

حلول دفتر الواجبات



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية

موقع المناهج ← المناهج السعودية ← الصف الثاني المتوسط ← المهارات الرقمية ← الفصل الثاني ← حلول ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 04:10:06 2026-02-17

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب اختبارات الكترونية اختبارات حلول اعروض بوربوينت اوراق عمل
منهج انجليزي املخصات وتقارير امذكرة وبنوك الامتحان النهائي للدرس

المزيد من مادة
المهارات
الرقمية:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثاني المتوسط



الرياضيات



اللغة الانجليزية



اللغة العربية



ال التربية الاسلامية



صفحة المناهج
السعودية على
فيسبوك

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف الثاني المتوسط والمادة المهارات الرقمية في الفصل الثاني

حلول دفتر الواجبات

1

دفتر الواجبات والأنشطة

2

اختبار تشخيصي قبلي و بعدي

3

مذكرة طالبة من الوحدة 1 إلى الوحدة 5

4

مذكرة معلم من الوحدة 1 إلى الوحدة 5

5



**دفتر الواجبات
لمنهاج المبارات الرقمية
الفصل الثاني**

صف ثانٍ متوسط

الدرجة:

الصف:

اسم الطالب /ة:

وحدة جمع المعلومات



الدرس الأول : قواعد البيانات والنماذج

تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

<input checked="" type="checkbox"/>	١- توفر النماذج عبر الانترنت حلاً مناسباً لجمع البيانات التي تحتاجها بطريقة آلية وسريعة .
<input checked="" type="checkbox"/>	٢- البيانات هي بيانات تم معالجتها أو تنظيمها أو تقديمها في سياق معين للوصول لمعرفة أ وحقائق .
<input checked="" type="checkbox"/>	٣- يمكن تصدير استجابات النموذج إلى جدول بيانات مايكروسوفت إكسيل .

اختيار الإجابة الصحيحة

<input checked="" type="checkbox"/>	قاعدة البيانات	١- هي نظام يمكن من خلاله تنظيم البيانات وإدارتها :
<input type="checkbox"/>	المعلومات	
<input type="checkbox"/>	البيانات	
<input type="checkbox"/>	اختيار	
<input checked="" type="checkbox"/>	نص	
<input type="checkbox"/>	تقييم	

الدرس الثاني : انشاء قاعدة بيانات و التعامل معها

تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

<input checked="" type="checkbox"/>	١- يتم تطبيق عامل تصفيية لعرض مجموعة محددة من السجلات .
<input checked="" type="checkbox"/>	٢- يمكن استخدام برنامج مايكروسوفت اكسل لإنشاء جدول قاعدة البيانات بطريقة بسيطة للغاية .
<input checked="" type="checkbox"/>	٣- يفيد فرز السجلات في العثور على ما تبحث عنه بسهولة .

اختيار الإجابة الصحيحة

<input checked="" type="checkbox"/>	تصفيية	١- إذا أردت رؤية مجموعة محددة من السجلات، فاستخدم:
<input type="checkbox"/>	فرز	
<input type="checkbox"/>	حذف	
<input type="checkbox"/>	مستوى واحد	٢- يتكون الفرز متعدد المستويات من :
<input type="checkbox"/>	مستويين	
<input checked="" type="checkbox"/>	العديد من المستويات	

وحدة تحليل البيانات



الدرس الأول : العمليات الحسابية المركبة

تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | ١- عند إجراء العمليات الحسابية يكون ترتيب العمليات من اليسار إلى اليمين . |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ٢- في برنامج مايكروسوفت إكسل يمكن حساب الصيغة باستخدام الأرقام . |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ٣- يمكن تغيير القيمة المعروضة برقم عشري إلى نسبة مئوية عن طريق تطبيق تنسيق النسبة المئوية . |

اختيار الإجابة الصحيحة

- | | | |
|-------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> | + | ١- أي من رموز العمليات الحسابية الأساسية في مايكروسوفت إكسل التالية هو رمز الضرب : |
| <input checked="" type="checkbox"/> | * | |
| <input type="checkbox"/> | ÷ | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ^ | ٢- أي من رموز العمليات الحسابية الأساسية في مايكروسوفت إكسل التالية هو رمز الأس : |
| <input type="checkbox"/> | - | |
| <input type="checkbox"/> | & | |

تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

<input checked="" type="checkbox"/>	١- لا يمكن استخدام البيانات النصية في مايكروسوفت إكسيل .
<input checked="" type="checkbox"/>	٢- يشير المرجع المختلط إلى أن جزءاً من المرجع مثبت إما الصف أو العمود والجزء الآخر نسبي .
<input checked="" type="checkbox"/>	٣- في المرجع المطلق للصف تكون علامة الدولار قبل رقم الصف فيبقى الصف ثابتاً .

اختيار الإجابة الصحيحة	
<input checked="" type="checkbox"/>	دالة التبديل
<input type="checkbox"/>	دالة اليسار
<input type="checkbox"/>	دالة الوسط
<input type="checkbox"/>	دالة التبديل
<input checked="" type="checkbox"/>	دالة اليسار
<input type="checkbox"/>	دالة الوسط

١- دالة نصية في إكسيل وتقوم بتبديل جزء أو كامل النص في الخلية بأخر جديد وفق شرط محدد :

٢- دالة نصية في إكسيل وتقوم باستخراج عدداً من الحروف على الجانب الأيسر من النص في خلية :

وحدة التواصل عبر الانترنت



تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

<input checked="" type="checkbox"/>	١- تواصل عقد الشبكة مع بعضها من أجل تبادل البيانات والملفات والرسائل ومشاركة الأجهزة أيضاً .
<input checked="" type="checkbox"/>	٢- يستخدم نموذج النظير للناظير الخوادم لنقل البيانات .
<input checked="" type="checkbox"/>	٣- في شبكات الحاسب تعتمد سرعتها على سرعة نقل البيانات .

اختيار الإجابة الصحيحة

<input checked="" type="checkbox"/>	الهيكلية الخطية	١- من أنواع هيكلية الشبكة وفيه تكون العقد متصلة بقابل واحد :
<input type="checkbox"/>	هيكلية الحلقة	
<input type="checkbox"/>	هيكلية النجمة	
<input type="checkbox"/>	شبكات الجيل الثالث	
<input type="checkbox"/>	شبكات الجيل الرابع	
<input checked="" type="checkbox"/>	شبكات الجيل الخامس	

الدرس الثاني : أدوات التواصل والمواطنة الرقمية

تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

<input checked="" type="checkbox"/>	١- المدونات الصغيرة مزيج من التدوين والمراسلة الفورية تتيح إنشاء رسائل قصيرة لنشرها عبر الانترنت .
<input checked="" type="checkbox"/>	٢- الانتهاك هو نسخ عمل شخص آخر حرفيًا أو إعادة صياغته على أنه عملك الخاص .
<input checked="" type="checkbox"/>	٣- تعد المواطنة الرقمية وسيلة لإعداد الطلبة للعيش والعمل في مجتمع مليء بالتقنيات الرقمية .

اختيار الإجابة الصحيحة

<input checked="" type="checkbox"/>	الملكية الفكرية	١- هي أي شيء أصلي ينشئه شخص ما :
<input type="checkbox"/>	رخصة البرمجيات	
<input type="checkbox"/>	اتفاق الصيانة	٢- هو أي عمل من أعمال الترهيب أو العدوان أو التحرش السلوكي من خلال أجهزة الاتصال الرقمية:
<input checked="" type="checkbox"/>	التنمر الإلكتروني	
<input type="checkbox"/>	برمجة الحاسب	
<input type="checkbox"/>	شبكة الانترنت	

وحدة المخططات البيانية



الدرس الأول : المخططات البيانية المتقدمة

تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

<input checked="" type="checkbox"/>	١- يوفر برنامج مايكروسوفت إكسل أنواعاً مختلفة من المخططات البيانية التي تناسب أهدافك .
<input checked="" type="checkbox"/>	٢- يتيح لك التنسيق الشرطي في مايكروسوفت إكسل تميز الخلايا بلون معين بناءً على قيمة الخلية .
<input checked="" type="checkbox"/>	٣- في مايكروسوفت إكسل يمكن بدء المستند بمخطط بياني من المخططات الموصى بها فقط .

اختيار الإجابة الصحيحة

<input checked="" type="checkbox"/>	المخطط أو الرسم البياني	١- عرض مرئي للمعلومات والبيانات يسهل فهم الأرقام وتحليلها :
<input type="checkbox"/>	الدواال المنطقية	
<input type="checkbox"/>	التحقق من الصحة	
<input checked="" type="checkbox"/>	الخطي	٢- من أنواع المخططات يستخدم لعرض الاتجاهات ويظهر التغيرات في البيانات على مدى فترة زمنية :
<input type="checkbox"/>	المبعثر	
<input type="checkbox"/>	الدائري	

الدرس الثاني : التعامل مع المخططات البيانية

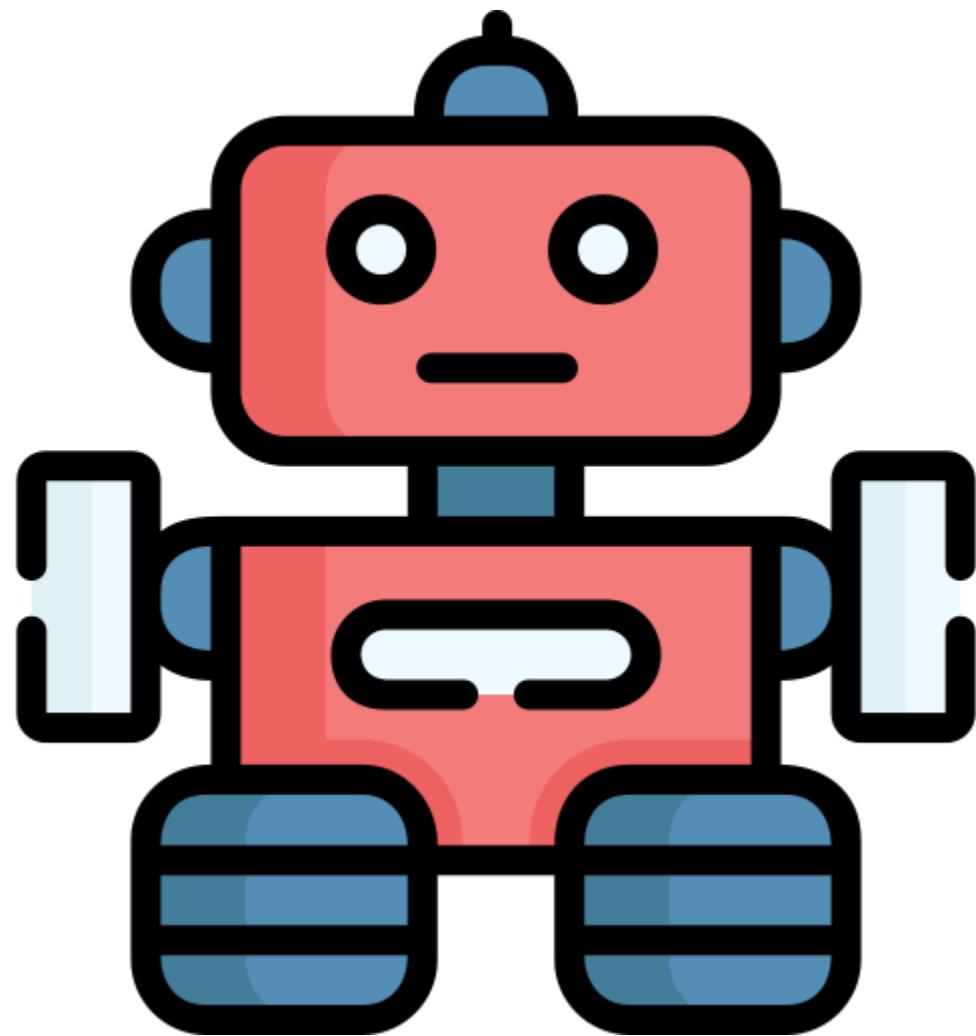
تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

<input checked="" type="checkbox"/>	١- لا يمكن تغيير حجم المخطط أو تحريره ليتناسب مع البيانات في ورقة العمل .
<input checked="" type="checkbox"/>	٢- المخطط هو رسم توضيحي مرجي للقيم الرقمية أو البيانات المصممة للأرقام.
<input checked="" type="checkbox"/>	٣- يمكن تطبيق مجموعات ألوان مصممة على كافة الأشكال الموجودة في رسومات SmartArt بالكامل .

اختيار الإجابة الصحيحة

<input checked="" type="checkbox"/>	سلسلة البيانات	١- هي صف أو عمود من الأرقام يتم إدخالها في ورقة العمل ثم يتم رسماها في المخطط تلقائياً : ٢- هو تمثيل مرجي للمعلومات والأفكار المصممة للنص:
<input type="checkbox"/>	سلسلة الصور	
<input type="checkbox"/>	سلسلة الأشكال	
<input checked="" type="checkbox"/>	SmartArt	
<input type="checkbox"/>	المخطط	
<input type="checkbox"/>	الإيقونات	

وحدة برمجة الروبوت



تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | ١- هناك فئتان من المتغيرات وهما المتغيرات الرقمية والمتغيرات النصية . |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ٢- تسمى المعاملات التي تستخدم لإجراء العمليات الحسابية بالمعاملات الرياضية . |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ٣- عند إنشاء مشروع يتكون من لبنات يمكن رؤية كود المشروع بلغة بايثون في نافذة عارض كود . |

اختيار الإجابة الصحيحة

- | | | |
|-------------------------------------|-----------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | المتغيرات | ١- يمكن العثور على جميع اللبنات الخاصة بالمتغيرات في فئة : |
| <input type="checkbox"/> | الاستشعار | |
| <input type="checkbox"/> | العمليات | |
| <input type="checkbox"/> | while | ٢- يتم استخدام حلقة عندما تريد تكرار مجموعة من الأوامر لعدد محدد من المرات : |
| <input checked="" type="checkbox"/> | for | |
| <input type="checkbox"/> | if | |

الدرس الثاني : البرمجة التركيبية

تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

<input checked="" type="checkbox"/>	١- في بيئة فيكس كود آر ستجد وحدات مميزة من التعليمات البرمجية تسمى عناصر برمجة جديدة .
<input checked="" type="checkbox"/>	٢- في بيئة فيكس كود في آر يمكن إضافة معملات الإدخال إلى عناصر البرمجة الجديدة وتخصيصها .
<input checked="" type="checkbox"/>	٣- لا يمكن تعديل عنصر البرمجة الجديد لإضافة معملات الإدخال بعد إنشائه .

اختيار الإجابة الصحيحة

<input type="checkbox"/>	قائمة	١- بعد إنشاء عنصر البرمجة الجديد يتم إنشاء لبنة جديدة باسم لبنة :
<input type="checkbox"/>	تعليق	
<input checked="" type="checkbox"/>	تعريف	
<input checked="" type="checkbox"/>	الاتجاه الذي يتحرك فيه الروبوت	٢- عند إنشاء معملات الإدخال في عناصر البرمجة الجديدة لديك خيار :
<input type="checkbox"/>	ليس هناك قدرة على تحديد الشكل	
<input type="checkbox"/>	لا تستطيع تحديد حجم الرسم	

الدرس الثالث: الذكاء الاصطناعي في الواقع العملي

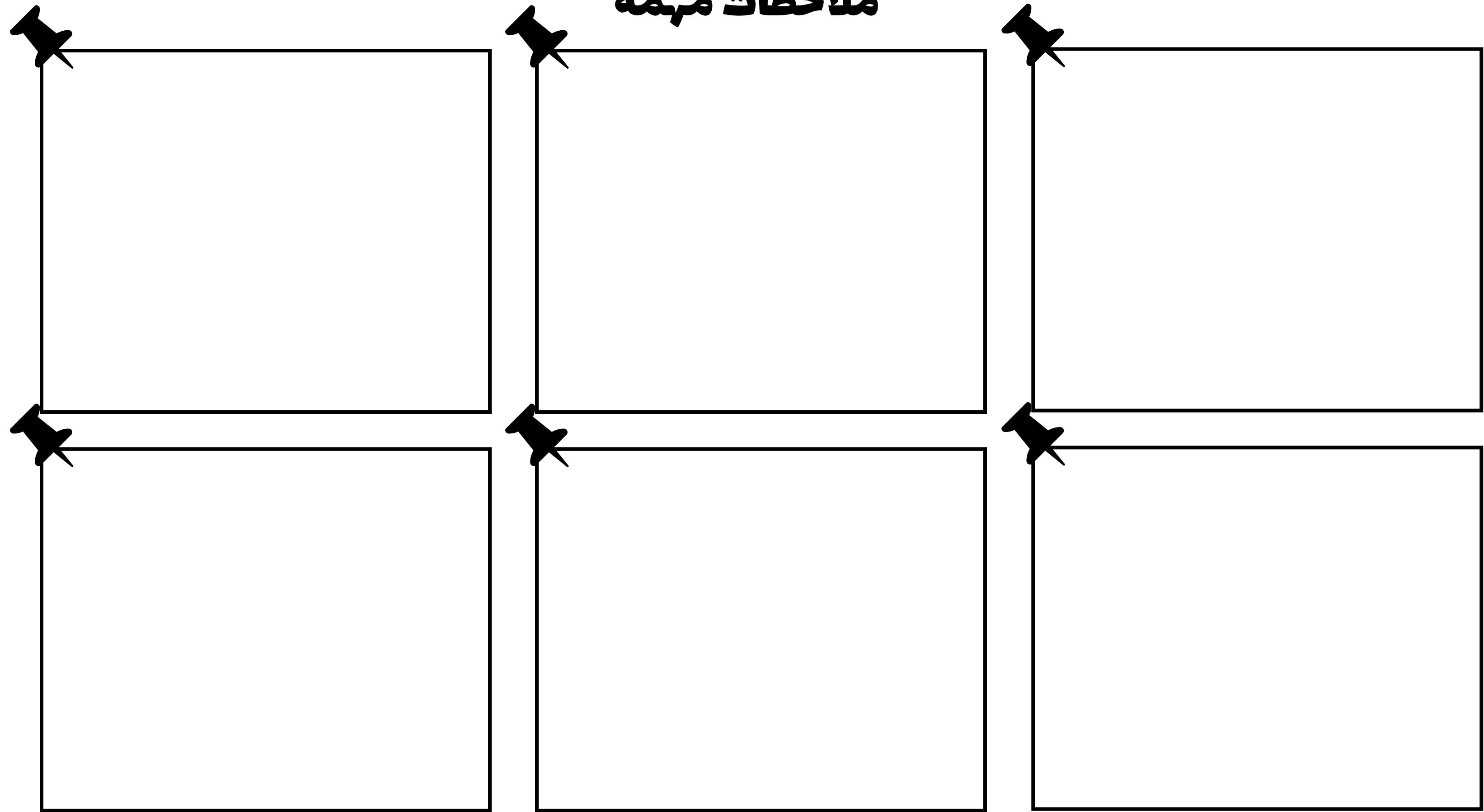
تحديد العبارة الصحيحة والعبارة الخاطئة

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | ١- تتطور التقنية أسرع من أي وقت مضى ويحدث هذا التطور السريع تحولاً جذرياً في مختلف جوانب الحياة . |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ٢- يمكن للذكاء الاصطناعي في أنظمة المرور تغيير توقيت إشارات المرور لتقليل الازدحام المروري. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ٣- يعد الذكاء الاصطناعي أداة قوية، ولكن يجب استخدامها بحذر . |

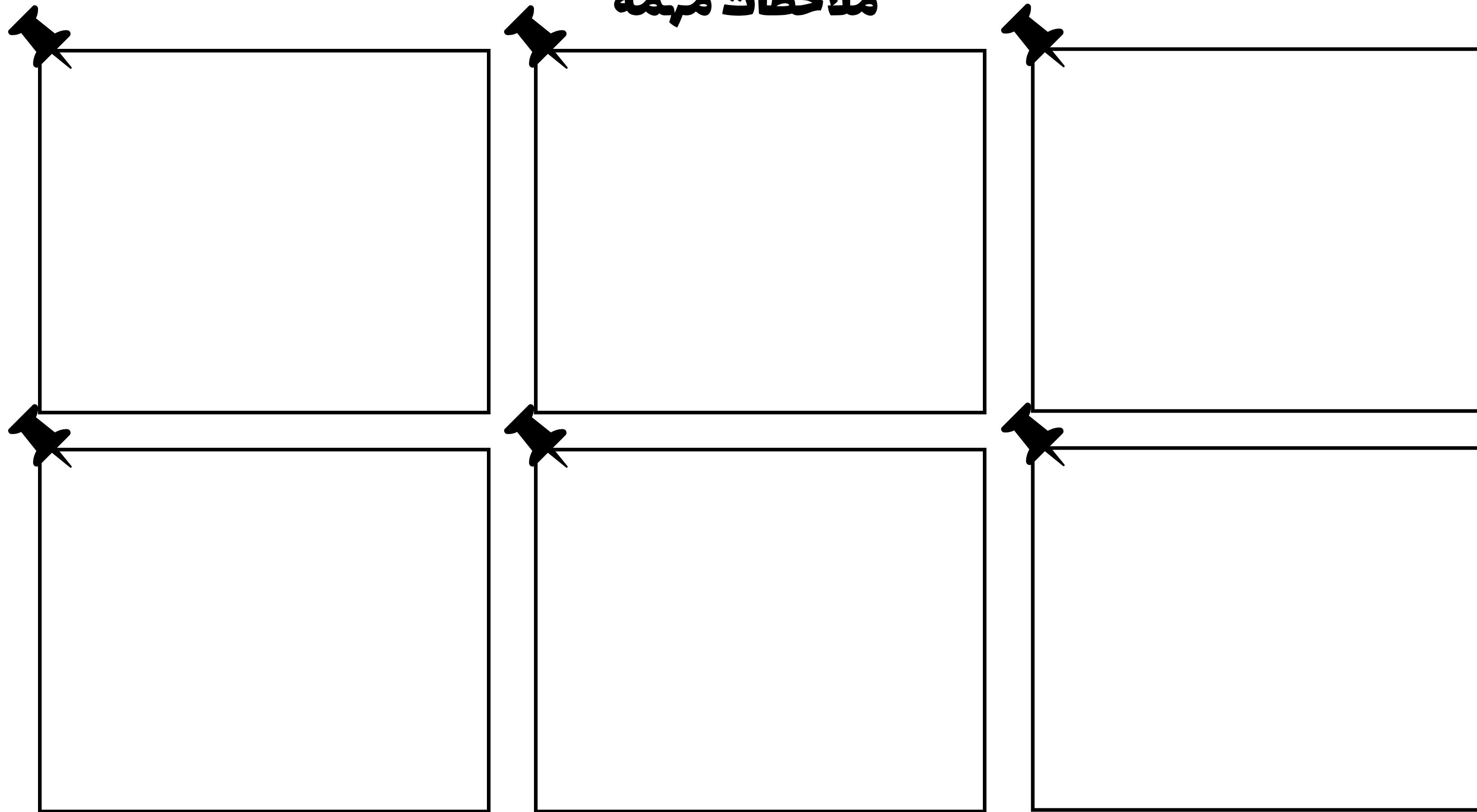
اختيار الإجابة الصحيحة

- | | | |
|-------------------------------------|------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | الواقع الافتراضي | ١- يغمرك في عالم رقمي بالكامل، ويتحكم الذكاء الاصطناعي في كيفية تفاعل الشخصيات والبيئات مع خياراتك : |
| <input type="checkbox"/> | الواقع المعزز | |
| <input type="checkbox"/> | التوائم الرقمية | |
| <input type="checkbox"/> | الواقع الافتراضي | ٢- هو نسخة افتراضية من كائن أو نظام أو مكان حقيقي ويقوم الذكاء الاصطناعي بتحديثه باستخدام بيانات في الوقت الفعلي: |
| <input type="checkbox"/> | الواقع المعزز | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | التوائم الرقمية | |

ملاحظات مرئية



ملاحظات مرئية



ملاحظات مرئية

