

مذكرة المهارات الرقمية شاملة لوحدات مقرر الفصل الثالث



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية

موقع المناهج ← المناهج السعودية ← الصف الأول المتوسط ← المهارات الرقمية ← الفصل الثالث ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2025-05-27 21:52:47

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات | حلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي | للمدرس

المزيد من مادة
المهارات
الرقمية:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الأول المتوسط



صفحة المناهج
السعودية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف الأول المتوسط والمادة المهارات الرقمية في الفصل الثالث

ملخص وحدات الرقمية للفصل الثالث

1

الاختبار العملي الورقي نهائي الدور الأول 1446هـ

2

اختبار الرقمية النهائي الجانب النظري مع الإجابة

3

الخطة الأسبوعية التعليمية لمنهج الفصل الثالث كاملاً

4

حل مذكرة أوراق العمل

5

الوحدة الأولى : الدوال المنطقية والمخططات

الدرس الأول : الدوال المنطقية

1. الدوال المنطقية هي التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين عادة ما تكون صواب أو خطأ :

- أ. صح
- ب. خطأ

2. الدوال التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين عادة ما تكون صواب أو خطأ :

- أ. الدوال الرياضية
- ب. الدوال المنطقية
- ج. الدوال المالية
- د. الدوال المثلثية

3. تعد دالة IF واحدة من أكثر الدوال شيوعاً في برنامج مايكروسوفت إكسل :

- أ. صح
- ب. خطأ

4. دالة تقوم بإجراء مقارنات منطقية ويمكن أن يكون لها نتيجتان صواب وخطأ :

- أ. دالة Sum
- ب. دالة Average
- ج. دالة If
- د. دالة Max

5. يمكن أن تكون النتيجة في دالة IF عبارة عن :

- أ. رقم
- ب. نص
- ج. دالة أخرى
- د. جميع ما سبق

6. عبارة IF قد تكون نتيجتها نص :

- أ. صح
- ب. خطأ

7. عبارة IF لا يمكن أن تكون نتيجتها دالة أخرى :

- أ. صح
- ب. خطأ

8. القيمة التي يتم إرجاعها إذا كان Logical_test صحيحة هي قيمة رقمية فقط :

- أ. صح
- ب. خطأ

9. تبدأ جميع الدوال بعلامة :

- أ. +
- ب. -
- ج. *
- د. =

الوحدة الأولى : الدوال المنطقية والمخططات

10. لا يمكن إجراء العمليات الحسابية بواسطة دالة IF :

أ. صح

ب. خطأ

11. عند الانتهاء من كتابة دالة IF في شريط الصيغة يجب الضغط على زر Enter :

أ. صح

ب. خطأ



الوحدة الأولى : الدوال المنطقية والمخططات

الدرس الثاني : إنشاء المخططات البيانية

12. يمكن استخدام المخطط الخطي لإظهار البيانات التي تتغير بمرور الوقت :

- أ. صح
- ب. خطأ

13. لا يمكن تغيير نمط المخطط الخاص بك :

- أ. صح
- ب. خطأ

14. يمكن تغيير نوع المخطط من خلال فتح نافذة تغيير نوع المخطط واختيار مخطط جديد :

- أ. صح
- ب. خطأ

15. لتغيير شكل المخطط نستخدم :

- أ. أنماط الأشكال
- ب. إدراج الأشكال
- ج. الترتيب
- د. الحجم

16. تمنحك علامة التبويب التنسيق خيارات لـ :

- أ. تنسيق المخطط
- ب. تغيير ألوانه
- ج. تخصيص المخطط
- د. جميع ما سبق

17. من التنسيقات التي يمكن تطبيقها على المخططات البيانية تغيير :

- أ. ألوانها
- ب. خطوطها
- ج. كافة خصائصها
- د. جميع ما سبق

18. نوع من أنواع المخططات يستخدم لعرض النسب المئوية :

- أ. مخطط الأعمدة والأشرطة
- ب. المخطط الخطي
- ج. المخطط الدائري
- د. المخطط المساحي

الدرس الأول : الشرائح والنصوص والصور

1. يعتبر أحد أهم برامج العروض التقديمية :

- أ. مايكروسوفت وورد
- ب. مايكروسوفت اكسل
- ج. مايكروسوفت بوربوينت
- د. مايكروسوفت اكسس

2. يمكن استخدام برنامج مايكروسوفت بوربوينت لعرض أفكارك ومشروعاتك في مجالات مختلفة ومنها :

- أ. الدراسة
- ب. العمل
- ج. الترفيه
- د. جميع ما سبق

3. الشريحة هي صفحة العرض التقديمي الخاص بك :

- أ. صح
- ب. خطأ

4. تفيد الملاحظات على تذكر ما تريد قوله خلال العرض التقديمي :

- أ. صح
- ب. خطأ

5. يعتمد عدد الشرائح في العرض التقديمي على الموضوع الذي تريد تقديمه :

- أ. صح
- ب. خطأ

6. يمكن الاختيار بين أنواع مختلفة من الشرائح بناء على الموضوع الذي يتم عرضه في كل شريحة ومن أمثلتها :

- أ. شريحة عنوان
- ب. عنوان ومحتوى
- ج. مقارنة
- د. جميع ما سبق

7. لا يمكن إدراج صور إلى عرضك التقديمي :

- أ. صح
- ب. خطأ

8. هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح :

- أ. مربع نص
- ب. الرأس والتذييل
- ج. WordArt
- د. تعليق

9. يمكن إضافة العديد من الألوان والسمات للعرض التقديمي لكي يصبح أكثر جاذبية :

- أ. صح
- ب. خطأ

10. يمكن تطبيق طرق عرض مختلفة في مايكروسوفت بوربوينت لتساعدك على التعامل مع المستند :

- أ. صح

الوحدة الثانية : عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

ب. خطأ

11. من طرق العرض المختلفة في بوربوينت وهي طريقة العرض الافتراضية في البرنامج :

أ. العادي

ب. فارز الشرائح

ج. عرض القراءة

د. لا شيء مما سبق

12. من طرق العرض المختلفة في بوربوينت تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم أصغر :

أ. العادي

ب. فارز الشرائح

ج. عرض القراءة

د. لا شيء مما سبق



الدرس الثاني : تأثيرات الوسائط المتعددة المتقدمة

13. لجعل عرضك التقديمي أكثر جاذبية كل ما عليك فعله هو إضافة بعض التأثيرات المرئية الرائعة إليه :

أ. صح

الوحدة الثانية : عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

ب. خطأ

14. يمكن إضافة تأثيرات حركية إلى النصوص والصور ومحتويات الشريحة مثل :

أ. ظهور

ب. تضائل

ج. تحرك للداخل

د. جميع ما سبق

15. الأعداد الصغيرة الموجودة على الجانب الأيسر من مربعات النص في الشريحة توضح ترتيب تأثيرات الحركة :

أ. صح

ب. خطأ

16. لا يمكن تغيير ترتيب تأثيرات الحركة :

أ. صح

ب. خطأ

17. يمكن تخصيص التأثيرات الحركية بطرق متعددة :

أ. صح

ب. خطأ

18. يمكن أن يحتوي العرض التقديمي على مقطع صوت وفيديو بالإضافة إلى النصوص والصور :

أ. صح

ب. خطأ

19. يمكن إضافة الملفات الصوتية من :

أ. جهاز الحاسب

ب. الوسائط

ج. تسجيل صوتك

د. جميع ما سبق

20. يمكن تغيير أيقونة المقطع الصوتي :

أ. صح

ب. خطأ

21. عند إدراج ملف صوتي تظهر علامة تبويب جديدة لمساعدتك على ضبط هذا الملف تسمى :

أ. تصميم

ب. انتقالات

ج. مراجعة

د. خيارات التشغيل

الدرس الثالث : المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز

22. هناك أشكال كثيرة من رسوم SmartArt يمكن إضافتها إلى الشريحة :

أ. صح

ب. خطأ

الوحدة الثانية : عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

23. يمكن تنسيق رسم SmartArt لكي يبدو جميلاً ولتحقيق ذلك يمكن استخدام علامتي التبويب :

- أ. تصميم SmartArt و رسم
- ب. تصميم SmartArt و تصميم
- ج. تصميم SmartArt و تنسيق
- د. تصميم SmartArt و تخطيط

24. ينصح عند استخدام SmartArt بالمحافظة على البساطة والوضوح :

- أ. صح
- ب. خطأ

25. يمكن استخدام المخططات البيانية بالإضافة إلى رسم SmartArt :

- أ. صح
- ب. خطأ

26. المخطط البياني هو تمثيل رسومي لمجموعة من الأرقام :

- أ. صح
- ب. خطأ

27. لا يمكن تحرير عناصر المخطط البياني :

- أ. صح
- ب. خطأ

28. من النصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز :

- أ. حدد وقت العرض
- ب. تحقق من مكان العرض
- ج. تحضير العرض التقديمي
- د. جميع ما سبق

29. عند إنشاء العرض التقديمي ضع في اعتبارك الجمهور وخلفياتهم :

- أ. صح
- ب. خطأ

30. عند إنشاء العرض التقديمي تجنب استخدام الألوان الفاقعة في عرضك التقديمي :

- أ. صح
- ب. خطأ

31. لا يجب عليك التدرب على إلقاء العرض التقديمي :

- أ. صح
- ب. خطأ

الوحدة الثالثة : برمجة الروبوت الافتراضي

الدرس الأول : الروبوتات الافتراضية

1. الواقع الافتراضي هو محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي :

- أ. صح
ب. خطأ

2. الواقع الافتراضي يتم خلال استخدام بيئة اصطناعية يتم انشاؤها باستخدام برامج الحاسب :

- أ. صح
ب. خطأ

3. يمكن إنشاء روبوتات وبرمجتها باستخدام المعدات والتجهيزات الروبوتية فقط :

- أ. صح
ب. خطأ

4. تعد المحاكاة الروبوتية وسيلة مهمة للتعرف على مفاهيم علمية مختلفة كالحركة والقوة وتأثيرها للتحكم بالروبوتات :

- أ. صح
ب. خطأ

5. من مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية إمكانية إنشاء روبوتات بمزايا متقدمة دون الحاجة لشراء المعدات المتقدمة :

- أ. صح
ب. خطأ

6. من مكونات روبوت فيكس كود في آر (VEXcode VR) الافتراضي :

- أ. قلم خاص بالرسم
ب. مستشعر الرؤية السفلى
ج. عجلات بقطر 50 ملليمتر
د. جميع ما سبق

7. الجيروسكوب عبارة عن مستشعر يستخدم للقياس والحفاظ على الاتجاه والسرعة والزوايا :

- أ. صح
ب. خطأ

8. فيكس كود في آر منصة برمجية قائمة على استخدام اللبئات البرمجية ومدعومة من :

- أ. جافا
ب. باسكال
ج. سكراتش
د. ماتلاب

9. ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي يمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة :

- أ. صح
ب. خطأ

10. من طرق العرض المختلفة لساحة اللعب :

- أ. الكاميرا العلوية
ب. كاميرا التتبع
ج. كاميرا الشخص الأول

الوحدة الثالثة : برمجة الروبوت الافتراضي

د. جميع ما سبق

11. من طرق البرمجة في بيئة فيكس كود في آر :

أ. استخدام اللبئات البرمجية

ب. المزج بين اللبئات البرمجية والبرمجة النصية

ج. استخدام البرمجة النصية

د. جميع ما سبق

12. من فئات اللبئات البرمجية تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب :

أ. نظام الدفع

ب. مغناطيس

ج. العرض

د. تحكم

13. من فئات اللبئات البرمجية تستخدم لالتقاط الأقراص في ساحات لعب معينة :

أ. نظام الدفع

ب. مغناطيس

ج. العرض

د. تحكم

14. من فئات اللبئات البرمجية تستخدم للتحكم في العرض وقلم الروبوت :

أ. نظام الدفع

ب. مغناطيس

ج. العرض

د. تحكم

15. من فئات اللبئات البرمجية تتحكم في سير عمل البرنامج :

أ. نظام الدفع

ب. مغناطيس

ج. العرض

د. تحكم

16. من فئات اللبئات البرمجية تستخدم لقراءة قيم مستشعرات الروبوت :

أ. الاستشعار

ب. العمليات

ج. المتغيرات

د. التعليقات

17. من فئات اللبئات البرمجية تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية :

أ. الاستشعار

ب. العمليات

ج. المتغيرات

د. التعليقات

الوحدة الثالثة : برمجة الروبوت الافتراضي

18. من فئات اللبئات البرمجية تستخدم لإنشاء متغيرات جديدة :

- أ. الاستشعار
- ب. العمليات
- ج. المتغيرات
- د. التعليقات

19. من فئات اللبئات البرمجية تستخدم لإضافة التعليقات في البرنامج :

- أ. الاستشعار
- ب. العمليات
- ج. المتغيرات
- د. التعليقات



الوحدة الثالثة : برمجة الروبوت الافتراضي

20. من الأدوات التي يمكن استخدامها عند البرمجة في فيكس كود في آر :

- أ. وحدة تحكم المراقبة
- ب. وحدة تحكم العرض
- ج. أ و ب
- د. جميع ما سبق

21. من لبنات البرمجة في فيكس كود في آر تطبع النصوص والقيم :

- أ. إطبـع ()
- ب. اضبط المؤشر إلى الصف التالي
- ج. امسح كل الصفوف
- د. اضبط لون العرض إلى ()

22. من لبنات البرمجة في فيكس كود في آر تقوم بتغيير سطر الرسالة المعروضة :

- أ. إطبـع ()
- ب. اضبط المؤشر إلى الصف التالي
- ج. امسح كل الصفوف
- د. اضبط لون العرض إلى ()

23. نظام الإحداثيات هو نظام مرجعي يستخدم الأرقام أو الإحداثيات لتحديد موضع نقاط محددة في مخطط معين :

- أ. صح
- ب. خطأ

24. يوجد في نظام الإحداثيات الديكارتي خطان متعامدان مرقمان ويلتقيان في نقطة الأصل :

- أ. صح
- ب. خطأ

25. نظام الإحداثيات الذي يتم استخدامه في فيكس كود في آر هو النظام الديكارتي :

- أ. صح
- ب. خطأ

26. محور يحدد الموضع الأفقي للنقطة المحددة وموضع حركة الروبوت في ساحة اللعب يميناً ويساراً :

- أ. X
- ب. Y
- ج. Z
- د. R

27. محور يحدد الموضع الرأسي للنقطة المحددة وموضع حركة الروبوت في ساحة اللعب لأعلى ولأسفل :

- أ. X
- ب. Y
- ج. Z
- د. R

28. من لبنات التكرار في فيكس كود في آر تستخدم عند تنفيذ اللبـنات البرمجية الموجودة لعدد محدد سابقاً من المرات :

- أ. تكرار ()

الوحدة الثالثة : برمجة الروبوت الافتراضي

ب. إلى الأبد

ج. تكرار حتى ()

د. في حين ()

29. من لبنات التكرار في فيكس كود في آر تستخدم عند تكرار اللبنة البرمجية الموجودة لعدد غير محدد بدون توقف :

أ. تكرار ()

ب. إلى الأبد

ج. تكرار حتى ()

د. في حين ()

30. من لبنات التكرار في فيكس كود في آر تستخدم عند عدم معرفة عدد التكرارات :

أ. تكرار ()

ب. إلى الأبد

ج. تكرار حتى ()

د. في حين ()

31. من لبنات التكرار في فيكس كود في آر تستخدم عند تنفيذ اللبنة البرمجية الموجودة بشكل متكرر بناء على شرط معين :

أ. تكرار ()

ب. إلى الأبد

ج. تكرار حتى ()

د. في حين ()

32. من لبنات رسم الأشكال في فيكس كود في آر تقوم بتحريك أداة القلم لأسفل ليتمكن من الرسم في ساحة اللعب أو تحريكه لأعلى لإيقاف الرسم :

أ. نقل القلم ()

ب. اضبط القلم على اللون ()

ج. تعيين لون القلم

د. ملء المنطقة باللون

33. من لبنات رسم الأشكال في فيكس كود في آر تستخدم لتغيير لون القلم :

أ. نقل القلم ()

ب. اضبط القلم على اللون ()

ج. تعيين لون القلم

د. ملء المنطقة باللون

34. من أكثر ساحات اللعب شيوعاً هي لوحة الفن قماش :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الثالث : الحركة التلقائية

35. بشكل عام تستخدم المستشعرات لاكتشاف التغيرات في البيئة المحيطة :

الوحدة الثالثة : برمجة الروبوت الافتراضي

أ. صح

ب. خطأ

36. يوجد مستشعر الجيرسكوب في الروبوت في الجزء :

أ. الخلفي

ب. الأمامي

ج. الأيمن

د. الأيسر

37. يمكن لمستشعر الجيرسكوب تحديد الاتجاه ومسافة انعطاف الروبوت عن نقطة البداية :

أ. صح

ب. خطأ

38. من لبنات موقع الاستشعار يتم ربطها مع اللبنة الأخرى وتعطي موضع x و y للروبوت الافتراضي :

أ. الموضع () بال ()

ب. زاوية الموضع بالدرجات

ج. اتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات

د. دوران القيادة بالدرجات

39. من لبنات موقع الاستشعار يتم ربطها مع اللبنة الأخرى لحساب الاتجاه الحالي للروبوت الافتراضي بالدرجات :

أ. الموضع () بال ()

ب. زاوية الموضع بالدرجات

ج. اتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات

د. دوران القيادة بالدرجات

40. تستخدم الجمل الشرطية التي تخبر الحاسوب بما يجب أن يقوم به ومتى يفعل ذلك :

أ. صح

ب. خطأ

41. من اللبنة الشرطية تتحقق مما إذا كانت القيمة الأولى أكبر من القيمة الثانية فإن اللبنة تحمل نتيجة صواب :

أ. أكبر من () < ()

ب. أصغر من () > ()

ج. يساوي () = ()

د. لا شيء مما سبق

42. من اللبنة الشرطية تتحقق مما إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية فإن اللبنة تحمل نتيجة صواب :

أ. أكبر من () < ()

ب. أصغر من () > ()

ج. يساوي () = ()

د. لا شيء مما سبق

43. من اللبنة الشرطية تتحقق مما إذا كانت القيمة الأولى تساوي القيمة الثانية فإن اللبنة تحمل نتيجة صواب :

أ. أكبر من () < ()

ب. أصغر من () > ()

الوحدة الثالثة : برمجة الروبوت الافتراضي

ج. يساوي () = ()

د. لا شيء مما سبق

44. من لبنات التحكم توقف البرنامج عن العمل لمدة محددة من الثواني :

أ. الانتظار () ثانية

ب. الانتظار حتى ()

ج. توقف

د. إيقاف المشروع

45. من لبنات التحكم توقف البرنامج عن العمل مؤقتاً إلى حين تحقق شرط معين :

أ. الانتظار () ثانية

ب. الانتظار حتى ()

ج. توقف

د. إيقاف المشروع

46. من لبنات نظام الدفع تقوم بتحريك الروبوت إلى ما لا نهاية :

أ. تحرك ()

ب. انعطف ()

ج. انعطف للدوران () درجة

د. أوقف القيادة

47. من لبنات نظام الدفع تقوم بجعل الروبوت ينعطف إلى ما لا نهاية :

أ. تحرك ()

ب. انعطف ()

ج. انعطف للدوران () درجة

د. أوقف القيادة

48. لبنة إذا () ثم تتحكم في تسلسل عمليات البرنامج :

أ. صح

ب. خطأ

49. تعمل لبنة إذا () ثم للتحقق من الشرط مرة واحدة فقط :

أ. صح

ب. خطأ

50. من لبنات نظام الدفع تحدد اتجاه الروبوت إلى قيمة محددة من اختيارك :

أ. انعطف للدوران () درجة

ب. اضبط زاوية المواجهة إلى () درجة

ج. اضبط زاوية الدوران للقيادة لـ () درجة

د. أوقف القيادة

51. من لبنات نظام الدفع تحدد زاوية انعطاف الروبوت أثناء قيادته إلى قيمة محددة من اختيارك :

أ. انعطف للدوران () درجة

ب. اضبط زاوية المواجهة إلى () درجة

ج. اضبط زاوية الدوران للقيادة لـ () درجة

الوحدة الثالثة : برمجة الروبوت الافتراضي

د. أوقف القيادة

52. يمكن دائماً تتبع اتجاه الروبوت الافتراضي وعدد الانعطافات التي قام بها :

أ. صح

ب. خطأ

