

تم تحميل وعرض المادة من



موقع مادتي هو موقع تعليمي يعمل على مساعدة المعلمين والطلاب وأولياء الأمور في تقديم حلول الكتب المدرسية والاختبارات وشرح الدروس والملاحظات والتحاير وتوزيع المنهج لكل المراحل الدراسية بشكل واضح وسهل مجاناً بتصفح وعرض مباشر أونلاين وتحميل على موقع مادتي

حمل تطبيق مادتي ليصلك كل جديد





اختبار مقرر المهارات الرقمية نهائي (عملي) الدور الاول لصف 2م الفصل الثالث 1446هـ

اسم الطالبة: رقم الجهاز:

| السؤال 1 | السؤال 2 | المجموع النهائي | المصححة | المراجعة | المدققة |
|----------|----------|-----------------|---------|----------|---------|
| | | | | | |

السؤال الأول : من خلال دراستك لبرنامج (فيكس كود في آر) نفذي التالي :

| الدرجة المطلوبة | الدرجة المستحقة | المطلوب |
|-----------------|-----------------|--|
| 2 | | <p>1- افتحي موقع https://vr.vex.com</p> <p>2- نفذي البرنامج التالي :</p>  |
| 10 | | |
| 3 | | <p>3- اکتبي ناتج تنفيذ البرنامج ؟</p> |

اقلبي الصفحة <<<

السؤال الثاني : من خلال دراستك لبرنامج مايكروسوفت إكسل نفذي التالي :

| الدرجة المطلوبة | الدرجة المطلوبة | المطلوب | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|--------------------------------------|--|-------|---|---|---|--|---|--------------------------------------|--|--|--|---|------------|------------|-------|--|---|----|----|------|--|---|----|----|-----|--|---|----|----|------|--|---|----|----|-----|--|
| | | 1- افتحي برنامج إكسل ونفذي الجدول التالي : | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>C</th> <th>B</th> <th>A</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td colspan="3">درجات الطلبة في مادة تقنية المعلومات</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>الاختبار ٢</td> <td>الاختبار ١</td> <td>الاسم</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>94</td> <td>98</td> <td>أحمد</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>85</td> <td>76</td> <td>علي</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>70</td> <td>65</td> <td>خالد</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>98</td> <td>90</td> <td>فهد</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | | C | B | A | | 1 | درجات الطلبة في مادة تقنية المعلومات | | | | 2 | الاختبار ٢ | الاختبار ١ | الاسم | | 3 | 94 | 98 | أحمد | | 4 | 85 | 76 | علي | | 5 | 70 | 65 | خالد | | 6 | 98 | 90 | فهد | |
| | C | B | A | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | درجات الطلبة في مادة تقنية المعلومات | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | الاختبار ٢ | الاختبار ١ | الاسم | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 94 | 98 | أحمد | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 85 | 76 | علي | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 70 | 65 | خالد | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | 98 | 90 | فهد | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 2- ادرجي مخطط نوع (عمودي) ثم اعيدي تسمية عنوان المخطط الى (درجات الطلبة في مادة المهارات الرقمية). | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 3- احفظي عملك داخل مجلدك بأسمك . | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | المجموع من 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

انتهت الأسئلة ,, تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

مديرة المدرسة :

معلمة المادة :

نموذج الإجابة

المقرر : المهارات الرقمية

الصف : ثاني متوسط

زمن الاختبار : ساعة واحدة

درجة الاختبار : 25 درجة

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

إدارة التعليم

مدرسة متوسطة

وزارة التعليم
Ministry of Education

إجابة اختبار المهارات الرقمية نهائي (عملي) الدور الاول لصف 2م الفصل الثالث 1446هـ

اسم الطالبة: رقم الجهاز:

| السؤال 1 | السؤال 2 | المجموع النهائي | المصححة | المراجعة | المدققة |
|----------|----------|-----------------|---------|----------|---------|
| 15 | 10 | 25 | | | |

السؤال الأول : من خلال دراستك لبرنامج (فيكس كود في آر) نفذي التالي :

| الدرجة المطلوبة | الدرجة المستحقة | المطلوب |
|-----------------|-----------------|---|
| 2 | 2 | -4 افتحي موقع https://vr.vex.com |
| 10 | 10 | -5 نفذي البرنامج التالي :  |
| 3 | 3 | -6 اکتبي ناتج تنفيذ البرنامج ؟ رسم خطًا متعرجًا لخطوة واحدة |

اقلبي الصفحة <<<

السؤال الثاني : من خلال دراستك لبرنامج مايكروسوفت إكسل نفذي التالي :

| الدرجة المطلوبة | الدرجة المستحقة | المطلوب | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----------------------|--|------------|-------|---|--|--------------------------------------|--|--|---|------------|------------|-------|---|----|----|------|---|----|----|-----|---|----|----|------|---|----|----|-----|---|
| 5 | 5 | 3- افتحي برنامج إكسل ونفذي الجدول التالي : | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | <table border="1"> <thead> <tr> <th>C</th> <th>B</th> <th>A</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">درجات الطلبة في مادة تقنية المعلومات</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>الاختبار ٢</td> <td>الاختبار ١</td> <td>الاسم</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>94</td> <td>98</td> <td>أحمد</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>85</td> <td>76</td> <td>علي</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>70</td> <td>65</td> <td>خالد</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>98</td> <td>90</td> <td>فهد</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table> | C | B | A | | درجات الطلبة في مادة تقنية المعلومات | | | 1 | الاختبار ٢ | الاختبار ١ | الاسم | 2 | 94 | 98 | أحمد | 3 | 85 | 76 | علي | 4 | 70 | 65 | خالد | 5 | 98 | 90 | فهد | 6 |
| | | C | B | A | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | درجات الطلبة في مادة تقنية المعلومات | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | الاختبار ٢ | الاختبار ١ | الاسم | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 94 | 98 | أحمد | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 85 | 76 | علي | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 70 | 65 | خالد | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 98 | 90 | فهد | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4- ادرجي مخطط نوع (عمودي) ثم اعيدي تسمية عنوان المخطط الى (درجات الطلبة في مادة المهارات الرقمية). | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3- احفظي عملك داخل مجلدك بأسمك . | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | المجموع من 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

انتهت الأسئلة ,, تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

مديرة المدرسة :

معلمة المادة :

العام الدراسي : ١٤٤٦ هـ

الفصل الدراسي الثالث

المادة: مهارات رقمية

الصف: الثاني متوسط

الزمن: ٤٥ دقيقة



وزارة التعليم
Ministry of Education

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

الإدارة العامة للتعليم

مكتب التعليم

المتوسطة

الاختبار العملي لنهاية الفصل الدراسي الثالث - للعام الدراسي ١٤٤٦ هـ

اسم الطالبة رابعياً:

ملاحظة : التظليل في ورقة التظليل في سؤال (اختر الصحيح) من (الرقم ١ إلى الرقم ١٥) ، وفيه سؤال (صح/خطأ) من (الرقم ١ إلى الرقم ١٠)

السؤال الأول: أ- اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

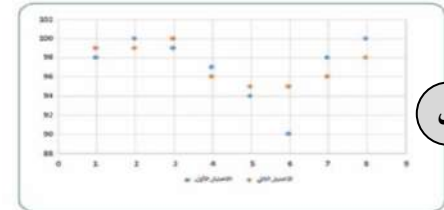
| | | |
|---|--------------------------|-----------------------|
| ١- يمكن عرض الصور والفيديو في الحاسب عن طريق برنامج: | | |
| أ- مايكروسوفت اكسل | ب- مايكروسوفت وورد | ج- صور مايكروسوفت |
| ٢- تمثيل مرني للمعلومات والأفكار المصممة للنص: | | |
| أ- الصيغ | ب- المخطط | ج- smart Art |
| ٣- رسم بياني مصغر تم إنشائه باستخدام أداة تحليل سريع: | | |
| أ- المخطط البياني | ب- المخطط البياني المصغر | ج- الشكل |
| ٤- في بيئة فيكس كود في آر يمكن العثور على جميع اللبانات الخاصة بالمتغيرات في فئة: | | |
| أ- عناصر برمجة جديدة | ب- المتغيرات | ج- العرض |
| ٥- الخطوة التي يجب عليك اتخاذها أولاً لكي تظهر أداة التحليل السريع: | | |
| أ- تحديد البيانات | ب- حفظ ورقة العمل | ج- فتح ورقة عمل ثانية |
| ٦- يمكن رؤية كود المشروع بلغة بايثون في نافذة : | | |
| أ- عارض الكود | ب- المراقبة | ج- ساحة اللعب |
| ٧- علامة التبويب التي يمكنك من تطبيق نمط على مخطط محدد: | | |
| أ- تصميم المخطط | ب- بيانات | ج- الصيغ |

ب- اربطي بين نوع المخطط وصورته من خلال كتابة حرف الصورة المناسبة أمام النوع المناسب:

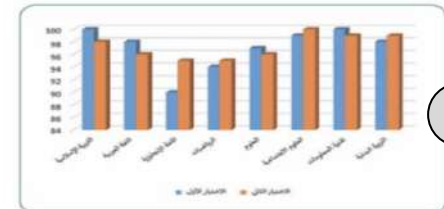
| نوع المخطط | الصورة التي تحمل الحرف : |
|--------------------|--------------------------|
| ٨- المخطط الخطي | |
| ٩- المخطط المبعثر | |
| ١٠- المخطط الدائري | |
| ١١- المخطط العمودي | |



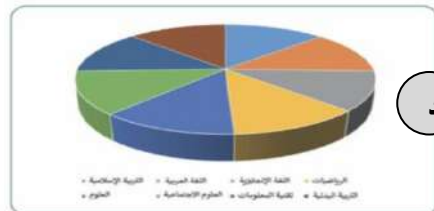
أ



ب



ج



د

أقربي
الورقة



(١)

السؤال الثاني: أ- أكتب حرف اللبنة الصحيحة أمام الأمر الصحيح بلغة البايثون:

| الكود البرمجي | الصورة التي تحمل الحرف : |
|--|--------------------------|
| <code>drivetrain.set drive velocity(20, PERCENT)</code> (١٢) | |
| <code>drivetrain.drive_for(FORWARD, 300, MM)</code> (١٣) | |
| <code>drivetrain.drive_for(REVERSE, 300, MM)</code> (١٤) | |
| <code>speed = 20</code> (١٥) | |

أ) اضبط سرعة القيادة إلى 20 %

ب) تحرك إلى الأمام عدد 300 mm

ج) مجموعة speed إلى 20

د) تحرك إلى الخلف عدد 300 mm

ب- أقرى العبارات التالية ، ثم ظللي الحرف (ص) في ورقة التظليل إذا كانت العبارة صحيحة، و حرف(خ) إذا كانت العبارة خاطئة:

| | | |
|---|---|--|
| خ | ص | ١- في برنامج شوت كت عند استيراد مقطع صوتي يتم تضمينه تلقائياً في الفيديو |
| خ | ص | ٢- عند استيراد ملفات في برنامج شوت كت shotcut يتم إضافتها إلى المخطط الزمني Time Line |
| خ | ص | ٣- كل كلمة ممكن أن تكون اسماً للمتغير |
| خ | ص | ٤- يتم استخدام التأثيرات الانتقالية على مقطع فيديو لربط لقطة فيديو بأخرى |
| خ | ص | ٥- يمكنك في برنامج شوت كت shotcut إدراج التأثيرات الحركية والانتقالية في مقاطع الفيديو الخاصة بك |
| خ | ص | ٦- العامل المهم في جودة الفيديو هو الجهاز المستخدم في التقاطه |
| خ | ص | ٧- يمكنك استخدام رسم smart Art لتوصيل رسالتك أو أفكارك بشكل فعال |
| خ | ص | ٨- عليك تحديد المخطط أولاً لإضافة سلسلة بيانات جديدة إليه |
| خ | ص | ٩- لا يمكنك حذف مقطع من المخطط الزمني |
| خ | ص | ١٠- إضافة نص متحرك إلى مقاطع الفيديو يعد أمراً إلزامياً |

نموذج الإجابة

الاختبار العملي لنهاية الفصل الدراسي الثالث - للعام الدراسي ١٤٤٦ هـ

اسم الطالبة رابعياً: نموذج إجابة

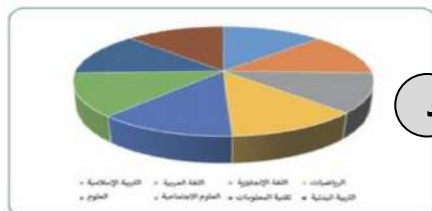
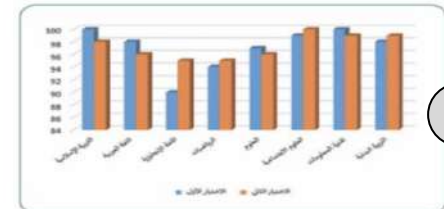
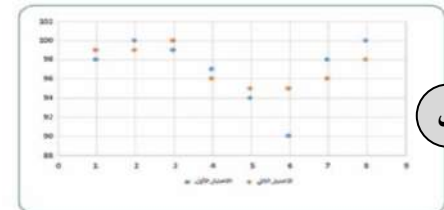
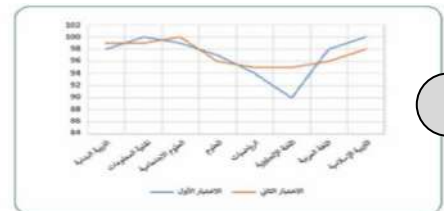
ملاحظة : التظليل في ورقة التظليل في سؤال (اختر الصحيح) من (الرقم ١ إلى الرقم ١٥) ، وفيه سؤال (صح/خطأ) من (الرقم ١ إلى الرقم ١٠)

السؤال الأول: أ- اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

| | | |
|---|--------------------------|-----------------------|
| ١- يمكن عرض الصور والفيديو في الحاسب عن طريق برنامج: | | |
| أ- مايكروسوفت اكسل | ب- مايكروسوفت وورد | ج- صور مايكروسوفت |
| ٢- تمثيل مرني للمعلومات والأفكار المصممة للنص: | | |
| أ- الصيغ | ب- المخطط | ج- smart Art |
| ٣- رسم بياني مصغر تم إنشائه باستخدام أداة تحليل سريع: | | |
| أ- المخطط البياني | ب- المخطط البياني المصغر | ج- الشكل |
| ٤- في بيئة فيكس كود في آر يمكن العثور على جميع اللبانات الخاصة بالمتغيرات في فئة: | | |
| أ- عناصر برمجة جديدة | ب- المتغيرات | ج- العرض |
| ٥- الخطوة التي يجب عليك اتخاذها أولاً لكي تظهر أداة التحليل السريع: | | |
| أ- تحديد البيانات | ب- حفظ ورقة العمل | ج- فتح ورقة عمل ثانية |
| ٦- يمكن رؤية كود المشروع بلغة بايثون في نافذة : | | |
| أ- عارض الكود | ب- المراقبة | ج- ساحة اللعب |
| ٧- علامة التبويب التي يمكنك من تطبيق نمط على مخطط محدد: | | |
| أ- تصميم المخطط | ب- بيانات | ج- الصيغ |

ب- اربطي بين نوع المخطط وصورته من خلال كتابة حرف الصورة المناسبة أمام النوع المناسب:

| نوع المخطط | الصورة التي تحمل الحرف : |
|--------------------|--------------------------|
| ٨- المخطط الخطي | أ |
| ٩- المخطط المبعثر | ب |
| ١٠- المخطط الدائري | د |
| ١١- المخطط العمودي | ج |



أقربي
الورقة



(١)

السؤال الثاني: أ- أكتب حرف اللبنة الصحيحة أمام الأمر الصحيح بلغة البايثون:

| الكود البرمجي | الصورة التي تحمل الحرف : |
|--|--------------------------|
| <code>drivetrain.set drive velocity(20, PERCENT)</code> (١٢) | أ |
| <code>drivetrain.drive_for(FORWARD, 300, MM)</code> (١٣) | ب |
| <code>drivetrain.drive_for(REVERSE, 300, MM)</code> (١٤) | د |
| <code>speed = 20</code> (١٥) | ج |

أضبط سرعة القيادة إلى 20 % (أ) تحرك إلى الأمام عدد 300 mm (ب)

مجموعة speed إلى 20 (ج) تحرك إلى الخلف عدد 300 mm (د)

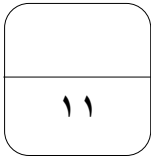
ب- أقرى العبارات التالية ، ثم ظللي الحرف (ص) في ورقة التظليل إذا كانت العبارة صحيحة، و حرف(خ) إذا كانت العبارة خاطئة:

| | | |
|---|---|---|
| خ | ص | ١- في برنامج شوت كت عند استيراد مقطع صوتي يتم تضمينه تلقائياً في الفيديو |
| خ | ص | ٢- عند استيراد ملفات في برنامج شوت كت <code>shotcut</code> يتم إضافتها إلى المخطط الزمني <code>Time Line</code> |
| خ | ص | ٣- كل كلمة ممكن أن تكون اسماً للمتغير |
| خ | ص | ٤- يتم استخدام التأثيرات الانتقالية على مقطع فيديو لربط لقطة فيديو بأخرى |
| خ | ص | ٥- يمكنك في برنامج شوت كت <code>shotcut</code> إدراج التأثيرات الحركية والانتقالية في مقاطع الفيديو الخاصة بك |
| خ | ص | ٦- العامل المهم في جودة الفيديو هو الجهاز المستخدم في التقاطه |
| خ | ص | ٧- يمكنك استخدام رسم <code>smart Art</code> لتوصيل رسالتك أو أفكارك بشكل فعال |
| خ | ص | ٨- عليك تحديد المخطط أولاً لإضافة سلسلة بيانات جديدة إليه |
| خ | ص | ٩- لا يمكنك حذف مقطع من المخطط الزمني |
| خ | ص | ١٠- إضافة نص متحرك إلى مقاطع الفيديو يعد أمراً إلزامياً |

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٦ هـ

| السؤال الاول | السؤال الثاني | المجموع | توقيع المصحح | توقيع المراجع |
|--------------|---------------|---------|--------------|---------------|
| | | | | |

الاسم : رقم الجلوس :



درجة لكل فقرة




السؤال الأول : أ- ضع علامة v أو X :-

| | |
|---|--|
| ١ | إضافة نص مُتحرك إلى مقاطع الفيديو يعد أمراً إلزامياً. |
| ٢ | يتم استخدام التأثيرات الانتقالية على مقطع الفيديو لربط لقطة فيديو بأخرى. |
| ٣ | في برنامج شوت كت عند استيراد ملف صوتي يتم تضمينه تلقائياً في الفيديو. |
| ٤ | لا يمكنك تعديل المخطط البياني بعد إنشائه. |
| ٥ | يمكنك تغيير حجم المخطط أو تحريكه ليتناسب مع البيانات في ورقة العمل. |
| ٦ | إضافة نص مُتحرك إلى مقاطع الفيديو يعد أمراً إلزامياً. |
| ٧ | إذا كانت البيانات رقمية يمكنك استخدام SmartArt. |
| ٨ | عن طريق أنماط WordArt يمكنك تكبير وتصغير النصوص . |

ب- اختر الاجابة الصحيحة :

| | | |
|--|-----------------------|-------------------------------|
| في علامة التبويب الصيغ | <input type="radio"/> | توجد أداة التحليل السريع في : |
| في علامة التبويب مراجعة | <input type="radio"/> | |
| في الركن الأيسر السفلي من جدول البيانات المحدد | <input type="radio"/> | |

| | | |
|--------------------|-----------------------|--|
| تحديد البيانات | <input type="radio"/> | الخطوة التي يجب عليك اتخاذها أولاً لكي لتظهر أداة التحليل السريع ؟ |
| حفظ ورقة العمل | <input type="radio"/> | |
| فتح ورقة عمل ثانية | <input type="radio"/> | |

| | | |
|---|-----------------------|------------------------------------|
|  | <input type="radio"/> | أي صورة تمثل أداة التحليل السريع ؟ |
|  | <input type="radio"/> | |
|  | <input type="radio"/> | |



- عرض متغير
- تهيئة متغير
- تغيير متغير

ب- اكتب نتيجة تنفيذ الخطوات التالية في بيئة فيكس كود في آر:

| | | | |
|-------------------|-----------|----------------|------------------|
| إعادة تسمية متغير | حذف متغير | تنفيذ البرنامج | إنشاء متغير رقمي |
|-------------------|-----------|----------------|------------------|



.....



.....



.....



.....

المقرر: المهارات الرقمية
الصف: الثاني متوسط
الزمن: ساعة واحدة

نموذج الإجابة

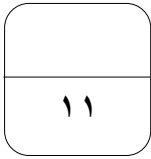
Ministry of Education

المملكة العربية السع
وزارة التعليم
إدارة التعليم
متوسطة

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٦ هـ

| السؤال الاول | السؤال الثاني | المجموع | توقيع المصحح | توقيع المراجع |
|--------------|---------------|---------|--------------|---------------|
| | | | | |

الاسم : رقم الجلوس :



درجة لكل فقرة

السؤال الأول : أ- ضع علامة √ أو X :-

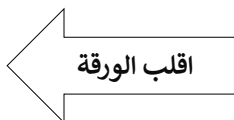
| | | |
|---|--|---|
| 1 | إضافة نص مُتحرك إلى مقاطع الفيديو يعد أمراً إلزامياً. | X |
| 2 | يتم استخدام التأثيرات الانتقالية على مقطع الفيديو لربط لقطة فيديو بأخرى. | √ |
| 3 | في برنامج شوت كت عند استيراد ملف صوتي يتم تضمينه تلقائياً في الفيديو. | X |
| 4 | لا يمكنك تعديل المخطط البياني بعد إنشائه. | X |
| 5 | يمكنك تغيير حجم المخطط أو تحريكه ليتناسب مع البيانات في ورقة العمل. | √ |
| 6 | إضافة نص مُتحرك إلى مقاطع الفيديو يعد أمراً إلزامياً. | X |
| 7 | إذا كانت البيانات رقمية يمكنك استخدام SmartArt. | X |
| 8 | عن طريق أنماط WordArt يمكنك تكبير وتصغير النصوص . | X |

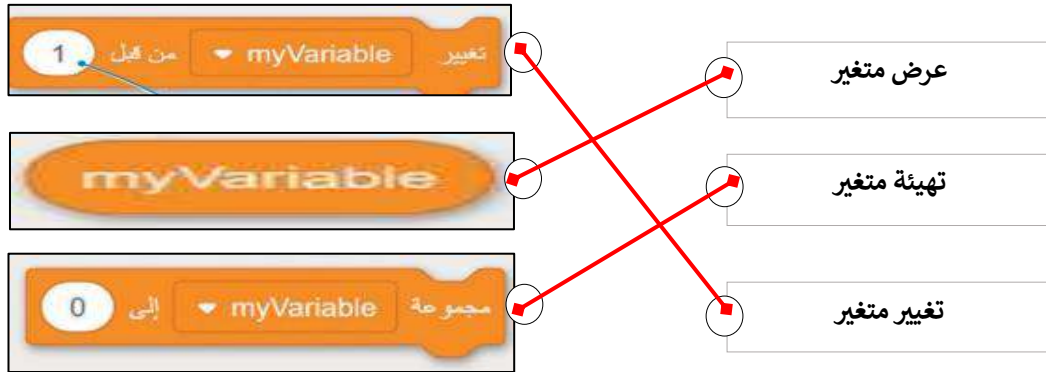
ب- اختر الاجابة الصحيحة :

| | | |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| في علامة التبويب الصيغ | <input type="radio"/> | توجد أداة التحليل السريع في : |
| في علامة التبويب مراجعة | <input type="radio"/> | |
| في الركن الأيسر السفلي من جدول البيانات المحدد | <input checked="" type="radio"/> | |

| | | |
|--------------------|----------------------------------|--|
| تحديد البيانات | <input checked="" type="radio"/> | الخطوة التي يجب عليك اتخاذها أولاً لكي لتظهر أداة التحليل السريع ؟ |
| حفظ ورقة العمل | <input type="radio"/> | |
| فتح ورقة عمل ثانية | <input type="radio"/> | |

| | | |
|--|----------------------------------|------------------------------------|
| | <input type="radio"/> | أي صورة تمثل أداة التحليل السريع ؟ |
| | <input checked="" type="radio"/> | |
| | <input type="radio"/> | |





ب- أكتب نتيجة تنفيذ الخطوات التالية في بيئة فيكس كود في آر:

| | | | |
|-------------------|-----------|----------------|------------------|
| إعادة تسمية متغير | حذف متغير | تنفيذ البرنامج | إنشاء متغير رقمي |
|-------------------|-----------|----------------|------------------|



إعادة تسمية متغير



إنشاء متغير رقمي



تنفيذ البرنامج



حذف متغير

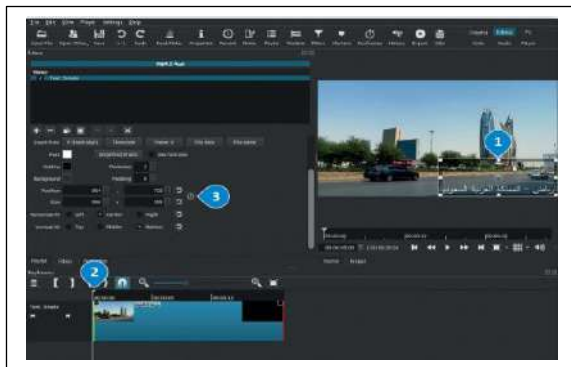
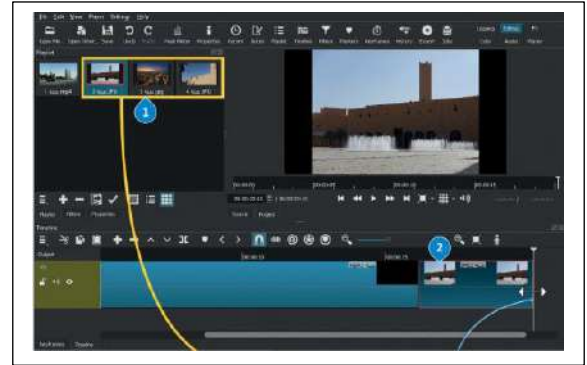
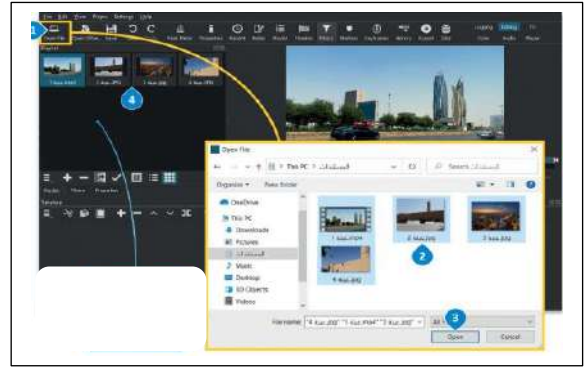
اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام 1446هـ

رقم الجلوس ()

اسم الطالب/

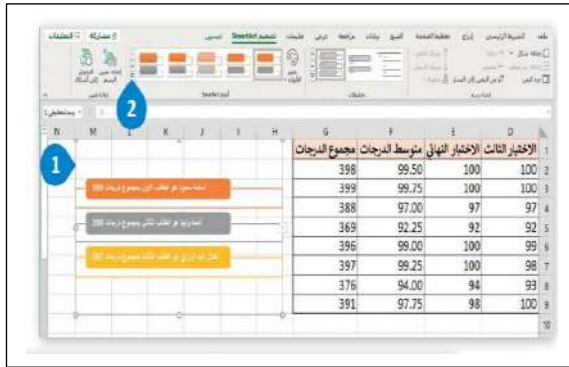
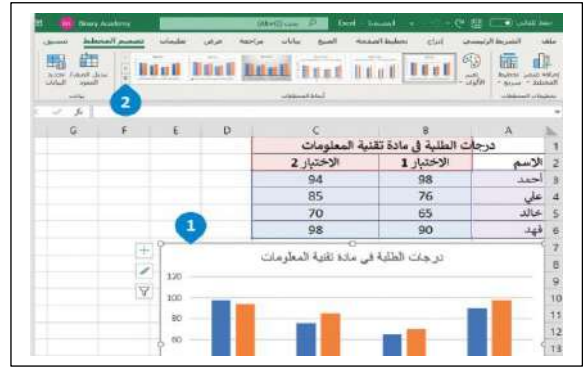
السؤال الاول: في برنامج الشوت كت بيّن المقصود بتنفيذ الخطوات تحت كل صورة مما يلي: درجتين لكل فقرة

| | | | | | |
|---------------------|--------------------------|-------------|---------------------|------------------------------------|-------------------------|
| إضافة حركة على النص | حذف ملف من المخطط الزمني | حفظ المشروع | إدراج الصور الثابتة | إضافة الفيديو والصور للمخطط الزمني | استيراد الملفات للمشروع |
|---------------------|--------------------------|-------------|---------------------|------------------------------------|-------------------------|



السؤال الثاني : في برنامج الاكسل بين المقصود بتنفيذ الخطوات تحت كل صورة مما يلي : درجتين لكل فقرة

| | | | |
|---------------|--------------|---------------|--------------|
| تغيير التخطيط | تنسيق المخطط | أنماط WordArt | نمط SmartArt |
|---------------|--------------|---------------|--------------|



ب- اكتب رقم اللبنة البرمجية أمام الأمر الصحيح بلغة البايثون : درجة لكل فقرة

| | |
|---|--|
| <code>drivetrain.turn_for(RIGHT, 90, DEGREES)</code> | |
| <code>drivetrain.drive_for(FORWARD, 200, MM)</code> | |
| <code>for repeat_count in range(10):</code> | |
| <code>drivetrain.set_drive_velocity(50, PERCENT)</code> | |
| <code>wait(1, SECONDS)</code> | |

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

نموذج الاجابة

المملكة

ر: المهارات الرقمية

الصف: ثاني متوسط

الزمن: ساعة واحدة

وزارة التعليم
Ministry of Education

وزارة التعليم

إدارة تعليم

متوسطة

٢٥

اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام ١٤٤٦ هـ

رقم الجلوس ()

اسم الطالب/

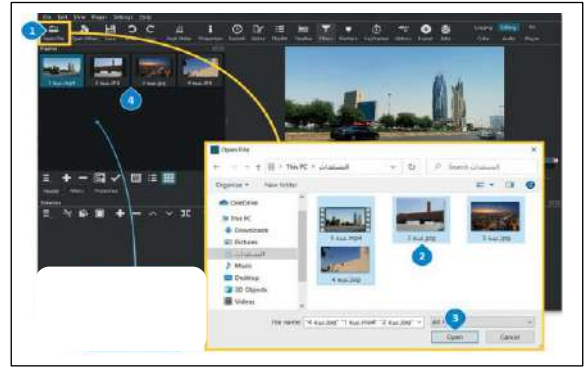
السؤال الاول : في برنامج الشوت كت بين المقصود بتنفيذ الخطوات تحت كل صورة مما يلي: درجتين لكل فقرة

١٢

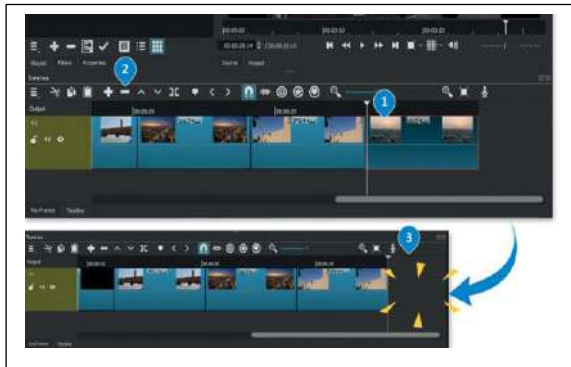
| | | | | | |
|-------------------------|------------------------------------|---------------------|-------------|--------------------------|---------------------|
| استيراد الملفات للمشروع | إضافة الفيديو والصور للمخطط الزمني | إدراج الصور الثابتة | حفظ المشروع | حذف ملف من المخطط الزمني | إضافة حركة على النص |
|-------------------------|------------------------------------|---------------------|-------------|--------------------------|---------------------|



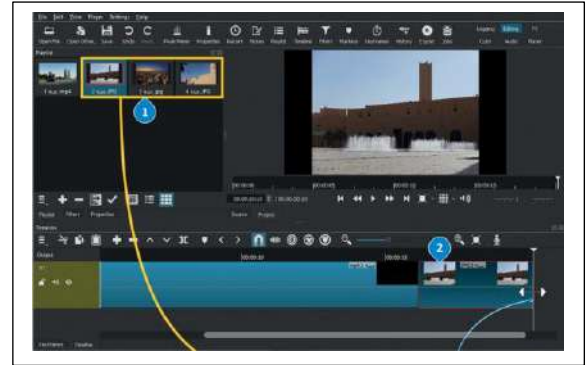
إضافة الفيديو والصور للمخطط الزمني



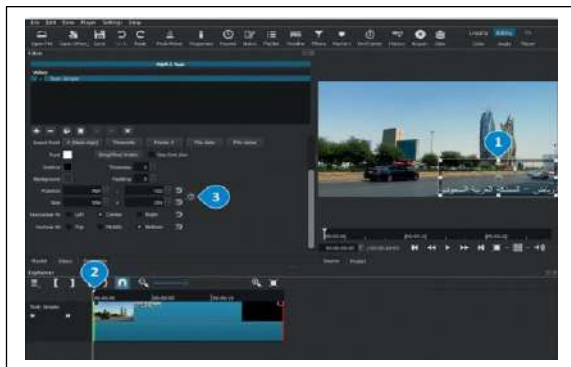
استيراد الملفات للمشروع



حذف ملف من المخطط الزمني



إدراج الصور الثابتة



إضافة حركة على النص



حفظ المشروع

اقلب الورقة

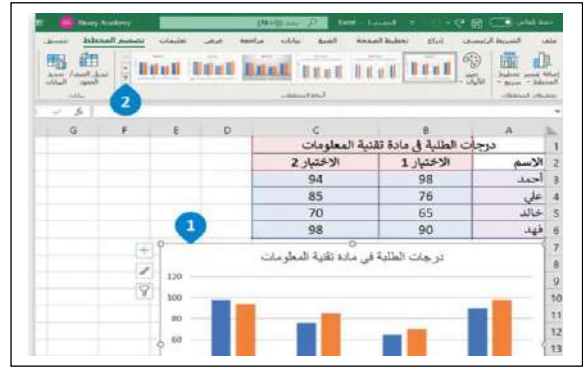
السؤال الثاني : في برنامج الاكسل بين المقصود بتنفيذ الخطوات تحت كل صورة مما يلي : درجتين لكل فقرة

١٣

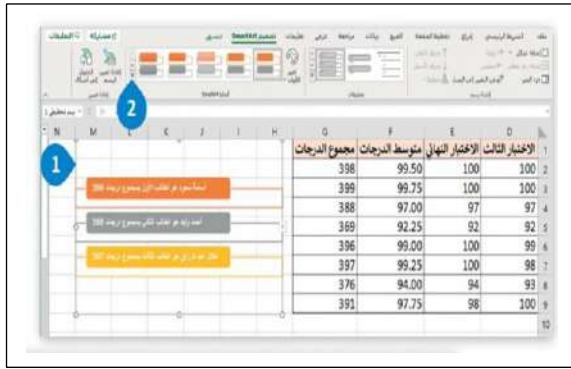
| | | | |
|---------------|--------------|---------------|--------------|
| تغيير التخطيط | تنسيق المخطط | أنماط WordArt | نمط SmartArt |
|---------------|--------------|---------------|--------------|



تغيير التخطيط



تنسبة , المخطط



نمط SmartArt



أنماط WordArt

ب- اكتب رقم اللبنة البرمجية أمام الأمر الصحيح بلغة البايثون : درجة لكل فقرة

| | |
|---|---|
| <code>drivetrain.turn_for(RIGHT, 90, DEGREES)</code> | ٢ |
| <code>drivetrain.drive_for(FORWARD, 200, MM)</code> | ١ |
| <code>for repeat_count in range(10):</code> | ٤ |
| <code>drivetrain.set_drive_velocity(50, PERCENT)</code> | ٣ |
| <code>wait(1, SECONDS)</code> | ٥ |

١. تحرك إلى الأمام عدد 200 mm
٢. اتمتعف يمين لمدة 90 درجة
٣. اضبط سرعة القيادة إلى 50 %
٤. تكرر 10
٥. الاختبار 1 نهاية

اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام 1446هـ (إنتساب)

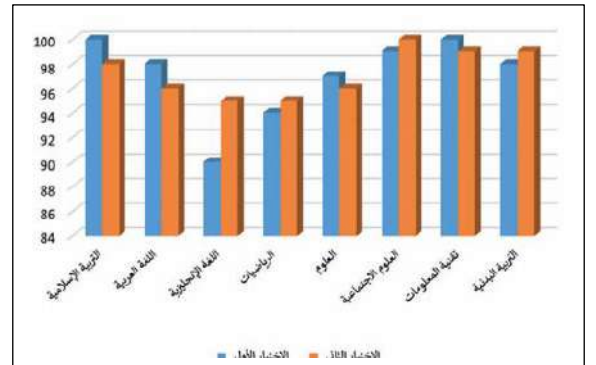
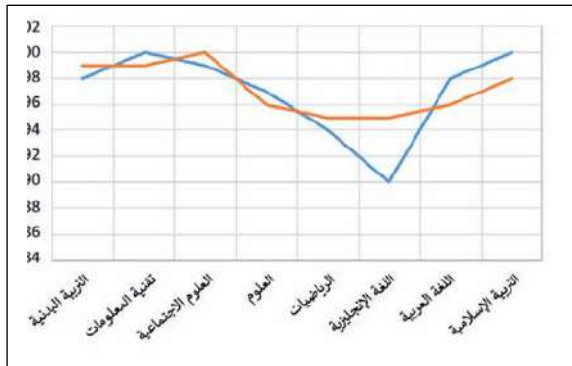
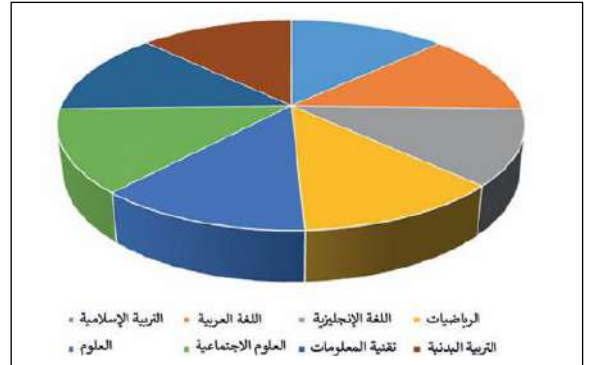
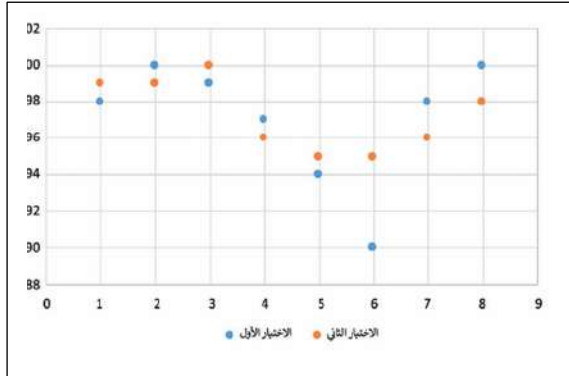
رقم الجلوس ()

اسم الطالبة /

السؤال الاول : أ) صنفى الملفات التالية حسب امتدادها:

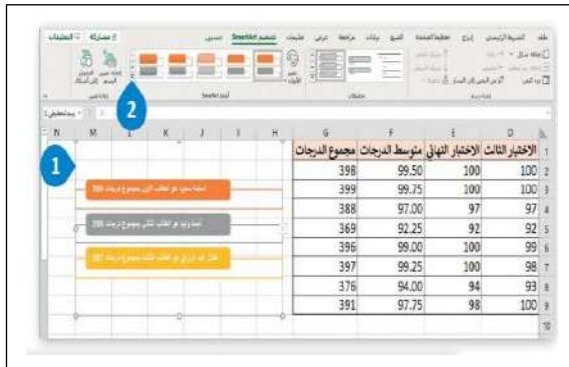
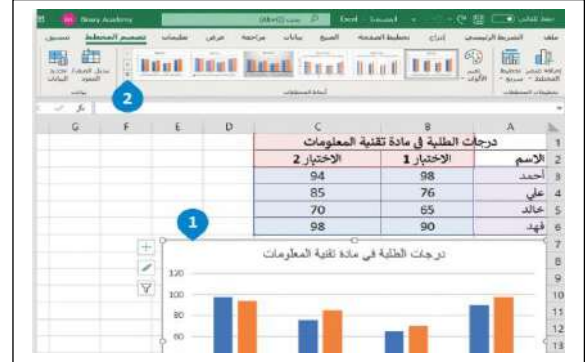
| | | | |
|------------|--|-----------|---|
| Class.avi | | صوت | ١ |
| School.mp3 | | صورة | ٢ |
| Car.svg | | فيديو | ٣ |
| Bus.jpg | | رسم متجهي | 4 |

ب) احدي نوع المخططات التالية:



السؤال الثاني : في برنامج الاكسل بيّن المقصود بتنفيذ الخطوات تحت كل صورة مما يلي : درجتين لكل فقرة

| | | | |
|---------------|--------------|---------------|--------------|
| تغيير التخطيط | تنسيق المخطط | أنماط WordArt | نمط SmartArt |
|---------------|--------------|---------------|--------------|



ب- اكتب رقم اللبنة البرمجية أمام الأمر الصحيح بلغة البايثون : درجة لكل فقرة

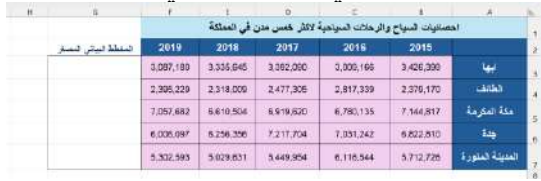


| | |
|---|--|
| <code>drivetrain.turn_for(RIGHT, 90, DEGREES)</code> | |
| <code>drivetrain.drive_for(FORWARD, 200, MM)</code> | |
| <code>for repeat_count in range(10):</code> | |
| <code>drivetrain.set_drive_velocity(50, PERCENT)</code> | |
| <code>wait(1, SECONDS)</code> | |

| | |
|----------------------------|---|
| تحرك إلى الأمام عند 200 mm | 1 |
| إتسطف يمين لمدة 90 درجة | 2 |
| اضبط سرعة القيادة إلى 50 % | 3 |
| تكرار 10 | 4 |
| الانتظار 1 ثانية | 5 |

الاختبار مهارات رقمية العملى النهائي للصف الثانى متوسط الفصل الدراسي الثالث للعام

١٤٤٦هـ

اسم الطالبة..... رقم الجهاز:.....

| الدرجة المستحقة | معايير ومحتات | م |
|-----------------|--|---|
| ١3 | فتح برنامج Microsoft Excel | 1 |
| ١3 | اكتبى الجدول التالى  | 2 |
| ١3 | ونسقيه | |
| ١3 | انشئي مخطط بياني مصغر | 3 |
| ١3 | نسي المخطط البياني المصغر - اجعلي لونه أحمر - اضيفي محددات عليا ومحددات سفلى | 4 |
| ١4 | ادرجي مخطط بياني عمودي ونسقيه  | 5 |
| ١3 | باستخدام أنماط WordArt اكتبى عنوانا للمخطط البياني : | 6 |
| ١3 | "احصائيات السياحة في المملكة خلال السنوات 2015-2019" | |
| ١3 | اضيفي تنسيق شرطي بحيث تكون القاعدة :  | 7 |
| ١3 | احفظي عملك باسمك الثلاثي على سطح المكتب | 8 |
| ١25 | المجموع | |

انتهت الأسئلة

معلمة المادة: افنان الخلاقي

اسئلة الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية-للفيف الثاني المتوسط
للفصل الدراسي الثالث-للعام ١٤٤٦هـ


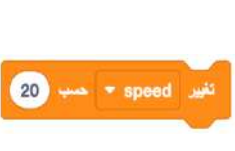

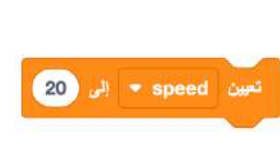






٢٥

اسم الطالبة:.....: الصف:.....:

مستعينة بالله أجيب عن الأسئلة التالية:-

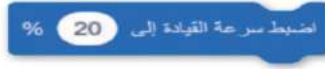




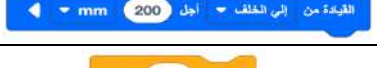


السؤال الأول *** رتي الأوامر لزياده سرعة الروبوت :-

١٠

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

السؤال الثاني *** اربطي أوامر البايثون في (العמוד الثاني) بما يناسبه من لبنات بيئة الفيكس كود في ار VEXcode VR في(العמוד الاول) :-

١٤

| أوامر البايثون | لبنات بيئة الفيكس كود في ار VEXcode VR |
|--|---|
| <code>speed=20</code> |  |
| <code>drivetrain.drive for(FORWARD,200,MM)</code> |  |
| <code>Drivetrain.turn_for(RIGHT,90,DEGREES)</code> |  |
| <code>For repeat_count in range(10):</code> |  |
| <code>Drivetrain.set_drive_velocity(20,PERCENT)</code> |  |
| <code>wait(1,SECONDS)</code> |  |
| <code>drivetrain.drive for(REVERSE,200,MM)</code> |  |
| <code>def when_started1():</code> |  |

بالتوفيق ،، معلمة المادة :/رحاب زيني هاشم



اسم الطالب :

اختبار مادة المهارات الرقمية النهائي (العملي) للصف الثاني متوسط الفصل الدراسي الثالث
(الدور الأول) لعام ١٤٤٦ هـ

| م | المهارات المطلوبة لتنفيذها | الدرجة | درجة الطالب | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|------------|-------------|-----------|---|---|--|---|--------------|------------|------------|-------|--|---|--|----|----|---------|--|---|--|----|----|-----------|--|---|--|----|----|-----|--|---|--|----|----|------|--|---|--|
| 1 | افتح برنامج الاكسل من قائمة ابدأ : | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | أنشئ البيانات التالية في ورقة العمل كما يلي : <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>D</th> <th>C</th> <th>B</th> <th>A</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>اتجاه المؤشر</td> <td>الاختبار ٢</td> <td>الاختبار ١</td> <td>الاسم</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td>44</td> <td>50</td> <td>عبدالله</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td>48</td> <td>50</td> <td>عبداللطيف</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td>40</td> <td>35</td> <td>علي</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td>40</td> <td>50</td> <td>محمد</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | | D | C | B | A | | 1 | اتجاه المؤشر | الاختبار ٢ | الاختبار ١ | الاسم | | 2 | | 44 | 50 | عبدالله | | 3 | | 48 | 50 | عبداللطيف | | 4 | | 40 | 35 | علي | | 5 | | 40 | 50 | محمد | | 6 | |
| | D | C | B | A | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | اتجاه المؤشر | الاختبار ٢ | الاختبار ١ | الاسم | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | 44 | 50 | عبدالله | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | 48 | 50 | عبداللطيف | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | 40 | 35 | علي | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | 40 | 50 | محمد | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | قم بإدراج مخطط بياني للجدول التالي من نوع تخطيط عمودي ؟ | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ضع عنوان المخطط البياني العنوان التالي (مخطط درجات الطلاب) | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | قم بإدراج مخطط مصغر للبيانات الموجودة في الجدول السابق .و ذلك في عمود D (اتجاه المؤشر) | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | قم بجعل لون المخطط المصغر باللون الأحمر | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | ميز درجات الطلاب الحاصلين على 45 الى 50 درجة وجعلها باللون الأخضر | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | المجموع | 25 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

السؤال الثاني :

5

| ملاحظات المعلمة | الدرجة المستحقة | الدرجة | المهارة المطلوبة | الترتيب |
|--------------------|--------------------|--------|---|---------|
| | | 1 | الجلسة الصحيحة | 1 |
| | | 1 | افتح برنامج فيكس كود في ار (VEXcode VR). | 2 |
| | | 2 | انشئ 3 متغيرات جديدة باسم (C- T-U) | 3 |
| | | 1 | اعيد تسمية المتغير الافتراضي (myVariable) وسمية باسمك | 4 |

تمنياتي لكم بالتوفيق والنجاح والتميز

معلمة المادة: أفنان المطيري

موقع مادنتيري

المادة : المهارات الرقمية (عملي)

اليوم : الاحد

التاريخ : ١٤٤٦ هـ

الزمن : ساعة



المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

إدارة التعليم بالقصيم

مكتب تعليم رياض الخبراء

متوسطة الذبيبة

الاختبار النهائي العملي لمادة المهارات الرقمية الصف الثاني متوسط الفصل الثالث (الدور الأول)
للعام الدراسي ١٤٤٦ هـ

اسم الطالبة : رقم الجهاز :

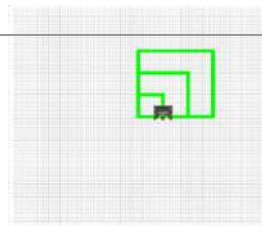
عزيزتي الطالبة : من خلال دراستك لبرمجة الروبوت طبقي مايلي على

منصة فيكس كود في ار :

25

| م | المهارة العملية | الدرجة | الدرجة المستحقة |
|----|--|--------|-----------------|
| 1 | الدخول على منصة فيكس كود في ار. | 1 | |
| 2 | فتح مشروع جديد | 1 | |
| 3 | اختيار ساحة فن اللعب قماش | 1 | |
| 4 | انشاء عنصر برمجة جديد وتسميته المربع | 2 | |
| 5 | إضافة عنصر معامل جديد وتسميته طول الضلع | 2 | |
| 6 | اختيار لون القلم أخضر | 2 | |
| 7 | استخدام لبنة التكرار | 2 | |
| 8 | التحرك للامام بعدد خطوات طول الضلع | 1 | |
| 9 | انعطاف الى اليمين بزواية 90 درجة | 1 | |
| 10 | إضافة لبنة المربع بطول 600 الى البرنامج الرئيس | 2 | |
| 11 | إضافة لبنة المربع بطول 400 الى البرنامج الرئيس | 2 | |
| 12 | إضافة لبنة المربع بطول 200 الى البرنامج الرئيس | 2 | |
| 13 | سير خطوات عمل البرنامج بشكل صحيح | 2 | |
| 14 | تشغيل البرنامج | 2 | |
| 15 | حفظ المشروع باسمك | 2 | |
| 16 | المجموع | 25 | |

الشكل النهائي للبرنامج



انتهت الأسئلة

المعلمة : عهد الحربي



وزارة التعليم
Ministry of Education



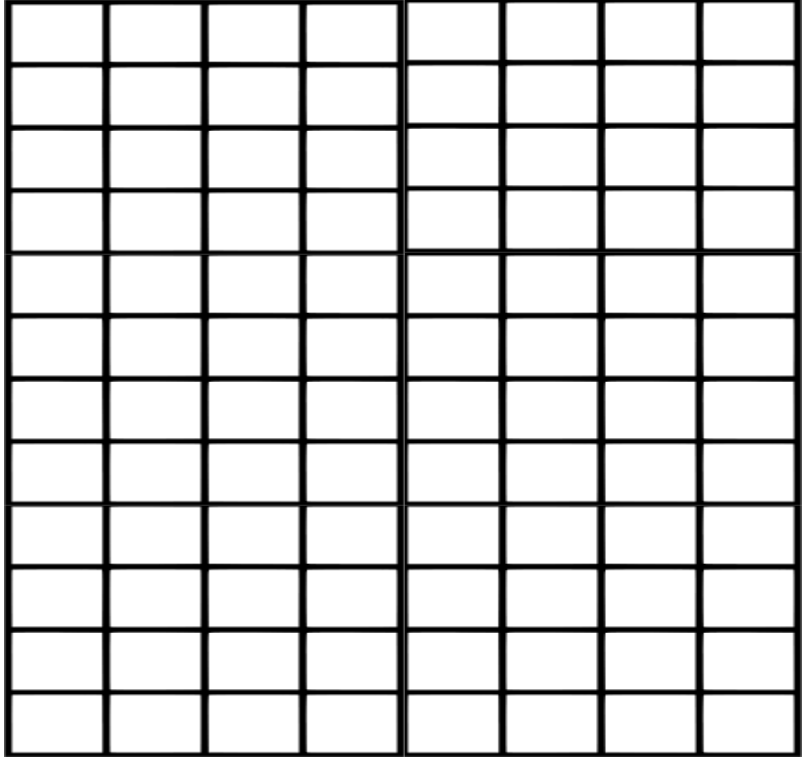
المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

الإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة
المدرسة: المتوسطة الثانية والسبعون

| المادة | المهارات رقمية | الثاني المتوسط (الانتساب) | الصف | الثالث-١٤٤٦ هـ | الفصل- العام |
|--|----------------|---------------------------|--------|----------------|--------------|
| التنفيذ | فردى | الاولى | الوحدة | مهمة ادائية | نوع المهمة |
| استخدام المربعات (PixelArt) لرسم وتلون صورته بالمربعات الكبيرة والصغيرة (ممكن استخدام الرسومات المقترحة او رسمه من اختيارك) | | | | | المطلوب |

رسومات مقترحه



تسليم المهمة الادائية ومشروع العملى
النهائى



بالتوفيق طالباتي ،، معلمة المهارات الرقمية - أ. رحاب زيني هاشم



وزارة التعليم
Ministry of Education



المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

الإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة
المدرسة: المتوسطة الثانية والسبعون

| الفصل- العام | الثالث- ١٤٤٦هـ | الصف | الثاني المتوسط (الانتساب) | المادة | مهارات رقمية |
|--------------|-------------------------|--------|---------------------------|---------|--------------|
| نوع المهمة | الاختبار العملي النهائي | الوحدة | الثالثة | التنفيذ | فردية |

| |
|----|
| ٢٥ |
|----|

مستعينة بالله طبعي الأسئلة التالية على جهازك (باستخدام موقع الفيكس كود في ار VEXcode VR)

| م | الأسئلة | الدرجة المستحقة |
|----|--|---|
| ١. | فتح موقع الفيكس كود في ار VEXcode /https://vr.vex.com | ٢ |
| ٢. | اختيار ساحة اللعب (الفن قماش) . | ٣ |
| ٣. | اختيار احد المشاريع التالية :- <u>الأول :-</u> استخدام المتغيرات للتحكم في تسارع الروبوت (زياده السرعة) ص ٣٥٢ <u>الثاني :-</u> استخدام المتغيرات والمعاملات الحسابية والتكرار لطباعه جدول ٦ في وحدة التحكم .ص ٣٥٩ <u>الثالث :-</u> رسم شكل ثماني يطبع ظل بلون اسود (اذا كان الرقم زوجي) واحمر (اذا كان الرقم فردي) . ص ٣٦٤ <u>الرابع :-</u> استخدام عناصر برمجه جديدة و التكرار لرسم شكل الدرج بلون اخضر .ص ٣٧٧ <u>الخامس :-</u> استخدام عناصر برمجه جديدة و التكرار لرسم الوردة بلون وردي .ص ٣٨٢ | ١٠ |
| ٤. | تصوير شاشة الأوامر . | ٥ |
| ٥. | تصوير فيديو شاشة ساحة اللعب . | ٥ |
| ٦. | أرسلها عبر الرابط https://forms.office.com/r/5Y8h8j5UFg |  |

بالتوفيق طالباتي ،، معلمة المهارات الرقمية - أ. رحاب زيني هاشم