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

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

حمل التطبيق من هنا

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

إدارة تعليم منطقة .....

مدرسة .....

اليوم: .....

التاريخ: / / ١٤٤٥هـ

٢٠

اختبار منتصف الفصل الدراسي الثالث مادة مهارات رقمية للصف السادس ابتدائي للعام الدراسي ١٤٤٦ هـ

اسم الطالبة: ..... الصف: .....

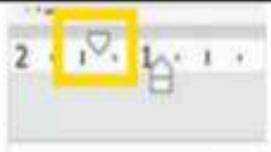
السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة

١- يتم إضافة او حذف صف او عمود نختار قائمة.....		
ادراج	عرض	تخطيط
٢- يمكن إضافة رمز من قائمة.....		
الشريط الرئيسي	ادراج	تخطيط
٣-يستخدم الزر		
لتظليل الجدول	تغيير اتجاة النص	لاستبدال كلمة باخرى
٤-من المكونات الرئيسية للألعاب:		
اللاعب	التنفيذ	اهداف اللعبة
٥-من طرق العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت الوورد:		
المسودة	وضع القراءة	تخطيط الطباعة

السؤال الثاني: ضعي علامة ✓ او ✗ امام العبارات التالية

○	١. للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.
○	٢. يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة.
○	٣. في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.
○	٤. يستخدم الزر لانشاء جدول في المستند
○	٥. لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).

السؤال الثالث: صلي كل صورة بما يناسبها

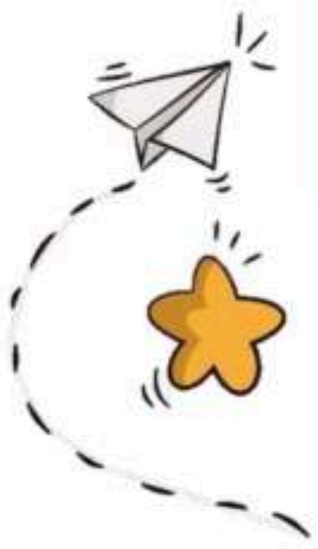
❶ لإنشاء جدول	❷ ضبط المسافة البادئة	❸ يغير محاذاة النص في الخلايا	❹ احتواء تلقائي حسب أطول كلمة	❺ يغير اتجاه النص	❻ لإضافة التذييل
					

السؤال الرابع: رتبي خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	.....
الخطوة الثانية	.....
الخطوة الثالثة	.....
الخطوة الرابعة	.....
الخطوة الخامسة	.....
الخطوة السادسة	.....

”ليس العلم ما حُفِظَ،
إنما العلم ما نَفَعَ“



انتهت الاسئلة
دعواتي لكن بالتوفيق والنجاح

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

إدارة تعليم منطقة الباحة

مدرسة ابتدائية سبا بنت ابي سف

اليوم: .....

التاريخ: / / ١٤٤٥هـ

٢٠

نموذج الإجابة

اختبار منتصف الفصل الدراسي الثالث مادة **مهارات رقمية** للصف السادس ابتدائي للعام الدراسي ١٤٤٦ هـ

اسم الطالبة: ..... الصف: .....

السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة

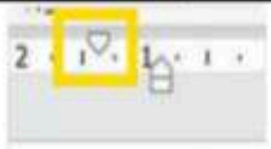
١- يتم إضافة او حذف صف او عمود نختار قائمة.....		
ادراج	عرض	تخطيط
٢- يمكن إضافة رمز من قائمة.....		
الشريط الرئيسي	ادراج	تخطيط
٣-يستخدم الزر		
لتظليل الجدول	تغيير اتجاة النص	لاستبدال كلمة باخرى
٤-من المكونات الرئيسية للألعاب:		
اللاعب	التنفيذ	اهداف اللعبة
٥-من طرق العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت الوورد:		
المسودة	وضع القراءة	تخطيط الطباعة

السؤال الثاني: ضعي علامة ✓ او ✗ امام العبارات التالية

✓	١. للبحث عن كلمة واستبدالها نختار (استبدال) من تبويب الشريط الرئيسي.
✗	٢. يقع الرأس (Header) في أسفل النص الرئيس في الصفحة.
✓	٣. في مايكروسوفت وورد نستطيع تحويل النص إلى عمودين أو اكثر.
✓	٤. يستخدم الزر لانشاء جدول في المستند
✓	٥. لبدء صفحة جديدة وفصلها عن الصفحة السابقة نستخدم (فاصل صفحة).

موقع واجباتي

السؤال الثالث: صلي كل صورة بما يناسبها

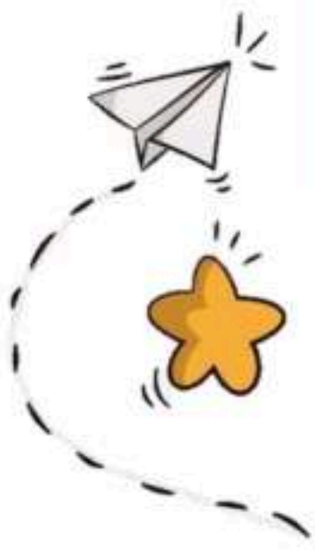
❶ لإنشاء جدول	❷ ضبط المسافة البادئة	❸ يغير محاذاة النص في الخلايا	❹ احتواء تلقائي حسب أطول كلمة	❺ يغير اتجاه النص	❻ لإضافة التذييل
٥	٤	٣	٢	٦	١
					

السؤال الرابع: رتبي خطوات عملية تصميم ألعاب الحاسب ترتيباً صحيحاً

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	الفكرة.....
الخطوة الثانية	التخطيط.....
الخطوة الثالثة	تصميم نموذج اولي.....
الخطوة الرابعة	التنفيذ.....
الخطوة الخامسة	الاختبار.....
الخطوة السادسة	تشغيل اللعبة.....

”ليس العلم ما حُفِظَ،
إنما العلم ما نَفَعَ“



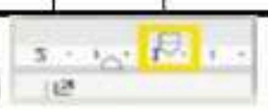
انتهت الاسئلة
دعواتي لكن بالتوفيق والنجاح
المعلمة: حنان الغامدي

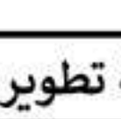
موقع واجباتي

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم بـ..... مدرسة.....	وزارة التعليم Ministry of Education	المادة: المهارات الرقمية الصف: سادس ابتدائي الفصل الدراسي الثالث اختبار 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
2. عند الكتابة داخل الجدول تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى:							
أ	اليمين	ب	اليسار	ج	الأعلى	د	الأسفل
3. لتحديد النص بأكمله بسهولة نستخدم الزرين:							
أ	Ctrl + A	ب	Ctrl + F	ج	Ctrl + R	د	Ctrl +P
4. طريقة العرض الافتراضية لبرنامج وورد:							
أ	القراءة	ب	المسودة	ج	تخطيط الطباعة	د	الشاشة الكاملة
5. عند إضافة أعمدة إلى نص كتبته، تتم إضافتها:							
أ	كامل المستند	ب	في الصفحة الأولى	ج	في الصفحة الأخيرة	د	في الصفحتين الأولى والأخيرة
6. 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
7. 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
8. امتداد ملفات العروض التقديمية في Microsoft Word هو ".".							
أ	DOCX	ب	PPTX	ج	MP3	د	PNG
9. يمكن استخدام الرموز لإثراء نصك وقد تكون الرموز:							
أ	أسهم	ب	علامات تعداد	ج	رموز رياضية	د	جميع ما سبق
10. 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
11. من خلال الضغط على تحديد في مجموعة الجدول يمكن:							
أ	تحديد عمود	ب	تحديد صف	ج	تحديد جدول	د	جميع ما سبق

12. للبحث عن الكلمات واستبدالها في وورد نستخدم الزرين:							
أ	Ctrl + A	ب	Ctrl + H	ج	Ctrl + R	د	Ctrl +P
13. الطريقة الأبسط لإنشاء الجداول في وورد:							
أ	شبكة الجدول	ب	قائمة الجدول	ج	رسم الجدول	د	تظليل الجدول
14. يستخدم الزر  في برنامج وورد لـ:							
أ	إنشاء الجدول	ب	تنسيق الجدول	ج	تظليل الجدول	د	رسم الجدول
15. مختبر لعبة كودو هو بيئة برمجية تستخدم في:							
أ	تصميم برامج الحاسب	ب	تصميم برامج الهاتف	ج	تصميم صفحات الويب	د	تصميم الألعاب
16. الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:							
أ	التفاحة	ب	الصخرة	ج	العربة الجوالة	د	بقعة الحبر
17. 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
18. 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
19. من المكونات الرئيسية للألعاب:							
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

موقع واجباتي

انتهت الأسئلة

معلمة المادة: أ- مشاعل محمد الشمراني

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم بـ..... مدرسة.....		المادة: المهارات الرقمية الصف: سادس ابتدائي الفصل الدراسي الثالث اختبار أعمال السنة

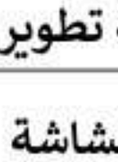
نموذج الإجابة

اسم الطالبة: ..... الفصل:	المجموع: ٢٠

السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١. يمكن من خلال خيار إدراج:							
أ	إدراج أعمدة إلى اليسار	ب	إدراج صفوف لأسفل	ج	إدراج خلايا	د	جميع ما سبق
٢. عند الكتابة داخل الجدول تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى:							
أ	اليمين	ب	اليسار	ج	الأعلى	د	الأسفل
٣. لتحديد النص بأكمله بسهولة نستخدم الزرين:							
أ	Ctrl + A	ب	Ctrl + F	ج	Ctrl + R	د	Ctrl +P
٤. طريقة العرض الافتراضية لبرنامج وورد:							
أ	القراءة	ب	المسودة	ج	تخطيط الطباعة	د	الشاشة الكاملة
٥. عند إضافة أعمدة إلى نص كتبته، تتم إضافتها:							
أ	كامل المستند	ب	في الصفحة الأولى	ج	في الصفحة الأخيرة	د	في الصفحتين الأولى والأخيرة
٦. 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
٧. 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
٨. امتداد ملفات العروض التقديمية في Microsoft Word هو ".".							
أ	DOCX	ب	PPTX	ج	MP3	د	PNG
٩. يمكن استخدام الرموز لإثراء نصك وقد تكون الرموز:							
أ	أسهم	ب	علامات تعداد	ج	رموز رياضية	د	جميع ما سبق
١٠. 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
١١. من خلال الضغط على تحديد في مجموعة الجدول يمكن:							
أ	تحديد عمود	ب	تحديد صف	ج	تحديد جدول	د	جميع ما سبق

موقع واجباتي

١٢. للبحث عن الكلمات واستبدالها في وورد نستخدم الزرين:							
أ	Ctrl + A	ب	Ctrl + H	ج	Ctrl + R	د	Ctrl +P
١٣. الطريقة الأبسط لإنشاء الجداول في وورد:							
أ	شبكة الجدول	ب	قائمة الجدول	ج	رسم الجدول	د	تظليل الجدول
١٤. يستخدم الزر  في برنامج وورد لـ:							
أ	إنشاء الجدول	ب	تنسيق الجدول	ج	تظليل الجدول	د	رسم الجدول
١٥. مختبر لعبة كودو هو بيئة برمجية تستخدم في:							
أ	تصميم برامج الحاسب	ب	تصميم برامج الهاتف	ج	تصميم صفحات الويب	د	تصميم الألعاب
١٦. الكائن الرئيسي في مختبر لعبة كودو هو:							
أ	التفاحة	ب	الصخرة	ج	العربة الجوالة	د	بقعة الحبر
١٧. 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
١٨. 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
١٩. من المكونات الرئيسية للألعاب:							
أ	أهداف اللعبة	ب	اللاعب	ج	التنفيذ	د	التطوير
٢٠. الخطوة التي يتم فيها إصلاح جميع الأخطاء التي قد تظهر في عملية تطوير البرمجيات:							
أ	التخطيط	ب	التصميم	ج	التنفيذ	د	الاختبار

موقع واجباتي

انتهت الأسئلة

معلمة المادة: أ- مشاعل محمد الشمراني

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ابتدائية	وزارة التعليم Ministry of Education	اختبار مادة المهارات الرقمية منتصف الفصل الدراسي الثالث للصف السادس الابتدائي

الاسم : ..... الصف : .....

٢٠

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

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

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

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	.....
الخطوة الثانية	.....
الخطوة الثالثة	.....
الخطوة الرابعة	.....
الخطوة الخامسة	.....
الخطوة السادسة	.....

انتهت الأسئلة

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم ابتدائية	وزارة التعليم Ministry of Education	اختبار مادة المهارات الرقمية منتصف الفصل الدراسي الثالث للصف السادس الابتدائي

نموذج الإجابة

الاسم : .....

٢٠

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

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

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

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	الفكرة
الخطوة الثانية	التخطيط
الخطوة الثالثة	تصميم النموذج الأولي
الخطوة الرابعة	التنفيذ
الخطوة الخامسة	الاختبار
الخطوة السادسة	تشغيل اللعبة

انتهت الأسئلة

موقع واجباتي

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم

المادة: مهارات رقمية
الصف: السادس

20

اسم الطالبة : .....الفصل .....

اختبار منتصف الفصل الثالث للصف السادس لمادة المهارات الرقمية

6	

السؤال الأول:

ضعي علامة (√) أمام الإجابة الصحيحة وعلامة (×) امام الإجابة الخاطئة:

1) أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي استخدام شبكة الجدول ( )

2) لإدراج جدول أكبر أو لتخصيص جدول يمكن استخدام قائمة جدول ( )

3) يتكون الجدول من صفوف وأعمدة وخلايا ويتيح القيام بالوظائف الحسابية كما هو الحال في جداول البيانات( )

4) يمكن تطبيق نمط مخصص باستخدام أزرار الحدود أو التظليل ( )

5) تستخدم الحدود لإضافة خطوط حول الجدول أو داخله ( )

6) ستخدم التظليل لتلوين حدود الجدول ( )

6	

السؤال الثاني: اختاري الإجابة الصحيحة بوضع دائرة عليها:

1	طريقة العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت وورد					
أ	تخطيط الطباعة	ب	وضع القراءة	ج	المسودة	
2	عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته، تتم إضافتها					
أ	في المستند بأكمله	ب	في الصفحة الأولى من المستند	ج	في الصفحة الأخيرة من المستند	
3	المكونات الرئيسة للألعاب					
أ	أهداف اللعبة	ب	اللاعب	ج	التنفيذ	
4	ماهي خطوات تصميم اللعبة					
أ	الفكرة	ب	التحديات	ج	التحكم	
5	من أدوات التصميم المتقدم					
أ	إضافة غلاف لصفحة	ب	تخطيط	ج	مسودة	
6	استخدم ماذا لتحديد النص باكملة					
أ	Ctrl+A	ب	Shift	ج	Tab	

السؤال الثالث: 1) استعيني بالكلمات التالية وأكملي الفراغات بما يناسبها | 6 |

تخطيط وطباعة	استبدال	مسودة
مخطط تفصيلي	تحديد	احتواء تلقائي

1) يستبدل كلمة بأخرى .....

2) يحدد صفا أو عمودًا أو خلية .....

3) يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق .....

4) من خلال طريقة العرض هذه، لا يمكنك رؤية الهوامش الفعلية للصفحة.

.....

5) يجعل النص يبدو وكأنه قائمة من العناصر .....

6) يضبط حجم الجدول .....

---

2): أذكري اثنان من المكونات الرئيسة للألعاب | 2 |

1 - .....

2- .....

تمت الأسئلة

تمنياتي لكن بالتوفيق

معلمتك / خضراء الحاجبي

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بـ.....
مكتب تعليم.....

وزارة التعليم
Ministry of Education

اليوم:
التاريخ: / /
المادة: مهارات رقمية

اختبار الفترة الأولى – الفصل الثالث – (الوحدة الأولى فقط) .

٢٠

اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادس)

الفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٦هـ

١٠

اسم الطالب: ..... الصف: .....

السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالية:

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

قروب كل ما يتعلق بالمهارات الرقمية

اقلب الصفحة ←

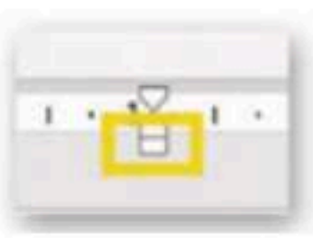
٤

السؤال الثاني / اختر الإجابة الصحيحة:

١	يستخدم هذا الزر في الوورد لإضافة:	٢	يستخدم هذا الزر في الوورد لـ :
أ	حد علوي.	أ	إنشاء جدول.
ب	حد سفلي.	ب	حذف جدول.
ج	حد أيمن.	ج	إضافة صفوف للجدول.
د	حد أيسر.	د	إضافة أعمدة للجدول.
٣	من خيارات عرض الصفحة في الوورد:	٤	عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته تتم إضافتها:
أ	وضع القراءة.	أ	في المستند بأكمله.
ب	تخطيط الطباعة.	ب	في الصفحة الأولى من المستند.
ج	تخطيط الويب.	ج	في الصفحة الأخيرة من المستند.
د	جميع ما سبق.	د	لا نستطيع تحويل النص إلى أعمدة.

٦

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:

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

معلم المادة /

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بـ.....
مكتب تعليم.....

وزارة التعليم
Ministry of Education

اليوم:
التاريخ: / /
المادة: مهارات رقمية

اختبار الفترة الأولى – الفصل الثالث – (الوحدة الأولى فقط) .

٢٠

اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادس)

الفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٦هـ

١٠

اسم الطالب: ..... الصف: .....

نموذج إجابة

السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالية:

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

قروب كل ما يتعلق بالمهارات الرقمية

اقلب الصفحة ←

٤

السؤال الثاني / اختر الإجابة الصحيحة:

١	يستخدم هذا الزر في الوورد لإضافة:	٢	يستخدم هذا الزر في الوورد لـ :
أ	حد علوي.	أ	**إنشاء جدول.**
ب	**حد سفلي.**	ب	حذف جدول.
ج	حد أيمن.	ج	إضافة صفوف للجدول.
د	حد أيسر.	د	إضافة أعمدة للجدول.

٣	من خيارات عرض الصفحة في الوورد:	٤	عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته تتم إضافتها:
أ	وضع القراءة.	أ	**في المستند بأكمله.**
ب	تخطيط الطباعة.	ب	في الصفحة الأولى من المستند.
ج	تخطيط الويب.	ج	في الصفحة الأخيرة من المستند.
د	**جميع ما سبق.**	د	لا نستطيع تحويل النص إلى أعمدة.

٦

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:

١	
٢	
٣	
٤	
٥	
٦	

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

قروب كل ما يتعلق بالمهارات الرقمية

معلم المادة /

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بـ.....
مكتب تعليم.....

وزارة التعليم
Ministry of Education

اليوم:
التاريخ: / /
المادة: مهارات رقمية

٢٠

اختبار الفترة الأولى – الفصل الثالث – (الوحدة الأولى والثانية) .

اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادس)

الفصل الدراسي الثالث للعام ١٤٤٦هـ

١٢

اسم الطالب: ..... الصف: .....

السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالية:

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

قروب كل ما يتعلق بالمهارات الرقمية

اقلب الصفحة ←

٤

السؤال الثاني / اختر الإجابة الصحيحة:

١	يستخدم هذا الزر في الوورد لإضافة:	٢	يستخدم هذا الزر في الوورد لـ :
أ	حد علوي.	أ	إنشاء جدول.
ب	حد سفلي.	ب	حذف جدول.
ج	حد أيمن.	ج	إضافة صفوف للجدول.
د	حد أيسر.	د	إضافة أعمدة للجدول.
٣	من مكونات لعبة كودو الرئيسية :	٤	من الأفضل بعد الانتهاء من برمجة لعبة أن نقوم بـ:
أ	أهداف اللعبة	أ	حفظها.
ب	الشخصيات الرئيسية.	ب	حذفها.
ج	التحكم.	ج	عمل اختبار لها.
د	جميع ما سبق.	د	تشغيلها.

٤

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:

١	
٢	
٣	
٤	

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

معلم المادة /

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
الإدارة العامة للتعليم بـ.....
مكتب تعليم.....

وزارة التعليم
Ministry of Education

اليوم:
التاريخ: / /
المادة: مهارات رقمية

اختبار الفترة الأولى – الفصل الثالث – (الوحدة الأولى والثانية) .

اختبار الفترة الأولى مادة المهارات الرقمية للصف (السادس)

الفصل الدرا الثالث للعام ١٤٤٦ هـ

٢٠

١٢

اسم الطالب: ..... الصف: .....

نموذج إجابة

السؤال الأول / ضع صح أو خطأ أمام العبارات التالية:

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

قروب كل ما يتعلق بالمهارات الرقمية

اقلب الصفحة ←

٤

السؤال الثاني / اختر الإجابة الصحيحة:

١	يستخدم هذا الزر في الوورد لإضافة:	٢	يستخدم هذا الزر في الوورد لـ :
أ	حد علوي.	أ	**إنشاء جدول.**
ب	**حد سفلي.**	ب	حذف جدول.
ج	حد أيمن.	ج	إضافة صفوف للجدول.
د	حد أيسر.	د	إضافة أعمدة للجدول.

٣	من مكونات لعبة كودو الرئيسية :	٤	من الأفضل بعد الانتهاء من برمجة لعبة أن نقوم بـ:
أ	أهداف اللعبة	أ	حفظها.
ب	الشخصيات الرئيسية.	ب	حذفها.
ج	التحكم.	ج	**عمل اختبار لها.**
د	**جميع ما سبق.**	د	تشغيلها.

٤

السؤال الثالث / وصل بالأرقام:

١	
٢	
٣	
٤	

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

قروب كل ما يتعلق بالمهارات الرقمية

معلم المادة /

السؤال الأول / في الفقرات من(١) إلى (٨) ضعي ✓ أو ✗ أمام العبارات التالية:

١- عند استخدام شبكة الجداول يمكنك تحديد عدد الأعمدة والصفوف . ( )
٢- عند إنشاء جدول باستخدام قائمة الجدول يمكنك تعيين هوامش لتكون هوامش الصفحة . ( )
٣- لحذف عمود من الجدول ، يجب تحديد العمود أولًا ثم الضغط على حذف العمود . ( )
٤- إذا ضغطت على Ctrl + F فستفتح نافذة للبحث والاستبدال . ( )
٥- يمكنك إضافة رموز بالمستند باستخدام مفاتيح لوحة المفاتيح . ( )
٦- يمكنك التراجع عن الخطأ أثناء العمل على المستند بالضغط على Ctrl + H . ( )
٧- يتيح لك عرض المسودة معاينة الهوامش الفعلية للصفحة . ( )
٨- تحتاج إلى إضافة فاصل صفحة إذا كنت تريد إدراج صفحة غلاف في الصفحة الأولى من المستند . ( )

السؤال الثاني : اختاري الإجابة الصحيحة مما يلي :

1. لإضافة أعمدة في نص كتبته، يجب أولًا الضغط على علامة التبويب:	○ السريط الرئيسي
	○ تخطيط
	○ إدراج
2. لتطبيق الحدود في جدول، يجب الضغط على الخيار:	○
	○ التظليل
	○ أنماط الحدود
3. إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة، فيمكنك الضغط على الخيار:	○ الأعمدة
	○ الرأس
	○ فاصل صفحات
4. نوع العرض الذي يتضمن بعض الميزات المصممة لتسهيل قراءة المستند هو:	○ محظط تفصيلي
	○ تخطيط الطباعة
	● وضع القراءة

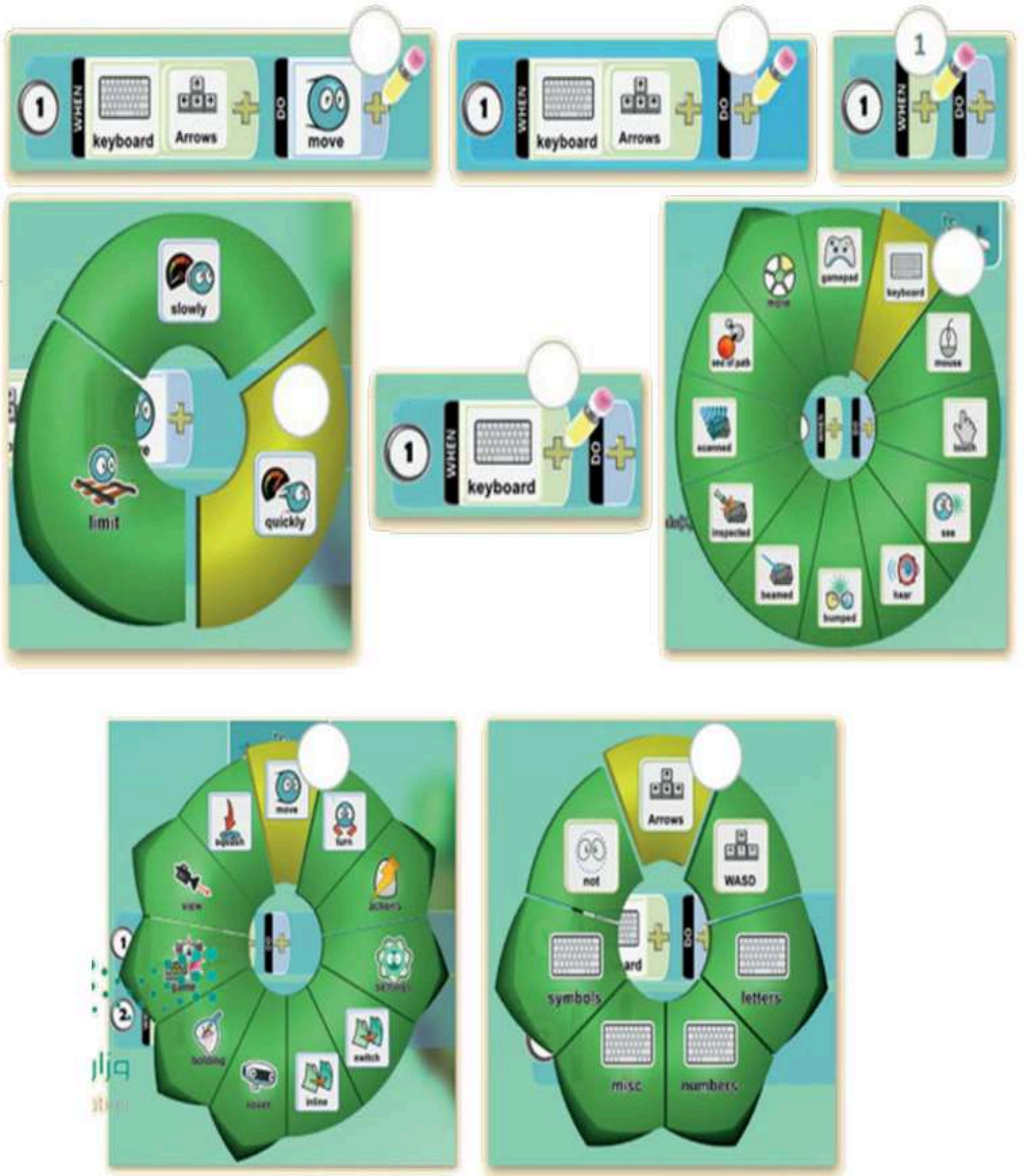
أسئلة شاملة لمادة المهارات الرقمية (الوحدة الثانية – تصميم ألعاب الحاسب) للصف السادس الابتدائي-

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٦هـ

السؤال الأول / صلي كل خطوة من خطوات عملية تصميم الألعاب مع وصفها في العبارات التالية:

1 تصميم النموذج الأولي	التفكير في فكرة من أجل لعبتك.
	إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسة، وآليات اللعبة.
2 الاختبار	من الضروري تصميم نموذج أولي (Prototype) عند إنشاء لعبة، حيث يساعدك على تحسين أفكارك وإنهائها قبل الوصول للإصدار النهائي.
3 الفكرة	حان الوقت لبدء لعبتك، حيث يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك، أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون.
4 التخطيط للتصميم	تحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب . في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها .

السؤال الثاني / رقمي الصور أدناه لإنشاء بيان اللعبة الآتي :



معلمة المادة : خولة صالح .

موقع واجباتي

أسئلة شاملة لمادة المهارات الرقمية (الوحدة الثالثة – المستشعرات في علم الروبوت) للصف السادس الابتدائي-

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٦هـ

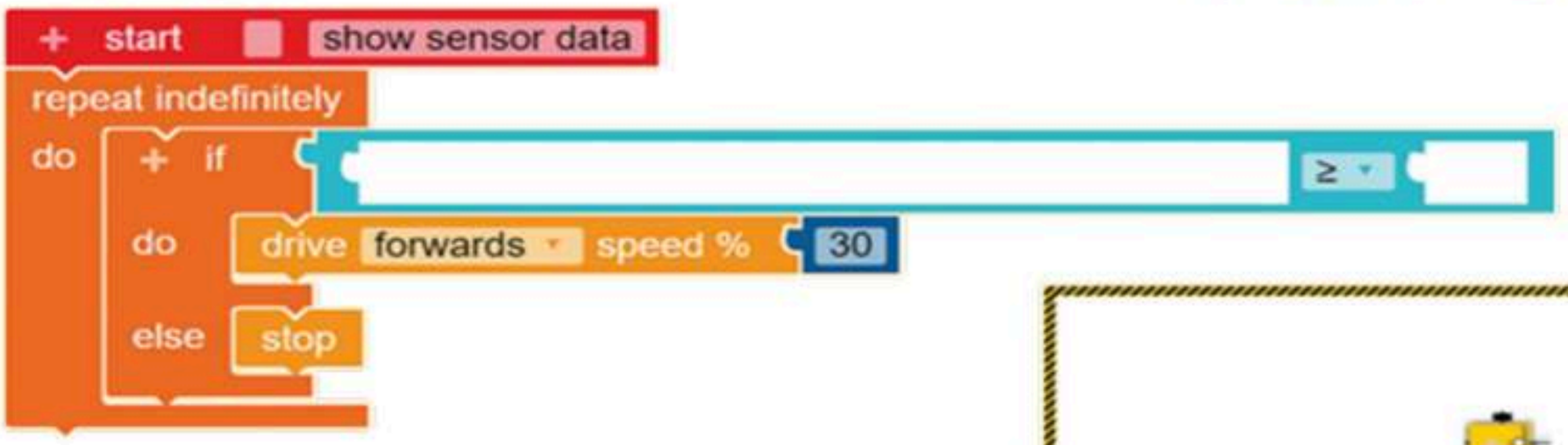
السؤال الأول : أكملي المقطع البرمجي التالي لبرمجة الروبوت:

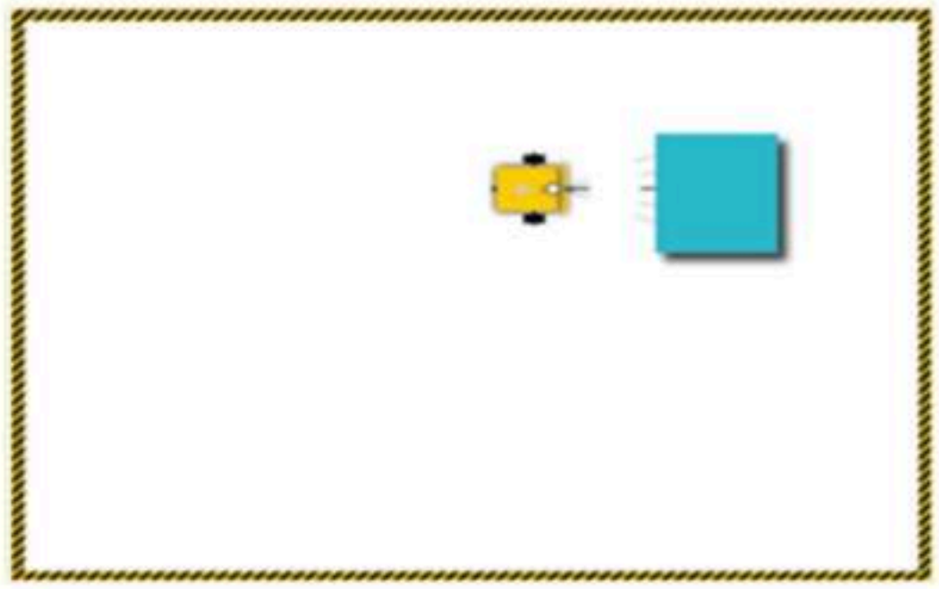
أكمل المقطع البرمجي لجعل الروبوت يتوقف عند:

> مسافة أقل من 25 سنتيمتر من العائق في المقطع البرمجي الأول.

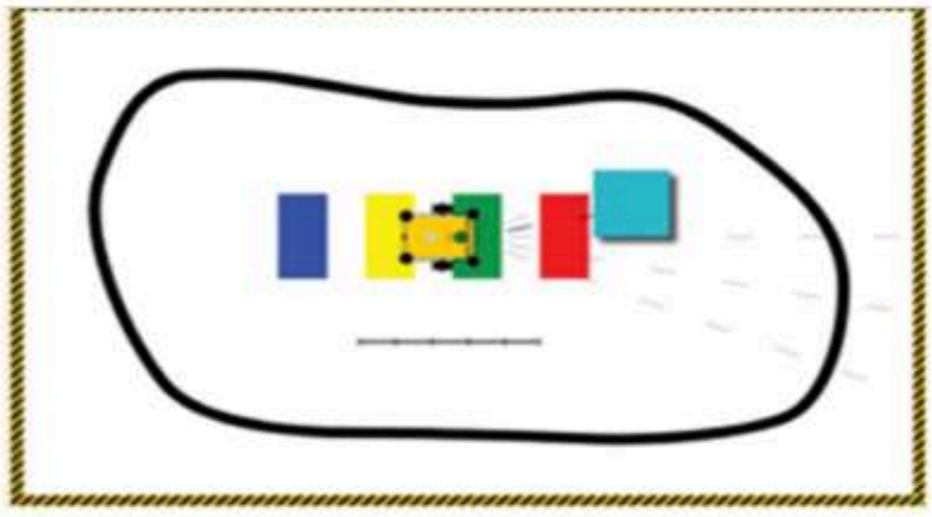
> المنطقة الخضراء في المقطع البرمجي الثاني.

المقطع البرمجي الأول





المقطع البرمجي الثاني



معلمة المادة : خولة صالح .

موقع واجباتي