

ادارة تعليم القيم
المتوسطة الثالثة والأربعون



اوراق عمل المهارات الرقمية للمصف الاول متوسط ف ٣

الاسم :

الفصل :

أ.خولة السلطان



ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	يمكن للدالة IF ان ترجع رقم او نص او دالة أخرى كنتيجة	()
٢	في اكسل تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "="	()
٣	من أنواع المخططات البيانية الخطي والدائري	()
٤	في دالة IF يجب ان تستخدم علامتي التنصيص عند استخدام النص كشرط	()
٥	لايمكنك استخدام العمليات الحسابية في IF	()
٦	لتغيير نمط المخطط او نوعه او مظهره يمكنك ذلك من قائمة " تصميم المخططات"	()
٧	سيخبرك مايكروسوفت اكسل دائما اذا كان هناك مشكلة في وظيفة تم انشائها	()
٨	في كل مره تقوم بتعديل بيانات جدولك لايجب عليك ادراج مخطط جديد انما تتعدل البيانات تلقائيا	()
٩	بمجرد اختيار نوع المخطط البياني لايمكنك تغييره	()
١٠	تستخدم المخططات لمقارنة القيم	()
١١	يجب تحديد بياناتك أولا قبل انشاء المخطط	()

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١- تعتبر دالة IF من الدوال :

أ. المنطقية ب. العددية ج. النصية

٢- يمكنك ادراج الدوال من قائمة :

أ. ملف ب. ادراج ج. الصيغ

٣- رسم بياني دائري مقسم الى شرائح دائرية يستخدم لظهار نسب كل جزء:

أ. المخطط الخطي ب. المخطط الدائري ج. المخطط الهرمي

٤- يمكنك ادراج مخطط بياني للبيانات في جدول اكسل من :

أ. ملف ب. ادراج ج. الصيغ



الدائري	
الخطي	
الشريطي	

اختاري المخطط المناسب لمايلي :		
١		مخطط يستخدم لعرض النسب المئوية
٢		مخطط يستخدم لمقارنة القيم
٣		مخطط يوضح كيف تتغير البيانات مع مرور الوقت



ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية	()
٢	يمكن تطبيق نفس التذييل على جميع الشرائح	()
٣	لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة	()
٤	طريقة العرض "فارز للشرائح" هي طريقة العرض الأساسية للبرنامج	()
٥	يمكن حذف أي شريحة من العرض التقديمي باستخدام مفتاح DELETE	()
٦	يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمية	()
٧	يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح	()
٨	من الممكن جعل العرض يعمل كاملا بشكل تلقائي	()
٩	يمكنك استخدام الفارة أو مفاتيح الأسهم للتنقل بين الشرائح	()
١٠	يمكنك استخدام أي نوع من رسومات smartArt لتقديم أي نوع من المعلومات	()
١١	يعد المخطط تمثيلا للبيانات العددية	()

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١- مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح :

أ. الرؤوس والتذييلات ب. التأثيرات الحركية ج. الانتقالات

٢- طريقة عرض تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم أصغر :

أ. عادي ب. فارز الشرائح ج. صفحة الملاحظات

٣- يمكن إضافة تأثيرات حركية على النصوص أو الصور :

أ. الانتقالات ب. حركات ج. تصميم



٤- يمكن إضافة تأثير للانتقال من شريحة إلى شريحة أخرى خلال العرض التقديمي :

أ. الانتقالات ب. حركات ج. تصميم

٥- كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية :

أ. لا يمكن تغييرها ب. يمكن تغييرها ج. دائما 3.40 ثانية

٦- يمكنك إدراج ملفات الصور / الفيديو :

أ. في الشريحة الأولى فقط ب. في أي شريحة ج. في الشريحة الأولى والأخيرة

() لمعاينة العرض التقديمي وتشغيله

() ل إيقاف العرض التقديمي في أي وقت



اذكري نصائح لإنشاء عرض تقديمي مميز ؟

١

٢

٣



اكمل مايلي :

..... منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنت البرمجية المدعومة من سكرانش
طول كل مربع في ساحة اللعب هو MM..... ملليمتر

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي	()
٢	تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تستخدم لإنشاء برامج للروبوتات	()
٣	المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة مثل القوة والحركة	()
٤	الروبوت الافتراضي يناسب اسلوب تعلم واحد فقط	()
٥	عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية لا يمكنك تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة	()
٦	من مزايا الروبوتات الافتراضية تغني عن المعدات التي قد تتعرض للتلف	()
٧	نحتاج الى إيفاق الكثير من المال لاستخدام الروبوتات الافتراضية	()
٨	عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية يكون لديك القدرة على إنشاء الروبوتات ذات الميزات المتقدمة	()

اكمل الصناديق الفارغة بمسمياتها الصحيحة :



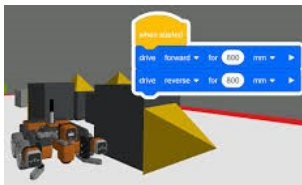
صلي الفئة بوظيفتها المناسبة :

الرقم	فئات اللبئات البرمجية	الوظيفة
١	نظام الدفع	لاضافة تعليقات في البرنامج
٢	مغناطيس	لانشاء لبئات برمجية جديدة
٣	العرض	تتحكم في سير البرنامج
٤	أحداث	لقراءة قيم مستشعرات الروبوت
٥	تحكم	تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية
٦	الاستشعار	لانشاء متغيرات جديدة
٧	العمليات	للتحكم في العرض وقلم الروبوت
٨	المتغيرات	لانشاء لبئات احداث ثم اضافة مقطع برمجي الى هذا الحدث
٩	عناصر برمجة جديدة	لالتقاط الأقراس في ساحات لعب معينة
١٠	التعليقات	تتحكم في حركة الروبوت

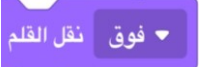
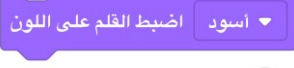
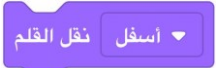
ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	يوجد في فيكس كود في ار عرض لكاميرا واحدة هي كاميرا الشخص الاول	()
٢	إذا استخدمت عرض كاميرا التتبع فيمكنك التحكم بالكاميرا بالتكبير والتصغير والتنقل عن طريق الفارة	()
٣	روبوت فيكس كود في ار الافتراضي له اربع عجلات بقطر ٥٠ ملليمتر	()
٤	يملك روبوت فيكس كود في ار أربع مستشعرات مركبة عليه	()
٥	يحتوي الروبوت فيكس كود في ار على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة	()
٦	يمكنك انشاء برامج باستخدام اللبئات او بايثون في فيكس كود في ار	()
٧	يمكنك تكرار اللبئات في البرمجة لتوفير الوقت	()
٨	يمكنك التحكم في سرعة القيادة ولكن لايمكنك التحكم في سرعة الانعطاف	()

صلي طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح :



صلي اللبنة بوظيفتها المناسبة :

الرقم	اللبنة	الوظيفة
١		الانتظار حسب شرط معين
٢		لبنة تمكن القلم من الرسم
٣		تغيير لون القلم
٤		تكرار مجموعة من الأوامر عدد محدد من المرات
٥		إيقاف القلم عن الرسم
٦		طباعة رسالة معينة
٧		جملة شرطية تنفذ مجموعة من الأوامر حسب تحقق شرط معين

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	يمكنك رسم خطوط واشكال على ساحات اللعب المختلفة وتعتبر ساحة لعب الفن قماش من أكثرها شيوعا	()
٢	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت على X,Y تساوي صفرا فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة	()
٣	يمكنك تغيير ساحة اللعب من خلال الضغط على زر اختر ملعب	()
٤	يمكنك استخدام وحدة تحكم العرض ووحدة المراقبة في مشروعاتك لعرض رسالة	()
٥	تستخدم لبنات التكرار لاختصار الأوامر البرمجية	()
٦	يوجد مستشعر الجيرسكوب في الجزء الخلفي من الروبوت ويمكن الروبوت من القيادة بشكل مستقيم والانعطاف بصورة صحيحة	()
٧	لبنات الشروط (< , > , =) تكون ذات شكل سداسي وتستخدم مع الجمل الشرطية	()
٨	تساعد الجمل الشرطية الروبوت على اتخاذ القرارات المختلفة	()

اذكري وظائف لبنات الاستشعار التالية :

لبنات استشعار الموقع التي تستخدم مع الجيرسكوب	
زاوية الموضع بالدرجات	mm بالـ X الموضع
.....	