الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية الجلفة **السنة الثانية متوسط**

برنامج مادة المعلوماتية

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

www.dzexams.com

المجال المفاهيمي: معالج النصوص

الوحدة المفاهيمية: إدراج جدول

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

تعريف الجدول : هو مجموعة من الأسطر والأعمدة ، ونسمي 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.

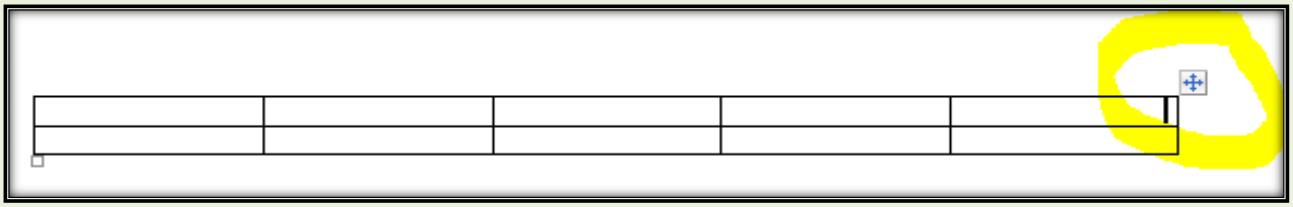
طريقة إدراج الجـــــدول :

1. نضع مؤشر الكتابة في المكان الذي نريد إنشاء جدول فيه.
2. النقر على تبويب الإدراج insertion
3. النقر على جدول Tableau
4. نحدد عدد الأسطر والأعمدة بتمرير الفأرة على الخلايا ثم ننقر بالمفتاح الأيسر لإدراج الجدول.
   - أدرج عـــدد الأعمدة **Nombre de Colonnes**(عدد أعمدة الجدول)
   - أدرج عـــدد الأسطر **Nombre de Lignes**(عدد أسطر الجدول).
5. أنقر 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 و بين 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 و بين 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 : معــالج 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 مشيرة 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**

www.dzexams.com

المجال المفاهيمي : معـــالج النصوص

الوحدة التعليمية : ادراج لاشكـــال والصور

طريقة ادراج الأشكال:

1. النقر على تبويب الإدراج insertion
2. النقر 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 وعندها يظهر دوائر صغيرة محيطة بالشكل مع دائرة صغيرة خضراء للاستدارة.

ب- حذف الشكل:نحدد الشكلثم 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:لتثبيت الأشكال مع بعضها لتصبح كشكل واحد يمكن نقله أو تغيير حجمه مرة واحدة حيث نتبع المراحل التالية :

1 -نحدد الاشكال

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

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

1 -نحدد الاشكال

2 -النقر بالمفتاح الأيمن للفارة على الاشكال 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 imageاو الضغط على ctrlلاختيار صور متعددة

طريقة ادراج القصاصة الفنية :

1 - النقرعلى التبويب الادراج insertion

2 - التقرعلى 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-téte et pied de page من المجموعة التي تظهر في تبويب الإدراج فيظهر لنا (En-téte – Pied de page – Numéro de page)

3 - لإدراج رأس الصفحة ننقرعلى En-téteو نختارنوع رأس الصفحة المراد استعماله

4 - لإدراج تذييل الصفحة ننقر على Pied de page ونختارنوع تذييل الصفحة المراد استعماله

5 - لإدراج رقم الصفحة ننقر على Numéro de page ونختارنوع 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 الصفحةbordures de page ونختار نوع إطار الصفحة المراد استعماله

ادراج فاصل الصفحة :

1 -ننقر على تبويب الإدراج Insertion

2 - ننقر على saut de page

مراحل إدراج رموزأوأحرف خاصة

1 - ننقر على تبويب الإدراج Insertion

2 - نختار مجموعةالرموز symboles من المجموعات التي تظهر في تبويب الإدراج فيظهر لنا (Equation - Symbole)

3 - لإدراج معادلة رياضية ننقر على Equationو نختارنوع المعادلة المراد استعمالها

4 - لإدراج الرموزننقر على Symboleو نختارنوع الرمز المراد استعماله

5 -من المجموعة مكتبة الاعداد نختارنوع التعداد الرقمي المراد استعماله

www.dzexams.com

المجال المفاهيمي :مفهوم الشبكات وأنواعها

الوحدة المفاهيمية :مفهوم الشبكة

تعريف الشبكة

الشبكة هي مجموعة من اجهزة الكمبيوتر متصلة يبعضها 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

انـــواع الشبـــكات : تنقسم الشبكات الى عدة انواع نسبة الى المساحة الجغرافيية 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 تغطى مساحة اكبر من سابقتها و قد تصل الى تغطية مدينتين

3-الشبكة واسعة النطاق (WAN)

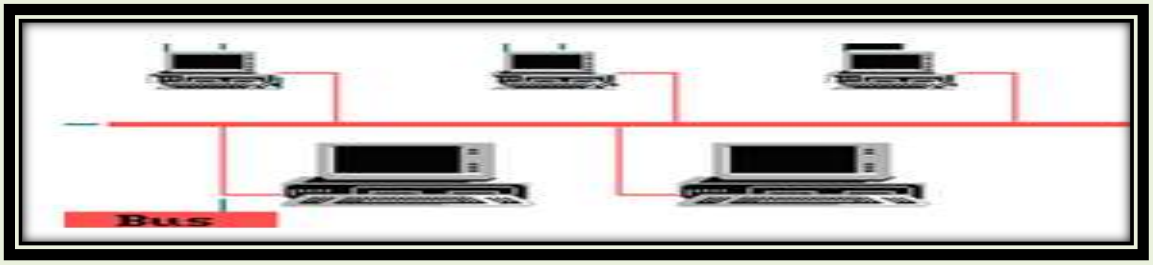
وهذه الشبكات هي أكبر أنواع الشبكات في العام وهي تربط بين كل دول العالم كما في الشكبة العنكبوتية الانتـــرنت

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.

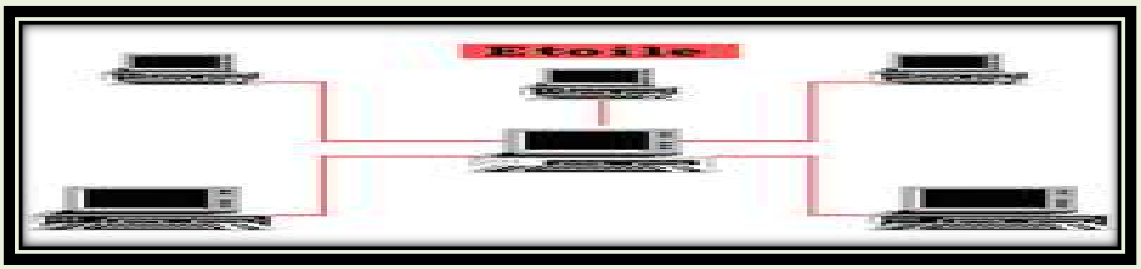
من إيجابيات هذه الطريقة أنها سهلة للإنجاز ومن سلبياتها أنه إذا انقطع الاتصال عن جهاز واحد ، يتوقف الاتصال عن الأجهزة الأخرى.



ب/ طريقة النجمة (Etoile) :

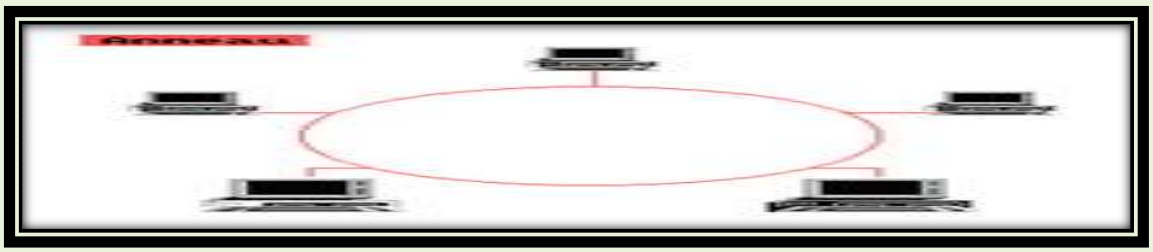
في هذه الحالة كل الأجهزة تكون متصلة بجهاز واحد يسمى (Hub)

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 1979 م قام طلبة الجامعة الأمريكية(دوك) بربط أجهزة الحاسوب لتبادل المعلومات وهكذا كانت أول فكرة للانترنت

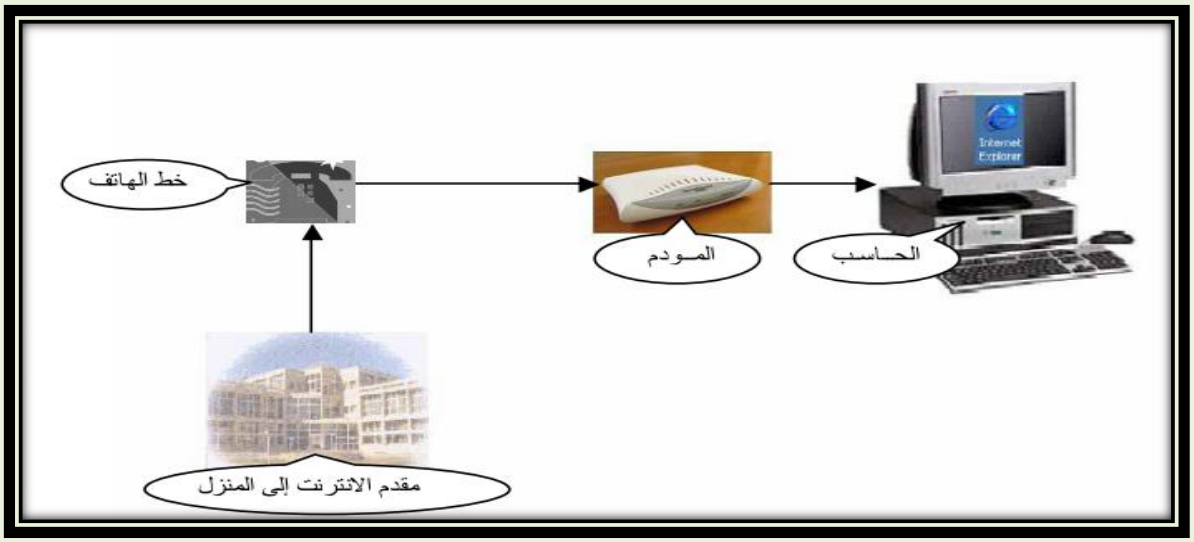
شروط الاتصال بشبكة الانترنت :

1-جهاز حاسوب

2-جهاز مودم

3-خط هاتفي سلكي

4-الاشتراك عند مقدم الانترنت



www.dzexams.com

المجال المفاهيمي :الشبكات

الوحدة المفاهيمية :تصفح مواقع الانترنت

الاشكـــالية : 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 **Mozila firfox**
3. متصفح انترنت اكسبلور **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 المشــاريع

الوحدة المفاهيمية :مشروع متعدد الوسائط

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

تعريف برنامج سكراتش:

هو لغة برمجة تسمح لمستخدميها إنشاء الرسوم المتحركة و القصص كما تعتمد لغة سكراتش على البرمجة باللبنات **(blocs)** حيث يمكن تجميعها لتشكل 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 ماعلينا إلا أن نقوم بتشكيل مقطع برمجي يتكون من مجموعة من اللبنات 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 الخوات التالية

1. النقر على ابدا **démarrer**
2. النقر على **tous les programmes**
3. النقر على ايقونة برنامج السكراتش **scratch**

شكـــل أيقونة برنامج السكراتش :



www.dzexams.com

طرييقة 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 بالنتقال من مكان الى أخر



- **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 :

1 -لبنات التحريك : مثال 

تحرك الكائن الى الأمام حسب الاتجاه الحالي بمقدار معين من الخطوات

2 -لبنات الاتجاه : تقوم بتغيير اتجاه الكائن مثال :



تغيير اتجاه الكائن ب 15 درجة في اتجاه عقارب الساعة



تغيير اتجاه الكائن في الاتجاهات الرئيسية اعلى أسفل يمين يسار



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 :



تغيير مظهر الكائن إلى مظهر أخر محدد



تغيير مظهر الكائن إلى المظهر التالي حسب ترتيب المظاهر

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



تظهر العبارة السلام عليكم لمدة 2 ثانية

3. **لبنات الحجم :** نغيير في



يزيد أو ينقص حجم الكائن بمقدار معين



يزيد أو ينقص حجم الكائن بمقذار معين حسب النسبة المئوية

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

www.dzexams.com



تظهر الكائن من خلال هذه اللبنة



يختفي الكائن من خلال هذه اللبنة

www.dzexams.com