

تم تحميل وعرض هذا المادة من موقع واجبي:



www.wajibi.net

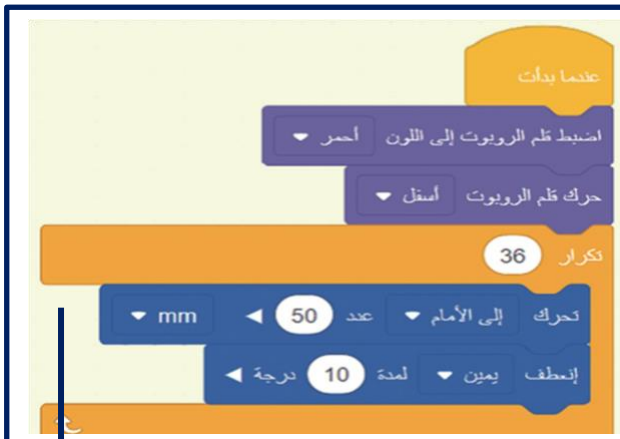
اشترك معنا ليصلك كل جديد:



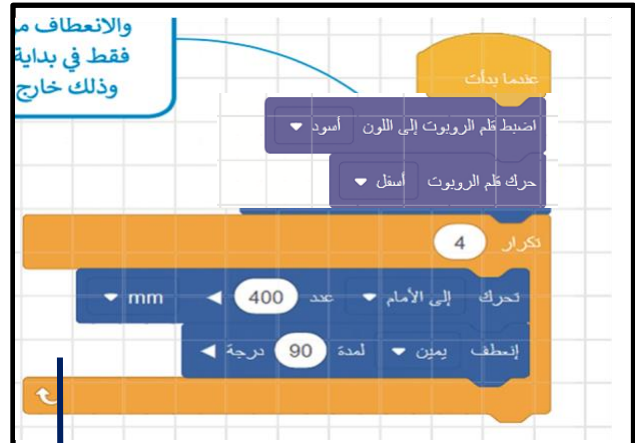
مستعينة بالله أجيب عن الأسئلة التالية:-
السؤال الأول: - ضعي دائرة حول الجواب الصحيح :-

١.	لعرض ثلاثي الابعاد نستخدم كاميرا التتبع 	صح	خطأ
٢.	قيمة γ تحدد 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 ملليمتر .	صح	خطأ
١٠.	إمكانية برمجة روبوت اليكس كود في آر VEXcode VR بلغة البايثون .	صح	خطأ

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

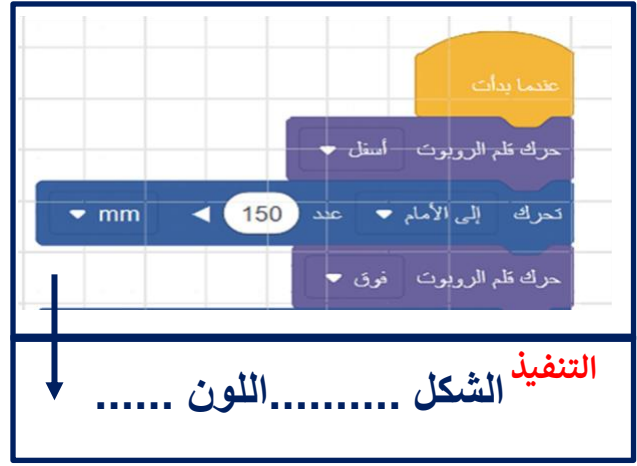


التنفيذ الشكل اللون



التنفيذ الشكل اللون





الشكل اللون

التنفيذ الشكل اللون

٧

السؤال الثالث *** اربط بين اللبئات والوظيفة :-

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

- انتهت الأسئلة -

ارجو لكم التوفيق والنجاح
معلمه المادة :-رحاب زيني هاشم

٢٥

٢٥

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

التوقيع:-
خمسة و عشرون
درجه فقط

- ٢ -

اسم الطالبة:..... الصف:.....

مستعينة بالله أجيب عن الأسئلة التالية:-
السؤال الأول: - ضعي دائرة حول الجواب الصحيح :-

١٠
١٠

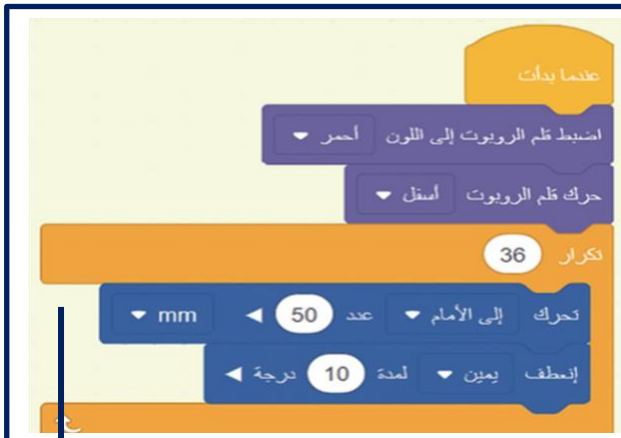
عشر درجات فقط

١٠	لعرض ثلاثي الابعاد نستخدم كاميرا التتبع	صحيح	خطأ
٢٠	قيمة γ تحدد موقع الروبوت على المحور الافقي.	صحيح	خطأ
٣٠	قلم الرسم موجود في الجزء الخلفي من الروبوت .	صحيح	خطأ
٤٠	عندما تكون x, y تساوي صفر فان الروبوت يقع في المنتصف .	صحيح	خطأ
٥٠	نوع التكرار  تكرار لا نهائي .	صحيح	خطأ
٦٠	المقصود بهذا الامر حركة الروبوت الى الأعلى . 	صحيح	خطأ
٧٠	مستشعر الجيرسكوب يقع في الجزء الخلفي .	صحيح	خطأ
٨٠	إمكانية تغير ساحة اللعب من برنامج الفيكس كود في ار VEXcode VR	صحيح	خطأ
٩٠	طول المربع الواحد في ساحة اللعب يساوي ٤٠٠ ملليمتر .	صحيح	خطأ
١٠٠	إمكانية برمجة روبوت الفيكس كود في آر VEXcode VR بلغة البايثون .	صحيح	خطأ

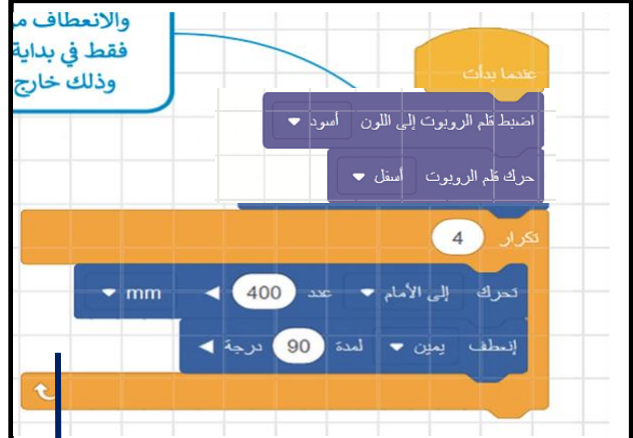
السؤال الثاني :- ماهو الشكل الناتج من تنفيذ الأوامر وماهو اللون المستخدم :-

٨
٨

ثمان درجات فقط



التنفيذ الشكل دائرة اللون احمر



التنفيذ الشكل مربع اللون اسود



التنفيذ

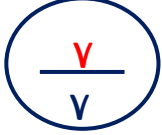


التنفيذ










الشكل مثلث اللون اسود

الشكل خط اللون اسود



سبع درجات فقط

السؤال الثالث *** اربط بين اللبئات والوظيفة :-

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

- انتهت الأسئلة -

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

اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام 1444هـ

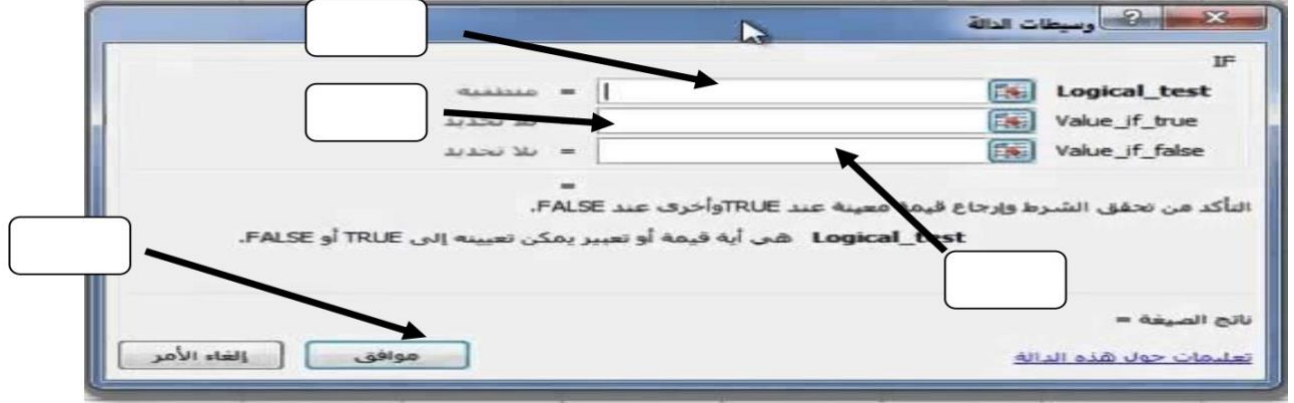
رقم الجلوس ()

اسم الطالب/

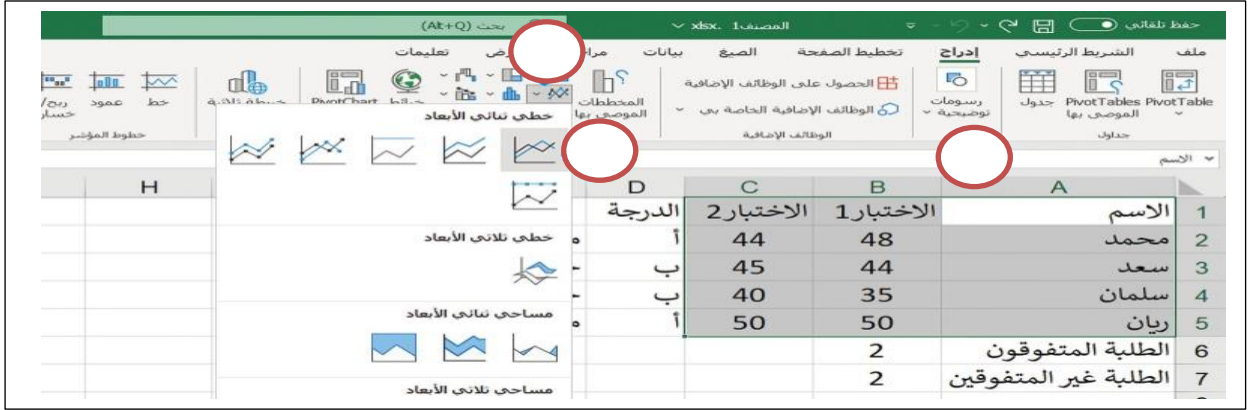
السؤال الاول : أ- في الصورة مربع الحوار الخاص بالدالة المنطقية IF ضع في الفراغ الرقم المناسب:-

10

1-رسالة تحقق الشرط 2- الشرط 3-رسالة عدم تحقق الشرط 4- إدراج دالة IF



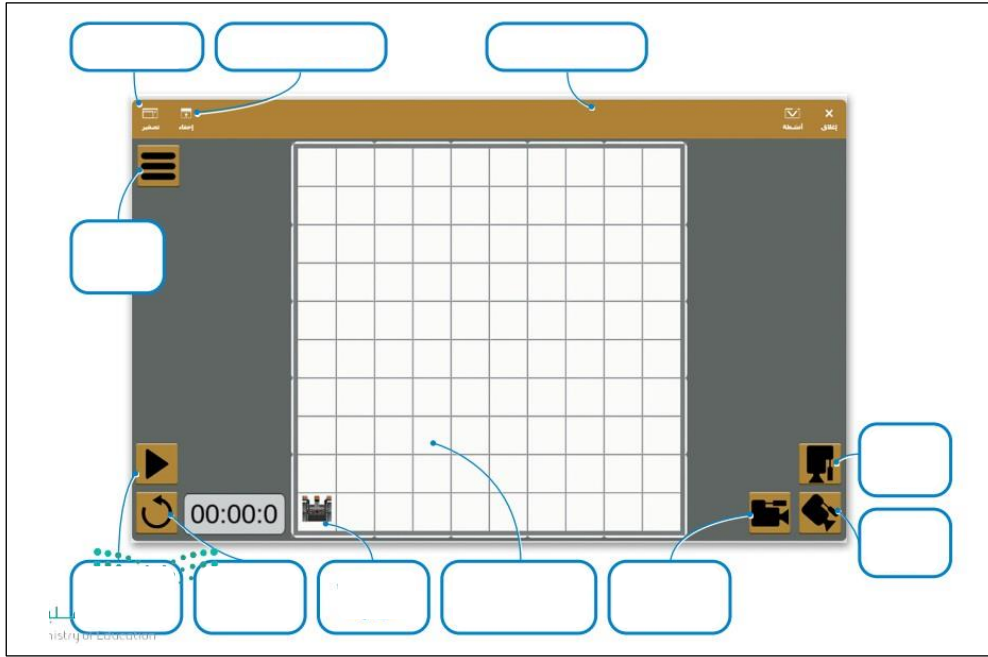
ب- في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم في الخانات :



ج : اكتب الوظيفة أسفل كل ايقونة مما يلي :

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

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



- 1-إظهار / اخفاء المشهد
- 2-تكبير النافذة
- 3-زر التوسيع
- 4-نافذة ساحة اللعب
- 5-بدء تشغيل البرنامج
- 6-إعادة تعيين المشهد
- 7-كاميرا الشخص الأول
- 8-مربعات 200x200
- 9-كاميرا التتبع
- 10-الكاميرا العلوية
- 11-موضع البدء للروبوت

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

1	تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي
2	لا يمكنك تغيير الملعب في الفكس كود
3	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً، فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة
4	يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم

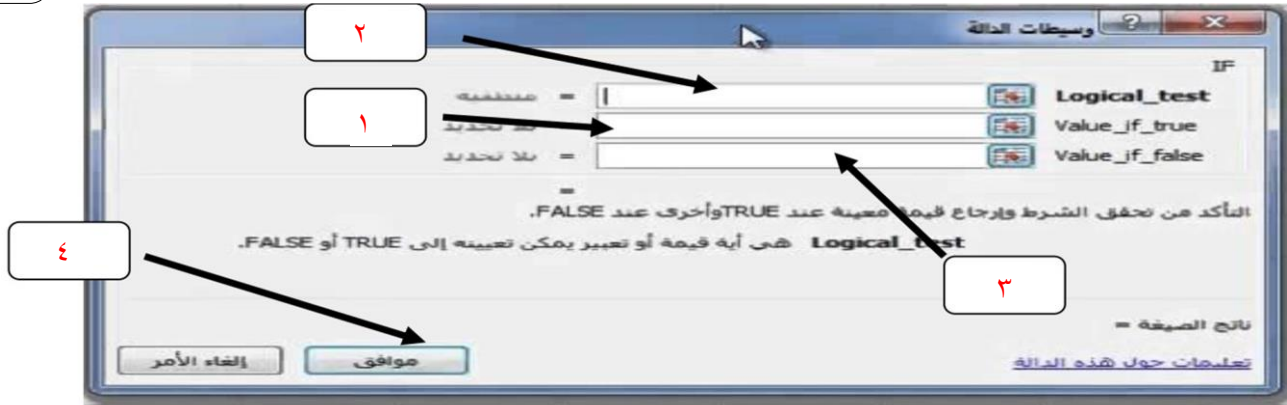
انتهت الاسئلة

اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام ١٤٤٤ هـ

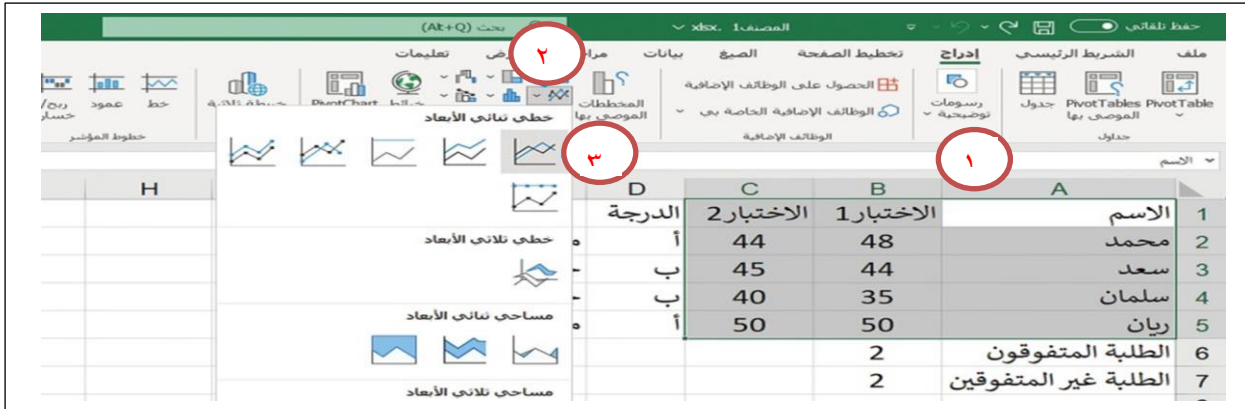
اسم الطالب/ رقم الجلوس ()

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

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



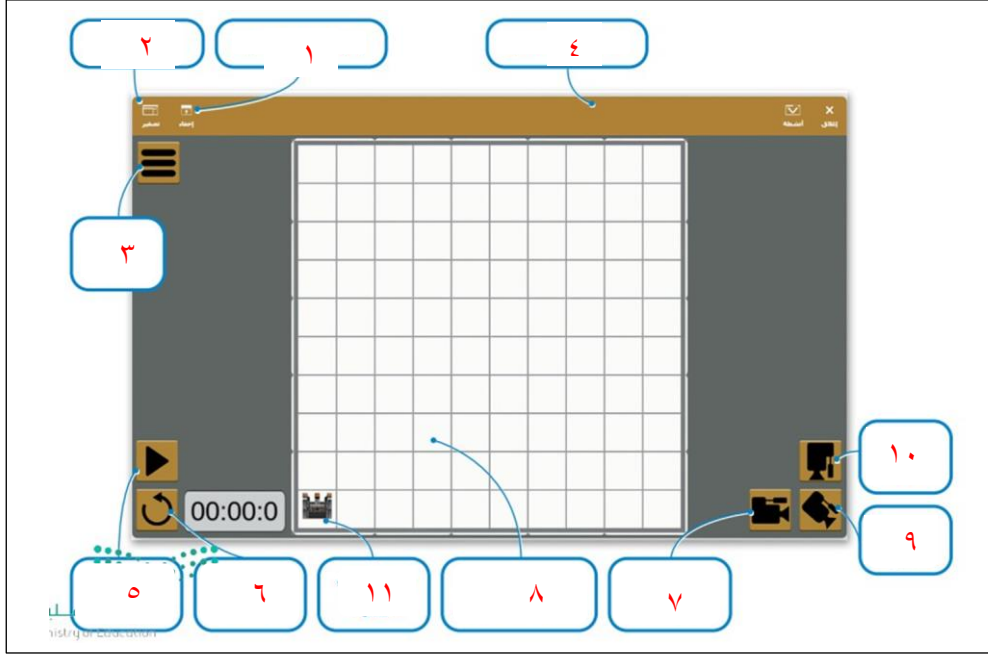
ب- في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم في الخانات :



ج : اكتب الوظيفة أسفل كل ايقونة مما يلي :

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

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:-

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

انتهت الأسئلة

الاختبار العملي النهائي للصف الأول متوسط الفصل الدراسي الثالث

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

اختبار عملي نهاية الفصل الدراسي الثالث للعام 1444 هـ

اسم الطالبة/.....

س1: أ- اختر الإجابة الصحيحة لكل من العبارات التالية: -

8

1- تسمى التأثيرات التي تحدث عند الانتقال من شريحة إلى شريحة أخرى أثناء تقديم العرض.		
أ- حركات	ب- تصميم	ج- انتقالات
2- يمكن إضافة صور أو فيديو الى شرائح العرض التقديمي وذلك من قائمة:		
أ- ادراج	ب- تحرير	ج- ملف
3- يتم إضافة تأثيرات حركية على محتويات الشريحة كالتنصوص والصور وذلك من قائمة		
أ- تنسيق	ب- حركات	ج- انتقالات
4- اللبنة (تحرك إلى الأمام) تصنف من لبنات فئة		
أ- نظام الدفع	ب- الاحداث	ج- المغناطيس
5- لإضافة مخطط بياني في برنامج الاكسل من قائمة:		
أ- ادراج	ب- ملف	ج- تنسيق
6- لإضافة الدالة المنطقية IF من علامة تبويب:		
أ- ادراج	ب- ملف	ج- الصيغ
7- طريقة العرض الأساسية في برنامج الباوربوينت:		
أ- العادي	ب- فارز الشرائح	ج- للقراء
8- لإجراء عرض تقديمي من الشريحة الأولى يتم الضغط من لوحة المفاتيح على زر		
أ- F6	ب- F2	ج- F5

6

س3- ضع علامة (√) أو (X) أمام العبارات التالية:

1	تبدأ جميع الدوال بعلامة المساواة.
2	يمكننا طباعة ورقة عمل في برنامج الإكسل وذلك من علامة تبويب ملف.
3	يتيح لنا برنامج الاكسل تنسيق المخططات البيانية فيمكننا من تغيير الوانها وخطوطها وخصائصها.
4	لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة
5	يكتشف مستشعر الجيرسكوب الحركة بدقة اكبر عندما تكون السرعة منخفضة
6	يمكن طباعة ورقة عمل خاصة بالأرقام أو مخطط بياني كما تقوم بطباعة المستند في البرامج الأخرى:

س3/ من خلال دراستك لدالة IF صلي العمود الأول بما يناسبه من العمود الثاني:

3

وسيطات الدالة IF

منطقية =	<input type="text"/>	Logical_test
بلا تحديد =	<input type="text"/>	Value_if_true
بلا تحديد =	<input type="text"/>	Value_if_false

التأكد من تحقق الشرط وإرجاع قيمة معينة عند TRUE وأخرى عند FALSE.
Logical_test هي أية قيمة أو تعبير يمكن تعيينه إلى TRUE أو FALSE.

ناتج الصيغة =

تعليمات حول هذه الدالة

إلغاء الأمر موافق

العمود الثاني

القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى خطأ	
القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى صواب	
تعتبر قيمة أو تعبير منطقي يمكن تقييمه على أنه صواب أو خطأ	

العمود الأول

Logical_test	1
Value_if_true	2
Value_if_false	3

س4/ طابق طرق عرض الكاميرا المختلفة مع الصورة الصحيحة:

3

Top Camera (الكاميرا العلوية)	<input type="radio"/>		1
Chase Camera (كاميرا التتبع)	<input type="radio"/>		2
First Person Camera (كاميرا الشخص الأول)	<input type="radio"/>		3

س5/ طابقى بين كل ايقونه مع ما يناسبها فيما يلى:

5

طابق بين كل أيقونة ووظيفتها المناسبة.			
إضافة رأس أو تذييل.	<input type="radio"/>	1	
إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك.	<input type="radio"/>	2	
تطبيق نسق على الشرائح.	<input type="radio"/>	3	
يعدّ طريقة العرض النموذجية للبرنامج.	<input type="radio"/>	4	
إدراج صورة من مصدر عبر الإنترنت.	<input type="radio"/>	5	
يسمح لك بمعاينة الشرائح بحجم أصغر.	<input type="radio"/>	6	

افعل كل ما تستطيع من خير وبكل ما تستطيع من وسائل وبكافة الطرق الممكنة كلما أتاحت لك الفرصة إلى أكبر عدد من الناس لأطول فترة ممكنة وسوف يكون جزاؤك النجاح المطلق والسعادة الكاملة.

معلمتك: انتصار الزهراني.



الرقم	درجة السؤال		أسماء المصححات	التوقيع	اسم المراجعة	التوقيع
	رقماً	كتابة				
1س						
2س						
المجموع						
الاختبار العملي النهائي (مادة: مهارات رقمية) الفصل الدراسي : الثالث الدور : الأول العام الدراسي : 1444هـ						
اليوم	التاريخ	14 / /	الزمن			
اسم الطالبة	الصف			أولى متوسط	رقم الجهاز	

مستعينة بالله ، اجيبي عن الأسئلة التالية :

السؤال الأول :			
			18
رقم المهارة	المهارة المطلوبة	الدرجة	المستحقة الدرجة
1	الجلسة الصحيحة	1	
2	افتحي برنامج البوربوينت (PowerPoint).	1	
3	ادرجي شريحة واكتبي فيها اسمك وصفك	2	
4	ادرجي شريحة جديدة واكتبي فيها (لن تفوز بمعركة ان بدأتها بشعور المهزوم)	2	
5	نسقي النص السابق	2	
6	ادرجي صورة واضيفي لها حركة	2	
7	اختراري تصميم (قالب) سمات لجميع الشرائح	2	
8	اضيفي تأثيرات انتقالية بين الشرائح	2	
9	اضيفي تذييل يحتوي على أرقام الصفحات	2	
10	قومي بتشغيل عرض الشرائح	1	
11	احفظي العرض التقديمي	1	

السؤال الثاني :

7

ملاحظات المعلمة	المستحقة الدرجة	الدرجة	المهارة المطلوبة	رقم المهارة
		1	الجلسة الصحيحة	1
		2	افتحي برنامج فيكس كود في ار (VEXcode VR).	2
		2	قومي بكتابة الكود البرمجي لرسم الشكل المربع	3
		2	قومي بتشغيل البرنامج	4

تمنياتي لكم بالتوفيق والنجاح والتميز
يا مبرمجات المستقبل

معلمة المادة: أفنان المطيري