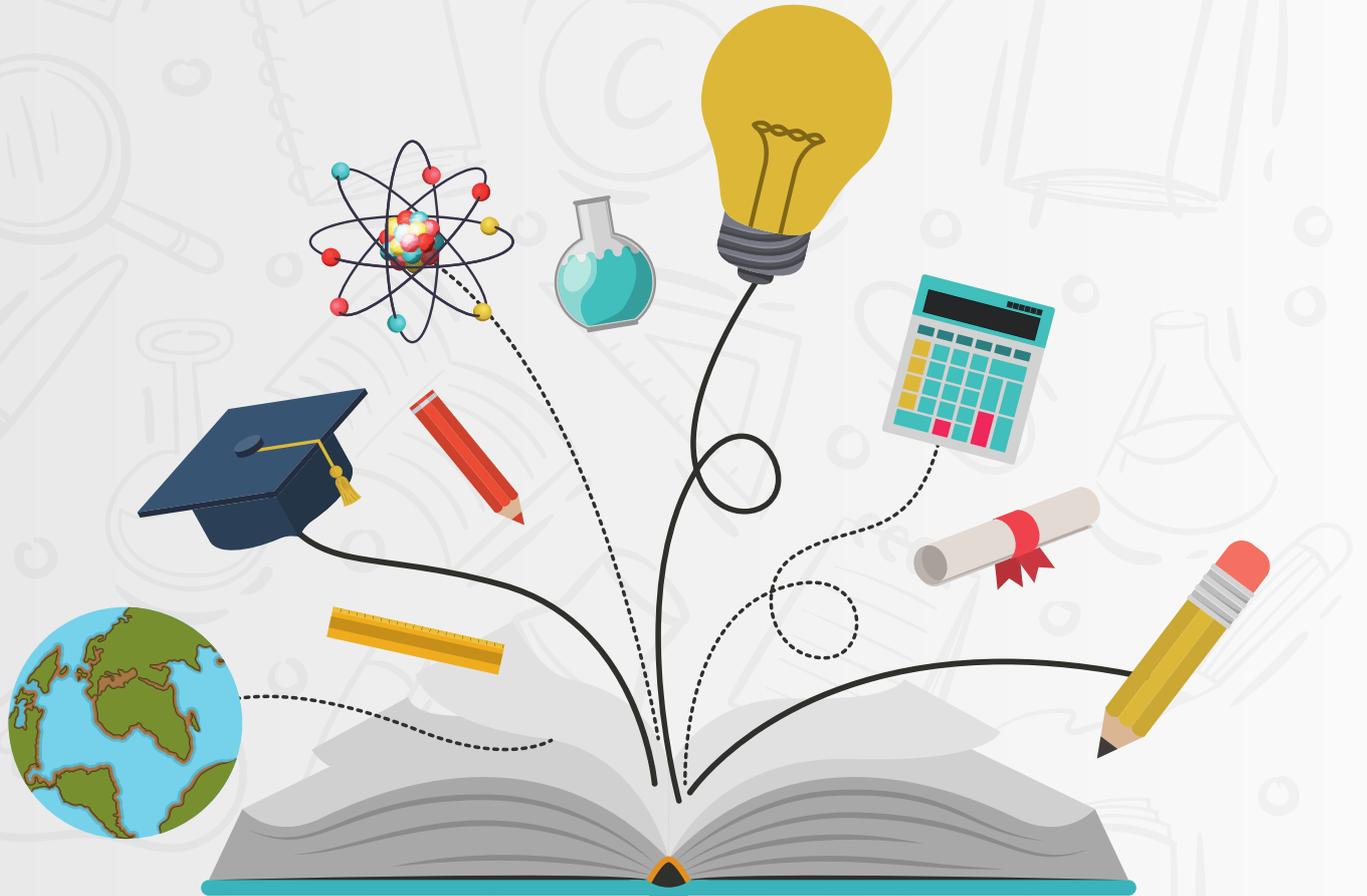
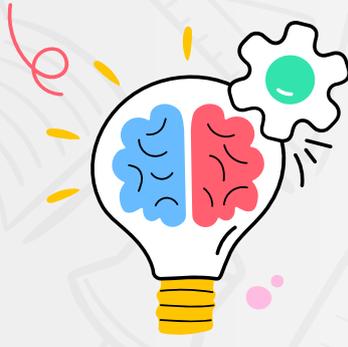


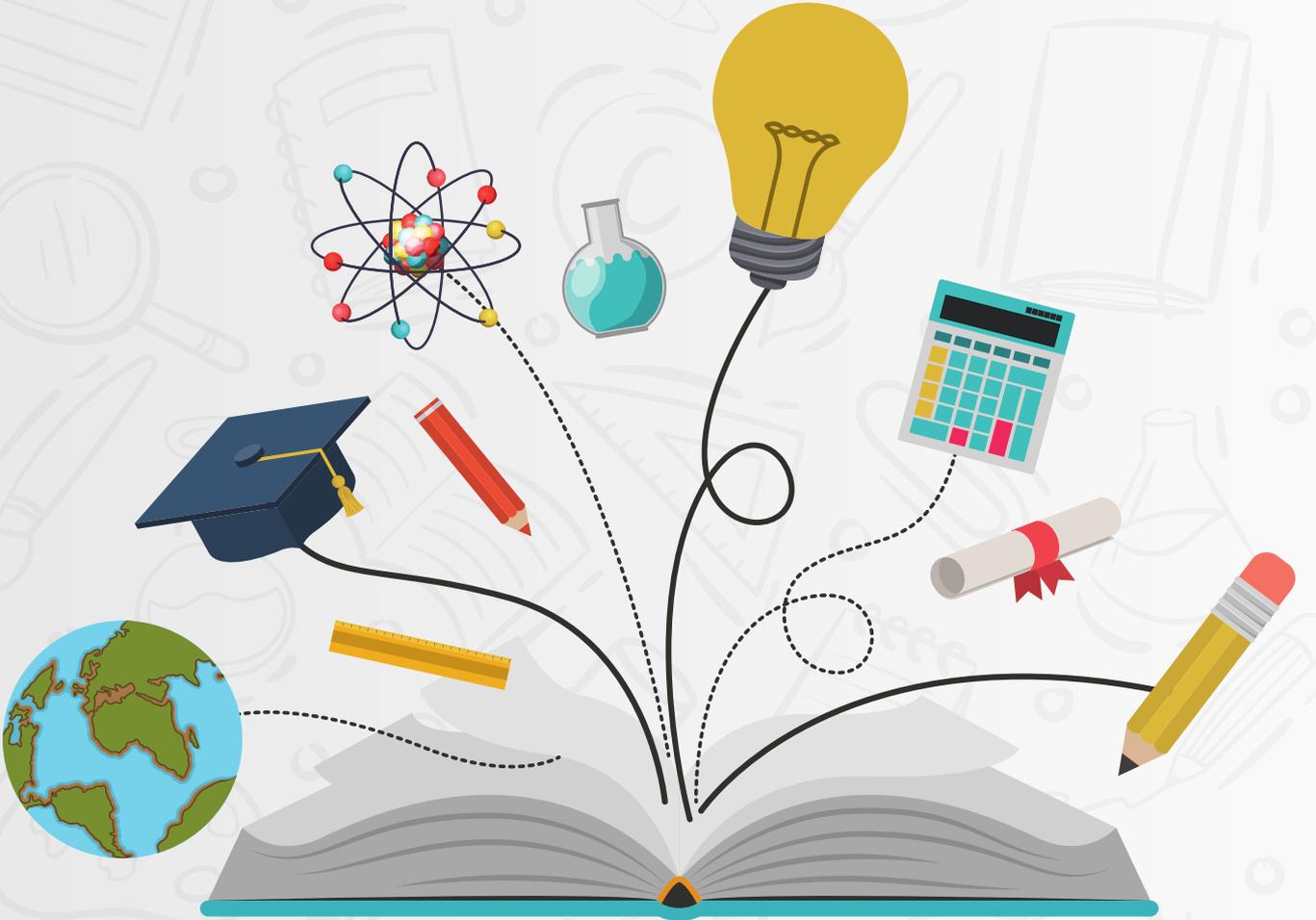
أسئلة أختبر نفسك لمقرر المهارات الرقمية

للف / الرابع - الخامس - السادس





الصف الرابع ابتدائي



اسم الطالب / ة:

ضع علامة  أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ  أمام العبارة الخاطئة: 

	الحاسب هو أحد أنواع الأجهزة الإلكترونية الذي يمكنه اتباع تعليمات محددة واتخاذ القرارات والقيام بالكثير من الأمور المفيدة.
	يعد صندوق الحاسب من الأجهزة الملحقة به.
	تعد مكبرات الصوت من أجزاء الحاسب.
	يمكنك استخدام الميكروفون لسماع المقاطع الصوتية من الحاسب.
	يمكنك طباعة النصوص والأرقام والصور والرسومات باستخدام جهاز إلكتروني ملحق بالحاسب يسمى الطابعة.
	يتكون سطح المكتب من شريط المهام ومساحة العمل وبعض الرموز وزر بدء.
	الدقة العالية للشاشة تعني دائما رسومات أفضل.
	الطريقة الوحيدة لتغيير مستوى الصوت على حاسبك هي ضبط الصوت من مكبرات الصوت نفسها.
	لا يمكنك الوصول إلى ملفاتك باستخدام الزر "بدء" في شريط المهام.
	يمكنك حل المشاكل في الحاسب الخاص بك باستخدام تطبيق ويندوز للحصول على التعليمات.

اسم الطالب / ة :

ضع علامة  أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ  أمام العبارة الخاطئة:

	يمكن تغيير لغة لوحة المفاتيح بالضغط على مفتاحي Alt+Enter
	يمكن استخدام مفتاحي Backspace و Delete لحذف النص.
	لإضافة تظليل إلى الفقرة اضغط على مفتاح Fill  ✓
	يجب الضغط على (Shift+الحرف) لكتابة حرف كبير باللغة الانجليزية.
	الزر الذي يسمح لك بتمييز النص هو زر لون الخط.
	تحتوي مجموعة "الخط" في علامة تبويب الشريط الرئيسي على أوامر للتحكم بمحاذاة النص.

اسم الطالب / ة :

ضع علامة  أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ  أمام العبارة الخاطئة:

	الخوارزمية هي خطوات متسلسلة ومنطقية لحل مشكلة.
	تمكن لغة سكراتش من إنشاء البرامج من خلال سحب وإفلات وتركيب اللبنة البرمجية معا.
	الكائن الرسومي الافتراضي هو الأسد.
	تعطي الخوارزمية نتيجة صحيحة دائما حتى وان كانت تحتوي على أخطاء
	يتم تحويل الخوارزميات إلى برامج من خلال عملية البرمجة.

اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي:



عند الضغط على مفتاح Delete :		
يحذف الحرف المحدد فقط	يحذف الحرف الموجود بعد المؤشر	يحذف الحرف الموجود قبل المؤشر
لكتابة الهمزة يجب الضغط على:		
Shift + I	Shift + K	Shift + H

اسم الطالب / ة :

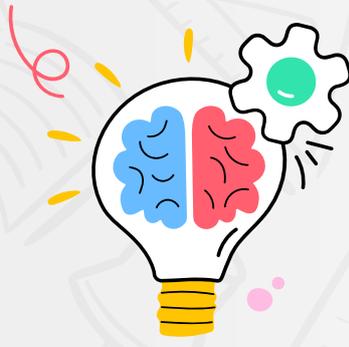
ضع علامة  أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ  أمام العبارة الخاطئة:

	الأوامر البرمجية لها عدة ألوان في لوحة اللبئات البرمجية.
	لا يمكن إزالة أمر من مقطع برمجي.
	يمكن استيراد مقطع صوتي من مكتبة الكائنات الرسومية.
	يمكن إضافة تعليق داخل الأمر البرمجي.
	يمكن جعل الكائن الرسومي يتحرك باستخدام لبنة 

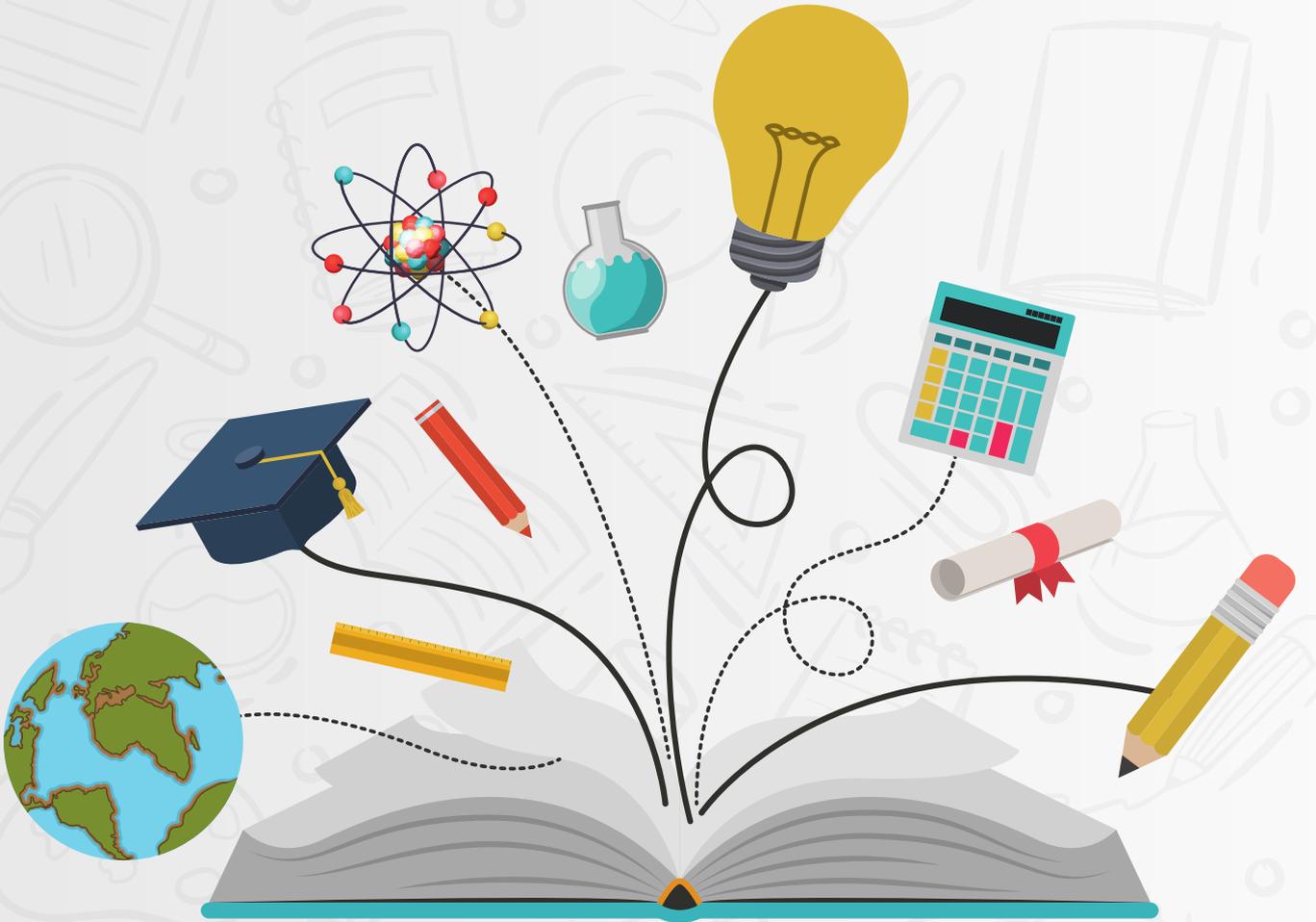
إملاً الفراغ بالإجابة المناسبة في الصندوق أدناه: 

الخوارزمية	سكراتش	البرمجة
------------	--------	---------

	هي خطوات متسلسلة ومنطقية وواضحة لحل مشكلة ما.
	مجموعة من الإجراءات التي يتم فيها تحويل الخوارزمية إلى لغة يفهمها الحاسب تسمى.
	هي لغة برمجة يسيرة تستخدم لإنشاء البرامج من خلال تركيب مجموعة من اللبئات البرمجية.



الصف الخامس ابتدائي



اسم الطالب / ة:

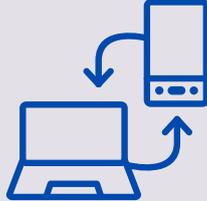
ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ ✗ أمام العبارة الخاطئة: 

	يمكنك استخدام كاميرا الويب للعمل من المنزل عبر الإنترنت.
	تستخدم الكاميرات الرقمية أقراص الفيديو الرقمية (DVDs) لتخزين الصور.
	القرص الصلب متصل باللوحة الأم.
	تستخدم الطابعة النافثة للحبر الليزر للطباعة على الورق.
	ثمن طابعات الليزر أعلى من طابعات نفث الحبر.
	لا يمكن إعادة تعبئة علبة الحبر الفارغة.
	أنت بحاجة إلى شاشة اللمس من اجل استخدام جهاز حاسب بدون لوحة مفاتيح أو فأرة أو لوحة لمس.
	لا يمكنك استخدام كاميرا الويب لالتقاط الصور.
	سرعة معالجة لبيانات في الحاسب مرتبطة بسرعة وحدة المعالجة المركزية.
	يمكن نقل ملف من سلة المحذوفات إلى أي مجلد.
	لا يمكنك إعادة تسمية مجلد مضغوط.
	عند حذف اختصار لمجلد معين يتم حذف المجلد الأصلي.

اسم الطالب / ة :

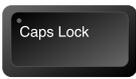
اختر الإجابة الصحيحة:



<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> ● ارتباط إلى هذا المجلد المحدد ● نفس المجلد بإسم مختلف ● مجلد مضغوط 	 <p>اختصار مجلد معين هو:</p>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> ● نقل ملف أو مجلد ● إنشاء نسخة منها ● شغل سعة تخزين أقل 	 <p>يتم ضغط الملفات أو المجلدات من أجل:</p>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> ● الأقراص المضغوطة وأقراص الفيديو الرقمية (CD/DVD) ● بطاقة الذاكرة ● وحدة الذاكرة الفلاشية 	 <p>ما الجهد الذي يستخدم لنقل البيانات من الهاتف الذكي إلى الحاسب الخاص بك؟</p>

اسم الطالب / ة:

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ ✗ أمام العبارة الخاطئة: 

	لإدراج صورة عبر الإنترنت في مستند لا تحتاج إلى الاتصال بالإنترنت.
	يتم ادراج صورة في مستند حيث يوجد مؤشر الفأرة.
	يمكنك استخدام علامة تبويب تنسيق الصورة لتحرير شكل.
	أنت بحاجة لاختيار إعدادات التفاف نص مختلفة لنقل صورة.
	يمكنك كتابة نص في شكل.
	لا يمكنك إزالة خلفية الصورة باستخدام برنامج مايكروسوفت وورد.
	يمكنك حذف كلمة محددة بالضغط على مفتاح  أو مفتاح  أو مفتاح المسافة.
	يمكنك كتابة جملة كاملة بأحرف كبيرة بالضغط باستمرار على مفتاح 
	تباعد الأسطر هو المسافة بين سطور النص.
	يمكنك إنشاء مسافة بادئة في بداية فقرة بالضغط على مفتاح 
	في برنامج مايكروسوفت وورد توجد خيارات التنسيق الأكثر تقدما في علامة تبويب معاينة.
	تباعد الأحرف هو المسافة بين أحرف الكلمة.

اسم الطالب / ة:

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ ✗ أمام العبارة الخاطئة: 

	لا يمكنك نقل الأحرف المحددة أعلى أو أسفل باقي النص.
	موضع الحرف هو نفس الخط المرتفع أو المنخفض.
	يقوم مايكروسوفت وورد تلقائياً بنقل النص إلى السطر التالي عندما يصل إلى نهاية الهامش.
	يمكنك استخدام مفتاح  لإنشاء فقرة جديدة أو إضافة عنصر جديد في قائمة ذات تعداد نقطي أو رقمي.
	يمكنك الضغط على  +  لعدم إكمال سطر من النص دون إنشاء فقرة جديدة.
	لا تتم طباعة الحروف غير القابلة للطباعة افتراضياً حتى إذا كان بإمكانك رؤيتها في المستند.
	تسمح لك رسومات SmartArts بإيصال المعلومات من خلال الرسومات بدلاً من استخدام النص فقط.
	يمكنك استخدام أي نوع من أنواع رسومات SmartArt بغض النظر عما تريد تمثيله.
	يستخدم مايكروسوفت وورد تسطيحاً باللونين الأحمر والأصفر لتمييز الأخطاء في نص المستند.
	يوفر لك قاموس المرادفات قائمة بالمرادفات للمستند الخاص بك.
	تتيح لك معاينة الطباعة رؤية كيف ستبدو صفحات المستند عند طباعتها.
	عند الضغط على $P + Ctrl$ لا تقوم الطباعة الافتراضية بطباعة نسخة من المستند تلقائياً.

اسم الطالب / ة:

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ ✗ أمام العبارة الخاطئة: 

	البرنامج عبارة عن مجموعة من التعليمات المكتوبة بلغة برمجية بحيث يمكن تنفيذها بواسطة الحاسب لتحقيق هدف محدد.
	للتحكم في مظهر الكائن يمكنك استخدام لبنة من لبنات الهيئة بنفسجية اللون.
	إذا أعطى المبرمج للحاسب تعليمات غير صحيحة يمكن للحاسب تصحيحها.
	توجد الخوارزميات في الحاسب لكنها غير موجودة في العالم الحقيقي.
	عند إنشاء الخوارزمية ليس بالضرورة كتابة الخطوات بالترتيب.
	تستخدم دائماً لبنة أسأل () وانتظر ولبنة الإجابة معا في مقطع برمجي.
	عندما تريد ربط الكلمات أو الأرقام أو القيم معا في سلسلة يمكنك استخدام لبنة اربط ().
	إذا كنت تستخدم أكثر من سؤال بلبنة أسأل () وانتظر فإن لبنة الإجابة تحتفظ بالإدخال الأخير.
	تتحقق لبنة إذا () أولاً من الشرط. إذا لم يتحقق الشرط يتم تشغيل الأوامر الموجودة. وإذا تحقق الشرط يتم تجاهل تنفيذ الأوامر.
	تغير لبنة المظهر التالي مظهر الكائن إلى مظهر عشوائي.

اسم الطالب / ة :

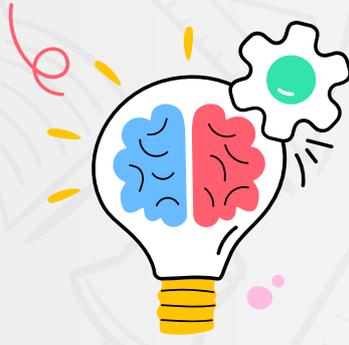
أقرأ المقطع البرمجي التالي بعناية وشرح وظيفة كل جزء:



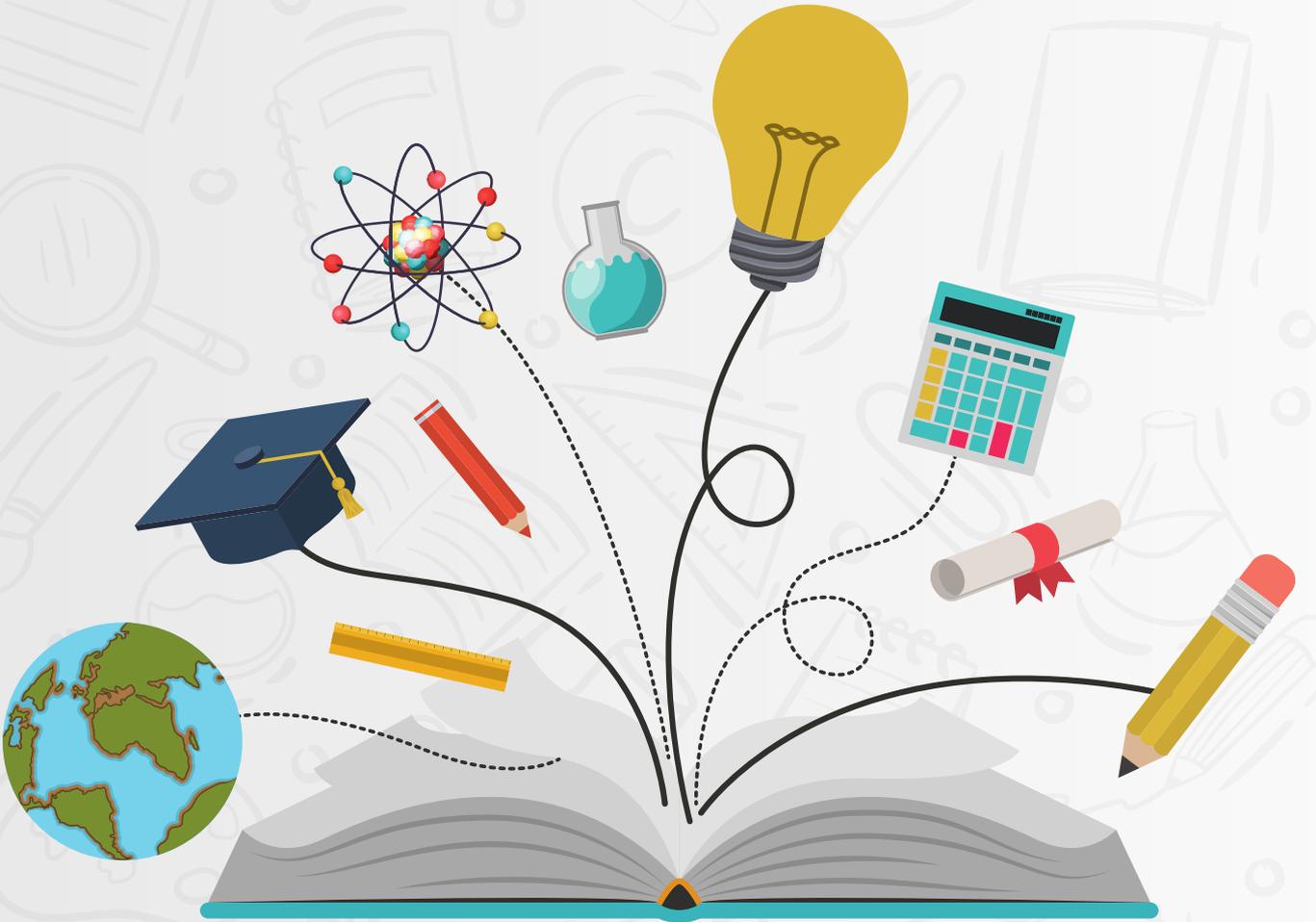
	1
	2
	3
	4

عد نقر هذا الكائن

- اسأل ما لونك المفضل من الألوان: أزرق أو أصفر أو بنفسجي؟ وانتظر
- إذا الإجابة = أزرق
 - غيّر المظهر إلى balloon1-a
 - قل انظر إلي، أنا لوني أزرق! لمدة 4 ثانية
- إذا الإجابة = أصفر
 - غيّر المظهر إلى balloon1-b
 - قل انظر إلي، أنا لوني أصفر! لمدة 4 ثانية
- إذا الإجابة = بنفسجي
 - غيّر المظهر إلى balloon1-c
 - قل انظر إلي، أنا لوني بنفسجي! لمدة 4 ثانية



الصف السادس ابتدائي



اسم الطالب / ة:

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ ✗ أمام العبارة الخاطئة: 

	تتضمن النمذجة ثنائية الأبعاد إنشاء صور مسطحة باستخدام الخطوط والمنحنيات والأشكال.
	المحاور الثلاثة للفضاء ثلاثي الأبعاد هي المحاور X و Y و Z.
	يمثل المكعب في نظام إحداثيات ثلاثي الأبعاد على ثلاثة محاور هي الطول والعرض والارتفاع.
	تينكر كاد هو برنامج نمذجة ثنائية الأبعاد.
	يمكنك إنشاء حساب في برنامج تينكر كاد باستخدام بريدك الإلكتروني أو تسجيل الدخول باستخدام حساب جوجل الخاص بك.
	تتيح لك أداة المرآة في برنامج تينكر كاد إنشاء صورة معكوسة للشكل ثنائي الأبعاد.
	الأشكال الصلبة هي الأشكال التي لها سطح صلب وتشغل مساحة محددة.
	تسمح لك أداة فك التجميع فصل مجموعة من الأشكال إلى أشكال مستقلة.
	تتيح لك أداة اللصق إضافة شكل منسوخ في تصميمك.
	عليك القيام بمحاذاة الأشكال يدويا في برنامج تينكر كاد.
	تتيح لك أداة فيوكيوب في برنامج تينكر كاد تغيير لون الشكل ثلاثي الأبعاد.

اسم الطالب / ة :

اختر الإجابة الصحيحة:



<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> ● إنشاء أشكال افتراضية ثلاثية الأبعاد ● إنشاء صور مسطحة ● تصميم المباني والهندسة المعمارية ● إنشاء الأشكال من الحياة اليومية 	<p>ما استخدام النمذجة ثنائية الأبعاد؟</p>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> ● أداة المرأة ● أداة المحاذاة ● أداة التجميع ● أداة الحذف 	<p>ما الأداة التي تسمح لك بتجميع شكلين أو أكثر معًا للتعامل معهم كشكل واحد في برنامج تينكر كاد؟</p>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> ● إنشاء شكل صلب ثلاثي الأبعاد ● إنشاء فراغ في أي جسم صلب ● تحريك الأشكال في مساحة العمل ● تغيير لون الشكل ثلاثي الأبعاد 	<p>ما الهدف من استخدام خيار الشكل المفرغ في برنامج تينكر كاد؟</p>

اسم الطالب / ة:

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ ✗ أمام العبارة الخاطئة: 

	يسمح مايكروسوفت إكسل للمستخدمين بتخزين البيانات في الخلايا وإجراء العمليات الحسابية باستخدام شريط الصيغة.
	في مايكروسوفت إكسل لا يمكن تغيير تنسيق الخلايا لاستيعاب التنسيقات المختلفة للقيم الرقمية.
	يستخدم الرمز " + " لجمع القيم في مايكروسوفت إكسل.
	يستخدم الرمز " * " ل طرح القيم في مايكروسوفت إكسل.
	يتم ترتيب أولوية إجراء العمليات الحسابية في مايكروسوفت إكسل وفقاً لترتيب قواعد العمليات.
	في ترتيب العمليات يتم تنفيذ عمليات الضرب والقسمة قبل عمليات الجمع والطرح.
	يتم تنفيذ العمليات بين الأقواس بعد إجراء عمليات الضرب والقسمة في مايكروسوفت إكسل.
	إذا حذفت الرمز " = " في صيغة في مايكروسوفت إكسل فسيتم التعامل مع المعادلة كنص ولن يتم إجراء الحسابات.
	تستخدم الأقواس لتغيير ترتيب العمليات الحسابية في مايكروسوفت إكسل.
	في الصيغة $5 + (2 * 3) =$, سيقوم مايكروسوفت إكسل أولاً بتنفيذ عملية الجمع.
	نتيجة الصيغة $3 * (5 + 2) =$ هي 21 عند حسابها في مايكروسوفت إكسل.
	في مايكروسوفت إكسل لا تنسخ ميزة التعبئة التلقائية المعادلة فحسب بل تنسخ أيضاً تنسيق الخلية.

اسم الطالب / ة :

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ ✗ أمام العبارة الخاطئة: 

	في العمليات الحسابية في مايكروسوفت اكسل يكون للأسس أو القوى أولوية أعلى من الضرب والقسمة والجمع ويجب حسابها أولاً.
	ليس من المهم اتباع ترتيب العمليات في مايكروسوفت اكسل ولا تؤثر الأقواس على الترتيب الذي يتم تنفيذ العمليات الحسابية به.
	النسبة المئوية هي طريقة للتعبير عن رقم في صورة كسر من 100 .
	غالبا ما يستخدم الرمز " %" للإشارة إلى النسبة المئوية.
	تستخدم النسب المئوية بشكل شائع لتمثيل أجزاء من الكل أو للتعبير عن التغييرات في القيم بمرور الوقت.
	لكتابة رمز النسبة المئوية (%) في مايكروسوفت اكسل تحتاج إلى الضغط على  + 7
	عند كتابة معادلة في اكسل يجب عليك كتابتها من اليسار إلى اليمين على الرغم من كتابة النص العربي من اليمين إلى اليسار.
	المخططات البيانية عبارة عن تمثيلات رسومية للبيانات التي تساعد في تحليل المعلومات المعقدة وتسهيل فهمها.
	يمكن أن تساعد إضافة تسميات البيانات في المخطط الدائري المجوف في جعل بياناتك أكثر وضوحا وإفادة وسهولة في الفهم.
	إذا كان عدد الأعمدة كثيرا في صفحتك فإنه من الأفضل تعيين اتجاه الصفحة ليكون عموديا (الارتفاع أكبر من العرض)
	عند طباعة مستند في اكسل من المهم مراجعة إعدادات الطباعة للتأكد من تحديد اتجاه الصفحة الصحيح والهوامش والإعدادات الأخرى لتحقيق النتائج المرجوة.

اسم الطالب / ة:

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ (✗) أمام العبارة الخاطئة: 

	تسمح لك لبنة كرر حتى () (repeat until) بتكرار مجموعة من الإجراءات حتى يتم استيفاء شرط معين.
	ستكرر لبنة كرر حتى () (repeat until) المقطع البرمجي بداخلها لعدد محدد من المرات.
	يمكن تداخل لبنة كرر حتى () (repeat until) داخل لبنة كرر حتى (repeat until) أخرى.
	تسمى المعاملات المستخدمة لإجراء العمليات الحسابية بالمعاملات الرياضية (Mathematical Operators)
	المتغير في سكراتش يمكن أن يحتوي على قيمة واحدة.
	يمكن استخدام لبنة إذا () وإلا (if () then, else) لإنشاء هيكل لاتخاذ القرار في سكراتش.
	المتغيرات في سكراتش تستخدم لتخزين ومعالجة البيانات.
	بمجرد إنشاء متغير في سكراتش لا يمكنك تغيير قيمته.
	في سكراتش يمكن استخدام معاملي التشغيل " + " لربط سلسلتين نصيتين.
	سكراتش يسمح لك فقط بإنشاء متغيرات رقمية.
	لبنة إذا () وإلا (if () then, else) إذا كان الشرط صحيحاً فسيتم تنفيذ اللبنة الموجودة أسفل إذا (if)، وإذا كان الشرط خطأ فسيتم تنفيذ اللبنة الموجودة أدنى لبنة إلا (else).

اسم الطالب / ة :

أقرأ المقطع البرمجي التالي بعناية واستنادًا إلى عمر سعد،
اكتشف عمر خالد:



عمر خالد =	عمر سعد = 5
عمر خالد =	عمر سعد = 10
عمر خالد =	عمر سعد = 16