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 الثانى - 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 ومعالمك، 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 الثاني - 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 الثانى - 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		

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

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		

الدرس الثالث - الحصة الثانية

المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز

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 أدرت 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	٣٠ 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 الثانى - 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 وY: 0 مليمتر | ب X: 100 مليمتر وY: 100 مليمتر | ج X: 1000 مليمتر وY: 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 ( ) درجة | 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 ( ) درجة | 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 ( ) درجة | ج اتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات

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 ( ) درجة | ج اتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات

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