|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| اختبار مادة المهارات الرقميةمنتصف الفصل الدراسي الثالثللصف السادس الابتدائي | صورة تحتوي على شعار  تم إنشاء الوصف تلقائياً | المملكة العربية السعوديةوزارة التعليمإدارة التعليم ابتدائية ...... |

**20**

**الاسم :** .................................................................................................................  **الصف :** .........................................................................

**السؤال الأول : ضع علامة √ أمام العبارات الصحية و X أمام العبارات الخاطئة:- درجة لكل فقرة**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول.** |  |
| **2** | **يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.** |  |
| **3** | **يستخدم الزر لتطبيق التظليل في جدولك.** |  |
| **4** | **إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف(Delete) فسيتم حذف الصف المحدد.** |  |
| **5** | **في مايكروسوفت وورد عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند.** |  |
| **6** | **في مايكروسوفت وورد يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص.** |  |
| **7** | **الشخصيات الرئيسة في اللعبة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة.** |  |
| **8** | **التحديات في اللعبة هي العقبات والصعوبات في اللعبة.** |  |

**السؤال الثاني : رتب خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً:- درجتان لكل فقرة**

**تصميم النموذج الأولي**

**تشغيل اللعبة**

**الاختبار**

**التخطيط**

**الفكرة**

**التنفيذ**

**انتهت الأسئلة**

|  |  |
| --- | --- |
| **الخطوة الأولى** | ................................... |
| **الخطوة الثانية** | ................................... |
| **الخطوة الثالثة** | ................................... |
| **الخطوة الرابعة** | ................................... |
| **الخطوة الخامسة** | ................................... |
| **الخطوة السادسة** | ................................... |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| المملكة العربية السعوديةوزارة التعليمإدارة التعليم بـ..............مدرسة................ |   | المادة: المهارات الرقميةالصف: سادس ابتدائيالفصل الدراسي الثالثاختبار أعمال السنة |
| اسم الطالبة: ..................................................... الفصل: ................. | **المجموع:** |  |
| **٢٠** |

|  |
| --- |
| **السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:** |
| 1. **يمكن من خلال خيار إدراج:**
 |
| أ | **إدراج أعمدة إلى اليسار** | **ب** | **إدراج صفوف لأسفل**  | **ج** | **إدراج خلايا** | **د** | **جميع ما سبق** |
| 1. **عند الكتابة داخل الجدول تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى:**
 |
| أ | **اليمين** | **ب** | **اليسار** | **ج** | **الأعلى** | **د** | **الأسفل** |
| 1. **لتحديد النص بأكمله بسهولة نستخدم الزرين:**
 |
| أ | **Ctrl + A** | **ب** | **Ctrl + F** | **ج** | **Ctrl + R** | **د** | **Ctrl +P** |
| 1. **طريقة العرض الافتراضية لبرنامج وورد:**
 |
| أ | **القراءة** | **ب** | **المسودة** | **ج** | **تخطيط الطباعة** | **د** | **الشاشة الكاملة** |
| 1. **عند إضافة أعمدة إلى نص كتبته، تتم إضافتها:**
 |
| أ | **كامل المستند** | **ب** | **في الصفحة الأولى** | **ج** | **في الصفحة الأخيرة** | **د** | **في الصفحتين الأولى والأخيرة** |
| 1. **يضبط المثلث السفلي  المسافة البادئة:**
 |
| أ | **السطر الأول من الفقرة** | **ب** | **السطر الثاني من الفقرة** | **ج** | **جميع سطور الفقرة باستثناء السطر الأول** | **د** | **جميع سطور الفقرة** |
| 1. **العناوين المكتوبة في رأس وتذييل الصفحة في وورد:**
 |
| أ | **موجودة في الصفحة الأولى** | **ب** | **موجودة في الصفحة الثانية** | **ج** | **موجودة في الصفحة الأخيرة** | **د** | **تتكرر في كل صفحة** |
| 1. **امتداد ملفات العروض التقديمية في Microsoft Word هو ".".**
 |
| أ | **DOCX** | **ب** | **PPTX** | **ج** | **MP3** | **د** | **PNG** |
| 1. **يمكن استخدام الرموز لإثراء نصك وقد تكون الرموز:**
 |
| أ | **أسهم** | **ب** | **علامات تعداد** | **ج** | **رموز رياضية** | **د** | **جميع ما سبق** |
| 1. **يمكن استخدام زر الاحتواء التلقائي لضبط الجدول تلقائياً من خلال اختيار:**
 |
| أ | **احتواء تلقائي للمحتويات** | **ب** | **احتواء تلقائي ضمن النافذة** | **ج** | **عرض ثابت للعمود** | **د** | **جميع ما سبق** |
| 1. **من خلال الضغط على تحديد في مجموعة الجدول يمكن:**
 |
| أ | **تحديد عمود** | **ب** | **تحديد صف** | **ج** | **تحديد جدول** | **د** | **جميع ما سبق** |

|  |
| --- |
| 1. **للبحث عن الكلمات واستبدالها في وورد نستخدم الزرين:**
 |
| أ | **Ctrl + A** | **ب** | **Ctrl + H** | **ج** | **Ctrl + R** | **د** | **Ctrl +P** |
| 1. **الطريقة الأبسط لإنشاء الجداول في وورد:**
 |
| أ | **شبكة الجدول** | **ب** | **قائمة الجدول** | **ج** | **رسم الجدول** | **د** | **تظليل الجدول** |
| 1. **يستخدم الزر صورة تحتوي على نص, التصميم  تم إنشاء الوصف تلقائياً في برنامج وورد لــ:**
 |
| أ | **إنشاء الجدول** | **ب** | **تنسيق الجدول** | **ج** | **تظليل الجدول** | **د** | **رسم الجدول** |
| 1. **مختبر لعبة كودو هو بيئة برمجية تستخدم في:**
 |
| أ | **تصميم برامج الحاسب** | **ب** | **تصميم برامج الهاتف** | **ج** | **تصميم صفحات الويب** | **د** | **تصميم الألعاب** |
| 1. **الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:**
 |
| أ | **التفاحة** | **ب** | **الصخرة** | **ج** | **العربة الجوالة** | **د** | **بقعة الحبر** |
| 1. **بعد اختيار كائن العربة الجوالة وضع في مكان ما في مختبر لعبة كودو يجب:**
 |
| أ | **اختيار لون الكائن** | **ب** | **إلقاء التحية للكائن** | **ج** | **سحب الكائن إلى المكان المرغوب** | **د** | **تغيير شكل الكائن** |
| 1. **يمكن في عملية تطوير البرمجيات تحريك الكاميرا باستخدام لوحة المفاتيح بـ:**
 |
| أ | **بالنقر على الشاشة** | **ب** | **بالنقر على الأشياء في اللعبة** | **ج** | **باستخدام اللوحة** | **د** | **باستخدام أداة Move camera** |
| 1. **من المكونات الرئيسية للألعاب:**
 |
| أ | **أهداف اللعبة** | **ب** | **اللاعب** | **ج** | **التنفيذ** | **د** | **التطوير** |
| 1. **الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:**
 |
| أ | **التخطيط** | **ب** | **التصميم** | **ج** | **التنفيذ** | **د** | **الاختبار** |

**انتهت الأسئلة**

**معلمة المادة: أ- مشاعل محمد الشمراني**