رؤية VISION 2030
المملكة العربية السعودية
KINGDOM OF SAUDI ARABIA

وزارة التعليم
Ministry of Education

مذكرة الأنشطة الصفية والواجبات المنزلية

مادة المهارات الرقمية

للعام الدراسي ١٤٤٧ هـ

الاسم:
.....

الصف الدراسي:
.....

أول متوسط
الفصل الدراسي الثاني

الدرس الأول - الحصة الأولى

شبكة الإنترنت

١ النشاط الصفي

١ أكبر شبكة جهاز الحاسب التي تربط بين الشبكات الخاصة والعانة والحكومية والأكاديمية، هي:

أ	الإنترنت	ب	محرك البحث	ج	متصفح المواقع الإلكترونية

٢ شركة الاتصالات التي توفر لك إمكانية الاتصال بالإنترنت، تسمى:

أ	البروتوكول	ب	مزود خدمة الإنترنت	ج	الموجه

٣ تساعد متصفحات المواقع الإلكترونية في التواصل مع الخوادم التي توفر معلومات بتنسيق معين، هي:

أ	مزود خدمة الإنترنت	ب	الموجه	ج	بروتوكولات الاتصال

٤ أحد المعايير الأساسية لتقييم المصادر الإلكترونية، يتحقق من خلال تحديد الغرض من المعلومات، هو:

أ	هدف الموقع	ب	الجهة المسؤولة	ج	دقة المعلومات

٥ أحد المعايير الأساسية لتقييم المصادر الإلكترونية، يتحقق من خلال مدى صحة المعلومات المقدمة، هو:

أ	حداثة الموقع	ب	الجهة المسؤولة	ج	دقة المعلومات

٢ الواجب المنزلي

١ الجهاز الذي يربط جهاز الحاسب بموجه الخدمة، هو:

أ	مزود خدمة الإنترنت	ب	الموجه	ج	محرك البحث

٢ طريقة سهلة لتذكر وفتح صفح إلكترونية معينة، هي:

أ	عنوان الموقع	ب	مزود خدمة الإنترنت	ج	بروتوكول نقل النص

٣ الامتداد الذي يُستخدم لمواقع المؤسسات التعليمية، هو:

أ	.gov	ب	.edu	ج	.sa

٤ العنوان الرقمي لجهاز الإنترنت، هو:

أ	الامتداد	ب	عنوان URL	ج	عنوان بروتوكول الإنترنت (IP)

٥ أحد المعايير الأساسية لتقييم المصادر الإلكترونية، يتحقق من خلال تاريخ إنشاء الموقع، وآخر تحديث له، هو:

أ	حداثة الموقع	ب	دقة المعلومات	ج	هدف الموقع

الدرس الأول - الحصة الثانية

شبكة الإنترنت

١ النشاط الصفي

١ الخطوة الأولى لتغيير الصفحة الرئيسة، هي فتح مايكروسوفت إيدج، ثم الضغط على زر:

أ	الإعدادات والمزيد	ب	المفضلة	ج	عدم المزامنة

٢ للبحث في الإنترنت عن الصور، يتم كتابة عنوان الموقع، في:

أ	شريط العناوين	ب	شريط المهام	ج	شريط التنقل

٣ عامل التصفية الذي يساعدك على تحديد نوع الصور، مثل الصور أو الرسومات أو قصاصات فنية، هو:

أ	التاريخ (Data)	ب	النوع (Type)	ج	ترخيص (License)

٤ عامل التصفية الذي يمكنك من خلال التحديد الصور باللون الأبيض والأسود مثلًا، هو:

أ	حجم الصورة (Image size)	ب	اللون (Color)	ج	التاريخ (Data)

٥ كلما طالت مدة مقطع الفيديو، كلما:

أ	زاد عنوان الملف	ب	قل حجم الملف	ج	زاد حجم الملف

٢ الواجب المنزلي

١ الكلمات التي نستخدمها للبحث عن المعلومات والصور والوسائط المتعددة عبر الإنترنت، تسمى:

أ	الكلمات الشائعة	ب	الكلمات المتقاطعة	ج	الكلمات المفتاحية

٢ الخيارات التي تسمح لك بتخصيص نتائج البحث عن الصور وفق حقوق الملكية الفكرية للعثور على ما تريده، تسمى:

أ	عوامل التصفية	ب	عوامل الاختزال	ج	عوامل الأمان

٣ عامل التصفية الذي يمكن من خلاله تصفية النتائج للحصول على المحتوى مجاني الاستخدام، هو:

أ	ترخيص (License)	ب	التاريخ (Data)	ج	حجم الصورة (Image size)

٤ عامل التصفية الذي يساعدك على البحث عن المحتوى الذي تم تحميله خلال فترة زمنية معينة، هو:

أ	التاريخ (Data)	ب	النوع (Type)	ج	التاريخ (Data)

٥ إذا أعجبتك صورة وأردت حفظها، عليك الضغط عليها بزر الفأرة الأيمن، ثم الضغط على:

أ	فحص	ب	حفظ الصورة باسم	ج	التقاط الويب

الدرس الثاني - الحصة الأولى

إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني

١ النشاط الصفي

١ الرمز الذي يفصل اسم المستخدم عن باقي العنوان، ويُنطق at، هو:

أ	%	ب	&	ج	@		

٢ لفتح تطبيق البريد الإلكتروني (Mail)، يمكنك الضغط على الأيقونة الخاصة به، من شريط:

أ	المهام	ب	العنوان	ج	الأخبار		

٣ إذا غيرت رأيك ولم تعد تريد إرسال رسالة، يمكنك الضغط على:

أ	إرسال	ب	تجاهل	ج	إدراج		

٤ لإضافة مرفقات للرسالة، يمكنك استخدام علامة تبويب:

أ	تنسيق	ب	رسم	ج	إدراج		

٥ يمكنك تحويل كلمة أو عبارة إلى رابط تشعبي لإعادة التوجيه لموقع إلكتروني، بالضغط على:

أ	ارتباط	ب	جدول	ج	ملفات		

٢ الواجب المنزلي

١ في عنوان البريد الإلكتروني التالي "saadsa.bl@outlook.com"، يعتبر "outlook" هو:

أ	اسم مستخدم البريد الإلكتروني	ب	امتداد نهاية البريد الإلكتروني	ج	اسم مزود خدمة الإنترنت		

٢ الخطوة الأولى لإرسال بريد إلكتروني، هي الضغط من القائمة الجانبية على أيقونة:

أ	تجاهل	ب	بريد جديد	ج	نسخة ونسخة مخفية		

٣ يمكنك كتابة عناوين بريد إلكتروني متعددة، وفصلها عن طريق:

أ	فاصلة	ب	فاصلة منقوطة	ج	شرطة مائلة		

٤ للتحقق من الكلمات أو تغيير اللغة، يمكنك استخدام علامة تبويب:

أ	خيارات	ب	تنسيق	ج	إدراج		

٥ إذا ضغطت على "صور" سيتم إرفاق الصورة كـ:

أ	ملف مضغوط	ب	ملف منفصل	ج	جزء من محتوى البريد الإلكتروني		

الدرس الثانى - الحصة الثانية

إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني

١ النشاط الصفي

١ يظهر رمز النجمة بجانب اسم المجلد عندما يكون هذا المجلد ضمن:

أ مجلداتك المقروءة | ب مجلداتك المُفضلة | ج مجلداتك المحذوفة

٢ الخطوة الأولى للرد على رسالة بريد إلكتروني، عليك الضغط على:

أ رد | ب أرشفة | ج إعادة توجيه

٣ يمكن لأي شخص رؤية مستلمي الرسائل الآخرين، من خلال قائمة:

أ Cc | ب Bcc | ج Cbc

٤ يمكنك إنشاء ألبوم صور، من خلال علامة تبويب:

أ تنسيق | ب خيارات | ج إدراج

٥ يمكنك تصحيح الأخطاء في رسالتك، من علامة تبويب:

أ تنسيق | ب خيارات | ج رسم

٢ الواجب المنزلي

١ يمكنك تنزيل الملف المرفق مع الرسالة بالضغط عليه بزر الفأرة الأيمن، ثم:

أ فتح | ب إدراج | ج حفظ

٢ إذا أردت إرسال الرسالة إلى أكثر من مستلم واحد، فيمكنك الرد عليهم برسالة واحدة في نفس الوقت، اضغط على:

أ رد | ب الرد على الكل | ج إعادة توجيه

٣ إذا رغبت بإرسال رسالة لعدة مستلمين مع إخفاء قائمة المستلمين، فاستخدم قائمة:

أ Bcc | ب Cbc | ج Cc

٤ يمكنك استعادة الحجم الأصلي للصورة، بالضغط على:

أ استدارة | ب الحجم | ج إعادة تعيين الحجم

٥ يمكنك تصحيح الأخطاء في رسالتك، من علامة تبويب خيارات، ثم الضغط على:

أ تكبير | ب تدقيق إملائي | ج بحث

الدرس الثالث - الحصة الأولى

تنظيم البريد الإلكتروني

١ النشاط الصفي

١ لإضافة جهات اتصال، اضغط من القائمة الجانبية على:

أ	بريد جديد	ب	إعدادات	ج	التبديل إلى الأشخاص

٢ يمكنك إدارة بريدك الإلكتروني وجهات اتصالك ومهامك، من:

أ	أي جهاز حاسب	ب	جهاز الحاسب الخاص بك فقط	ج	جهاز الحاسب المكتبي فقط

٣ يمكنك تنظيم الرسائل في حساب بريدك الإلكتروني، من خلال إنشاء:

أ	رسومات توضيحية	ب	خرائط	ج	مجلدات

٤ لحذف مجلد، اضغط عليه بزر الفأرة الأيمن، ثم الضغط على:

أ	إعادة تسمية	ب	حذف	ج	نقل

٥ لتغيير اسم المجلد، عليك الضغط على الرسالة بزر الفأرة الأيمن، ثم الضغط على:

أ	إفراغ المجلد	ب	إضافة إلى المفضلة	ج	إعادة تسمية

٢ الواجب المنزلي

١ لتعديل جهة الاتصال المحددة، اضغط على:

أ	حذف	ب	مشاركة	ج	تحرير

٢ عند تسجيل الدخول إلى حساب بريد الإلكتروني من أجهزة خارجية، يجب عليك تجنب:

أ	تسجيل الخروج من حسابك	ب	حذف اسم المستخدم	ج	حفظ كلمة المرور

٣ الخطوة الأولى لإنشاء مجلد، هي الضغط على:

أ	بريد جديد	ب	كل المجلدات	ج	إعدادات

٤ لنقل رسالة بريد إلكتروني إلى مجلد، عليك الضغط على الرسالة بـ:

أ	زر الفأرة الأيسر	ب	زر الفأرة الأيمن	ج	مفتاح Tab

٥ للعثور على رسالة بريد إلكتروني، يمكنك كتابة كلمة مفتاحية مرتبطة بالرسالة، في:

أ	مربع البحث	ب	شريط العنوان	ج	رسالة فارغة

الدرس الثالث - الحصة الثانية

تنظيم البريد الإلكتروني

١ النشاط الصفي

١ إذا كان لديك رسالة تحتاج إلى انتباه خاص، يمكنك إضافة العلامة الصغيرة التي تشبه:

أ	النجمة	ب	العلم	ج	السهم

٢ تظهر علامة العلامة في:

أ	الجانب الأيمن للرسالة	ب	الجانب الأيسر للرسالة	ج	داخل محتوى الرسالة

٣ للعثور على حدث معين عند استخدام ميزة التقويم، يمكنك الضغط على أيقونة:

أ	العلم	ب	سهم إلى اليمين	ج	البحث

٤ لدعوة شخص ليس في قائمة جهات اتصالك، يمكنك كتابة:

أ	عنوان بريده الإلكتروني	ب	اسم الشخص	ج	وظيفة الشخص

٥ لإضافة حدث للتقويم، اضغط على التبديل إلى التقويم، ثم اضغط على:

أ	التبديل إلى الأشخاص	ب	حدث جديد	ج	كل المجلدات

٢ الواجب المنزلي

١ علامة العلم التي تساعدك على الانتباه إلى رسائل معينة، تتميز باللون:

أ	الأزرق	ب	الأحمر	ج	الأصفر

٢ للوصول إلى رسائل البريد التي تم وضع علامة العلم عليها، اضغط على السهم بجوار "الكل"، ثم اضغط على:

أ	غير مقروءة	ب	إشارات	ج	معلّمة

٣ لتدوين المهام التي تريد تذكرها، وتنظيم جدولك الزمني، يمكنك استخدام ميزة:

أ	التقويم	ب	التبديل إلى الأشخاص	ج	كل المجلدات

٤ في التقويم الخاص بك، يمكنك الاختيار بين عرض:

أ	يومي	ب	أسبوعي	ج	جميع ما ذكر

٥ لدعوة شخص في قائمة جهات اتصالك، يمكنك كتابة:

أ	وظيفة الشخص	ب	اسم الشخص	ج	صلة قرابتك بالشخص

الدرس الرابع - الحصة الأولى

الاستخدام الآمن للإنترنت

١ النشاط الصفي

١ نوع من البرامج الضارة التي تكرر نفسها لتنتشر في أجهزة الحاسب الأخرى، هو:

أ	حصان طروادة	ب	البرامج الدعائية	ج	الدودة

٢ برامج تجمع معلومات عن المستخدمين دون علمهم أو موافقتهم، وغالبًا ما تكون مخفية ويصعُب اكتشافها، هي:

أ	الدودة	ب	برامج التجسس	ج	البرامج الدعائية

٣ برنامج خبيث يكرر نفسه وينتشر من حاسب إلى آخر وهي ليست عشوائية، هو:

أ	الفيروس	ب	محرك البحث	ج	متصفح المواقع الإلكترونية

٤ من النصائح التي يمكنك اتباعها لحماية جهاز الحاسب الخاص بك من فيروسات جهاز الحاسب:

أ	الضغط على أي رابط غريب	ب	إزالة برامج مكافحة الفيروسات	ج	فحص أي وسائل قابلة للإزالة

٥ رسائل تهدف إلى سرقة المعلومات الشخصية كأسماء المستخدمين وكلمات المرور وأرقام بطاقات الائتمان، هي:

أ	سلسلة الرسائل	ب	رسائل الاحتيال	ج	البريد العشوائي

٢ الواجب المنزلي

١ برنامج مضلل يبدو غير ضار ولكنه مصمم لمنح المتسللين إمكانية الوصول غير المصرح به لجهازك، هو:

أ	حصان طروادة	ب	الدودة	ج	برنامج التجسس

٢ برامج تعلن إعلانات دون موافقتك على شكل نوافذ منبثقة في الغالب أو داخل واجهة البرنامج، هي:

أ	برامج التجسس	ب	الدودة	ج	البرامج الدعائية

٣ أحد أسباب الإصابة بالفيروسات، عند توصيل بطاقة ذاكرة أو محرك أقراص USB، تسمى:

أ	مرفقات البريد الإلكتروني	ب	الوسائط القابلة للإزالة	ج	تنزيلات الإنترنت

٤ رسائل يتم إرسالها إلى آلاف الأشخاص في نفس اللحظة، وقد تحتوي على برامج ضارة مرتبطة بها، هي:

أ	رسائل الاحتيال	ب	رسائل بريد عشوائي	ج	سلسلة الرسائل

٥ رسائل البريد الإلكتروني التي تشجع المستخدمين على إعادة توجيهها إلى مستخدمين آخرين، تسمى:

أ	سلسلة الرسائل	ب	رسائل الاحتيال	ج	رسائل بريد عشوائي

الدرس الرابع - الحصة الثانية

الاستخدام الآمن للإنترنت

١ النشاط الصفي

١ هناك طرق لحماية أجهزة الحاسب والبيانات المخزنة فيها، عليك تثبيت أحد:

أ	برامج مكافحة الفيروسات	ب	أنظمة التشغيل	ج	برامج الذكاء الاصطناعي

٢ للتحقق من وجود الفيروسات في جهازك، بعد الضغط على أمن Windows، عليك الضغط على:

أ	حماية الحساب	ب	الحماية من أنشطة الفيروسات	ج	خيارات العائلة

٣ في كل مرة تتعامل بها مع حساب على الإنترنت، يطلب منك تسجيل الدخول باسم المستخدم و:

أ	العلامة التجارية	ب	رسائل التجسس	ج	كلمة المرور

٤ من الإرشادات لإنشاء كلمة مرور قوية، أن يتراوح طولها بين:

أ	٨ إلى ١٠ أحرف	ب	٥ إلى ٨ أحرف	ج	لا تزيد عن ٤ أحرف

٥ عند إنشاء كلمة مرور، يجب تجنُّب:

أ	استخدام الرموز أو الأرقام	ب	تغييرها باستمرار	ج	استخدام الكلمات الشائعة

٢ الواجب المنزلي

١ برامج تبحث بشكل مستمر عن البرامج الضارة، هي:

أ	الفيروسات	ب	برامج مكافحة الفيروسات	ج	رسائل الاحتيال

٢ يوفر نظام ويندوز برنامج يمكنه مساعدتك في حماية شبكتك المنزلية وتأمين بياناتك من تهديدات الإنترنت، هو:

أ	أمن الويندوز	ب	نورتون	ج	أفاست

٣ توجد طريقة للتحقق من موثوقية الموقع، عليك التحقق من الرمز الموجود بجانب اسم الموقع الإلكتروني، هو رمز:

أ	النجمة	ب	القفل	ج	العلم

٤ من الإرشادات لإنشاء كلمة مرور قوية:

أ	استخدام اسم المستخدم	ب	استخدام الكلمات الشائعة	ج	تغييرها باستمرار (بين ٦ إلى ١٢ شهر)

٥ عند إنشاء كلمة مرور، يجب تجنُّب:

أ	استخدام المعلومات الشخصية	ب	استخدام الرموز والأرقام معًا	ج	استبدال حروف العلة بالرموز

الدرس الأول - الحصة الأولى

الدوال المنطقية

١ النشاط الصفي

١ الدوال التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين، عادةً ما تكون صواب أو خطأ، تسمى:

أ	الدوال المنطقية	ب	الدوال الخطية	ج	الدوال الأسية

٢ يمكنك إدراج دالة IF، من قائمة منطقية الموجودة في مجموعة:

أ	الأسماء المحددة	ب	مكتبة الدالات	ج	تدقيق الصيغة

٣ يتم كتابة جملة الشرط لدالة IF، بجانب عبارة:

أ	شرط الدالة	ب	شرط الجملة	ج	الشرط المنطقي

٤ القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى خطأ، هي:

أ	Value_if_true	ب	Value_if_false	ج	Logical_test

٥ إذا كنت تريد أن تظهر نتيجة دالة IF في نص، يجب عليك كتابتها داخل:

أ	علامات اقتباس	ب	أقواس دائرية	ج	أقواس مربعة

٢ الواجب المنزلي

١ يمكنك إدراج دالة IF، من علامة تبويب:

أ	تخطيط الصفحة	ب	الصيغ	ج	الشريط الرئيسي

٢ بعد الضغط على دالة IF من قائمة منطقية، تظهر نافذة:

أ	عوامل التصفية	ب	وسيطات الدالة	ج	إدارة الأسماء

٣ تعتبر قيمة أو تعبير منطقي يمكن تقييمه على أنه صواب أو خطأ، هي:

أ	Logical_test	ب	Value_if_true	ج	Value_if_false

٤ القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى صواب، هي:

أ	Value_if_false	ب	Logical_test	ج	Value_if_true

٥ يمكنك إجراء أي نوع من التغييرات التي تريدها دون الحاجة إلى الضغط المزدوج داخل الخلية، من خلال:

أ	شريط الصيغة	ب	شريط المهام	ج	شريط العنوان

الدرس الأول - الحصة الثانية

الدوال المنطقية

١ النشاط الصفي

١ لتحديد تقدير الطالب باستخدام دالة IF، يتم كتابة B2+C2<90، في مربع:

أ Value_if_true | ب Value_if_false | ج Logical_test

٢ يتم إضافة دالة IF، من علامة تبويب:

أ الصيغ | ب تخطيط الصفحة | ج الشريط الرئيسي

٣ يتم إضافة دالة IF، من قائمة:

أ منطقية | ب نص | ج التاريخ والوقت

٤ يتم كتابة النتيجة التي عرضها عند تحقق الشرط، بجانب مربع:

أ Value_if_false | ب Value_if_true | ج Logical_test

٥ إذا كان تقدير الطالب هو "أ" يحصل الطالب على ممتاز، ودالة IF هي D2="أ"، يتم كتابة "ممتاز" بجوار مربع:

أ Logical_test | ب Value_if_false | ج Value_if_true

٢ الواجب المنزلي

١ لنسخ صيغة دالة IF في باقي خلايا العمود، يمكنك استخدام أداة:

أ التعبئة التلقائية | ب توسيط النص | ج تحديد اسم

٢ يتم كتابة الشرط الذي ستحقق منه، في مربع:

أ Logical_test | ب Value_if_true | ج Value_if_false

٣ يتم إضافة دالة IF، من مجموعة:

أ الأسماء المحددة | ب مكتبة الدالات | ج تدقيق الصيغة

٤ يتم كتابة النتيجة التي عرضها عند عدم تحقق الشرط، بجانب مربع:

أ Logical_test | ب Value_if_true | ج Value_if_false

٥ يتم فصل وسيطات الدالة عن بعضها، عن طريق:

أ فاصلة (,) | ب علامات اقتباس " " | ج أقواس مربعة [ ]

الدرس الثاني - الحصة الأولى

تنسيق المخططات

١ النشاط الصفي

١	يمكنك إدراج مخطط خطي، من علامة تبويب:					
أ	الشريط الرئيسي	ب	إدراج	ج	الصيغ
٢	يمكنك إدراج مخطط خطي، من مجموعة مخططات، بالضغط على:					
أ	مخطط	ب	مخطط دائري	ج	مخطط خطي أو مساحي
٣	لتغيير نمط مخطط، يمكنك الضغط على القائمة المنسدلة:					
أ	أنماط المخططات البيانية	ب	أنماط WordArt	ج	رسومات توضيحية
٤	لتغيير شكل مخطط، استخدم مجموعة:					
أ	أنماط سريعة	ب	أنماط الأشكال	ج	نص بديل
٥	يؤدي اختيار تغيير نوع المخطط، إلى فتح نافذة:					
أ	تحديد البيانات	ب	نقل المخطط	ج	تغيير نوع المخطط

٢ الواجب المنزلي

١	يمكنك إدراج مخطط خطي، من مجموعة:					
أ	مخططات	ب	جداول	ج	رسومات توضيحية
٢	يتم إدراج مخطط خطي، من قسم:					
أ	مساحي ثنائي الأبعاد	ب	مساحي ثلاثي الأبعاد	ج	خطي ثنائي الأبعاد
٣	يمكنك تنسيق مخططك وتغيير ألوانه وتخصيص المخططات، من علامة تبويب:					
أ	الصيغ	ب	تنسيق	ج	بيانات
٤	لتغيير نمط الأحرف في مخططك، باستخدام مجموعة:					
أ	نص بديل	ب	أنماط سريعة	ج	أنماط الأشكال
٥	من خلال علامة التبويب تنسيق، يمكنك القيام بـ:					
أ	تغيير ألوان المخطط	ب	تخصيص المخططات	ج	جميع ما ذكر

الدرس الثانى - الحصة الثانية

تنسيق المخططات

١ النشاط الصفي

١	بمجرد الضغط على المخطط البياني تظهر علامتا تبويب جديدتان، أحد هذه العلامات هي:						
أ	تنسيق	ب	إدراج	ج	الشريط الرئيسي		
٢	يمكنك تغيير تخطيط الرسم البياني الخاص بك، من علامة تبويب:						
أ	بيانات	ب	تصميم المخطط	ج	مراجعة		
٣	لتغيير تخطيط المخطط البياني الخاص بك، من مجموعة تخطيطات المخططات، اضغط على:						
أ	تغيير الألوان	ب	تخطيط سريع	ج	إضافة عنصر المخطط		
٤	يمكنك إدراج مخطط دائري بالضغط على علامة تبويب:						
أ	الشريط الرئيسي	ب	الصيغ	ج	إدراج		
٥	يمكنك إدراج مخطط دائري، من مجموعة مخططات، بالضغط على:						
أ	مخطط خطي أو مساحي	ب	مخطط هرمي	ج	مخطط دائري أو دائري مجوف		

٢ الواجب المنزلي

١	بمجرد الضغط على المخطط البياني تظهر علامتا تبويب جديدتان، أحد هذه العلامات هي:						
أ	الصيغ	ب	ملف	ج	تصميم المخطط		
٢	يمكنك تغيير تخطيط الرسم البياني الخاص بك، من مجموعة:						
أ	أنماط المخططات	ب	نقل المخطط	ج	تخطيطات المخططات		
٣	لعرض النسب المئوية، يمكنك استخدام:						
أ	المخطط الهرمي	ب	المخطط الدائري	ج	المخطط الخطي		
٤	يمكنك إدراج مخطط دائري، من علامة تبويب إدراج، من مجموعة:						
أ	مخططات	ب	جداول	ج	الوظائف الإضافية		
٥	يمكنك إدراج دائري، من قسم:						
أ	مساحي ثلاثي الأبعاد	ب	خطي ثنائي الأبعاد	ج	دائري ثنائي الأبعاد		

الدرس الأول - الحصة الأولى

الشرائح والنصوص والصور

١ النشاط الصفي

١ أحد أهم برامج العروض التقديمية، والذي يمكن استخدامه لعرض أفكارك ومشروعاتك، هو:

أ	مايكروسوفت باوربوينت	ب	مايكروسوفت وورد	ج	مايكروسوفت إكسل

٢ صفحة العرض التقديمي الخاص بك، تسمى:

أ	الدالة	ب	الشريحة	ج	الخلية

٣ يمكنك نقل جزء الصور المصغرة للشرائح من الجانب الأيمن إلى الجانب الأيسر، من قائمة:

أ	عرض	ب	مراجعة	ج	حركات

٤ حسب قاعدة 10/20/30، يجب ألا يزيد عدد الشرائح في العرض التقديمي عن:

أ	10 شرائح	ب	20 شريحة	ج	30 شريحة

٥ لإضافة صورة إلى عرضك التقديمي، عليك الضغط على أيقونة:

أ	صورة مفضلة	ب	صورة مشوشة	ج	صورة مخزَّنة

٢ الواجب المنزلي

١ الصفحة الفارغة التي يمكنك إضافة المعلومات إليها، وتختص بجزء معين من عرضك التقديمي، تسمى:

أ	الشريحة	ب	جدول البيانات	ج	المخطط

٢ تظهر قائمة أنماط الشرائح، إذا قمت بالضغط على سهم:

أ	شريحة جديدة	ب	إعادة استخدام الشرائح	ج	رسم

٣ حسب قاعدة 10/20/30، يجب ألا تزيد مدة العرض التقديمي عن:

أ	10 دقائق	ب	20 دقيقة	ج	30 دقيقة

٤ حسب قاعدة 10/20/30، يجب ألا يحتوي العرض على خط أصغر من:

أ	10 نقاط	ب	20 نقطة	ج	30 نقطة

٥ يعرض مايكروسوفت باوربوينت بعض الأفكار على الجانب الأيسر لتصميم العرض التقديمي، تسمى:

أ	أفكار مساعدة	ب	أفكار تصميمية	ج	أفكار مميزة

الدرس الأول - الحصة الثانية

الشرائح والنصوص والصور

١ النشاط الصفي

١ مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح، تسمى:

أ	القمم والقيعان	ب	الرؤوس والتذييلات	ج	الأيدي والأقدام

٢ يمكنك إضافة رأس وتذييل، بالضغط على الرأس والتذييل، من مجموعة:

أ	نص	ب	رسومات توضيحية	ج	تعليقات

٣ عند إضافة رأس وتذييل، لكتابة نص صغير مثل اسم المؤلف، عليك تحديد خيار:

أ	رقم الشريحة	ب	ثابت	ج	تذييل الصفحة

٤ الخيار الذي يؤدي إلى إزالة كافة المعلومات من الشريحة للعرض التقديمي، هو:

أ	تذييل الصفحة	ب	تحديث تلقائي	ج	عدم الإظهار على شريحة العنوان

٥ يمكنك معاينة عرضك التقديمي، بالضغط على مفتاح:

أ	F1	ب	F5	ج	F7

٢ الواجب المنزلي

١ يمكنك إضافة رأس أو تذييل، من علامة التبويب:

أ	إدراج	ب	تصميم	ج	الشريط الرئيسي

٢ صفحات يمكنك طباعتها وقد تحتوي إما على الملاحظات التي كتبتها في كل شريحة أو الشرائح كصور مصغرة، تسمى:

أ	مسافات بادئة	ب	ملاحظات ونشرات	ج	رسومات توضيحية

٣ حتى يتم إدراج التاريخ الحالي وتحديثه في كل مرة يتم فيها فتح العرض التقديمي، عليك تفعيل خيار:

أ	ثابت	ب	رقم الشريحة	ج	تحديث تلقائي

٤ يمكنك تطبيق لون معين على العرض التقديمي الخاص بك، من علامة التبويب:

أ	تصميم	ب	إدراج	ج	مراجعة

٥ طريقة عرض تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم أصغر، حتى تتمكن من التحقق من تخطيط الشرائح والانتقالات، هي:

أ	طريقة صفحة الملاحظات	ب	طريقة فارز الشرائح	ج	طريقة عرض القراءة

الدرس الثاني - الحصة الأولى

تأثيرات الوسائط المتعددة المُتقدمة

١ النشاط الصفي

١ إذا أردت تطبيق تأثير انتقالي معين على كافة الشرائح، فما عليك سوى الضغط على:

أ	المدة	ب	تطبيق على الكل	ج	معاينة

٢ المدة الافتراضية لانتقال Split، هي:

أ	ثانية واحدة	ب	١.٥ ثانية	ج	٣ ثواني

٣ لمعاينة تأثيرات انتقال الشريحة، عليك الضغط على:

أ	معاينة	ب	تحويل تدريجي	ج	تلاشي

٤ التأخير الافتراضي للتأثيرات الحركية، هو:

أ	ثانية واحدة	ب	٣ ثواني	ج	صفر

٥ الأعداد الصغيرة الموجودة على الجانب الأيسر من مربعات النص في إحدى الشرائح، توضح:

أ	ترتيب تأثيرات الحركة	ب	المدة الافتراضية لتأثيرات الحركة	ج	التأخير الافتراضي لتأثيرات الحركة

٢ الواجب المنزلي

١ المدة الافتراضية لانتقال Wipe، هي:

أ	ثانية واحدة	ب	١.٥ ثانية	ج	٣ ثواني

٢ يمكنك إضافة تأثيرات حركية إلى نصك، عليك الضغط على مربع النص، ثم اختيار الحركة من علامة تبويب:

أ	تصميم	ب	حركات	ج	انتقالات

٣ المدة الافتراضية للتأثيرات الحركية، هي:

أ	٠.٥ ثانية	ب	ثانية واحدة	ج	١.٥ ثانية

٤ يمكنك تخصيص التأثيرات الحركية، من علامة تبويب حركات، من مجموعة:

أ	حركة	ب	التوقيت	ج	حركة مخصصة

٥ لعرض المزيد من الخيارات حول التأثير الحركي المحدد، اضغط على:

أ	مشغل	ب	خيارات التأثير	ج	معاينة

الدرس الثانى - الحصة الثانية

تأثيرات الوسائط المتعددة المُتقدمة

١ النشاط الصفي

١ يمكنك إضافة مقطع صوتي إلى الشريحة، من خلال علامة تبويب:

أ	إدراج	ب	الشريط الرئيسي	ج	تصميم

٢ لتسجيل الصوت وإدراجه في الشريحة، اضغط من مجموعة وسائط على صوت، ثم اضغط على:

أ	صوت على الكمبيوتر	ب	تسجيل صوت	ج	لقطة شاشة

٣ لتغيير أيقونة المقطع الصوتي، اضغط على تغيير الصورة، من مجموعة:

أ	أنماط الصور	ب	ترتيب	ج	ضبط

٤ لإرجاع الصوت تلقائيًا إلى البداية عد انتهاء المقطع الصوتي، استخدم خيار:

أ	اقتطاع الصوت	ب	إرجاع بعد التشغيل	ج	انتهاء التلاشي وبدء التلاشي

٥ لتكرار تشغيل المقطع الصوتي حتى الانتقال إلى الشريحة التالية، استخدم خيار:

أ	تكرار حتى الإيقاف	ب	تشغيل	ج	اقتطاع الصوت

٢ الواجب المنزلي

١ يمكنك إضافة مقطع صوتي إلى الشريحة، بالضغط على صوت، من مجموعة:

أ	رسومات توضيحية	ب	تعليقات	ج	الوسائط

٢ يمكنك تغيير أيقونة المقطع الصوتي، من علامة التبويب:

أ	تنسيق الصوت	ب	تعليمات	ج	مراجعة

٣ من خلال الضغط على أيقونة أو صورة الملف الصوتي، يتم:

أ	حذف المقطع الصوتي	ب	تشغيل المقطع الصوتي	ج	تكرار الصوت

٤ لإضافة مقدمة ونهاية أكثر سلاسة للمقطع الصوتي، اختر:

أ	اقتطاع الصوت	ب	تكرار حتى الإيقاف	ج	انتهاء التلاشي وبدء التلاشي

٥ إذا أردت جزءًا محددًا من المقطع الصوتي، استخدم خيار:

أ	تشغيل	ب	اقتطاع الصوت	ج	تكرار حتى الإيقاف

الدرس الثالث - الحصة الأولى

المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز

١ النشاط الصفي

١ يمكنك إضافة رسم SmartArt إلى شريحة معينة، من علامة التبويب:

أ	حركات	ب	انتقالات	ج	إدراج

٢ يمكنك اختيار قائمة مربعات عمودية، من فئة:

أ	قائمة	ب	هيكلي	ج	علاقة

٣ إذا أردت إضافة المزيد من الأشكال إلى رسم SmartArt، اضغط على السهم الصغير بجوار:

أ	إضافة شكل	ب	تغيير الألوان	ج	التحريك للأعلى

٤ يمكنك تغيير ألوان رسم SmartArt، وجعله أكثر حيوية، باستخدام زر:

أ	أضافة شكل	ب	تغيير الألوان	ج	التحريك للأسفل

٥ لحذف شكل من رسم SmartArt، اضغط على الشكل الذي تريد حذفه، ثم اضغط على:

أ	Delete	ب	Enter	ج	Esc

٢ الواجب المنزلي

١ يمكنك إضافة رسم SmartArt إلى شريحة معينة، بالضغط على SmartArt، من مجموعة:

أ	شرائح	ب	رسومات توضيحية	ج	جداول

٢ يمكنك تغيير ترتيب رسم SmartArt عن طريق الضغط على:

أ	إضافة شكل	ب	تغيير الألوان	ج	التحريك للأعلى والتحريك للأسفل

٣ بعد الضغط على زر تغيير اللون، تظهر نافذة:

أ	ألوان النُسق الأساسية	ب	إضافة شكل	ج	التطابق الأفضل للمستند

٤ تُستخدم SmartArt عادةً لإظهار شيء ما، لذا يجب عليك الحفاظ على:

أ	استخدام الكثير من الألوان	ب	البساطة والوضوح	ج	استخدام الكثير من الأنماط

٥ يمكنك تغيير حجم رسم SmartArt، اضغط على حد رسم SmartArt، ثم قم بسحب:

أ	مقابض تغيير الحجم	ب	مقابض تغيير الألوان	ج	أيقونة الصوت

١ النشاط الصفي

١ يُطلق على التمثيل الرسومي لمجموعة من الأرقام، اسم:

أ المخطط البياني | ب الأيقونة | ج رسم SmartArt

٢ يمكنك إضافة مخطط بياني، من علامة التبويب:

أ انتقالات | ب إدراج | ج حركات

٣ لتغيير نمط ولون المخطط البياني، يمكنك استخدام علامة تبويب:

أ تصميم | ب مراجعة | ج إدراج

٤ يجب عليك دراسة موضوعك جيدًا، وتحديد مفاهيم رئيسة تريد إيصالها للجمهور، يُفضل أن يكون عددها:

أ ١ - ٢ | ب ٢ - ٤ | ج ٥ - ٦

٥ من النصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز:

أ مدة العرض ٣٠ دقيقة | ب استخدام الألوان الفاقعة | ج التدرب على إلقاء العرض التقديمي

٢ الواجب المنزلي

١ يمكنك إضافة مخطط بياني، بالضغط على مخطط، من مجموعة:

أ رسومات توضيحية | ب الصور | ج ارتباطات

٢ عملية تحرير المخطط البياني في باوربوينت تتشابه مع عملية تحريره في إكسل، حيث يمكنك إضافة:

أ مقاطع فيديو | ب مقاطع صوتية | ج صفوف وأعمدة وعمليات حسابية

٣ إذا أردت تعديل بيانات المخطط البياني، اضغط عليه بزر الفأرة الأيمن، ثم اضغط على:

أ تحرير البيانات | ب حذف | ج تعليق جديد

٤ من الجيد أن تكون مدة العرض التقديمي بين:

أ ٢٠ - ٣٠ دقيقة | ب ١٥ - ٢٠ دقيقة | ج ١٠ - ١٢ دقيقة

٥ من النصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز:

أ استخدم مصدر واحد للمعلومات | ب استخدم معلومات ليس لها صلة | ج كن إيجابيًا ومتحمسًا

الدرس الأول - الحصة الأولى

الروبوتات الافتراضية

١ النشاط الصفي

١ محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي، هي:

أ	الروبوتات الافتراضية	ب	الواقع الافتراضي	ج	اللغات البرمجية

٢ تضم روبوتات فيكس كود في آر الافتراضي، عجلات بقطر:

أ	٢٠ مليمتر	ب	٤٠ مليمتر	ج	٥٠ مليمتر

٣ يمكنك إنشاء مشروع نصي جديد (بايثون)، بالضغط على:

أ	مشروع جديد	ب	مشروع نصي جديد	ج	تحميل من جهازك

٤ يمكنك فتح المشروعات لاستخدامها للتعلم أو الاستلهام لإنشاء مشروع أكثر تعقيداً، بالضغط على:

أ	أمثلة استدلالية	ب	ما هو الجديد	ج	معلومات

٥ يمكنك رؤية معلومات نسخة فيكس كود في آر، بالضغط على:

أ	ما هو الجديد	ب	معلومات	ج	ما هو الجديد

٢ الواجب المنزلي

١ من مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية:

أ	لا تناسب أنماط التعلم المختلفة	ب	ارتفاع التكلفة	ج	إمكانية استخدام روبوتات مختلفة

٢ مستشعر يُستخدم للقياس والحفاظ على الاتجاه والسرعة والزاوية، هو:

أ	مستشعر الجيروسكوب	ب	مستشعر الرؤية السفلي	ج	مستشعر الاصطدام الأيسر

٣ منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنات البرمجية ومدعومة من سكراتش، هي:

أ	فيجوال ستوديو	ب	فيكس كود في آر	ج	فلوكسوس

٤ نقطة الحفظ الافتراضية لمشروع VEX، هي مجلد:

أ	التنزيلات	ب	المستندات	ج	سطح المكتب

٥ يمكن رؤية التحديثات الجديدة للمنصة، بالضغط على:

أ	معلومات	ب	أمثلة استدلالية	ج	ما هو الجديد

الدرس الأول - الحصة الثانية

الروبوتات الافتراضية

١ النشاط الصفي

١ لتحميل نافذة المحاكاة التي تمكّنك من تجربة الروبوت، عليك الضغط على زر:

أ	افتح الملعب	ب	اختيار اللغة	ج	فيديوهات تعليمية

٢ مساحة المربعات في ساحة اللعب، هي:

أ	٢٠ * ٢٠ مليمتر	ب	٢٠٠ * ٢٠٠ مليمتر	ج	٢٠٠ * ٢٠٠ سنتيمتر

٣ يتم العرض من الأعلى أو الأسفل للخريطة بشكل كامل، باستخدام:

أ	الكاميرا العلوية	ب	كاميرا التتبع	ج	كاميرا الشخص الأول

٤ عند استخدام كاميرا التتبع، يمكنك التكبير والتصغير باستخدام:

أ	الضغط على زر الفأرة الأيمن	ب	الضغط على زر الفأرة الأيسر	ج	عجلة تمرير الفأرة

٥ كاميرا تعرض ساحة اللعب وكأن هناك سائقًا يقود الروبوت من داخله، هي:

أ	كاميرا التتبع	ب	الكاميرا العلوية	ج	كاميرا الشخص الأول

٢ الواجب المنزلي

١ مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تمكّنك من تنفيذ مقاطعك البرمجية بسيناريوهات مختلفة، تسمى:

أ	ساحة اللعب	ب	ساحة البرمجة	ج	ساحة الروبوت

٢ الوضع الافتراضي للكاميرا عند فتح نافذة ساحة اللعب، هي:

أ	كاميرا التتبع	ب	الكاميرا العلوية	ج	كاميرا الشخص الأول

٣ لطريقة لعرض ساحة اللعب بشكل ثلاثي الأبعاد، هي:

أ	الكاميرا العلوية	ب	كاميرا الشخص الأول	ج	كاميرا التتبع

٤ تسمى كاميرا الشخص الأول، بكاميرا:

أ	السائق	ب	المبرمج	ج	المصمم

٥ لفتح لوحة التحكم، عليك الضغط على زر:

أ	عرض	ب	توسيع	ج	فتح

الدرس الأول - الحصة الثالثة

الروبوتات الافتراضية

١ النشاط الصفي

١ طريقة للبرمجة في فيكس كود في آر، حيث تدعم البيئة اللبنات البرمجية باستخدام لبنات سكراتش البرمجية، هي:

أ	باستخدام اللبنات البرمجية	ب	باستخدام البرمجة النصية	ج	المزج بين اللبنات البرمجية والبرمجة النصية

٢ فئة اللبنات البرمجية التي تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب، هي:

أ	مغناطيس	ب	العرض	ج	نظام الدفع

٣ فئة اللبنات البرمجية التي تتحكم في سير المقطع البرمجي، هي:

أ	تحكم	ب	العمليات	ج	عناصر برمجة جديدة

٤ فئة اللبنات البرمجية التي تُستخدم لإنشاء لبنات برمجية جديدة، هي:

أ	نظام الدفع	ب	الاستشعار	ج	عناصر برمجة جديدة

٥ فئة نظام الدفع تُشبه فئة لبنات في سكراتش، هي:

أ	المنطق	ب	الحركة	ج	العمليات

٢ الواجب المنزلي

١ طريقة للبرمجة في فيكس كود في آر، يمكن العمل بالبرمجة النصية باستخدام بايثون وأسطر تعليمات برمجية، هي:

أ	باستخدام اللبنات البرمجية	ب	باستخدام البرمجة النصية	ج	المزج بين اللبنات البرمجية والبرمجة النصية

٢ فئة اللبنات البرمجية التي تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية، هي:

أ	العمليات	ب	الاستشعار	ج	المتغيرات

٣ فئة اللبنات البرمجية التي تُستخدم لقراءة قيم مستشعرات الروبوت، هي:

أ	المتغيرات	ب	عناصر برمجة جديدة	ج	الاستشعار

٤ تنتمي لبنة تحرك إلى ( )، إلى فئة لبنات:

أ	الاستشعار	ب	نظام الدفع	ج	العمليات

٥ لبنة يتم إضافتها في ساحة العمل بصورة افتراضية، هي:

أ	عندما بدأت	ب	لبنة تحرك	ج	لبنة انعطف

الدرس الأول - الحصة الرابعة

الروبوتات الافتراضية

١ النشاط الصفي

١ تنتمي لبنة انعطف، إلى فئة لبنات:

أ أحداث | ب نظام الدفع | ج المتغيرات

٢ بدلًا من تكرار إنشاء اللبنات البرمجية، يمكنك الضغط عليها بزر الفأرة الأيمن، ثم الضغط على:

أ إنشاء نسخة مطابقة | ب تعطيل عنصر | ج حذف عنصر

٣ للتحقق من عمل مقطعك البرمجي، افتح ساحة اللعب، ثم اضغط على:

أ تكبير النافذة | ب الكاميرا العلوية | ج زر التشغيل

٤ لحفظ مشروعك في فيكس كود في آر، تحتاج إلى فتح قائمة:

أ ملف | ب دروس توضيحية | ج تعلم

٥ تنتمي لبنة سرعة الانعطاف، إلى فئة لبنات:

أ العمليات | ب نظام الدفع | ج أحداث

٢ الواجب المنزلي

١ تنتمي لبنة تحرك، إلى فئة لبنات:

أ نظام الدفع | ب أحداث | ج العمليات

٢ يمكنك ضبط مسافة تحرك الروبوت، إما بالمليمتر أو بـ:

أ البوصة | ب الكيلومتر | ج الفدان

٣ لحفظ مشروعك في فيكس كود في آر، تحتاج إلى فتح قائمة ملف، ثم تحديد:

أ مشروع نصي جديد | ب حفظ في الجهاز | ج معلومات

٤ إذا رغبت بتغيير اسم المشروع الذي تعمل عليه، انتقل إلى شريط الأدوات، ثم اضغط على:

أ مشروع روبوت | ب مشروع برمجي | ج مشروع فيكس كود

٥ تنتمي لبنة سرعة القيادة، إلى فئة لبنات:

أ العمليات | ب أحداث | ج نظام الدفع

الدرس الثاني - الحصة الأولى

الإحداثيات في البرمجة

١ النشاط الصفي

١ في وحدة تحكم العرض، يمكنك تنزيل الرسالة إلى حاسبك، بالضغط على:

أ	حفظ	ب	نسخ إلى الحافظة	ج	مسح

٢ لبنة تقوم بتغيير سطر الرسالة المعروضة، ويساعد ذلك في الحصول على عرض أوضح للرسائل، هي لبنة:

أ	انعطف	ب	اضبط المؤشر إلى الصف التالي	ج	اطبع ( )

٣ نظام يُستخدم لتحديد موضع النقاط على خط الأعداد، وهو أبسط مثال على استخدام نظام الإحداثيات، هو:

أ	نظام الإحداثيات الديكارتي	ب	نظام الإحداثيات الخطي	ج	نظام الإحداثيات الجغرافي

٤ يُطلق على كل خط من الخطين المتعامدين في نظام الإحداثيات الديكارتي، اسم:

أ	شريط القياس	ب	خط الثلث	ج	محور الإحداثيات

٥ يُطلق على الخط الأفقي في نظام الإحداثيات الديكارتي، اسم:

أ	محور x	ب	محور y	ج	محور z

٢ الواجب المنزلي

١ تنتمي لبنة اطبع ( )، إلى فئة لبنات:

أ	العرض	ب	أحداث	ج	تحكم

٢ نظام مرجعي يستخدم الأرقام لتحديد موضع نقاط محددة في مخطط معين، هي:

أ	نظام التشغيل	ب	نظام العد العشري	ج	نظام الإحداثيات

٣ نظام إحداثيات يوجد به خطان متعامدان مرقمان، وتقاس إحداثيات كل نقطة فيه بمسافة بعدها عن الخطين، هو:

أ	نظام الإحداثيات الديكارتي	ب	نظام الإحداثيات الجغرافي	ج	نظام الإحداثيات الخطي

٤ يلتقي الخطان في نظام الإحداثيات الديكارتي، في:

أ	نقطة البداية	ب	نقطة الأصل	ج	نقطة القمة

٥ يُطلق على الخط الرأسي في نظام الإحداثيات الديكارتي، اسم:

أ	محور z	ب	محور x	ج	محور y

الدرس الثانى - الحصة الثانية

الإحداثيات في البرمجة

١ النشاط الصفي

١ نظام الإحداثيات الذي يُستخدم في فيكس كود في آر، هو:

أ	نظام الإحداثيات الخطي	ب	نظام الإحداثيات الجغرافي	ج	نظام الإحداثيات الديكارتي

٢ المحور الذي يحدد الموضع الرأسي من الأعلى إلى الأسفل للنقطة المحددة، هي:

أ	محور X	ب	محور Y	ج	محور Z

٣ أبعاد المربعات الفردية المُستخدمة لتشكيل الشبكات في العديد من ملاعب فيكس كود في آر، هي:

أ	200 * 200 مليمتر	ب	500 * 500 مليمتر	ج	1000 * 1000 مليمتر

٤ لبنة تُستخدم عند تكرار اللبنات البرمجية الموجودة لعدد غير محدد بدون توقف، هي لبنة:

أ	التكرار ( )	ب	تكرار إلى الأبد	ج	تكرار حتى ( )

٥ تنتمي لبنة اضبط القلم على اللون ( )، إلى فئة لبنات:

أ	التحكم	ب	أحداث	ج	العرض

٢ الواجب المنزلي

١ يُطلق على القيمتين (x , y) لنقطة ما، اسم:

أ	إحداثيات النقطة	ب	أبعاد النقطة	ج	مركز النقطة

٢ تسمح ساحة اللعب في فيكس كود في آر بقيم للإحداثيات، بين:

أ	200 و200- مليمتر	ب	500 و500- مليمتر	ج	1000 و1000- مليمتر

٣ تنتمي لبنات التكرارات، إلى فئة لبنات:

أ	الأحداث	ب	التحكم	ج	العمليات

٤ لبنة تُستخدم عند عدم معرفة عدد التكرارات، حيث تكرر اللبنات الموجودة داخل الحلقة حتى يتحقق الشرط، هي لبنة:

أ	تكرار حتى ( )	ب	تكرار في حين ( )	ج	تكرار إلى الأبد

٥ لبنة تُستخدم لتحريك أداة القلم (أسفل) ليتمكن الروبوت من الرسم في ساحة اللعب، هي لبنة:

أ	انعطف	ب	اضبط القلم على اللون ( )	ج	نقل القلم ( )

الدرس الثانى - الحصة الثالثة

الإحداثيات في البرمجة

١ النشاط الصفي

١ لاختيار ساحة اللعب، عليك الضغط على زر:

أ افتح الملعب | ب اختر ملعب | ج إعادة الضبط

٢ لرسم خطوط بألوان مختلفة وبإحداثيات محددة في ساحة الفن قماش، عليك استخدام أداة:

أ القلم | ب الفرشاة | ج الممحاة

٣ في ساحة لوحة الفن قماش، يقع الموضع الابتدائي للروبوت، عند النقطة:

أ X: 0 مليمتر و Y: 0 مليمتر | ب X: 100 مليمتر و Y: 100 مليمتر | ج X: 1000 مليمتر و Y: 1000 مليمتر

٤ الدائرة الكاملة تتكون من:

أ ٩٠ درجة | ب ١٨٠ درجة | ج ٣٦٠ درجة

٥ إذا كانت درجة الانعطاف ١٠، فإن عدد التكرارات التي تحتاجها لرسم دائرة كاملة، هي:

أ ١٢ تكرار | ب ٢٤ تكرار | ج ٣٦ تكرار

٢ الواجب المنزلي

١ في لوحة الفن قماش، يتم تقسيم المساحة إلى مربعات أصغر طول ضلعها:

أ ٢٠ مليمتر | ب ١٠٠ مليمتر | ج ٢٠٠ مليمتر

٢ يمكنك مسح الرسومات في ساحة الفن قماش، باستخدام زر:

أ افتح الملعب | ب إعادة الضبط | ج شارك

٣ اللون الافتراضي للقلم، هو اللون:

أ الأحمر | ب الأزرق | ج الأسود

٤ إذا كان عدد التكرارات ١٨، فإن درجة الانعطاف التي تحتاجها لرسم دائرة كاملة، هي:

أ ٥ درجات | ب ١٠ درجات | ج ٢٠ درجة

٥ لجعل الدائرة أكبر أو أصغر، تحتاج إلى تغيير قيمة المسافة التي يقطعها الروبوت أو:

أ درجات انعطاف الروبوت | ب لون القلم | ج تغيير ساحة اللعب

الدرس الثالث - الحصة الأولى

الحركة التلقائية

١ النشاط الصفي

١	تُستخدم لاكتشاف التغيرات في البيئة المحيطة، هي:						
أ	الدوال	ب	الخلايا	ج	المستشعرات		
٢	مستشعر يوجد في الجزء الخلفي من الروبوت، هو:						
أ	مستشعر الجيرسكوب	ب	مستشعر الرؤية الأمامي	ج	مستشعر الاصطدام		
٣	تنتمي لبنة الموضع ( ) بالـ ( )، إلى فئة لبنات:						
أ	الأحداث	ب	العرض	ج	الاستشعار		
٤	لبنة تتحقق مما إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية، هي لبنة:						
أ	( ) أكبر من ( )	ب	( ) أقل من ( )	ج	( ) يساوي ( )		
٥	لبنة تجعل الروبوت ينعطف إلى ما لا نهاية، هي لبنة:						
أ	انعطف ( )	ب	تحرك ( )	ج	الانتظار حتى ( )		

٢ الواجب المنزلي

١	مستشعر يمكنه تحديد الاتجاه ومسافة انعطاف الروبوت عن نقطة البداية، هو:						
أ	مستشعر الاصطدام	ب	مستشعر الجيرسكوب	ج	مستشعر الرؤية السفلي		
٢	يتم تحديد موضع الروبوت الافتراضي وفق مركزه للانعطاف، وهو موقع:						
أ	مستشعر الجيرسكوب	ب	مستشعر الاصطدام	ج	قلم الروبوت		
٣	تتميز لبنات فئة الاستشعار، باللون:						
أ	البرتقالي	ب	الأزرق	ج	الأخضر		
٤	لبنة تعطي موضع إحداثيات x وy للروبوت الافتراضي بالمليمتر أو بالبوصة، هي لبنة:						
أ	الموضع ( ) بالـ ( )	ب	زاوية الموضع بالدرجات	ج	تكرار في حين		
٥	لبنة تُوقف البرنامج مؤقتًا إلى حين تحقق شرط محدد، هي لبنة:						
أ	تكرار حتى ( )	ب	الانتظار ( ) ثانية	ج	الانتظار حتى ( )		

الدرس الثالث - الحصة الثانية

الحركة التلقائية

١ النشاط الصفي

١	تنتمي لبنة الانتظار حتى ( )، إلى فئة لبنات:					
أ	التحكم	ب	الأحداث	ج	نظام الدفع	
٢	تنتمي لبنة أوقف القيادة، إلى فئة لبنات:					
أ	الاستشعار	ب	نظام الدفع	ج	العمليات	
٣	تتميز لبنة الموضع ( ) بالـ ( )، باللون:					
أ	الأحمر	ب	الأزرق	ج	البرتقالي	
٤	اللبنة التي تتحكم في تسلسل عمليات البرنامج، هي لبنة:					
أ	تحرك	ب	انعطف	ج	إذا ( ) ثم	
٥	تعمل لبنة إذا ( ) ثم للتحقق من الشرط:					
أ	مرة واحدة فقط	ب	مرتان	ج	عدد لا نهائي من المرات	

٢ الواجب المنزلي

١	تنتمي لبنة ( ) أكبر من ( )، إلى فئة لبنات:					
أ	التحكم	ب	العمليات	ج	الاستشعار	
٢	تنتمي لبنة الموضع ( ) بالـ ( )، إلى فئة لبنات:					
أ	الاستشعار	ب	التحكم	ج	نظام الدفع	
٣	خفض سرعة المنعطفات، يجعل الحركة:					
أ	أقل دقة	ب	أكثر دقة	ج	بنفس دقة السرعات الأعلى	
٤	تنتمي لبنة إذا ( ) ثم، إلى فئة لبنات:					
أ	العمليات	ب	نظام الدفع	ج	التحكم	
٥	تتميز فئة لبنات التحكم، باللون:					
أ	الأزرق	ب	البرتقالي	ج	الأحمر	

الدرس الثالث - الحصة الثالثة

الحركة التلقائية

١ النشاط الصفي

١ لبنة تحدد اتجاه الروبوت إلى قيمة محددة من اختيارك، هي لبنة:

أ دوران القيادة بالدرجات | ب اضبط زاوية الدوران للقيادة لـ ( ) | ج اضبط زاوية المواجهة إلى ( ) درجة

٢ لبنة تحدد زاوية انعطاف نظام قيادة الروبوت عند ضبطه باستخدام مستشعر الجيرسكوب، هي لبنة:

أ اضبط زاوية المواجهة إلى ( ) | ب دوران القيادة بالدرجات | ج اضبط زاوية الدوران للقيادة لـ ( ) درجة

٣ تنتمي لبنة اضبط زاوية الدوران للقيادة لـ ( ) درجة، إلى فئة لبنات:

أ نظام الدفع | ب الاستشعار | ج العمليات

٤ تتميز لبنات الاستشعار باللون:

أ البرتقالي | ب الأحمر | ج الأزرق الفاتح

٥ لبنة "اتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات" تحدد اتجاه نظام قيادة الروبوت بالاستعانة بوضع الزاوية الحالي لـ:

أ مستشعر الاصطدام | ب مستشعر الجيرسكوب | ج مستشعر الرؤية السفلي

٢ الواجب المنزلي

١ لبنة تحدد زاوية انعطاف الروبوت أثناء قيادته إلى قيمة محددة من اختيارك، هي لبنة:

أ دوران القيادة بالدرجات | ب اضبط زاوية الدوران للقيادة لـ ( ) | ج اتجاه المواجهة لنظام القيادة

٢ لبنة تحدد اتجاه نظام قيادة الروبوت بالاستعانة بوضع الزاوية الحالي لمستشعر الجيرسكوب، هي لبنة:

أ دوران القيادة بالدرجات | ب اضبط زاوية الدوران للقيادة لـ ( ) | ج اتجاه المواجهة لنظام القيادة

٣ تنتمي لبنة دوران القيادة بالدرجات، إلى فئة لبنات:

أ الاستشعار | ب التحكم | ج العمليات

٤ تتميز لبنات نظام الدفع، باللون:

أ الأزرق | ب الأحمر | ج البرتقالي

٥ يمكنك إضافة تأخير زمني بين الخطوات، عن طريق لبنة:

أ دوران القيادة بالدرجات | ب الانتظار ( ) ثانية | ج تحرك