# تم تحميل وعرض المادة من



موقع منهجي منصة تعليمية توفر كل ما يحتاجه المعلم والطالب من حلول الكتب الدراسية وشرح للدروس بأسلوب مبسط لكافة المراحل التعليمية وتوازيع المناهج وتحاضير وملخصات ونماذج اختبارات وأوراق عمل جاهزة للطباعة والتحميل بشكل مجانى





20	رؤيـــة VISION 230 وزارة التعليم	المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة تعليم منطقة الباحة مدرسة ابتدائية سبا بنت ابي سفيان اليوم: التاريخ: / / / 1446هـ
س ابتدائي للعام الدراسي 1446 هـ 	<b>لثالث</b> مادة <mark>مهارات رقمية</mark> للصف الساد 	اختبار منتصف الفصل الدراسي ا الم الطالبة:
	ة الصحيحة	السؤال الأول: اختاري الإجاب
	رد ختار قائمة	<b>1</b> - يتم إضافة او حذف صف او عمو
تخطيط	عرض	ادراج
يخط ط	-1.1	2- يمحن إضافة رمز من قائمه
حطيط	الكراج	السريط الرئيسي
		3-يستخدم الزر 🞽
لاستبدال كلمة باخرى	تغيير اتجاة النص	لتظليل الجدول
		<b>4</b> -من المكونات الرئيسية للألعاب:
اهداف اللعبة	التنفيذ	اللاعب
	م مايكروسوفت الوورد: مايكر ساتيب ت	5-من طرق العرض الافتراضية لبرنامج
تحطيط الطباعة	وضع الفراءة	المسودة
	لة 🗸 او 🗙 امام العبارات التالية	السؤال الثاني: ضعي علام
الشريط الرئيسي.	ستبدالها نختار (استبدال) من تبويب	1. للبحث عن كلمة وال
ة.	H) في أسفل النص الرئيس في الصفح	eader) يقع الرأس (
، أو اكثر.	رد نستطيع تحويل النص إلى عمودين	3. في مايكروسوفت وو
	لانشاء جدول في المستند	4. يستخدم الزر
دم (فاصل صفحة).	ة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخ	5. لبدء صفحة جديدة

					له	ورة بما يناسب	لي کل ص	الثالث: ص	السوّال ا	2
6 لإضافة التذييل	ع باه النص	يغير اتب	لقائ <i>ي</i> إل كلمة	احتواء ت حسب أطو	ں في	3 يغير محاذاة النص الخلايا	افة البادئة	2) ضبط المس	جدون جدون	<b>D</b> لإنشاء
		Ì	2	1. 1			ر بنالا منالح	۲ حتلقائی تلفائی	-	ل→ → اتجا النم
		صحيحاً	، ترتيباً	اب الحاسب	يم ألع	ت عملية تصم	نبي خطوا	الرابع: رن	السوّال	2
م النموذج الأولي	تصمي	تخطيط	11	لاختبار	١	تشغيل اللعبة	į.	التتقي	كرة	الة
						وة الأولى	الخط			
						وة الثانية	الخط			
						وة الثالثة	الخط	-		
						رة الرابعة	الخطو			
						ة الخامسة	الخطو			
						ة السادسة	الخطو			
		k	فِظَ، خ"ز	م ما حُرِ ما نَفَعَ	لعلد علم	"ليس ا إنما الا				
		<u>}</u>	جاح ي	لاسئلة نوفيق والنـ ان الغامد	تهت ا کن بالت ن: حن 2	اذ دعواتي لکَ المعلما				

الديدة		المملكة العربية السعودية وزارة التعليم
	VISION ä tõt	إدارة تعليم منطقة الباحة
( Y. / 🛵 🛄 📕		مدرسة ابتدائية سبا بنت ابي سفيان
		اليوم:
		یر ، التاریخ: / / ۱٤٤٦ه
	-	
س ابتدائي للعام الدراسي ١٤٤٦ هـ 	ا <b>لثالث</b> مادة <mark>مهارات رقمية</mark> للصف الساد 	اختبار منتصف الفصل الدراسي اسم الطالبة:
	ية الصحيحة بد نختار قائمة	السؤال الأول: اختاري الإجاب
تخطيط	ود حار فالما	
	<u></u>	مربع ۲ – یمکن إضافة رمز من قائمة
تخطيط	ا <mark>دراج</mark>	الشريط الرئيسي
	·····	۳-يستخدم الزر 📕
لاستبدال كلمة باخرى	تغيير اتجاة النص	<mark>لتظليل الجدول</mark>
		٤-من المكونات الرئيسية للألعاب:
اهداف اللعبة	التنفيذ	اللاعب
	ح مايكروسوفت الوورد:	<ul> <li>من طرق العرض الافتراضية لبرنامج</li> </ul>
تخطيط الطباعة	وضع القراءة	المسودة
	لة 🗸 او 🗙 امام العبارات التالية	السؤال الثاني: ضعي علام
الشريط الرئيسي.	ستبدالها نختار (استبدال) من تبويب	١. للبحث عن كلمة وا
.ä	H) في أسفل النص الرئيس في الصفح	eader) يقع الرأس (
ن أو اكثر.	ورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين	۳. في مايكروسوفت وو
	لانشاء جدول في المستند	٤ يستخدم الزر
ـدم (فاصل صفحة).	ة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخ	٥. لبدء صفحة جديد
موقع منهجي	,	

			ورة بما يناسبها	الثالث: صلي كل ص	السؤال
ه النص لإضافة التذييل	ع يغير اتج	احتواء تلقائي حسب أطول كلمة	الفص في يغير محاذاة النص في الخلايا	2 ضبط المسافة البادئة	لإنشاء جدول
		2 . 1 . 1			
				احتواء احتواء تلقائی ~	→ اتجاہ النص
	صحيحاً	فاب الحاسب ترتيباً ا	ت عملية تصميم أل	الرابع: رتبي خطوا	السوال
تصميم النموذج الأولي	خطيط	الاختبار الت	تشغيل اللعبة	التنفيذ	الفكرة
		الفكر ق	رة الأولى	الخطو	
		التخطيط	رة الثانية	الخطو	
	لِي	<u>سميم نموذج او</u>	وة الثالثة	الخطو	
		التنفيذ	ية الرابعة	الخطو	
	ā	الاحتبار	ة الحامسة	الخطق	
		<b>г</b> ••••		- 	
	K	م ما حمِط، ، ما نَفَعَ"	"ليس العل إنما العلم		
	Ś	الاسئلة توفيق والنجاح نان الغام <i>دي</i> ۲	انتهت دعواتي لكن بال المعلمة: حو	mnhaji.com	ک موق

الاسم:

الصف:

۲.

السؤال الأول: ضع علامة  $\sqrt{}$  أمام العبارات الصحية و X أمام العبارات الخاطئة:-درجة لكل فقرة

أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول.	١
يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.	۲
يستخدم الزر 🏾 🖄 لتطبيق التظليل في جدولك.	٣
إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete) فسيتم حذف الصف المحدد.	£
في مايكروسوفت وورد عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند.	٥
في مايكروسوفت وورد يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص.	٦
الشخصيات الرئيسة في اللعبة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة.	۷
التحديات في اللعبة هي العقبات والصعوبات في اللعبة.	٨

#### السؤال الثاني: رتب خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً:-

درجتان لكل فقرة

تصميم النموذج الأولي	التخطيط	الاختبار	تشغيل اللعبة	التتفيذ	الفكرة
			فطوة الأولى	ال	
			فطوة الثانية	ال	
			خطوة الثالثة	ال	
			نطوة الرابعة	الخ	
			طوة الخامسة	الذ	
			طوة السادسة	الخر	



السؤال الأول: ضع علامة  $\sqrt{}$  أمام العبارات الصحية و X أمام العبارات الخاطئة:-درجة لكل فقرة

٧	أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول.	١
۷	يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.	۲
v	يستخدم الزر 🏼 🏄 لتطبيق التظليل في جدولك.	٣
x	إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete) فسيتم حذف الصف المحدد.	٤
V	في مايكروسوفت وورد عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند.	٥
V	في مايكروسوفت وورد يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص.	٦
V	الشخصيات الرئيسة في اللعبة هي الكائنات أو الأشخاص الافتر اضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة.	۷
V	التحديات في اللعبة هي العقبات والصعوبات في اللعبة.	٨

#### السؤال الثاني: رتب خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً:-

درجتان لكل فقرة

Contraction (Contraction)

تصميم النموذج الأولي	التخطيط	الاختبار	تشغيل اللعبة	التنفيذ	الفكرة
	ة	الفكر	نطوة الأولى	الخ	
	يط	التخط	فطوة الثانية	1	
	ذج الأولي	تصميم النمو	فطوة الثالثة	<b>ال</b>	
	يذ	<u>i:::)</u>	طوة الرابعة	الذ	
	بار	الاختر	طوة الخامسة	الخد	
	للعبة	تشغيل ا	طوة السادسة	الخد	

انتهت الأسئلة

	اليوم:		المملكة العربية السعودية
	التاريخ: / /	• • • • • • • • • • •	وزارة التعليم
	المادة: ممارات بقيرة	وزارة التعطيم Ministrue (Education	الإدارة العامة للتعليم بـ
	المادة. تهارات رحمية		مكتب تعليم
	لأولى والثانية ) .	لأولى – الفصل الثالث – ( الوحدة ا	اختبار الفترة ا
۲۰	المصف (السادس)	لأولى مادة المهارات الرقميت	اختبار الفترة ا
	_@122	مصل الدراسي الثالث للعام ٦	<b>া</b>
	الصف:		اسم الطالب:

# السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالية:

خطأ	صح	الســــــــــــــــــــــــــــــــــــ	م
		توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في مستند برنامج الوورد.	١
		لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول.	٢
		للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.	٣
		يقع الرأس (Header) في أعلى الصفحة.	٤
		عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند.	٥
		في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.	٦
		لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).	٧
		يمكننا تصميم ألعاب ثلاثية الأبعاد بدون كتابة سطر برمجي واحد.	٨
		لعبة كودو من إنتاج شركة قوقل.	٩
		الأرضية مستوية في لعبة كودو ولا يمكن تغييرها.	۱.
		للخروج من وضعية البرمجة اضغط زر (إدخال Enter).	۱۱
		لحذف كائن قم بتحديده واضغط على زر حذف Delete.	١٢

اقلب الصفحة

يستخدم هذا الزر 📰 في الوورد لـ :	۲	يستخدم هذا الزر 💾 في الوورد لإضافة:	١
إنشاء جدول.	ľ	حد علوي.	Ĩ
حذف جدول.	ŀ	حد سفلي.	ŗ
إضافة صفوف للجدول.	<b>ی</b>	حد أيمن.	ى
إضافة أعمدة للجدول.	د	حد أيسر.	د
من الأفضل بعد الانتهاء من برمجة لعبة أن نقوم ب:	٤	من مكونات لعبة كودو الرئيسية :	٣
حفظها.	ľ	أهداف اللعبة	Î
حذفها.	ŀ	الشخصيات الرئيسية.	ب
عمل اختبار لها.	<b>ح</b>	التحكم.	نع ا
تشغيلها.	د د	جميع ما سبق.	c

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:



يغير اتجاه النص.	
يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.	
يغير محاذاة النص في الخلايا.	
يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.	

معلم المادة /

マンジョン・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・ マ・	: / / ا ارات رقمیة <b>س)</b>	له العربية السعودية وزارة التعليم العامة للتعليم ب تعليم اختبار الفترة الأولى – الفصل الثالث – ( الوحدة الأولى والثانية ) . اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادر الفصل الدرا الثالث للعام ١٤٤٥هـ اسم الطالب: الصف: الفول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالية:	المملك الإدارة مكتب <b>لسؤال</b>
خطأ	صح	السؤال:	م
		توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في مستند برنامج الوورد.	١
		لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول.	۲
		للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.	٣
		يقع الرأس (Header) في أعلى الصفحة.	٤
		عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند.	٥
		في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.	٦
		لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).	٧
		يمكننا تصميم ألعاب ثلاثية الأبعاد بدون كتابة سطر برمجي واحد.	٨
		لعبة كودو من إنتاج شركة قوقل.	٩
		الأرضية مستوية في لعبة كودو ولا يمكن تغييرها.	۱.
		للخروج من وضعية البرمجة اضغط زر (إدخال Enter).	١١
		لحذف كائن قم بتحديده واضغط على زر (حذف) Delete.	١٢





يستخدم هذا الزر 📰 في الوورد لـ :	۲	يستخدم هذا الزر 💾 في الوورد لإضافة:	١
إنشاء جدول.	Ĩ	حد علوي.	ĥ
حذف جدول.	ŗ	حد سفلي.	ŗ
إضافة صفوف للجدول.	<del>ت</del>	حد أيمن.	હ
إضافة أعمدة للجدول.	د	حد أيسر.	د
من الأفضل بعد الانتهاء من برمجة لعبة أن نقوم ب:	٤	من مكونات لعبة كودو الرئيسية :	٣
حفظها.	ľ	أهداف اللعبة	٩
حذفها.	ب	الشخصيات الرئيسية.	ب
عمل اختبار لها.	<del>ت</del>	التحكم.	نع ا
تشغيلها.	د د	جميع ما سبق.	c

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:





يغير اتجاه النص <u>.</u>	
يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.	٤
يغير محاذاة النص في الخلايا <u>.</u>	<b>&gt;</b>
يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.	٣

معلم المادة /

ة: المهارات الرقمية ف: سادس ابتدائي سل الدراسي الثالث بار أعمال السنة	الماد الص الفط اخت	وزارة التعطيم Ministry of Education	المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم بـ مدرسة	
۲.	المجموع:	الفصل:	اسم الطالبة:	

### <u>السؤال الأول:</u> اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

						يمكن من خلال خيار إدراج:	.1				
جميع ما سبق	د	إدراج خلايا	ج	إدراج صفوف لأسفل	ب	إدراج أعمدة إلى اليسار	١				
2. عند الكتابة داخل الجدول تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى:											
الأسفل	د	الأعلى	ج	اليسار	ب	اليمين	ĺ				
				مدم الزرين:	، نستخ	لتحديد النص بأكمله بسهولة	.3				
Ctrl +P	د	Ctrl + R	ج	Ctrl + F	ب	Ctrl + A	ĺ				
				ورد:	نامج و	طريقة العرض الافتراضية لبر	.4				
الشاشة الكاملة	د	تخطيط الطباعة	ج	المسودة	ب	القراءة	ٱ				
				م إضافتها:	بته، تت	عند إضافة أعمدة إلى نص كت	.5				
في الصفحتين الأولى والأخيرة	د	في الصفحة الأخيرة	ج	في الصفحة الأولى	ب	كامل المستند	ٱ				
	6. يضبط المثلث السفلي 🗾 🔤 المسافة البادئة:										
جميع سطور الفقرة	د	جميع سطور الفقرة باستثناء السطر الأول	ج	السطر الثاني من الفقرة	ب	السطر الأول من الفقرة	أ				
				صفحة في وورد:	لييل ال	العناوين المكتوبة في رأس وتذ	.7				
تتكرر في كل صفحة	د	موجودة في الصفحة الأخيرة	ج	موجودة في الصفحة الثانية	ب	موجودة في الصفحة الأولى	ٱ				
				، Microsoft Word هو ".".	يمية في	امتداد ملفات العروض التقد	.8				
PNG	د	MP3	ۍ	РРТХ	ب	DOCX	١				
				وقد تكون الرموز:	نصك و	يمكن استخدام الرموز لإثراء	.9				
جميع ما سبق	د	رموز رياضية	ۍ	علامات تعداد	ب	أسهم	ٱ				
		فتيار:	لال اخ	لِّ لضبط الجدول تلقائياً من خ	التلقاؤ	. يمكن استخدام زر الاحتواء	10				
جميع ما سبق	د	عرض ثابت للعمود	ۍ	احتواء تلقائي ضمن النافذة	ب	احتواء تلقائي للمحتويات	ٱ				
				جموعة الجدول يمكن:	يد في م	. من خلال الضغط على تحد	11				
جميع ما سبق	د	تحديد جدول	ج	تحديد صف	ب	تحديد عمود	١				

1. للبحث عن الكلمات واستبدالها في ورود نستخدم الزرين:       2 $Ctrl + R$ 2 $Ctrl + R$ 4 $Ctrl + R$ 1. Indigits الأبسط لإنشاء الجداول في وورد:       1       2 $(mn   Ree 0)$ 2 $(mn   Ree 0)$ 2         1. Intribute الإنشاء الجداول في وورد ل:       1       1 $(mn   Ree 0)$ 2 $(mn   Ree 0)$ 2         1. Intribute الجدول       1       1 $(mn   Ree 0)$ 2 $(mn   Ree 0)$ 2         1. Intribute الجدول       1       1 $(mn   Ree 0)$ 2 $(mn   Ree 0)$ 2         1. Intribute (Intribute										
Ctrl + P       ع       Ctrl + R $\pi$ Ctrl + H $\psi$ Ctrl + A $\bar{n}$ 1.1       1.1       1.1       1.1       1.1       1.1       1.1       1.1         1.1       <					وورد نستخدم الزرين:	الها في	. للبحث عن الكلمات واستبد	12		
1. اطريقة الأبسط لإنشاء الحداول في ورد:         1       شبكة الجدول       ب       قائمة الجدول       ج       رسم الجدول       د       تظليل الجدول         1       أن شبكة الجدول       ب       قائمة الجدول       ج       رسم الجدول       د       رسم الجدول         1       إنشاء الجدول       ب       تنسيق الجدول       ج       رسم الجدول       د       رسم الجدول         1       إنشاء الجدول       ب       تنسيق الجدول       ج       ح       رسم الجدول       د       رسم الجدول         1       إنشاء الجدول       ب       تنسيق الجدول       ج       ح       محات الويب       د       رسم الجدول         1       إنشاء الجدول       ب       تصميم برامج الحاسب       ب       تصميم برامج الحاسب       د       رسم الألعاب         1       تصميم برامج الحاسب       ب       تصميم برامج الحاسب       ج       تصميم محات الويب       د       تصميم الألعاب         1       تصميم برامج الحاسب       ب       تصميم برامج الحاسب       ج       تصميم محات الويب       د       تصميم الألعاب         1       التمقداح الحسم محات لويب       ب       الصخرة للحاب الحاس       ج       تصميم محات لويب       د       تصميم الألعاب         1       التتفاح الحس محات لويب       ب	Ctrl +P	د	Ctrl + R	5	Ctrl + H	ب	Ctrl + A	ĺ		
أ       شبكة الجدول       ب       قائمة الجدول       ج       رسم الجدول       د         1. يستخدم الزر       أ       إنشاء الجدول       ب       تنسيق الجدول       ج       تظليل الجدول       د       رسم الجدول         1       إنشاء الجدول       ب       تنسيق الجدول       ج       تظليل الجدول       د       رسم الجدول         1       إنشاء الجدول       ب       تسيق الجدول       ج       تظليل الجدول       د       رسم الجدول         1       إنشاء الجدول       ب       تصميم برامج الحاسب       ب       تصميم مومحات الويب       د       رسم الجدول         1       تصميم برامج الحاسب       ب       تصميم مومحات الويب       د       تصميم الألعاب         1       تصميم برامج الحاسب       ب       تصميم مومحات الويب       د       تصميم الألعاب         1       التفاحير البرمجين       ب       تصميم برامج الويب       ج       العربة الجوالة       د       تعهد الحبر الرعاب         1       التفاحة الحبر       ب       الصخرة للكائن       ج       العربة الجوالة       د       تعهد الحبر الحبو الماغور       ج       المرغور       د       تعهد الحبر الحبر الحبر الحبر الحبر الحبر الحبر الحبر الحبو الماغادي بالنفر على الخلي الحبو الماغور       ج       المرغور					ي وورد:	داول في	. الطريقة الأبسط لإنشاء الج	13		
14. يستخدم الزر	تظليل الجدول	د	رسم الجدول	ج	قائمة الجدول	ب	شبكة الجدول	ĺ		
أإنشاء الجدولبتنسيق الجدولجتظليل الجدولدرسم الجدول $3.$ مختبر لعبة كودو هو بيئة برمجية تستخدم في:أتصميم برامج الحاسببتصميم برامج العاسبدتصميم ملمحات الويبد $3.$ الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:جتصميم صفحات الويبدبقعة الحبر $1.$ الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:جتصميم صفحات الويبدبقعة الحبر $1.$ الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:جالعربة الجوالةدبقعة الحبر $1.$ التفاحةبالصخرةجالعربة الجوالةد $2.$ بعد اختيار كائن العربة الجوالة وضع في مكان ما في مختبر لعبة كودو يجب:جدبقعة الحبر $1.$ التفاحة الجر لون الكائنبإلقاء التحية للكائنجسحب الكائن إلى المكان $1.$ الخبر لون الكائنبإلقاء التحية للكائنجسحب الكائن إلى المكان $3.$ الخبر لون الكائنبإلقاء التحية للكائنجسحب الكائن إلى المكان $3.$ النقر على الأشياء فيجسحب الكائن إلى المكاندتغيير شكل الكائن $4.$ النقر على الأشياء فيجسحب الكائن إلى المكانديغير شكل الكائن $5.$ النقر على الأشياء فيجسحب الكائن إلى المكاندتغيير شكل الكائن $6.$ النقر على الأشياء فيجسحب الكائن إلى المكاندالمحلوا ألفي $6.$ المحلو على الأشياء فيجباستخدام أدامدالمحلوم ألفي $7.$ النقر على الأشياء فيإلفي على الأشياء					رد ك	نامج وو	. يستخدم الزر	14		
3. المحتبر لعبة كودو هو بيئة برمجية تستخدم في:         1       توميم برامج الحاسب       ب       توميم برامج العاسب       د       توميم مفحات الويب       د       توميم الألعاب         1. الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:       ب       الصخرة محتبر لعبة كودو هو:       ج       العربة الجوالة       د       بقعة الحبر         1. الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:       ب       الصخرة محتبر لعبة كودو يجب:       د       بقعة الحبر         1. الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو يجب:       ج       سحب الكائن إلى المكائن       د       بقعة الحبر         1. الختيار لون الكائن       ب       إلقاء التحية للكائن       ج       سحب الكائن إلى المكائن         1. الختيار لون الكائن       ب       إلقاء التحية للكائن       ج       سحب الكائن إلى المكائن         1. الختيار لون الكائن       ب       إلقاء التحية للكائن       ج       سحب الكائن إلى المكائن         2. الختيار لون الكائن       ب       إلقاء التحية للكائن       ج       سحب الكائن إلى المكائن         3. الختيار لون الكائن       ب       إلقاء التحية للكائن       ب       المرغوب         3. العرف المرغوب       ج       المرغوب       ي       الستخدام أداة         4. النقر على الشاشة       ب       اللعبة       إلغاء الحبر المرغوب         5. العمو محالي اللعبة       ج       اللعبة الحبر المرغوب	رسم الجدول	د	تظليل الجدول	ج	تنسيق الجدول	ب	إنشاء الجدول	ĺ		
<ul> <li> <ul> <li></li></ul></li></ul>		15. مختبر لعبة كودو هو بيئة برمجية تستخدم في:								
1. الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كود وهو:         1. الماذ الم	تصميم الألعاب	د	تصميم صفحات الويب	ج	تصميم برامج الهاتف	ب	تصميم برامج الحاسب	ĥ		
أالتفاحةبالصخرةجالعربة الجوالةدبقعة الحبر71. بعد اختيار كائن العربة الجوالة وضع في مكان ما في مختبر لعبة كودو يجب:71. بعد اختيار كائن العربة الجوالة وضع في مكان ما في مختبر لعبة كودو يجب:71. بعد اختيار كائن العربة الجوالة وضع في مكان ما في مختبر لعبة كودو يجب:أاختيار لون الكائنبإلقاء التحية للكائنجسحب الكائن إلى المكاند18. يمكن في عملية تطوير البرمجيات تحريك الكاميرا باستخدام لوحة المفاتيح بـجسحب الكائن إلى المكاندتغيير شكل الكائن19. من المكونات الرئيسية للألعاب:بالستخدام أداةجباستخدام أداةدباستخدام أداة1بالنقر على الشاشةباللعبةجباستخدام اللوحةدباستخدام أداة1من المكونات الرئيسية للألعاب:باللعبةجباستخدام اللوحةد1أمداف اللعبةبالاعبةبالتخدام اللوحةدالتطوير1المداف اللعبةبالتخدام اللوحةدالتطوير20. الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:دالتنفيذد1التخطيطبالتحميمجالتنفيذد21. ما التوطيربالتحميمبالتصميمبالتنفيذد22. الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:دد1أمداف اللعبةبالتصميمبالانفيذد1أمداف اللعبةبالشميةبالالميانةد1أمداف اللعبةبالاحةبالاحةدالاحة1أمداف اللعبةبالوة ألمية <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>ِهو:</td> <td>بة كودو</td> <td>. الكائن الرئيسي في مختبر لعب</td> <td>16</td>					ِهو:	بة كودو	. الكائن الرئيسي في مختبر لعب	16		
17. بعد اختیار کائن العربة الجوالة وضع في مکان ما في مختبر لعبة کودو یجب:         أ       اختیار لون الکائن       ب       سحب الکائن إلى المکان       د       تغییر شکل الکائن         18. یمکن في عملية تطوير البرمجيات تحريك الکاميرا باستخدام لوحة المفاتيح ب:       ج       سحب الکائن إلى المکان       د       تغیير شکل الکائن         19. یمکن في عملية تطوير البرمجيات تحريك الکاميرا باستخدام لوحة المفاتيح ب:       ج       سرحب الکائن إلى المکان       د       تغیير شکل الکائن         1       بالنقر على الأشياء في       ج       باستخدام الداة       د       باستخدام أداة         1       بالنقر على الأشياء في       ج       باستخدام اللوحة       د       باستخدام أداة         1       بالنقر على اللأشياء في       ج       باستخدام اللوحة       د       د         1       بالنقر على الأشياء في       ج       باستخدام اللوحة       د       د         2       بالنقر على الأشياء في       ج       باستخدام الداة       د         2       بالنقر على الأشياء في       ج       بالستخدام أداة       د         3       أهداف اللوحة       ج       بالستخدام أداة       د       د         4       أهداف اللوحة       ج       بالموالي       د       د         5       أهداف اللوحة       ج       باللموالي       د       د<	بقعة الحبر	د	العربة الجوالة	ج	الصخرة	ب	التفاحة	ĺ		
			وب:	ودو يج	ع في مكان ما في مختبر لعبة ك	إلة وض	. بعد اختيار كائن العربة الجو	17		
18. يمكن في عملية تطوير البرمجيات تحريك الكاميرا باستخدام لوحة المفاتيح ب:         1       بالنقر على الشاشة       ب       بالنقر على الشاشة       ب         1       بالنقر على الشاشة       ب       بالنقر على الشاشة       ج         1       بالنقر على الشاشة       بالنقر على الأشياء في       ج       باستخدام اللوحة         1       بالنقر على الشاشة       بالنقر على الأشياء في       ج       باستخدام اللوحة         1       المدونات الرئيسية للألحاب:       ج       بالستخدام اللوحة         1       أهداف اللعبة       بالتنفيذ       ج         1       أهداف اللعبة       بالتعبة       ج         1       أهداف اللعبة       بالتنفيذ       د         20. الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:       د       التنفيذ         1       التخطيط       بالتصميم       ب         1       التخطيط       بالخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:         1       التخطيط       بالتضيذ       د         1       التخطيط       بالتخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:         1       التخطيط       بالتخطيط       بالتخطاب اللحة بار         1       التخطيط       بالتخطاب اللح       بالتخطاب اللح         1       التخطيط       بالتخط <td>تغيير شكل الكائن</td> <td>د</td> <td>سحب الكائن إلى المكان المرغوب</td> <td>ج</td> <td>إلقاء التحية للكائن</td> <td>ب</td> <td>اختيار لون الكائن</td> <td>ٱ</td>	تغيير شكل الكائن	د	سحب الكائن إلى المكان المرغوب	ج	إلقاء التحية للكائن	ب	اختيار لون الكائن	ٱ		
<ul> <li>أ بالنقر على الشاشة ب بالنقر على الأشياء في ج باستخدام اللوحة د Move camera</li> <li>10 بالنقر على الشاشة ب اللعبة 10 بالعبة جالي من المكونات الرئيسية للألعاب:</li> <li>11 أهداف اللعبة ب اللاعب جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:</li> <li>12 التخطيط ب التصميم ج التنفيذ د الاختبار جالاختياء التي مي ما يخملية تطوير البرمجيات:</li> </ul>			تيح بـ:	ة المفا	حريك الكاميرا باستخدام لوحا	جيات ت	. يمكن في عملية تطوير البرم	18		
19. من المكونات الرئيسية للألعاب: أ أهداف اللعبة ب اللاعب جميع اللاعب جميع اللاعب جميع التنفيذ د التطوير 20. الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات: أ التخطيط ب التصميم ج التنفيذ د الاختبار	باستخدام أداة Move camera	د	باستخدام اللوحة	ج	بالنقر على الأشياء في اللعبة	ب	بالنقر على الشاشة	Ĵ		
أ أهداف اللعبة ب اللاعب ج التنفيذ د التطوير 20. الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات: أ التخطيط ب التصميم ج التنفيذ د الاختبار						ماب:	. من المكونات الرئيسية للأل	19		
20. الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات: أ التخطيط ب التصميم ج التنفيذ د الاختبار	التطوير	د	التنفيذ	5	اللاعب	ب	أهداف اللعبة	ĺ		
أ التخطيط ب التصميم ج التنفيذ د الاختبار			وير البرمجيات:	ية تط	الأخطاء التي قد تظهر في عما	جميع	. الخطوة التي يتم فيها إصلا	20		
	الاختبار	د	التنفيذ	ۍ	التصميم	ب	التخطيط	Î		

انتهت الأسئلة

معلمة المادة: أ- مشاعل محمد الشمراني

المادة: المهارات الرقمية	••••	المملكة العربية السعودية		
الصف: سادس ابتدائي		وزارة التعليم		
الفصل الدراسي الثالث	• • •	إدارة التعليم بـ		
اختبار أعمال السنة	وزارة التعـليم	مدرسة		
الة	ذح الإد	اسم الطالبة:		
۲.	• <u> </u>			

### السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

						يمكن من خلال خيار إدراج:	۱_
جميع ما سبق	د	إدراج خلايا	<del>ج</del>	إدراج صفوف لأسفل	ب	إدراج أعمدة إلى اليسار	ٱ
				ذاة النص بصورة افتراضية إلى:	م محا	عند الكتابة داخل الجدول تت	۲_
الأسفل	د	الأعلى	う	اليسار	ب	اليمين	ٲ
				عدم الزرين:	ة نستخ	لتحديد النص بأكمله بسهولة	۳_
Ctrl +P	د	Ctrl + R	ج	Ctrl + F	ب	Ctrl + A	ٱ
				ورد:	بامج و	طريقة العرض الافتراضية لبر	٤.
الشاشة الكاملة	د	تخطيط الطباعة	5	المسودة	ب	القراءة	١
				لم إضافتها:	بته، تت	عند إضافة أعمدة إلى نص كت	۰.
في الصفحتين الأولى والأخيرة	د	في الصفحة الأخيرة	ج	في الصفحة الأولى	ب	كامل المستند	ٱ
				مسافة البادئة:	8 . ' <sup>0,</sup> 1	يضبط المثلث السفلي	٦.
جميع سطور الفقرة	د	جميع سطور الفقرة باستثناء السطر الأول	ج	السطر الثاني من الفقرة	ب	السطر الأول من الفقرة	ٱ
				صفحة في وورد:	لييل ال	العناوين المكتوبة في رأس وتذ	.^
تتكرر في كل صفحة	د	موجودة في الصفحة الأخيرة	ج	موجودة في الصفحة الثانية	ب	موجودة في الصفحة الأولى	ĺ
				ى Microsoft Word هو ".".	يمية في	امتداد ملفات العروض التقد	.^
PNG	د	MP3	ج	РРТХ	ب	DOCX	ٱ
				وقد تكون الرموز:	نصك	يمكن استخدام الرموز لإثراء	٩.
جميع ما سبق	د	رموز رياضية	ج	علامات تعداد	ب	أسهم	ĺ
		ختيار:	للال اخ	يً لضبط الجدول تلقائياً من خ	التلقار	. يمكن استخدام زر الاحتواء	۱.
جميع ما سبق	د	عرض ثابت للعمود	ج	احتواء تلقائي ضمن النافذة	ب	احتواء تلقائي للمحتويات	ٱ
				مجموعة الجدول يمكن:	يد في م	. من خلال الضغط على تحد	۱۱
جميع ما سبق	د	تحديد جدول	5	تحديد صف	ب	تحديد عمود	ĺ



				وورد نستخدم الزرين:	الها في	. للبحث عن الكلمات واستبد	۲۱.		
Ctrl +P	د	Ctrl + R	ج	Ctrl + H	ب	Ctrl + A	ĺ		
				في وورد:	مداول ف	. الطريقة الأبسط لإنشاء الج	١٣		
تظليل الجدول	د	رسم الجدول	ج	قائمة الجدول	ب	شبكة الجدول	ĺ		
				ورد ل:	نامج ور	. يستخدم الزر 🚵 في بر	<u>.</u> 1£		
رسم الجدول	د	تظليل الجدول	5	تنسيق الجدول	ب	إنشاء الجدول	ĺ		
	ما. مختبر لعبة كودو هو بيئة برمجية تستخدم في:								
تصميم الألعاب	د	تصميم صفحات الويب	ج	تصميم برامج الهاتف	ب	تصميم برامج الحاسب	ĺ		
				و هو:	بة كودو	، الكائن الرئيسي في مختبر لع	۱٦.		
بقعة الحبر	د	العربة الجوالة	5	الصخرة	ب	التفاحة	ٱ		
		جب:	ودو يا	مع في مكان ما في مختبر لعبة ك	والة وض	. بعد اختيار كائن العربة الجو	. 1 V		
تغيير شكل الكائن	د	سحب الكائن إلى المكان المرغوب	ح	إلقاء التحية للكائن	ب	اختيار لون الكائن	Ĵ		
		اتیح ب:	ة المف	حريك الكاميرا باستخدام لوح	جيات ت	. يمكن في عملية تطوير البرم	۱۸		
باستخدام أداة Move camera	د	باستخدام اللوحة	ج	بالنقر على الأشياء في اللعبة	ب	بالنقر على الشاشة	ٱ		
					هاب:	. من المكونات الرئيسية للأل	. ۱۹		
التطوير	د	التنفيذ	5	اللاعب	ب	أهداف اللعبة	Î		
		لوير البرمجيات:	لية تط	ع الأخطاء التي قد تظهر في عم	ح جميع	. الخطوة التي يتم فيها إصلا	۲۰		
الاختبار	د	التنفيذ	5	التصميم	ب	التخطيط	ٲ		

انتهت الأسئلة



معلمة المادة: أ- مشاعل محمد الشمراني

ات رقمیة ادس 20	:: مهارا ب: السا	المادة رؤيـــة VISION 2300 وزارة التـــليم	Jan	المملكة العربية السعودية وزارة التعليم					
	ـل	الفص		م الطالبة :	اس				
اختبار منتصف الفصل الثالث للصف السادس لمادة المهارات الرقمية									
6				ؤال الأول:	السر				
()	جدول	وفت وورد هي استخدام شبكة ال	کروسو	أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايا	(1				
( )		كن استخدام قائمة جدول	ول يم	دراج جدول أكبر أو لتخصيص جد	¥ (2				
هو الحال في جداول البيانات( )	بة كما	ا ويتيح القيام بالوظائف الحسابي	وخلاي	تكون الجدول من صفوف وأعمدة	<b>3) ي</b>				
( )		ار الحدود أو التظليل	ام أزر	مكن تطبيق نمط مخصص باستخد	4) ي				
	()	ول أو داخله	، الجد	ستخدم الحدود لإضافة خطوط حوا	5) ت				
		( )	Ċ	متخدم التظليل لتلوين حدود الجدوا	<b>- (6</b>				
6		حة بوضع دائرة عليها:	بحي	ؤال الثاني: اختاري الإجابة الم	السر				
		کروسوفت وورد	بج ماي	طريقة العرض الافتراضية لبرناه	1				
المسودة	ج	وضع القراءة	ب	تخطيط الطباعة	ĺ				
		ه، تتم إضافتها	، کتبت	عندما تضيف أعمدة إلى نص	2				
في الصفحة الأخيرة من المستند	5	في الصفحة الأولى من المستند	ب	في المستند بأكمله	ĺ				
	II			المكونات الرئيسة للألعاب	3				
التنفيذ	ج	اللاعب	ب	أهداف اللعبة	Î				
ماهي خطوات تصميم اللعبة									
التحكم	う	التحديات	ب	الفكرة	Î				
				من أدوات التصميم المتقدم	5				
مسودة	ج	تخطيط	ب	إضافة غلاف لصفحة	Î				
	· · · · ·		باكملة	استخدم ماذا لتحديد النص	6				
Tab		Shift			ę				

6	السؤال الثالث: 1) استعيني بالكلمات التالية وأكملي الفراغات بما يناسبها										
	مسودة		استبدال	تخطيط وطباعة							
	احتواء تلقائي		تحديد	مخطط تفصيلي							
	1) يستبدل كلمة بأخرى										
		••••		<ol> <li>2) يحدد صفا أو عمودًا أو خلية</li> </ol>							
3) يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق											
	4) من خلال طريقة العرض هذه، لا يمكنك رؤية الهوامش الفعلية للصفحة.										
			لعناصر	5) يجعل النص يبدو وكأنه قائمة مز							
				6) يضبط حجم الجدول6							
2			بسة للألعاب	2): أذكري اثنان من المكونات الرئب							
				1							
				2							
			تمت الأسئلة								
	تمنياتي لكن بالتوفيق										
معلمتك / خضراء الحاجبي موقع منعجي											

	اليوم: التاريخ: / / المادة: مهارات رقمىة	Ministry of Education	المملكة العربية السعودية وزارة التعليم الإدارة العامة للتعليم ب مكتب تعليم					
۲.	الأولى فقط) . للصف (السادس)	الأولى – الفصل الثالث – ( الوحدة لأولى مادة المهارات الرقميـ «	اختبار الفترة اختبار الفترة ا					
الفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٦هـ								

# السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالية:

خطأ	صح	الســــــــــــــــــــــــــــــــــــ	م
		توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في مستند برنامج الوورد.	١
		لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول.	٢
		عرض العمود في الجدول ثابت ولا يمكن تغييره.	٣
		لضبط حجم العمود أو الصف نختار احتواء تلقائي أو نسحب بالفأرة.	٤
		يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.	٥
		للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.	٦
		يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة.	V
		في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.	٨
		عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند.	٩
		لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).	۱.

اقلب الصفحة

۱.

يستخدم هذا الزر 📃 في الوورد لـ :	۲	يستخدم هذا الزر 💾 في الوورد لإضافة:	١
إنشاء جدول.	u¶	حد علوي.	4 <b>–</b>
حذف جدول.	ب	حد سفلي.	ب
إضافة صفوف للجدول.	ы С	حد أيمن.	હ
إضافة أعمدة للجدول.	د	حد أيسر.	د
عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته تتم إضافتها:	٤	من خيارات عرض الصفحة في الوورد:	٣
في المستند بأكمله.	٩	وضع القراءة.	٩
في الصفحة الأولى من المستند.	ب	تخطيط الطباعة.	ب
في الصفحة الأخيرة من المستند.	で	تخطيط الويب.	ы С
لا نستطيع تحويل النص إلى أعمدة.	د	جميع ما سبق.	د

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:



يستبدل كلمة بأخرى.	
يضيف صفا أو عمودا	
يغير اتجاه النص.	
يمكن استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس الصفحة.	
يغير محاذاة النص في الخلايا.	
يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.	

للكة العربية الس وزارة التعليم رة العامة للتعليم ب تعليم ب تعليم ب تعليم العنار الفترة الأولى – الفصل الثالث – ( الوحدة الأولى فقط) . المتبار الفترة الأولى حادة المهارات الرقمية للصف (السادس) الفصل المعاد المهارات الرقمية للعام ١٤٤٥هـ الم الطالب:					
خطأ	صح	السؤال:	م		
		توجد طريقة واحدة لإنشاء جدول في مستند برنامج الوورد.	١		
		لتطبيق نمط على الجدول يجب أولا الضغط على أي مكان في الجدول.	٢		
		عرض العمود في الجدول ثابت ولا يمكن تغييره.	٣		
		لضبط حجم العمود أو الصف نختار احتواء تلقائي أو نسحب بالفأرة.	٤		
		يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.	0		
		للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.	٦		
		يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة.	٧		
		في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.	٨		
		عند استخدام الرأس والتذييل لا يتكرر النص في كل صفحات المستند.	٩		

۱۰ لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).



اقلب الصفحة

يستخدم هذا الزر 📃 في الوورد لـ :	۲	يستخدم هذا الزر 💾 في الوورد لإضافة:	١
إنشاء جدول.	ľ	حد علوي.	ľ
حذف جدول.	ب	حد سفلي.	ب
إضافة صفوف للجدول.	ى	حد أيمن.	<del>ت</del>
إضافة أعمدة للجدول.	د	حد أيسر.	د
عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته تتم إضافتها:	٤	من خيارات عرض الصفحة في الوورد:	٣
في المستند بأكمله.	ľ	وضع القراءة.	Ĩ
في الصفحة الأولى من المستند.	ŀ	تخطيط الطباعة.	ŗ
في الصفحة الأخيرة من المستند.	ы С	تخطيط الويب.	ы С
لا نستطيع تحويل النص إلى أعمدة.	د	جميع ما سبق.	د

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:







٤