

مذكرة الأنشطة الصفية والواجبات



مادة المهارات الرقمية

للعام الدراسي ١٤٤٨ هـ

أول متوسط | الفصل الدراسي الأول

الاسم: | الصف الدراسي: أول /



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

١	جهاز تم تصميمه بواسطة مايكروسوفت لاستخدامه كأداة استشعار مزودة بالكثير من الإمكانيات:				
أ	كنيكت	ب	سيرفس دايل	ج	لوحة 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



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

١	مجلد افتراضي يمكنك استخدامه لتنظيم بياناتك وتخزينها:			
أ	سطح المكتب	ب	<u>مجلد المستندات</u>	ج التنزيلات
٢	يتيح رؤية محتوى بعض الملفات دون الحاجة إلى فتحها:			
أ	جزء التفاصيل	ب	<u>جزء المعاينة</u>	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 <u>إرسال إلى</u>
٤	لإزالة جهاز التخزين، نضغط بزر الفأرة الأيمن على جهاز التخزين، ثم نضغط على:			
أ	<u>إخراج</u>	ب	إزالة	ج خصائص



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

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 مكس
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

الواجب المنزلي

٢

١	يتم ترتيب النوافذ كل واحدة خلف الأخرى، من خلال خيار:			
أ	إظهار النوافذ بشكل مكس	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



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

١ يمكنك تغيير شكل الكلمات باستخدام خيارات يتوسطه خط أو مرتفع أو منخفض، من خلال قائمة:				
أ	<u>تأثيرات</u>	ب	نمط التسطير	ج لون الخط
٢ يتم إضافة صورة من الإنترنت إلى ملف وورد، من خلال علامة تبويب:				
أ	<u>إدراج</u>	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 <u>رسومات توضيحية</u>
٤ من التنسيقات التي يوفرها مايكروسوفت وورد لحفظ الملفات، هي حفظه كصفحة موقع إلكتروني بتنسيق:				
أ	Java	ب	<u>HTML</u>	ج Python



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

الخطوة الرابعة لإنشاء مستندات دمج المراسلات، هي:					
أ	تحديد المستلمين	ب	<u>كتابة الرسالة</u>	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	<u>إدراج الاسم ثم إدراج اسم العائلة</u>
٣ بعد الانتهاء من معاينة الرسالة، نضغط على:					
أ	<u>التالي: إتمام الدمج</u>	ب	التالي: تحديد المستلمين	ج	التالي: كتابة الرسالة
٤ لإتمام الدمج، من قسم إنهاء، نضغط على:					
أ	معاينة النتائج	ب	<u>إنهاء ودمج</u>	ج	إنهاء وإرسال

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

١	بعد طباعة الدعوات التي أنشأتها من خلال دمج المراسلات، سيكون من المناسب إرسالها إلى المستلمين باستخدام:			
أ	الرسائل	ب	الدليل	ج <u>المغلّفات</u>
٢	الخطوة الأخيرة من خطوات إنشاء مغلّفات باستخدام دمج المراسلات، هي الضغط على:			
أ	التالي: تحديد المستلمين	ب	<u>التالي: ترتيب المغلّف</u>	ج التالي: تحرير المغلّف
٣	عند إدراج الاسم واسم العائلة في مربع نص المستلم الموجود داخل المغلّف، 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 المغلّف، نضغط على:			
أ	<u>التالي: معاينة المغلّفات</u>	ب	التالي: إتمام الدمج	ج التالي: إكمال المغلّف

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

١	الرمز الذي عليك الضغط عليه لإدراج ورقة عمل جديدة، والموجود بجانب ورقة العمل التي تعمل عليها، هو:			
أ	#	ب	%	ج $\pm$
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

الواجب المنزلي

٢

١	لإعادة تسمية ورقة، يتم الضغط على علامة تبويب اسم ورقة العمل:			
أ	ضغط 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



النشاط الصفّي

١

١ لحساب عدد الخلايا التي تحتوي على أرقام، نستخدم الدالة:				
أ	<u>COUNT</u>	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	<u>التاريخ والوقت</u>	ب	دالات إضافية	ج جمع تلقائي
٤ تتطابق دالة NOW تقريباً مع دالة TODAY، إلا أنها بالإضافة إلى تاريخ نظامك، تُرجع:				
أ	عدد الخلايا	ب	<u>الوقت</u>	ج حالة الطقس

الواجب المنزلي

٢

١ توجد مجموعة مكتبة الدالات، في علامة التبويب:				
أ	الشريط الرئيسي	ب	بيانات	ج <u>الصيغ</u>
٢ لاستخدام دالة COUNT، نضغط على السهم الصغير بجوار جمع تلقائي، ثم نضغط:				
أ	<u>عدد الأرقام</u>	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	<u>رقم</u>	ج أنماط



النشاط الصفّي

١

١	من دوال النص في برنامج إكسل:			
أ	COUNT	ب	<u>LEN</u>	ج NOW
٢	لاستخدام دالة CONCAT، من علامة تبويب الصيغ، في مجموعة مكتبة الدالات، يتم الضغط على:			
أ	دالات إضافية	ب	بحث وإشارة	ج <u>نص</u>
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 <u>مكان الخلية بالحرف والرقم</u>
٤	عند استخدام دالة LEN لحساب عدد الأحرف في اسم كامل، يتم حساب عدد الأحرف بالإضافة إلى:			
أ	<u>المساحات الفارغة</u>	ب	رقم الصف الخاص بالخلية	ج رقم العمود الخاص بالخلية

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

١	قائمة في بيئة التطوير المتكاملة للغة البايثون تتيح لك إجراء العمليات الأساسية مثل فتح البرامج أو الحفظ:			
أ	<u>قائمة ملف</u>	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 <u>قائمة تصحيح</u>
٣	عند الضغط على ملف جديد لإنشاء ملف البرمجة، يفتح لك:			
أ	نافذة تضم مقطع برمجي جاهز	ب	<u>محرك النصوص</u>	ج محول برمجي
٤	لتشغيل المقطع البرمجي، نضغط على قائمة تشغيل، ثم نضغط على:			
أ	<u>تشغيل الوحدة النمطية</u>	ب	تشغيل المقطع البرمجي	ج وحدة التحقق

الواجب المنزلي

٢

١	قائمة في بيئة التطوير المتكاملة للغة البايثون يتم استخدامها لإعادة تعيين بيئة التعليمات البرمجية:			
أ	قائمة ملف	ب	<u>قائمة شيل</u>	ج قائمة تصحيح
٢	يمكن أن تستخدم لغات البرمجة عالية المستوى، كلمات من:			
أ	اللغة الاعتيادية	ب	مصطلحات خاصة بلغة البرمجة	ج <u>جميع ما ذكر</u>
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 <u>غير قابلة للتغيير</u>
٤	لحفظ المقطع البرمجي وتشغيله، نضغط على حفظ من قائمة:			
أ	شيل	ب	<u>ملف</u>	ج تصحيح



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

١ إذا أراد المبرمج الحصول على قيم المتغيرات من مستخدم المقطع البرمجي، يستخدم:				
أ	الثوابت	ب	<u>دالة الإدخال</u>	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	<u>نوع البيانات</u>	ج قيمة البيانات
٣ يتم تعريف نوع البيانات "الأعداد الحقيقية" في بايثون، بـ:				
أ	<u>float</u>	ب	str	ج int
٤ نوع من أنواع البيانات، يتم تعريفه في بايثون بـ "bool":				
أ	النصوص والرموز	ب	الأعداد الصحيحة	ج <u>البيانات المنطقية</u>

الواجب المنزلي

٢

١ عند استخدام دالة الإدخال، يتوقف المقطع البرمجي حتى يقوم المستخدم، بـ:				
أ	<u>إدخال قيمة المتغير</u>	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	<u>عدم ترك مسافة قبل كتابة السطر</u>	ج كتابة علامتي تنصيص
٣ نوع من أنواع البيانات، يتم تعريفه في بايثون بـ "int":				
أ	الأعداد الحقيقية	ب	<u>الأعداد الصحيحة</u>	ج النصوص والرموز
٤ يتم تعريف نوع البيانات "النصوص والرموز" في بايثون، بـ:				
أ	int	ب	float	ج <u>str</u>



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

١	أحد معاملات بايثون التي يتم استخدامها لإجراء العمليات الحسابية:				
أ	معاملات الإسناد	ب	<u>المعاملات الرياضية</u>	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	<u>المعاملات المنطقية</u>
٣	معنى المعامل الرياضي الذي يشير إليه الرمز "*" :				
أ	القسمة	ب	<u>الضرب</u>	ج	الأس
٤	أي من العمليات التالية لها الأولوية في التنفيذ:				
أ	<u>الأس</u>	ب	الضرب	ج	الطرح



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

١ تقدم لغة بايثون عدداً من الأوامر البرمجية الجاهزة لعمل الرسومات، وذلك باستخدام ما يسمى بـ:				
أ	<u>النماذج البرمجية</u>	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 <u>miniTurtle.shape("arrow")</u>
٣ دالة يتم استخدامها لتحريك السلحفاة للأمام بالمقدار المحدد:				
أ	<u>forward()</u>	ب	backward()	ج pendown()
٤ دالة يتم استخدامها لرفع القلم بحيث تتحرك السلحفاة دون رسم:				
أ	pendown()	ب	<u>penup()</u>	ج goto()

الواجب المنزلي

٢

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



النشاط الصفّي

١

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

الواجب المنزلي

٢

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