المملكة العربية السعودية وزارة التعليم الإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة مدرسة البيان النموذجية	**الفصل الدراسي الثالث** **العام الدراسي ١٤٤٥ هـ**	المادة: المهارات الرقمية المرحلة: المتوسط الصف: الأول الوحدة: الأولى

بنك الأسئلة لمادة المهارات الرقمية –

السؤال الأول: في الفقرات من (١) الى (٤٢) اختاري الاجابة الصحيحة:.

١	**الدوال التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين، عادة ما تكون صواب أو خطأ هي**			
	(أ) دوال الجمع .	**(ب) الدوال المالية.**	**(جـ) الدوال الرياضية.**	**(د) الدوال المنطقية.**
٢	**في برنامج الإكسل، نكتب في مربع Value_if_true :**			
	(أ) القيمة المراد إرجاعها عند تقييم Logical_Test إلى صواب.	**(ب) القيمة المراد إرجاعها عند تقييم Logical_Test إلى خطأ.**	**(جـ) القيمة المراد تقييمها على أنها صواب أو خطأ.**	**(د) القيمة المراد إرجاعها في حالة الصواب والخطأ.**
٣	**في برنامج الإكسل، نكتب في مربع Value_if_false :**			
	(أ) القيمة المراد إرجاعها عند تقييم Logical_Test إلى صواب.	**(ب) القيمة المراد إرجاعها عند تقييم Logical_Test إلى خطأ.**	**(جـ) القيمة المراد تقييمها على أنها صواب أو خطأ.**	**(د) القيمة المراد إرجاعها في حالة الصواب والخطأ.**
٤	**في برنامج الإكسل، نكتب في مربع Logical_test :**			
	(أ) القيمة المراد إرجاعها عند تقييم Logical_Test إلى	**(ب) القيمة المراد إرجاعها عند تقييم Logical_Test إلى خطأ.**	**(جـ) القيمة المراد تقييمها على أنها صواب أو خطأ.**	**(د) القيمة المراد إرجاعها في حالة الصواب والخطأ.**
٥	**يمكن استخدامه لإظهار البيانات التي تتغير مع الوقت**			
	(أ) مخطط خطي	**(ب) مخطط دائري**	**(ج) مخطط الاعمدة .**	**(د) مخطط انسيابي**
٦	**تمثيل مرئي للمعلومات، يتيح فهم البيانات وتحليلها بشكل أسهل، ويسمح لك بالمقارنة بين البيانات بشكل أوضح وأسرع هو**			
	(أ) المخططات الإنسيابية.	**(ب) المخططات البيانية.**	**(جـ) المخططات الهرمية.**	**(د) المخططات الشبكية.**
٧	**طريقة العرض الرئيسية في برنامج البوربوينت هي**			
	(أ) عادي.	**(ب) فارز الشرائح.**	**(جـ) صفحة الملاحظات.**	**(د) طريقة عرض القراءة.**
٨	**يعد أحد أهم برامج العروض التقديمية، ويستخدم لعرض الأفكار والمشاريع في مجالات مختلفة كالدراسة، أو العمل، أو الترفيه**			
	(أ) مايكروسوفت وورد	**(ب) مايكروسوفت بوربوينت.**	**(جـ) مايكروسوفت إكسل.**	**(د) مايكروسوفت أكسس.**

٩	إذا رغبت في عرض شيء ما، فمن الجيد تجميع أفكارك من خلال			
	ا)الشرائح	ب)الصور	ج)السمات	د)التصميم
١٠	يوجد مستشعر الجيرسكوب في الروبوت في الجزء			
	ا) الامامي	ب) الخلفي	ج) الأيمن	د) الايسر
	في بداية إعداد العرض التقديمي نبدأ بكتابة العنوان الرئيسي في:			
	أ)الشريحة الأولى	ب)الشريحة الثانية	ج)الشريحة الاخيرة	د)الشريحة الثالثة
١١	مواضع في اعلى واسفل الشريحة تساعدك على كتابة معلومات حول العرض التقديمي:			
	ا)الحدود والتضليل	ب) الرؤوس والتذيلات	ج)الخطوط	د)السمات
١٢	طرق العرض في البوربوينت :			
	ا)ثابتة	ب)واحدة	ج)مختلفة	د)لايمكن تغيرها
١٣	مجموعة من الألوان والخطوط التي يمكن استخدامها كقالب في العرض التقديمي هي			
	أ)الحركات	ب)الانتقالات	ج)السمات	د)طرق العرض
١٤	يعد احد اهم برامج العروض التقديمية:			
	أ)مايكروسوفت ورد	ب) مايكروسوفت بوربوينت	ج) مايكروسوفت اكسل	د) مايكروسوفت ون نوت
١٥	تأثيرات الحركة التي تحدث عن الإنتقال من شريحة الى شريحة أخرى تسمى:			
	أ) حركات	ب) انتقالات	ج)صور	د) أصوات
١٦	يجب أن تكون مدة العرض التقديم ما يقرب من _____ دقيقة			
	ا)٣٠إلى ٤٠ دقيقة	ب)١٥إلى ٢٠ دقيقة	ج)٥إلى ١٠ دقائق	د)١الى٥ دقائق
١٧	لتتحكم في حركة روبوتك الافتراضي فإنك بحاجة إلى استخدام لبنات من فئة			
	ا)نظام الدفع	ب)التحكم	ج)العرض	د)الاستشعارات

١٨	يتم ربط اللبنات البرمجية ببعضها البعض ويتم تنفيذها بواسطة الروبوت وفقاً لترتيبها يعرف هذا المفهوم ب.....			
	ا)المتغيرات	ب) التحكم	ج)التعليقات	د) تسلسل العمليات
١٩	هي منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنات البرمجية ومدعومة من (سكراتش) Scratch، وذلك لبرمجة الروبوت			
	ا) بيئة فيكس كود	ب)الواقع الافتراضي	ج) الواقع الحقيقي	د)الواقع غير الحقيقي

٢٠	هي عبارة عن تأثيرات الحركة التي تحدث عند الانتقال من شريحة لأخرى أثناء العرض التقديمي:			
	(أ) الانتقالات.	(ب) التأثيرات الحركية.	(جـ) المخططات.	(د) لا شيء مما ذكر.
٢١	منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنات البرمجية ومدعومة من سكراتش ( )Scratch			
	ا) المحاكاة الروبوتية	ب)الواقع الافتراضي	ج) بيئة فيكس كود في آر	د) المستشعر الكهرو مغناطيسي
٢٢	يعرف الواقع الافتراضي بأنه:			
	(أ) محاكاة مختلفة عن العالم الحقيقي.	(ب) محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي.	(جـ) محاكاة يمكن أن تكون مشابهة للعالم الحقيقي أو مختلفة عنه.	(د) لا شيء مما ذكر صحيح.
٢٣	يعرف الروبوت الافتراضي بأنه:			
	(أ) محاكاه روبوتية تستخدم لإنشاء برامج خاصة بالروبوت.	(ب) برمجة الروبوت الحقيقي ببرامج خاصة.	(جـ) محاكاة يمكن أن تكون مشابهة للعالم الحقيقي أو مختلفة عنه.	(د) محاكاة للروبوت مختلفة عن العالم الحقيقي.
٢٤	هي تمثيل رسومي لمجموعة من الأرقام:			
	(أ) المخططات الانسيابية.	(ب) المخططات البيانية.	(جـ) المخططات الهرمية.	(د) المخططات الشبكية.
٢٥	هو مستشعر في روبوت فيكس كود في آر VEXcode VR يُستخدم للقياس والحفاظ على الاتجاه والسرعة والزاوية:			
	(أ) مستشعر الاصطدام الأيمن.	(ب) مستشعر الرؤية السفلي.	(جـ) مستشعر الجيروسكوب.	(د) مستشعر الرؤية الأمامي وتحديد المسافات.
٢٦	تستخدم الكاميرا العلوية Top Camera في:			
	(أ) الوضع الافتراضي لكاميرا ساحة اللعب وتعرض الخريطة بشكل كامل.	(ب) العرض ثلاثي الأبعاد.	(جـ) العرض كأن سائقًا يقود الروبوت من داخله.	(د) لا شيء مما ذكر.
٢٧	تستخدم كاميرا التتبع Chase Camera في:			
	(أ) الوضع الافتراضي لكاميرا ساحة اللعب وتعرض الخريطة بشكل كامل.	(ب) العرض ثلاثي الأبعاد.	(جـ) العرض كأن سائقًا يقود الروبوت من داخله.	(د) لا شيء مما ذكر.

٢٨	تستخدم كاميرا الشخص الأول First Person Camera في:			
	(أ) الوضع الافتراضي لكاميرا ساحة اللعب وتعرض الخريطة بشكل كامل.	(ب) العرض ثلاثي الأبعاد.	(جـ) العرض كأن سائقًا يقود الروبوت من داخله.	(د) لا شيء مما ذكر.
٢٩	اللبنات التي تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب لمنصة VEXcode VR تكون في فئة:			
	(أ) العرض.	(ب) نظام الدفع.	(جـ) تحكم.	(د) الاستشعار.
٣٠	اللبنات التي تتحكم في العرض وقلم الروبوت ساحة اللعب لمنصة VEXcode VR تكون في فئة:			
	(أ) العرض.	(ب) نظام الدفع.	(جـ) تحكم.	(د) الاستشعار.
٣١	في روبوت فيكس كود في آر يقع مستشعر الجيروسكوب في الجزء:			
	(أ) الأمامي.	(ب) الخلفي.	(جـ) الأيمن.	(د) الخلفي.
٣٢	تستخدم لعرض الرسائل والاطلاع على حالة مستشعر معين أو متغير معين:			
	(أ) ساحة اللعب.	(ب) مستعرض البرمجة.	(جـ) وحدة تحكم المراقبة والعرض.	(د) شريط الأدوات.
٣٣	عدد الألوان التي يمكن اختيارها للقلم في روبوت فيكس كود في آر هو:			
	(أ) لونين.	(ب) أربعة ألوان.	(جـ) ستة ألوان.	(د) تسعة ألوان.
٣٤	اللبنات التي تستخدم لقراءة قيم مستشعر معين في منصة VEXcode VR تكون في فئة:			
	(أ) العرض.	(ب) نظام الدفع.	(جـ) تحكم.	(د) الاستشعار.
٣٥	لبنات التكرار في منصة VEXcode VR تكون في فئة:			
	(أ) العرض.	(ب) نظام الدفع.	(جـ) تحكم.	(د) الاستشعار.
٣٦	واحدة من اكثر اللبنات استخداماً في البرمجة القائمة على اللبنات البرمجية تطبع هذه اللبنة النصوص والقيم			
	(أ)لبنة اضبط المؤشر	(ب)لبنة إطبع print(),()	(جـ) لبنة تحرك للامام	(د)لبنة انعطف لليمين
٣٨	مخطط يستخدم للإظهار البيانات التي تتغير بمرور الوقت			
	(أ) مخطط خطي	(ب)مخطط دائري	(ج)مخطط الأشرطة	(د)مخطط انسيابي
	يطلق على هاتين القيمتين لنقاط (x,y) في نظام الاحداثيات			
	(ا)إحداثيات الرسم	(ب)إحداثيات الخط	(ج)إحداثيات النقطة	(د)النقاط
٣٩	محور يحدد الموضع الافقي (من اليسار الى اليمين) للنقطة المحددة وموضع حركة الروبوت يميناً ويساراً			
	(أ) المحور y	(ب)المحور a	(ج)المحور x	(د)المحور z

٤٠	تستخدم عند تكرار اللبنات البرمجية الموجودة لعدد غير محدد بدون توقف			
	(ا)لبنة التكرار()	(ب)لبنة التكرار للأبد()	(ج)لبنة تكرار حتى()	(د)لبنة تكرار في حين()
٤١	ليتمكن الروبوت من الرسم في ساحة اللعب يتم نقل القلم :			
	(ا)للأعلى	(ب)للأسفل	(ج)لليمين	د)لليسار
٤٢	تتحقق لبنة أكبر من () مما إذا كانت ...			
	(ا)القيمة الأولى أكبر من القيمة الثانية	(ب)القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية	(ج) الأولى تساوي القيمة الثانية.	(د) الأولى لا تساوي القيمة الثانية

السؤال الثاني: في الفقرات من (١) الى (١٩) ضعي علامة (√) أمام العبارة صحيحة وعلامة (X) أمام العبارة خاطئة:)

١. ننصح باستخدام الكثير من الألوان في العرض التقديمي حتى يكون جذابًا. ( )

٢. الشريحة في البوربوينت تشبة صفحة فارغة ( )

٣. نستخدم smart artعادةً لإظهار شيء ما لذا يجب المحافظة على البساطة والوضوح ( )

٤. يمكن استخدام أي نوع من رسومات SmartArt لتقديم أي نوع من المعلومات ( )

٥. كلما زاد حجم النص في العرض التقديمي، كان أكثر إمتاعا للجمهور ( )

٦. من الأفضل استخدام الحركات والانتقالات في العرض التقديمي بكثرة لأن ذلك أكثر امتاعًا للجمهور. ( )

٧. يعتبر استخدام الروبوتات الافتراضية أعلى تكلفة من الحقيقية. ( )

٨. لا يمكن البرمجة في منصة فيكس كود في آر VEXcode VR إلا بلغة سكراتش. ( )

٩. تسلسل العمليات هو تنفيذ اللبنات البرمجية المتصلة وفقًا لترتيبها. ( )

١٠. نكتب الصيغة IF في برنامج الإكسل بالطريقة IF(Logical_test;Value_if_true; Value_if_false) ( )

١١. نظام الإحداثيات الديكارتي عبارة عن خطان متوازيان. ( )

١٢. اللون الافتراضي لقلم الروبوت في فكس كود في آر هو اللون الأحمر. ( )

١٣. يمكنك البرمجة في منصة فيكس كود في آر VEXcode VR بلغة بايثون. ( )

١٤. من مزيا استخدام الروبوتات الافتراضية تغني عن الحاجة إلى المعدات والأجهزة التي قد تتعرض للتلف. ( )

١٥. ذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفر فإن الروبوت في منتصف المنصة. ( )

١٦. حدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الافقي ( )

١٧. يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم. ( )

١٨. المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة. ( )

١٩. يمكن استخدام وحدة تحكم المراقبة ووحدة تحكم العرض في مشروعاتك لعرض الرسالة ( )

السؤال الثالث: صلي ماينا سب:

نوع المخطط البياني		البيانات المناسبة له
(أ) الواقع الافتراضي		عرض النسب المئوية.
(ب) المخططات الخطية		محاكة مشابهة للعالم الحقيقي
(ج) المخططات الدائرية		عرض البيانات خلال مدة زمنية.
		للمقارنة بين قيمتين

اللبنة		الوظيفة
١. اطبع ( ) ( ) print		يتحرك الروبوت مسافة محددة للأمام أو للخلف.
٢. تحرك إلى ( ) ( ) drive for		طباعة النصوص والقيم.
٣. اضبط المؤشر إلى الصف التالي set curser to the next row		تحريك القلم لأسفل أو لأعلى ليتكمن الروبوت من الرسم.
٤. حرك قلم الروبوت ( ) Move robot pen ( )		الروبوت ينعطف إلى مالا نهاية.
٥. انعطف ( ) ( ) turn for		تغيير لون قلم الروبوت.
٦. تكرار ( ) ( ) repeat		تغيير سطر الرسالة المعروضة.
٧. اضبط قلم الروبوت ( ) set robot pen to color ( )		تنفيذ اللبنات البرمجية لعدد محدد مسبقًا من المرات.
٨. الموضع ( ) بالـ ( ) position ( ) in ( )		تكرار اللبنات البرمجية الموجودة لعدد غير محدد بدون توقف
٩. ( ) أكبر من ( ) ( ) greater than ( )		ينعطف الروبوت إلى مالا نهاية.
١٠. انعطف ( ) ( ) turn		يتوقف الروبوت.
١١. إلى الأبد ( ) ( ) forever		تتحقق مما إذا كانت القيمة الأولى أكبر من الثانية.
١٢. أوقف القيادة stop driving		تعطي موضع احداثيات x و y للروبوت بالمليمتر أو البوصة.
		تتكرر اللبنات البرمجية الموجودة داخل الحلقة حتى يتحقق شرط معين.

السؤال الرابع : أكملي الفراغات التالية بما يناسبها:

١. من مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية .....و .....

٢. توجد ثلاثة طرق مختلفة للبرمجة في منصة فيكس كود في آر VEXcode VR وهي: .....و.....

٣. تعرف بأنها مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة .....

٤. أنواع لبنات المعامالات الشرطية في فيكس كود في آر.....و.....

٥. .....هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة

٦. .....هي طريقة العرض االفتراضية في البرنامج

٧. ..... تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم أصغر

٨. تمكنك من كتابة الملاحظات التي تريد عرضها عن شريحة معينة.....

٩. تستخدم لعرض الرسائل والاطلاع على حالة مستشعر.....

١٠.محور يحدد الموضع الافقي (من اليسار الى اليمين) للنقطة المحددة.....

السؤال الخامس: أذكري مايلي :

١- نصائح لإنشاء عرض تقديمي مميز ؟

.....

.....

.....

٢- مزايا استخدام الروبوت الافتراضي ؟

.....

.....

٣- أنواع لبنات المعامالات الشرطية في فيكس كود في آر

.....

.....

٤- طرق العرض المختلفة في برنامج مايكروسوفت بور بوينت

.....

.....

٥- من أنواع المخططات البيانية

.....

.....

٦-من طرق العرض المختلفة لساحة اللعب في بيئة فيكس كود في (VR VEXcode)

.....

.....

٧-الطرق المختلفة للبرمجة في فيكس كود في آر

.....

.....

.....

٨-أنواع نظام الاحداثيات

.....

.....

٩-أوامر التكرار في بيئة فيكس كود في (VR VEXcode)

.....

.....