|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| اختبار مادة المهارات الرقميةمنتصف الفصل الدراسي الثالثللصف السادس الابتدائي | صورة تحتوي على شعار  تم إنشاء الوصف تلقائياً | المملكة العربية السعوديةوزارة التعليمإدارة التعليم ابتدائية ...... |

**20**

**الاسم :** .................................................................................................................  **الصف :** .........................................................................

**السؤال الأول : ضع علامة √ أمام العبارات الصحية و X أمام العبارات الخاطئة:- درجة لكل فقرة**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول.** |  |
| **2** | **يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.** |  |
| **3** | **يستخدم الزر لتطبيق التظليل في جدولك.** |  |
| **4** | **إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف(Delete) فسيتم حذف الصف المحدد.** |  |
| **5** | **في مايكروسوفت وورد عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند.** |  |
| **6** | **في مايكروسوفت وورد يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص.** |  |
| **7** | **الشخصيات الرئيسة في اللعبة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة.** |  |
| **8** | **التحديات في اللعبة هي العقبات والصعوبات في اللعبة.** |  |

**السؤال الثاني : رتب خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً:- درجتان لكل فقرة**

**تصميم النموذج الأولي**

**تشغيل اللعبة**

**الاختبار**

**التخطيط**

**الفكرة**

**التنفيذ**

**انتهت الأسئلة**

|  |  |
| --- | --- |
| **الخطوة الأولى** | ................................... |
| **الخطوة الثانية** | ................................... |
| **الخطوة الثالثة** | ................................... |
| **الخطوة الرابعة** | ................................... |
| **الخطوة الخامسة** | ................................... |
| **الخطوة السادسة** | ................................... |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **المملكة العربية السعودية****وزارة التعليم**  | **نتيجة بحث الصور عن شعار وزارة التعليم الجديد** | **المادة: مهارات رقمية**  **20** **الصف: السادس** |
| **اسم الطالبة : ..............................................................................الفصل .........................................** |

**اختبار منتصف الفصل الثالث للصف السادس لمادة المهارات الرقمية**

 **6**

**السؤال الأول:**

**ضعي علامة (** $√$ **) أمام الإجابة الصحيحة وعلامة (** $×$ **) امام الإجابة الخاطئة:**

 **(1 أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي استخدام شبكة الجدول ( )**

**2) لإدراج جدول أكبر أو لتخصيص جدول يمكن استخدام قائمة جدول ( )**

**3) يتكون الجدول من صفوف وأعمدة وخلايا ويتيح القيام بالوظائف الحسابية كما هو الحال في جداول البيانات( )**

**4) يمكن تطبيق نمط مخصص باستخدام أزرار الحدود أو التظليل ( )**

**5) تستخدم الحدود لإضافة خطوط حول الجدول أو داخله ( )**

**6) ستخدم التظليل لتلوين حدود الجدول ( )**

 **6**

**السؤال الثاني: اختاري الإجابة الصحيحة بوضع دائرة عليها:**

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | **طريقة العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت وورد** |
| أ | **تخطيط الطباعة** | ب | **وضع القراءة** | ج  | المسودة |
| **2** | عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته، تتم إضافتها |
| أ | في المستند بأكمله | ب | في الصفحة الأولى من المستند | ج | في الصفحة الأخيرة من المستند |
| **3** | المكونات الرئيسة للألعاب |
| أ | أهداف اللعبة | ب | اللاعب | ج  | التنفيذ |
| **4** | ماهي خطوات تصميم اللعبة |
| أ | الفكرة  | ب | التحديات  | ج | التحكم  |
| **5** | من أدوات التصميم المتقدم  |
| أ | إضافة غلاف لصفحة  | ب | تخطيط  | ج | مسودة  |
| **6** | استخدم ماذا لتحديد النص باكملة  |
| أ | Ctrl+A | ب | Shift | ج | Tab |

**السؤال الثالث: 1) استعيني بالكلمات التالية وأكملي الفراغات بما يناسبها**

 **6**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **تخطيط وطباعة**  |  | **استبدال**  |  | **مسودة** |
|  |
| **مخطط تفصيلي**  |  | **تحديد**  |  | **احتواء تلقائي** |

1) يستبدل كلمة بأخرى .............................................

2) يحدد صفا أو عمودًا أو خلية ...............................................................

3) يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق ...................................................................

4) من خلال طريقة العرض هذه، لا يمكنك رؤية الهوامش الفعلية للصفحة. ..............................................

5) يجعل النص يبدو وكأنه قائمة من العناصر ................................

6) يضبط حجم الجدول ..................

**2): أذكري اثنان من المكونات الرئيسة للألعاب**

 **2**

1 - .......................................................................

2- ........................................................................

**تمت الأسئلة**

**تمنياتي لكن بالتوفيق**

**معلمتك / خضراء الحاجبي**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| المملكة العربية السعوديةوزارة التعليمإدارة التعليم بـ..............مدرسة................ |   | المادة: المهارات الرقميةالصف: سادس ابتدائيالفصل الدراسي الثالثاختبار أعمال السنة |
| اسم الطالبة: ..................................................... الفصل: ................. | **المجموع:** |  |
| **٢٠** |

|  |
| --- |
| **السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:** |
| 1. **يمكن من خلال خيار إدراج:**
 |
| أ | **إدراج أعمدة إلى اليسار** | **ب** | **إدراج صفوف لأسفل**  | **ج** | **إدراج خلايا** | **د** | **جميع ما سبق** |
| 1. **عند الكتابة داخل الجدول تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى:**
 |
| أ | **اليمين** | **ب** | **اليسار** | **ج** | **الأعلى** | **د** | **الأسفل** |
| 1. **لتحديد النص بأكمله بسهولة نستخدم الزرين:**
 |
| أ | **Ctrl + A** | **ب** | **Ctrl + F** | **ج** | **Ctrl + R** | **د** | **Ctrl +P** |
| 1. **طريقة العرض الافتراضية لبرنامج وورد:**
 |
| أ | **القراءة** | **ب** | **المسودة** | **ج** | **تخطيط الطباعة** | **د** | **الشاشة الكاملة** |
| 1. **عند إضافة أعمدة إلى نص كتبته، تتم إضافتها:**
 |
| أ | **كامل المستند** | **ب** | **في الصفحة الأولى** | **ج** | **في الصفحة الأخيرة** | **د** | **في الصفحتين الأولى والأخيرة** |
| 1. **يضبط المثلث السفلي  المسافة البادئة:**
 |
| أ | **السطر الأول من الفقرة** | **ب** | **السطر الثاني من الفقرة** | **ج** | **جميع سطور الفقرة باستثناء السطر الأول** | **د** | **جميع سطور الفقرة** |
| 1. **العناوين المكتوبة في رأس وتذييل الصفحة في وورد:**
 |
| أ | **موجودة في الصفحة الأولى** | **ب** | **موجودة في الصفحة الثانية** | **ج** | **موجودة في الصفحة الأخيرة** | **د** | **تتكرر في كل صفحة** |
| 1. **امتداد ملفات العروض التقديمية في Microsoft Word هو ".".**
 |
| أ | **DOCX** | **ب** | **PPTX** | **ج** | **MP3** | **د** | **PNG** |
| 1. **يمكن استخدام الرموز لإثراء نصك وقد تكون الرموز:**
 |
| أ | **أسهم** | **ب** | **علامات تعداد** | **ج** | **رموز رياضية** | **د** | **جميع ما سبق** |
| 1. **يمكن استخدام زر الاحتواء التلقائي لضبط الجدول تلقائياً من خلال اختيار:**
 |
| أ | **احتواء تلقائي للمحتويات** | **ب** | **احتواء تلقائي ضمن النافذة** | **ج** | **عرض ثابت للعمود** | **د** | **جميع ما سبق** |
| 1. **من خلال الضغط على تحديد في مجموعة الجدول يمكن:**
 |
| أ | **تحديد عمود** | **ب** | **تحديد صف** | **ج** | **تحديد جدول** | **د** | **جميع ما سبق** |

|  |
| --- |
| 1. **للبحث عن الكلمات واستبدالها في وورد نستخدم الزرين:**
 |
| أ | **Ctrl + A** | **ب** | **Ctrl + H** | **ج** | **Ctrl + R** | **د** | **Ctrl +P** |
| 1. **الطريقة الأبسط لإنشاء الجداول في وورد:**
 |
| أ | **شبكة الجدول** | **ب** | **قائمة الجدول** | **ج** | **رسم الجدول** | **د** | **تظليل الجدول** |
| 1. **يستخدم الزر صورة تحتوي على نص, التصميم  تم إنشاء الوصف تلقائياً في برنامج وورد لــ:**
 |
| أ | **إنشاء الجدول** | **ب** | **تنسيق الجدول** | **ج** | **تظليل الجدول** | **د** | **رسم الجدول** |
| 1. **مختبر لعبة كودو هو بيئة برمجية تستخدم في:**
 |
| أ | **تصميم برامج الحاسب** | **ب** | **تصميم برامج الهاتف** | **ج** | **تصميم صفحات الويب** | **د** | **تصميم الألعاب** |
| 1. **الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:**
 |
| أ | **التفاحة** | **ب** | **الصخرة** | **ج** | **العربة الجوالة** | **د** | **بقعة الحبر** |
| 1. **بعد اختيار كائن العربة الجوالة وضع في مكان ما في مختبر لعبة كودو يجب:**
 |
| أ | **اختيار لون الكائن** | **ب** | **إلقاء التحية للكائن** | **ج** | **سحب الكائن إلى المكان المرغوب** | **د** | **تغيير شكل الكائن** |
| 1. **يمكن في عملية تطوير البرمجيات تحريك الكاميرا باستخدام لوحة المفاتيح بـ:**
 |
| أ | **بالنقر على الشاشة** | **ب** | **بالنقر على الأشياء في اللعبة** | **ج** | **باستخدام اللوحة** | **د** | **باستخدام أداة Move camera** |
| 1. **من المكونات الرئيسية للألعاب:**
 |
| أ | **أهداف اللعبة** | **ب** | **اللاعب** | **ج** | **التنفيذ** | **د** | **التطوير** |
| 1. **الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:**
 |
| أ | **التخطيط** | **ب** | **التصميم** | **ج** | **التنفيذ** | **د** | **الاختبار** |

**انتهت الأسئلة**

**معلمة المادة: أ- مشاعل محمد الشمراني**

 

**20**

**20**

**20**

**20**

**المملكة العربية السعودية**

 **وزارة التعليم**

**إدارة تعليم منطقة الباحة**

**مدرسة ابتدائية سبا بنت ابي سفيان**

**اليوم: .....................**

**التاريخ: / / 1445هـ**

**اختبار منتصف الفصل الدراسي الثالث** مادة **مهارات رقمية**للصف السادس ابتدائي للعام الدراسي ١٤٤٦هـ

**اسم الطالبة: ..................................................... الصف: ..........................**



**السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة**

|  |
| --- |
| **1- يتم إضافة او حذف صف او عمود نختار قائمة.......** |
| **ادراج** | **عرض** | **تخطيط** |
| **2-** **يمكن إضافة رمز من قائمة......** |
| **الشريط الرئيسي** | **ادراج** | **تخطيط** |
| **3-يستخدم الزر  ...........** |
| **لتظليل الجدول** | **تغيير اتجاة النص** | **لاستبدال كلمة باخرى** |
| **4-من المكونات الرئيسية للألعاب:** |
| **اللاعب** | **التنفيذ** | **اهداف اللعبة** |
| **5-من طرق العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت الوورد:** |
| **المسودة** | **وضع القراءة** | **تخطيط الطباعة** |





**السؤال الثاني: ضعي علامة او امام العبارات التالية**

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.
 |
|  | 1. يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة.
 |
|  | 1. في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.
 |
|  | 1. يستخدم الزر لانشاء جدول في المستند
 |
|  | 1. لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).
 |



**السؤال الثالث: صلي كل صورة بما يناسبها**

****



**السؤال الرابع: رتبي خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً**





انتهت الاسئلة

دعواتي لكن بالتوفيق والنجاح

المعلمة: حنان الغامدي

**الدرس الأول : إنشاء الجداول وتنسيقها**

1. **يمكن إنشاء الجداول في مايكروسوفت وورد عن طريق استخدام :**
2. شبكة الجدول
3. قائمة الجدول
4. أ وَ ب
5. لا شيء مما سبق
6. **أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي استخدام شبكة الجدول :**
7. صح
8. خطأ
9. **لإدراج جدول أكبر أو لتخصيص جدول يمكن استخدام قائمة جدول :**
10. صح
11. خطأ
12. **يتكون الجدول من صفوف وأعمدة وخلايا ويتيح القيام بالوظائف الحسابية كما هو الحال في جداول البيانات :**
13. صح
14. خطأ
15. **من السهل تنسيق الجدول باستخدام :**
16. الأنماط
17. إنشاء تنسيق مخصص
18. أ وَ ب
19. لا شيء مما سبق
20. **يمكن تطبيق نمط مخصص باستخدام أزرار الحدود أو التظليل :**
21. صح
22. خطأ
23. **تستخدم الحدود لإضافة خطوط حول الجدول أو داخله :**
24. صح
25. خطأ
26. **ستخدم التظليل لتلوين حدود الجدول :**
27. صح
28. خطأ
29. **يجب تحديد المنطقة المراد تعديلها أولاً ثم تطبيق التنسيقات :**
30. صح
31. خطأ

**الدرس الثاني : تحرير الجداول**

1. **يمكن إضافة صفوف أو أعمدة دون إعادة إنشاء الجدول :**
2. صح
3. خطأ
4. **يمكن من خلال خيار إدراج :**
5. إدراج أعمدة إلى اليسار
6. إدراج صفوف لأسفل
7. إدراج خلايا
8. جميع ما سبق
9. **يمكن من خلال خيار حذف خلايا في الجدول :**
10. حذف صف بأكمله
11. حذف عمود بأكمله
12. أ وَ ب
13. لا شيء مما سبق
14. **يمكن استخدام زر الاحتواء التلقائي لضبط الجدول تلقائياً من خلال اختيار :**
15. احتواء تلقائي للمحتويات
16. احتواء تلقائي ضمن النافذة
17. عرض ثابت للعمود
18. جميع ما سبق
19. **من خلال الضغط على تحديد في مجموعة الجدول يمكن :**
20. تحديد عمود
21. تحديد صف
22. تحديد جدول
23. جميع ما سبق
24. **عند الكتابة داخل الجدول تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى :**
25. اليسار
26. اليمين
27. الأعلى
28. الأسفل
29. **يمكن تغيير اتجاه المحاذاة في الجدول إلى :**
30. اليسار
31. الوسط
32. الأعلى
33. جميع ما سبق
34. **اضغط على Ctrl + H لفتح نافذة البحث والاستبدال :**
35. صح
36. خطأ

**الدرس الثالث : التنسيق المتقدم**

1. **يمكن إدراج النص الذي كتبته في عمود واحد أو أكثر من عمود :**
2. صح
3. خطأ
4. **لتحديد النص بأكمله بسهولة نستخدم الزرين :**
5. Ctrl + R
6. Ctrl + A
7. Ctrl +P
8. Ctrl + F
9. **يضبط المثلث السفلي في علامة المسافة البادئة المسافة البادئة لبقية أسطر الفقرة :**
10. صح
11. خطأ
12. **يضبط المثلث العلوي في علامة المسافة البادئة كافة سطور الفقرة مرة واحدة :**
13. صح
14. خطأ
15. **يقع الرأس أعلى النص الرئيس في الصفحة :**
16. صح
17. خطأ
18. **يستخدم التذييل لإضافة المزيد من المعلومات حول الصفحة أو المستند :**
19. صح
20. خطأ
21. **النص أو المعلومات التي تكتب في الرأس والتذييل تظهر في الصفحة الرئيسية فقط :**
22. صح
23. خطأ
24. **يمكن استخدام الرموز لإثراء نصك وقد تكون الرموز :**
25. أسهم
26. علامات تعداد
27. رموز رياضية
28. جميع ما سبق
29. **باستخدام الأنماط يمكن تنسيق كل فقرة بشكل متسق :**
30. صح
31. خطأ
32. **أدرج فاصل صفحة إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة :**
33. صح
34. خطأ
35. **يمكن العمل بشكل أسهل على المستند من خلال عرضه بطرق مختلفة مثل :**
36. تخطيط الطباعة
37. تخطيط ويب
38. أ وَ ب
39. لا شيء مما سبق
40. **يعد وضع القراءة أفضل طريقة لقراءة مستند :**
41. صح
42. خطأ
43. **تستخدم صفحة الغلاف لمنح المشروع لمسة احترافية وجمالية :**
44. صح
45. خطأ