

تم تحميل وعرض المادة من

منهجي

mnhaji.com



موقع منهجي منصة تعليمية توفر كل ما يحتاجه المعلم
والطالب من حلول الكتب الدراسية وشرح للدروس
بأسلوب مبسط لكافة المراحل التعليمية وتوزيع
المناهج وتحضير وملخصات ونماذج اختبارات وأوراق
عمل جاهزة للطباعة والتحميل بشكل مجاني

حمل تطبيق منهجي ليصلك كل جديد



الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٥هـ

السؤال الاول	السؤال الثاني	المجموع	توقيع المصحح	توقيع المراجع

الاسم : رقم الجلوس :

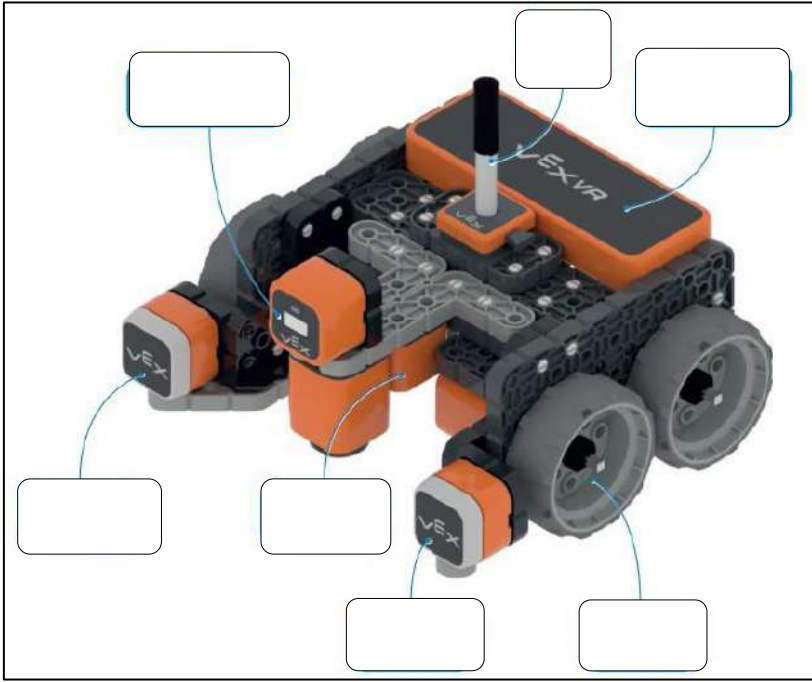
١٥

السؤال الأول : أ- ضع علامة \checkmark أو \times :-

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 بالمليمتر فقط.

ب- رتب خطوات إضافة دالة IF في إكسل :

الخطوة	الرقم
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.	



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

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

الاسم	الدرجة	الاختبار 1	الاختبار 2
محمد	أ	48	44
سعد	ب	44	45
سلمان	ب	35	40
ريان	أ	50	50
الطلبة المتفوقون		2	
الطلبة غير المتفوقين		2	

انتهت الاسئلة

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٥هـ

السؤال الاول	السؤال الثاني	المجموع	توقيع المصحح	توقيع المراجع
نموذج الإجابة				

الاسم:

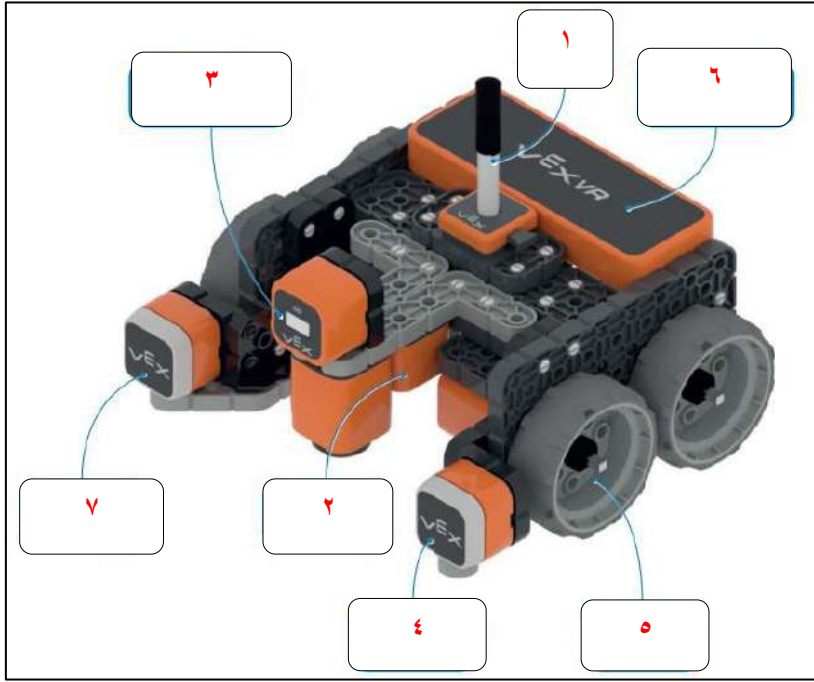
١٥

السؤال الأول : أ- ضع علامة \checkmark أو \times :-

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

ب- رتب خطوات إضافة دالة IF في إكسل :

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



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

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

الاسم	الاختبار 1	الاختبار 2	الدرجة
محمد	48	44	أ
سعد	44	45	ب
سلمان	35	40	ب
ريان	50	50	أ
الطلبة المتفوقون	2		
الطلبة غير المتفوقين	2		

انتهت الاسئلة



اختبار مقرر المهارات الرقمية نهائي (عملي) الدور الاول لصف ام الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

اسم الطالبة: رقم الجهاز:

السؤال ١	السؤال ٢	المجموع النهائي	المصححة	المراجعة	المدقة

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

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

اقلبي الصفحة <<<

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

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

انتهت الأسئلة ,, تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

مديرة المدرسة :

معلمة المادة :



إجابة اختبار المهارات الرقمية نهائي (عملي) الدور الاول لصف ام الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

اسم الطالبة: الجهاز:

نموذج الإجابة

السؤال ١	١٠	١٠	٢٥	جدة	المدقة

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

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

اقلبي الصفحة <<<

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

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

انتهت الأسئلة ,, تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

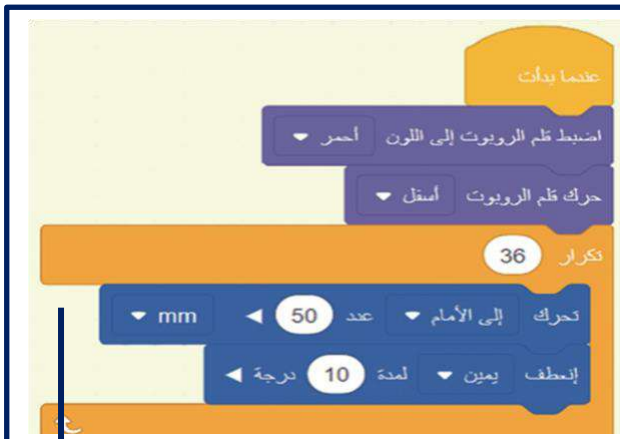
مديرة المدرسة :

معلمة المادة :

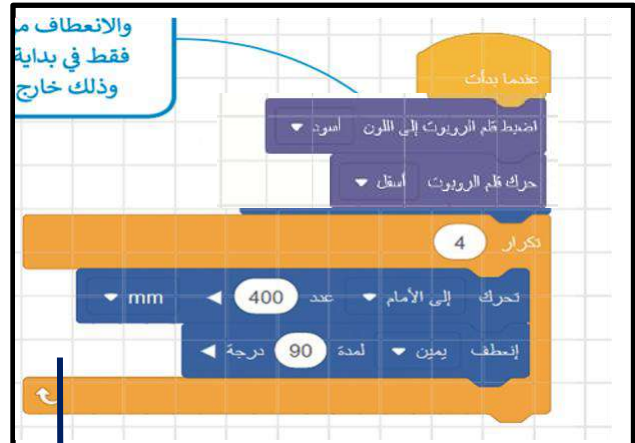
مستعينة بالله أجيب عن الأسئلة التالية:-
السؤال الأول: - ضعي دائرة حول الجواب الصحيح:-

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 :-

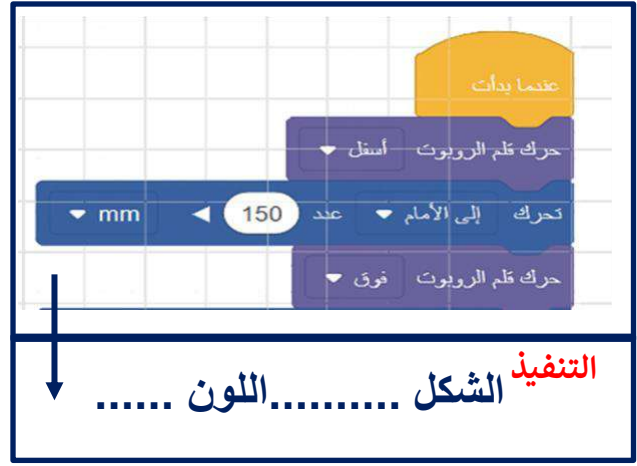


التنفيذ الشكل اللون



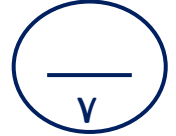
التنفيذ الشكل اللون





الشكل..... اللون.....

التنفيذ الشكل..... اللون.....



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 ١٤٤٥هـ

التوقيع:
خمسة و عشرون
درجه فقط

- ٢ -

اسم الطالبة:..... الصف:.....

نموذج الإجابة

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

١٠
١٠

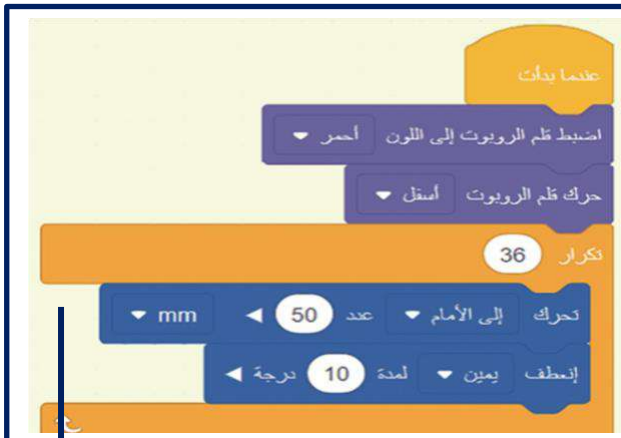
عشر درجات فقط

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

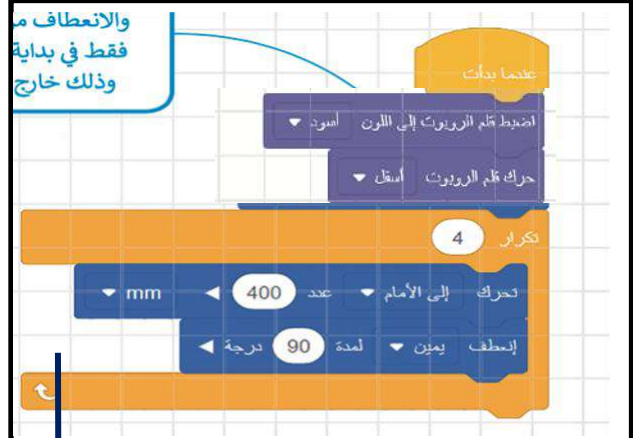
السؤال الثاني :- ماهو الشكل الناتج من تنفيذ الأوامر وماهو اللون المستخدم :-

٨
٨

ثمان درجات فقط



التنفيذ الشكل دائرة اللون احمر



التنفيذ الشكل مربع اللون اسود



التنفيذ

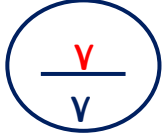


التنفيذ



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 ١ 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:-.....

- ٢ -

اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام 1445هـ

رقم الجلوس ()

اسم الطالب/

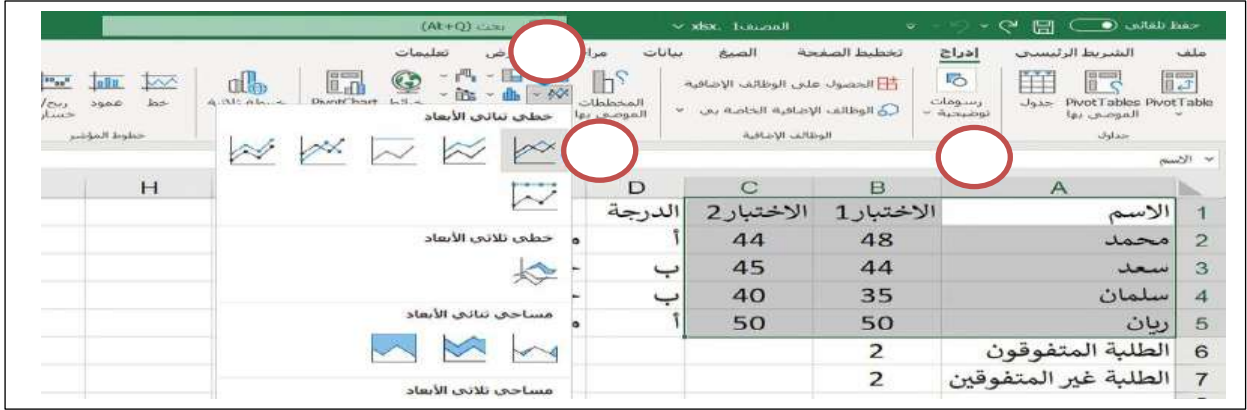
السؤال الاول : أ- في الصورة مربع الحوار الخاص بالدالة المنطقية IF ضع في الفراغ الرقم المناسب:-

10

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



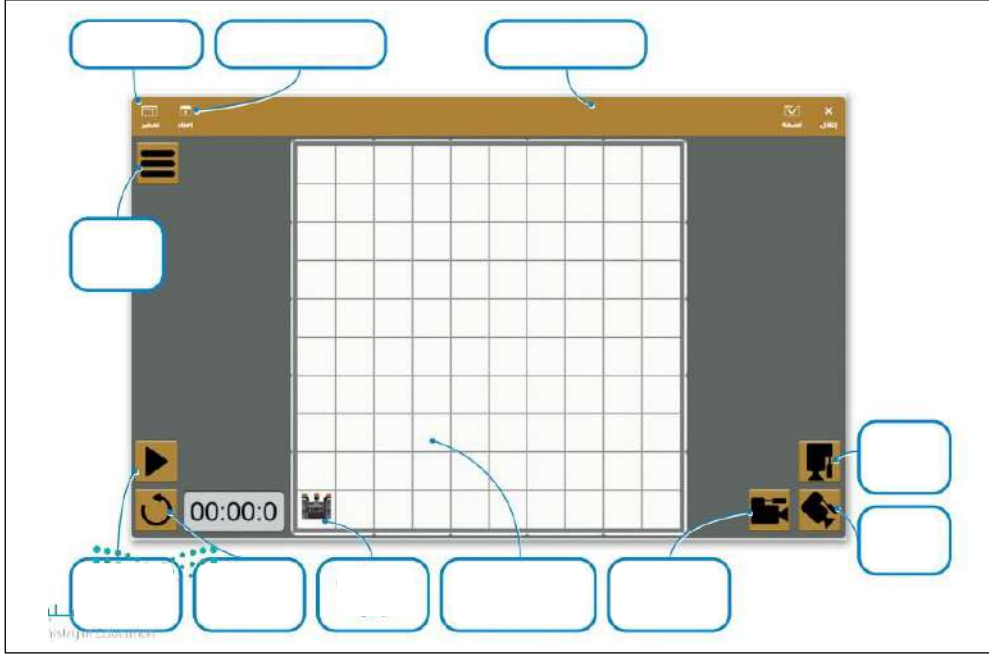
ب- في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم في الخانات :



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

نموذج الإجابة

المقرر: المهارات الرقمية

الصف: اول متوسط

الزمن: ساعة واحدة

٢٥

اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام ١٤٤٥هـ

رقم الجلوس ()

اسم الطالب/

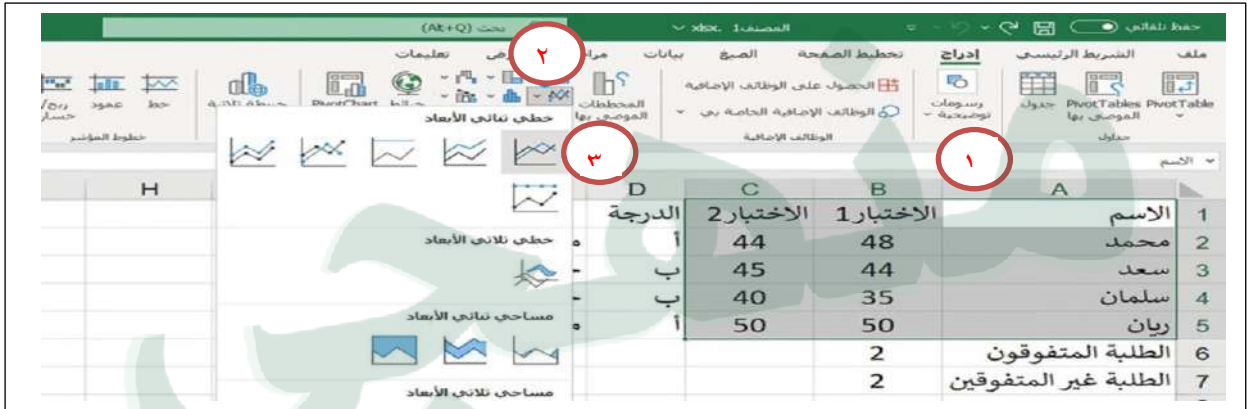
السؤال الاول : أ- في الصورة مربع الحوار الخاص بالدالة المنطقية IF ضع في الفراغ الرقم المناسب:-

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 :

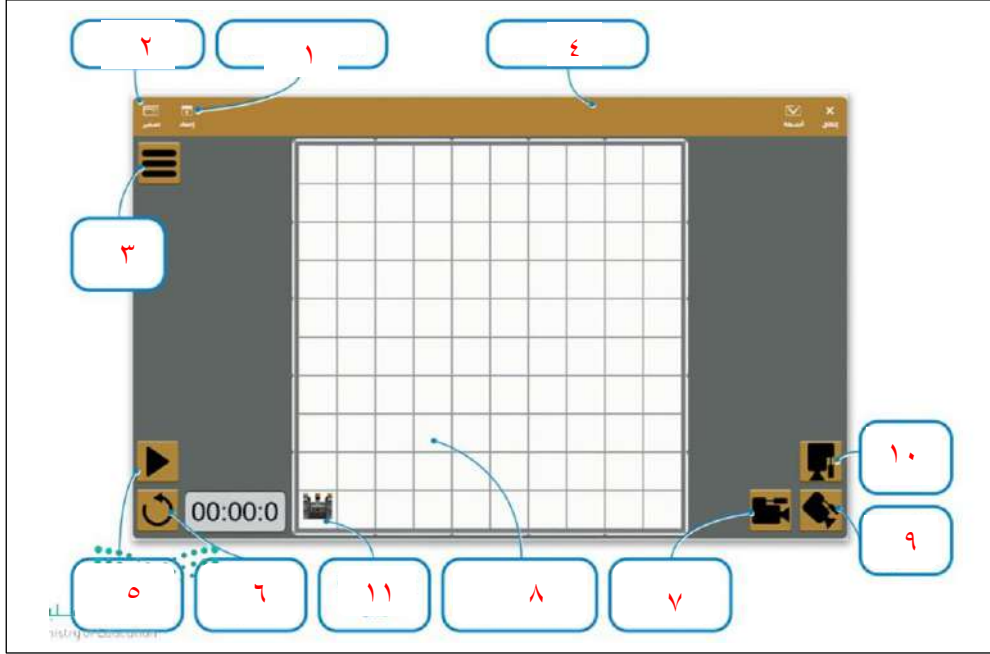


ج : اكتب الوظيفة أسفل كل ايقونة مما يلي :

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

اقلب الورقة

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 الاسئلة

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	

المقرر: مهارات رقمية	 وزارة التعليم Ministry of Education	 وزارة التعليم إدارة التعليم بصيبا مدرسة تحفيظ الشقيق
الصف: أول متوسط		
الزمن: 45 دقيقة		

اختبار عملي نهاية الفصل الدراسي الثالث للعام 1445 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- للقراءه
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

موافق إلغاء الأمر

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/ طابق بين كل أيقونه مع ما يناسبها فيما يلي:

5

طابق بين كل أيقونه 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.

التوقيع	اسم المراجعة	التوقيع	أسماء المصححات	درجة السؤال		الرقم	المملكة العربية السعودية وزارة التعليم المدارس السعودية الاهلية	
				كتابة	رقماً			
						1س		
						2س		
						المجموع		
الاختبار العملي النهائي (مادة: مهارات رقمية) الفصل الدراسي : الثالث الدور : الأول العام الدراسي : 1445هـ								
			الزمن	14 / /	التاريخ		اليوم	
		رقم الجهاز	أولى متوسط	الصف				اسم الطالبة

مستعينة بالله ، اجيبي عن الأسئلة التالية :

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

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

الاختبار العملي النهائي لمادة مهارات رقمية للصف الأول متوسط عملي (الدور الأول) لعام 1445 هـ

اسم الطالبة رقم الكمبيوتر : الصف :

نموذج أ

مستعينة بالله طبعي الأسئلة التالية على جهازك
(باستخدام موقع الفيكس كود في ار VEXcode VR)

٢٥

م	الأسئلة	الدرجة المستحقة	الدرجة المقدرة
١	فتح موقع الفيكس كود في ار VEXcode /https://vr.vex.com	3	
٢	ضبط سرعة القيادة 40%	2	
3	ضبط سرعة الإنعطاف 60%	2	
4	تغيير لون الرسم ل لون أخضر	2	
5	باستخدام التكرار قومي بعمل جعل الروبوت يرسم شكل مربع .	8	
6	باستخدام التكرار قومي بعمل جعل الروبوت يرسم شكل ثماني .	8	

انتظري حتى يتم تصحيح العمل من معلمتك

معلمة المادة / آلاء الرحيلي

الاختبار العملي النهائي لمادة مهارات رقمية للصف الأول متوسط عملي (الدور الأول) لعام 1445 هـ

اسم الطالبة رقم الكمبيوتر : الصف :

نموذج ب

مستعينة بالله طبعي الأسئلة التالية على جهازك
(باستخدام موقع الفيكس كود في ار VEXcode VR)

٢٥

م	الأسئلة	الدرجة المستحقة	الدرجة المقدرة
١	فتح موقع الفيكس كود في ار VEXcode /https://vr.vex.com	3	
٢	ضبط سرعة القيادة 70%	2	
3	ضبط سرعة الإنعطاف 30%	2	
4	تغيير لون الرسم ل لون أزرق	2	
5	باستخدام التكرار قومي بعمل جعل الروبوت يرسم شكل مثلث .	8	
6	باستخدام التكرار قومي بعمل جعل الروبوت يرسم شكل دائرة .	8	

انتظري حتى يتم تصحيح العمل من معلمتك

معلمة المادة / آلاء الرحيلي