

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

السنة الثانية متوسط

مديرية التربية لولاية الجلفة

برنامج مادة المعلوماتية

السنة الثانية متوسط				
الحجم الساعي	المعارف المستهدفة	الكفاءات القاعدية	الوحدات المفاهيمية	المجال
6 سا	إدراج جدول تخيير عرض العمود وارتفاع السطر التحديد والتنسيق في الجدول إضافة و حذف أسطر وأعمدة الحدود والتظليل دمج وتقسيم خلايا	يتمكن من إدراج جدول وإنجاز عمليات عليه	الجداول	معالج النصوص (14 سا)
3 سا	إدراج الأشكال وتغييرها الكتابة داخل الأشكال ترتيب الأشكال التجميع وفك التجميع إدراج صورة إدراج نص فني	يتمكن من إدراج الأشكال والصور وإنجاز عمليات عليها	الأشكال والصور	
2 سا	إدراج فاصل الصفحة إدراج أرقام الصفحات رأس و تذييل الصفحة إدراج عبارة رياضية إدراج رمز	يتمكن من تنظيم الوثيقة	تنظيم الوثيقة	
3 سا	إنجاز وثيقة شاملة تحتوي على : النص والجدول و الرسم و الصورة.	يجند ويدمج الموارد والمكتسبات	مشروع إعداد وثيقة	

المجال المفاهيمي: معالج النصوص

الوحدة المفاهيمية: إدراج جدول

الإشكالية: قمت بكتابة بحث فصادفتك عملية إحصاء تستدعي جدولاً لذلك ، كيف يمكنك إدراج جدول داخل معالج النصوص word؟

تعريف الجدول: هو مجموعة من الأسطر والأعمدة ، ونسمة تقاطع سطر مع عمود "خلية" بحيث:

1. يمكن أن ندرج في الخلية نص أو رسم .

2. عملية التنسيق على النص الموجود في الخلية هي نفسها الموجودة على الفقرة العادية.

طريقة إدراج الجدول:

1. نضع مؤشر الكتابة في المكان الذي نريد إنشاء جدول فيه.

2. انقر على تبويب الإدراج insertion

3. انقر على جدول Tableau



4. نحدد عدد الأسطر والأعمدة بتمرير الفأرة على الخلايا ثم نقر بالفتاح الأيسر لإدراج الجدول.

- أدرج عدد الأعمدة **Nombre de Colonnes** (عدد أعمدة الجدول)

- أدرج عدد الأسطر **Nombre de Lignes** (عدد أسطر الجدول).

5. انقر على Ok لتحصل على جدول فارغ.

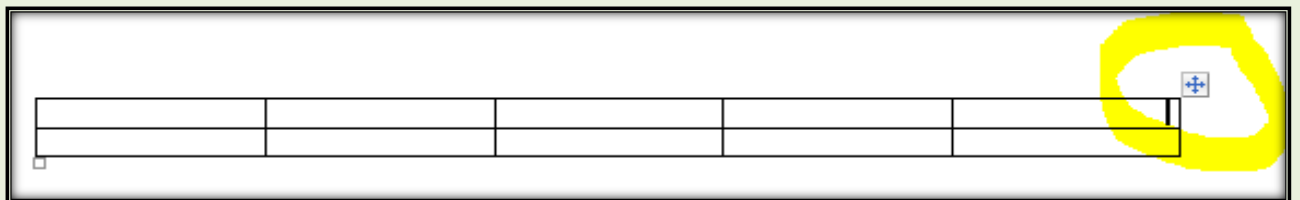
طريقة تغيير عرض عمود و ارتفاع السطر:

لتغيير عرض عمود ، يكفي أن نضع مشيرة الفأرة على الحد العمودي الذي يفصل بينه وبين العمود الموالي لتتحول مشيرة الفأرة إلى  ثم نسحب الفأرة يمينا أو يسرا مع ترك الزر مضغوط. لتغيير ارتفاع السطر، نضع مشيرة الفأرة في الحد الأفقي الذي يفصل بينه وبين السطر الموالي لتتحول مشيرة الفأرة إلى  ثم نسحب إلى الأعلى أو الأسفل مع ترك الزر مضغوط .

التحديد في الجدول: الهدف من التحديد في الجدول هو التغيير أو الحذف أو الإضافة، من أجل ذلك :

نضع المشيرة في المكان المراد تحديده (خلية أو سطر أو عمود)، أو في أي موضع في الجدول إذا

أردنا تحديد كل الجدول. ننقر على الرمز الموجود اعلى الجدول



طريقة التنسيق في الجدول: تنسيق الخط والفقرة في الجدول مماثل للنص، ولكن كل خلية مستقلة عن

الأخرى.

المجال المفاهيمي : معالج النصوص

الوحدة التعليمية : عمليات على الجدول

- **إضافة أسطر أو أعمدة:** لإضافة أسطر أو أعمدة ننقر في المكان (الخلية) الذي نريد الإضافة قبله أو بعده ثم :

1. ننقر على علامة التبويب **تخطيط** Disposition

2. نذهب إلى مجموعة الأوامر **صفوف وأعمدة**

نختار ما نريد كما هو موضح في الشكل.

- **طريقة حذف سطر أو عمود :**

1- وضع مؤشر الفأرة في أي خلية من السطر أو العمود المراد حذفه

2-النقر على **Disposition** ثم **Supprimer** ثم اختيار ما نريد حذفه (خلية، عمود، سطر).

- **الحدود و التظليل:** لتنسيق بعض حدود الجدول أو كلها، نحدد الخلايا المعينة

1. ننقر على علامة التبويب الصفحة الرئيسية **Accueil**

2. نذهب إلى مجموعة فقرة

3. ننقر على الأداة **حدود و تظليل**، حيث يظهر لنا هذا الإطار الذي ننسق فيه نمط و لون و عرض الحد.

- **دمج خلايا:** يمكن دمج خليتين أو أكثر لتصبح خلية واحدة، و ذلك بإتباع الخطوات التالية:

1- نحدد الخلايا المراد دمجها

2- ننقر على علامة التبويب **تخطيط** Disposition

3- نذهب إلى مجموعة **دمج الخلايا** **fusionner le cellules** ثم ننقر على الأداة **دمج الخلايا**

- **تقسيم الخلايا:** يمكن تقسيم خلية واحدة إلى عدة خلايا. لتحقيق ذلك نقوم بالمراحل الآتية:

1. نحدد الخلية المراد تقسيمها

2. ننقر على علامة تبويب **تخطيط** Disposition

3. نذهب إلى مجموعة **دمج fractionner les cellules** ثم ننقر على الأداة **تقسيم الخلايا** تظهر لنا

علبة الحوار التي تسمح لنا باختيار عدد الأعمدة و عدد الصفوف المراد الحصول عليها في الخلية

المحددة. ثم ننقر على **موافق OK**

المجال المفاهيمي : معالج النصوص

الوحدة التعليمية : ادراج لاشكال والصور

طريقة ادراج الأشكال:

1. انقر على تبويب الإدراج insertion
 2. انقر على تبويب الإدراج **insertion** ثم نذهب إلى مجموعة الأشكال **Formes** ثم نختار الشكل المراد إدراجه
 3. ثم نسحب الفأرة على الورقة نلاحظ أن مشيرة الفأرة تصبح على شكل (+) ثم ننقر على الزر الأيسر للفأرة و نسحبها حتى نتحصل على الشكل المراد.
- ملاحظة:** بعد رسم الشكل يمكن حذفه أو تغيير حجمه أو نقله من مكان لآخر أو نسخه أو تلوينه
- الكتابة داخل الرسم:** إذا أردنا الكتابة داخل شكل معين: ننقر عليه بالزر الأيمن للفأرة عندما يظهر الرمز من القائمة التي تظهر نختار **إضافة نص**
- عمليات على الأشكال:**

أ- تحديد الشكل: للقيام بأي عملية على الشكل يجب أن يكون محدد، و للقيام بذلك :

- نضع مشيرة الفأرة داخل الشكل حتى يصبح شكلها

- ننقر مرة واحدة و عندها يظهر دوائر صغيرة محيطة بالشكل مع دائرة صغيرة خضراء للاستدارة.

ب- حذف الشكل: نحدد الشكل ثم نضغط على المفتاح Suppr

ج- نقل الشكل نضع مشيرة الفأرة داخل الشكل حتى يصبح شكلها نسحب بعد ذلك الفأرة في الاتجاه الذي نريد.

د- تغيير حجم الشكل نحدد الشكل نضع مشيرة الفأرة على إحدى الدوائر الصغيرة حتى يظهر لنا خط ذو

سهمين، مثل نسحب الفأرة في الاتجاه المناسب أي تكبير أو تصغير الحجم.

تجميع الأشكال: لنتببت الأشكال مع بعضها لتصبح كشكل واحد يمكن نقله أو تغيير حجمه مرة واحدة

حيث نتبع المراحل التالية :

1- نحدد الاشكال

2- انقر بالمفتاح الأيمن للفأرة على الأشكال المراد تجميعها فتظهر قائمة نختار منها **Groupe ثم نختار**

تجميع Grouper

تفكيك الأشكال: وهي تفريق الأشكال مثبتة مع بعضها البعض حيث نقوم بما يلي:

1- نحدد الأشكال

2- النقر بالمفتاح الأيمن للفارة على الأشكال فتظهر قائمة نختار منها **Groupe ثم نختار فك تجميع**

Dissocier

طريقة ادراج الصور:

1 -النقر على التبويب الادراج insertion

2 -النقر على الملف المراد ادراج الصورة منه واختيار الصورة image او الضغط على ctrl لاختيار

صور متعددة

طريقة ادراج القصاصة الفنية:

1 - النقر على التبويب الادراج insertion

2 - النقر على image clipart واختيار القصاصة المراد إدراجها

المجال المفاهيمي: معالج النصوص
الوحدة المفاهيمية: عمليات على الوثيقة

مراحل إدراج رأس وتذييل الصفحة:

- 1- ننقر على تبويب الإدراج **Insertion**
- 2- نختار مجموعة **En-tête et pied de page** من المجموعة التي تظهر في تبويب الإدراج فيظهر لنا
(**En-tête – Pied de page – Numéro de page**)
- 3- لإدراج رأس الصفحة ننقر على **En-tête** ونختار نوع رأس الصفحة المراد استعماله
- 4- لإدراج تذييل الصفحة ننقر على **Pied de page** ونختار نوع تذييل الصفحة المراد استعماله
- 5- لإدراج رقم الصفحة ننقر على **Numéro de page** ونختار نوع رقم الصفحة المراد استعماله
(أعلى الصفحة ، أسفل الصفحة ، جانب الصفحة)

مراحل وضع الإطار الخارجي بأشكال مختلفة

- 1- ننقر على تبويب تخطيط الصفحة **mise en page**
- 2- ننقر على اطار الصفحة **bordures de page** ونختار نوع إطار الصفحة المراد استعماله
إدراج فاصل الصفحة :

1- ننقر على تبويب الإدراج **Insertion**

2- ننقر على **saut de page**

مراحل إدراج رموز وأحرف خاصة

- 1- ننقر على تبويب الإدراج **Insertion**
- 2- نختار مجموعة الرموز **symboles** من المجموعات التي تظهر في تبويب الإدراج فيظهر لنا
(**Equation - Symbole**)
- 3- لإدراج معادلة رياضية ننقر على **Equation** ونختار نوع المعادلة المراد استعمالها
- 4- لإدراج الرموز ننقر على **Symbole** ونختار نوع الرمز المراد استعماله
- 5- من المجموعة مكتبة الاعداد نختار نوع التعداد الرقمي المراد استعماله

المجال المفاهيمي: مفهوم الشبكات وأنواعها

الوحدة المفاهيمية: مفهوم الشبكة

تعريف الشبكة

الشبكة هي مجموعة من أجهزة الكمبيوتر متصلة ببعضها البعض تسمح بانتقال المعلومات بين الأجهزة

الهدف من استعمال الشبكة تستعمل الشبكة لعدة اسباب من بينها

1-المشاركة في الملفات و البرامج

2-المشاركة في الطباعة واستعمال الأقراص المرنة و المضغوطة

3-الاتصال بين المشاركين

4-العمل الجماعي و التسلية

انواع الشبكات : تنقسم الشبكات الى عدة انواع نسبة الى المساحة الجغرافية التي تغطيها

1- الشبكات المحلية (LAN)

وتنتشر هاته الشبكات على مساحة جغرافية صغيرة مثل قسم مدرسي أو منزل أو عدة بنايات داخل نفس المدينة

2-الشبكات متوسطة المدى (MAN)

وهذه الشبكات تغطي مساحة اكبر من سابقتها و قد تصل الى تغطية مدينتين

3-الشبكة واسعة النطاق (WAN)

وهذه الشبكات هي أكبر أنواع الشبكات في العام وهي تربط بين كل دول العالم كما في الشبكة العنكبوتية **الانترنت**

طرق ربط الشبكات : تتصل أجهزة الكمبيوتر التي تشكل الشبكة ببعضها بواسطة أسلاك. الطريقة التي

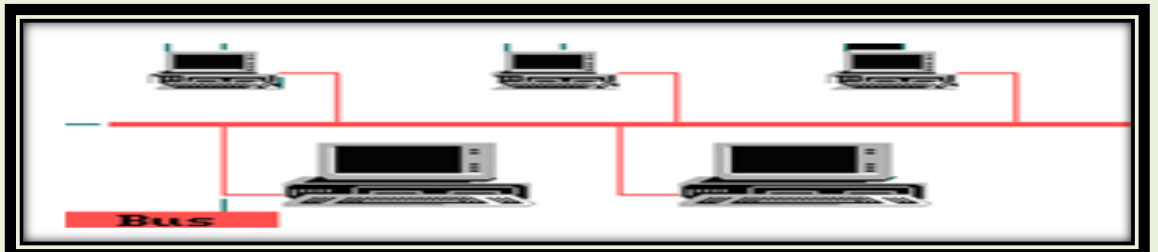
تتصل بها هذه الأجهزة تسمى تشبيك أو طوبولوجيا(TOPOLOGIE). هناك ثلاثة أنواع من الربط:

أ/ طريقة الخطية(Bus) :

وهي أبسط طريقة للاتصال بين الأجهزة ، حيث تكون كلها متصلة بنفس خط التوصيل.

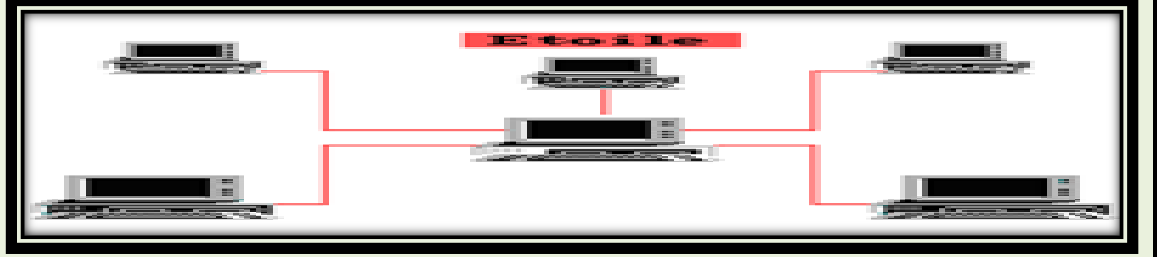
من إيجابيات هذه الطريقة أنها سهلة للإنجاز ومن سلبياتها أنه إذا انقطع الاتصال عن جهاز واحد ،

يتوقف الاتصال عن الأجهزة الأخرى.



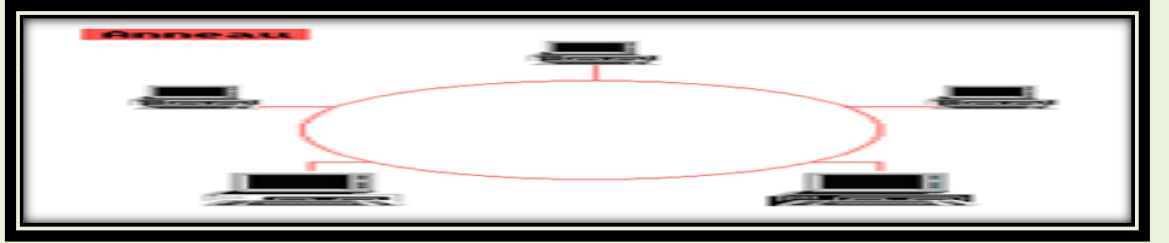
ب/ طريقة النجمة (Etoile) :

في هذه الحالة كل الأجهزة تكون متصلة بجهاز واحد يسمى (Hub) عكس الطريقة السابقة ، نستطيع فصل أي جهاز دون التأثير على الأجهزة الأخرى



ج/ طريقة الحلقة (Anneau) :

تكون أجهزة الكمبيوتر في هذه الحالة متصلة ببعضها مشكلة باتصالها شبه حلقة ، حيث يكون لكل واحد منها دور في الاتصال حسب ترتيبها



مفهوم الملقم و العميل :

* **الملقم (Serveur) :** هو جهاز كمبيوتر يمون الشبكة بموارد (برامج ، ملحقات ...) مشتركة بين مستعملي الشبكة على الأجهزة الأخرى .

* **العميل (Client) :** هو كل جهاز متصل بالشبكة ، يستطيع أن يستفيد من الموارد المقدمة من طرف الملقم.

المجال المفاهيمي : الشبكات

الوحدة المفاهيمية : شبكة الانترنت

تعريف الانترنت:

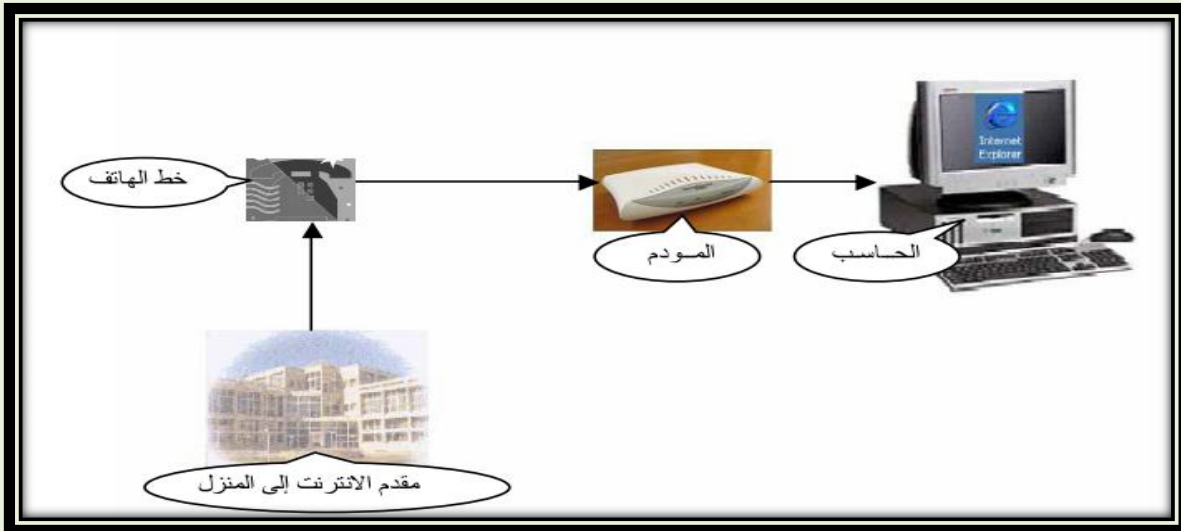
وهي شبكة حاسوبية عملاقة مكونة من شبكات اصغر يمكن بواسطتها لأي شخص أن يتجول فيها ويحصل على جميع المعلومات ويمكن أن يتحدث مع أي شخص في العالم

نبذة تاريخية:

أنشأت أول مرة من طرف وزارة الدفاع الأمريكية سنة 1968م بهدف توصيل مراكز البحث وفي سنة 1979م قام طلبة الجامعة الأمريكية (دوك) بربط أجهزة الحاسوب لتبادل المعلومات وهكذا كانت أول فكرة للانترنت

شروط الاتصال بشبكة الانترنت :

- 1-جهاز حاسوب
- 2-جهاز مودم
- 3-خط هاتفي سلكي
- 4-الاشتراك عند مقدم الانترنت



المجال المفاهيمي : الشبكات

الوحدة المفاهيمية : تصفح مواقع الانترنت

الإشكالية : أردنا انجاز بحث و استخراج معلومات ،كيف يمكننا ذلك؟

طريقة الدخول إلى شبكة الانترنت :

1. طريقة مباشرة : عن طريق النقر مرتين على أيقونة الانترنت Internet Explorer

2. طريقة غير مباشرة عن طريق القائمة ابدأ

1. النقر على ابدأ Démarrer

2. النقر على كل البرامج tous les programmes

3. النقر على أحد المتصفحات Google chrome

تعريف الويب وهي اختصار لجملة **Word Wide Web** وتعني الشبكة العنكبوتية العالمية باللغة

الإنجليزية وتستعمل كوسيلة للوصول إلى المعلومات في شبكة الانترنت

تعريف المتصفح : هو برنامج يسمح لك بعرض وتصفح المعلومات والمواقع الموجودة في الانترنت

وبواسطته يمكنك البحث عن أي معلومة والدخول إلى أي موقع تريد

أنواع المتصفحات المشهورة :

1. متصفح كروم Google chrome

2. متصفح موزيلا فيرفوكس Mozilla firfox

3. متصفح انترنت اكسبلورر Internet explorer

4. متصفح اوبيرا opera

5. متصفح سفاري safari

اهم محركات البحث :

1. محرك غوغل www.google.fr

2. محرك ياهو www.yahoo.fr

مراحل التصفح عبر الانترنت:

1. الدخول الى شبكة الانترنت

2. الدخول الى احد المتصفحات

3. اختيار احد محركات البحث

4. كتابة الموضوع المراد البحث عليه

5. اختيار احد المواقع والدخول اليه للبحث على الموضوع

المجال المفاهيمي: بناء المشاريع

الوحدة المفاهيمية: مشروع متعدد الوسائط

الاشكالية: أردنا إنشاء رسوم متحركة أو لعبة فأي برنامج نستعمل؟

تعريف برنامج سكراتش:

هو لغة برمجة نسمح لمستخدميها إنشاء الرسوم المتحركة و القصص كما تعتمد لغة سكراتش على البرمجة باللبات (blocs) حيث يمكن تجميعها لتشكيل مقاطع برمجية

مزايا برنامج سكراتش:

1. برنامج سكراتش متوفر مجانا إذ يمكن تحميل نسخة منه وتنصيبها على الجهاز كما يمكن العمل عليه مباشرة في الموقع الرسمي.

2. لإنشاء لعبة ما علينا إلا أن نقوم بتشكيل مقطع برمجي يتكون من مجموعة من اللبات للحصول على لعبة معينة.

3. تنمي مهارة التخيل التصميم والتنفيذ

4. البرنامج يدعم اللغة العربية

طريقة تشغيل برنامج سكراتش scratch: يمكن تشغيل سكراتش من اختصاره الموجود في سطح

المكتب أو عن طريق اتباع الخطوات التالية

1. النقر على ابدأ **démarrer**

2. النقر على **tous les programmes**

3. النقر على أيقونة برنامج السكراتش **scratch**

شكل أيقونة برنامج السكراتش:



طريقة حفظ مشروع :

- 1-النقر على ملف **fichier** من شريط القوائم
- 2-النقر على حفظ **enregistrer** واختيار اسم العمل المشروع والمكان المراد حفظه فيه

- **تعريف المظهر :** هو صورة لكائن بأوضاع مختلفة أو خلفية اخرى للمنصة

فوائد استعمال المظهر :

1. **بالنسبة للكائن :** هو الايحاء بان حركة الكائن طبيعية كما في الأفلام الكرتونية



2. **بالنسبة للمنصة :** هو الايحاء بالانتقال من مكان الى آخر



- مراحل اضافة مظهر لكائن :

- 1-من منطقة الكائنات اختر الكائن الذي تود اضافته بأوضاع أخرى له أو تود تغييره
- 2-من منطقة التحكم اختر مظاهر **COSTUMES**
- 3-بعدها تظهر لك علبة حوار تحتوي على مجموعة من المظاهر

- مراحل تغيير خلفية المنصة :


- 1-من منطقة الكائنات اختر منصة
- 2-من منطقة التحكم اختر خلفيات **Arriere-plans**
- 3-بعدها اختر استيراد **importer**
- 4-تظهر لك علبة حوار تحتوي على مجموعة من الخلفيات نقوم باستيراد الخلفية المراد استعمالها

لبنات الحركة : لاستعمال لبنة معينة لابد من معرفة أنها تابعة لأي مجموعة (الحركة، التحكم،

القلم) وتساعد لبنات الحركة على إضافة الحياة للمشروع

اقسام لبنات الحركة :

تحرك 10 خطوة

1- لبنات التحريك : مثال  تحرك الكائن الى الأمام حسب الاتجاه الحالي بمقدار معين من الخطوات

2- لبنات الاتجاه : تقوم بتغيير اتجاه الكائن مثال :

استدر 15 درجة

تغيير اتجاه الكائن ب 15 درجة في اتجاه عقارب الساعة


اتجه نحو الاتجاه 90°

تغيير اتجاه الكائن في الاتجاهات الرئيسية اعلى أسفل يمين يسار

اتجه نحو

تغيير اتجاه الكائن الحالي نحو كائن اخر موجود بالمنصة

3- لبنات الموضع : تغيير مكان الكائن اعتمادا على إحداثيات ويتحرك الكائن إلى موضع ذو إحداثيات (x,y)

4- لبنات الاتجاه : مثال  تغيير اتجاه الكائن في الاتجاه المعاكس عند الوصول عند المنصة - اقسام لبنات المظاهر :

1. لبنات التنقل : تساعد على تغيير الكائن إلى مظهر اخر تم إضافته مثل :

انتقل إلى المظهر المظهر 2

تغيير مظهر الكائن إلى مظهر آخر محدد

المظهر التالي

تغيير مظهر الكائن إلى المظهر التالي حسب ترتيب المظاهر

2. لبنات التحقق : تظهر عبارات مرئية من طرف الكائن مثل :

كل السلام عليكم! لمدة 2 ثانية

تظهر العبارة السلام عليكم لمدة 2 ثانية

3. لبنات الحجم : تغيير في

غير الحجم بمقدار 10

يزيد أو ينقص حجم الكائن بمقدار معين

اجعل الحجم مساوياً 100 %

يزيد أو ينقص حجم الكائن بمقدار معين حسب النسبة المئوية

4. لبنات الظهور : تتحكم في اظهار أو اخفاء الكائن مثل :

تظهر الكائن من خلال هذه اللبنة



يختفي الكائن من خلال هذه اللبنة

