أولًا
الاختبار العملي

الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية الفصل الدراسي الثالث هـ

اسم الطالبة :	الصف	رقم الجهاز	الرقم التسلسلي
	أول متوسط ( )		

٢٥

عزيزتي الطالبة قومي بتنفيذ المهارات العملية التالية على جهازك :

م	المهارة المطلوبة	الدرجة	الدرجة المستحقة	ملاحظات المعلمة
١	افتحي برنامج مايكروسوفت اكسل (**Excel**).	١		
	اضيفي البيانات التالية ونسقي الجدول كما ترغبين: الاسم | الدرجة | التقدير العام امل | ٥٥ | منى | ٤٩ | سارا | ٥٦ |	٣		
	استخدام دالة if في عمود التقدير العام (المجموع اكبر من ٥٠ التقدير ممتاز ،واذا اقل التقدير جيد)	٣		
	قومي بإضافة صورة او أيقونة من اختيارك	١		
	اضيفي مخطط بياني دائري للبيانات التالية (الاسم – الدرجة - التقدير) مع التنسيق .	٢		
٢	افتحي برنامج مايكروسوفت بوربوينت (**powerpoint**).	١		
	ادرجي ثلاث شرائح الشريحة الأولى كتابه نص(اسمك وصفك) الشريحة الثانية ادراج صوره واضافه حركه مخصصه لها الشريحة الثالثة ادراج **smsrt art** من اختيارك وتغير لونها إضافة سمات من اختيارك اضافه مراحل انتقاليه للشرائح للكل	١ ٢ ٢ ٢ ١ ١		
	المجموع	٢٠		
٣	**من الجدول ضع المسمى الصحيح او الرقم في المكان الصحيح على الصورة :** **١ـ مستشعر الاصطدام الايمن** **٢ـمستشعر الجيرسكوب** **٣ـقلم خاص** **٤ـمستشعر الاصطدام الايسر** **٥ـعجلات بقطر ٥٠ مليمتر** 			
	المجموع	٥		

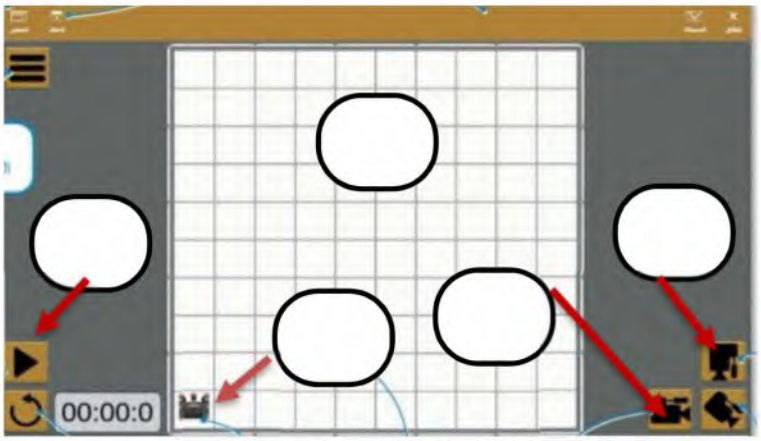
انتهت الأسئلة ..

الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية الفصل الدراسي الثالث هـ

اسم الطالبة :	الصف	رقم الجهاز	الرقم التسلسلي
	أول متوسط ( )		

٢٥

عزيزتي الطالبة قومي بتنفيذ المهارات العملية التالية على جهازك :

م	المهارة المطلوبة	الدرجة	الدرجة المستحقة	ملاحظات المعلمة
١	**من الجدول ضع المسمى الصحيح او الرقم في المكان الصحيح على الصورة :** ١. كاميرا الشخص الاول ٢. بدء تشغيل البرنامج ٣. مربعات ساحة اللعب ٤. الكاميرا العلوية ٥. موضع البدء للروبوت 			
	المجموع	٥		
٢	افتحي برنامج مايكروسوفت اكسل (**Excel**).	١		
	اضيفي البيانات التالية ونسقي الجدول كما ترغبين: الاسم: تهاني ٤٥ ؛ حنان ٤٤ ؛ مرام ٥٥ (التقدير العام)	٣		
	استخدام دالة if في عمود التقدير العام (المجموع اكبر من ٥٠ التقدير أ ،واذا اقل التقدير ب)	٣		
	قومي بإضافة صورة او أيقونة من اختيارك	١		
	اضيفي مخطط بياني.	٢		
٣	افتحي برنامج مايكروسوفت بوربوينت (**powerpoint**).	١		
	ادرجي ثلاث شرائح الشريحة الأولى كتابه نص(اسمك وصفك) الشريحة الثانية ادراج صوره او شكل واضافه حركه مخصصه لها الشريحة الثالثة ادراج **smsrt art** من اختيارك وتغير لونها إضافة سمات" تصميم" من اختيارك اضافه مراحل انتقاليه للشرائح للكل	١ ٢ ٢ ٢ ١ ١		
	المجموع	٢٠		

انتهت الأسئلة ..

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة تعليم متوسطة	وزارة التعليم Ministry of Education	المقرر: المهارات الرقمية الصف: اول متوسط الزمن: ساعة واحدة

٢٥

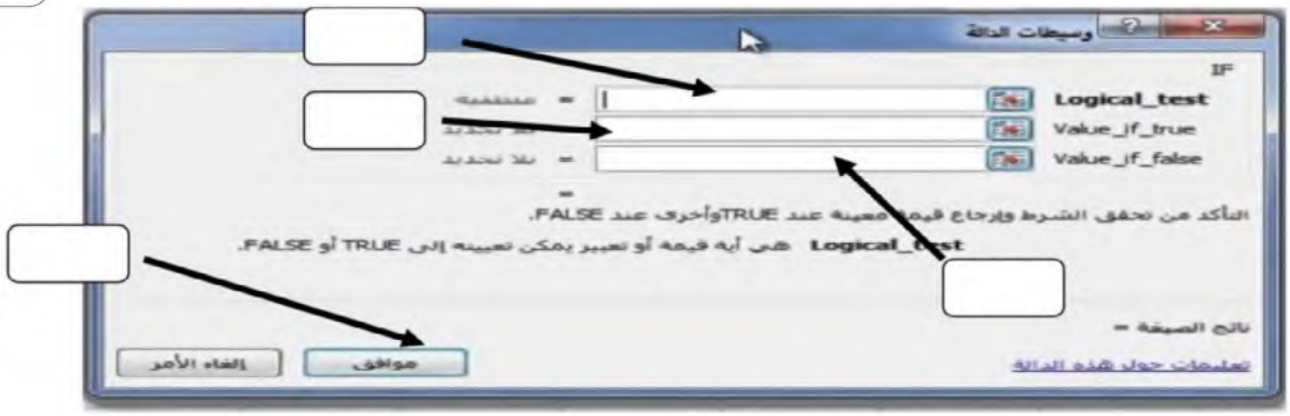
اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام ١٤٤٤هـ

اسم الطالب/ رقم الجلوس ( )

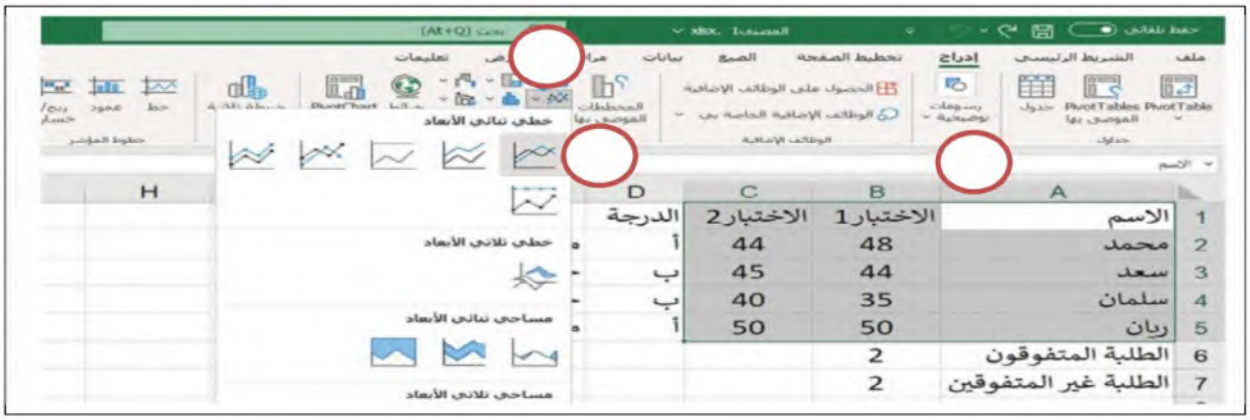
١٠

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

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 :



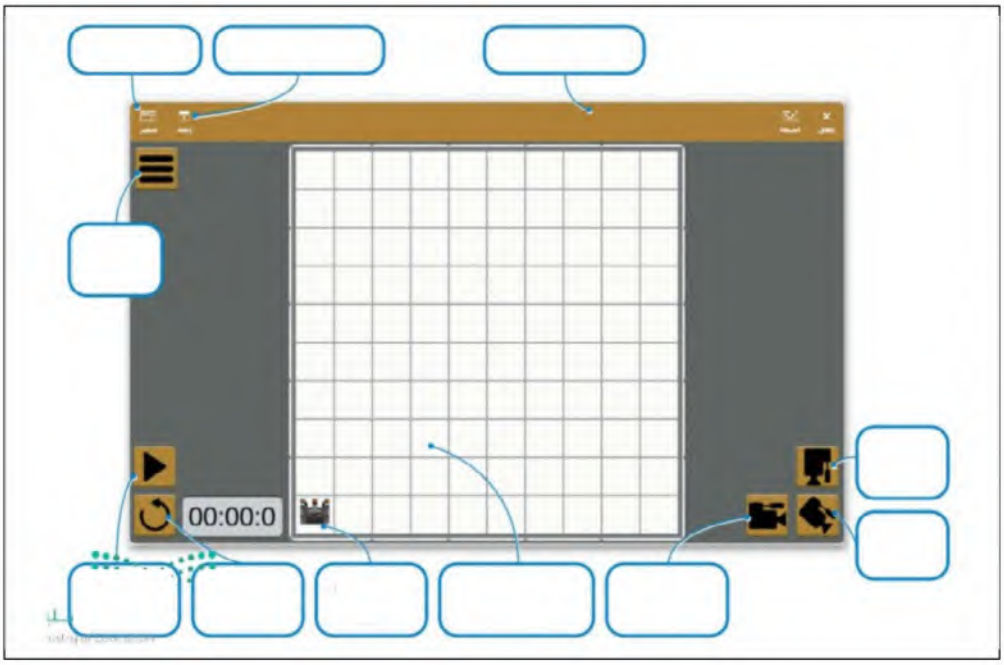
ج : اكتب الوظيفة أسفل كل ايقونة مما يلي :

معاينة الشرائح بحجم أصغر	إدراج الصور	تطبيق نسق على الشرائح

الايقونة			
الوظيفة			

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:-

١	تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي	
٢	لا يمكنك تغيير الملعب في الفكس كود	
٣	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ،فإن الروبوت يقع في منصف المنصة	
٤	يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم	

انتهت الاسئلة

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة تعليم متوسطة	وزارة التعليم Ministry of Education	المقرر: المهارات الرقمية الصف: اول متوسط الزمن: ساعة واحدة

٢٥

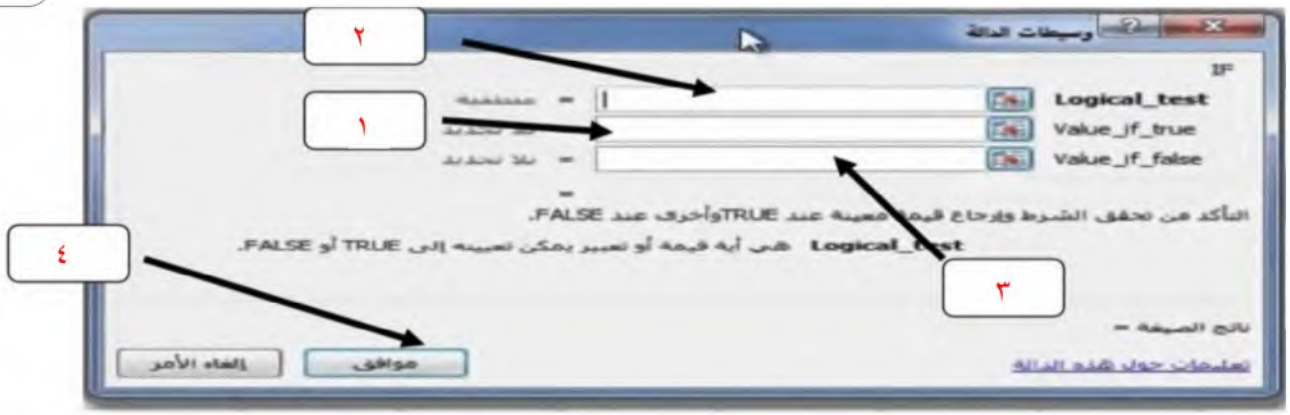
اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام ١٤٤٤هـ

اسم الطالب/ رقم الجلوس ( )

١٠

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

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 :

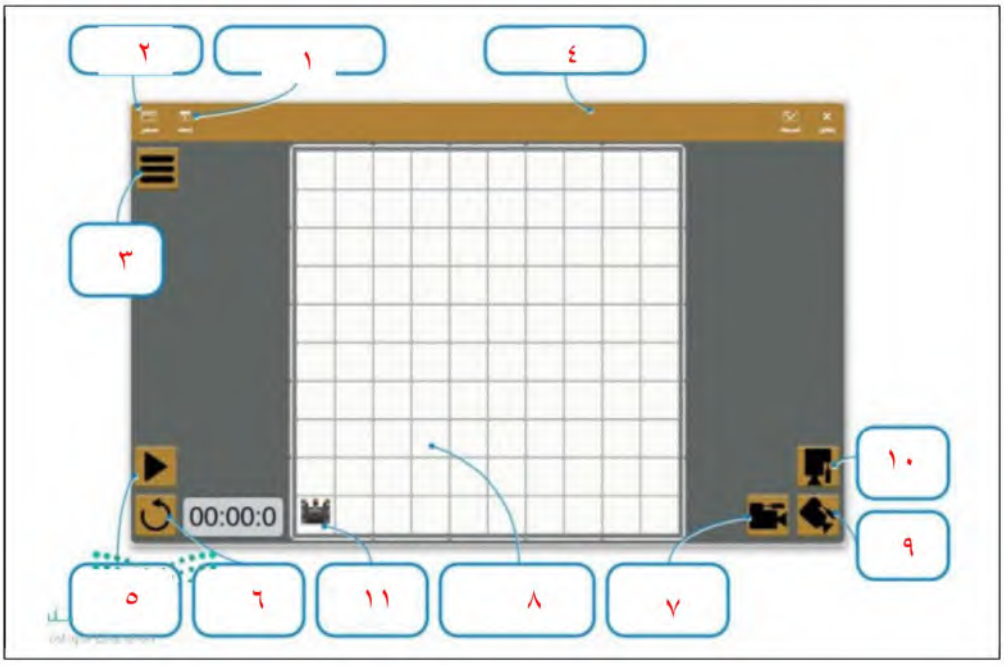
ج : اكتب الوظيفة أسفل كل ايقونة مما يلي :

معاينة الشرائح بحجم أصغر	إدراج الصور	تطبيق نسق على الشرائح

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

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:-

١	تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي	X
٢	لا يمكنك تغيير الملعب في الفكس كود	X
٣	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ،فإن الروبوت يقع في منصف المنصة	√
٤	يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم	X

انتهت الاسئلة

ثانيًا
الاختبار العملي
(بدون معمل)

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ..... متوسطة	وزارة التعليم	المقرر: المهارات الرقمية الصف: الأول متوسط الزمن: ساعة واحدة

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام١٤٤٥هـ

السؤال الاول	السؤال الثاني	المجموع	توقيع المصحح	توقيع المراجع

الاسم : ..... رقم الجلوس : .....

١٥

السؤال الأول : أ- ضع علامة √ أو X :-

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 بالميليمتر فقط.	

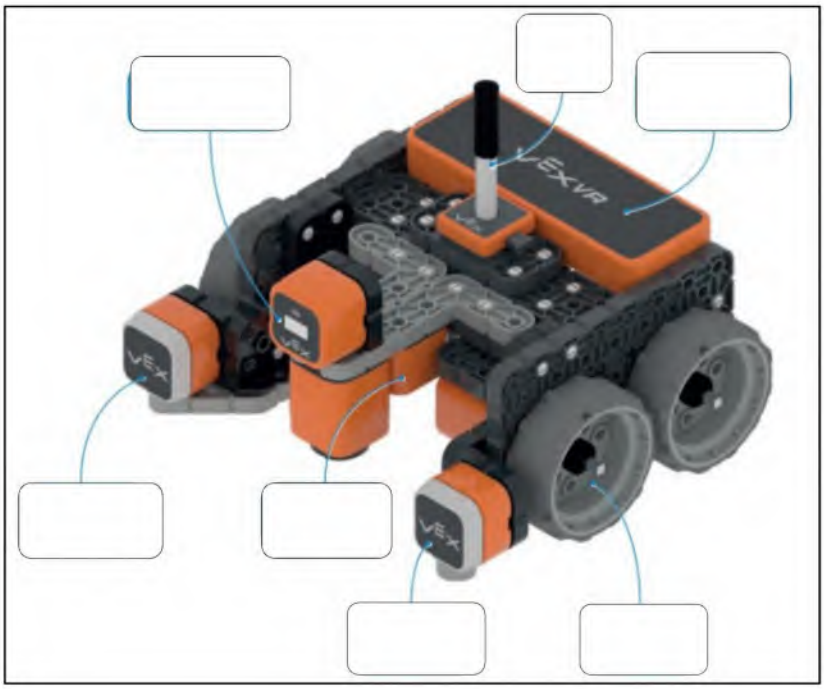
ب- رتّب خطوات إضافة دالة IF في إكسل :

الرقم	الخطوة
	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.

اقلب الورقة

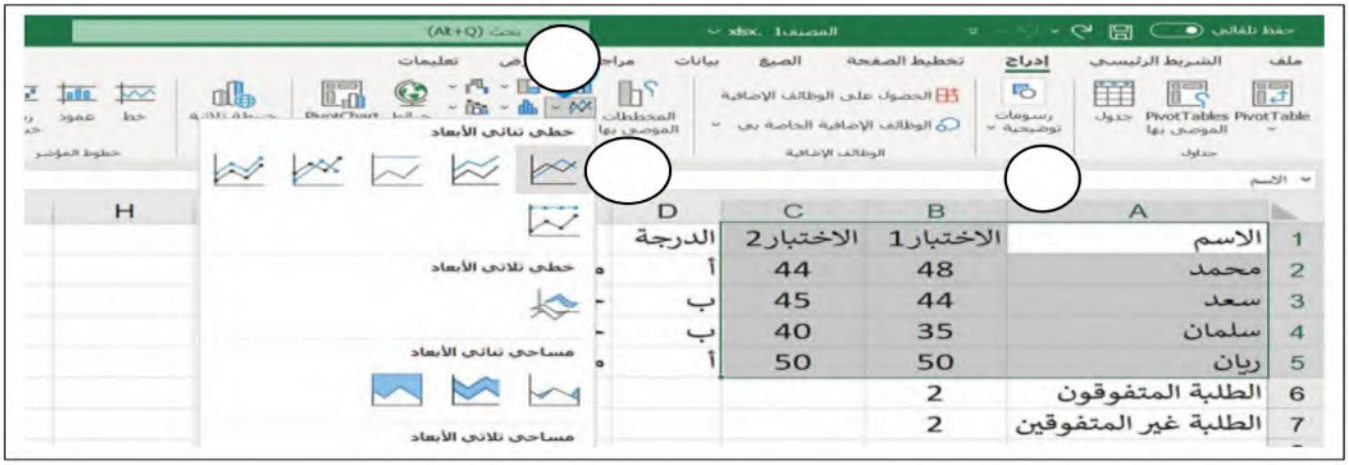
١٠

السؤال الثاني: أ- ضع رقم المسمى في الخانة المناسبة:



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

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



انتهت الاسئلة

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ..... متوسطة	وزارة التعليم Ministry of Education	المقرر: المهارات الرقمية الصف: الأول متوسط الزمن: ساعة واحدة

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام١٤٤٥هـ

السؤال الاول	السؤال الثاني	المجموع	توقيع المصحح	توقيع المراجع

الاسم : ..... رقم الجلوس : .....

١٥

السؤال الأول : أ- ضع علامة √ أو X :-

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.	X
٥	في الباوربوينت تتيح لك طريقة العرض " فارز الشرائح" مشاهدة الشرائح بحجم أكبر.	X
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.	X
٨	تحديد موقع واتجاه الروبوت أثناء تحركه في ساحة اللعب أمراً ليس هاماً.	X
٩	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ، فإن الروبوت يقع في أعلى المنصة.	X
١٠	يمكن ضبط مسافة تحرك الروبوت بالميليمتر فقط.	X

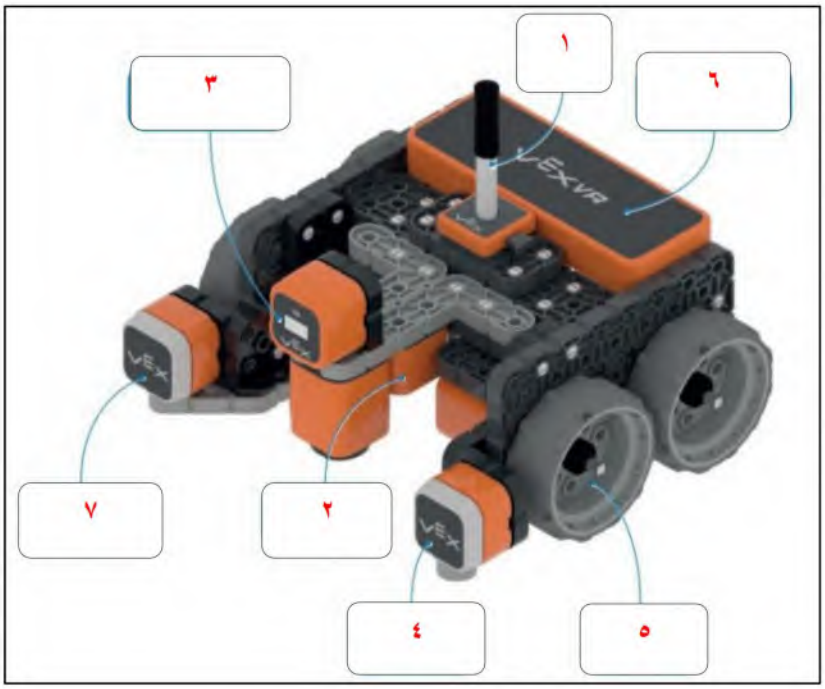
ب- رتّب خطوات إضافة دالة IF في إكسل :

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

اقلب الورقة

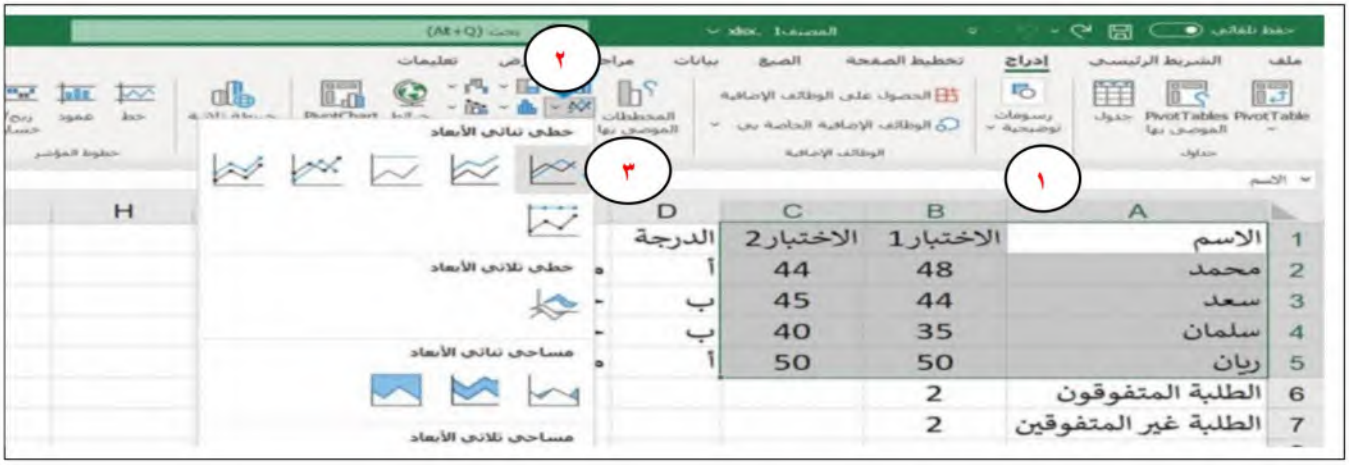
١٠

السؤال الثاني: أ- ضع رقم المسمى في الخانة المناسبة:



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

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



انتهت الاسئلة

اسئلة الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية-للفصل الدراسي الثالث -للعام هـ

٢٥

اسم الطالبة:.....الصف :.....

١٠

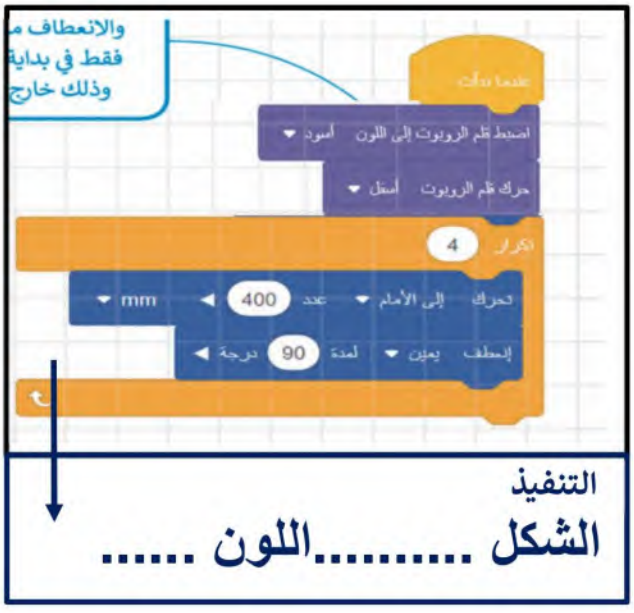
مستعينة بالله أجيب عن الأسئلة التالية:-

السؤال الأول: - ضعي دائرة حول الجواب الصحيح :-

١.	لعرض ثلاثي الابعاد نستخدم كاميرا التتبع .	صح	خطأ
٢.	قيمة yتحدد 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 مليمتر .	صح	خطأ
١٠.	إمكانية برمجة ربوت اليكس كود في آر VEXcode VRبلغة البايثون .	صح	خطأ

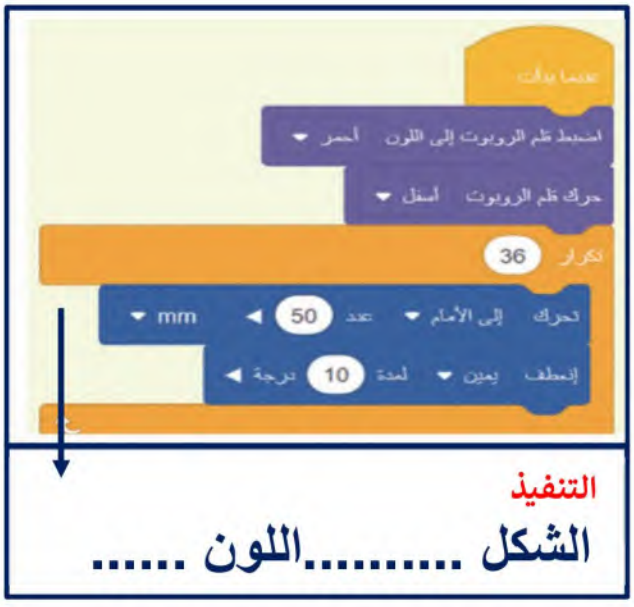
٨

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



التنفيذ

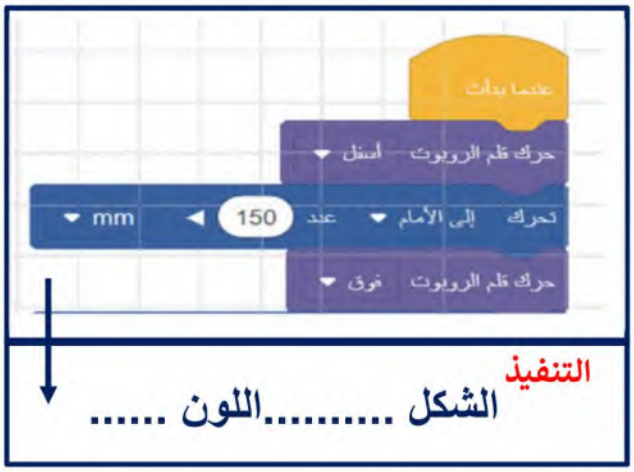
الشكل .....اللون .....



التنفيذ

الشكل .....اللون .....

- ١ -



السؤال الثالث* اربط بين اللبنات والوظيفة :-**

٧

	اللبنات		الوظيفة
١.	نظام الدفع		لالتقاط الأقراص.
٢.	المتغيرات		تتحكم في سير عمل البرنامج .
٣.	الاستشعار		لإنشاء لبنات جديدة .
٤.	أحداث		لإنشاء لبنة احداث .
٥.	عناصر برمجة جديدة		لانشاء متغيرات .
٦.	تحكم		لاضافة تعليقات .
٧.	مغناطيس		لقراءة قيم المستشعرات .
			تتحكم في حركة الروبوت .
			تحتوي على المعاملات الرياضية .

- انتهت الأسئلة -

ارجو لكم التوفيق والنجاح
معلمه المادة :-رحاب زيني هاشم
التوقيع:-.....

اسئلة الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية-للفصل الدراسي الثالث -للعام هـ

اسم الطالبة:.....الصف :.....

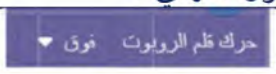
٢٥ / ٢٥

خمسة و عشرون درجه فقط

مستعينة بالله أجيب عن الأسئلة التالية:-

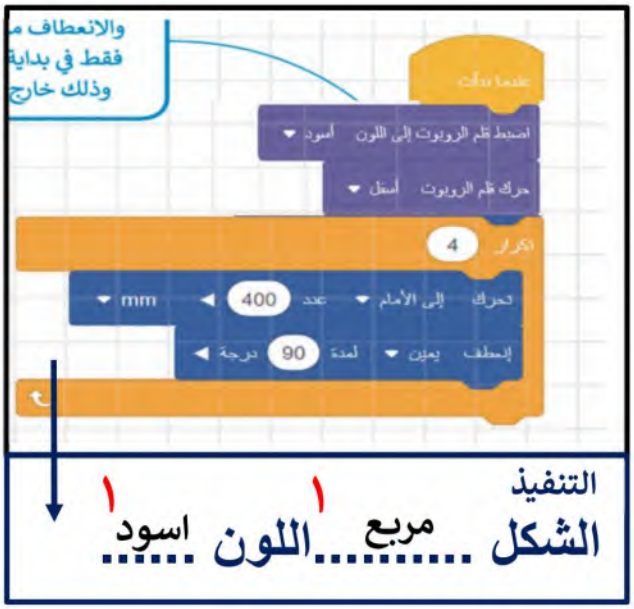
١٠ / ١٠ عشر درجات فقط

السؤال الأول: - ضعي دائرة حول الجواب الصحيح :-

١.	لعرض ثلاثي الابعاد نستخدم كاميرا التتبع .	١	صح	خطأ
٢.	قيمة y تحدد موقع الروبوت على المحور الافقي.	١	صح	خطأ
٣.	قلم الرسم موجود في الجزء الخلفي من الروبوت .	١	صح	خطأ
٤.	عندما تكون x,y تساوي صفر فان الروبوت يقع في المنتصف .	١	صح	خطأ
٥.	نوع التكرار تكرار لا نهائي .	١	صح	خطأ
٦.	المقصود بهذا الامر حركة الروبوت الى الأعلى . 	١	صح	خطأ
٧.	مستشعر الجيرسكوب يقع في الجزء الخلفي .	١	صح	خطأ
٨.	إمكانية تغير ساحة اللعب من برنامج الفيكس كود في ار VEXcode VR	١	صح	خطأ
٩.	طول المربع الواحد في ساحة اللعب يساوي ٤٠٠ مليمتر .	١	صح	خطأ
١٠.	إمكانية برمجة روبوت الفيكس كود في آر VEXcode VRبلغة البايثون .	١	صح	خطأ

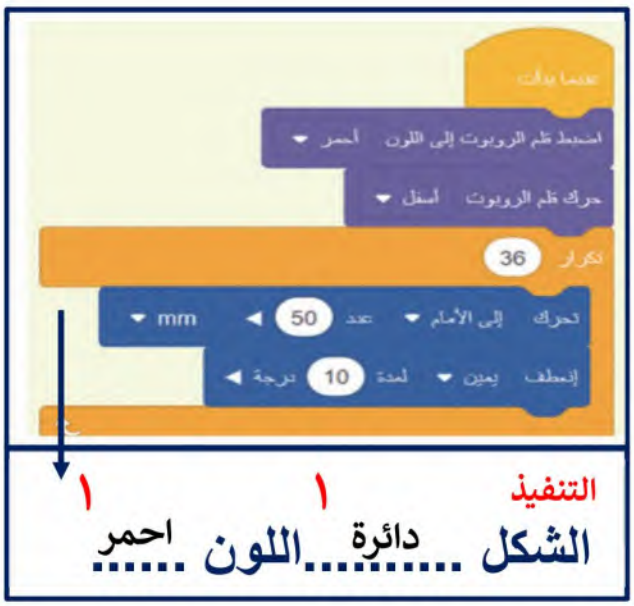
السؤال الثاني :- ماهو الشكل الناتج من تنفيذ الأوامر وماهو اللون المستخدم :-

٨ / ٨ ثمان درجات فقط



التنفيذ ١ ١

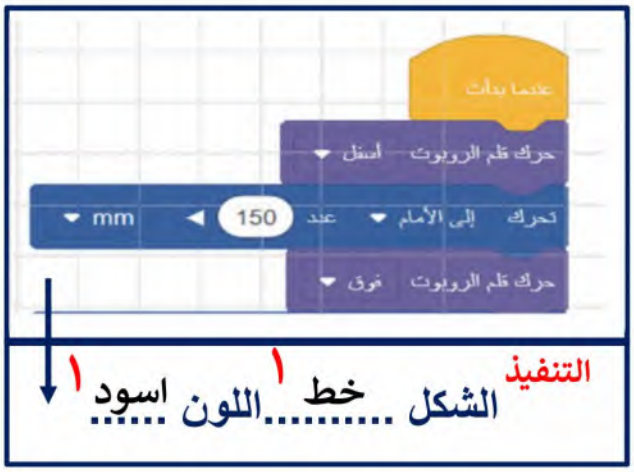
الشكل ..مربع..اللون ..اسود..



التنفيذ ١ ١

الشكل ..دائرة..اللون ..احمر..

- ١ -



السؤال الثالث* اربط بين اللبنات والوظيفة :-**

٧/٧ سبع درجات فقط

	اللبنات		الوظيفة	
١.	نظام الدفع ١	٧	لالتقاط الأقراص.
٢.	المتغيرات ١	٦	تتحكم في سير عمل البرنامج .
٣.	الاستشعار ١	٥	لإنشاء لبنات جديدة .
٤.	أحداث ١	٤	لإنشاء لبنة احداث .
٥.	عناصر برمجة جديدة ١	٢	لانشاء متغيرات .
٦.	تحكم		لاضافة تعليقات .
٧.	مغناطيس ١	٣	لقراءة قيم المستشعرات .
	١	١	تتحكم في حركة الروبوت .
			تحتوي على المعاملات الرياضية .

- انتهت الأسئلة -

ارجو لكم التوفيق والنجاح
معلمه المادة :-رحاب زيني هاشم
التوقيع:-.....

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم بصبيا مدرسة تحفيظ الشقيق	وزارة التعليم Ministry of Education	المقرر: مهارات رقمية الصف: أول متوسط الزمن: ٤٥ دقيقة

اختبار عملي نهاية الفصل الدراسي الثالث للعام هـ

اسم الطالبة/.....

==========

س١: أ- اختر الإجابة الصحيحة لكل من العبارات التالية: -

٨

١- تسمّى التأثيرات التي تحدث عند الإنتقال من شريحة إلى شريحة أخرى أثناء تقديم العرض.					
أ-	حركات	ب-	تصميم	ج-	انتقالات
٢- يمكن إضافة صور او فيديو الى شرائح العرض التقديمي وذلك من قائمة:					
أ-	ادراج	ب-	تحرير	ج-	ملف
٣- يتم إضافة تأثرات حركية على محتويات الشريحة كالنصوص والصور وذلك من قائمة					
أ-	تنسيق	ب-	حركات	ج-	انتقالات
٤- اللبنة (تحرك إلى الأمام) تصنف من لبنات فئة					
أ-	نظام الدفع	ب-	الاحداث	ج-	المغناطيس
٥- لإضافة مخطط بياني في برنامج الاكسل من قائمة:					
أ-	ادراج	ب-	ملف	ج-	تنسيق
٦- لإضافة الدالة المنطقية IF من علامة تبويب:					
أ-	ادراج	ب-	ملف	ج-	الصيغ
٧-طريقة العرض الأساسية في برنامج الباوربوينت:					
أ-	العادي	ب-	فارز الشرائح	ج-	للقراءه
٨- لإجراء عرض تقديمي من الشريحة الأولى يتم الضغط من لوحة المفاتيح على زر					
أ-	F6	ب-	F2	ج-	F5

٦

س٣- ضع علامة (√) أو (X) أمام العبارات التالية:

١	تبدأ جميع الدوال بعلامة المساواة.	
٢	يمكننا طباعة ورقة عمل في برنامج الإكسل وذلك من علامة تبويب ملف.	
٣	يتيح لنا برنامج الاكسل تنسيق المخططات البيانية فيمكننا من تغيير الوانها وخطوطها وخصائصها.	
٤	لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة	
٥	يكتشف مستشعر الجيرسكوب الحركة بدقة اكبر عندما تكون السرعة منخفضة	
٦	يمكن طباعة ورقة عمل خاصة بالأرقام أو مخطط بياني كما تقوم بطباعة المستند في البرامج الأخرى:	

٣

س٣/ من خلال دراستك لدالة IF صلى العمود الأول بما يناسبه من العمود الثانى :

العمود الأول	
١	Logical_test
٢	Value_if_true
٣	Value_if_false

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

٣

س٤/ طابقى طرق عرض الكاميرا المختلفة مع الصورة الصحيحة:

٥

س٥/ طابقي بين كل ايقونه مع ما يناسبها فيما يلي:

افعل كل ما تستطيع من خير وبكل ما تستطيع من وسائل وبكافة الطرق الممكنة كلما أتيحت لك الفرصة إلى أكبر عدد من الناس لأطول فترة ممكنة وسوف يكون جزاؤك النجاح المطلق والسعادة الكاملة .

معلمتك: انتصار الزهراني.