المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بمحافظة .....
مكتب التعليم .....
مدرسة .....

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التعليم
Ministry of Education

المادة : **حاسب الي**
الصف : **الثاني متوسط**
الزمن : **ساعة ونصف**

15

أسئلة اختبار الفصل الدراسي الثاني (الدور الأول) للعام الدراسي 1443 / 1444 هـ

اسم الطالب / .....

5

السؤال الأول :- ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة :

م	العبـــارة	الإجابة
1	يعد الرسم بالحاسب مرتفع التكاليف المادية , لأن اعادة الرسم وتعديله يقابلها خسائر مادية	
2	من آثار اقتصاد المعرفة يغير الوظائف القديمة و يستحدث وظائف جديده	
3	التحكم في النوافذ و الستائر عن بعد أو تلقائياً تعتبر إحدى خدمات المنازل الذكية	
4	اداه رسم مجانيه لإنشاء الرسوم والتصاميم الحية عبر الإنترنت هي الفوتوشوب .Photoshop	
5	برامج الرسوم المتحركة تسمح للمستخدم بإنتاج مشهد مكون من سلسله من الصور او الرسوم الثابتة	

10

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1	من الاثار الاقتصادية للمعرفة:	أ	نمو الحضارات
		ب	تساهم في التحول إلى مجتمع معرفي
		ج	التبادل التجاري و المعرفي إلكترونياً
		د	سرعة الاستجابة للمتغيرات

اقلب الصفحة

2	يعرف تكوين الرسومات والصور بالحاسب بـ:	أ	ألعاب الحاسب.
		ب	الرسم بالحاسب.
		ج	معالجة النصوص.
		د	العروض التقديمية.
3	يطلق على العصر الحاضر:	أ	عصر التطور
		ب	عصر المعرفة
		ج	عصر البترول
		د	عصر الذهب
4	تكمن أهمية الرسم والتصميم بالحاسب في:	أ	إهدار الوقت والجهد.
		ب	زيادة المخاطرة في الاعمال التي تتطلب التدريب والتجريب.
		ج	توفير الوقت والجهد
		د	جميع ما سبق
5	إن صناعة تقنية المعلومات و الاتصالات في المجتمعات المعرفية تشهد تطوراً كبيراً يشمل التطبيقات و البرامج وهذا من سمات:	أ	الانفجار المعرفي
		ب	سرعة الاستجابة للمتغيرات
		ج	بنك المعلومات
		د	التطور التقني
6	من الاثار السلبية للألعاب على العقيدة	أ	العزلة والانفراد
		ب	السمنة
		ج	الالفاظ الشركية
		د	ضعف البصر
7	تعد نوعا من انواع العاب المحاكاة	أ	العاب التحكم بقياده الطائرة
		ب	العاب المتاهة
		ج	الالعاب الرياضية
		د	العاب تعليم القراءة والحساب
8	من اثار الالعاب الإيجابية	أ	زياده التوتر والانفعال
		ب	اكتساب افكار دخيله على العقيدة
		ج	انفصال عن الواقع الذي يعيشه
		د	اكتساب معارف اكثر بالحاسب
9	هو العالم الذي يستخدم تطور تقنية المعلومات و البرمجيات و شبكات الاتصالات لتقديم حلول مبتكره ذكيه لمختلف مجالات الحياه تساعد على زيادة الكفاءة و تحسين الاداء	أ	العالم الذكي
		ب	عالم الخيال
		ج	المجتمع الزراعي
		د	جميع ما سبق
10	المجتمع الذي يقوم على إنتاج المعرفة و نشرها من خلال توظيف تقنية المعلومات و الاتصالات لتحقيق تنميه مستدامه هو المجتمع:	أ	المعرفي
		ب	التقليدي
		ج	الصناعي
		د	التجاري

انتهت الأسئلة

كنـ معـ الله في الرخاء ..
.. يكنـ الله معكـ في الشدة

معلم المادة / مجموعة ودق

نموذج الاجابة

أسئلة اختبار الفصل الدراسى الثانى (الدور الأول) للعام الدراسى 1443 / 1444 هـ

اسم الطالب /.....

5

السؤال الأول :- ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة :

م	العبـــارة	الإجابة
1	يعد الرسم بالحاسب مرتفع التكاليف المادية , لأن اعادة الرسم وتعديله يقابلها خسائر مادية	خطأ
2	من آثار اقتصاد المعرفة يغير الوظائف القديمة و يستحدث وظائف جديده	صح
3	التحكم في النوافذ و الستائر عن بعد أو تلقائياً تعتبر إحدى خدمات المنازل الذكية	صح
4	اداه رسم مجانيه لإنشاء الرسوم والتصاميم الحية عبر الإنترنت هي الفوتوشوب .Photoshop	خطأ
5	برامج الرسوم المتحركة تسمح للمستخدم بإنتاج مشهد مكون من سلسله من الصور او الرسوم الثابتة	صح

10

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1	من الاثار الاقتصادية للمعرفة:	أ	نمو الحضارات
		ب	تساهم في التحول إلى مجتمع معرفي
		ج	**التبادل التجاري و المعرفي إلكترونياً**
		د	سرعة الاستجابة للمتغيرات

اقلب الصفحة

2	يعرف تكوين الرسومات والصور بالحاسب بـ:	أ	ألعاب الحاسب.
		ب	**الرسم بالحاسب**
		ج	معالجة النصوص.
		د	العروض التقديمية.
3	يطلق على العصر الحاضر:	أ	عصر التطور
		ب	**عصر المعرفة**
		ج	عصر البترول
		د	عصر الذهب
4	تكمن أهمية الرسم والتصميم بالحاسب في:	أ	إهدار الوقت والجهد.
		ب	زيادة المخاطرة في الاعمال التي تتطلب التدريب والتجريب.
		ج	**توفير الوقت و الجهد**
		د	جميع ما سبق
5	إن صناعة تقنية المعلومات و الاتصالات في المجتمعات المعرفية تشهد تطوراً كبيراً يشمل التطبيقات و البرامج وهذا من سمات:	أ	الانفجار المعرفي
		ب	سرعة الاستجابة للمتغيرات
		ج	بنك المعلومات
		د	**التطور التقني**
6	من الاثار السلبية للألعاب على العقيدة	أ	العزلة والانفراد
		ب	السمنة
		ج	**الالفاظ الشركية**
		د	ضعف البصر
7	تعد نوعا من انواع العاب المحاكاة	أ	**العاب التحكم بقيادة الطائرات**
		ب	العاب المتاهة
		ج	الالعاب الرياضية
		د	العاب تعليم القراءة والحساب
8	من اثار الالعاب الإيجابية	أ	زياده التوتر والانفعال
		ب	اكتساب افكار دخيله على العقيدة
		ج	انفصال عن الواقع الذي يعيشه
		د	**اكتساب معارف أكثر بالحاسب**
9	هو العالم الذي يستخدم تطور تقنية المعلومات و البرمجيات و شبكات الاتصالات لتقديم حلول مبتكره ذكيه لمختلف مجالات الحياه تساعد على زيادة الكفاءة و تحسين الاداء	أ	**العالم الذكي**
		ب	عالم الخيال
		ج	المجتمع الزراعي
		د	جميع ما سبق
10	المجتمع الذي يقوم على إنتاج المعرفة و نشرها من خلال توظيف تقنية المعلومات و الاتصالات لتحقيق تنميه مستدامه هو المجتمع:	أ	**المعرفي**
		ب	التقليدي
		ج	الصناعي
		د	التجاري

انتهت الأسئلة

كنـ معـ الله في الرخاء ..
..يكنـ الله معكـ في الشدة

معلم المادة / مجموعة ودق