

هوقع اجاباتكم

موقع اجاباتكم التعليمي يوفر كل ما يحتاجه الطالب والمعلم من حلول الكتب توزيع المنهج. اختبارات نهائية وفترية ملخصات. أوراق عمل والكثير

0





المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة تعليم منطقة الباحة مدرسة ابتدائية سبا بنت ابي سفيان اليوم:

التارىخ: / / 1446ھ

س ابتدائي للعام الدراسي 1446 هـ	لثالث مادة مهارات رقمية للصف الساد	اختبار منتصف الفصل الدراسي ا
·	الصف:	اسم الطالبة:
\	ة الصحيحة	السؤال الأول: اختاري الإجابا
	ِد نختار قائمة	1- يتم إضافة او حذف صف او عمو
تخطيط	عوض	ادراج
		2- يمكن إضافة رمز من قائمة
تخطيط	ادراج	الشريط الرئيسي
		3 -يستخدم الزر
لاستبدال كلمة باخرى	تغيير اتجاة النص	لتظليل الجدول
		4-من المكونات الرئيسية للألعاب:
اهداف اللعبة	التنفيذ	اللاعب
	مايكروسوفت الوورد:	5-من طرق العرض الافتراضية لبرنامج
تخطيط الطباعة	وضع القراءة	المسودة
	لة 🗸 او 🗙 امام العبارات التالية	السؤال الثاني: ضعي علام
الشريط الرئيسي.	متبدالها نختار (استبدال) من تبویب	1. للبحث عن كلمة والم
ة.	H) في أسفل النص الرئيس في الصفح	2. يقع الرأس (leader
ن أو اكثر.	رد نستطيع تحويل النص إلى عمودين	3. في مايكروسوفت وو
	الانشاء جدول في المستند	4. يستخدم الزر
دم (فاصل صفحة).	ة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخ	5. لبدء صفحة جديدة

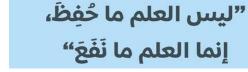
السؤال الثالث: صلي كل صورة بما يناسبها

6 لإضافة التذييل	و فير اتجاه النص	احتواء تلقائيحسب أطول كلمة	3 يغير محاذاة النص في الخلايا	صبط المسافة البادئة	آ لإنشاء جدول
		2 . 1 . 1		الله الله الله الله الله الله الله الله	A → → → اتجاه النص النص



السؤال الرابع: رتبي خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً

التخطيط	الاختبار	تشغيل اللعبة	التنفيذ	الفكرة
		فطوة الأولى	الذ	
		نطوة الثانية	الذ	
		فطوة الثالثة	الذ	
		طوة الرابعة	الذ	
		طوة الخامسة	الخد	
		طوة السادسة	الخد	





تصميم النموذج الأولي

انتهت الاسئلة دعواتي لكن بالتوفيق والنجاح المعلمة: حنان الغامدي



	اختبار منتصف الفصل ا	, الدراسي الثالث مادة <mark>مهارات رقمية</mark> للصف السا	س ابتدائي للعام الدراسي ١٤٤٦ هـ
	اسم الطالبة: .	: الصف	[
Z	السؤال الأول: اختار	تاري الإجابة الصحيحة	\
•	- يتم إضافة او حذف صف	مف او عمود نختار قائمة	
۱,	راج	عوض	تخطيط
۲	- يمكن إضافة رمز من قائم	ئمة	
j1	نبريط الرئيسي	<mark>ادراج</mark>	تخطيط
سر	-يستخدم الزر		
ل	<mark>ىللىل الجدول</mark>	تغيير اتجاة النص	لاستبدال كلمة باخرى
£	-من المكونات الرئيسية للأ	للألعاب:	
	(عب	التنفيذ	اهداف اللعبة
>	-من طرق العرض الافتراض	ضية لبرنامج مايكروسوفت الوورد:	
.1	سودة	وضع القراءة	تخطيط الطباعة
	السوال الثاني: و	ضعي علامة 🗸 او 🗙 امام العبارات التالية	
	١. للبحث عن	ن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب	الشريط الرئيسي.
	٢. يقع الرأس) (Header) في أسفل النص الرئيس في الصف	.ä.
	٣. في مايكروس	سوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمود	ن أو اكثر.
	٤. يستخدم ال	الزر الله النشاء جدول في المستند	
	٥. لبدء صفح	حة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نست	ـدم (فاصِل صفحة).

السؤال الثالث: صلي كل صورة بما يناسبها

6	6	4	8	2	0
لإضافة التذييل	يغير اتجاه النص	احتواء تلقائي	يغير محاذاة النص في	ضبط المسافة البادئة	لإنشاء جدول
		حسب أطول كلّمة	الخلايا		

		4	4	0
	2 · IV. 1		احتواء احتواء تلقائی *	<u>A</u> → → اتجاه النص

?

السؤال الرابع: رتبي خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً

£ .				_	
تصميم النموذج الأولى	التخطيط	الاختبار	تشغيل اللعبة	التنفيذ	الفكرة
, ,		1			

الفكرة	الخطوة الأولى
التخطيط	الخطوة الثانية
تصميم نموذج اولي	الخطوة الثالثة
التنفيذ	الخطوة الرابعة
الاختبار	الخطوة الخامسة
تشغيل اللعبة	الخطوة السادسة

"ليس العلم ما حُفِظَ، إنما العلم ما نَفَعَ"

انتهت الاسئلة دعواتي لكن بالتوفيق والنجاح المعلمة: حنان الغامدي

وزارة التعليم Ministry of Education

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ابتدائية

اختبار مادة المهارات الرقمية	
منتصف الفصل الدراسي الثالث	
للصف السادس الابتدائي	

۲.	الصف:	 الاسم:

السؤال الأول: ضع علامة $\sqrt{}$ أمام العبارات الصحية و X أمام العبارات الخاطئة:- $\frac{1}{2}$

أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول.	1
يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.	۲
يستخدم الزر 👲 لتطبيق التظليل في جدولك.	٣
إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete) فسيتم حذف الصف المحدد.	ź
في مايكروسوفت وورد عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند.	٥
في مايكروسوفت وورد يعد الضغط على $Ctrl + A$ طريقة سهلة لتحديد كافة النص.	7*
الشخصيات الرئيسة في اللعبة هي الكاننات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة.	٧
التحديات في اللعبة هي العقبات والصعوبات في اللعبة.	٨

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

تصميم النموذج الأولي	التخطيط	الاختبار	تشغيل اللعبة	التنفيذ	الفكرة
			خطوة الأولى	الـ	
			خطوة الثانية	الـ	
			خطوة الثالثة	الـ	
			خطوة الرابعة	الـٰ	
			طوة الخامسة	الذ	
			طوة السادسة	الذ	

انتهت الأسئلة



السؤال الأول: ضع علامة $\sqrt{}$ أمام العبارات الصحية و X أمام العبارات الخاطئة:- $\frac{1}{2}$

	T	
٧	أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول.	١
٧	يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.	۲
٧	يستخدم الزر 🔈 لتطبيق التظليل في جدولك.	٣
X	إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف(Delete) فسيتم حذف الصف المحدد.	٤
٧	في مايكروسوفت وورد عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند.	٥
٧	في مايكروسوفت وورد يعد الضغط على $\operatorname{Ctrl} + \mathbf{A}$ طريقة سهلة لتحديد كافة النص.	ĭ
٧	الشخصيات الرئيسة في اللعبة هي الكاننات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة.	٧
٧	التحديات في اللعبة هي العقبات والصعوبات في اللعبة.	٨
	l .	

السؤال الثاني: رتب خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً:- يرجنان الما فقرة

تصميم النموذج الأولي	التخطيط	الاختبار	تشغيل اللعبة	التنفيذ	الفكرة

الفكرة	الخطوة الأولى
التخطيط	الخطوة الثانية
تصميم النموذج الأولي	الخطوة الثالثة
التتقيذ	الخطوة الرابعة
الاختبار	الخطوة الخامسة
تشغيل اللعبة	الخطوة السادسة

2.50

التاريخ: / /

اليوم:



المملكة العربية السعودية وزارة التعليم الإدارة العامة للتعليم بـ.....

مكتب تعليم.....

المادة: مهارات رقمية

" اختبار الفترة الأولى – الفصل الثالث – (الوحدة الأولى والثانيت) .

۲.

اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادس) الفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٦هـ

الصف:	الطالب:	اسم
	•	1

۱۲

السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التاليم:

خطأ	صح	الســــــــــــــــــــــــــــــــــــ	م
		توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في مستند برنامج الوورد.	١
		لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول.	۲
		للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.	٣
		يقع الرأس (Header) في أعلى الصفحة.	٤
		عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند.	٥
		في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.	٦
		لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).	٧
		يمكننا تصميم ألعاب ثلاثية الأبعاد بدون كتابة سطر برمجي واحد.	٨
		لعبة كودو من إنتاج شركة قوقل.	٩
		الأرضية مستوية في لعبة كودو ولا يمكن تغييرها.	١.
		للخروج من وضعية البرمجة اضغط زر (إدخال Enter).	11
		لحذف كائن قم بتحديده واضغط على زر حذف Delete.	۱۲

٤

السؤال الثاني / اختر الإجابة الصحيحة:

يستخدم هذا الزر 🏢 في الوورد لـ:	۲	يستخدم هذا الزر الله الوورد لإضافة:	١
إنشاء جدول.	ٲ	حد علوي.	ٲ
حذف جدول.	ب	حد سفلي.	ب
إضافة صفوف للجدول.	٥	حد أيمن.	ح
إضافة أعمدة للجدول.	د	حد أيسر.	د
من الأفضل بعد الانتهاء من برمجة لعبة أن نقوم ب:	٤	من مكونات لعبة كودو الرئيسية :	٣
حفظها.	ٲ	أهداف اللعبة	أ
حذفها.	ب	الشخصيات الرئيسية.	ب
عمل اختبار لها.	٥	التحكم.	ح
تشغيلها.	د	جميع ما سبق.	د

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:

يغير اتجاه النص.
يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة
رأس الصفحة.
يغير محاذاة النص في الخلايا.
يضبط كل سطور الفقرة مرة
واحدة.

1	$\begin{array}{c} A \longrightarrow \\ \longrightarrow$
۲	
٣	1
٤	





المملكة العربية السعودية وزارة التعليم الإدارة العامة للتعليم بساله مكتب تعليم......

۲.

اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادس) الفصل الدراك الثالث للعام ١٤٤٥هـ

	الصف:	خمور	اسم الطالب:
--	-------	------	-------------

١٢

السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التاليت:

I======			
خطأ	صح	الس	م
		توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في مستند برنامج الوورد.	١
		لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول.	۲
		للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.	٣
		يقع الرأس (Header) في أعلى الصفحة.	٤
		عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند.	0
		في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.	٦
		لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).	٧
		يمكننا تصميم ألعاب ثلاثية الأبعاد بدون كتابة سطر برمجي واحد.	٨
		لعبة كودو من إنتاج شركة قوقل.	٩
		الأرضية مستوية في لعبة كودو ولا يمكن تغييرها.	١.
		للخروج من وضعية البرمجة اضغط زر (إدخال Enter).	11
		لحذف كائن قم بتحديده واضغط على زر (حذف) Delete.	۱۲

٤

السؤال الثاني / اختر الإجابة الصحيحة:

يستخدم هذا الزر 🏢 في الوورد ك:	۲	يستخدم هذا الزر الله الوورد لإضافة:	١
إنشاء جدول.	ٲ	حد علوي.	ٲ
حذف جدول.	٠	حد سفلي.	ب
إضافة صفوف للجدول.	٥	حد أيمن.	٥
إضافة أعمدة للجدول.	٥	حد أيسر.	د
من الأفضل بعد الانتهاء من برمجة لعبة أن نقوم ب:	٤	من مكونات لعبة كودو الرئيسية :	٣
حفظها.	ٲ	أهداف اللعبة	ٲ
حذفها.	٠	الشخصيات الرئيسية.	ب
عمل اختبار لها.	٥	التحكم.	٥
تشغيلها.	٥	جميع ما سبق.	د

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:

إ يغير اتجاه النص.
عمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.
عبير محاذاة النص في الخلايا.
عبير محاذاة النص في الخلايا.
واحدة.

1	$\begin{array}{c} A \longrightarrow \\ \longrightarrow \\ \longrightarrow \\ i \longrightarrow \\ $
۲	
٣	1 . 🗸
٤	

معلم المادة /

ة: المهارات الرقمية ف: سادس ابتدائي صل الدراسي الثالث نبار أعمال السنة	الص القد	مراحتا قرازم Ministry of Education	المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم بــــــــــــــــــــــــــــــــــــ
۲.	المجموع:	الفصل:	اسم الطالبة:

السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

						يمكن من خلال خيار إدراج:	.1
جميع ما سبق	د	إدراج خلايا	ج	إدراج صفوف لأسفل	ب	إدراج أعمدة إلى اليسار	أ
				ذاة النص بصورة افتراضية إلى:	م محاذ	عند الكتابة داخل الجدول تت	.2
الأسفل	د	الأعلى	ج	اليسار	ب	اليمين	اً
				عدم الزرين:	، نستخ	لتحديد النص بأكمله بسهولة	.3
Ctrl +P	د	Ctrl + R	ج	Ctrl + F	ب	Ctrl + A	اً
				ورد:	نامج و	طريقة العرض الافتراضية لبر	.4
الشاشة الكاملة	د	تخطيط الطباعة	ج	المسودة	ب	القراءة	اً
				م إضافتها:	بته، تت	عند إضافة أعمدة إلى نص كت	.5
في الصفحتين الأولى والأخيرة	٥	في الصفحة الأخيرة	ج	في الصفحة الأولى	ب	كامل المستند	ٲ
				المسافة البادئة:	. 1 [⊘] . 1	يضبط المثلث السفلي	.6
جميع سطور الفقرة	٥	جميع سطور الفقرة باستثناء السطر الأول	ج	السطر الثاني من الفقرة	ب	السطر الأول من الفقرة	ٲ
				صفحة في وورد:	لييل ال	العناوين المكتوبة في رأس وتذ	.7
تتكرر في كل صفحة	د	موجودة في الصفحة الأخيرة	5	موجودة في الصفحة الثانية	ب	موجودة في الصفحة الأولى	ٲ
				، Microsoft Word هو ".".			.8
PNG	د	MP3	ج	PPTX	ب	DOCX	اً
				وقد تكون الرموز:	نصك	يمكن استخدام الرموز لإثراء	.9
جميع ما سبق	د	رموز رياضية	ج	علامات تعداد	ب	أسهم	اً
		<u></u>	لال اخ	ي لضبط الجدول تلقائياً من خ	•	·	
جميع ما سبق	٤	عرض ثابت للعمود	ج	احتواء تلقائي ضمن النافذة	ب	احتواء تلقائي للمحتويات	اً
				جموعة الجدول يمكن:	يد في ه	. من خلال الضغط على تحد	11
جميع ما سبق	د	تحديد جدول	ج	تحدید صف	ب	تحديد عمود	اً

				وورد نستخدم الزرين:	الها في	12. للبحث عن الكلمات واستبد
Ctrl +P	د	Ctrl + R	ج	Ctrl + H	ب	Ctrl + A
				ې وورد:	داول في	13. الطريقة الأبسط لإنشاء الج
تظليل الجدول	د	رسم الجدول	ج	قائمة الجدول	ب	أ شبكة الجدول
				يرد ك	نِامج وو	14. يستخدم الزر 🔑 في بر
رسم الجدول	د	تظليل الجدول	ج	تنسيق الجدول	ب	أ إنشاء الجدول
				تستخدم في:	رمجية	15. مختبر لعبة كودو هو بيئة بـ
تصميم الألعاب	د	تصميم صفحات الويب	ج	تصميم برامج الهاتف	ب	أ تصميم برامج الحاسب
				ِهو:	بة كودو	16. الكائن الرئيسي في مختبر لع
بقعة الحبر	د	العربة الجوالة	ح	الصخرة	ب	أ التفاحة
			ودو يج	ع في مكان ما في مختبر لعبة ك	الة وض	17. بعد اختيار كائن العربة الجو
تغيير شكل الكائن	٥	سحب الكائن إلى المكان المرغوب	٥	إلقاء التحية للكائن	ب	أ اختيار لون الكائن
		تيح بـ	ة المفا	حريك الكاميرا باستخدام لوح	جيات ت	18. يمكن في عملية تطوير البرم
باستخدام أداة Move camera	٥	باستخدام اللوحة	٥	بالنقر على الأشياء في اللعبة	ب	أ بالنقر على الشاشة
					ماب:	19. من المكونات الرئيسية للأل
التطوير	د	التنفيذ	ج	اللاعب	ب	أ أهداف اللعبة
		وير البرمجيات:	لية تط	الأخطاء التي قد تظهر في عما		20. الخطوة التي يتم فيها إصلا-
الاختبار	د	التنفيذ	ج	التصميم	ب	أ التخطيط

انتهت الأسئلة



السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

			•			يمكن من خلال خيار إدراج:	٠,
جميع ما سبق	٥	إدراج خلايا	ج	إدراج صفوف لأسفل	ب	إدراج أعمدة إلى اليسار	ٲ
				ذاة النص بصورة افتراضية إلى:	م محا	عند الكتابة داخل الجدول تت	۲.
الأسفل	د	الأعلى	ج	اليسار	ب	اليمين	ٲ
				عدم الزرين:	ة نستخ	لتحديد النص بأكمله بسهولة	۳.
Ctrl +P	د	Ctrl + R	ج	Ctrl + F	ب	Ctrl + A	أ
				ورد:	بّامج <u>و</u>	طريقة العرض الافتراضية لبر	. ٤
الشاشة الكاملة	د	تخطيط الطباعة	5	المسودة	ب	القراءة	أ
				م إضافتها:	بته، تت	عند إضافة أعمدة إلى نص كت	٠.
في الصفحتين الأولى والأخيرة	د	في الصفحة الأخيرة	ج	في الصفحة الأولى	ب	كامل المستند	ٲ
				المسافة البادئة:	. _{'C} . 1	يضبط المثلث السفلي	٦.
جميع سطور الفقرة	٥	جميع سطور الفقرة باستثناء السطر الأول	ج	السطر الثاني من الفقرة	ب	السطر الأول من الفقرة	أ
				صفحة في وورد:	ذييل ال	العناوين المكتوبة في رأس وتا	٠٧
تتكرر في كل صفحة	٥	موجودة في الصفحة الأخيرة	ج	موجودة في الصفحة الثانية	ب	موجودة في الصفحة الأولى	أ
				، Microsoft Word هو ".".	يمية في	امتداد ملفات العروض التقد	۸.
PNG	د	MP3	ج	PPTX	ب	DOCX	أ
				وقد تكون الرموز:	نصك	يمكن استخدام الرموز لإثراء	.٩
جميع ما سبق	٥	رموز رياضية	ج	علامات تعداد	ب	أسهم	أ
		ختيار:	<i>-</i> لال ا	يِّ لضبط الجدول تلقائياً من خ		·	
جميع ما سبق	د	عرض ثابت للعمود	ج	احتواء تلقائي ضمن النافذة	ب	احتواء تلقائي للمحتويات	ٲ
				مجموعة الجدول يمكن:	،يد في ه	ً. من خلال الضغط على تحد	١١
جميع ما سبق	٥	تحديد جدول	ج	تحديد صف	ب	تحديد عمود	اً

١٢. للبحث عن الكلمات واستبدالها في وورد نستخدم الزرين:									
Ctrl +P	د	Ctrl + R	ح	Ctrl + H	ب	Ctrl + A			
				ي وورد:	عداول في	١٣. الطريقة الأبسط لإنشاء الج			
تظليل الجدول	٥	رسم الجدول	ج	قائمة الجدول	ب	أ شبكة الجدول			
				ورد ل:	رنامج ور	۱۴. يستخدم الزر			
رسم الجدول	د	تظليل الجدول	ح	تنسيق الجدول	ب	أ إنشاء الجدول			
				تستخدم في:	رمجية	١٥. مختبر لعبة كودو هو بيئة ب			
تصميم الألعاب	٥	تصميم صفحات الويب	ج	تصميم برامج الهاتف	ب	أ تصميم برامج الحاسب			
						١٦. الكائن الرئيسي في مختبر لع			
بقعة الحبر	٥	العربة الجوالة	ح	الصخرة	ب	أ التفاحة			
			کودو یا	ع في مكان ما في مختبر لعبة ك	والة وض	١٧. بعد اختيار كائن العربة الجر			
تغيير شكل الكائن	د	سحب الكائن إلى المكان المرغوب	ح	إلقاء التحية للكائن	ب	أ اختيار لون الكائن			
		اتيح بـ:	ئة المف	حريك الكاميرا باستخدام لوح	جيات ت	١٨. يمكن في عملية تطوير البرم			
باستخدام أداة Move camera	٥	باستخدام اللوحة	ج	بالنقر على الأشياء في اللعبة	ب	أ بالنقر على الشاشة			
					عاب:	١٩. من المكونات الرئيسية للأل			
التطوير	٥	التنفيذ	ج	اللاعب	ب	أ أهداف اللعبة			
		لوير البرمجيات:	لية تط	غ الأخطاء التي قد تظهر في عم	ح جميع	٢٠. الخطوة التي يتم فيها إصلا			
الاختبار	٥	التنفيذ	ج	التصميم	ب	أ التخطيط			

20	ات رقمیة ادس	. الس	VISION äåı		المملكة العربية السعودية وزارة التعليم	
••••		ل	الفص		م الطالبة :	اس
	هارات الرقمية	ة الم	الثالث للصف السادس لماد	صل ا	· اختبار منتصف الف	
	<u>.</u>		3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	د مردن		
6					ؤال الأول:	السز
	ة الخاطئة:	إجابا	ييحة وعلامة ($ imes$) امام الإ	الصح	$\sqrt{\sqrt{1000}}$ علامة ($\sqrt{\sqrt{1000}}$) أمام الإجابة	ضع
()	بدول	وفت وورد هي استخدام شبكة الج	كروسو	أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايا	(1
()		كن استخدام قائمة جدول	ول يم	دراج جدول أكبر أو لتخصيص جد	2) لإ
ول البيانات ()	هو الحال في جدا	ة كما	ا ويتيح القيام بالوظائف الحسابيا	وخلاي	تكون الجدول من صفوف وأعمدة	3) يا
	()				مكن تطبيق نمط مخصص باستخدا	
		()			ستخدم الحدود لإضافة خطوط حوا	
	·	,	()		، متخدم التظليل لتلوين حدود الجدول	
6			حة بوضع دائرة عليها:	ہحی	ؤال الثاني: اختاري الإجابة الع	السر
6					ؤال الثاني: اختاري الإجابة الع طريقة العرض الافتراضية لبرناه	السؤ 1
	المس	ج		ج ماي		
	المس	ج	كروسوفت وورد وضع القراءة	ج ماي ب	طريقة العرض الافتراضية لبرناه	
ودة الأخيرة من	المس في الصفحة المس	<u>ح</u>	كروسوفت وورد وضع القراءة	ج ماي ب	طريقة العرض الافتراضية لبرناه تخطيط الطباعة	1
ودة الأخيرة من	في الصفحة		كروسوفت وورد وضع القراءة 4، تتم إضافتها في الصفحة الأولى من	ے مای ب کتبت	طريقة العرض الافتراضية لبرناه تخطيط الطباعة عندما تضيف أعمدة إلى نص	1
ودة الأخيرة من لتند	في الصفحة	ج	كروسوفت وورد وضع القراءة 4، تتم إضافتها في الصفحة الأولى من	ے مای ب کتبت	طريقة العرض الافتراضية لبرناه تخطيط الطباعة عندما تضيف أعمدة إلى نص في المستند بأكمله	1 5 2
ودة الأخيرة من لتند	في الصفحة المس		كروسوفت وورد وضع القراءة ه، تتم إضافتها في الصفحة الأولى من المستند	ىج ماي ب كتبت ب	طريقة العرض الافتراضية لبرناه تخطيط الطباعة عندما تضيف أعمدة إلى نص في المستند بأكمله المكونات الرئيسة للألعاب	1 5 2
ودة الأخيرة من لتند	في الصفحة المس	ج	كروسوفت وورد وضع القراءة ه، تتم إضافتها في الصفحة الأولى من المستند	ىج ماي ب كتبت ب	طريقة العرض الافتراضية لبرناه تخطيط الطباعة عندما تضيف أعمدة إلى نص في المستند بأكمله المكونات الرئيسة للألعاب أهداف اللعبة	1 5 2 5 3
ودة الأخيرة من لتند	في الصفحة المس	ج	كروسوفت وورد وضع القراءة 4، تتم إضافتها في الصفحة الأولى من المستند اللاعب	ىج ماي ب كتبت ب	طريقة العرض الافتراضية لبرناه تخطيط الطباعة عندما تضيف أعمدة إلى نص في المستند بأكمله المكونات الرئيسة للألعاب أهداف اللعبة ماهي خطوات تصميم اللعبة ماهي خطوات تصميم اللعبة	1 2 1 3 1
ودة الأخيرة من يتند فيذ كم	في الصفحة المس	ج	كروسوفت وورد وضع القراءة 4، تتم إضافتها في الصفحة الأولى من المستند اللاعب	ىج ماي ب كتبت ب	طريقة العرض الافتراضية لبرناه تخطيط الطباعة عندما تضيف أعمدة إلى نص في المستند بأكمله المكونات الرئيسة للألعاب أهداف اللعبة ماهي خطوات تصميم اللعبة الفكرة	1 2 1 3 1
ودة الأخيرة من يتند فيذ كم	في الصفحة المس التنف	ج ج	كروسوفت وورد وضع القراءة ه، تتم إضافتها في الصفحة الأولى من المستند اللاعب اللاعب	ىج ماي ب كتبت ب ب	طريقة العرض الافتراضية لبرناه تخطيط الطباعة عندما تضيف أعمدة إلى نص في المستند بأكمله المكونات الرئيسة للألعاب أهداف اللعبة ماهي خطوات تصميم اللعبة الفكرة من أدوات التصميم المتقدم	1 2 1 3 1

6	، بما يناسبها	ت التالية وأكملي الفراغات	لث: 1) استعيني بالكلما	السؤال الثا
	مسودة	استبدال	تخطيط وطباعة	
	احتواء تلقائي	تحدید	مخطط تفصيلي	
			كلمة بأخرى	1) يستبدل
			منا أو عمودًا أو خلية	2) يحدد ص
		تند على الورق	ك كيف يبدو شكل المس	3) يوضح ل
	ىلية للصفحة.	إ يمكنك رؤية الهوامش الف	ل طريقة العرض هذه، لا	4) من خلاا
		ن العناصر	نص يبدو وكأنه قائمة مر	5) يجعل ال
		••••	عجم الجدول	6) يضبط -
2		بسة للألعاب	اثنان من المكونات الرئب	2): أذكري
				1
				2
		تمت الأسئلة		
		تمنياتي لكن بالتوفيق		

معلمتك / خضراء الحاجبي

2.00

التاريخ: / /

اليوم:

ميلحتاا قرازم

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم

المادة: مهارات رقمية

الماد Ministry of Education

اختبار الفترة الأولى - الفصل الثالث - (الوحدة الأولى فقط).

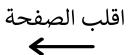
اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادس) الفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٦هـ

الطالب:الصف:	سم
--------------	----

١.

السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالية:

خطأ	صح	الس	م
		توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في مستند برنامج الوورد.	١
		لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول.	۲
		عرض العمود في الجدول ثابت ولا يمكن تغييره.	٣
		لضبط حجم العمود أو الصف نختار احتواء تلقائي أو نسحب بالفأرة.	٤
		يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.	٥
		للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.	٦
		يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة.	٧
		في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.	٨
		عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند.	٩
		لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).	١.



السؤال الثاني / اختر الإجابة الصحيحة:

يستخدم هذا الزر 🏢 في الوورد ك:	۲	يستخدم هذا الزر الله الوورد لإضافة:	١
إنشاء جدول.	ٲ	حد علوي.	أ
حذف جدول.	٠	حد سفلي.	ب
إضافة صفوف للجدول.	٥	حد أيمن.	ح
إضافة أعمدة للجدول.	3	حد أيسر.	د
عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته تتم إضافتها:	٤	من خيارات عرض الصفحة في الوورد:	٣
في المستند بأكمله.	ٲ	وضع القراءة.	١
في الصفحة الأولى من المستند.	٠	تخطيط الطباعة.	ب
في الصفحة الأخيرة من المستند.	٥	تخطيط الويب.	٥
لا نستطيع تحويل النص إلى أعمدة.	د	جميع ما سبق.	د

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:

يستبدل كلمة بأخرى.	
يضيف صفا أو عمودا	
يغير اتجاه النص.	
يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.	
يغير محاذاة النص في الخلايا.	
يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.	

١	<u>A</u> → → → انجاه النص
۲	استبدال (^b
٣	
£	(clul
٥	·
٦	





المملكة العربية الس وزارة التعليم الإدارة العامة للتعليم

المادة: مهارات رقمية

Ministry of Education

مكتب تعليم.....

اسم الطالب:

7.

اختبار الفترة الأولى - الفصل الثالث - (الوحدة الأولى فقط).

اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادس) الفصل المسلمان الثالث للعام ١٤٤٥هـ

الصف:	حمر ا	·····
	7.22	

١.

السؤال الأول/ ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالير

خطأ	صح	الس	م
		توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في مستند برنامج الوورد.	١
		لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول.	۲
		عرض العمود في الجدول ثابت ولا يمكن تغييره.	٣
		لضبط حجم العمود أو الصف نختار احتواء تلقائي أو نسحب بالفأرة.	٤
		يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.	٥
		للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.	٦
		يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة.	٧
		في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.	٨
		عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند.	٩
		لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).	١.

السؤال الثاني / اختر الإجابة الصحيحة:

يستخدم هذا الزر 🏢 في الوورد ك:	۲	يستخدم هذا الزر الله في الوورد لإضافة:	١
إنشاء جدول.	ٲ	حد علوي.	ٲ
حذف جدول.	٠	حد سفلي.	ب
إضافة صفوف للجدول.	٥	حد أيمن.	٥
إضافة أعمدة للجدول.	3	حد أيسر.	د
عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته تتم إضافتها:	٤	من خيارات عرض الصفحة في الوورد:	٣
في المستند بأكمله.	ٲ	وضع القراءة.	ٲ
في الصفحة الأولى من المستند.	٠	تخطيط الطباعة.	ب
في الصفحة الأخيرة من المستند.	٥	تخطيط الويب.	٥
لا نستطيع تحويل النص إلى أعمدة.	3	جميع ما سبق.	د

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:

يستبدل كلمة بأخرى.	۲
يضيف صفا أو عمودا	٤
يغير اتجاه النص.	
يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.	7
يغير محاذاة النص في الخلايا.	٣
يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.	٥

١	<u>A</u> → → → → → → → → → → → → → → → → → → →
*	استبدال (^b c
٣	
£	leds >
٥	1
٦	