيما يلي بعض المخططات الرئيسية التي يمكنك إنشاؤها باستخدام بياناتك في مايكروسوفت إكسل:

المخطط العمودي

المخطط العمودي هو تمثيل تخطيطي للبيانات يستخدم أشرطة عمودية لإظهار المقارنات بين الفئات. يتوافق ارتفاع كل شريط مع قيمة البيانات التي يمثلها.



معلومة

يعتمد نوع المخطط المراد استخدامه عند إنشاء المخطط البياني على جمهورك والطريقة التي ترغب في تقديم البيانات بها.



تلميح: اطلب من الطلبة إنشاء جدول الدرجات أولاً. يمكنهم وضع أي درجات يرغبون فيها ما دامت القيم مختلفة. يمكن أن يكون المخطط الصحيح الذي يجب استخدامه هو المخططات العمودية أو الخيطية. من ناحية أخرى، لن تكون المخططات الدائرية والدائرية المجوفة اختيارات صحيحة لأنها لن تمثل البيانات بشكل جيد.

لنطبق معاً

تدريب 1

أنواع المخططات

أنشئ جدولاً يوضح درجات خمسة طلبة للفصل الدراسي الأول من العام الدراسي. ثم أنشئ مخططاً بدرجات الطلبة خلال الفصل الدراسي. اختر النوع الصحيح من الرسم التخطيطي.



تدريب 2

إنشاء المخططات

أدرج مخططاً يوضح استخدام الإنترنت في جميع أنحاء العالم.

يوجد في مجلد المستندات (Documents) ملف "G6.S1.2.2_Activities.xlsx".

تلميح: عند مراجعة الجدول، يجب على الطلبة الانتباه إلى عدد التكرارات والنسب المئوية المقابلة لكل نشاط. سيساعدهم ذلك على تحديد الأنشطة ذات الترددات الأعلى والأدنى. المخطط المناسب للمخطط الأول سيكون المخططات الدائرية والمخططات الدائرية المجوفة حيث يمكن مقارنة النسب المئوية بطريقة أكثر وضوحاً. بالنسبة إلى المخطط الثاني، يمكن للطلبة اختيار نوع مختلف من المخططات، على سبيل المثال أعمدة ثنائية الأبعاد لنفس البيانات. في السؤال الأخير، يجب عليهم مقارنة المخططين اللذين أنشأوهما، ومقارنة كيفية تقديم البيانات في كلا المخططين، وتحديد أفضل نوع من المخططات لتمثيل البيانات المحددة.

- راجع الجدول وسجل ملاحظات عن
- حدد الأنشطة ذات التكرار الأعلى و
- أنشئ ورقة عمل جديدة وانسخ بها
- و "التنظيف" و "أخرى" من ورقة العمل
- أنشئ مخططاً في ورقة العمل الجد
- يمثل البيانات بشكل أفضل، و اشرح
- أنشئ مخططاً ثانياً في ورقة العمل
- نفس ورقة العمل. مرة أخرى، اختر
- النوع من المخطط.
- حلّل كلا المخططين واكتب ملخصاً

عند مقارنة المخطط الدائري المجوف مع المخطط العمودي لنفس البيانات فإن المخطط الدائري المجوف يمثل المعلومات بشكل أفضل، مما يبرز الأنشطة ذات الترددات الأعلى. أيضاً عند إضافة تسميات البيانات تظهر بالنسب المئوية في المخططات الدائرية، وهو أفضل مقارنة بالأرقام فقط في مخططات الأعمدة.

- احفظ ورقة عمل إكسل الخاصة بك مع كل من المخططات وتحليلك.
- اطبع ورقة العمل.

الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام سكراتش





الدرس الأول: التكرار في سكراتش

كما تعلمت سابقًا، يمكنك جعل جهاز الحاسب ينفذ اللبنة عدة مرات، باستخدام ثلاثة أنواع من الحلقات: كَور (repeat)، وكَور باستمرار (repeat forever)، وكَور حتى (repeat until) يسمح لك بتكرار نفس الأوامر مرارًا وتكرارًا. في هذا الدرس، ستستخدم لبنة كَور حتى (.)

كَور حتى

لبنة كَور حتى (repeat until) هي إحدى لبنات التحكم (control) تسمح لك بتكرار مجموعة من الإجراءات حتى يتم استيفاء شرط معين. بعد سحب اللبنة إلى منطقة البرمجة النصية، تحتاج إلى تحديد الشرط الذي سيوقف الحلقة. ستستمر الحلقة في تكرار مجموعة الإجراءات داخل اللبنة حتى يتحقق الشرط.



يتم استخدام لبنة كَور حتى عندما لا تعرف عدد التكرارات، ويتوقف تكرار اللبنة الموجودة بداخلها حين يصبح الشرط صحيحًا.



يجب وضع اللبنة التي تريد تكرارها داخل لبنة كَور حتى.

لنطبق معًا

تلميح: لإيقاف حركة الكائن، عليك الضغط على مفتاح "المسافة".
كما يمكنك العثور على نص التدريب المقترح في ملف يسمى
.G6.S1.U3.L1.EX1.sb3

تدريب 1

إيقاف حركة الكائن باستخدام لوحة المفاتيح

أنشئ المقطع البرمجي الآتي ثم حاول إيقاف حركة الكائن. ما المفتاح الذي ضغطت عليه؟



تلميح: يمكنك العثور على إجابة التدريب المقترح في ملف يسمى
.G6.S1.U3.L1.EX2.sb3

تدريب 2

إيقاف حركة الكائن باستخدام لوحة المفاتيح

غيّر المقطع البرمجي الآتي ثم أجر التغييرات المناسبة لإيقاف حركة الكائن عند الضغط على الحرف "s".



تلميح: يمكنك العثور على إجابة التدريب المقترح في ملف يسمى
.G6.S1.U3.L1.EX3.sb3

تدريب 3

تحريك الكائن بشكل متكرر

أنشئ خوارزمية ولبنة من التعليمات البرمجية لجعل الكائن يستدير بمقدار 30 درجة حتى تضغط على أي مفتاح من لوحة المفاتيح.



تدريب 4

إنشاء خوارزمية وكتابة مقطع برمجي



خطوات الخوارزمية:

1. البداية.
2. سيقول الكائن "مرحبًا" لمدة ثانيتين.
3. سيسألك الكائن "هل تريدني أن أتحرك؟" وسوف تُخزن الإجابة.
4. إذا كانت الإجابة "نعم"، سيتحرك الكائن خطوتين.
5. سيتحرك الكائن بشكل متكرر حتى تضغط الفأرة فوق الكائن.
6. أما إذا كانت الإجابة أي شيء آخر غير كلمة "نعم" فسيظل الكائن كما هو ولن يتحرك.
7. النهاية.

أنشئ خوارزمية ومقطعًا برمجيًا يجعل الكائن يتوقف عند الضغط على زر الفأرة بحيث:

- يجعل الكائن يقول "مرحبًا" لمدة ثانيتين.
- يسأل المُستخدم إذا كان يريد أن يمضي الكائن.
- إذا كانت الإجابة بنعم، فسوف يتحرك الكائن خطوتين باستمرار حتى يتم الضغط على زر الفأرة.

تلميح: يمكنك العثور على إجابة التدريب المقترح في ملف يسمى .G6.S1.U3.L1.EX4.sb3

تدريب 5

كتابة مقطع برمجي

أنشئ المنصة الآتية بحيث:

- يجعل الكائن يتحرك حتى يلمس كرة القدم.
- عندما يلمس الكائن كرة القدم، فإنها ستتحرك حتى تلمس حافة المنصة.

تلميح: يمكنك العثور على إجابة التدريب المقترح في ملف يسمى .G6.S1.U3.L1.EX5.sb3



وزارة التعليم

Ministry of Education

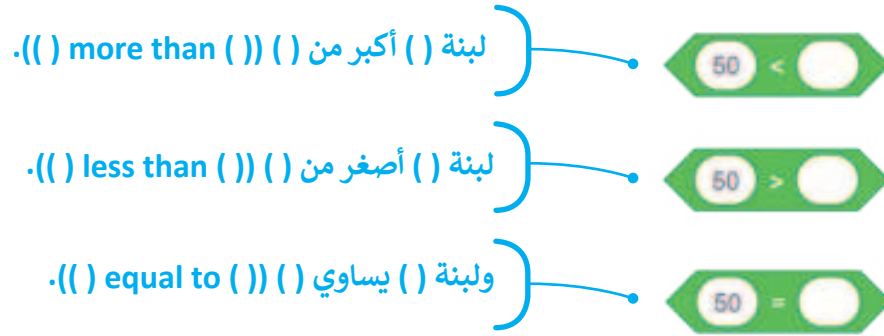
202105446



الدرس الثاني: برمجة العمليات الحسابية

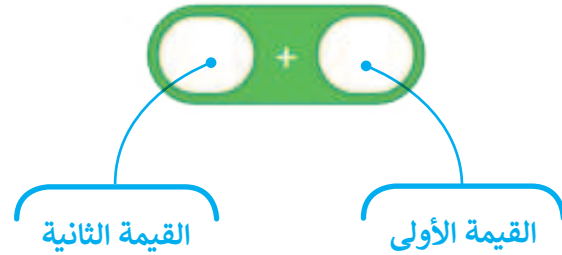
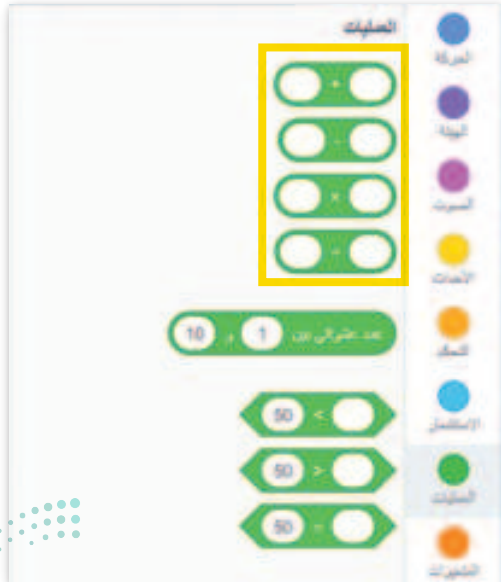
العمليات الحسابية

لقد تعلمت سابقًا العمليات المنطقية ($=$, $<$, $>$).



الآن، سوف تتعلم العمليات الحسابية. يمكنك استخدام سكراتش لتنفيذ أي نوع من العمليات الحسابية مثل: الجمع، والطرح، والضرب، والقسمة، وغير ذلك.

تُستخدم **المُعامِلات** (Operators) في البرمجة لإجراء الحسابات، فالمُعامِل هو رمز يمثل إجراءً محددًا، على سبيل المثال: علامة الجمع (+) هي المُعامِل الذي يمثل الجمع. تسمى المُعامِلات التي تُستخدم لإجراء العمليات الحسابية **المُعامِلات الرياضية** (Mathematical Operators). يمكنك العثور على المُعامِلات الرياضية في فئة لبنات العمليات (Operators).



لنطبق معًا

تدريب 1

المُعاملات الحسابية

نفذ العمليات الحسابية في سكراتش باستخدام المُعاملات الحسابية.

$$8 - 6 = 2$$

$$3 * 7 = 21$$

$$8 / 2 = 4$$

$$9 / 3 = 3$$

$$5 + 4 + 4 = 13$$

$$2 * 9 - 3 = 15$$

$$8 / 4 + 7 = 9$$

تلميح: يمكنك العثور على النص للتدريب المقترح في ملف يسمى G6.S1.U3.L2.EX1.sb3.

تدريب 2

مُعاملات المقارنة

اكتشف القيم الصحيحة للمتغيرات في نهاية المقطع البرمجي.

تلميح: يمكنك العثور على النص للتدريب المقترح في ملف يسمى G6.S1.U3.L2.EX2.sb3.

$x = 3, y = 4$

$x = 5, y = 4$

$x = 6, y = 5$





الدرس الثالث: اتخاذ القرارات

في برمجة جهاز الحاسب، يؤدي صنع القرار دورًا مهمًا تمامًا كما هو الحال في الحياة الواقعية، حيث تتوفر خيارات مختلفة بناءً على ظروف مختلفة. على سبيل المثال، إذا كان الجو باردًا في الخارج، فستختار ارتداء معطف، وإذا كان الجو دافئًا، فقد تختار خلعه. في سكراتش، يرتبط تحديد خيار واتخاذ قرار ارتباطًا وثيقًا، حيث إن تحديد خيار غالبًا ما يتضمن اتخاذ قرار بناءً على شروط معينة. توجد العديد من الحالات التي يجب فيها الاختيار بين خيارين أو أكثر حسب الشرط. تستخدم عملية اتخاذ القرار في البرمجة لترتيب تنفيذ الأوامر.

لبنة إذا () وإلا

عندما يكون عليك اتخاذ قرار وترغب في تحديد ما يحدث عندما يكون الشرط صحيحًا أو خطأ، يمكنك استخدام لبنة إذا () وإلا (else). في هذه اللبنة إذا كان الشرط صحيحًا، فيتم تنفيذ اللبنة الموجودة تحت إذا (If)، وإذا كان الشرط خطأ، فيتم تنفيذ اللبنة الموجودة أسفل إلا (else). يمكنك العثور على لبنة إذا () وإلا في فئة لبنات التحكم (Control).

اللبنة التي يتم تنفيذها
إذا كان الشرط صحيحًا.

اللبنة التي يتم تنفيذها
إذا كان الشرط خطأ.

استخدام لبنة إذا ().

استخدام لبنة إذا () وإلا.

ألق نظرة على المثال الآتي. إذا كانت نتيجة الطالب أقل من 50، فعليه المحاولة وكتابة النتيجة مرة أخرى، وفي الحالة الأخرى يجتاز الاختبار.

هذان المقطعان البرميجان لهما نفس النتيجة.

هل يمكنك تمييز الاختلاف بينهما؟ أي مقطع برمجي تفضله؟



لنطبق معًا

تدريب 1

كتابة مقطع برمجي

تلميح: يمكنك العثور على الجزء الثاني من
إجابة التدريب المقترح في ملف يسمى
.G6.S1.U3.L3.EX1b.sb3

جرّب هذا المقطع البرمجي باستخدام برنامج سكراتش
والذي يعرض الرقم الأكبر من رقمين يدخلهما المُستخدم.



نتيجة المقطع البرمجي هي:

الرقم الثاني أكبر من الرقم الأول.

x = 8

y = 12

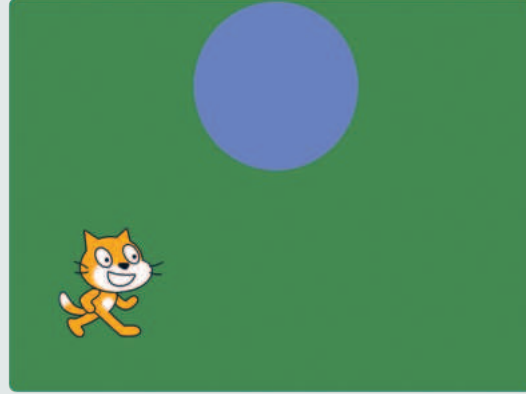
ثم عدّل المقطع البرمجي باستخدام لبنة إذا (.)

تدريب 3

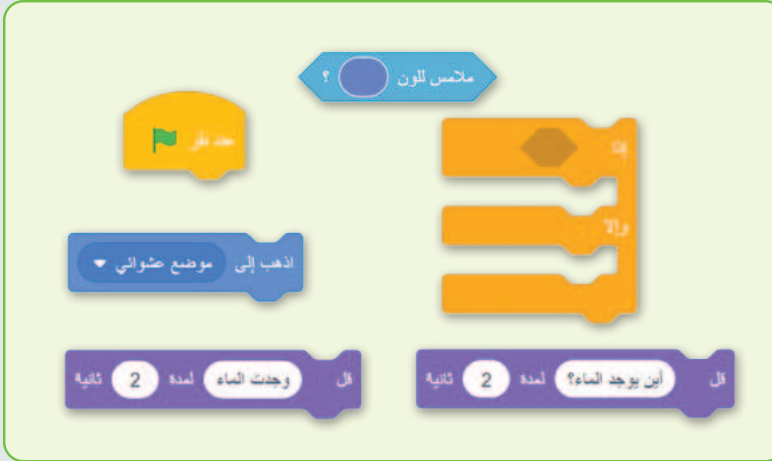
اتخاذ القرار

ارسم هذه الخلفية.

تلميح: يمكنك العثور على النص للتدريب المقترح في ملف يسمى G6.S1.U3.L3.EX3.sb3.



ضع اللبانات بالترتيب الصحيح للحصول على النتيجة في الصورتين الأولى والثانية.



الإجابة على أسئلة قسم "اختبر نفسك"

السؤال الثاني

اختر الإجابة الصحيحة.		
<input type="radio"/>	إنشاء أشكال افتراضية ثلاثية الأبعاد.	1. ما استخدام النمذجة ثنائية الأبعاد؟
<input checked="" type="radio"/>	إنشاء صور مسطحة.	
<input type="radio"/>	تصميم المباني والهندسة المعمارية.	
<input type="radio"/>	إنشاء الأشكال من الحياة اليومية.	
<input type="radio"/>	أداة المرآة.	2. ما الأداة التي تسمح لك بتجميع شكلين أو أكثر معًا للتعامل معهم كشكل واحد في برنامج تينكر كاد؟
<input type="radio"/>	أداة المحاذاة.	
<input checked="" type="radio"/>	أداة التجميع.	
<input type="radio"/>	أداة الحذف.	
<input type="radio"/>	إنشاء شكل صلب ثلاثي الأبعاد.	3. ما الهدف من استخدام خيار الشكل المفرد في برنامج تينكر كاد؟
<input checked="" type="radio"/>	إنشاء فراغ في أي جسم صلب.	
<input type="radio"/>	تحريك الأشكال في مساحة العمل.	
<input type="radio"/>	تغيير لون الشكل ثلاثي الأبعاد.	

الإجابة على أسئلة قسم "اختبر نفسك"

السؤال الرابع

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
	✓	1. في العمليات الحسابية في مايكروسوفت إكسل، يكون للأسس أو القوى أولوية أعلى من الضرب والقسمة والجمع ويجب حسابها أولاً.
✓		2. ليس من المهم اتباع ترتيب العمليات في مايكروسوفت إكسل، ولا تؤثر الأقواس على الترتيب الذي يتم تنفيذ العمليات الحسابية به.
	✓	3. النسبة المئوية هي طريقة للتعبير عن رقم في صورة كسر من 100.
	✓	4. غالبًا ما يستخدم الرمز "%" للإشارة إلى النسبة المئوية.
	✓	5. تُستخدم النسب المئوية بشكل شائع لتمثيل أجزاء من الكل أو للتعبير عن التغييرات في القيم بمرور الوقت.
✓		6. لكتابة رمز النسبة المئوية (%) في مايكروسوفت إكسل، تحتاج إلى الضغط على Shift + 7 .
	✓	7. عند كتابة معادلة في إكسل، يجب عليك كتابتها من اليسار إلى اليمين على الرغم من كتابة النص العربي من اليمين إلى اليسار.
	✓	8. المخططات البيانية عبارة عن تمثيلات رسومية للبيانات التي تساعد في تحليل المعلومات المعقدة وتسهيل فهمها.
	✓	9. يمكن أن تساعد إضافة تسميات البيانات في المخطط الدائري المجوف في جعل بياناتك أكثر وضوحًا وإفادة وسهولة في الفهم.
✓		10. إذا كان عدد الأعمدة كبيرًا في صفحتك فإنه من الأفضل تعيين اتجاه الصفحة ليكون عموديًا (الارتفاع أكبر من العرض).
	✓	11. عند طباعة مستند في إكسل، من المهم مراجعة إعدادات الطباعة للتأكد من تحديد اتجاه الصفحة الصحيح والهوامش والإعدادات الأخرى لتحقيق النتائج المرجوة.

الإجابة على أسئلة قسم "اختبر نفسك"

السؤال السادس

اقرأ المقطع البرمجي الآتي بعناية واستنادًا إلى عُمر سعد، اكتشف عُمر خالد.



عُمر خالد = 4

1 عُمر سعد = 5

عُمر خالد = 14

2 عُمر سعد = 10

عُمر خالد = 26

3 عُمر سعد = 16

