

مقرر المهارات الرقمية - سادس ابتدائي

الفصل الدراسي الأول

بنك الأسئلة - الوحدة الأولى

الدرس الأول

الوحدة الأولى: التصميم ثلاثي الأبعاد الدرس الأول: مقدمة إلى النمذجة ثلاثية الأبعاد	
١	البرنامج المستخدم للتصميم ثلاثي الأبعاد هو:
أ	تينكر كاد (Tinkercad)
ب	الرسم
ج	وورد
د	إكسل
٢	الشكل ثنائي الأبعاد له بُعْدان هما:
أ	الطول والارتفاع
ب	الطول والعرض
ج	العرض والارتفاع
د	الطول فقط
٣	الشكل ثلاثي الأبعاد له ثلاثة أبعاد هي:
أ	الطول والعرض فقط
ب	اللون والحجم
ج	الطول والعرض والارتفاع
د	لا شيء
٤	النمذجة ثلاثية الأبعاد هي:
أ	رسم ثنائي
ب	كتابة نص
ج	تسجيل صوت
د	إنشاء تمثيل رقمي لشكل ثلاثي الأبعاد
٥	تُمثّل مساحة العمل في تينكر كاد بـ:
أ	شبكة زرقاء كبيرة
ب	صفحة بيضاء
ج	سطح المكتب
د	سلّة المحذوفات

٦	الخيار الذي يجعل الشكل صلباً هو:
أ	Hole (مفرغ)
ب	<u>Solid (صلب)</u>
ج	Copy
د	Delete
٧	الخيار الذي ينشئ فجوةً داخل الشكل هو:
أ	Solid (صلب)
ب	Paste
ج	<u>Hole (مفرغ)</u>
د	Save
٨	لتغيير حجم الشكل نستخدم:
أ	الصوت
ب	الطباعة
ج	الحذف
د	<u>المقايض</u>
٩	لعمل نسخة مطابقة من الشكل نستخدم أداة:
أ	<u>النسخ والمضاعفة (Duplicate)</u>
ب	الحذف
ج	الطباعة
د	الحفظ
١٠	المحاور الثلاثة في الفضاء ثلاثي الأبعاد هي:
أ	A و B و C
ب	<u>X و Y و Z</u>
ج	١ و ٢ و ٣
د	س فقط

١١	النمذجة ثلاثية الأبعاد تُنشئ مجسمات لها طول وعرض وارتفاع.	أ	صح
ب	خطأ		
١٢	الأشكال ثلاثية الأبعاد لها بعدان فقط.	أ	صح
ب	خطأ		
١٣	تُستخدم النمذجة ثلاثية الأبعاد في الألعاب والأفلام.	أ	صح
ب	خطأ		
١٤	الطباعة ثلاثية الأبعاد تنتج مجسمات حقيقية.	أ	صح
ب	خطأ		
١٥	لا يمكن تدوير المجسم ثلاثي الأبعاد.	أ	صح
ب	خطأ		
١٦	المجسم ثلاثي الأبعاد يمكن رؤيته من زوايا مختلفة.	أ	صح
ب	خطأ		
١٧	من برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد: تينكر كاد (Tinkercad).	أ	صح
ب	خطأ		
١٨	النمذجة ثلاثية الأبعاد لا فائدة منها.	أ	صح
ب	خطأ		
١٩	يمكن دمج أشكال بسيطة لتكوين مجسم معقد.	أ	صح
ب	خطأ		
٢٠	الأبعاد الثلاثة هي الطول والعرض والارتفاع.	أ	صح
ب	خطأ		

مقرر المهارات الرقمية - سادس ابتدائي

الفصل الدراسي الأول

بنك الأسئلة - الوحدة الأولى

الدرس الثاني

الوحدة الأولى: التصميم ثلاثي الأبعاد
الدرس الثاني: معالجة الأشكال ثلاثية الأبعاد

١	الشكل الصلب (Solid) هو:
أ	فراغ
ب	صورة
ج	<u>جسم يشغل مساحة صلبة</u>
د	صوت
٢	الشكل المفرغ (Hole) يُستخدم لـ:
أ	تلوين الشكل
ب	طباعته
ج	حذفه
د	<u>إنشاء فراغ أو فتحة داخل جسم صلب</u>
٣	أي مما يلي شكل أساسي في تينكر كاد؟
أ	<u>الأسطوانة (Cylinder)</u>
ب	الطابعة
ج	الفأرة
د	الشاشة
٤	لترتيب شكلين ووضعهما بمحاذاة دقيقة نستخدم أداة:
أ	الحذف
ب	<u>(Align) المحاذاة</u>
ج	الطباعة
د	الصوت
٥	لتغيير زاوية عرض التصميم (رؤيته من جهات مختلفة) نستخدم أداة:
أ	الطباعة
ب	الحذف
ج	<u>فيو كيوب (ViewCube)</u>
د	الحفظ

٦	لإنشاء تجويف داخل أسطوانة نستخدم أسطوانة أخرى بخيار:
أ	صلب (Solid)
ب	نسخ
ج	طباعة
د	<u>مفرغ (Hole)</u>
٧	لدمج عدة أشكال في تصميم واحد نستخدم:
أ	<u>التجميع</u>
ب	الحذف
ج	الطباعة
د	الصوت
٨	الشكل الأسطواني في تينكر كاد يُسمّى:
أ	Box
ب	<u>Cylinder</u>
ج	Wedge
د	Roof
٩	توفّر أداة المحاذاة خيارات لترتيب الأشكال:
أ	بالصوت
ب	بالطباعة
ج	<u>أفقياً ورأسياً</u>
د	بالحذف
١٠	الشكل المفرغ يشبه:
أ	صخرة صلبة
ب	صوتاً
ج	نصاً
د	<u>النظر عبر فتحة أو فراغ</u>

١١	يمكن تغيير حجم الشكل ثلاثي الأبعاد.
أ	صح
ب	خطأ
١٢	لا يمكن دمج شكلين معاً.
أ	صح
ب	خطأ
١٣	يمكن تدوير الشكل حول محاوره.
أ	صح
ب	خطأ
١٤	يمكن حفر (تفريغ) شكلٍ من آخر.
أ	صح
ب	خطأ
١٥	الأشكال ثلاثية الأبعاد ثابتة لا تُعدّل.
أ	صح
ب	خطأ
١٦	يمكن محاذاة الأشكال مع بعضها.
أ	صح
ب	خطأ
١٧	يمكن نقل الشكل في مساحة العمل.
أ	صح
ب	خطأ
١٨	لا يمكن تغيير لون الشكل.
أ	صح
ب	خطأ
١٩	تجميع الأشكال يكوّن نموذجاً متكاملًا.
أ	صح
ب	خطأ
٢٠	يمكن نسخ الشكل وتكراره.
أ	صح
ب	خطأ