

**اليوم :**

**التاريخ : //1443هـ**

**الصف : ثاني متوسط**

**عدد الأوراق : 4**

**بسم الله الرحمن الرحيم**

**المملكة العربية السعودية**

**وزارة التعليم**

**إدارة التعليم بمحافظة جدة**

**اختبار مادة ( الحاسب و تقنية المعلومات )الفصل الدراسي الثاني الدور الأول للعام الدراسي 1443هـ**

اسم الطالبة : .....................................................

رقم الجلوس:....................................................

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **السؤال** | **الدرجة**  | **الدرجة** **المستحقة**  | **الدرجة كتابة** | **اسم** **المصححة** | **اسم****المراجعة** | **اسم****المدققة** |
| **الأول** | **7** |  |  |  |  |  |
| **الثاني** | **8** |  |  |  |  |  |
| **المجموع** | **15** |  |  |
| **درجة المشروع العملي**  | **25** |  |
| **المجموع الكلي** | **40** |  |

**7**

**الســـــؤال الأول :**

**أ- اختر الإجابة الصحيحة لكل من العبارات التالية: -**

|  |
| --- |
| 1. **تكمن أهمية الرسم و التصميم بالحاسب في كونها :**
 |
| **أ** | **توفير الوقت و الجهد** | **ب** | **اجراء عمليات حسابية معقدة** | **ج** | **إدارة كمية هائلة من البيانات** | **د** | **مصدر للمعلومات و المعارف** |
| 1. **المجتمع الذي يقوم على انتاج المعرفة و نشرها من خلال توظيف تقنية المعلومات و الاتصالات لتحقيق تنمية مستدامة :**
 |
| **أ** | **التقليدي** | **ب** | **المعرفي** | **ج** | **الصناعي** | **د** | **المفتوح** |
| 1. **هي مدن رقمية تعتمد خدمتها على البيئة التحتية لتقنية المعلومات و الاتصالات :**
 |
| **أ** | **المدن الحديثة** | **ب** | **المدن المتطورة** | **ج** | **المدن الذكية** | **د** | **المدن المتقدمة** |
| 1. **من آثار العاب الحاسب الإيجابية :**
 |
| **أ** | **زيادة التوتر** | **ب** | **اكتساب افكار دخيلة على عقيدتة** | **ج** | **انفصال عن الواقع الذي يعيشة** | **د** | **التسلية و الترويح عن النفس في وقت الفراغ** |
| 1. **يتسم مجتمع المعرفة بـــ:**
 |
| **أ** | **الإنفجار المعرفي** | **ب** | **بنك المعلومات** | **ج** | **المدن الذكية** | **د** | **شبكات الطاقة و الاتصالات** |
| 1. **تعد نوعا من أنواع ألعاب المحاكاة :**
 |
| **أ** | **ألعاب تعليم القراءة و الحساب** | **ب** | **ألعاب التحكم بقيادة الطائرات** | **ج** | **ألعاب المتاهات** | **د** | **الالعاب الرياضية**  |
| 1. **برامج لإنتاج رسوم تتميز بالجودة و الدقة العالية و تستخدم من قبل المتخصصين في مجال الصناعة و العمارة :**
 |
| **أ** | **برامج الرسم الطلائي** | **ب** | **برامج الرسوم المتحركة** | **ج** | **برامج التصميم بمساعدة الحاسب** | **د** | **برامج المخططات الإنسيابية** |
| 1. **من الآثار الاقتصادية للمعرفة :**
 |
| **أ** | **نمو الحضارات** | **ب** | **زيادة الثروات الأرضية** | **ج** | **التحول الى مجتمع معرفي** | **د** | **التبادل التجاري الكترونيا** |
| 1. **أداة رسم مجانية لإنشاء رسوم و تصاميم حية عبر الانترنت :**
 |
| **أ** | **Rate my drawing** | **ب** | **ArtRage** | **ج** | **Gimp** | **د** | **inkscape** |

**يتــــبع**

|  |
| --- |
| 1. **من الآثار السلبية للألعاب على العقيدة :**
 |
| **أ** | **العزلة و الإنفراد** | **ب** | **الألفاظ الشركية** | **ج** | **السمنة** | **د** | **ضعف البصر** |
| 1. **أصبحت المجتمعات المعرفية كالقرية الصغيرة وهذا من سمات :**
 |
| **أ** | **التطور التقني**  | **ب** | **سرعة استجابة للمتغيرات** | **ج**  | **تجاوز الحدود المكانية و الزمانية** | **د** | **الإنفجار المعرفي** |
| 1. **برنامج لتحرير الصور و معالجتها يعد منافسا قويا لبرنامج الفوتوشوب و بديلا مجانيا عنه :**
 |
| **أ** | **الرسم الحي** | **ب**  | **برنامج Inkscape** | **ج** | **تطبيق ArtRage** | **د**  | **برنامج الجمب****Gimp** |
| 1. **نوع من الألعاب تعتمد على أسلوب التعلم من خلال اللعب ولاكتساب معارف و تطوير المهارات:**
 |
| **أ**  | **العاب تعليمية**  | **ب** | **العاب المحاكاة**  | **ج** | **ألعاب ترفيهية**  | **د** | **ألعاب المتاهة** |
| 1. **يعرف تكوين الرسومات و الصور بالحاسب بــ**
 |
| **أ** | **ألعاب الحاسب** | **ب** | **الرسم بالحاسب** | **ج** | **العروض التقديمية**  | **د** | **معالجة النصوص** |

**8**

**السؤال الثاني :**

**ب –ضع علامة (√) أو (Х) أمام العبارات التالية:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **المجتمعات المعرفية المعاصرة تتميز بمرونة عالية** | **صح** |
| **2** | **برنامج الرسم الطلائي توفر إمكانية رسم المخططات الانسيابية و الخرائط الذهنية بأشكال متنوعة**  | **خطاء** |
| **3** | **يعد الرسم بالحاسب مرتفع التكاليف المادية لان إعادة الرسم و تعديلة يقابلها خسائر مادية** | **خطاء** |
| **4** | **من مزايا شبكات الطاقة و الاتصالات الذكية قدرتها على استعادة الخدمة ذاتيا** | **صح** |
| **5** | **التحكم في النوافذ و الستائر عن بعد او تلقائيا تعتبر احدى خدمات المنازل الذكية** | **صح** |
| **6** | **ألعاب المحاكاة هي ألعاب تتيح للاعب ان يعيش في بيئة خيالية تبدو كالواقع**  | **صح** |
| **7** | **برنامج الفوتوشوب هو البرنامج الأول في العالم من حيث القوة و كثرة المستخدمين**  | **صح** |
| **8** | **تقوم الأجهزة الذكية بمهام متعدده بهدف تسهيل الحياة على الإنسان** | **صح** |

**يتــــبع**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **9** | **ألعاب الحاسب برامج حاسوبية يمارس فيها اللاعب اللعب في بيئة تفاعلية جذابة على جهاز الحاسب**  | **صح** |
| **10** | **من العوامل التي تقوم عليها المدن الذكية التقدم التكنولوجي و الالكتروني** | **خطاء** |
| **11** | **تسهم برامج الرسم و التصميم بالحاسب في نشر العلم بأساليب مميزة و جذابة**  | **صح** |
| **12** | **أوجدت المجتمعات المعرفية مراكز ابحاث خاصة تعمل على انتاج المعرفة على نطاق واسع** | **صح** |
| **13** | **تستطيع السيارات الذكية الوقوف الذاتي في المواقف بشكل آلي**  | **صح** |
| **14** | **من آثار اقتصاد المعرفة يغير الوظائف القديمة و يستحدث وظائف جديده** | **صح** |
| **15** | **المجتمع المعرفي يتحول تدريجيا الى عالم ذكي** | **صح** |
| **16** | **برنامج Inkscape مجاني يتميز بسهولتة للمبتدئين**  | **صح** |

**انتهت الأسئلة بالتوفيق**