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

GET IT ON Google Play
Download on the App Store

حمل التطبيق من هنا

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ابتدائية	وزارة التعليم Ministry of Education	اختبار مادة المهارات الرقمية منتصف الفصل الدراسي الثالث للصف السادس الابتدائي

الاسم : ..... الصف :	٢٠

السؤال الأول : ضع علامة √ أمام العبارات الصحية و X أمام العبارات الخاطئة:- درجة لكل فقرة

١	أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول.	
٢	يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.	
٣	يستخدم الزر لتطبيق التظليل في جدولك.	
٤	إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف(Delete) فسيتم حذف الصف المحدد.	
٥	في مايكروسوفت وورد عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند.	
٦	في مايكروسوفت وورد يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص.	
٧	الشخصيات الرئيسة في اللعبة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة.	
٨	التحديات في اللعبة هي العقبات والصعوبات في اللعبة.	

السؤال الثاني : رتب خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً:- درجتان لكل فقرة

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	.....
الخطوة الثانية	.....
الخطوة الثالثة	.....
الخطوة الرابعة	.....
الخطوة الخامسة	.....
الخطوة السادسة	.....

انتهت الأسئلة

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ابتدائية	وزارة التعليم Ministry of Education	اختبار مادة المهارات الرقمية منتصف الفصل الدراسي الثالث للصف السادس الابتدائي

نموذج إجابة

الاسم : ..... الصف : .....

٢٠

السؤال الأول : ضع علامة √ أمام العبارات الصحية و X أمام العبارات الخاطئة:- درجة لكل فقرة

١	أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول.	√
٢	يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.	√
٣	يستخدم الزر لتطبيق التظليل في جدولك.	√
٤	إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف(Delete) فسيتم حذف الصف المحدد.	X
٥	في مايكروسوفت وورد عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند.	√
٦	في مايكروسوفت وورد يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص.	√
٧	الشخصيات الرئيسة في اللعبة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة.	√
٨	التحديات في اللعبة هي العقبات والصعوبات في اللعبة.	√

السؤال الثاني : رتب خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً:- درجتان لكل فقرة

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	الفكرة
الخطوة الثانية	التخطيط
الخطوة الثالثة	تصميم النموذج الأولي
الخطوة الرابعة	التنفيذ
الخطوة الخامسة	الاختبار
الخطوة السادسة	تشغيل اللعبة

انتهت الأسئلة

أسئلة شاملة لمادة المهارات الرقمية (الوحدة الأولى – التصميم المتقدم للمستندات) للصف السادس الابتدائي-

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٥هـ

السؤال الأول / في الفقرات من(١) إلى (٨) ضعي ✓ أو ✗ أمام العبارات التالية:

١- عند استخدام شبكة الجداول يمكنك تحدد عد الأعمدة والصفوف . ( )
٢- عند إنشاء جدول باستخدام قائمة الجدول يمكنك تعيين هوامش لتكون هوامش الصفحة . ( )
٣- لحذف عمود من الجدول ، يجب تحديد العمود أولًا ثم الضغط حذف العمود . ( )
٤- إذا ضغطت على Ctrl + F فستفتح نافذة لبحث والاستبدال . ( )
٥- يمكنك إضافة رموز بالمستند باستخدام مفاتيح لوحة المفاتيح . ( )
٦- يمكنك التراجع عن الخطأ أثناء العمل على المستند بالضغط على Ctrl + H . ( )
٧- يتيح لك عرض المسودة معاينة الهوامش الفعلية للصفحة . ( )
٨- تحتاج إلى إضافة فاصل صفحة إذا كنت تريد إدراج صفحة غلاف في الصفحة الأولى من المستند . ( )

السؤال الثاني : اختاري الإجابة الصحيحة مما يلي :

1. لإضافة أعمدة في نص كتبته، يجب أولًا الضغط على علامة التبويب:	○ الشريط الرئيسي ○ تخطيط ○ إدراج
2. لتطبيق الحدود في جدول، يجب الضغط على الخيار:	○ حدود ○ التظليل ○ أنماط الحدود
3. إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة، فيمكنك الضغط على الخيار:	○ الأعمدة ○ الرأس ○ فاصل صفحات
4. نوع العرض الذي يتضمن بعض الميزات المصممة لتسهيل قراءة المستند هو:	○ مخطط تفصيلي ○ تخطيط الطباعة ○ وضع القراءة

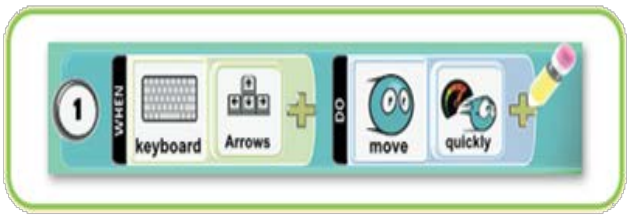
أسئلة شاملة لمادة المهارات الرقمية (الوحدة الثانية – تصميم ألعاب الحاسب) للصف السادس الابتدائي-

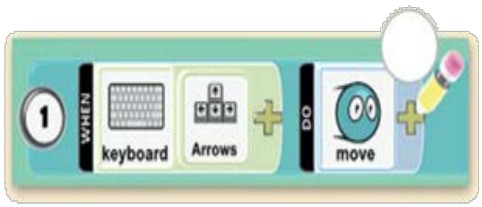
الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٥هـ

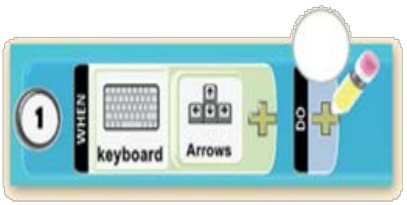
السؤال الأول / صل كل خطوة من خطوات عملية تصميم الألعاب مع وصفها في العبارات التالية:

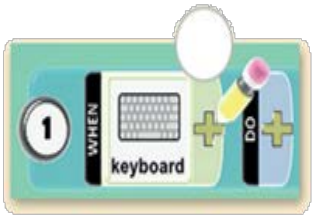
1 تصميم النموذج الأولي	☐	التفكير في فكرة من أجل لعبتك.
2 الاختبار	☐	إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسة، وآليات اللعبة.
3 الفكرة	☐	من الضروري تصميم نموذج أولي (Prototype) عند إنشاء لعبة، حيث يساعدك على تحسين أفكارك وإنهائها قبل الوصول للإصدار النهائي.
4 التخطيط للتصميم	☐	حان الوقت لبدء لعبتك، حيث يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك، أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون.
	☐	تحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب . في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها .

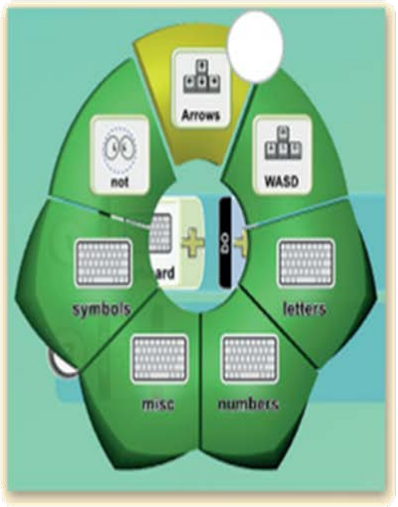
السؤال الثاني / رقمي الصور أدناه لإنشاء بيان اللعبة الآتي :











معلمة المادة : خولة صالح .

وزارة التعليم
Ministry of Education

أسئلة شاملة لمادة المهارات الرقمية (الوحدة الثالثة – المستشعرات في علم الروبوت) للصف السادس الابتدائي-

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٥هـ

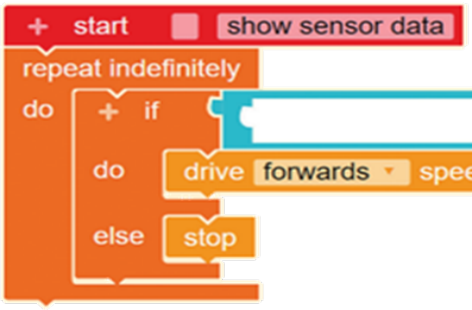
السؤال الأول : أكملي المقطع البرمجي التالي لبرمجة الروبوت:

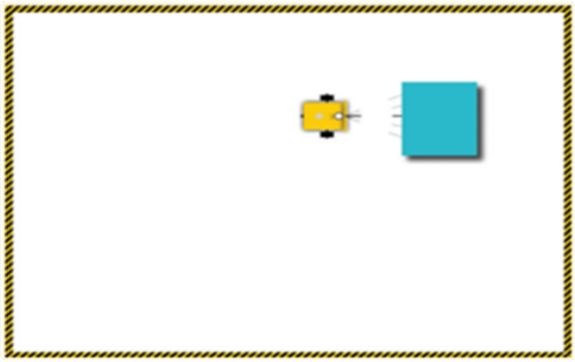
أكمل المقطع البرمجي لجعل الروبوت يتوقف عند:

> مسافة أقل من 25 سنتيمتر من العائق في المقطع البرمجي الأول.

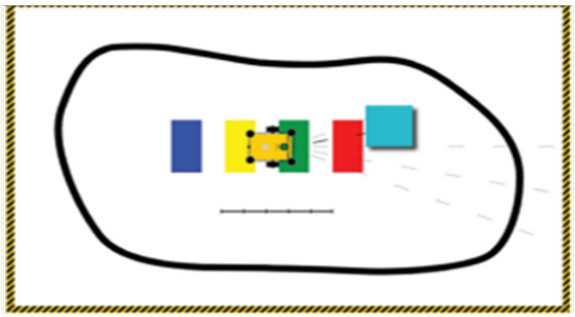
> المنطقة الخضراء في المقطع البرمجي الثاني.

المقطع البرمجي الأول





المقطع البرمجي الثاني



معلمة المادة : خولة صالح .