



الإمارات العربية المتحدة  
وزارة التربية والتعليم



العلوم



McGraw-Hill Education

# العلوم المتكاملة

نسخة الإمارات العربية المتحدة

[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)



Mc  
Graw  
Hill  
Education



[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)

**صاحب السمو الشيخ خليفة بن زايد آل نهيان  
رئيس دولة الإمارات العربية المتحدة، حفظه الله**

”يجب التزوّد بالعلوم الحديثة والمعارف الواسعة، والإقبال عليها  
بروح عالية ورغبة صادقة؛ حتى تتمكّن دولة الإمارات خلال  
الألفية الثالثة من تحقيق نقلة حضارية واسعة.“

من أقوال صاحب السمو الشيخ خليفة بن زايد آل نهيان

### كُنْ عَالِمًا

#### عِلْمُ الْأَخْيَاءِ

- الْوَحْدَةُ 1: الثَّبَاتَاتُ كَابْتِنَاتٍ حَيْثُ
- الْوَحْدَةُ 2: الثَّبَاتَاتُ تَنْهُو وَتَتَغَيَّرُ
- الْوَحْدَةُ 3: كُلُّ مَا يَتَعَلَّقُ بِالْحَيَوَانَاتِ
- الْوَحْدَةُ 4: أَمَاكِنُ صَالِحَةٌ لِلْعَيْشِ

#### عُلُومُ الْأَرْضِ وَالْفَضَاءِ

- الْوَحْدَةُ 5: تَغْيِيرَاتِ الطَّقْسِ
- الْوَحْدَةُ 6: أَلْسَمَاءُ

[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)

#### الْعِلْمُ وَالتَّكْنُولُوجِيَا وَالتُّنْدِسَةُ

- الْوَحْدَةُ 7: إِسْتِخْدَامُ الْمَصَادِرِ الْأَرْضِيَّةِ

#### عِلْمُ الْفِيْزِيَا

- الْوَحْدَةُ 8: الْمَادَّةُ فِي كُلِّ مَكَانٍ
- الْوَحْدَةُ 9: الْحَرَكَةُ
- الْوَحْدَةُ 10: الطَّاقَةُ فِي كُلِّ مَكَانٍ

#### الْمَعْلُومَاتُ التَّقْنِيَّةُ

- الْوَحْدَةُ 11: قَوَاعِدُ الْحَاسُوبِ
- الْوَحْدَةُ 12: الطَّبَاعَةُ بِاللُّمِسِ
- الْوَحْدَةُ 13: مُعَالَجَةُ التَّصَوُّصِ
- الْوَحْدَةُ 14: بَرْنَامِجُ الرَّسْمِ
- الْوَحْدَةُ 15: الْإِنْتَرْنِيْثُ

**Dr. Gerald F. Wheeler**  
Executive Director  
National Science Teachers Association  
**Bank Street College of Education**  
New York, NY

**MaryJo Fante Milburn, M.Ed.**  
Instructional Technology Specialist  
Jefferson County Public Schools  
Louisville, KY

### المؤلفون المساهمون

**Dr. Sally Ride**  
Sally Ride Science  
San Diego, CA

**Lucille Villegas Barrera, M.Ed.**  
Elementary Science Supervisor  
Houston Independent School District  
Houston, TX

**American Museum  
of Natural History**  
New York, NY

### الكاتب المساهم

**Ellen C. Grace, M.S.**  
Consultant  
Albuquerque, NM

### مؤلفو البرنامج الدراسي

**Dr. Jay K. Hackett**  
Professor Emeritus of Earth Sciences  
University of Northern Colorado  
Greeley, CO

**Dr. Richard H. Moyer**  
Professor of Science Education and  
Natural Sciences  
University of Michigan-Dearborn  
Dearborn, MI

**Dr. JoAnne Vasquez**  
Elementary Science Education Consultant  
NSTA Past President  
Member, National Science Board  
and NASA Education Board

**Mulugheta Teferi, M.A.**  
Principal, Gateway Middle School  
Center of Math, Science, and Technology  
St. Louis Public Schools  
St. Louis, MO

**Kathryn LeRoy, M.S.**  
Chief Officer  
Curriculum Services  
Duval County Schools, FL

**Dr. Dorothy J. T. Terman**  
Science Curriculum Development Consultant  
Former K-12 Science and Mathematics Coordinator  
Irvine Unified School District, CA  
Irvine, CA

## المجلس الاستشاري للتحرير

**Jean Kugler**  
Gaywood Elementary School  
Prince Georges County Public  
Schools  
Lanham, MD

**Bill Metz, Ph.D.**  
Science Education Consultant  
Fort Washington, PA

**Karen Stratton**  
Science Coordinator K-12  
Lexington District One  
Lexington, SC

**Emma Walton, Ph.D.**  
Science Education Consultant  
NSTA Past President  
Anchorage, AK

**Debbie Wickerham**  
Teacher  
Findlay City Schools  
Findlay, OH

**Deborah T. Boros, M.A.**  
President, Society of Elementary  
Presidential Awardees  
Second-Grade Teacher  
Mississippi Elementary  
Coon Rapids, MN

**Lorraine Conrad**  
K-12 Coordinator of Science  
Richland County School District #2  
Columbia, SC

**Kitty Farnell**  
Science/Health/PE Coordinator  
School District 5 of Lexington  
and Richland Counties  
Ballentine, SC

**Kathy Grimes, Ph.D.**  
Science Specialist  
Las Vegas, NV

**Richard Hogen**  
Fourth-Grade Teacher  
Rudy Bologna Elementary School  
Chandler, AZ

**Kathy Horstmeyer**  
Educational Consultant  
Past President, Society of  
Presidential Awardees  
Past Preschool/Elementary NSTA  
Director  
Carefree, AZ and Chester, CT

## استشاريو المحتوى

**Paul R. Haberstroh, Ph.D.**  
Mohave Community College  
Lake Havasu City, AZ

**Timothy Long**  
School of Earth and Atmospheric  
Sciences  
Georgia Institute of Technology  
Atlanta, GA

**Rick MacPherson, Ph.D.**  
Program Director  
The Coral Reef Alliance  
San Francisco, CA

**Hector Córdova Mireles, Ph.D.**  
Physics Department  
California State  
Polytechnic University  
Pomona, CA

**Charlotte A. Otto, Ph.D.**  
Department of Natural Sciences  
University of Michigan-Dearborn  
Dearborn, MI

**Paul Zitzewitz, Ph.D.**  
Department of Natural Sciences  
University of Michigan-Dearborn  
Dearborn, MI

www.almanahj.com

# كُنْ عَالِمًا



2	.....	الْمَهَارَاتُ الْعِلْمِيَّةُ
4	.....	الْمُلَاحَظَةُ
5	.....	الْمُقَارَنَةُ
5	.....	التَّصْنِيفُ
6	.....	الْقِيَاسُ
6	.....	تَرْتِيبُ الْأَشْيَاءِ
7	.....	تَسْجِيلُ الْبَيِّنَاتِ
7	.....	تَصْمِيمُ نَمُودَجٍ
7	.....	التَّوَاصُلُ
8	.....	الْإِسْتِدْلَالُ
8	.....	التَّوَقُّعُ
9	.....	الْحَقِيقَةُ
9	.....	اسْتِنْتَاجُ الْخُلَاصَاتِ
10	.....	الطَّرِيقَةُ الْعِلْمِيَّةُ
12	.....	الْمُلَاحَظَةُ
12	.....	طَرْحُ سُؤَالٍ
12	.....	التَّوَقُّعُ
13	.....	وَضْعُ خُطَّةٍ
13	.....	اتِّبَاعُ الْخُطَّةِ
13	.....	تَسْجِيلُ النَّتَائِجِ
14	.....	تَجْرِبَةُ الْخُطَّةِ مَرَّةً أُخْرَى
14	.....	اسْتِنْتَاجُ خُلَاصَةٍ
16	.....	نَصَائِحُ لِلسَّلَامَةِ

## الطريقة العلمية

الملاحظة

طرح سؤال

التوقع

وضع خطة

اتباع الخطة

تسجيل النتائج

تجربة الخطة مرة أخرى

استنتاج خلاصة

[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)

## علم الأحياء

18	أَلْوَحْدَةُ 1: التَّيَابَاتُ كَاتِبَاتٌ حَيَّةٌ .....
20	أَلْدَرْسُ 1 نَعْرِفُ عَلَى الكَاتِبَاتِ الحَيَّةِ .....
30	أَلْدَرْسُ 2 أَجْزَاءُ التَّيَابَاتِ .....
40	• أَكْتُبُ فِي مَوْضُوعٍ عِلْمِيٍّ .....
42	أَلْدَرْسُ 3 تَيَابَاتٌ مُخْتَلِفَةٌ .....
52	• إِفْرَأُ فِي مَوْضُوعٍ عِلْمِيٍّ .....
54	أَلْوَحْدَةُ 1 مَرَاجِعَةٌ .....
58	أَلْوَحْدَةُ 2: التَّيَابَاتُ تُنْمُو وَتَتَغَيَّرُ .....
60	أَلْدَرْسُ 1 التُّهُورُ وَالتَّمَارُ وَالتُّدْوَرُ .....
70	أَلْدَرْسُ 2 كَيْفَ تُنْمُو التَّيَابَاتُ وَتَتَغَيَّرُ .....
80	• إِفْرَأُ فِي مَوْضُوعٍ عِلْمِيٍّ .....
82	أَلْدَرْسُ 3 التَّيَابَاتُ تَعِيشُ فِي أَمَاكِنَ كَثِيرَةٍ .....
92	• أَكْتُبُ فِي مَوْضُوعٍ عِلْمِيٍّ .....
94	أَلْوَحْدَةُ 2 مَرَاجِعَةٌ .....
98	أَلْبَهْنَ فِي العِلْمِ .....





100	.....	أَلْوَحْدَةُ 3: كُلُّ مَا يَتَعَلَّقُ بِالْحَيَوَانَاتِ
102	.....	الدَّرْسُ 1 كُلُّ أَنْوَاعِ الْحَيَوَانَاتِ
114	.....	• التَّرَكُّبُ عَلَى مَهَارَاتِ السِّقْفَاءِ
116	.....	الدَّرْسُ 2 مَاذَا نَحْتَاجُ الْحَيَوَانَاتُ لِتُعِيشَ
126	.....	• اَكْتُبْ فِي مَوْضُوعٍ عِلْمِيٍّ
128	.....	الدَّرْسُ 3 كَيْفَ تَأْكُلُ الْحَيَوَانَاتُ الْغِذَاءَ
138	.....	• كُنْ عَالِمًا
140	.....	الدَّرْسُ 4 الْبِنَاءُ عَلَى فَيْدِ الْحَيَاةِ
150	.....	• اسْتِخْدَامُ الرِّيَاضِيَّاتِ فِي الْعُلُومِ
152	.....	الدَّرْسُ 5 الْحَيَوَانَاتُ تَنْمُو وَتَتَغَيَّرُ
164	.....	• اِقْرَأْ فِي مَوْضُوعٍ عِلْمِيٍّ
166	.....	أَلْوَحْدَةُ 3 مُرَاجَعَةٌ
170	.....	أَلْوَحْدَةُ 4: أَمَاكِنُ صَالِحَةٌ لِتُعِيشَ
172	.....	الدَّرْسُ 1 الْمَوَاطِنُ الْبَيْئَةُ الْبُرِّيَّةُ
182	.....	الدَّرْسُ 2 الْمَوَاطِنُ الْبَيْئَةُ الْمَائِيَّةُ
192	.....	• اَكْتُبْ فِي مَوْضُوعٍ عِلْمِيٍّ
194	.....	الدَّرْسُ 3 نَبَاتَاتٌ وَحَيَوَانَاتٌ تُعِيشُ مَعًا
206	.....	• اِقْرَأْ فِي مَوْضُوعٍ عِلْمِيٍّ
208	.....	أَلْوَحْدَةُ 4 مُرَاجَعَةٌ
212	.....	الْبَهْنُ فِي الْعُلُومِ



## عُلُومِ الْأَرْضِ وَالنَّضَاءِ

### 214. . . . . **الْوَحْدَةُ 5: تَغْيِيرَاتِ الطَّقْسِ**

- أَلَدْرُسُ 1 ..... أَلطَّقْسُ فِي كُلِّ مَكَانٍ حَوْلَنَا. 216. . . . .
- التَّرَكِيزُ عَلَى مَهَارَاتِ الْاِسْتِقْصَاءِ. 226. . . . .
- أَلَدْرُسُ 2 ..... دَوْرَةُ الْمَاءِ. 228. . . . .
- كُنْ غَالِبًا. 238. . . . .
- أَلَدْرُسُ 3 ..... أَلرَّبِيعُ وَالصَّيْفُ. 240. . . . .
- اِفْرَأْ فِي مَوْضُوعِ عَلَمِي. 250. . . . .
- أَلَدْرُسُ 4 ..... أَلْخَرِيفُ وَالشِّتَاءُ. 252. . . . .
- اِسْتِخْدَامُ الرِّيَاضِيَّاتِ فِي الْعُلُومِ. 262. . . . .
- أَلْوَحْدَةُ 5 مَرَاجَعَةٌ. 264. . . . .

### الْوَحْدَةُ 6: أَلسَّمَاءُ

- أَلَدْرُسُ 1 ..... أَلشِّتَاءُ مِنْ قَوْلِنَا 270. . . . .
- بِنَاءُ مَهَارَاتِ الْاِسْتِقْصَاءِ. 280. . . . .
- أَلَدْرُسُ 2 ..... أَلنَّهَارُ وَاللَّيْلُ. 282. . . . .
- اِسْتِخْدَامُ الرِّيَاضِيَّاتِ فِي الْعُلُومِ. 292. . . . .
- بِنَاءُ مَهَارَاتِ الْاِسْتِقْصَاءِ. 294. . . . .
- أَلَدْرُسُ 3 ..... أَلغَمَرُ وَالنُّجُومُ. 296. . . . .
- بِنَاءُ مَهَارَاتِ الْاِسْتِقْصَاءِ. 308. . . . .
- أَلْوَحْدَةُ 6 أَلْمَرَاجَعَةُ وَالنَّحْوِيُّ لِلْاِحْتِبَارِ. 312. . . . .



الْعِلْمُ وَالتَّكْنُولُوجِيَا وَالتَّهْنِيسَةُ

الْوَحْدَةُ 7: اسْتِخْدَامُ الْمَصَادِرِ الْأَرْضِيَّةِ . . . . . 318

الدَّرْسُ 1 الْمَصَادِرُ الْأَرْضِيَّةُ . . . . . 320

• إقْرَأْ فِي مَوْضُوعِ عِلْمِي . . . . . 330

الدَّرْسُ 2 بِنَاءُ النَّوَى . . . . . 332

• بِنَاءُ مَهَارَاتِ الاسْتِغْنَاءِ . . . . . 342

• التَّحْقُوقُ مِنَ الاسْتِغْنَاءِ . . . . . 344

الْوَحْدَةُ 7 الْمُرَاجَعَةُ وَالتَّخْصِيرُ لِلاِخْتِيَارِ . . . . . 346

الْمَهْرُ فِي الْعُلُومِ: خَارِسُ حَدِيقَةِ الْحَيَوَانَاتِ . . . . . 350

عِلْمُ الْفِيْزِيَاءِ

الْوَحْدَةُ 8: الْمَادَّةُ فِي كُلِّ مَكَانٍ . . . . . 352

الدَّرْسُ 1 الْمَادَّةُ . . . . . 354

• التَّحْقُوقُ مِنَ الاسْتِغْنَاءِ . . . . . 364

الدَّرْسُ 2 فَيَاسُ الْمَادَّةِ . . . . . 366

• اُكْتُبْ فِي مَوْضُوعِ عِلْمِي . . . . . 376

الدَّرْسُ 3 الْمَوَادُّ الصَّلْبَةُ . . . . . 378

• إقْرَأْ فِي مَوْضُوعِ عِلْمِي . . . . . 390

الدَّرْسُ 4 السُّؤَالُ وَالْجَوَابُ . . . . . 392

• بِنَاءُ مَهَارَاتِ الاسْتِغْنَاءِ . . . . . 402

الْوَحْدَةُ 8 الْمُرَاجَعَةُ وَالتَّخْصِيرُ لِلاِخْتِيَارِ . . . . . 404

www.almanahj.com



408	.....	أَلْوَحْدَةُ 9: أَلْحَرَكَةُ
410	.....	أَلدَّرْسُ 1 أَلْمَوْضِعُ وَأَلْحَرَكَةُ
420	.....	أَلدَّرْسُ 2 أَلدَّفْعُ وَأَلجَّرُّ
430	.....	أَلدَّرْسُ 3 أَلْأَلَاتُ أَلْبَسِيطَةُ
440	.....	• إقْرَأْ فِي مَوْضُوعِ عِلْمِي
442	.....	أَلدَّرْسُ 4 أَلْمَغْنَطِيسَاتُ
452	.....	• إِسْتخْدَامُ الرِّيَاضِيَّاتِ فِي العُلُومِ
454	.....	أَلْوَحْدَةُ 9 أَلْمُرَاجَعَةُ وَالتَّخْضِيرُ لِلاَحْتِبَارِ
458	.....	أَلْوَحْدَةُ 10: أَلطَّاقَةُ فِي كُلِّ مَكَانٍ
460	.....	أَلدَّرْسُ 1 أَلطَّاقَةُ وَأَلْحَرَاةُ
470	.....	أَلدَّرْسُ 2 أَلصُّوْتُ
480	.....	• إقْرَأْ فِي مَوْضُوعِ عِلْمِي
482	.....	أَلدَّرْسُ 3 أَلصُّوْءُ
492	.....	• أَكْتُبْ فِي مَوْضُوعِ عِلْمِي
494	.....	أَلدَّرْسُ 4 أَلكَمْرِيَاءُ
502	.....	• إِسْتخْدَامُ الرِّيَاضِيَّاتِ فِي العُلُومِ
504	.....	أَلْوَحْدَةُ 10 أَلْمُرَاجَعَةُ وَالتَّخْضِيرُ لِلاَحْتِبَارِ
508	.....	أَلبَهْرُ فِي العُلُومِ



$$3 < 12$$

## المعلومات التقنية

- 511 تاريخ أجهزة الحاسوب . . . . .  
515 الأمان، والأخلاقيات المتعلقة باستخدام الحاسوب . . . . .

### 517. الوحدة 11: قواعد الحاسوب

- 518 الدرس 1 أجزاء الحاسوب . . . . .  
519 الدرس 2 قائمة "افعل ولا تفعل" المتعلقة بالأقراص المدمجة . . . . .  
520 الدرس 3 استخدام الطارة . . . . .  
521 الدرس 4 استخدام لوحة المفاتيح . . . . .  
522 الدرس 5 فتح ملف وإغلاقه . . . . .  
523 الدرس 6 فتح برنامج وإغلاقه . . . . .  
524 الوحدة 11 اختبار الوحدة . . . . .

### 525 الوحدة 12: الطباعة باللمس

- 527 الدرس 1 البحث عن أ ب ث ج ح . . . . .  
528 الدرس 2 البحث عن خ د ز س . . . . .  
529 الدرس 3 البحث عن ط ظ . . . . .  
530 الدرس 4 البحث عن ق ك ل م ن ه و ي . . . . .  
531 الدرس 5 البحث عن مفاتيح الأرقام . . . . .  
532 الدرس 6 البحث عن مفاتيح الرموز . . . . .  
533 الدرس 7 الموضوع الصحيح . . . . .  
534 الدرس 8 مفتاح العودة أو الإدخال . . . . .  
535 الدرس 9 مفتاح المسافات . . . . .  
536 الدرس 10 المفاتيح الرئيسية . . . . .  
537 الدرس 11 المفاتيح الرئيسية . . . . .  
538 الوحدة 12 اختبار الوحدة . . . . .

540 ..... **الْوَحْدَةُ 13: مُعَالَجَةُ التُّصُوصِ** .....

- 541 ..... الدَّرْسُ 1 ..... التَّصْفُحُ
- 542 ..... الدَّرْسُ 2 ..... كِتَابَةُ التُّصُوصِ
- 543 ..... الدَّرْسُ 3 ..... سَطُورٌ جَدِيدَةٌ
- 544 ..... الدَّرْسُ 4 ..... إِيْتِافُ الْكَلِمَاتِ
- 545 ..... الدَّرْسُ 5 ..... حَذْفُ التَّثِ
- 546 ..... الدَّرْسُ 6 ..... التَّدْرِيبُ عَلَيَّ مُعَالَجَةِ التُّصُوصِ
- 547 ..... الدَّرْسُ 7 ..... التَّرَاجُعُ عَنِ الْكِتَابَةِ
- 548 ..... الدَّرْسُ 8 ..... الْمُنَاطِيعُ الْخَاصَّةُ
- 549 ..... الدَّرْسُ 9 ..... تَحْدِيدُ التَّثِ
- 550 ..... الدَّرْسُ 10 ..... إِسْتِخْدَامُ بَرَامِجِ مُعَالَجَةِ التُّصُوصِ
- 551 ..... الوحدة 13 اِخْتِبَارُ الْوَحْدَةِ

553 ..... **الْوَحْدَةُ 14: بَرْنَامِجُ الرَّسْمِ** .....

- 554 ..... الدَّرْسُ 1 ..... أَدَاةُ فَرَسَاةِ التَّلْوِينِ
- 555 ..... الدَّرْسُ 2 ..... أَدَاةُ الْأَشْكَالِ
- 556 ..... الدَّرْسُ 3 ..... أَدَاةُ التَّحْيِثِ
- 557 ..... الدَّرْسُ 4 ..... أَدَاةُ غَلْقِ الرَّسْمِ وَأَدَاةُ لِيْحِ
- 558 ..... الدَّرْسُ 5 ..... أَدَاةُ الْقَلَمِ الرِّضَاصِ
- 559 ..... الدَّرْسُ 6 ..... أَدَاةُ الْحَطِّ
- 560 ..... الوحدة 14 اِخْتِبَارُ الْوَحْدَةِ

562 ..... **الْوَحْدَةُ 15: الْإِنْتَرْنِتْ** .....

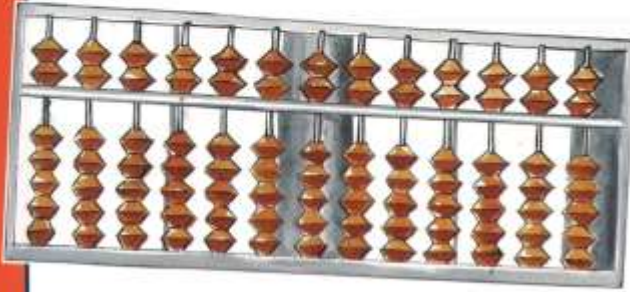
- 563 ..... الدَّرْسُ 1 ..... الْمَوَاطِنُ الرَّقْمِيَّةُ
- 564 ..... الدَّرْسُ 2 ..... مُعَايِنَةُ الصَّحْحَةِ الرَّبِيصَةِ
- 565 ..... الدَّرْسُ 3 ..... الْإِسْتِمَاعُ إِلَى قِصَّةٍ
- 566 ..... الدَّرْسُ 4 ..... مُشَاهَدَةُ مَقْطَعٍ فِيدْيُو
- 567 ..... الدَّرْسُ 5 ..... رَسْمُ صُورَةٍ
- 568 ..... الدَّرْسُ 6 ..... مُمَارَسَةُ لَعِبَةٍ
- 569 ..... الدَّرْسُ 7 ..... عِنَاوِينُ الْوَيْبِ
- 570 ..... الدَّرْسُ 8 ..... الْإِشَارَاتُ الْمَرْجِيَّةُ لِعِنَاوِينِ الْوَيْبِ
- 571 ..... الدَّرْسُ 9 ..... الصُّورُ الرَّقْمِيَّةُ
- 572 ..... الدَّرْسُ 10 ..... الرِّوَابِطُ التَّشْجِيئَةُ
- 573 ..... الوحدة 15 اِخْتِبَارُ الْوَحْدَةِ

# المعلومات التقنية

[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)

# تاريخ أجهزة الحاسوب

لا يرجع اختراع الحاسوب إلى شخص واحد فقط، بل نتج عن العديد من الاختراعات عبر مئات السنين، حتى أصبح جهاز الحاسوب الذي نعرفه اليوم.

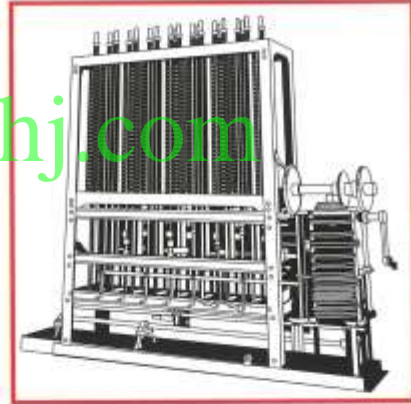


استخدم الناس في الصين القديمة، والشرق الأوسط، واليونان المعداد لجمع الأعداد الكبيرة وطرحها.

قبل أكثر من 200 عام

حاول تشارلز باباج صنع آلة حاسبة تعمل بالبخار.

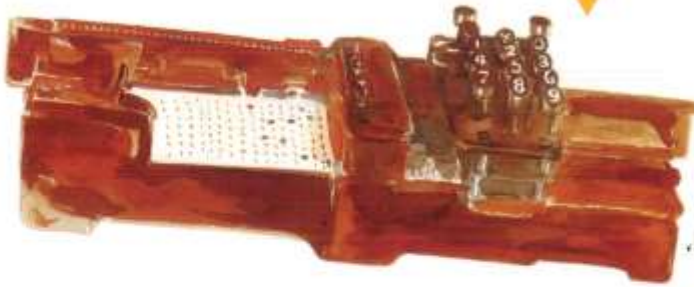
[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)



قبل أكثر من 150 عامًا

اخترع سي إل. شولز آلة كتابة. وكانت مزودة بمفاتيح تشبه تلك الموجودة في لوحات مفاتيح أجهزة الحاسوب في الوقت الحالي.





### قبل أكثر من 130 عامًا

اخترع هيرمان هوليريث نوعًا من الآلة الحاسبة. وكانت تخزن الأرقام على بطاقات مثقبة. لمدة تزيد عن الخمسين عامًا، استمرت أجهزة الحاسوب في استخدام البطاقات المثقبة.



### قبل أكثر من 70 عامًا

صنعت الولايات المتحدة حاسوبًا يُسمى إنياك. كان وزن الحاسوب يزيد عن وزن الشاشة الصغيرة والمقطورة. وكان قادرًا في ساعتين على إنجاز عمل أكثر مما يُنجزه 100 عالم في عام.



### قبل أكثر من 60 عامًا

بدأت المصانع والشركات الكبرى الأخرى في استخدام أجهزة الحاسوب، والكثير منها كانت تزيد تكلفته عن مليون دولار.



### قبل أكثر من 50 عامًا

تم اختراع الإنترنت. ولأعوام عدة، كان عدد قليل فقط من أجهزة الحاسوب متصلاً بالإنترنت.



### قبل أكثر من 35 عامًا

تم اختراع أجهزة الحاسوب الشخصية. وهذه آلات صغيرة يمكن وضعها فوق المكتب. بدأ العديد من الأشخاص في المكاتب والمدارس والمنازل في استخدام أجهزة الحاسوب. فقد كانت أقل تكلفة.

### قبل أكثر من 30 عامًا ▶

تم استحداث الفأرة للحاسوب.  
وقد جعلت هذه الفأرة  
استخدام أجهزة الحاسوب  
الشخصية أسهل وأيسر.



### قبل أكثر من 25 عامًا ◀

تمت إضافة الروابط  
إلى الإنترنت والتي  
تتيح للمستخدمين  
البحث عن المزيد من  
المعلومات بنقرة واحدة.  
وأصبح هذا النظام  
معروفًا باسم الشبكة  
العنكبوتية العالمية.



www.almanahj.com

### قبل أكثر من 20 عامًا ▶

المزودة بوسائط متعددة ومحركات أقراص  
مدمجة وبدأ بيعها بأعداد كبيرة.  
تخزن الأقراص المضغوطة كميات كبيرة من  
الرسومات ومقاطع الفيديو والتسجيلات الصوتية.



# الأمان والأخلاقيات المتعلقة باستخدام الحاسوب

## الحفاظ على المقتنيات

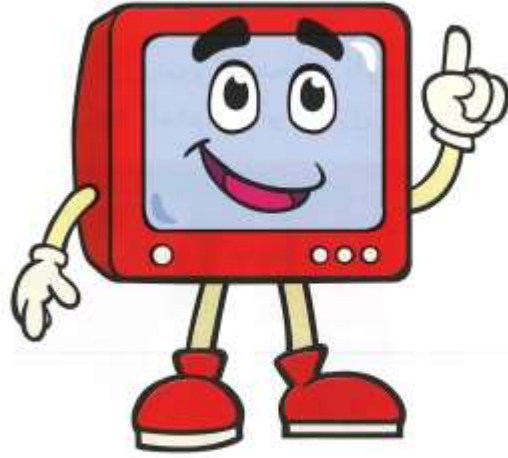
تعامل بحرص مع الحاسوب ومحركاته.  
لا تقرب الأطعمة والمشروبات منها.  
اطلب المساعدة إذا كنت لا تعلم كيفية  
استخدام أي شيء به. أبلغ عن أي  
مشكلة تواجهك للمختصين.

## احترام خصوصية الآخرين

لا تنظر في ملفات الآخرين دون إذن  
منهم.

لقد يشرت أجهزة الحاسوب من  
استخدام المعلومات ومشاركتها.  
يمكنك استخدام أجهزة الحاسوب في  
التحدث مع الآخرين في جميع أنحاء  
العالم.

حاول أن تتعلم قواعد مدرستك في  
استخدام أجهزة الحاسوب. ستساعدك  
تلك القواعد على العناية بالحاسوب  
وتحافظ على أمان معلوماتك. تحدث  
عن تلك القواعد كذلك في المنزل.



لا تحذف ملفات أو برامج خاصة  
بآخرين من على الحاسوب. لا تغيّر أو  
تتلف ملفات شخص آخر.

## احترام الملكية

تنتمي الأفكار إلى مبتكريها إذا نسخت كلمات أو صور لأناس آخرين دون إذن منهم، فإنك بذلك تسرقها. اذكر دومًا الجهة التي حصلت منها على المعلومات.

لا تذكر اسمك، أو عنوانك، أو رقم هاتفك إلا بعد موافقة أحد والديك أو المعلم المشرف عليك. وأبلغ أيًا من الأشخاص البالغين معك إذا ما طلب منك أحدهم تقديم أي معلومات شخصية أو جعلك تشعر بعدم ارتياح في التعامل معه.

## استخدام الإنترنت للأهداف المقررة فقط

يمكن لأي شخص أن ينشئ صفحة ويب، وتحتوي بعض صفحات الويب على معلومات جيدة. بينما يمكن أن تحتوي صفحات ويب أخرى على معلومات سيئة وخاطئة. وهناك صفحات على الويب غير مناسبة للأطفال.

لذا، لا تزر سوى صفحات الويب التي تسمح بها المدرسة أو المنزل.



## الحفاظ على سرية المعلومات الشخصية

تعلّم ألا تخبر الغرباء باسمك، أو عنوانك، أو رقم هاتفك. لا تقدم معلوماتك الشخصية على الإنترنت كذلك. إنك لا تعرف مع من تتحدث.



الوحدة ١١

## قواعد الحاسوب



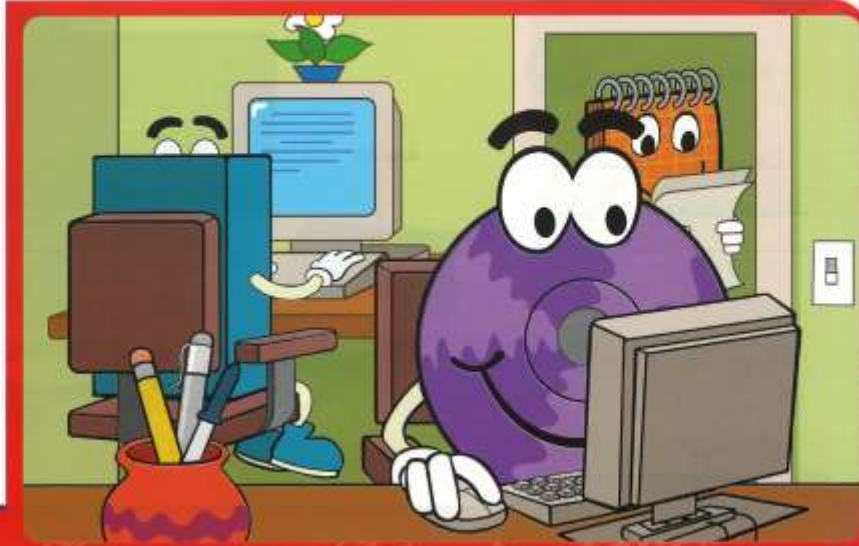
**الحاسوب** عبارة عن آلة مزودة بذاكرة تحفظ الكلمات والأسماء.

من يعملون في المكاتب يستخدمون أجهزة الحاسوب في كتابة الرسائل. كما تساعد أجهزة الحاسوب الموجودة في المحال على تتبع ما يباع بها.

يمكنك كتابة اسمك وغيره من الجمل على الحاسوب. يمكنك استخدامه كذلك في رسم

الصور؛ [www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)

في هذه الوحدة، سوف تتعرف على أسماء أجزاء الحاسوب. وسوف تتعرف على كيفية اعتناك به والمحافظة عليه.





## الاستخدام

يمكنك معرفة  
أسماء أجزاء  
الحاسوب لكي  
تتمكن من التحدث  
عنها.

## المشروع

ارسم أو ابحث  
عن صور أهم  
ثلاثة أجزاء في  
الحاسوب. اشرح  
سبب اختيارك  
لزملائك في الفصل.

## تمرين إضافي

صِل أسماء  
أجزاء  
الحاسوب بصورها.  
تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 1

# أجزاء الحاسوب

اتبع تلك الخطوات لتتعرف على أجزاء  
الحاسوب.

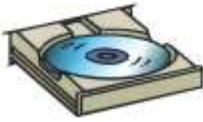
1. أشيروا إلى الشاشة.
2. أشيروا إلى لوحة المفاتيح.
3. أشيروا إلى الفأرة.
4. أشيروا إلى محركات الأقراص.
5. أشيروا إلى الصندوق الحاسوبي.
6. تتصل أجزاء الحاسوب ببعضها البعض بواسطة الكابلات. ابحث عن الكابلات.





### الدرس 2

# قائمة "افعل، ولا تفعل" المتعلقة بالأقراص الدمجة



اتبع تلك الخطوات لتحافظ على  
القرص المدمج الخاص بك.

1. أدخل قرصًا مدمجًا في محرك  
الأقراص المدمجة. أخرجه.

2. تعلم كيف تعتني بمحركات الأقراص في  
حاسوبك.

3. اتبع قواعد الأمان. فهي التي سوف تحميك  
وتحمي حاسوبك.

### الاستخدام

يمكنك أن تعتني  
العناية الجيدة  
والمناسبة بحاسوبك  
لتجعله يظل معك  
أطول فترة ممكنة.

### المشروع

أخبر معلمك بوسيلة  
يمكنك من خلالها  
أن تعتني بحاسوبك  
اكتب قائمة بقواعد  
الأمان التي ذكرها  
زملاءك في الصف  
الدراسي.

### تمرين إضافي

أدخل قرصًا مدمجًا  
به صورة محفوظة.  
ثم أخرجه.  
تذكر أن تحفظ عملك.





### الدرس 3

## استخدام الفأرة

اتبع الخطوات التالية لتستخدم الفأرة.

1. ضع يدك على الفأرة.

2. حرك الفأرة على لوحة الفأرة. تابع

المؤشر وهو يتحرك على سطح المكتب.

3. انقل المؤشر وضعه على أيقونة.

4. انقر زر الفأرة، ثم انقر على الخلفية.

5. اضغط واستمر في الضغط على زر الفأرة

الموضوع على أيقونة. حرك الفأرة لتسحب

الأيقونة. ارفع يدك عن زر الفأرة.

### الاستخدام

تستطيع استخدام  
الفأرة لتخبر  
الحاسوب بما عليه  
فعله.

### المشروع

ابحث عن أيقونة  
الملف المُسمّى  
"حزر فزر" على  
سطح المكتب.  
اسحب الأيقونة.

### تمرين إضافي

حرك المؤشر  
حول تطبيق  
الحاسبة.  
تذكر أن تحفظ عملك.





## الدرس 4

# استخدام لوحة المفاتيح

اتبع الخطوات التالية لتستخدم لوحة المفاتيح.

1. افتح المستند ثم اضغط على مفاتيح الأسهم لتحرك المؤشر حول القصيدة.



2. حرك المؤشر على شريط التمرير الموجود على اليمين، انقر على السهم المتجه لأعلى والسهم المتجه لأسفل. سوف تتحرك الكلمات لأعلى ولأسفل.

3. حرّك المؤشر إلى نهاية القصيدة. انقر على زر الفأرة. اضغط على مفتاح الإدخال أو العودة

الذي يُمثّل بـ **return** أو **enter** أو **←**.

4. أدخل اسمك الأول.



## الاستخدام

يمكنك استخدام المفاتيح والفأرة لتحرك داخل المستند.

## المشروع

استخدم مفاتيح الأسهم لتبحث عن الملف المُسمّى "حزر" على سطح المكتب.

### تمرين إضافي

استخدم شريط التمرير لكي تتحرك لأعلى ولأسفل داخل القصيدة. تذكر أن تحفظ عملك.



## الاستخدام

يمكنك أن تفتح ملفًا لإجراء تعديلات عليه.

## المشروع

ابحث عن الملف المُسمّى "حزر فزر" على سطح المكتب لفتحه. استخدم مفاتيح الأسهم لتتحرك لأعلى وأسفل في الألفاظ. أغلق الملف.

## تمرين إضافي

افتح الملف الذي يحتوي على حقائق حول الحشرات. ثم أغلق الملف. تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 5

# فتح ملف وإغلاقه

اتبع تلك الخطوات لفتح ملف وإغلاقه.

1. انقل المؤشر إلى الأيقونة المسماة "فتح" تشير الأيقونة إلى ملف.

2. انقر مرتين على الأيقونة.

3. انقر بالفأرة بعد الكلمة الأخيرة في الملف.

اضغط على مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُبثّل بـ `return` أو `enter` أو `↵`.

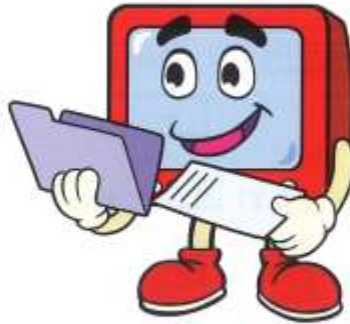
4. أدخل اسمك الأول.

5. انقر على الزر أو

المربع الإغلاق

ليتم إغلاق

الملف.



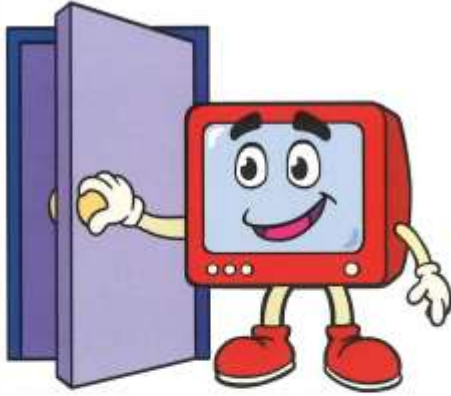


### الدرس 6

## فتح برنامج وإغلاقه

اتبع تلك الخطوات لفتح برنامج وإغلاقه.

1. انقر مرتين على أيقونة برنامج معالجة النصوص.
2. راقب البرنامج بينما يفتح ملفًا فارغًا.
3. اكتب الكلمات التي يخبرك بها معلمك.
4. أغلق الملف. لا تحفظ التغييرات.
5. اخرج من البرنامج.



### الاستخدام

يمكنك فتح عدة أنواع من البرامج.

### المشروع

افتح أحد برامج معالجة النصوص. اكتب جزءًا من أجزاء الحاسوب يبدأ بالحرف ف.

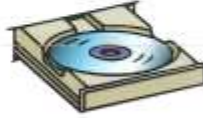
### تمرين إضافي

افتح برنامج معالجة النصوص واكتب الكلمة "خريطة". تذكر أن تحفظ عملك.



## اختبار الوحدة II

اتبع تلك الخطوات لتوضح ما تعلمته في هذه الوحدة.

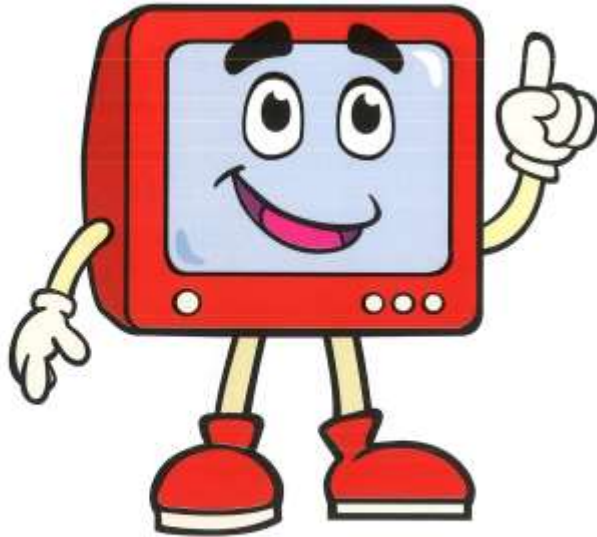


1. أدخل قرصًا مدمجًا.

2. انقر مرتين على أيقونة برنامج معالجة النصوص.

3. عندما يتم فتح ملف جديد، اكتب اسمك وعمرك به.

4. أغلق الملف وأخرج من البرنامج.





## قواعد الحاسوب

### مشروع الوحدة II

استخدام التكنولوجيا من أجل . . .

### أكمل الألفاظ

#### الفكرة

1. أي الكلمات تتناغم مع أسماء أجزاء الحاسوب ومهامه؟

#### التنظيم

2. أعد فتح الملف المُسمّى "الألفاظ" على سطح المكتب.

#### الإفشاء

3. اقرأ اللغز الأول. ابحث عن الكلمات المتناغمة في المربع الذي يتمم اللغز.

4. اكتب الكلمات في المكان الفارغ.

5. استخدم مفاتيح الأسهم لكي تنتقل إلى اللغز الثاني. ابحث عن الكلمات التي تكمل اللغز الثاني واكتبها.

6. استخدم مفاتيح الأسهم لكي تنتقل إلى اللغز الثالث. ابحث عن الكلمات التي تكمل اللغز الثالث.

7. احفظ عملك واطبعه.

8. أغلق الملف واخرج من البرنامج.

9. اطلب من معلمك تقييم المشروع.

www.almanahj.com

## الطباعة باللمس



**الطباعة باللمس** كتابة الحروف والأرقام والرموز الخاصة والكلمات بالضغط على مفاتيح الحاسوب.

يستخدم رئيس شؤون الطلبة او مساعد مدير المدرسة لوحة المفاتيح لكتابة أسماء الطلاب.  
تستطيع استخدام لوحة المفاتيح لتكتب اسمك لمعلمك.

في هذه الوحدة، ستتعلم كيف تجلس بشكل صحيح أثناء استخدام لوحة المفاتيح، سوف تستخدم مفتاح المسافة ومفتاح العودة أو الإدخال والمفاتيح الرئيسية. وستتدرب على كتابة الكلمات والجمل باستخدام لوحة المفاتيح.





## الطباعة باللمس

# الدرس 1 البحث عن أ ب ت ث ج ح

اتبع الخطوات التالية لتتعرف على أماكن الأحرف في لوحة المفاتيح.

1. انظر إلى لوحة المفاتيح. ابحث عن **أ**.  
اضغط على **أ**.

2. ابحث عن **ب**. اضغط على **ب**.

3. ابحث عن **ت**. اضغط على **ت**.

4. ابحث عن **ث**. اضغط على **ث**.

5. ابحث عن **ج**. اضغط على **ج**.

6. ابحث عن **ح**. اضغط على **ح**.

7. تدرّب على الضغط على **أ** **ب** **ت**  
**ث** **ج** **ح**.

أ ب ت ث  
ج ح

## الاستخدام

يمكنك استخدام الأحرف أ و ب و ت و ث و ج باستخدام لوحة المفاتيح.

## المشروع

اكتب الحرف الأول من الكلمات التالية: حذاء و ثعلب و بطة

## تمرين إضافي

اضغط  على أ أو ب أو ت أو ث لتكتب الحرف الأول من كلمات علمية. تذكر أن تحفظ عملك.





## الدرس 2

# البحث عن خ ذ ر ز س

اتبع الخطوات التالية لتتعرف على أماكن الأحرف في لوحة المفاتيح.

1. انظر إلى لوحة المفاتيح. ابحث عن  خ .  
اضغط على  خ .
2. ابحث عن  د . اضغط على  د .
3. ابحث عن  ذ . اضغط على  ذ .
4. ابحث عن  ر . اضغط على  ر .
5. ابحث عن  ز . اضغط على  ز .
6. ابحث عن  س . اضغط على  س .
7. تدرّب على الضغط على  خ  د  ذ .  
 ر  ز  س .

## الاستخدام

يمكنك الضغط على الأحرف (خ، د، ذ، ر، ز، س) لتكتب كلمات.

## المشروع

“أنا طائر صغير.  
أسبح في البركة.  
أنا \_\_\_\_\_.”

استخدم لوحة المفاتيح لكتابة حل اللغز.

## تمرين إضافي

اضغط على النمط ح ح خ  
خ د د ذ ر ر س س.  
تذكر أن تحفظ عملك.

خ ذ ر  
ز س



## الطباعة باللمس

### الدرس 3

## البحث عن ش ص ض ط ظ

اتبع الخطوات التالية لتتعرف على أماكن الأحرف في لوحة المفاتيح.

1. انظر إلى لوحة المفاتيح. ابحث عن  ش.  
اضغط على  ش.

2. ابحث عن  ص. اضغط على  ص.

3. ابحث عن  ض. اضغط على  ض.

4. ابحث عن  ط. اضغط على  ط.

5. ابحث عن  ظ. اضغط على  ظ.

6. ابحث عن  ع. اضغط على  ع.

7. تَدْرِبْ عَلَى الضَّغْطِ عَلَى  ش  ص  ض  
 ط  ظ  ع.

ش ص ض ط ع ظ

### الاستخدام

يمكنك الضغط على الأحرف (ش، ص، ض، ط، ظ) لتكتب كلمات.

### المشروع

اكتب العبارة البطة لونها أبيض. ثم ارسم الصورة.

### تمرين إضافي

اضغط على الحرف الأول من الكلمات المتعلقة بالدراسات الاجتماعية شمال، جنوب، خريطة. تذكر أن تحفظ عملك.



## الدرس 4

# البحث عن غ ف ق ك ل م ن ه و ي

اتبع الخطوات التالية لتتعرف على أماكن الأحرف في لوحة المفاتيح.

1. انظر إلى لوحة المفاتيح. ابحث عن  غ. اضغط على  غ.

2. ابحث عن  ف. اضغط على  ف.

3. ابحث عن  ق. اضغط على  ق.

4. ابحث عن  ك. اضغط على  ك.

5. ابحث عن  ل. اضغط على  ل.

6. ابحث عن  م. اضغط على  م.

7. ابحث عن  ن. اضغط على  ن.

8. ابحث عن  ه. اضغط على  ه.

9. ابحث عن  و. اضغط على  و.

10. ابحث عن  ي. اضغط على  ي.

11. تدرّب على الضغط على  غ  ف  ق

ك  ل  م  ن  ه  و  ي

ي و ه ن

## الاستخدام

يمكنك الضغط على الأحرف (غ، ف، ق، ك، ل، م، ن، ه، و، ي) لتكتب كلمات.

## المشروع

اسأل زميلك عن الحيوان المفضل لديه. اكتب الإجابة.

## تمرين إضافي

اضغط على الحرف الأول من الأزهار "ورد" و"فل" و"ياسمين". تذكر أن تحفظ عملك.

غ ف ق ك ل م ن ه و ي



## الطباعة باللمس

### الدرس 5

# البحث عن مفاتيح الأرقام

اتبع الخطوات التالية لتتعرف على أماكن الأرقام في لوحة المفاتيح.

1. انظر إلى لوحة المفاتيح. ابحث عن مفاتيح الأرقام.

2. اضغط على مفاتيح الأرقام.

1 2 3 4 5

3. اضغط على مفاتيح الأرقام:

6 7 8 9 0

4. تدرب على الضغط على مفاتيح الأرقام.

1 2 3 4 5

### الاستخدام

يمكنك الضغط على مفاتيح الأرقام (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0) لكتابة الأرقام على الصفحة.

### المشروع

اكتب عمرك.



### تمرين إضافي

اكتب الإجابة على المسألة



التالية

$$1 + 3 = \underline{\quad}$$

تذكر أن تحفظ عملك.



## الدرس 6

# البحث عن مفاتيح الرموز

اتبع الخطوات التالية لتتعرف على أماكن مفاتيح الرموز.

1. انظر إلى لوحة المفاتيح. ابحث عن مفاتيح الرموز. ستجد أن معظمها هو نفسه مفاتيح الأرقام.
2. اضغط على مفتاح **shift** في الوقت نفسه الذي تضغط فيه على مفتاح الرمز.
3. اضغط على كل مفتاح من مفاتيح الرموز: **! @ # \$ % ^ & \* ( ) = +**
4. اضغط على كل مفتاح من مفاتيح الرموز: **& \* ( ) = +**
5. تدرّب على الضغط على مفاتيح الرموز.



## الاستخدام

يمكنك استخدام مفاتيح الرموز (!, @, #, \$, %, ^, &,\* , (, ) , = , +) عند الكتابة.

## المشروع

اكتب الرمز الذي نستخدمه في نهاية السؤال والرمز الذي نستخدمه عندما نجمع الأرقام.



## الطباعة باللمس

### الدرس 7

## الموضع الصحيح



اتبع الخطوات التالية لتستعد لاستخدام لوحة المفاتيح.

1. ضع أصابعك على **ك** **م** **ن** **ت**

و **ب** **ي** **س** **ش**. هذه المفاتيح تسمى

**المفاتيح الرئيسية**. اثنِ أصابعك.

2. ضع جانبي إبهاميك برفق على مفتاح

المسافة **space**.

3. ضع قدميك على الأرض. اجعل مرفقيك

قريبين من جانبيك.

4. اضغط **أ** وارفع إصبعك بسرعة. تَدْرِب

على الضغط على المفاتيح **أ**.

### الاستخدام

يمكنك استخدام المفاتيح الرئيسية لتساعدك في العثور إلى المفاتيح الأخرى.

### المشروع

استخدم المفاتيح الرئيسية. اكتب فصلاً من فصول السنة. (تلميح: يأتي بعد فصل الصيف مباشرة.)

### تمرين إضافي

اضغط على الحرف الأول

من الكلمة سمكة. تذكر أن تحفظ عملك.





## الدرس 8


# مفتاح العودة أو الإدخال



### الاستخدام

يمكنك أن مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثّل بـ


**return** أو **enter**

أو  لكي تنتقل إلى سطر جديد.

### المشروع

اكتب اسم الحيوان المفضل لديك. على مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثّل بـ

**return** أو **enter**

أو . اكتب اسمك.

اعرف المزيد عن مفتاح العودة أو الإدخال.

1. انظر إلى الصورة. ضع أصابعك على المفاتيح الرئيسية. اثن أصابعك.

2. ابحث عن . اضغط على .

3. اضغط على مفتاح الإدخال أو العودة الذي

يُمثّل بـ **return** أو **enter** أو .

باستخدام الأصبع الخنصر من اليد اليمنى.

4. ابحث عن . اضغط على .

على مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثّل بـ

**return** أو **enter** أو .

الأصبع الوسطى من اليد اليسرى.

### تمرين إضافي

اكتب فصل السنة خريف.



اضغط على مفتاح الإدخال أو العودة. تذكر أن تحفظ عملك.



## الطباعة باللمس

### الدرس 9 مفتاح المسافة



تعلم كيفية استخدام مفتاح المسافة.

1. انظر إلى الصورة. ضع أصابعك فوق المفاتيح الرئيسية.

2. اضغط على مفتاح المسافة `space` بجانب إبهامك الأيمن. يضع **مفتاح المسافات** فراغات بين الأحرف والكلمات.

3. تدرّب على الضغط على مفتاح المسافة `space`

حاول أن تضع مسافة واحدة دون أن تنظر إلى لوحة المفاتيح.

4. التدريب على الضغط على مفاتيح الأحرف ثم مفتاح المسافة `space`.

### الاستخدام

يمكنك استخدام مفتاح المسافة لتضع فراغًا بين الكلمات.

### المشروع

اكتب ضفدع. اضغط على مفتاح المسافة `space` مرّتين. اكتب بطة.

### تمرين إضافي

اكتب أسأل والدك.

تذكر أن تحفظ عملك.





## الدرس 10

# المفاتيح الرئيسية



### الاستخدام

يمكنك استخدام المفاتيح الرئيسية لكتابة الكلمات.

### المشروع

اكتب الحرف الأول من ثنائيات الكلمات كم - سم - شم - تم.

### تمرين إضافي

اكتب الأحرف الأولى من كلمات العبارة شرب سلمان ماء. تذكر أن تحفظ عملك.

تعلم كيفية استخدام المفاتيح الرئيسية.

1. ضع أصابع يديك اليسرى على **ك م ن ت و ب ي س ش**.
  2. ضع أصابع يديك اليمنى على **ك م ن ت و**.
  3. تدرّب على كتابة السطور الموضحة أدناه. اضغط مفتاح المسافة **space** عندما ترى فراغًا. اضغط على مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثّل **return** أو **enter** أو **←** في نهاية كل سطر. حاول ألاّ تنظر إلى لوحة المفاتيح.
- 1 : شسيب تنمك؛ شسيب تنمك؛ ش س ي ب ت ن م ؛  
 2 : شش سس بي بب تت نن مم  
 3 : شت سن يم ب؛ شت سن يم ب  
 4 : بي س ش ؛ م ن ت ب ي س ش ؛ م ن ت





## اختبار الوحدة 12

اتبع تلك الخطوات لتوضّح ما تعلمته في هذه الوحدة.

1. اكتب السطور الموضحة أدناه.

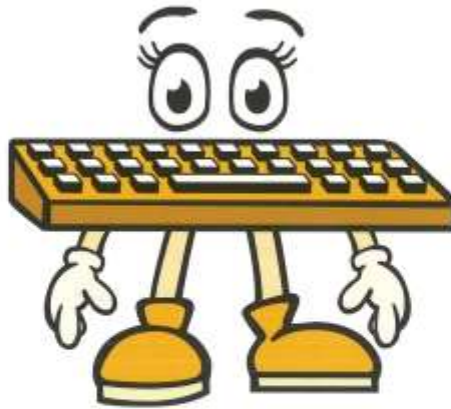
2. عندما تنتهي، اكتب اسمك على سطر جديد واطبع عملك.

1 ش س ي ب ت ن م : ش س ي ب ت ن م :

2 ش ش س س ي ي ب ب ت ت ن ن م م :

3 ش ش ت ت س س ن ن ي ي م م ب ب : ش ش ت ت س س ن ن ي ي م م ب ب :

4 ش ب س ي ت ن م : ش ت س ن ي م ب :





## الطباعة باللمس

### مشروع الوحدة 12

استخدم التكنولوجيا في...

### شرح الصورة

#### الفكرة

1. يمكنك كتابة العبارات التي توضح الصورة.

#### مسودة

5. انظر إلى الكلمات الموجودة داخل المربع.

#### التنظيم

2. اتبع وضعية الجلوس السليم عند استخدام جهاز الحاسوب. أعد فتح الملف المُسمّى "بركة".

6. استخدم الكلمات الموجودة داخل المربع لتكتب عبارة حول الطائر الأبيض.

7. استخدم الكلمات المتبقية داخل المربع لكتابة اسم الحيوان الثالث.

3. انظر إلى الصورة المعروضة على الشاشة. يوجد ثلاثة حيوانات.

8. احفظ عملك واطبعه.

9. أغلق الملف والبرنامج.

4. اقرأ العبارة الموجودة أسفل الصورة.

10. اطلب من معلمك تقييم المشروع.



## معالجة النصوص

**معالجة النصوص** عبارة عن كتابة الكلمات والعبارات والجمل على الحاسوب.

يستخدم الأشخاص برامج معالجة النصوص لكتابة التقارير والرسائل. يمكن لمعلمك أن يكتب ملاحظات لوالديك.

كما يمكنك كتابة اسمك وكلمات لتعطيها لمعلمك.

في هذه الوحدة، سوف تتعرف على كيفية التنقل في أنحاء الصفحة، ومسح الكلمات والتراجع عن كتابة الكلمات، واستخدام المفاتيح الخاصة وتمييز الكلمات والمسافات.






## الدرس 1 التصفح

اتبع تلك الخطوات لتتحرك في أنحاء الصفحة.

1. افتح **المستند** توينكل توينكل (*Twinkle, Twinkle*).

2. ابحث عن المؤشر الومض. هذه هي **نقطة الإدراج**.

3. حرك المؤشر وضعه قبل الكلمة نجم في السطر الأول. انقر. اكتب الكلمة "صغير". ثم اضغط على مفتاح المسافة مرة واحدة.

4. استخدم مفاتيح الأسهم وشريط التمرير للتنقل في أنحاء المستند. 



### الاستخدام

يمكنك تحريك نقطة الإدراج وإضافة نص إلى المستند.

### المشروع

افتح برنامج معالجة النصوص. أدخل اسمك الأخير. انقل المؤشر وضعه قبل اسمك الأخير اكتب اسمك. اضغط على مفتاح المسافة

**space**

### تمرين إضافي

بعد العدد 1.

اكتب مسافة.

ثم اكتب الرقم 2.

تذكر أن تحفظ عملك.

## الاستخدام

تستطيع كتابة  
واجباتك المنزلية في  
مستند باستخدام  
أحد برامج معالجة  
النصوص.

## المشروع

افتح برنامج معالجة  
النصوص. اكتب  
كلمتين تصف بهما  
شكلك.

## تمرين إضافي

افتح  
المستند  
**العلجوم**  
حيوانات واكتب في  
نهاية السطر الكلمة  
عصفور.  
تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 2

# كتابة النصوص

اتبع الخطوات التالية لتتدرب على كتابة نص  
داخل مستند.

١. افتح المستند "نص".

٢. اكتب من الحرف أ، ب، ت، ث، ج، ح، خ، د،  
ذ، ر، ز، س، ش.

٣. اكتب الأرقام من 0 حتى 9.

أ ب ج د ذ ر ز س ش

## الدرس 3

# سطور جديدة

اتبع هذه الخطوات لتكتب سطورًا جديدة وسطورًا فارغة.

1. افتح المستند سطور جديدة.
2. حرك المؤشر الى بعد الكلمة الأخيرة ثم اضغط بالفارة.
3. اضغط على مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثّل بـ  أو  أو  لتضيف سطورًا جديدة أو فارغة إلى المستند.
4. اكتب اسم الحيوان المفضل لديك. اضغط على مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثّل بـ  أو  أو .
5. اكتب الأرقام 1 و 2 و 3. اكتب كل رقم في سطر جديد.



## الاستخدام

يمكنك الضغط على مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثّل بـ  أو  أو  لتضيف سطورًا جديدة أو فارغة إلى المستند.

## المشروع

اكتب ثلاث كلمات تصف بها شخصيتك. ضع كل كلمة في سطر جديد.

## تمرين إضافي

اكتب الأرقام 5، 6، و 7. اكتب كل رقم في سطر جديد. تذكر أن تحفظ عملك.



## الاستخدام

يمكنك استخدام خاصية التفاف الكلمات لتوفر الوقت على نفسك.

## المشروع

اكتب العبارات الموضحة أدناه مستخدمًا خاصية التفاف الكلمات.

إننا نتعلم العديد من الأمور في المدرسة كل يوم. والآن نتعلم كيفية استخدام خاصية التفاف الكلمات.

## تمرين إضافي

استخدم  الخاصية التفاف الكلمات لتكتب العبارة (تحتاج النباتات إلى الماء لتنمو). تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 4

# الفاف الكلمات

اتبع الخطوات التالية لتستخدم خاصية التفاف الكلمات.

1. افتح المستند الأغنام.

2. اكتب العبارات الموضحة أدناه. لا تضغط على مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثّل بـ **return** أو **enter** أو **←**.

في يوم من الأيام كان هناك صبي يرعى قطيعًا من الأغنام. أكلت الأغنام الحشائش الموجودة في الحقول.

3. هل لاحظت ما حدث بعد أن وصلت إلى نهاية السطر؟ هذا ما يعرف باسم **خاصية التفاف الكلمات**.

4. ضع نقطة الإدراج قبل بداية العبارة الثانية مباشرة.

5. اكتب هذه العبارة: "لقد حرص على أن تكون الأغنام في أمان." هل لاحظت التفاف الكلمات بين السطور التي تكتبها؟

## الدرس 5

# حذف النص

اتبع الخطوات التالية لتحذف نصًا.

1. افتح المستند بطة.
2. حرّك المؤشر بحيث تصبح نقطة الإدراج بعد العبارة الأخيرة مباشرة.
3. اضغط على مفتاح الحذف أو التراجع الذي يُمثّل بـ `backspace` أو `←` سبع مرات. سوف يؤدي ذلك إلى حذف علامات التنصيص والنقطة والكلمة حكيم، والمسافة.
4. اضغط بشكل متواصل مفتاح الحذف أو التراجع الذي يُمثّل بـ `delete` أو `backspace` أو `←` لتحذف العبارة بأكملها والسطر الفارغ الموجود أعلاها.



## الاستخدام

يمكنك حذف الأحرف أو الأرقام أو المسافات أو السطر مفتاح الحذف أو التراجع الذي يُمثّل بـ `delete` أو `backspace` أو `←`.

## المشروع

اكتب القصيدة:  
أنا طويل.  
أستطيع أن أقفز من على الحائط.  
احذف العبارة الأولى.

## تمرين إضافي

افتح المستند الخراف.  
احذف الخطأ.  
تذكر أن تحفظ عملك.

## الاستخدام

يمكنك استخدام المفاتيح الخاصة والسمات لتغيير من كلماتك بمنتهى السهولة.

## المشروع

اكتب قائمة من الكلمات التي تصف بها نفسك. ضع كل كلمة في سطر مختلف.

## تمرين إضافي

اكتب النص التالي: امزج اللون الأحمر باللون الأصفر لتحصل على اللون البرتقالي. تذكر أن تحفظ عملك.

# الدرس 6 التدريب على معالجة النصوص

اتبع الخطوات التالية لتتدرب على معالجة النصوص.

1. افتح المستند تمرين 1.

2. اكتب هذه العبارات داخل مستندك.

الدعسوقة الصغيرة تزحف على الأرض.  
ثم صنعت شرنقة.

3. استخدم مفتاح الإدخال أو العودة الذي يُمثَّل بـ `return` أو `enter` لتضع كل عبارة على سطر مختلف.

4. حدد كلمة الدعسوقة ثم اضغط على مفتاح DEL ثم اكتب كلمة اليرقة.

5. احفظ الملف.





## الدرس 7

# التراجع عن الكتابة

اتبع الخطوات التالية لتستخدم خاصية التراجع عن الكتابة.

1. افتح المستند تراجع.
2. اكتب اسمك في نهاية العبارة.
3. انقر على تراجع لتحذف اسمك.
4. اكتب الأرقام من 1 حتى 9. ضع مسافة بعد كل رقم.
5. انقر على تراجع لتراجع عما كتبه.

1 2 3 4 5



## الاستخدام

يمكنك استخدام تراجع إذا غيرت رأيك حيال ما كتبه.

## المشروع

اكتب اسمك والعام. ضع مسافة بينهما. انقر على تراجع لتحذف العام.

## تمرين إضافي

اكتب الأرقام 1، 2 و 4.

ثم انقر على تراجع واكتب الأرقام من 1 حتى 4 على نحو صحيح.

تذكر أن تحفظ عملك.

## الاستخدام

تستطيع التنقل عبر أنحاء المستند بسرعة باستخدام المفاتيح الخاصة.

## المشروع

اكتب قائمة بجميع الأشياء الموجودة في الصف الدراسي. استخدم المفاتيح الخاصة لتنقل عبر القائمة.

www.almanahj.com

## تمرين إضافي

انتقل إلى نهاية المستند الذي يتناول المدرسة ثم عد إلى البداية. تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 8

# المفاتيح الخاصة

اتبع تلك الخطوات لتتحرك في أنحاء المستند بسرعة.

1. افتح المستند قصة. اقرأ السطر الأول في المستند.

2. اضغط على `page down`. اقرأ السطر العلوي.

عندما تضغط على `page down`، فسوف تنتقل لأسفل.

3. اضغط على `page up`. عندما تضغط على `page up`، فسوف تنتقل لأعلى.

4. اضغط على `end` أو `Ctrl - end`. ما الجزء الذي تود رؤيته من المستند؟

5. اضغط على

`home` أو

`Ctrl - home`

لتعود إلى البداية.



## الدرس 9

### تحديد النص

اتبع تلك الخطوات لتمييز وتحذف الكلمات أو السطور.

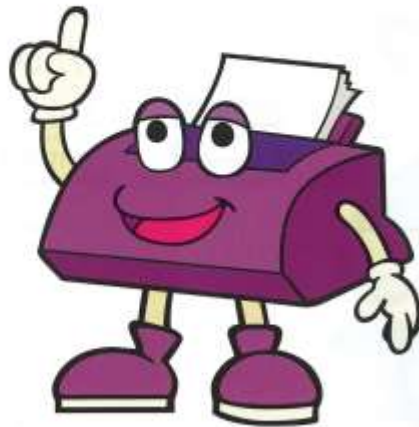
1. افتح المستند للعب.

2. انقل المؤشر بعد الكلمة معنى وانقر. اسحب على الكلمة. اضغط مفتاح التراجع أو الحذف

الذي يُمَيِّز بـ `delete` أو `backspace` أو 

3. مَيِّز واحذف الكلمة كبير.

4. مَيِّز واحذف السطر الفارغ الموجود بين أول سطرين.




### الاستخدام

يمكنك مسح الكلمات والسطور عن طريق التمييز والحذف.

### المشروع

افتح مستندًا. اكتب العنوان قصيدة عن نفسي. مَيِّز واحذف الكلمة نفسي. اكتب اسمك.

### تمرين إضافي

افتح المستند 

ألوان. مَيِّز

واحذف الكلمة

وردي.

تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 10

# استخدام برامج معالجة النصوص

اتبع تلك الخطوات للتدريب على استخدام مهارات معالجة النصوص.

1. افتح المستند تمرين.

2. مَيِّز واحذف العبارة كان الحوت يغوص.

3. احذف كلمة له.

4. اكتب الكلمة لك.

5. ضع نقطة الإدراج قبل الكلمة الأولى.

6. اكتب اسمك. اضغط على

مفتاح الإدخال أو العودة

الذي يُمثَّل بـ

أو  أو

مرتين.

### الاستخدام

يمكنك استخدام مهارات معالجة النصوص لمساعدتك في كتابة واجبك المدرسي.

### المشروع

استخدم مهارات معالجة النصوص لكتابة عبارتين أو ثلاث عبارات تصف بها الحيوان المفضل لديك.

### تمرين إضافي

افتح  المستند النباتات. احذف العبارة الأخيرة. تذكر أن تحفظ عملك.



## اختبار الوحدة 13

اتبع تلك الخطوات لتوضّح ما تعلمته في هذه الوحدة.

1. اكتب السطور الموضحة أدناه.

الفراشة

الفراشة ذات لونين أزرق وأسود.  
إنها تطير من مكان إلى آخر.

2. غير الكلمة أسود إلى أصفر.

3. تراجع عن تنفيذ هذا التعديل.

4. انتقل إلى الجزء العلوي من المستند.

5. اكتب الكلمة قصيدة. اضغط على مفتاح

الإدخال أو العودة الذي يُمثّل بـ  أو  أو  مرتين.





### مشروع الوحدة 13 استخدم التكنولوجيا من أجل... كتابة قصيدة

#### الفكرة

1. خطط لكتابة قصيدة حول نفسك وشاركها مع صديق لك.

#### التنظيم

2. افتح ملفًا جديدًا باستخدام برنامج معالجة النصوص.

3. عد بذاكرتك إلى قائمة الكلمات التي أعدتها في الدرس 24.

#### المسودة

4. تخطّ ثلاثة أسطر واكتب قصيدتك. استخدم بعض الكلمات من قائمتك.

#### التعديل

5. أعد قراءة قصيدتك. احذف أية كلمات لا تتناسب مع القصيدة. أضف كلمات جديدة من شأنها أن تحسّن من قصيدتك.

#### النشر

7. اطبع قصيدتك.

8. شارك قصيدتك مع صديق لك.

9. اطلب من معلمك تقييم المشروع.

www.almanahj.com

## برنامج الرسم



**الرسومات** عبارة عن صور على الحاسوب، من الممكن أن تكون صورًا مرسومة أو صورًا فوتوغرافية.

تستخدم المتاجر الرسومات في الإعلانات لتبيع أغراضها.

باستطاعتك رسم صور على الحاسوب لتقدمها لشخص ما.

[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)

في هذه الوحدة، سوف تتعلم استخدام أدوات الرسم والتلوين في عمل الرسومات.





## الاستخدام

يمكنك رسم رسومات بمساعدة حاسوبك وتقديمها للآخرين في صورة بطاقات أو هدايا.

## المشروع

ارسم رسمًا لحقيبة مدرستك مستخدمًا مختلف الألوان.

## تمرين إضافي

ارسم عشب طائر ما مستخدمًا مختلف الألوان.  
تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 1

# أداة فرشاة التلوين

لتستخدم أداة فرشاة التلوين ولوحة الألوان، افتح البرنامج المطلوب ثم اتبع الخطوات التالية:

1. افتح البرنامج المطلوب ثم اتبع الخطوات التالية.:

2. اختر أداة فرشاة التلوين .

انقر على أي لون في



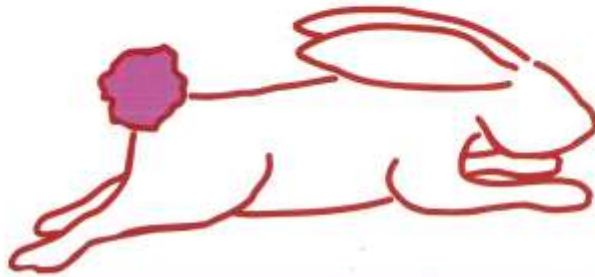
لوحة الألوان.

3. انقل المؤشر إلى مساحة بيضاء. ارسم صورة من خلال السحب بزر الفأرة الأيسر.

4. انقر على لون آخر في لوحة الألوان.

5. أتمم رسمك مستخدمًا الألوان المختلفة.

6. حفظ الملف.

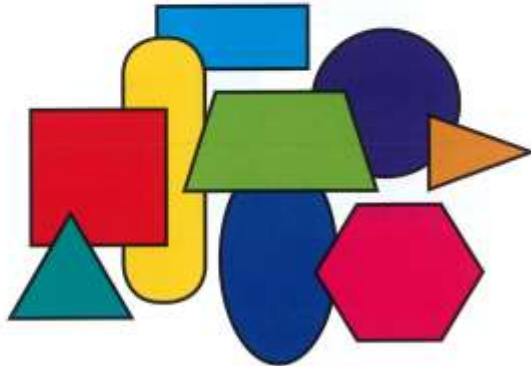




## الدرس 2 أداة الأشكال

اتبع الخطوات التالية لتستخدم أداة الأشكال.

1. شغل البرنامج لفتح مستند جديد.
2. انقر على أداة الأشكال المستطيل .
3. انقل المؤشر إلى مساحة بيضاء. بالضغط على الزر الأيسر للفأرة. ارفع يدك عن الفأرة عندما يصبح المستطيل بالحجم الذي تريده.
4. حرّك المؤشر إلى ركن من أركان المستطيل. اسحب الفأرة لتجعل الشكل أكبر أو أصغر.
5. ارسم المزيد من الأشكال. انقر على أداة من أدوات الأشكال واسحب لترسم شكلاً  .



### الاستخدام

تستطيع استخدام أدوات الأشكال لترسم أشكالاً تامة.

### المشروع

ارسم رسماً لمنزلك مستخدماً أدوات الأشكال.

### تمرين إضافي

استخدم أداة الأشكال المستطيلة المستديرة لترسم ستة أشكال مستطيلة مستديرة. تذكر أن تحفظ عملك.



## الدرس 3

## أداة التعبئة

اتبع تلك الخطوات لتملأ الحيز باللون.

1. افتح مستندًا جديدًا في برنامج الرسم.

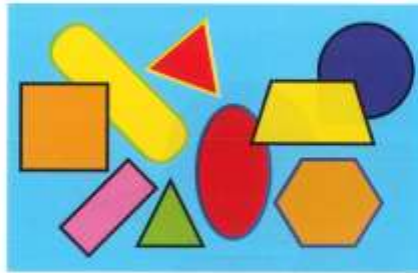
2. ارسم ثلاثة أشكال. اجعل أجزاء منها تغطي أجزاء من الأشكال الأخرى.

3. انقر على أداة التعبئة. اختر لونًا من لوحة الألوان.

4. انقر على الشكل المربع وشاهد كيف تتم تعبئته باللون الذي اخترته. املأ الأشكال الأخرى بألوان مختلفة.

5. اختر لونًا مختلفًا. انقر على المساحة البيضاء. شاهد كيف تتم تعبئة الخلفية باللون الذي اخترته.

6. احفظ عملك باسم معين.



## الاستخدام

تستطيع تلوين المساحات الكبيرة بسرعة مستخدمًا أداة التعبئة.

## المشروع

ارسم صورة لبالون مملوء بالهواء الساخن مستخدمًا آتاتي الأشكال والتعبئة.

## تبرير إضافي

استخدم آتاتي الأشكال والتعبئة لترسم وتلوين صورة لصديق لك. تذكر أن تحفظ عملك.



## الدرس 4

# أداة علبة الرش وأداة فرشاة البخ

اتبع الخطوات التالية لتستخدم أداة علبة  
الرش أو أداة البخ.

1. افتح مستندًا جديدًا في برنامج الرسم.
2. انقر على أداة علبة الرش أو فرشاة البخ  
في لوحة الألوان.
3. انقل المؤشر إلى مساحة بيضاء. اسحب  
لترسم منظرًا يشبه الغابة.
4. انقر على ألوان مختلفة أثناء رسمك.
5. تذكر أن تحفظ عملك.



## الاستخدام

تستطيع أن ترسم  
خلفيات أبسط  
للصور عن طريق  
استخدام أداة علبة  
الرش أو أداة فرشاة  
البخ.

## المشروع

استخدم أداة علبة  
الرش أو فرشاة البخ  
لترسم شاطئًا.

## تمرين إضافي

استخدم  
أداة علبة  
الرش أو فرشاة  
البخ لترسم منظرًا  
للغروب.  
تذكر أن تحفظ عملك.



## الاستخدام

يمكنك تصميم رسم  
تصويري باستخدام  
أداة القلم الرصاص.

## المشروع

ارسم حاسوبًا  
مستخدمًا ألوانًا  
مختلفة.

www.almanahj.com

## تمرين إضافي

ارسم رسمًا  
مبسطًا  
لخريطة دولة  
الإمارات.  
تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 5

# أداة القلم الرصاص

اتبع تلك الخطوات لتستخدم أداة القلم  
الرصاص.

1. افتح مستندًا جديدًا في برنامج الرسم.

2. انقر على أداة القلم الرصاص .

3. اسحب لترسم صورة. حرّك يدك ببطء.

استخدم مختلف الألوان الموجودة في لوحة  
الألوان.

4. إذا أخطأت، فانقر على أداة الممحاة .

. اسحب على الجزء الذي تود مسحه من  
الصورة.





### الدرس 6 أداة الخط

اتبع تلك الخطوات لتستخدم أداة الخط.

1. افتح مستندًا جديدًا في برنامج الرسم.
2. انقر على أداة الخط . انقر على لون في لوحة الألوان.
3. انقل المؤشر إلى مساحة بيضاء. اسحب لترسم خطًا.
4. ارسم مبنى مستخدمًا الخطوط.



### الاستخدام



يمكنك استخدام أداة الخط لترسم صورًا من خلال الخطوط المستقيمة.

### المشروع



ارسم صورة طائرة.

### تمرين إضافي

مستخدمًا



أداة الخط.

ارسم بيتًا للطيور بثلاثة ألوان.

تذكر أن تحفظ عملك.





## اختبار الوحدة 14

اتبع تلك الخطوات لتوضح ما تعلمته في هذه الوحدة.

1. ارسم صورة مستخدمًا أداة فرشاة البخ. استخدم لونين في الصورة.

2. استخدم إحدى أدوات الأشكال لترسم شكلًا.

3. امأ الشكل باللون.

4. استخدم أداة الخط لترسم صورة.

5. استخدم أداة الممحاة لتمسح جزءًا من الصورة.





### مشروع الوحدة 14

استخدم التكنولوجيا من أجل...

## إنشاء الأعمال الفنية

### ابدأ في العمل

1. فكّر كيف يمكنك استخدام أدوات برنامج الرسم لإنشاء صورة لمدرستك.

2. افتح مستندًا جديدًا في برنامج برنامج الرسم المتوفر لديك.

3. استخدم أدوات برنامج الرسم لتجرب أشكالاً وأنماطاً مختلفة.

### نظم وصيّم

4. استخدم أدوات الأشكال وأدوات التعبئة بالألوان لتقوم بتصميم نمط.

5. تستطيع كذلك استخدام الأدوات الأخرى.

### التشكيل النهائي

6. انظر إلى رسمك. إذا كانت هناك أي أخطاء، فامسحها واعد رسمها من جديد.

7. احفظ رسمك باسم *School*. ثم اطبعه.

8. تبادل الصور والرسومات مع زميل لك وأخبره بما أحببته في رسمه.

9. اطلب من معلمك تقييم المشروع.



## الإنترنت

تعرض الإنترنت المعلومات على الحاسوب.

يستخدم الناس الإنترنت للبحث عن الحقائق والمعلومات التي تساعدهم على تطوير أعمالهم. تستطيع استخدام الإنترنت لتبحث عن معلومات تحتاجها.

في هذه الوحدة، سوف تتعرف على العديد من الأمور المتعلقة بالإنترنت.





## الإنترنت


### الاستخدام

يمكنك استخدام الإنترنت واتباع قوانين المواطن الرقمي.

### المشروع

اشرح لزميل لك سبب أهمية أن تكون مواطنًا رقميًا صالحًا.

### تمرين إضافي

صمم ملصق   
يوضح قوانين المواطنة الرقمية.  
تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 1 المواطن الرقمي

اتبع تلك الخطوات لتصبح مواطنًا رقميًا صالحًا.

- أتعهد بحماية معلوماتي الخاصة ومعلومات الآخرين أيضًا.
- أتعهد بحماية نفسي والآخرين عندما أكون **متصلًا بالإنترنت**.
- أتعهد باستخدام الكلمات الجيدة وأن أتذكر جيدًا ألا أضرب بالآخرين.
- أتعهد بأن أخبر أحد البالغين إذا ما تسبب أحدهم في ضرر لي.
- أتعهد باحترام حقوق وقوانين الطبع والنشر وأن أذكر المصدر الذي حصلت على المعلومات منه.
- أتعهد بزيارة المواقع المناسبة لعمرى.





### الدرس 3 الاستماع إلى قصة

اتبع تلك الخطوات لتستمع إلى قصة.

1. انظر إلى الكلمات والصور المعروضة على الشاشة.

2. انقر لتشغل القصة.

3. تابع الراوي. انظر إلى الصور أثناء استماعك للراوي.

[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)



### الاستخدام

يمكنك أن تستمتع إلى قصة على الويب.

### المشروع

استمع إلى قصة تدور حول الطيور على الويب.

### تمرين إضافي

استمع إلى قصة على الويب. أخبر زميلاً لك بالقصة التي استمعت إليها. تذكر أن تحفظ عملك.



## الاستخدام

يمكنك أن تشاهد مقطع فيديو على الويب.

## المشروع

شاهد مقطع فيديو يتناول فصول السنة الأربعة على الويب.



## تمرين إضافي

شاهد مقطع فيديو يتناول الحيوانات على الويب. صف ما تراه في مقطع الفيديو لزميل لك. تذكر أن تحفظ عملك.



# الدرس 4 مشاهدة مقطع فيديو

اتبع تلك الخطوات لتشاهد مقطع فيديو على الويب.

1. انقر لتشغل مقطع الفيديو.

2. شاهد مقطع الفيديو على الشاشة.



www.almanahj.com



## الإنترنت

### الدرس 5 رسم صورة

اتبع تلك الخطوات لترسم صورة.

1. انقر على الشاشة لتبدأ عمل صورة جديدة.
2. انقر على أداة لتختارها.
3. انقر على لون في لوحة الألوان.
4. انقر على المساحة البيضاء وحرك الفأرة لترسم.
5. جرب الأدوات الأخرى.



### الاستخدام

بإمكانك رسم عمل فني على الويب وطباعته.

### المشروع

ارسم صورة لطائر محلق.

### تمرين إضافي

ارسم   
علم دولة الإمارات العربية المتحدة واطبعها. سوف يساعدك معلمك على وضع عنوان عليها. تذكر أن تحفظ عملك.





## الاستخدام

تستطيع لعب  
الألعاب على الويب  
لتساعدك في تعلم  
بعض الأمور.

## المشروع

ما لعبتك المفضلة  
على الويب؟ أخبر  
الفصل عنها.

## تمرين إضافي

العب لعبة  
رياضيات  
على الإنترنت مع  
زميل آخر.  
تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 6

# ممارسة لعبة

اتبع تلك الخطوات لتلعب لعبة.

1. اختر لعبة لتلعبها.

2. انقر لتبدأ اللعبة.

3. اقرأ التعليمات لتلعب اللعبة.

4. اتبع التعليمات لتلعب اللعبة.

5. أغلق اللعبة عندما تنتهي من لعبها.

www.almanahj.com









## الإنترنت

### الدرس 9 الصور الرقمية

اتبع تلك الخطوات لحفظ وتخزين صورة رقمية على حاسوبك.

1. افتح صفحة ويب بها صور لحيوانات.
2. انقر على واحدة من الصور ليتم تكبيرها.
3. احفظ الصورة الرقمية باسم الصورة /.



### الاستخدام

يمكنك أن تبحث عن الصور الرقمية في صفحات الويب المتعددة وحفظها.

### المشروع

ابحث عن صورة لطائر واحفظها.

[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)

تمرين إضافي

### أدخل عنوانًا لمتحف

من متاحف الفنون واحفظ الصورة الرقمية التي تحبها. تذكر أن تحفظ عملك.



## الاستخدام

تستطيع استخدام رابطاً تشعبياً لتتوجه إلى صفحة ويب مختلفة.

## المشروع

توجه إلى صفحة ويب تحتوي على معلومات عن النباتات. ابحث عن رابط تشعبي لعرض المعلومات.

## تمرين إضافي

ابحث عن الرابط التشعبي لصفحة الويب التي تدور حول الحيوانات البرية. تذكر أن تحفظ عملك.

## الدرس 10

# الروابط التشعبية

اتبع الخطوات التالية لتستخدم رابطاً تشعبياً (Hyperlink).

1. افتح العنوان الذي سوف يعطيك إياه معلمك.
2. انقر الرابط التشعبي وشاهد مقطع الفيديو.
3. انقر على الصفحة الرئيسة وتوجه إليها.





## اختبار الوحدة 15

اتبع تلك الخطوات لتوضح ما تعلمته في هذه الوحدة.

1. ابحث عن موقع ويب يحتوي على ألعاب.
2. ابحث عن لعبة تحبها. افتحها.
3. ضع العنوان ضمن الإشارات المرجعية.
4. تحقق من أي روابط شعبية.
5. ابدأ تشغيل اللعبة والعجبها.

[www.almanahj.com](http://www.almanahj.com)





## مشروع الوحدة 15

استخدم التكنولوجيا من أجل...

### أجب عن الأسئلة

#### تحديد المشكلة

1. أجب عن السؤال "كيف تحلق الطيور؟"

#### جمع البيانات

2. اكتب عنوان الويب الذي سوف يعطيك إياه معلمك في مربع المكان أو مربع العنوان.

3. انقر على Go لتفتح صفحة الويب. استعرض صفحة الويب.

4. انقر على الطيور Birds. اقرأ المعلومات المتعلقة بتحليق الطيور.

5. انقر على روابط شعبية أخرى.

#### حل المسألة

6. اشرح لزملائك كيف تحلق الطيور.

7. اشرح للفصل ما إذا كنت ترى أن موقع الويب قد ساعدك في معرفة معلومات عن الطيور أم لا.

8. استخدم برنامجًا للرسم لترسم صورة لطير يحلق.

9. احفظ صورتك واطبعها.

10. اطلب من معلمك تقييم المشروع.

A

**adaptation** a body part or a way an animal acts that helps it stay alive The giraffe long neck is a perfect adaptation.

**التكيف** تغيّر في عضو من جسم الحيوان يساعده في البقاء حيًا. أو الطريقة التي يتبعها الحيوان للحفاظ على حياته. رقبة الزرافة الطويلة هي مثال نموذجي على التكيف.



**amphibian** an animal that lives on land and in water A frog is an amphibian.

**برمائى** حيوان يعيش في الماء وعلى اليابسة. الضفدع حيوان برمائي.



**anemometer** a device which is used to measure the wind speed. We calculate wind speed using Anemometer.

**مقياس الرياح** جهاز يُستخدم لقياس سرعة الرياح. نقيس سرعة الرياح باستخدام مقياس الرياح.



**axis** a center line that an object spins around Earth spins on its axis.

**المحور** خط مركزي يدور حوله الجسم. تدور الأرض حول محورها.







**carnivore** an animal that eats other animals A tiger is a carnivore.



أكل اللحوم حيوان يتغذى على الحيوانات الأخرى.  
النمر من آكلات اللحوم.



**cloud** the tiny drops of water and bits of ice that collect in the sky Rain or snow can fall from a cloud.



سحابة قطرات الماء وقطع الثلج الصغيرة التي تتجمع في السماء.  
يتساقط المطر أو الثلج من السحاب.



**condense** to change from a gas to a liquid Water vapor can condense on a cold glass.



تكاثف التحول من الحالة الغازية إلى الحالة السائلة.  
يتكثف بخار الماء على الزجاج البارد.



D

**dissolve** to completely mix into a liquid Drink mix will dissolve in water.



ذوبان الامتزاج التام بالمثل.  
يذوب مزيج (حبيبات) المشروب في الماء.



## E

**evaporate** to change from a liquid to a gas Water can evaporate from oceans, rivers, lakes, or land.



تَبخّر التحول من الحالة السائلة إلى الحالة الغازية.  
يتبخّر الماء من المحيطات أو الأنهار أو البحيرات أو اليابسة.



## F

**fall** the season after summer Some leaves change colors in fall.



خريف الفصل الذي يلي الصيف.  
تتغيّر ألوان بعض أوراق الشجر في فصل الخريف.



**fish** an animal that lives in water and has gills and fins  
Fish use gills to breathe in water.



أسماك حيوانات تعيش في الماء ولها خياشيم وزعانف.  
يتنفس السمك في الماء بواسطة الخياشيم.



**freeze** to change from a liquid to a solid Water will freeze if it gets really cold.



تجمّد التحول من الحالة السائلة إلى الحالة الصلبة.  
يتجمّد الماء عندما يصبح باردًا جدًا.



## G

**gas** a state of matter that does not have its own shape  
Gas gives balloons their shape.



غاز حالة المادة التي ليس لها شكل خاص بها.  
تتشكل البالونات بأشكالها عند ملئها بالغاز.



**gills** the part of a fish that takes in oxygen from water A  
fish uses its gills to breathe in water.



خياشيم عضو في جسم السمك يستخلص من خلاله السمك  
الأكسجين من الماء.  
تستخدم الأسماك خياشيمها في التنفس في الماء.



www.almanahj.com

## H

**habitat** the place where an animal lives A forest is a  
habitat for many plants and animals.



موطن بيئي المكان الذي تعيش فيه الكائنات الحية.  
الغابة هي الموطن البيئي لكثير من النباتات والحيوانات.





## I

**insect** an animal with three body parts and six legs An ant is an insect.



حشرة حيوان يتكوّن جسمه من ثلاثة أجزاء وست أرجل. النمل من الحشرات.



## L

**life cycle** the series of changes in one's life like birth, growth, reproduction and death A butterfly has four stages in its life cycle.



دورة الحياة (المُمر) هي المرحل التي تمر بها الكائنات الحية من الولادة إلى الممات. تمر الفراشة بأربع مراحل في دورة حياتها.



**life span** the period of time from birth to death The insects have a very short life span.



مدة الحياة الفترة التي تمر منذ الميلاد إلى الوفاة. مدة حياة الحشرات قصيرة جدًا.



**liquid** a state of matter that flows and takes the shape of its container Milk is a liquid.



سائل كل مادة تسيّل وتأخذ شكل الوعاء الموجودة فيه. اللبن من السوائل.





**material** the matter that makes up solids Cotton and rubber are two different materials.



خامّة المادّة الأوليّة التي توجد على حالتها الطبيعيّة قبل ان تُعالج أو تصنع.  
القطن والمطاط خامتان مختلفتان.



**matter** what all things are made of A kite is made of matter.



مادّة كل شيء حولنا ويشمل حيز ( ما تتكون منه كل الأشياء).  
الطائرة الورقيّة مصنوعة من مادّة.



**melt** to change from a solid to a liquid Ice cubes can melt and become water.



انصهار تغير المادّة من الحالة الصلبة إلى الحالة السائلة  
تنصهر مكعبات الثلج وتتحول إلى ماء.



**mixture** two or more different things put together A fruit salad is a mixture of different fruits.



خليط شيان مختلفان أو أكثر موضوعان معًا  
تتكوّن سلطة الفواكه من خليط من فواكه مختلفة.







**physical change** a change in the size or shape of matter  
When you fold matter, you make a physical change.



تغير فيزيائي تغير في حجم المادة أو شكلها.  
يحدث تغير فيزيائي عند ثني المادة.



**property** how something looks, feels, smells, tastes, or sounds  
Color is a property of the puppets.



خاصية كيف تبدو الأشياء من حيث الشكل أو اللمس أو الرائحة  
أو المذاق أو الصوت الصادر عنها.  
اللون هو خاصية الدمى.



www.almanahj.com

R

**rain gauge** a tool that measures how much rain falls  
A rain gauge is a weather tool.



مقياس المطر أداة تُستخدم لقياس مقدار المطر المتساقط.  
مقياس المطر من أدوات قياس الطقس.



**reptile** an animal that has dry skin covered with scales  
A snake is a reptile.



زواحف حيوانات يغطي جسمها الجلد الجاف المكسو بالحراشف.  
الثعبان من الزواحف.



**rotation** a turn or spin Earth makes one rotation in 24 hours.



دوران محوري دورة كاملة حول المحور.  
تدور الأرض دورة كاملة حول محورها كل 24 ساعة.



**ruler** a tool used for measuring length A ruler tells us how long or wide something is.



مسطرة أداة تُستخدم لقياس الطول.  
تقيس المسطرة طول الأشياء أو عرضها.

S

**season** a time of year Fall, winter, spring, and summer are the four seasons.

فصل فترة زمنية في السنة.  
الخريف والشتاء والربيع والصيف هي الفصول الأربعة.



**shelter** a place where animals can live and be safe  
These raccoons find shelter in a log.

مأوى مكان تعيش فيه الحيوانات في أمان.  
تتخذ حيوانات الراكون من جذوع الأشجار مأوى لها.







**thermometer** a tool that measures temperature The thermometer shows a temperature of 65 degrees Fahrenheit.



ترموتر أداة تقيس درجة الحرارة. يبين الترمومتر درجة الحرارة.



**tool** an object or body part that helps do work Badgers use their paws as tools.



عضو جزء في الجسم يساعد على أداء الأعمال. تستخدم حيوانات الخلد مخالبها في حفر الأنفاق.



www.almanahj.com

**trait** the way animals look or act (page 61) Animals have the same traits as their parents.



سمة شكل الحيوانات أو سلوكها. تتميز (صفة) الحيوانات بنفس سمات آباؤها.



W

**water vapor** the water that goes up into the air as a gas and is too small to see.

You can not see water vapor.



بخار الماء الماء الذي يتبخر في الهواء كالفاز وهو صغير جدًا ولا يمكن أن نراه.

لا يمكنك رؤية بخار الماء.





**weather** what the sky and air are like each day The weather is rainy today.



طقس حالة السماء والهواء كل يوم. الطقس ممطر اليوم.



**wind vane** a tool that shows the direction of the wind A wind vane is a weather tool.



دوارة الرياح أداة تبيّن اتجاه الرياح. دوارة الرياح من أدوات قياس الطقس.



It can snow in winter.



يمكن أن يتساقط الثلج في فصل الشتاء.

