|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **المقرر: المهارات الرقمية** |
| **وزارة التعليم** | **الصف: الأول متوسط** |
| **إدارة تعليم** | **الزمن: ساعة واحدة** |
| **متوسطة** |

**اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (نظري) للعام1444هـ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **السؤال** | **س1** | **س2** | **المجموع النهائي** | | **المصحح** |  | **التوقيع** |  |
| **الدرجة** |  |  | **الدرجة رقماً** | **الدرجة كتابة** | **المراجع** |  | **التوقيع** |  |
|  | فقط |

**اسم الطالب/ رقم الجلوس ( )**

**7**

**السؤال الاول : اختر الاجابة الصحيحة بوضع علامة 🗹 عند الاجابة الصحيحة:-**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1- محور يحدد الموضع الرأسي للنقطة المحددة وموضع حركة الروبوت في ساحة اللعب لأعلى ولأسفل:** | | | | | |
| 🞎 | X | 🞎 | Y | 🞎 | Z |
| **2-يمكن استخدامه لإظهار البيانات التي تتغير بمرور الوقت:** | | | | | |
| 🞎 | المخطط الدائري | 🞎 | المخطط الخطي | 🞎 | المخطط الهرمي |
| **3-نوع من أنواع المخططات يستخدم لعرض النسب المئوية:** | | | | | |
| 🞎 | المخطط المساحي | 🞎 | المخطط الدائري | 🞎 | مخطط الأعمدة |
| **4- فيكس كود في آر منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنات البرمجية ومدعومة من:** | | | | | |
| 🞎 | سكراتش | 🞎 | جافا | 🞎 | باسكال |
| **5-يعتبر أحد أهم برامج العروض التقديمية:** | | | | | |
| 🞎 | مايكروسوفت اكسل | 🞎 | مايكروسوفت وورد | 🞎 | مايكروسوفت بوربوينت |
| **6-يمكن استخدام برنامج مايكروسوفت بوربوينت لعرض أفكارك ومشروعاتك في مجال :** | | | | | |
| 🞎 | العمل | 🞎 | الأكل | 🞎 | الاختبارات |
| **7- من فئات اللبنات البرمجية تستخدم لإضافة التعليقات في البرنامج:** | | | | | |
| 🞎 | التعليقات | 🞎 | المتغيرات | 🞎 | العمليات |
| **8- في بداية إعداد العرض التقديمي نبدأ بكتابة العنوان الرئيس في :** | | | | | |
| 🞎 | الشريحة الأولى | 🞎 | الشريحة الأخيرة | 🞎 | الشريحة الثانية |
| **9-يعتمد عدد الشرائح في العرض التقديمي على :** | | | | | |
| 🞎 | التنسيق | 🞎 | النمط | 🞎 | الموضوع الذي تريد تقديمه |
| **10-مواضع في أعلى وأسفل الشريحة تساعدك على كتابة معلومات حول العرض التقديمي :** | | | | | |
| 🞎 | الرؤوس والتذييلات | 🞎 | الحدود والتظليل | 🞎 | الخطوط |
| **11- من فئات اللبنات البرمجية تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب:** | | | | | |
| 🞎 | نظام الدفع | 🞎 | العرض | 🞎 | المغناطيس |
| **12- طرق العرض في البوربوينت :** | | | | | |
| 🞎 | مختلفة | 🞎 | ثابتة | 🞎 | واحدة |
| **13- يوجد مستشعر الجيرسكوب في الروبوت في الجزء:** | | | | | |
| 🞎 | الخلفي | 🞎 | الأمامي | 🞎 | الأيمن |
| **14- يمكنك إدراج ملفات الصوت في :** | | | | | |
| 🞎 | الشريحة الأولى فقط | 🞎 | في أي شريحة | 🞎 | في الشريحتين الأخيرة  اقلب الورقة |

**8**

**السؤال الثاني - ضع علامة (√) أو (Х) أمام العبارات التالية:-**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | الواقع الافتراضي هو محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي |  |
| **2** | يمكن إنشاء روبوتات وبرمجتها باستخدام المعدات والتجهيزات الروبوتية فقط |  |
| **3** | دالة IFتعد واحدة من أكثر الدوال شيوعاً في برنامج مايكروسوفت اكسل |  |
| **4** | الجيرسكوب عبارة عن مستشعر يستخدم للقياس والحفاظ على الاتجاه والسرعة والزاوية |  |
| **5** | ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة |  |
| **6** | نظام الإحداثيات هو نظام مرجعي يستخدم الأرقام أو الإحداثيات لتحديد موضع نقاط محددة في مخطط معين |  |
| **7** | الشريحة في البوربوينت تشبه الصفحة الفارغة |  |
| **8** | بشكل عام تستخدم المستشعرات لاكتشاف التغيرات في البيئة المحيطة |  |
| **9** | يوجد مستشعر الجيرسكوب في الروبوت في الجزء الخلفي |  |
| **10** | تستخدم الجمل الشرطية التي تخبر الحاسوب بما يجب أن يقوم به ومتى يفعل ذلك |  |
| **11** | من أكثر ساحات اللعب شيوعاً هي لوحة الفن قماش |  |
| **12** | الدوال المنقطية هي التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين عادة ما تكون صواب أو خطأ |  |
| **13** | يمكنك إضافة العديد من الألوان أو السمات للعرض التقديمي لكي يصبح أكثر شهرة |  |
| **14** | جعل محتويات الشريحة تظهر وتختفي تسمى التأثيرات الحركية |  |
| **15** | من طرق البرمجة في بيئة فيكس كود في آر استخدام اللبنات البرمجية |  |
| **16** | من طرق العرض المختلفة لساحة اللعب الكاميرا العلوية  انتهت الاسئلة |  |