رؤية VISION 2030
المملكة العربية السعودية
KINGDOM OF SAUDI ARABIA

وزارة التعليم
Ministry of Education

مذكرة الأنشطة الصفية والواجبات

مادة المهارات الرقمية

للعام الدراسي ١٤٤٨ هـ

أول متوسط | الفصل الدراسي الأول

الاسم: | الصف الدراسي: أول /

الوحدة الأولى

تعلم الأساسيات

أهداف التعلم

- أنواع أجهزة الحاسب.
- أجزاء جهاز الحاسب الرئيسة.
- التمييز بين الأجهزة الملحقة بجهاز الحاسب وأجهزة التخزين.
- ماهية نظام التشغيل ولماذا يحتاجه جهاز الحاسب؟
- كيفية استخدام نظام التشغيل وتغيير إعداداته الأساسية.
- كيفية التعامل مع هيكل المجلد المتقدم.
- تلميحات ونصائح مفيدة لتخصيص سطح المكتب.

١ النشاط الصفي

١	**من أكثر جهاز الحاسبات شيوعًا، ومن أمثلتها جهاز الحاسب المكتبي وجهاز الحاسب المحمول وجهاز الحاسب اللوحي:**				
أ	مشغلات ألعاب الفيديو	ب	أجهزة جهاز الحاسب العملاقة	ج	جهاز الحاسبات الشخصية
٢	**حاسب مركزي يستخدم في المؤسسات متوسطة الحجم والتي تسمح بتعدد المستخدمين:**				
أ	جهاز الحاسب اللوحي	ب	الخوادم	ج	جهاز الحاسب المحمول
٣	**جميع البرامج التي تم تصميمها لمساعدة مستخدمي جهاز الحاسب على إنجاز مهامهم:**				
أ	برامج النظام	ب	وحدة المعالجة المركزية	ج	البرامج التطبيقية
٤	**الذاكرة الرئيسة للحاسب والتي تقوم بتخزين المعلومات المطلوب معالجتها بواسطة وحدة المعالجة المركزية:**				
أ	ذاكرة الوصول العشوائي	ب	القرص الصلب	ج	بطاقة الفيديو

٢ الواجب المنزلي

١	**تحتوي بعض أجهزة جهاز الحاسب المكتبية على شاشة مدمجة، يطلق عليها:**				
أ	جهاز الحاسب المكتبي البسيط	ب	جهاز الحاسب المكتبي المدمج	ج	جهاز الحاسب المكتبي المتكامل
٢	**أجهزة حاسب لا تحتوي على لوحة مفاتيح ملحقة بها، حيث يتم إدخال البيانات في هذه الأجهزة غالبًا عن طريق اللمس:**				
أ	مشغلات ألعاب الفيديو	ب	جهاز الحاسب المكتبي	ج	جهاز الحاسب اللوحي
٣	**المركز الرئيس للحاسب الذي تتصل به ومن خلاله جميع الأجزاء الأخرى:**				
أ	اللوحة الأم	ب	المعالج	ج	ذاكرة الوصول العشوائي
٤	**تقوم بتحويل البيانات من وحدة المعالجة المركزية إلى صور على الشاشة:**				
أ	ذاكرة الوصول العشوائي	ب	القرص الصلب	ج	بطاقة الفيديو

الدرس الأول- الحصة الثانية

أجهزة الحاسب

١ النشاط الصفي

١	جهاز يتم استخدامه للإشارة إلى العناصر الموجودة على الشاشة وتنفيذ الأوامر من خلال الضغط على أزرارها:						
أ	لوحة المفاتيح	ب	الفأرة	ج	لوح الألعاب		
٢	هي جهاز الإخراج الرئيس للحاسب والتي تعرض نتيجة تفاعل المستخدم مع جهاز الحاسب:						
أ	الشاشة	ب	الطابعة	ج	مكبر الصوت		
٣	جهاز مصمم على شكل زوج من النظارات، ومن أمثلتها نظارة جوجل:						
أ	شاشة اللمس	ب	نظارة جوجل	ج	نظارة الواقع المعزز		
٤	أحد أنواع الأقراص الضوئية، ظهرت في الثمانينات وأصبحت شائعة الاستخدام لسعرها الزهيد:						
أ	أقراص الفيديو الرقمي	ب	القرص المضغوط	ج	أقراص بلو-راي		

٢ الواجب المنزلي

١	جهاز تم تصميمه بواسطة مايكروسوفت لاستخدامه كأداة استشعار مزودة بالكثير من الإمكانيات:						
أ	كنيكت	ب	سيرفس دايل	ج	لوح الألعاب		
٢	مصطلح يعبر عن جميع الأجهزة المتصلة بجهاز جهاز الحاسب والتي تعرض نتائج معالجة البيانات:						
أ	أجهزة الإدخال	ب	أجهزة الإخراج	ج	البرامج		
٣	يتم قياس السعة التخزينية لأجهزة تخزين البيانات في جهاز جهاز الحاسب بوحدة:						
أ	الديسبل	ب	البكسل	ج	البايت		
٤	من أمثلة أجهزة التخزين، ويتم استخدامها على نطاق واسع في الكاميرات الرقمية والهواتف الذكية:						
أ	بطاقة الذاكرة	ب	ذاكرة الفلاش	ج	القرص المضغوط		

الدرس الثاني- الحصة الأولى

نظام التشغيل

١ النشاط الصفي

١	أحد برامج جهاز الحاسب، وتقوم بإدارة الأجهزة الملحقة وأجهزة التخزين وتتولى متطلبات الطباعة:				
أ	البرامج	ب	نظام التشغيل	ج	وحدة المعالجة المركزية
٢	يبدأ تشغيل جهاز الحاسب عند الضغط على:				
أ	زر الانطلاق	ب	زر الطاقة	ج	زر الفأرة الأيمن
٣	تظهر به كل نافذة تفتحها؛ مما يتيح لك الوصول إليها بسهولة:				
أ	زر البدء	ب	مساحة العمل	ج	شريط المهام
٤	يمكن الوصول إلى جميع برامج وتطبيقات الويندوز تقريبًا من خلال:				
أ	مساحة العمل	ب	النافذة الرئيسة	ج	المتصفح

٢ الواجب المنزلي

١	أحد أنواع واجهات نظام التشغيل، وهي عبارة عن مجرد شاشة يكتب المستخدم الأوامر الصحيحة بها:				
أ	الرسام	ب	واجهة المستخدم الرسومية	ج	واجهة سطر الأوامر
٢	لتسجيل الدخول في ويندوز، نكتب رقم:				
أ	الهوية الشخصية	ب	التعريف الشخصي	ج	جواز السفر
٣	تمثل جميع البرامج التي تبدأ عند تشغيلك جهاز الحاسب ودخولك نظام التشغيل:				
أ	أيقونات بدء التشغيل	ب	زر البدء	ج	مساحة العمل
٤	تسمح لك بإدارة حساب مايكروسوفت الخاص بك، حيث يمكنك من خلالها تغيير خيارات تسجيل الدخول:				
أ	تغيير إعدادات الحساب	ب	تأمين جهاز الحاسب	ج	تسجيل الخروج

الدرس الثاني- الحصة الثانية

نظام التشغيل

١ النشاط الصفي

١	لمشاهدة محتويات ملف في مجلد دون فتحه، نضغط على:				
أ	قارئ الملفات	ب	سلة المحذوفات	ج	مستكشف الملفات
٢	إذا ضغطت باستمرار على زر الفأرة بالإضافة إلى زر Ctrl، بدلًا من نقل الملف، سيتم:				
أ	حذف الملف	ب	نسخ الملف	ج	قص الملف
٣	لاستعراض خصائص ملف، يتم الضغط بزر الفأرة الأيمن على الملف، ثم الضغط على:				
أ	إنشاء اختصار	ب	مشاركة	ج	خصائص
٤	يمكنك العثور على جميع أجهزة التخزين أو أماكن الشبكة التي يتصل بها جهاز الحاسب بالضغط على:				
أ	هذا الكمبيوتر الشخصي	ب	التنزيلات	ج	سطح المكتب

٢ الواجب المنزلي

١	مجلد افتراضي يمكنك استخدامه لتنظيم بياناتك وتخزينها:				
أ	سطح المكتب	ب	مجلد المستندات	ج	التنزيلات
٢	يتيح رؤية محتوى بعض الملفات دون الحاجة إلى فتحها:				
أ	جزء التفاصيل	ب	جزء المعاينة	ج	جزء التنقل
٣	لإرسال عنصر إلى جهاز تخزين، قم بتحديد موقع الملف الذي تريد نسخه، ثم اضغط على زر الفأرة الأيمن، ثم اضغط على:				
أ	نقل إلى	ب	توجيه إلى	ج	إرسال إلى
٤	لإزالة جهاز التخزين، نضغط بزر الفأرة الأيمن على جهاز التخزين، ثم نضغط على:				
أ	إخراج	ب	إزالة	ج	خصائص

الدرس الثالث- الحصة الأولى

إعدادات نظام التشغيل الأساسية

١ النشاط الصفي

١	لتغيير إعدادات الفأرة، نضغط على قائمة البدء، ثم زر الإعدادات، ثم نضغط على:						
أ	أجهزة	ب	النظام	ج	الشبكة والإنترنت		
٢	يتم حذف البرنامج عن طريق:						
أ	حذف ملفات البرنامج فقط	ب	إزالة تثبيت البرنامج	ج	تشغيل البرنامج باستمرار		
٣	لإلغاء قفل شريط المهام ونقله، نضغط بزر الفأرة الأيمن على شريط المهام، ثم نضغط على:						
أ	تحريك شريط المهام	ب	إلغاء شريط المهام	ج	تأمين شريط المهام		
٤	خيار يضع جميع أيقونات سطح المكتب بجانب بعضها أو أسفل بعضها البعض:						
أ	ترتيب تلقائي للأيقونات	ب	إظهار أيقونات سطح المكتب	ج	محاذاة الأيقونات مع الشبكة		

٢ الواجب المنزلي

١	يمكن تعديل استخدامات الزر الأيمن والزر الأيسر للفأرة، باستخدام خيار:						
أ	تحديد الزر الأساسي	ب	سرعة المؤشر	ج	تدوير عجلة الماوس للتمرير		
٢	نبحث عن البرنامج المراد إزالته، في قسم:						
أ	إضفاء طابع شخصي	ب	تطبيقات وميزات	ج	أجهزة		
٣	يتم إعادة ترتيب أيقونات سطح المكتب، عن طريق:						
أ	إعادة تنشيط سطح المكتب	ب	إعادة تشغيل جهاز الحاسب	ج	السحب والإفلات		
٤	لتغيير حجم أيقونة، نضغط بزر الفأرة الأيمن على مساحة فارغة على سطح المكتب، ثم نضغط على:						
أ	تحديث	ب	عرض	ج	فرز حسب		

الدرس الثالث- الحصة الثانية

إعدادات نظام التشغيل الأساسية

١ النشاط الصفي

١	الخطوة الأولى لترتيب النوافذ في جهاز الحاسب، هي الضغط بزر الفأرة الأيمن على مساحة فارغة على:						
أ	سطح المكتب	ب	مستكشف الملفات	ج	شريط المهام		
٢	يتم ترتيب النوافذ على شكل أعمدة، من خلال خيار:						
أ	إظهار النوافذ جنبًا إلى جنب	ب	تتالي النوافذ	ج	إظهار النوافذ بشكل مكدس		
٣	لإغلاق برنامج لا يستجيب، اضغط بزر الفأرة الأيمن على مساحة فارغة في شريط المهام، ثم اضغط على:						
أ	تتالي النوافذ	ب	مدير المهام	ج	إظهار سطح المكتب		
٤	للعثور على معلومات حول موضوع ما، اكتب الموضوع المراد البحث عنه في مربع البحث، ثم اضغط على خيار:						
أ	فتح في ملف	ب	فتح في مجلد	ج	فتح في متصفح		

٢ الواجب المنزلي

١	يتم ترتيب النوافذ كل واحدة خلف الأخرى، من خلال خيار:						
أ	إظهار النوافذ بشكل مكدس	ب	تتالي النوافذ	ج	إظهار النوافذ جنبًا إلى جنب		
٢	يساعدك على إدارة جميع برامج جهاز الحاسب قيد التشغيل، ويتيح إيقاف أحد البرامج عند توقفه عن الاستجابة:						
أ	مدير المهام	ب	شريط المهام	ج	مستكشف الملفات		
٣	إذا كنت بحاجة إلى مساعدة حول كيفية القيام بشيء ما على جهاز الحاسب، استخدم أيقونة البحث، للبحث عبر:						
أ	ملفات جهاز الحاسب	ب	الشبكة العنكبوتية	ج	تاريخ المتصفح		
٤	الخطوة الأولى لعرض جميع المجلدات والملفات المخفية، هي فتح نافذة المستندات، والضغط على:						
أ	الصفحة الرئيسية	ب	مشاركة	ج	عرض		

الدرس الأول- الحصة الثانية

التنسيق المتقدم

١ النشاط الصفي

١	يمكنك اختيار نوع السطر الذي ستسطر به الكلمة، من خلال قائمة:						
أ	تأثيرات	ب	نمط التسطير	ج	لون التسطير		
٢	يمكن اختيار نمط الخط وحجم الخط، من خلال:						
أ	مجموعة حدود وتظليل	ب	مجموعة فقرة	ج	مجموعة الخط		
٣	من التنسيقات التي يوفرها مايكروسوفت وورد لحفظ الملفات:						
أ	ملف PDF	ب	ملف PNG	ج	ملف JPEG		
٤	من التنسيقات التي يوفرها مايكروسوفت وورد لحفظ الملفات، هي حفظه كـ:						
أ	نص VLC عادي	ب	نص ASCII عادي	ج	لا شيء مما ذكر		

٢ الواجب المنزلي

١	يمكنك تغيير شكل الكلمات باستخدام خيارات يتوسطه خط أو مرتفع أو منخفض، من خلال قائمة:						
أ	تأثيرات	ب	نمط التسطير	ج	لون الخط		
٢	يتم إضافة صورة من الإنترنت إلى ملف وورد، من خلال علامة تبويب:						
أ	إدراج	ب	الشريط الرئيسي	ج	تصميم		
٣	لإضافة صورة من الإنترنت إلى ملف مايكروسوفت وورد، يتم الضغط على صور، من مجموعة:						
أ	تعليقات	ب	الوسائط	ج	رسومات توضيحية		
٤	من التنسيقات التي يوفرها مايكروسوفت وورد لحفظ الملفات، هي حفظه كصفحة موقع إلكتروني بتنسيق:						
أ	Java	ب	HTML	ج	Python		

الدرس الثاني- الحصة الأولى

دمج المراسلات

١ النشاط الصفي

١	إحدى عمليات معالجة النصوص التي تمكنك من دمج مستند مع ملف قاعدة البيانات:						
أ	دمج الصفحات	ب	دمج الملفات	ج	دمج المراسلات الإلكترونية		
٢	لاستخدام دمج المراسلات، نضغط على بدء دمج المراسلات، ثم من القائمة المنسدلة نختار:						
أ	مغلفات	ب	رسائل بريد إلكتروني	ج	معالج دمج المراسلات خطوة بخطوة		
٣	نوع من أنواع المستندات التي يوفرها معالج دمج المراسلات:						
أ	رسائل	ب	كتب	ج	ملصقات		
٤	الخطوة الثانية لإنشاء مستندات دمج المراسلات، هي:						
أ	تحديد نوع المستند	ب	تحديد مستند البداية	ج	تحديد المستلمين		

٢ الواجب المنزلي

١	الخطوة الأولى لإنشاء مستندات دمج المراسلات، هي:						
أ	تحديد نوع المستند	ب	تحديد مستند البداية	ج	تحديد المستلمين		
٢	تطبيق داخل مايكروسوفت وورد يساعدك على تطبيق دمج المرسلات في المستندات بطريقة سهلة:						
أ	محرر دمج المراسلات	ب	معالج دمج المراسلات	ج	منفذ دمج المراسلات		
٣	لتحديد نوع المستند باستخدام معالج دمج المراسلات، نضغط على نوع المستند، ثم نضغط على:						
أ	التالي: مستند البداية	ب	التالي: صفحة البداية	ج	تحرير: مستند البداية		
٤	لتحديد مستند البداية والانتقال للخطوة الثالثة، نضغط على:						
أ	استخدام ملف جديد	ب	رسائل	ج	استخدام المستند الحالي		

الدرس الثانى- الحصة الثانية

دمج المراسلات

١ النشاط الصفي

١	الخطوة الثالثة لإنشاء مستندات دمج المراسلات، هي:						
أ	تحديد المستلمين	ب	تحديد مستند البداية	ج	تحديد نوع المستند		
٢	توفر نافذة تخصيص قائمة العناوين عدة خيارات، منها:						
أ	تلوين	ب	تسطير	ج	إعادة تسمية		
٣	عند تخصيص حقول قائمة العناوين، يمكنك التخلص من الحقول التي لا تحتاجها، عن طريق:						
أ	تركها فارغة	ب	حذفها	ج	إعادة تسميتها		
٤	بعد تعبئة بيانات كل مستلم من مستلمي دمج المراسلات، نضغط على:						
أ	إرسال	ب	تأكيد	ج	إدخال جديد		

٢ الواجب المنزلي

١	لإنشاء قائمة المستلمين، نضغط على كتابة قائمة جديدة، ثم نضغط إنشاء، ثم تظهر نافذة:						
أ	قائمة أسماء جديدة	ب	قائمة مستلمين جديدة	ج	قائمة عناوين جديدة		
٢	الخطوة الأولى لتخصيص حقول قائمة العناوين، هي الضغط على:						
أ	تخصيص أعمدة	ب	تخصيص صفوف	ج	تخصيص جداول		
٣	يتم تعبئة قائمة العناوين بالبيانات، من خلال نافذة:						
أ	تخصيص قائمة العناوين	ب	قائمة عناوين جديدة	ج	إعادة تسمية الحقل		
٤	الخطوة الأخيرة لتعبئة قائمة العناوين، هي الضغط على التالي: كتابة رسالة، من خلال:						
أ	لوحة مهام دمج المراسلات	ب	نافذة تخصيص قائمة العناوين	ج	نافذة قائمة عناوين جديدة		

الدرس الثالث- الحصة الأولى

إتمام عملية الدمج

١ النشاط الصفي

١	**الخطوة الرابعة لإنشاء مستندات دمج المراسلات، هي:**					
أ	تحديد المستلمين	ب	كتابة الرسالة	ج	تحديد مستند البداية
٢	**يتم إضافة الاسم الأول واسم العائلة من نافذة إدراج حقل دمج، عن طريق:**					
أ	إدراج الحقلين معًا	ب	إدراج أحد الاسمين فقط	ج	إدراج الاسم ثم إدراج اسم العائلة
٣	**بعد الانتهاء من معاينة الرسالة، نضغط على:**					
أ	التالي: إتمام الدمج	ب	التالي: تحديد المستلمين	ج	التالي: كتابة الرسالة
٤	**لإتمام الدمج، من قسم إنهاء، نضغط على:**					
أ	معاينة النتائج	ب	إنهاء ودمج	ج	إنهاء وإرسال

٢ الواجب المنزلي

١	**عند إضافة حقول بيانات المستلمين، نحدد إضافة الاسم الأول من نافذة:**					
أ	إدراج حقل دمج	ب	قائمة عناوين جديدة	ج	لوحة مهام دمج المراسلات
٢	**بعد الانتهاء من إضافة حقول بيانات المستلمين في مستند الدعوة، نضغط على:**					
أ	التالي: تحديد المستلمين	ب	التالي: معاينة الرسائل	ج	التالي: تحديد مستند البداية
٣	**في خطوة معاينة الرسائل، يمكنك عرض جميع الرسائل التي تريد إرسالها، عن طريق:**					
أ	عرض الكل	ب	السحب والإفلات	ج	الضغط على الأسهم
٤	**بعد إكمال الدمج، يتم حفظ قاعدة بيانات معلومات المستلم تلقائيًا، في مجلد:**					
أ	التنزيلات	ب	المستندات	ج	الصور

الدرس الثالث- الحصة الثانية

إتمام عملية الدمج

١ النشاط الصفي

١	بعد طباعة الدعوات التي أنشأتها من خلال دمج المراسلات، سيكون من المناسب إرسالها إلى المستلمين باستخدام:						
أ	الرسائل	ب	الدليل	ج	المغلفات		
٢	الخطوة الأخيرة من خطوات إنشاء مغلفات باستخدام دمج المراسلات، هي الضغط على:						
أ	التالي: تحديد المستلمين	ب	التالي: ترتيب المغلف	ج	التالي: تحرير المغلف		
٣	عند إدراج الاسم واسم العائلة في مربع نص المستلم الموجود داخل المغلف، يمكن إدراج:						
أ	أحد الاسمين فقط	ب	الحقلين معًا	ج	إدراج الاسم ثم إدراج اسم العائلة		
٤	بعد الانتهاء من إدراج الاسم والصف على مربع نص المستلم الموجود داخل المغلف، نضغط على:						
أ	التالي: معاينة المغلفات	ب	التالي: إتمام الدمج	ج	التالي: إكمال المغلف		

٢ الواجب المنزلي

١	غلاف ورقي مسطح به غطاء قابل للغلق، يمكنك استخدامه لإرفاق خطاب أو مستند:						
أ	الرسالة	ب	المغلف	ج	البطاقة		
٢	لإنشاء مغلفات للرسائل التي قمت بإنشائها سابقًا، عند تحديد المستلمين، نضغط على:						
أ	استخدام قائمة جديدة	ب	إدخال قائمة المستلمين	ج	استخدام قائمة موجودة		
٣	لإكمال مغلفات دمج المراسلات، نضغط على مربع نص المستلم، ثم على مزيد من العناصر الموجودة أسفل:						
أ	ترتيب المغلف	ب	تعديل المغلف	ج	تحرير المغلف		
٤	في الخطوة الأخيرة من إكمال مغلفات دمج المراسلات، هي الضغط على:						
أ	التالي: معاينة المغلفات	ب	التالي: إتمام الدمج	ج	التالي: إكمال المغلف		

الدرس الأول- الحصة الثانية

التنسيق المتقدم

١ النشاط الصفي

١	الرمز الذي عليك الضغط عليه لإدراج ورقة عمل جديدة، والموجود بجانب ورقة العمل التي تعمل عليها، هو:						
أ	#	ب	٪	ج	+		
٢	عند حذف ورقة، تظهر رسالة تحذير إذا كانت:						
أ	ورقة العمل تحتوي على بيانات	ب	ورقة العمل لا تحتوي على بيانات	ج	تم تغيير اسم ورقة العمل		
٣	يمكنك تنسيق محاذاة النص إلى أعلى أو وسط أو أسفل الخلية، من مجموعة:						
أ	خط	ب	محاذاة	ج	رقم		
٤	يمكنك زيادة عدد المنازل العشرية، من مجموعة:						
أ	محاذاة	ب	أنماط	ج	رقم		

٢ الواجب المنزلي

١	لإعادة تسمية ورقة، يتم الضغط على علامة تبويب اسم ورقة العمل:						
أ	ضغطة واحدة	ب	ضغطًا مزدوجًا	ج	ضغطة مطولة		
٢	الأدوات تنسيق البيانات، والموجودة في المجموعات خط ومحاذاة ورقم، موجودة في علامة التبويب:						
أ	الشريط الرئيسي	ب	تخطيط الصفحة	ج	الصيغ		
٣	يمكنك تطبيق تنسيق العملة على الخلية، من مجموعة:						
أ	محاذاة	ب	أنماط	ج	رقم		
٤	يمكنك إضافة فاصلة للأرقام بالآلاف، ونقطة للأرقام بالعشرات في محتوى الخلية، من مجموعة:						
أ	خط	ب	رقم	ج	أنماط		

الدرس الثاني- الحصة الأولى

الدوال المتقدمة

١ النشاط الصفي

١	لحساب عدد الخلايا التي تحتوي على أرقام، نستخدم الدالة:						
أ	COUNT	ب	NOW	ج	CONCAT		
٢	لاستخدام دالة COUNT، من مجموعة مكتبة الدالات، نضغط على:						
أ	دالات إضافية	ب	رياضيات ومثلثات	ج	جمع تلقائي		
٣	لاستخدام دالة TODAY، من مجموعة مكتبة الدالات، نضغط على:						
أ	التاريخ والوقت	ب	دالات إضافية	ج	جمع تلقائي		
٤	تتطابق دالة NOW تقريبًا مع دالة TODAY، إلا أنها بالإضافة إلى تاريخ نظامك، تُرجع:						
أ	عدد الخلايا	ب	الوقت	ج	حالة الطقس		

٢ الواجب المنزلي

١	توجد مجموعة مكتبة الدالات، في علامة التبويب:						
أ	الشريط الرئيسي	ب	بيانات	ج	الصيغ		
٢	لاستخدام دالة COUNT، نضغط على السهم الصغير بجوار جمع تلقائي، ثم نضغط:						
أ	عدد الأرقام	ب	المتوسط	ج	الحد الأقصى		
٣	من خصائص دالة TODAY:						
أ	يمكن إضافة معلومات فيها	ب	يمكن تغيير معلومات فيها	ج	لا يمكن تغيير أي معلومات فيها		
٤	يمكنك تغيير تنسيق التاريخ، بالضغط على زر تنسيق الأرقام في علامة تبويب الشريط الرئيسي، من مجموعة:						
أ	محاذاة	ب	رقم	ج	أنماط		

الدرس الثاني- الحصة الثانية

الدوال المتقدمة

١ النشاط الصفي

١	من دوال النص في برنامج إكسل:						
أ	COUNT	ب	LEN	ج	NOW		
٢	لاستخدام دالة CONCAT، من علامة تبويب الصيغ، في مجموعة مكتبة الدالات، يتم الضغط على:						
أ	دالات إضافية	ب	بحث وإشارة	ج	نص		
٣	عند استخدام دالة LEN لحساب عدد الأحرف في خلية معينة، في نافذة وسيطات الدالة يتم إضافة:						
أ	العنوان المكتوب أعلى الخلية	ب	النص الموجود بداخل الخلية	ج	مكان الخلية بالحرف والرقم		
٤	عند استخدام دالة LEN لحساب عدد الأحرف في اسم كامل، يتم حساب عدد الأحرف بالإضافة إلى:						
أ	المساحات الفارغة	ب	رقم الصف الخاص بالخلية	ج	رقم العمود الخاص بالخلية		

٢ الواجب المنزلي

١	دالة يمكن استخدامها لدمج خليتين نصيتين أو أكثر:						
أ	COUNT	ب	LEN	ج	CONCAT		
٢	عند استخدام دالة CONCAT، يتم إضافة النصوص المراد دمجها في نافذة:						
أ	وسيطات الدالة	ب	وسيطات النصوص	ج	وسيطات الخلايا		
٣	دالة تُرجع عدد الأحرف في خلية نصية:						
أ	CONCAT	ب	LEN	ج	COUNT		
٤	لاستخدام دالة LEN، من علامة تبويب الصيغ، في مجموعة مكتبة الدالات، يتم الضغط على:						
أ	دالات إضافية	ب	نص	ج	رياضيات ومثلثات		

الدرس الأول- الحصة الثانية

ما البرنامج

١ النشاط الصفي

١	نوع من أنواع المخططات البيانية يستخدم لتمثيل الخوارزمية ويعرض الخطوات التي يجب اتباعها بالترتيب الصحيح:						
أ	الدالة	ب	المخطط الانسيابي	ج	الخوارزمية		
٢	أحد الأشكال في المخطط الانسيابي، ويشير إلى اختبارات التحقق:						
أ	اتخاذ قرار	ب	العمليات	ج	البداية / النهاية		
٣	المرحلة الأولى من مراحل إنشاء البرنامج، هي:						
أ	كتابة خطوات الخوارزمية	ب	رسم المخطط الانسيابي	ج	تحديد المشكلة		
٤	يطلق على الأداة المستخدمة لتحويل تعليمات لغة البرمجة عالية المستوى إلى لغة الآلة، اسم:						
أ	الخوارزمية	ب	محول برمجي	ج	المقطع البرمجي		

٢ الواجب المنزلي

١	أحد الأشكال في المخطط الانسيابي، ويشير إلى استقبال وعرض البيانات التي سيتم معالجتها:						
أ	البداية / النهاية	ب	العمليات	ج	الإدخال / الإخراج		
٢	من الشروط الواجب توافرها عند رسم مخطط انسيابي:						
أ	يضم جزء من الإجراءات	ب	له نقطة بداية ونقطة نهاية	ج	تقاطع خطوط الأسهم		
٣	المرحلة الأخيرة من مراحل إنشاء البرنامج، هي:						
أ	كتابة البرنامج بلغة البرمجة	ب	تحديد المشكلة	ج	رسم المخطط الانسيابي		
٤	قبل البدء بتصميم برنامج، يتعين عليك فهم المشكلة التي يجب عليها حلها؛ لتحديد:						
أ	المدخلات والمخرجات	ب	المعاني والمفردات	ج	النصوص والأرقام		

الدرس الثاني- الحصة الأولى

المتغيرات والثوابت

١ النشاط الصفي

١	قائمة في بيئة التطوير المتكاملة للغة البايثون تتيح لك إجراء العمليات الأساسية مثل فتح البرامج أو الحفظ:						
أ	قائمة ملف	ب	قائمة شيل	ج	قائمة تصحيح		
٢	قائمة في بيئة التطوير المتكاملة للغة البايثون يتم استخدامها لتتبع وتشخيص الأخطاء داخل مقطعك البرمجي:						
أ	قائمة شيل	ب	قائمة ملف	ج	قائمة تصحيح		
٣	عند الضغط على ملف جديد لإنشاء ملف البرمجة، يفتح لك:						
أ	نافذة تضم مقطع برمجي جاهز	ب	محرر النصوص	ج	محول برمجي		
٤	لتشغيل المقطع البرمجي، نضغط على قائمة تشغيل، ثم نضغط على:						
أ	تشغيل الوحدة النمطية	ب	تشغيل المقطع البرمجي	ج	وحدة التحقق		

٢ الواجب المنزلي

١	قائمة في بيئة التطوير المتكاملة للغة البايثون يتم استخدامها لإعادة تعيين بيئة التعليمات البرمجية:						
أ	قائمة ملف	ب	قائمة شيل	ج	قائمة تصحيح		
٢	يمكن أن تستخدم لغات البرمجة عالية المستوى، كلمات من:						
أ	اللغة الاعتيادية	ب	مصطلحات خاصة بلغة البرمجة	ج	جميع ما ذكر		
٣	عند استخدام بيئة التطوير المتكاملة للغة بايثون لتشغيل البرنامج فقط، تكون الأوامر التي تم تنفيذها بالفعل:						
أ	قابلة للتغيير بالكامل	ب	قابلة للتغيير جزئيًا	ج	غير قابلة للتغيير		
٤	لحفظ المقطع البرمجي وتشغيله، نضغط على حفظ من قائمة:						
أ	شيل	ب	ملف	ج	تصحيح		

الدرس الثاني- الحصة الثانية

المتغيرات والثوابت

١ النشاط الصفي

١	مصطلح يعبر عن مكان محجوز في ذاكرة جهاز الحاسب، ويتم استخدامه لتخزين قيمة يتم إدخالها:						
أ	الثابت	ب	المتغير	ج	الدالة		
٢	تسمى المتغيرات النصية في سكراتش، باسم:						
أ	سلسلة الحروف	ب	سلسلة نصية	ج	سلسلة تعبيرية		
٣	تدعم بايثون نوعين من النصوص، أحدهما هو:						
أ	الأعداد بفاصلة عشرية	ب	الأعداد المرفوعة إلى أس	ج	الأعداد الناقصة		
٤	أي من الكلمات التالية لا تعبر عن اسم سليم للمتغير:						
أ	Name	ب	_Name	ج	!Name		

٢ الواجب المنزلي

١	تنقسم المتغيرات إلى فئتين، إحداهما هي:						
أ	الأرقام	ب	الدوال	ج	الإشارات		
٢	من الشروط الواجب توافرها في اسم المتغير:						
أ	يبدأ بحرف أو شرطة سفلية	ب	يبدأ برقم	ج	يبدأ بعلامة تعجب		
٣	لتعيين قيمة لأحد المتغيرات نستخدم علامة:						
أ	^	ب	#	ج	=		
٤	من الكلمات التي لا يمكن استخدامها كأسماء للمتغيرات:						
أ	AGE	ب	else	ج	name		

الدرس الثاني- الحصة الثالثة

المتغيرات والثوابت

١ النشاط الصفي

١	المتغيرات التي تخزن نص، تسمى متغيرات من نوع:						
أ	keyword	ب	string	ج	text		
٢	عند طباعة متغيرات نصية، إذا أردت إضافة المزيد من العبارات لجعل المعلومة التي تعرضها واضحة، يمكنك استخدام:						
أ	الفواصل	ب	الشرطة السفلية	ج	الحواجز		
٣	علامة يتم وضعها في العبارة؛ حتى تتمكن من إضافة ما تريده من تعليقات:						
أ	#	ب	=	ج	*		
٤	عادةً ما يتم تخزين الثوابت، في:						
أ	نفس ملف المقطع البرمجي	ب	ملف مختلف عن المقطع البرمجي	ج	لا شيء مما ذكر		

٢ الواجب المنزلي

١	لتحويل النص إلى متغير، يتم وضعه داخل:						
أ	أقواس دائرية	ب	أقواس مربعة	ج	علامتي تنصيص		
٢	تضيف تلميحات حول التعليمات البرمجية ولا تعد من خطوات المقطع البرمجي:						
أ	التعليقات	ب	المتغيرات	ج	الدوال		
٣	تسمى المتغيرات ذات القيمة التي لا تتغير أثناء البرمجة، باسم:						
أ	المتغيرات النصية	ب	المتغيرات الثابتة	ج	التعليقات		
٤	إذا كانت الثوابت في ملف مختلف عن المقطع البرمجي وتحتاج إلى استخدامها، عليك القيام بـ:						
أ	تحويلها	ب	استيرادها	ج	حذفها		

الدرس الثالث- الحصة الأولى

إدخال البيانات

١ النشاط الصفي

١	إذا أراد المبرمج الحصول على قيم المتغيرات من مستخدم المقطع البرمجي، يستخدم:						
أ	الثوابت	ب	دالة الإدخال	ج	التعليقات		
٢	يعبر عن تصنيف لأنواع مختلفة من البيانات، حيث يحدد مجموعة من القيم مع العمليات التي يمكن إجراؤها على القيم:						
أ	حالة البيانات	ب	نوع البيانات	ج	قيمة البيانات		
٣	يتم تعريف نوع البيانات "الأعداد الحقيقية" في بايثون، بـ:						
أ	float	ب	str	ج	int		
٤	نوع من أنواع البيانات، يتم تعريفه في بايثون بـ "bool":						
أ	النصوص والرموز	ب	الأعداد الصحيحة	ج	البيانات المنطقية		

٢ الواجب المنزلي

١	عند استخدام دالة الإدخال، يتوقف المقطع البرمجي حتى يقوم المستخدم، بـ:						
أ	إدخال قيمة المتغير	ب	تجهيز ملف الثوابت	ج	كتابة تعليق		
٢	عند البدء بكتابة السطر البرمجي في بيئة التطوير المتكاملة للغة بايثون، يتوجب عليك أن:						
أ	تترك مسافة قبل كتابة السطر	ب	عدم ترك مسافة قبل كتابة السطر	ج	كتابة علامتي تنصيص		
٣	نوع من أنواع البيانات، يتم تعريفه في بايثون بـ "int":						
أ	الأعداد الحقيقة	ب	الأعداد الصحيحة	ج	النصوص والرموز		
٤	يتم تعريف نوع البيانات "النصوص والرموز" في بايثون، بـ:						
أ	int	ب	float	ج	str		

الدرس الثالث- الحصة الثانية

إدخال البيانات

١ النشاط الصفي

١	يؤدي السطر البرمجي التالي ("اكتب اسم الرياضي: ") AthleteName=input، إلى:				
أ	طلب اسم الرياضي من المستخدم	ب	كتابة جملة "اكتب اسم الرياضي: "	ج	جميع ما ذكر
٢	دور التعليقات في المقطع البرمجي، هو:				
أ	تنفيذ أمر برمجي	ب	مساعدة المستخدم على الفهم	ج	تعديل الأوامر البرمجية
٣	يؤدي السطر البرمجي التالي (("اكتب رقم الرياضي: ") AthleteNumber=int(input، إلى إدخال نوع بيانات:				
أ	بيانات منطقية	ب	أعداد صحيحة	ج	أعداد حقيقية
٤	يؤدي السطر البرمجي التالي ("اكتب اسم الرياضي: ") print، إلى:				
أ	طلب اسم الرياضي من المستخدم	ب	كتابة جملة "اكتب اسم الرياضي: "	ج	جميع ما ذكر

٢ الواجب المنزلي

١	في لعبة السباق الثلاثي، يسأل المقطع البرمجي عن:				
أ	اسم الرياضي	ب	نتائج اللاعب في الرياضات الثلاث	ج	جميع ما ذكر
٢	تعتبر جملة "نقرأ اسم الرياضي #" في المقطع البرمجي:				
أ	تعليق	ب	دالة برمجية	ج	متغير نصي
٣	يؤدي السطر البرمجي التالي (("نتيجة رياضة السباحة: ") SwimmingScore=float(input، إلى إدخال نوع بيانات:				
أ	أعداد صحيحة	ب	أعداد حقيقية	ج	بيانات منطقية
٤	يؤدي السطر البرمجي التالي (SwimmingScore, "نتيجة رياضة السباحة: ")print، إلى:				
أ	طلب نتيجة السباحة من المستخدم	ب	كتابة جملة "نتيجة رياضة السباحة: "	ج	جميع ما ذكر

الدرس الرابع - الحصة الأولى

المعاملات في بايثون

١ النشاط الصفي

١	رمز يتم استخدامه لإجراء عملية محددة على المتغيرات والقيم:						
أ	المعامل	ب	الدالة	ج	الثابت		
٢	أحد معاملات بايثون التي يتم استخدامها لاتخاذ قرارات لجمل شرطية مركبة:						
أ	المعاملات المنطقية	ب	المعاملات الشرطية	ج	معاملات الإسناد		
٣	معنى المعامل الرياضي الذي يشير إليه الرمز "**":						
أ	الضرب	ب	الأس	ج	القسمة		
٤	الأولية في تنفيذ المعاملات الرياضية، لعملية:						
أ	الأس	ب	الضرب	ج	الأقواس		

٢ الواجب المنزلي

١	أحد معاملات بايثون التي يتم استخدامها لإجراء العمليات الحسابية:						
أ	معاملات الإسناد	ب	المعاملات الرياضية	ج	المعاملات الشرطية		
٢	أحد معاملات بايثون التي يتم استخدامها لفحص أكثر من شرط في جملة شرطية واحدة:						
أ	المعاملات الشرطية	ب	معاملات الإسناد	ج	المعاملات المنطقية		
٣	معنى المعامل الرياضي الذي يشير إليه الرمز "*":						
أ	القسمة	ب	الضرب	ج	الأس		
٤	أي من العمليات التالية لها الأولوية في التنفيذ:						
أ	الأس	ب	الضرب	ج	الطرح		

الدرس الرابع - الحصة الثانية

المعاملات في بايثون

١ النشاط الصفي

١	نوع من المعاملات يتم استخدامه لإعطاء قيم للمتغيرات:						
أ	معاملات الإسناد	ب	المعاملات الشرطية	ج	المعاملات المنطقية		
٢	معنى معامل الإسناد الذي يشير إليه الرمز "=+":						
أ	طرح وإسناد القيمة	ب	إسناد القيمة	ج	جمع وإسناد القيمة		
٣	قيمة معامل الإسناد التالي x =+ y، تساوي:						
أ	x = x + y	ب	x = x - y	ج	x = x * y		
٤	نتيجة قيمة x بعد المقطع التالي، x=6، x/=3، تساوي:						
أ	3.0	ب	2.0	ج	9.0		

٢ الواجب المنزلي

١	معنى معامل الإسناد الذي يشير إليه الرمز "=":						
أ	جمع وإسناد القيمة	ب	طرح وإسناد القيمة	ج	إسناد القيمة		
٢	معنى معامل الإسناد الذي يشير إليه الرمز "=/":						
أ	طرح وإسناد القيمة	ب	قسمة وإسناد القيمة	ج	جمع وإسناد القيمة		
٣	قيمة معامل الإسناد التالي x =* y، تساوي:						
أ	x = x * y	ب	x = x + y	ج	x = x - y		
٤	نتيجة قيمة x بعد المقطع التالي، x=6، x-=3، تساوي:						
أ	3	ب	6	ج	9		

الدرس الخامس - الحصة الأولى

الرسم باستخدام البرمجة

١ النشاط الصفي

١	تقدم لغة بايثون عددًا من الأوامر البرمجية الجاهزة لعمل الرسومات، وذلك باستخدام ما يسمى بـ:						
أ	النماذج البرمجية	ب	الدوال البرمجية	ج	المتغيرات البرمجية		
٢	باستخدام أي من الدوال التالية يمكنك تغيير شكل السلحفاة إلى سهم:						
أ	miniTurtle("arrow")	ب	shape("arrow")	ج	miniTurtle.shape("arrow")		
٣	دالة يتم استخدامها لتحريك السلحفاة للأمام بالمقدار المحدد:						
أ	forward()	ب	backward()	ج	pendown()		
٤	دالة يتم استخدامها لرفع القلم بحيث تتحرك السلحفاة دون رسم:						
أ	pendown()	ب	penup()	ج	goto()		

٢ الواجب المنزلي

١	الموضع الافتراضي للسلحفاة هو (0،0)، ومكانه:						
أ	منتصف النافذة	ب	أعلى يمين النافذة	ج	أعلى يسار النافذة		
٢	يمنحك بايثون القدرة على تغيير شكل السلحفاة باستخدام دالة:						
أ	دالة اللون	ب	دالة الشكل	ج	دالة تغيير الحجم		
٣	دالة يتم استخدامها لتحريك السلحفاة إلى إحداثيات x وy المحددة:						
أ	forward()	ب	pendown()	ج	goto()		
٤	دالة يتم استخدامها لحذف ما رسمته السلحفاة حتى الآن:						
أ	pendown()	ب	backward()	ج	reset()		

الدرس الخامس - الحصة الثانية

الرسم باستخدام البرمجة

١ النشاط الصفي

١	لرسم مثلث متطابق الأضلاع تحتاج السلحفاة إلى الدوران:						
أ	120 درجة	ب	90 درجة	ج	150 درجة		
٢	تمنحك السلحفاة القدر ة على كتابة نص على الشاشة باستخدام دالة:						
أ	pendown()	ب	write()	ج	goto()		
٣	يمكنك تغيير حجم السلحفاة باستخدام دالة:						
أ	shapesize()	ب	forward()	ج	hideturtle()		
٤	لرسم أشكال أكثر تعقيدًا باستخدام السلحفاة، عليك القيام بـ:						
أ	استيراد أشكال وإعادة رسمها	ب	استيراد أشكال جاهزة	ج	الرسم والدمج بين أشكال مختلفة		

٢ الواجب المنزلي

١	لرسم دائرة باستخدام السلحفاة، تحتاج إلى تحديد:						
أ	مقدر تحرك السلحفاة للأمام	ب	نصف قطر الدائرة	ج	حجم السلحفاة		
٢	يمكنك تغيير لون النص الذي تكتبه السلحفاة باستخدام دالة:						
أ	penup()	ب	pencolor()	ج	goto()		
٣	يمكنك إخفاء السلحفاة باستخدام دالة:						
أ	pendown()	ب	penup()	ج	hideturtle()		
٤	يتم استخدام الدالة التالية (("calibri"), font=(12, align="center" , "هذا الخط") miniTutle.write، في:						
أ	تغيير لون النص وتوسيطه	ب	محاذاة الخط إلى اليسار	ج	تغيير نوع وحجم الخط وتوسيطه		