

تم تحميل وعرض المادة من :



موقع واجباتي

www.wajibati.net

موقع واجباتي منصة تعليمية تساهم بنشر حل المناهج الدراسية بشكل متميز لترتقي بمجال التعليم على الإنترنت ويستطيع الطلاب تصفح حلول الكتب مباشرة لجميع المراحل التعليمية المختلفة



حمل التطبيق من هنا

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٥هـ

السؤال الاول	السؤال الثاني	المجموع	توقيع المصحح	توقيع المراجع

الاسم : رقم الجلوس :

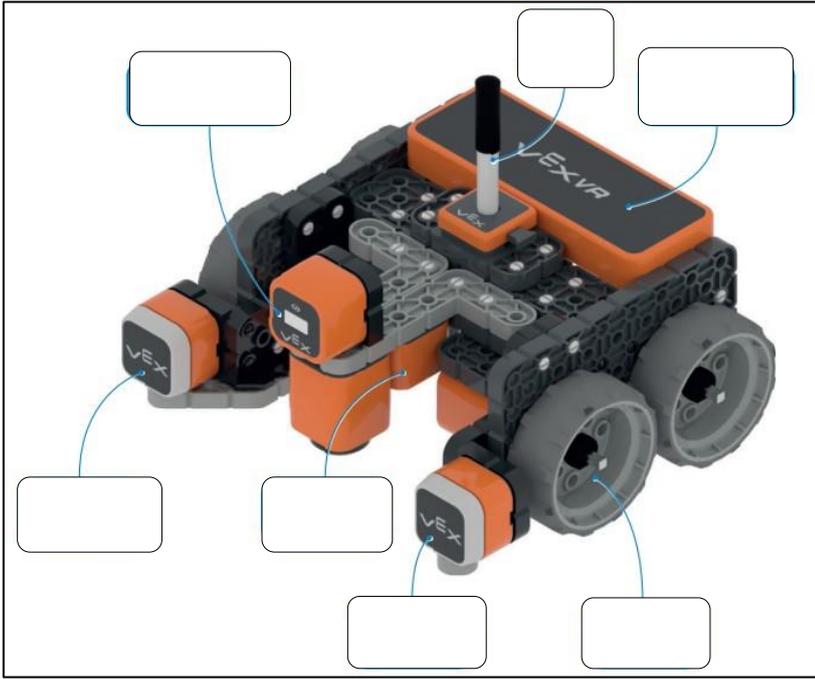
١٥

السؤال الأول : أ- ضع علامة \checkmark أو \times :-

١	تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "=" .
٢	طريقة " عادي (Normal View) " هي طريقة العرض الافتراضية في الباوربوينت.
٣	اثناء معاينة العرض التقديمي يمكنك التنقل بين الشرائح عن طريق الفأرة أو مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.
٤	في مايكروسوفت إكسل لا يمكنك كتابة صيغة IF فقط يمكنك إدراجها.
٥	في الباوربوينت تتيح لك طريقة العرض " فارز الشرائح " مشاهدة الشرائح بحجم أكبر.
٦	للتحكم في حركة الروبوت الافتراضي فإنك بحاجة إلى استخدام لبنات من فئة نظام الدفع .
٧	تتحقق هذه اللبنة من إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية. 
٨	تحديد موقع واتجاه الروبوت أثناء تحركه في ساحة اللعب أمراً ليس هاماً.
٩	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ، فإن الروبوت يقع في أعلى المنصة.
١٠	يمكن ضبط مسافة تحرك الروبوت بالميليمتر فقط.

ب- رتب خطوات إضافة دالة IF في إكسل :

الخطوة	الرقم
أدرج دالة IF.	
اكتب الشرط.	
اضغط على الخلية التي ترغب بعرض النتائج داخلها.	
اكتب القيمة إذا لم يتحقق الشرط.	
اكتب القيمة التي ستظهر إذا تحقق الشرط.	



١	قلم خاص بالرسم
٢	مستشعر الرؤية السفلي
٣	مستشعر الرؤية الامامي
٤	مستشعر الاصطدام الأيسر
٥	عجلات بقطر ٥٠ ملم
٦	مستشعر الجيروسكوب
٧	مستشعر الاصطدام الأيمن

ب- في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم:

انتهت الاسئلة

الاختبار العملي الورقي النهائي للفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٥هـ

السؤال الاول	السؤال الثاني	المجموع	توقيع المصحح	توقيع المراجع

نموذج الإجابة

الاسم :

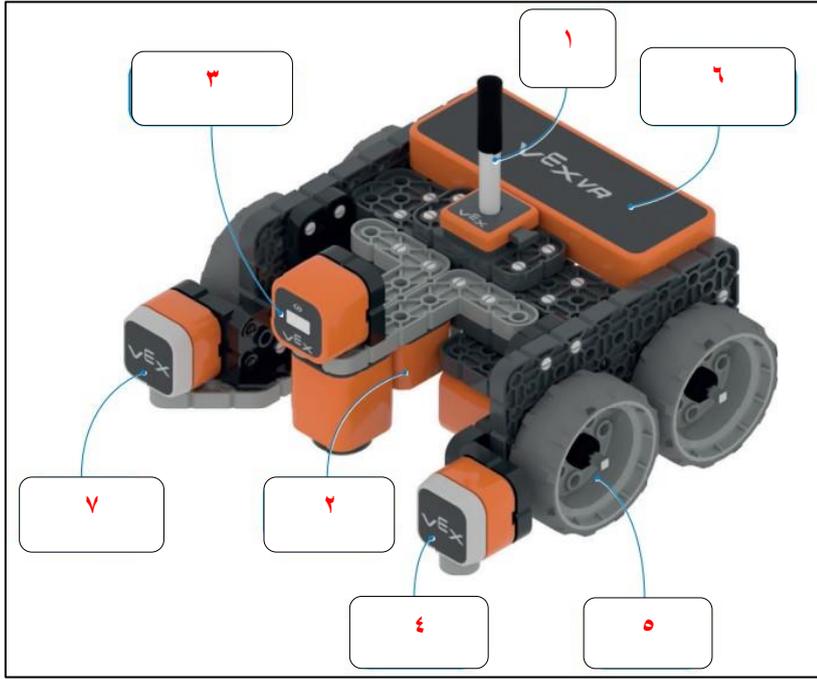
١٥

السؤال الأول : أ- ضع علامة \checkmark أو \times :-

١	تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "=" .	\checkmark
٢	طريقة " عادي (Normal View) " هي طريقة العرض الافتراضية في الباوربوينت.	\checkmark
٣	اثناء معاينة العرض التقديمي يمكنك التنقل بين الشرائح عن طريق الفأرة أو مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.	\checkmark
٤	في مايكروسوفت إكسل لا يمكنك كتابة صيغة IF فقط يمكنك إدراجها.	\times
٥	في الباوربوينت تتيح لك طريقة العرض " فارز الشرائح " مشاهدة الشرائح بحجم أكبر.	\times
٦	للتحكم في حركة الروبوت الافتراضي فإنك بحاجة إلى استخدام لبنات من فئة نظام الدفع .	\checkmark
٧	تتحقق هذه اللبنة من إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية. 	\times
٨	تحديد موقع واتجاه الروبوت أثناء تحركه في ساحة اللعب أمراً ليس هاماً.	\times
٩	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ، فإن الروبوت يقع في أعلى المنصة.	\times
١٠	يمكن ضبط مسافة تحرك الروبوت بالمليمتر فقط.	\times

ب- رتب خطوات إضافة دالة IF في إكسل :

الخطوة	الرقم
أدرج دالة IF.	٢
اكتب الشرط.	٣
اضغط على الخلية التي ترغب بعرض النتائج داخلها.	١
اكتب القيمة إذا لم يتحقق الشرط.	٥
اكتب القيمة التي ستظهر إذا تحقق الشرط.	٤



١	قلم خاص بالرسم
٢	مستشعر الرؤية السفلي
٣	مستشعر الرؤية الامامي
٤	مستشعر الاصطدام الأيسر
٥	عجلات بقطر ٥٠ ملم
٦	مستشعر الجيروسكوب
٧	مستشعر الاصطدام الأيمن

ب- في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم:

الاسم	الاختبار 1	الاختبار 2	الدرجة
محمد	48	44	أ
سعد	44	45	ب
سلمان	35	40	ب
ريان	50	50	أ
الطالبة المتفوقون	2		
الطالبة غير المتفوقين	2		

انتهت الاسئلة



اختبار مقرر المهارات الرقمية نهائي (عملي) الدور الاول لصف ام الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

اسم الطالبة: رقم الجهاز:

السؤال ١	السؤال ٢	المجموع النهائي	المصححة	المراجعة	المدققة

السؤال الأول : من خلال دراستك لبرنامج (فيكس كود في آر) نفذي التالي :

الدرجة المطلوبة	الدرجة المستحقة	المطلوب
٢		<p>١- افتحي موقع https://vr.vex.com</p> <p>٢- نفذي البرنامج التالي :</p>
١٠		
٣		<p>٣- اکتبي ناتج تنفيذ البرنامج ؟</p>
		المجموع من ١٥

اقلبي الصفحة <<<

السؤال الثاني : من خلال دراستك لبرنامج مايكروسوفت إكسل نفذي التالي :

الدرجة المطلوبة	الدرجة المطلوبة	المطلوب																																				
	٥	<p>١- افتح برنامج إكسل و نفذي الجدول التالي :</p> <table border="1"><thead><tr><th>E</th><th>D</th><th>C</th><th>B</th><th>A</th><th></th></tr><tr><th>النتيجة</th><th>التقدير</th><th>الاختبار ٢</th><th>الاختبار ١</th><th>الاسم</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>ب</td><td>44</td><td>25</td><td>فهد</td><td>1</td></tr><tr><td></td><td>ب</td><td>30</td><td>44</td><td>ماجد</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>ب</td><td>40</td><td>35</td><td>محمد</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td>أ</td><td>50</td><td>50</td><td>صالح</td><td>4</td></tr></tbody></table>	E	D	C	B	A		النتيجة	التقدير	الاختبار ٢	الاختبار ١	الاسم			ب	44	25	فهد	1		ب	30	44	ماجد	2		ب	40	35	محمد	3		أ	50	50	صالح	4
E	D	C	B	A																																		
النتيجة	التقدير	الاختبار ٢	الاختبار ١	الاسم																																		
	ب	44	25	فهد	1																																	
	ب	30	44	ماجد	2																																	
	ب	40	35	محمد	3																																	
	أ	50	50	صالح	4																																	
	٣	<p>٢- اكتب الشرط في (دالة IF) المنطقية في حالة اذا كان (التقدير " أ ") تكون النتيجة (ممتاز) واذا كان غير ذلك تكون النتيجة (جيد جداً) .</p>																																				
	٢	<p>٣- احفظي عملك داخل مجلدك بأسمك .</p>																																				
		<p>المجموع من ١٠</p>																																				

انتهت الأسئلة ,, تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

مديرة المدرسة :

معلمة المادة :



إجابة اختبار المهارات الرقمية نهائي (عملي) الدور الاول لصف ام الفصل الثالث ١٤٤٥هـ

اسم الطالبة: رقم الجهاز:

نموذج الإجابة

السؤال ١	السؤال	المراجعة	المدقة
١٥	١٠	٢٥	

السؤال الأول : من خلال دراستك لبرنامج (فيكس كود في آر) نفذي التالي :

الدرجة المطلوبة	الدرجة المستحقة	المطلوب
٢	٢	<p>١- افتحي موقع https://vr.vex.com</p> <p>٢- نفذي البرنامج التالي :</p>
١٠	١٠	
٣	٣	<p>٣- اکتبي ناتج تنفيذ البرنامج ؟</p> <p>تشكيل مربع باستخدام لبنة تکرار () البرمجية.</p>
١٥	١٥	المجموع من ١٥

اقلبي الصفحة <<<

السؤال الثاني : من خلال دراستك لبرنامج مايكروسوفت إكسل نفذي التالي :

الدرجة المطلوبة	الدرجة المستحقة	المطلوب																																				
٥	٥	١- افتح برنامج إكسل ونفذي الجدول التالي : <table border="1"><thead><tr><th>E</th><th>D</th><th>C</th><th>B</th><th>A</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>النتيجة</td><td>التقدير</td><td>الاختبار ٢</td><td>الاختبار ١</td><td>الاسم</td><td>1</td></tr><tr><td></td><td>ب</td><td>44</td><td>25</td><td>فهد</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>ب</td><td>30</td><td>44</td><td>ماجد</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td>ب</td><td>40</td><td>35</td><td>محمد</td><td>4</td></tr><tr><td></td><td>أ</td><td>50</td><td>50</td><td>صالح</td><td>5</td></tr></tbody></table>	E	D	C	B	A		النتيجة	التقدير	الاختبار ٢	الاختبار ١	الاسم	1		ب	44	25	فهد	2		ب	30	44	ماجد	3		ب	40	35	محمد	4		أ	50	50	صالح	5
E	D	C	B	A																																		
النتيجة	التقدير	الاختبار ٢	الاختبار ١	الاسم	1																																	
	ب	44	25	فهد	2																																	
	ب	30	44	ماجد	3																																	
	ب	40	35	محمد	4																																	
	أ	50	50	صالح	5																																	
٣	٣	٢- اكتب الشرط في (دالة IF) المنطقية في حالة اذا كان (التقدير " أ ") تكون النتيجة (ممتاز) واذا كان غير ذلك تكون النتيجة (جيد جداً) .																																				
٢	٢	٣- احفظي عملك داخل مجلدك بأسمك .																																				
١٠		المجموع من ١٠																																				

انتهت الأسئلة ,, تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

مديرة المدرسة :

معلمة المادة :

٢٥

المقرر: المهارات الرقمية
الصف: اول متوسط
الزمن: ساعة واحدة



المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
إدارة تعليم
متوسطة

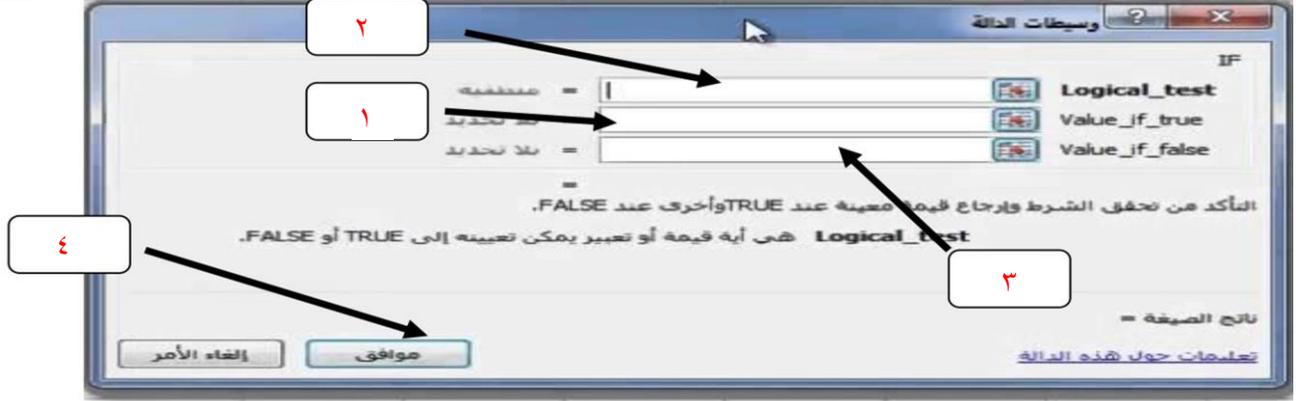
اختبار نهاية الفصل الدراسي الثالث (عملي بدون معمل) للعام ١٤٤٤ هـ

اسم الطالب/ رقم الجلوس ()

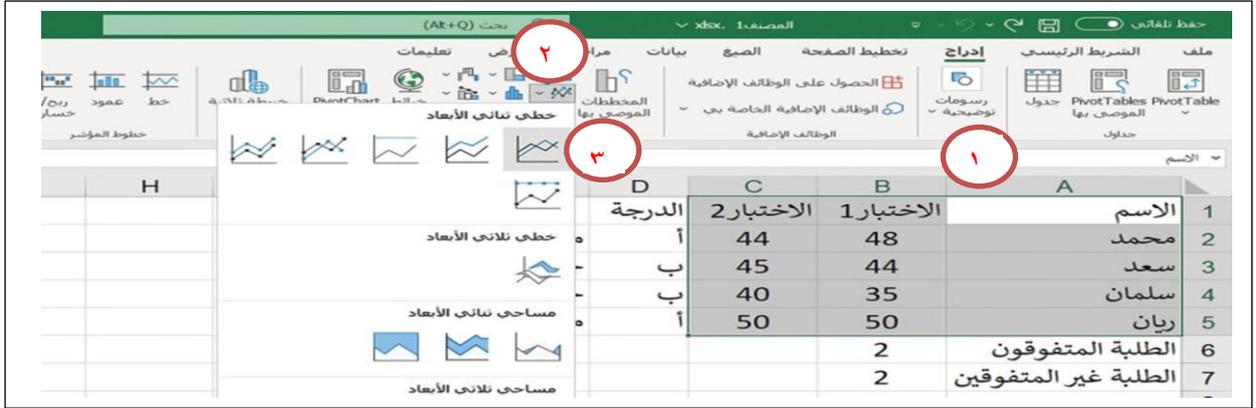
١٠

السؤال الاول : أ- في الصورة مربع الحوار الخاص بالدالة المنطقية IF ضع في الفراغ الرقم المناسب:-

١-رسالة تحقق الشرط ٢- الشرط ٣-رسالة عدم تحقق الشرط ٤- إدراج دالة IF



ب- في الصورة خطوات إدراج مخطط خطي ، قم بترتيب الخطوات من خلال كتابة الرقم في الخانات :

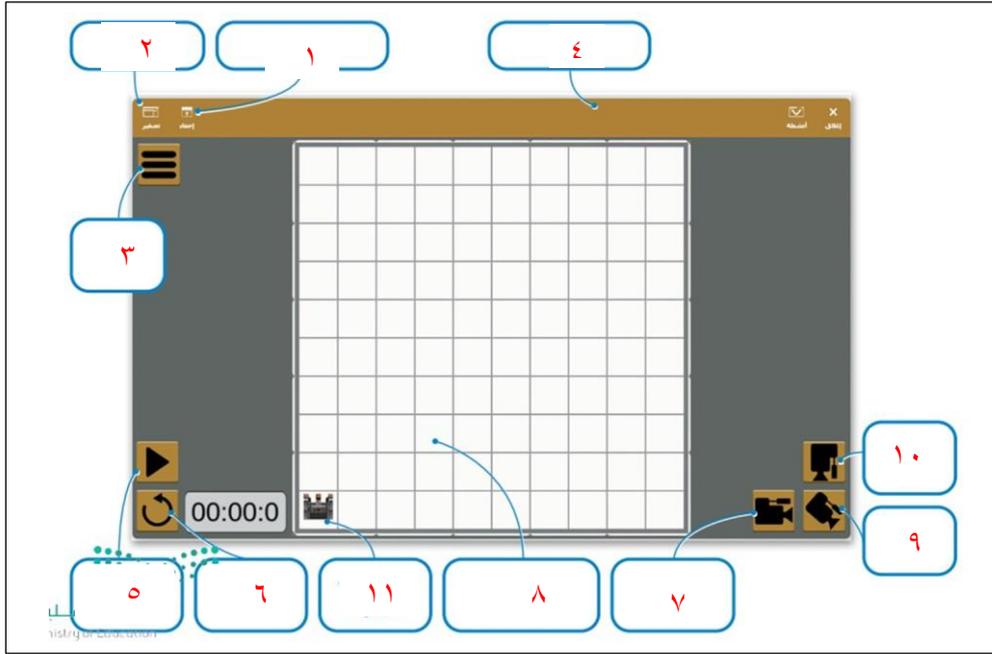


ج : اكتب الوظيفة أسفل كل ايقونة مما يلي :

معاينة الشرائح بحجم أصغر	إدراج الصور	تطبيق نسق على الشرائح
الوظيفة	الوظيفة	الوظيفة
معاينة الشرائح بحجم اصغر	إدراج الصور	تطبيق نسق على الشرائح

اقلب الورقة

السؤال الثاني : أ- من الجدول ضع المسمى الصحيح او الرقم في الخانات في ساحة اللعب كما في الصورة :



١-إظهار / اخفاء المشهد
٢-تكبير النافذة
٣-زر التوسيع
٤-نافذة ساحة اللعب
٥-بدء تشغيل البرنامج
٦-إعادة تعيين المشهد
٧-كاميرا الشخص الأول
٨-مربعات 200x200
٩-كاميرا التتبع
١٠-الكاميرا العلوية
١١-موضع البدء للروبوت

ب- ضع علامة (√) أو (X) أمام العبارات التالية:-

X	تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي	١
X	لا يمكنك تغيير الملعب في الفكس كود	٢
√	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً، فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة	٣
X	يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم	٤

انتهت الأسئلة