تم تحميل وعرض المادة من :



موقع واجباتي

www.wajibati.net

موقع واجباتي منصة تعليمية تساهم بنشر
حل المناهج الدراسية بشكل متميز لترتقي بمجال التعليم
على الإنترنت ويستطيع الطلاب تصفح حلول الكتب مباشرة
لجميع المراحل التعليمية المختلفة





حمل التطبيق من هنا

المملكة العربية السعودية	العام الدراسي : ١٤٤٦ هـ
وزارة التعـــليم	الفصل الدراسي الثالث
الإدارة العامة للتعليم	المادة: مهارات رقمية
مكتب التعليم	الصف: الأول متوسط
المتوسطة	الزمـــن: ٤٥ دقيقة

وزارة التعـــليم
Ministry of Education

الاختبار العملي لنهاية الفصل الدراسي الثالث– للعام الدراسي ١٤٤٦ هـ		س١	١٠
		س٢	١٥
اسم الطالبة رباعياً:		المجموع	٢٥

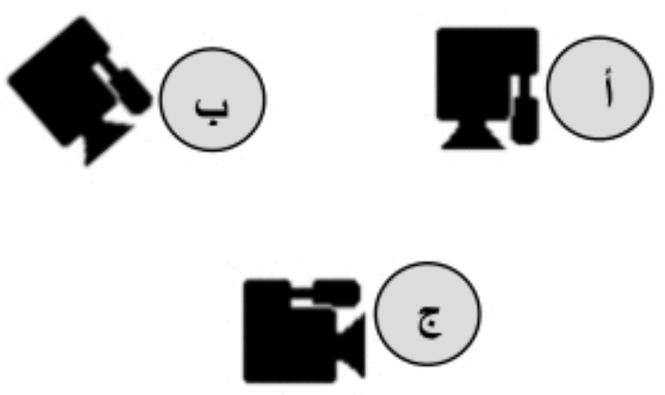
١٠

السؤال الأول: أ- صلي بين كل أيقونة ووظيفتها الصحيحة في برنامج البوربوينت من خلال وضع حرف الصورة المناسبة أمام الوظيفة المناسبة:



	الوظيفة	الصورة التي تحمل الحرف :
١	إضافة رأس وتذييل	
٢	تطبيق نسق على الشرائح (خلفية)	
٣	إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك	

ب- صلي بين طرق عرض الكاميرا في فيكس كود في آر بوظيفتها الصحيحة بوضع حرف الصورة الصحيحة أمام الوظيفة الصحيحة:



	الوظيفة	الصورة التي تحمل الحرف :
٤	كاميرا التتبع	
٥	كاميرا الشخص الأول	
٦	الكاميرا العلوية	

ج- صلي بين لبنة التكرار الصحيحة ووظيفتها الصحيحة بوضع الحرف المناسب للصورة المناسبة أمام الوظيفة المناسبة:

	نوع التكرار	الصورة التي تحمل الحرف :
٧	تستخدم عند تنفيذ اللبنات البرمجية الموجودة بداخلها لعدد محدد من المرات	
٨	تستخدم لتكرار اللبنات البرمجية الموجودة بداخلها لعدد غير محدد دون توقف	
٩	تستخدم لتكرار اللبنات الموجودة بداخلها طالما أن الشرط مازال صحيح	
١٠	تستخدم لتكرار اللبنات الموجودة بداخلها حتى يتحقق الشرط	



اقلبي الورقة

(١)

١٤

السؤال الثاني: أ- اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي :

١١- هي دالة أكثر شيوعا في برنامج مايكروسوفت اكسل، وتتيح إجراء مقارنات منطقية لها نتيجتان صواب أو خطأ:		
أ- دالة IF	ب- دالة For	ج- دالة Sum
١٢- يمكن إدراج الصوت في برنامج البوربوينت في:		
أ- الشريحة الأخيرة فقط	ب- في أي شريحة	ج- الشريحة الأولى فقط
١٣- باستخدام زر خيارات التأثير يمكن:		
أ- تحديد وقت بداية الحركة	ب- عرض المزيد من الخيارات حول تأثير معين	ج- عرض المزيد من الحركات الرائعة
١٤- لإضافة حركة للنصوص والصور وكافة محتويات الشريحة نستخدم قائمة:		
أ- عرض الشرائح	ب- الانتقالات	ج- الحركات
١٥- كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية:		
أ- هي دائماً ثانية واحدة	ب- دائماً ثابتة	ج- يمكن تغييرها

ب- أقري العبارات التالية ، ثم ظللي الحرف (ص) في ورقة التظليل إذا كانت العبارة صحيحة، و حرف(خ) إذا كانت العبارة خاطئة:

١. عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية	ص	خ
٢. الروبوت الافتراضي يناسب أسلوب تعلم واحد فقط	ص	خ
٣. إذا كانت إحداثيات الروبوت X و Y تساوي صفراً فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة	ص	خ
٤. يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح	ص	خ
٥. يمكنك إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الانترنت	ص	خ
٦. يمكنك أن ترى قيماً أو نصاً في نافذة المراقبة باستخدام وحدة تحكم العرض	ص	خ
٧. في فيكس كود في آر يمكن تغيير الملعب من خلال الضغط على زر حد الملعب	ص	خ
٨. طريقة العرض (فارز الشرائح) هو العرض الأساسي للبرنامج	ص	خ
٩. تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي	ص	خ
١٠. لا يمكن تخصيص (تعديل) رسم SmartArt أو مخطط	ص	خ

انتهت الأسئلة ... مع رجائي لكن بالتوفيق

المملكة العربية السعودية
وزارة التعـــليم
الإدارة العامة للتعليم .....
مكتب التعليم .....
المتوسطة.....

وزارة التعـــليم
Ministry of Education

العام الدراسي : ١٤٤٦ هـ
الفصل الدراسي الثالث
المادة: مهارات رقمية
الصف: الأول متوسط
الزمـــن: ٤٥ دقيقة

الاختبا		س١	١٠	١٠
		س٢	١٥	١٥
		المجموع	٢٥	٢٥

نموذج الإجابة

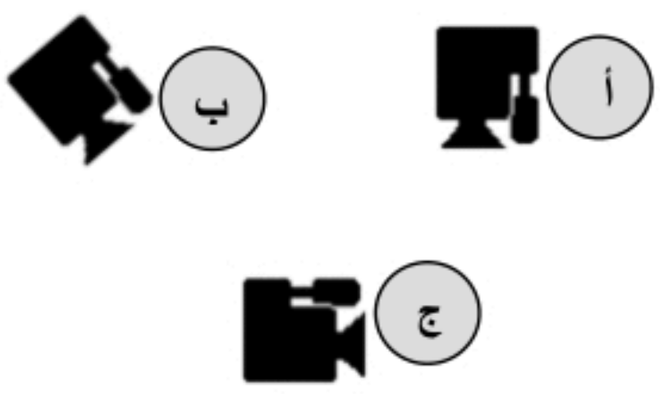
السؤال الأول: أ- صلي بين كل ايقونة ووظيفتها الصحيحة في برنامج البوربوينت من خلال وضع حرف الصورة المناسبة أمام الوظيفة المناسبة:



	الوظيفة	الصورة التي تحمل الحرف :
١	إضافة رأس وتذييل	ب
٢	تطبيق نسق على الشرائح (خلفية)	ج
٣	إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك	أ

١٠

ب- صلي بين طرق عرض الكاميرا في فيكس كود في آر بوظيفتها الصحيحة بوضع حرف الصورة الصحيحة أمام الوظيفة الصحيحة:



	الوظيفة	الصورة التي تحمل الحرف :
٤	كاميرا التتبع	ب
٥	كاميرا الشخص الأول	ج
٦	الكاميرا العلوية	أ

ج- صلي بين لبنة التكرار الصحيحة ووظيفتها الصحيحة بوضع الحرف المناسب للصورة المناسبة أمام الوظيفة المناسبة:

	نوع التكرار	الصورة التي تحمل الحرف :
٧	تستخدم عند تنفيذ اللبنات البرمجية الموجودة بداخلها لعدد محدد من المرات	أ
٨	تستخدم لتكرار اللبنات البرمجية الموجودة بداخلها لعدد غير محدد دون توقف	ب
٩	تستخدم لتكرار اللبنات الموجودة بداخلها طالما أن الشرط مازال صحيح	د
١٠	تستخدم لتكرار اللبنات الموجودة بداخلها حتى يتحقق الشرط	ج



اقلبي الورقة

(١)

موقع واجباتي

١٤

السؤال الثاني: أ- اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي :

١١- هي دالة أكثر شيوعا في برنامج مايكروسوفت اكسل، وتتيح إجراء مقارنات منطقية لها نتيجتان صواب أو خطأ:		
أ- دالة IF	ب- دالة For	ج- دالة Sum
١٢- يمكن إدراج الصوت في برنامج البوربوينت في:		
أ- الشريحة الأخيرة فقط	ب- في أي شريحة	ج- الشريحة الأولى فقط
١٣- باستخدام زر خيارات التأثير يمكن:		
أ- تحديد وقت بداية الحركة	ب- عرض المزيد من الخيارات حول تأثير معين	ج- عرض المزيد من الحركات الرائعة
١٤- لإضافة حركة للنصوص والصور وكافة محتويات الشريحة نستخدم قائمة:		
أ- عرض الشرائح	ب- الانتقالات	ج- الحركات
١٥- كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية:		
أ- هي دائماً ثانية واحدة	ب- دائماً ثابتة	ج- يمكن تغييرها

ب- أقري العبارات التالية ، ثم ظللي الحرف (ص) في ورقة التظليل إذا كانت العبارة صحيحة، و حرف(خ) إذا كانت العبارة خاطئة:

١. عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية	ص	خ
٢. لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة	ص	خ
٣. إذا كانت إحداثيات الروبوت X و Y تساوي صفراً فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة	ص	خ
٤. يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح	ص	خ
٥. يمكنك إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الانترنت	ص	خ
٦. يمكنك أن ترى قيماً أو نصاً في نافذة المراقبة باستخدام وحدة تحكم العرض	ص	خ
٧. في فيكس كود في آر يمكن تغيير الملعب من خلال الضغط على زر حد الملعب	ص	خ
٨. طريقة العرض (فارز الشرائح) هو العرض الأساسي للبرنامج	ص	خ
٩. تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي	ص	خ
١٠. لا يمكن تخصيص (تعديل) رسم SmartArt أو مخطط	ص	خ

موقع واجباتي

انتهت الأسئلة ... مع رجائي لكن بالتوفيق

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ..... متوسطة	وزارة التعليم Ministry of Education	المقرر: المهارات الرقمية الصف: الأول متوسط الزمن: ساعة واحدة

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام١٤٤٦ هـ

السؤال الاول	السؤال الثاني	المجموع	توقيع المصحح	توقيع المراجع

الاسم : ..... رقم الجلوس : .....

١٥

السؤال الأول : أ- ضع علامة √ أو X :-

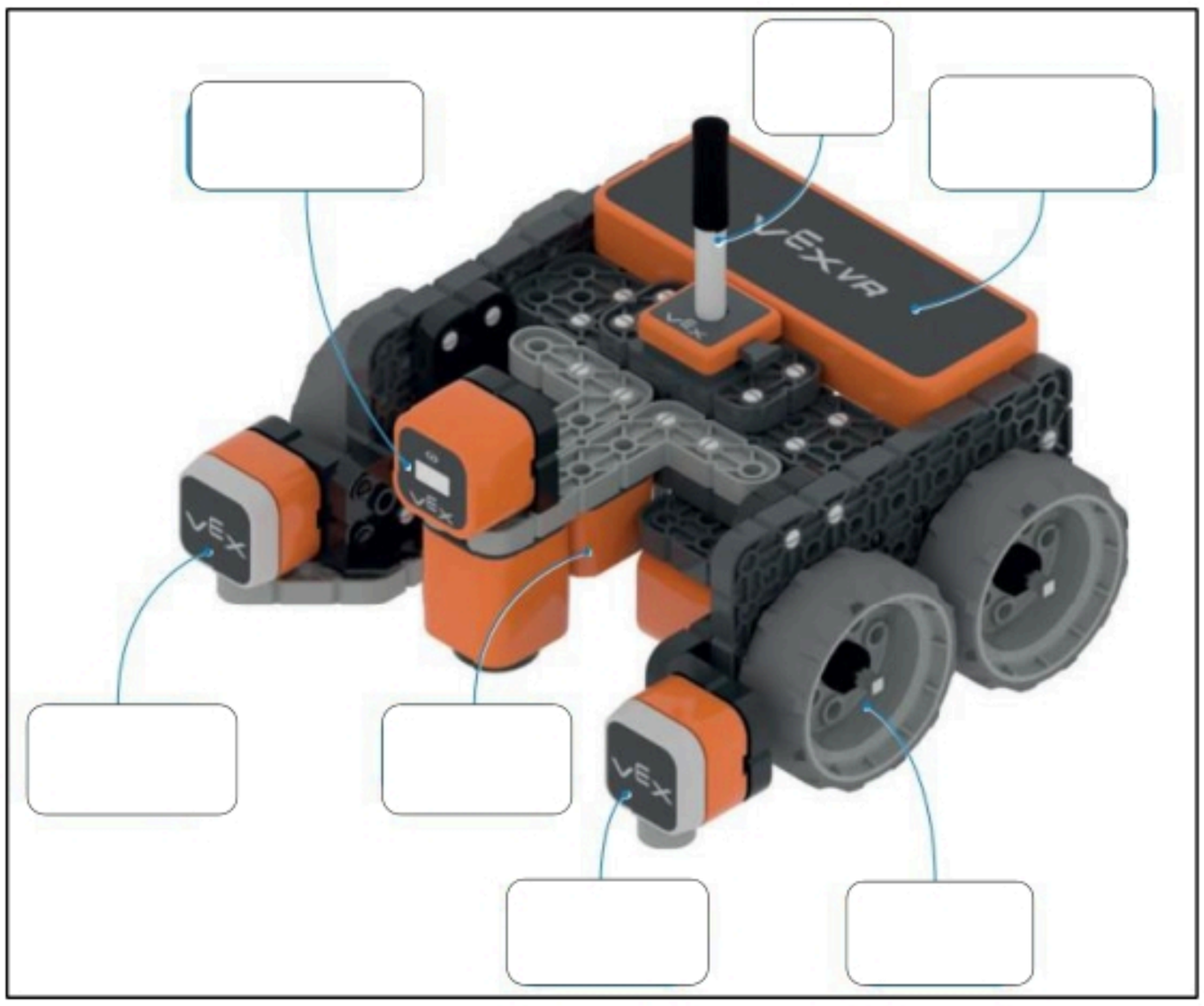
١	تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "=" .	
٢	طريقة " عادي (Normal View)" هي طريقة العرض الافتراضية في الباوربوينت.	
٣	اثناء معاينة العرض التقديمي يمكنك التنقل بين الشرائح عن طريق الفأرة أو مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.	
٤	في مايكروسوفت إكسل لا يمكنك كتابة صيغة IF فقط يمكنك إدراجها.	
٥	في الباوربوينت تتيح لك طريقة العرض " فارز الشرائح" مشاهدة الشرائح بحجم أكبر.	
٦	للتحكم في حركة الروبوت الافتراضي فإنك بحاجة إلى استخدام لبنات من فئة نظام الدفع .	
٧	 تتحقق هذه اللبنة من إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية.	
٨	تحديد موقع واتجاه الروبوت أثناء تحركه في ساحة اللعب أمراً ليس هاماً.	
٩	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ، فإن الروبوت يقع في أعلى المنصة.	
١٠	يمكن ضبط مسافة تحرك الروبوت بالميليمتر فقط.	

ب- رتّب خطوات إضافة دالة IF في إكسل :

الرقم	الخطوة
	أدرج دالة IF.
	اكتب الشرط.
	اضغط على الخلية التي ترغب بعرض النتائج داخلها.
	اكتب القيمة إذا لم يتحقق الشرط.
	اكتب القيمة التي ستظهر إذا تحقق الشرط.

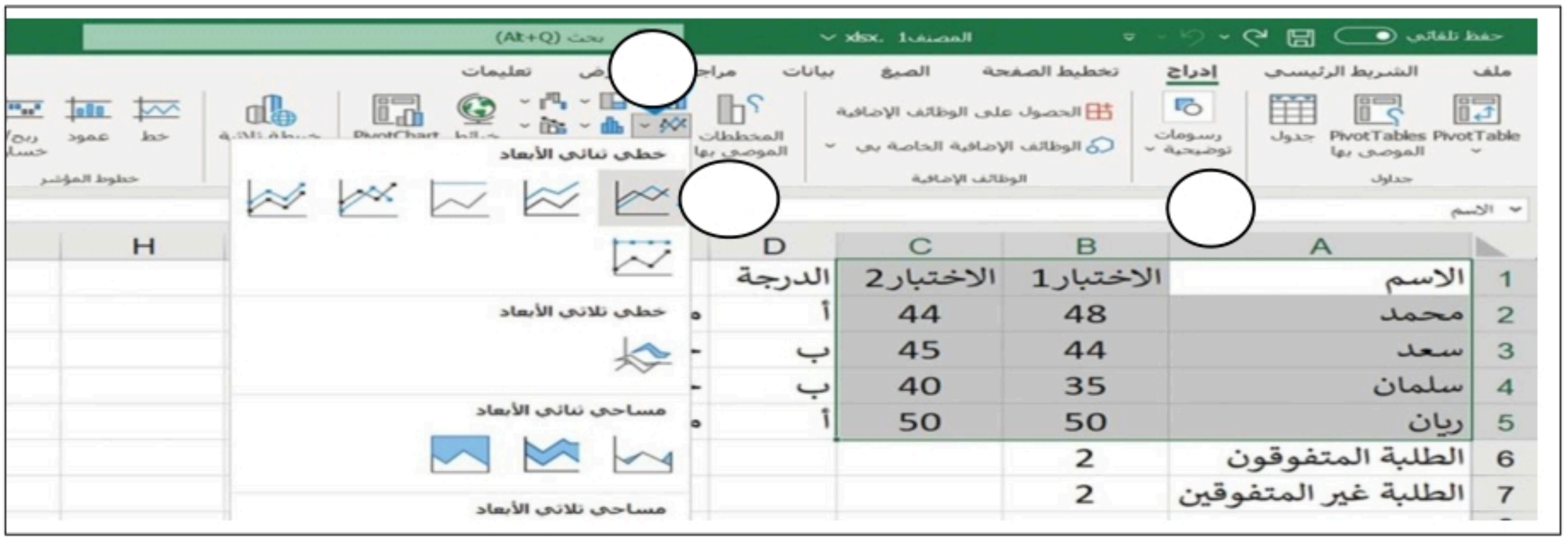
اقلب الورقة

السؤال الثاني: أ- ضع رقم المسمى في الخانة المناسبة:



١	قلم خاص بالرسم
٢	مستشعر الرؤية السفلي
٣	مستشعر الرؤية الامامي
٤	مستشعر الاصطدام الأيسر
٥	عجلات بقطر ٥٠ مليمتر
٦	مستشعر الجيرسكوب
٧	مستشعر الاصطدام الأيمن

ب-في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم:



انتهت الاسئلة

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ..... متوسطة	وزارة التعليم Ministry of Education	المقرر: المهارات الرقمية الصف: الأول متوسط الزمن: ساعة واحدة

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام١٤٤٦ هـ

السؤال الاول	السؤال الثاني	المجموع	توقيع المصحح	توقيع المراجع

نموذج الإجابة

الاسم : .....

١٥

السؤال الأول : أ- ضع علامة √ أو X :-

١	تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "=" .	√
٢	طريقة " عادي (Normal View)" هي طريقة العرض الافتراضية في الباوربوينت.	√
٣	اثناء معاينة العرض التقديمي يمكنك التنقل بين الشرائح عن طريق الفأرة أو مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.	√
٤	في مايكروسوفت إكسل لا يمكنك كتابة صيغة IF فقط يمكنك إدراجها.	X
٥	في الباوربوينت تتيح لك طريقة العرض " فارز الشرائح" مشاهدة الشرائح بحجم أكبر.	X
٦	للتحكم في حركة الروبوت الافتراضي فإنك بحاجة إلى استخدام لبنات من فئة نظام الدفع .	√
٧	تتحقق هذه اللبنة من إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية.	X
٨	تحديد موقع واتجاه الروبوت أثناء تحركه في ساحة اللعب أمراً ليس هاماً.	X
٩	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ، فإن الروبوت يقع في أعلى المنصة.	X
١٠	يمكن ضبط مسافة تحرك الروبوت بالميليمتر فقط.	X

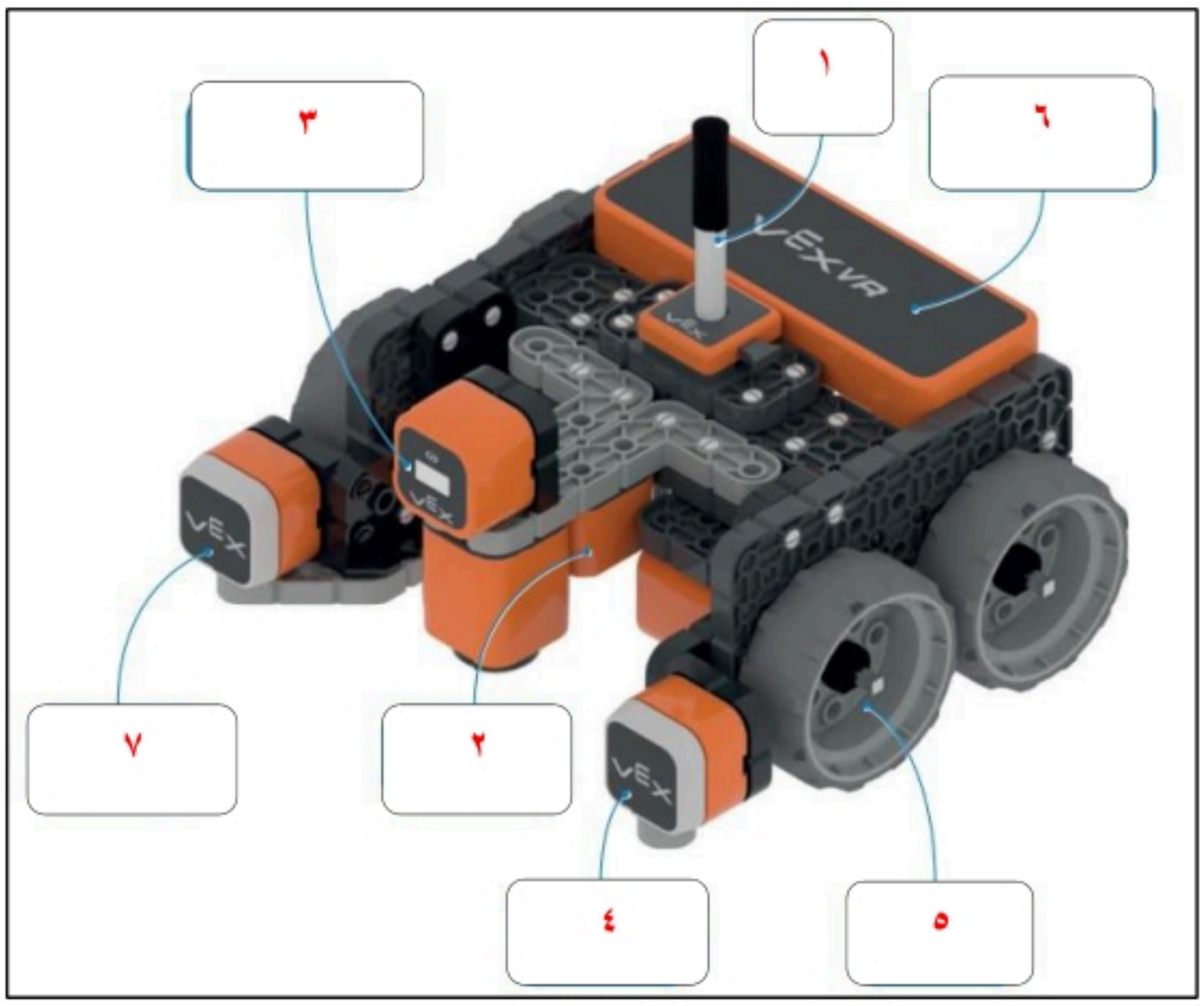
ب- رتّب خطوات إضافة دالة IF في إكسل :

الرقم	الخطوة
٢	أدرج دالة IF.
٣	اكتب الشرط.
١	اضغط على الخلية التي ترغب بعرض النتائج داخلها.
٥	اكتب القيمة إذا لم يتحقق الشرط.
٤	اكتب القيمة التي ستظهر إذا تحقق الشرط.

اقلب الورقة

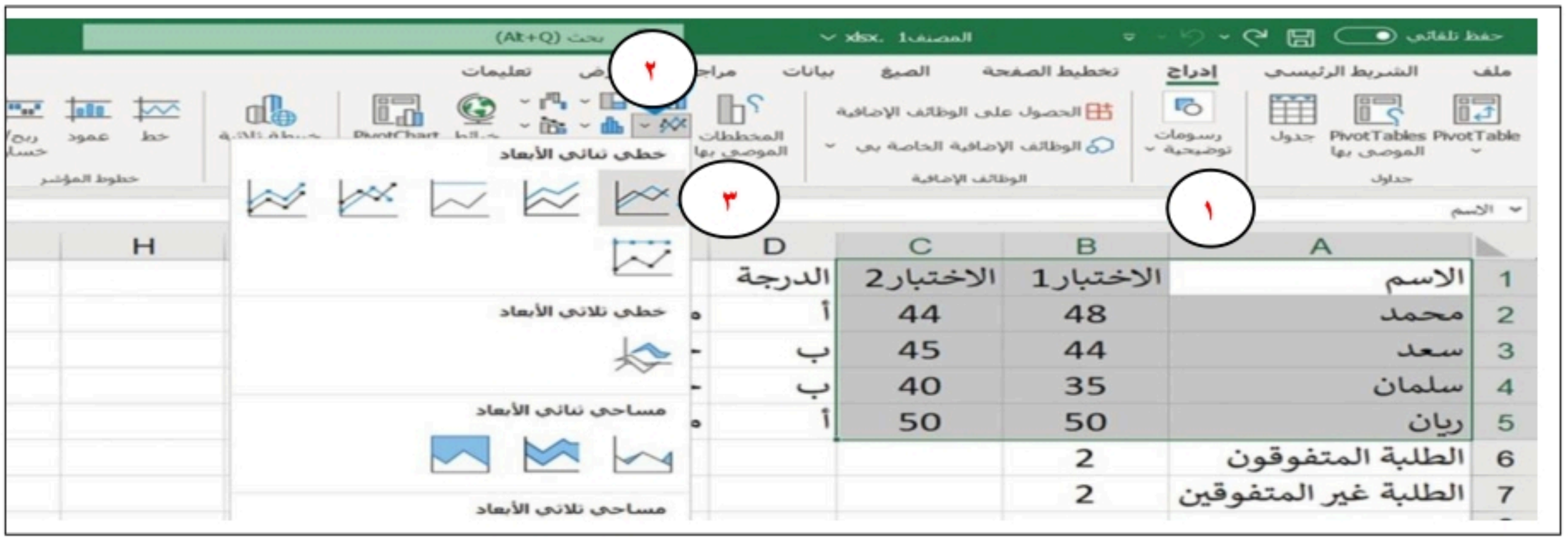
١٠

السؤال الثاني: أ- ضع رقم المسمى في الخانة المناسبة:



١	قلم خاص بالرسم
٢	مستشعر الرؤية السفلي
٣	مستشعر الرؤية الامامي
٤	مستشعر الاصطدام الأيسر
٥	عجلات بقطر ٥٠ مليمتر
٦	مستشعر الجيرسكوب
٧	مستشعر الاصطدام الأيمن

ب-في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم:



انتهت الاسئلة

موقع واجباتي

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

إدارة التعليم .....

مدرسة متوسطة .....

وزارة التعليم
Ministry of Education

المقرر : المهارات الرقمية

الصف : أول متوسط

زمن الاختبار : ساعة واحدة

درجة الاختبار : ٢٥ درجة

اختبار مقرر المهارات الرقمية نهائي (عملي) الدور الاول لصف ١م الفصل الثالث١٤٤٦هـ

اسم الطالبة: ..... رقم الجهاز : .....

السؤال ١	السؤال ٢	المجموع النهائي	المصححة	المراجعة	المدققة

السؤال الأول : من خلال دراستك لبرنامج (فيكس كود في آر) نفذي التالي :

المطلوب	الدرجة المطلوبة	الدرجة المستحقة
١- افتحي موقع https://vr.vex.com ٢- نفذي البرنامج التالي :  ٣- اكتبي ناتج تنفيذ البرنامج ؟	٢ ١٠ ٣	
المجموع من ١٥		

اقلبي الصفحة >>>

السؤال الثاني : من خلال دراستك لبرنامج مايكروسوفت إكسل نفذي التالي :

المطلوب	الدرجة المطلوبة	الدرجة المستحقة
١- افتحي برنامج إكسل ونفذي الجدول التالي :	٥	
٢- اكتبي الشرط في (دالة IF) المنطقية في حالة اذا كان (التقدير " أ ") تكون النتيجة (ممتاز) واذا كان غير ذلك تكون النتيجة(جيد جداً) .	٣	
٣-احفظي عملك داخل مجلدك بأسمك .	٢	
المجموع من ١٠		

	A	B	C	D	E
1	الاسم	الاختبار ١	الاختبار ٢	التقدير	النتيجة
2	فهد	25	44	ب	
3	ماجد	44	30	ب	
4	محمد	35	40	ب	
5	صالح	50	50	أ	

انتهت الأسئلة ,,, تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

معلمة المادة :

مديرة المدرسة :

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

إدارة التعليم .....

مدرسة متوسطة .....

وزارة التعليم
Ministry of Education

المقرر : المهارات الرقمية

الصف : أول متوسط

زمن الاختبار : ساعة واحدة

درجة الاختبار : ٢٥ درجة

إجابة اختبار المهارات الرقمية نهائي (عملي) الدور الاول لصف ام الفصل الثالث ١٤٤٦هـ

اسم الطالبة: ..... رقم الجهاز : .....

نموذج الإجابة

السؤال ١	السؤال		المراجعة	المدققة
١٥	١٠	٢٥		

السؤال الأول : من خلال دراستك لبرنامج (فيكس كود في آر) نفذي التالي :

المطلوب	الدرجة المطلوبة	الدرجة المستحقة
١- افتحي موقع https://vr.vex.com ٢- نفذي البرنامج التالي :  ٣- اكتبي ناتج تنفيذ البرنامج ؟ تشكيل مربع باستخدام لبنة تكرار ( ) البرمجية.	٢ ١٠ ٣	٢ ١٠ ٣
المجموع من ١٥		١٥

اقلبي الصفحة >>>

السؤال الثاني : من خلال دراستك لبرنامج مايكروسوفت إكسل نفذي التالي :

<table>
<tr><th>المطلوب</th><th>الدرجة المطلوبة</th><th>الدرجة المستحقة</th></tr>
<tr><td>١- افتحي برنامج إكسل ونفذي الجدول التالي :
<table>
<tr><th></th><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th></tr>
<tr><td>1</td><td>الاسم</td><td>الاختبار ١</td><td>الاختبار ٢</td><td>التقدير</td><td>النتيجة</td></tr>
<tr><td>2</td><td>فهد</td><td>25</td><td>44</td><td>ب</td><td></td></tr>
<tr><td>3</td><td>ماجد</td><td>44</td><td>30</td><td>ب</td><td></td></tr>
<tr><td>4</td><td>محمد</td><td>35</td><td>40</td><td>ب</td><td></td></tr>
<tr><td>5</td><td>صالح</td><td>50</td><td>50</td><td>أ</td><td></td></tr>
</table></td><td>٥</td><td>٥</td></tr>
<tr><td>٢- اكتبي الشرط في (دالة IF) المنطقية في حالة اذا كان (التقدير " أ ") تكون النتيجة (ممتاز) واذا كان غير ذلك تكون النتيجة(جيد جداً) .</td><td>٣</td><td>٣</td></tr>
<tr><td>٣-احفظي عملك داخل مجلدك بأسمك .</td><td>٢</td><td>٢</td></tr>
<tr><td>المجموع من ١٠</td><td colspan="2">١٠</td></tr>
</table>

انتهت الأسئلة ,,, تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

معلمة المادة :

مديرة المدرسة :

موقع واجباتي

المملكة العربية السعودية		المقرر: المهارات الرقمية
وزارة التعليم	وزارة التعليم Ministry of Education	الصف: اول متوسط
إدارة تعليم		الزمن: ساعة واحدة
متوسطة		

٢٥

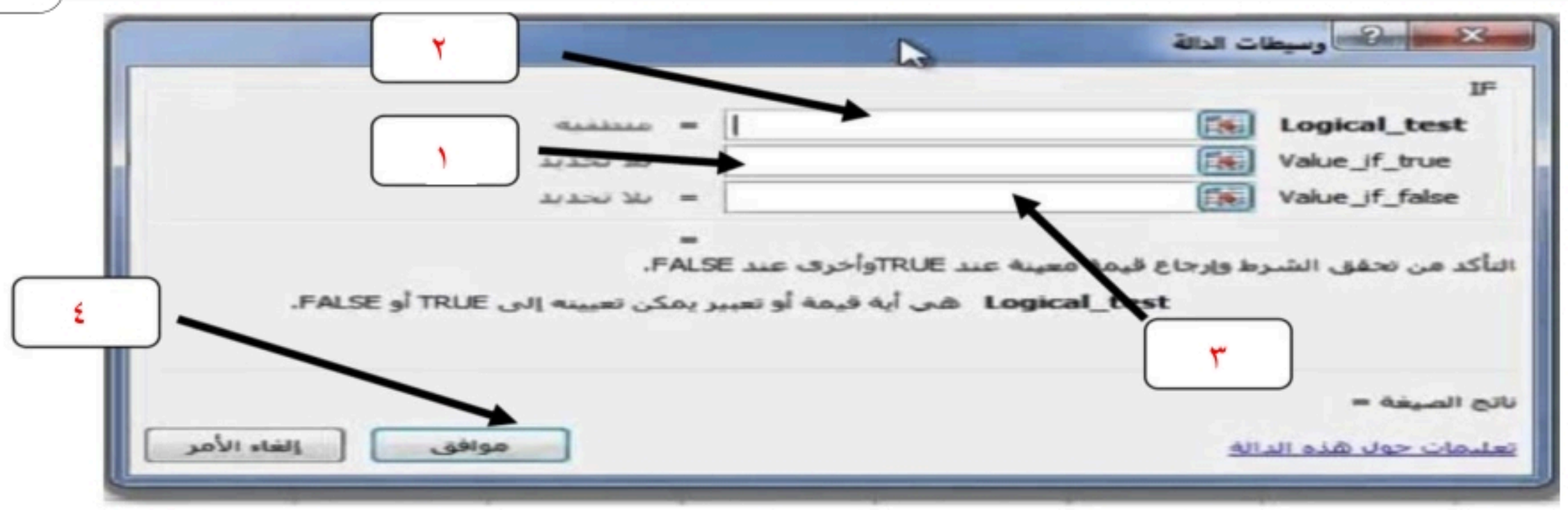
اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام ١٤٤٦ هـ

اسم الطالب/ **رقم الجلوس ( )**

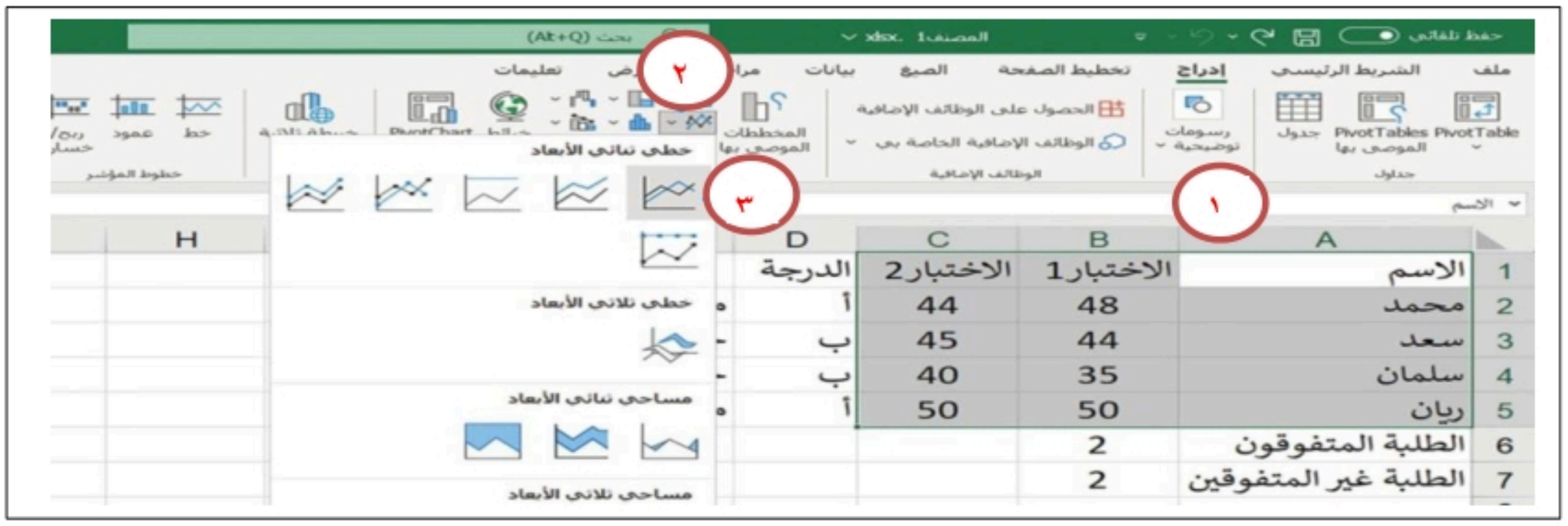
السؤال الاول : أ- في الصورة مربع الحوار الخاص بالدالة المنطقية IF ضع في الفراغ الرقم المناسب:-

١٠

١-رسالة تحقق الشرط ٢- الشرط ٣-رسالة عدم تحقق الشرط ٤- إدراج دالة IF



ب- في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم في الخانات :



ج : اكتب الوظيفة أسفل كل ايقونة مما يلي :

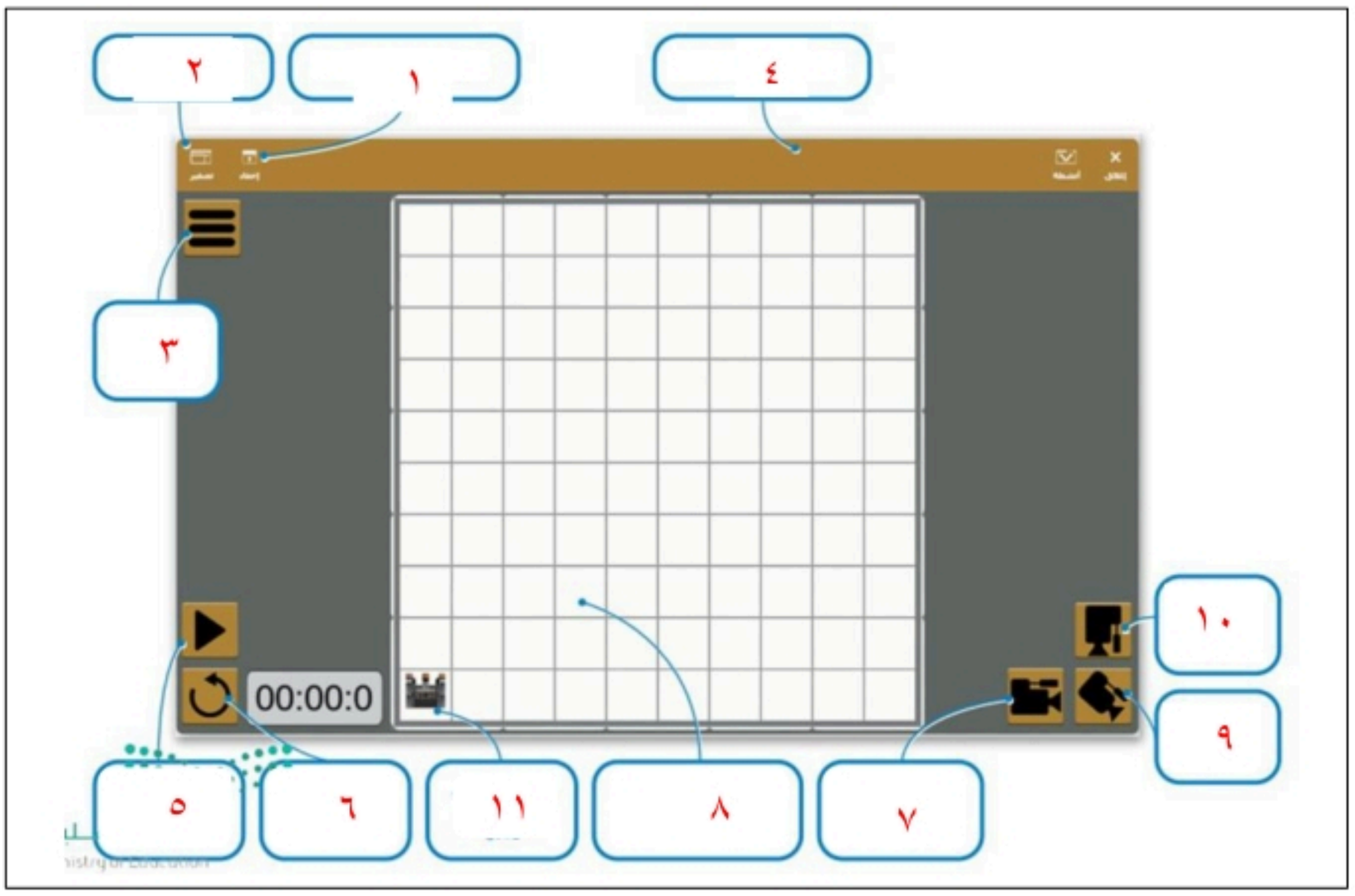
معاينة الشرائح بحجم أصغر	إدراج الصور	تطبيق نسق على الشرائح

الايقونة			
الوظيفة	إدراج الصور	تطبيق نسق على الشرائح	معاينة الشرائح بحجم اصغر

اقلب الورقة

١٥

السؤال الثاني : أ- من الجدول ضع المسمى الصحيح او الرقم في الخانات في ساحة اللعب كما في الصورة :



١-إظهار / اخفاء المشهد
٢-تكبير النافذة
٣-زر التوسيع
٤-نافذة ساحة اللعب
٥-بدء تشغيل البرنامج
٦-إعادة تعيين المشهد
٧-كاميرا الشخص الأول
٨-مربعات 200x200
٩-كاميرا التتبع
١٠-الكاميرا العلوية
١١-موضع البدء للروبوت

ب- ضع علامة (√) أو (X) أمام العبارات التالية:-

١	تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي	X
٢	لا يمكنك تغيير الملعب في الفكس كود	X
٣	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ،فإن الروبوت يقع في منصف المنصة	√
٤	يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم	X

انتهت الاسئلة

اسئلة الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية-للفصل الدراسي الثالث -للعام ١٤٤٤هـ

٢٥ / ٢٥

خمسة و عشرون درجه فقط

اسم الطالبة:.....الصف :.....

مستعينة بالله أجيب عن الأسئلة التالية:-

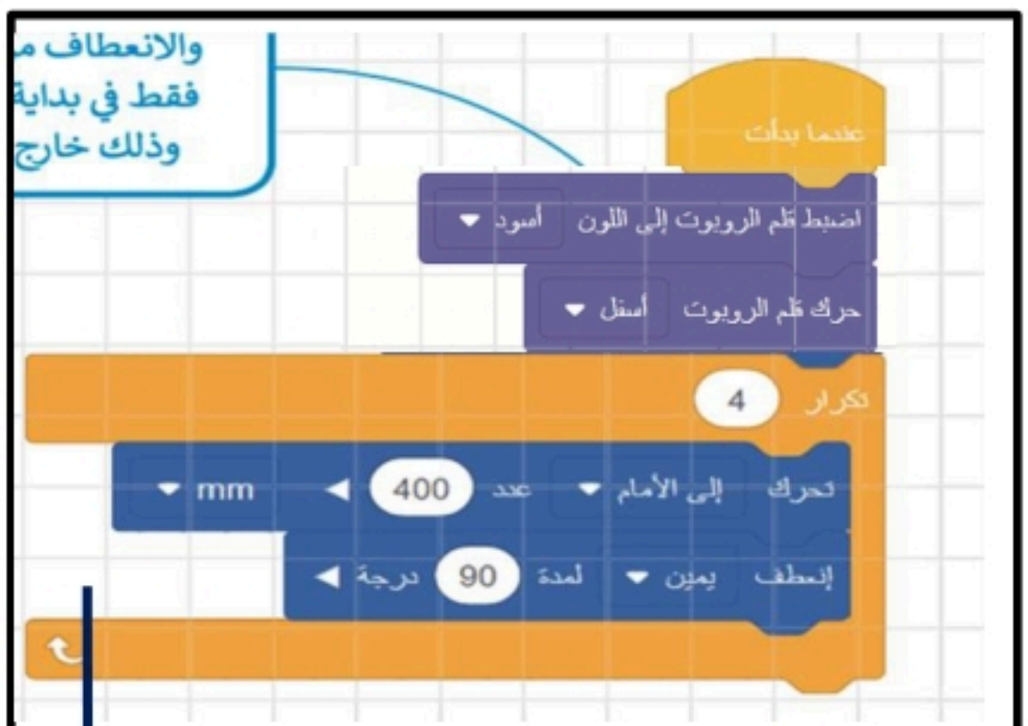
السؤال الأول: - ضعي دائرة حول الجواب الصحيح :-

١٠ / ١٠ عشر درجات فقط

١.	لعرض ثلاثي الابعاد نستخدم كاميرا التتبع .	١	صح	خطأ
٢.	قيمة yتحدد موقع الروبوت على المحور الافقي.	١	صح	خطأ
٣.	قلم الرسم موجود في الجزء الخلفي من الروبوت .	١	صح	خطأ
٤.	عندما تكون x,y تساوي صفر فان الروبوت يقع في المنتصف .	١	صح	خطأ
٥.	نوع التكرار  تكرار لا نهائي .	١	صح	خطأ
٦.	المقصود بهذا الامر حركة الروبوت الى الأعلى . 	١	صح	خطأ
٧.	مستشعر الجيرسكوب يقع في الجزء الخلفي .	١	صح	خطأ
٨.	إمكانية تغير ساحة اللعب من برنامج الفيكس كود في ار VEXcode VR	١	صح	خطأ
٩.	طول المربع الواحد في ساحة اللعب يساوي ٤٠٠ مليمتر .	١	صح	خطأ
١٠.	إمكانية برمجة روبوت الفيكس كود في آر VEXcode VRبلغة البايثون .	١	صح	خطأ

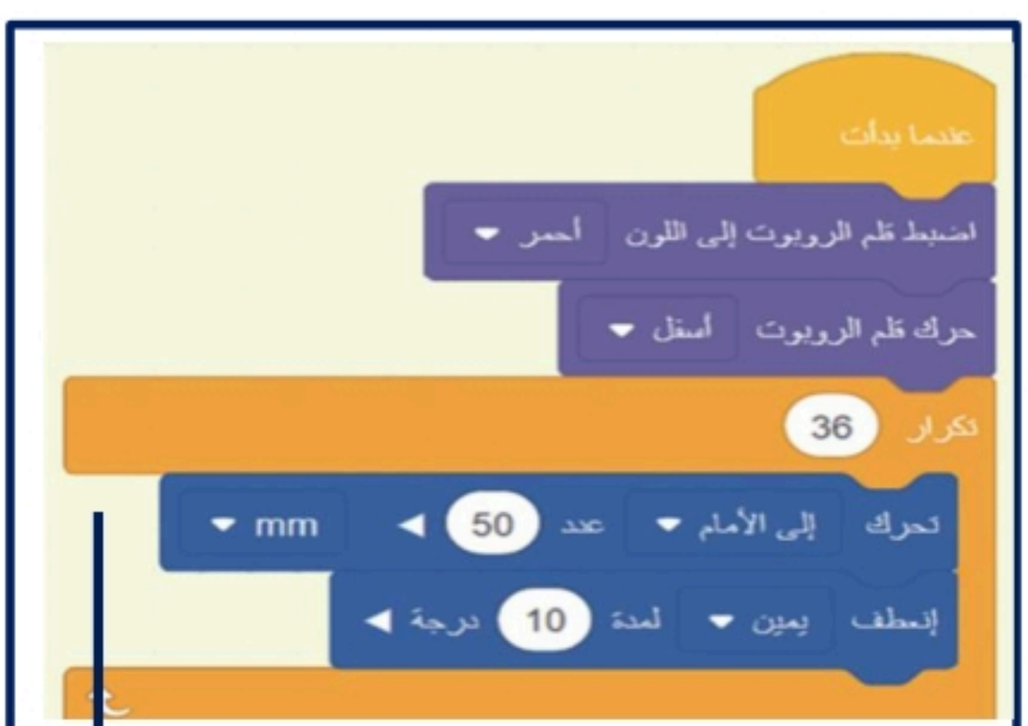
السؤال الثاني :- ماهو الشكل الناتج من تنفيذ الأوامر وماهو اللون المستخدم :-

٨ / ٨ ثمان درجات فقط



التنفيذ ١

الشكل .....مربع..... اللون .....اسود.....



التنفيذ ١ ١

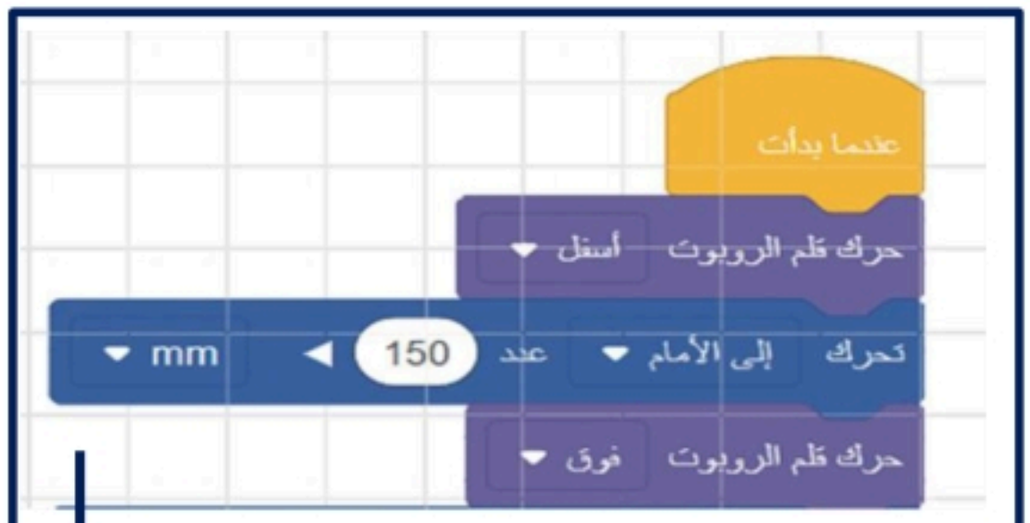
الشكل .....دائرة..... اللون .....احمر.....

يتبع



التنفيذ

الشكل ..... مثلث ١ ..... اللون ..... اسود ١



التنفيذ

الشكل ..... خط ١ ..... اللون ..... اسود ١

السؤال الثالث*** اربط بين اللبنات والوظيفة :-

٧/٧ سبع درجات فقط

	اللبنات		الوظيفة	
١.	نظام الدفع	١	٧	لالتقاط الأقراص.
٢.	المتغيرات	١	٦	تتحكم في سير عمل البرنامج .
٣.	الاستشعار	١	٥	لإنشاء لبنات جديدة .
٤.	أحداث	١	٤	لإنشاء لبنة احداث .
٥.	عناصر برمجة جديدة	١	٢	لانشاء متغيرات .
٦.	تحكم			لاضافة تعليقات .
٧.	مغناطيس	١	٣	لقراءة قيم المستشعرات .
		١	١	تتحكم في حركة الروبوت .
				تحتوي على المعاملات الرياضية .

- انتهت الأسئلة -

ارجو لكم التوفيق والنجاح
معلمه المادة :-رحاب زيني هاشم
التوقيع:-.....

اسئلة الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية-للفصل الدراسي الثالث -للعام ١٤٤٤هـ

٢٥

اسم الطالبة:.....الصف :.....

مستعينة بالله أجيب عن الأسئلة التالية:-

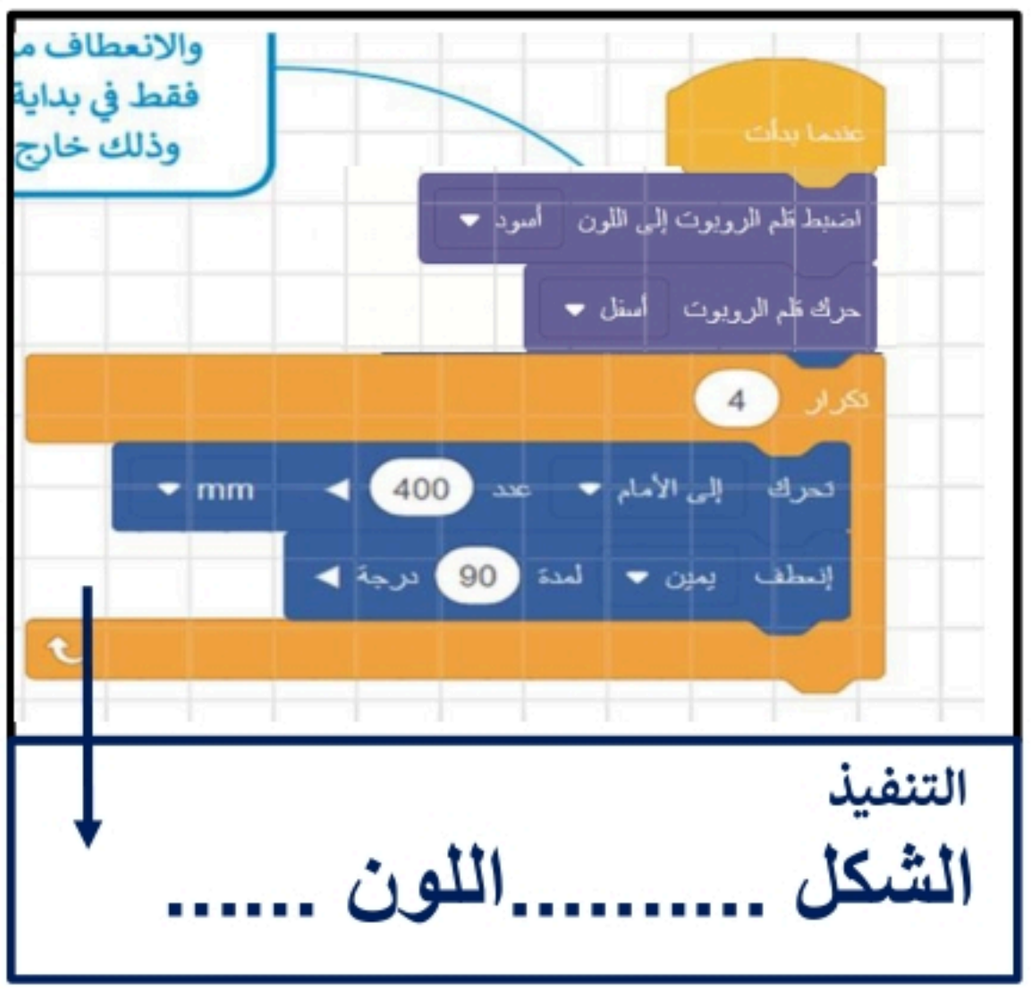
١٠

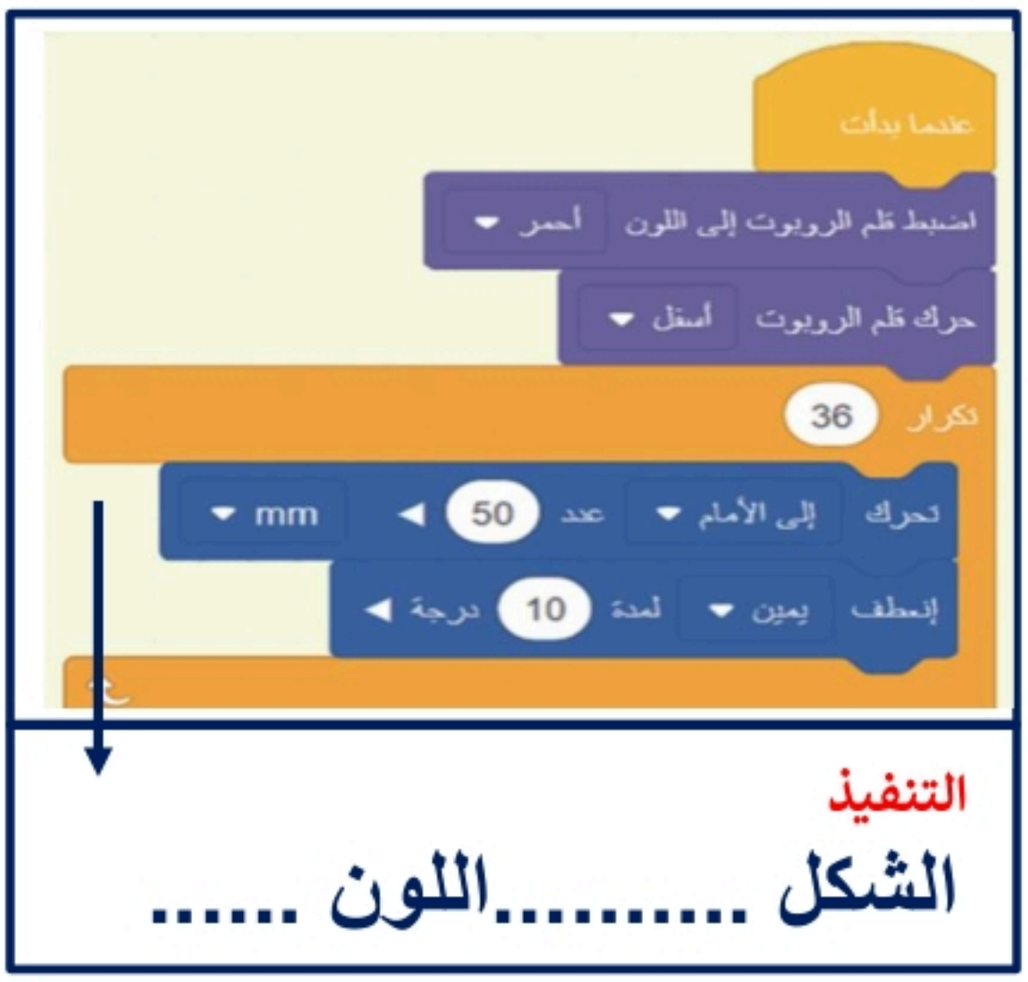
السؤال الأول: - ضعي دائرة حول الجواب الصحيح :-

١.	لعرض ثلاثي الابعاد نستخدم كاميرا التتبع  .	صح	خطأ
٢.	قيمة yتحدد موقع الروبوت على المحور الافقي.	صح	خطأ
٣.	قلم الرسم موجود في الجزء الخلفي من الروبوت .	صح	خطأ
٤.	عندما تكون x,y تساوي صفر فان الروبوت يقع في المنتصف .	صح	خطأ
٥.	نوع التكرار  تكرار لا نهائي .	صح	خطأ
٦.	المقصود بهذا الامر حركة الروبوت الى الأعلى . 	صح	خطأ
٧.	مستشعر الجيرسكوب يقع في الجزء الخلفي .	صح	خطأ
٨.	إمكانية تغير ساحة اللعب من برنامج الفيكس كود في ار VEXcode VR	صح	خطأ
٩.	طول المربع الواحد في ساحة اللعب يساوي ٤٠٠ مليمتر .	صح	خطأ
١٠.	إمكانية برمجة ربوت اليكس كود في آر VEXcode VRبلغة البايثون .	صح	خطأ

٨

السؤال الثاني :- ماهو الشكل الناتج من تنفيذ الأوامر وماهو اللون المستخدم :-



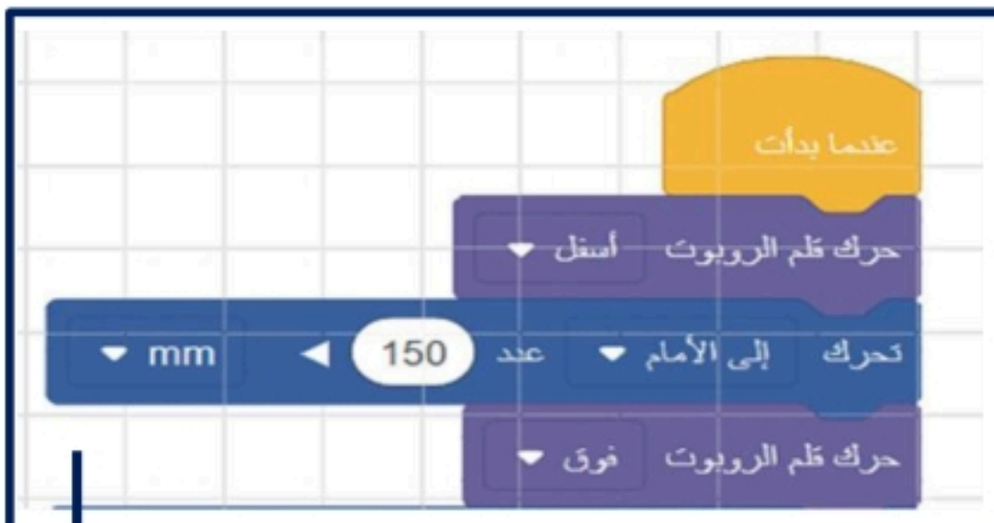


يتبع



التنفيذ

الشكل .....اللون .....



التنفيذ

الشكل .....اللون .....

السؤال الثالث* اربط بين اللبنات والوظيفة :-**

٧

	اللبنات		الوظيفة
١.	نظام الدفع		لالتقاط الأقراص.
٢.	المتغيرات		تتحكم في سير عمل البرنامج .
٣.	الاستشعار		لإنشاء لبنات جديدة .
٤.	أحداث		لإنشاء لبنة احداث .
٥.	عناصر برمجة جديدة		لانشاء متغيرات .
٦.	تحكم		لاضافة تعليقات .
٧.	مغناطيس		لقراءة قيم المستشعرات .
			تتحكم في حركة الروبوت .
			تحتوي على المعاملات الرياضية .

- انتهت الأسئلة -

ارجو لكم التوفيق والنجاح
معلمه المادة :-رحاب زيني هاشم
التوقيع:-.....

الاختبار العملى النهائى للصف الأول متوسط الفصل الدراسى الثالث

اسم الطالبة		الصف	الأول متوسط -
م	معايير ومحكات	الدرجة	الدرجة المستحقة
١	فتح برنامج power point 2010	٢	
٢	ادراج ثلاث شرائح جديدة	٣	
٣	كتابة الاسم والصف والهوايات في الشريحة الأولى وتنسيق النص	٣	
٤	ادراج صورة في الشريحة رقم ٢	٣	
٥	ادراج خريطة مفاهيم في الشريحة رقم ٣ وتنسيقها	٢	
٦	ادراج مخطط بياني في الشريحة رقم ٤	٢	
٧	ادراج اسمك كتذييل في جميع الشرائح	٢	
٨	إضافة حركة من حركات للصورة التي تم ادراجها	٢	
٩	إضافة انتقالات للشرائح ومعها صوت	٢	
١٠	تغيير تصميم الشرائح من السمات الموجودة في البرنامج	٢	
١١	حفظ الملف باسم الطالبة الثلاثي	٢	
المجموع		٢٥	