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

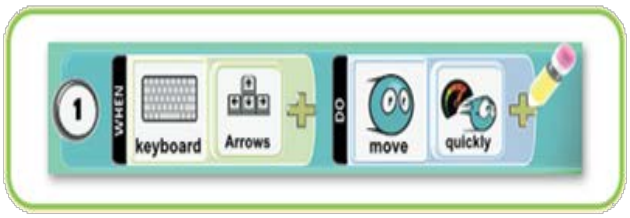
أسئلة شاملة لمادة المهارات الرقمية (الوحدة الثانية – تصميم ألعاب الحاسب) للصف السادس الابتدائي-

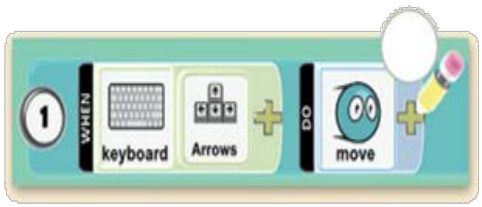
الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٥هـ

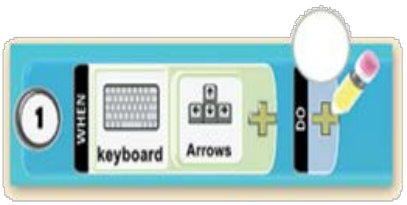
السؤال الأول / صل كل خطوة من خطوات عملية تصميم الألعاب مع وصفها في العبارات التالية:

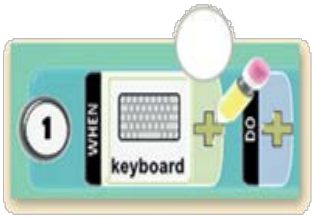
1 تصميم النموذج الأولي	☐	التفكير في فكرة من أجل لعبتك.
2 الاختبار	☐	إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسة، وآليات اللعبة.
3 الفكرة	☐	من الضروري تصميم نموذج أولي (Prototype) عند إنشاء لعبة، حيث يساعدك على تحسين أفكارك وإنهائها قبل الوصول للإصدار النهائي.
4 التخطيط للتصميم	☐	حان الوقت لبدء 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 .

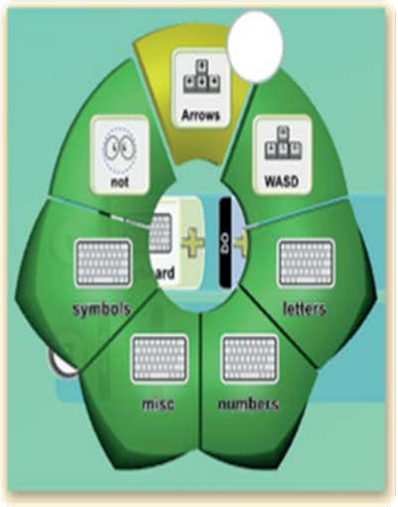
السؤال الثاني / رقمي الصور أدناه لإنشاء بيان اللعبة الآتي :











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

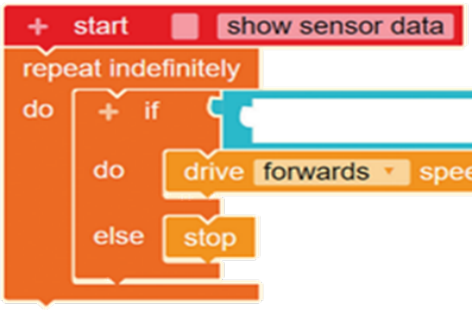
السؤال الأول : أكملي المقطع البرمجي التالي لبرمجة الروبوت:

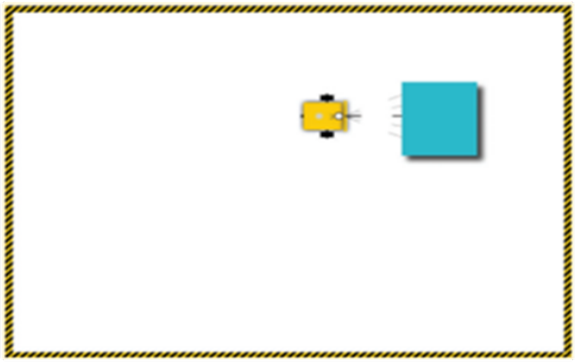
أكمل المقطع البرمجي لجعل الروبوت يتوقف عند:

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

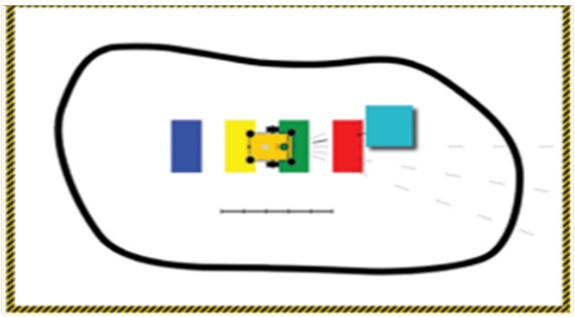
> المنطقة الخضراء في المقطع البرمجي الثاني.

المقطع البرمجي الأول





المقطع البرمجي الثاني



معلمة المادة : خولة صالح .