اختبار مادة المهارات الرقمية الفترة الثانية الفصل الدراسي الثاني

اسم الطالبة :---------- الصف : ٦ / ----

س١ / اختار/ي الإجابة الصحيحة :			
أ- من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم :			
الشخصيات الرئيسية	عالم الألعاب	قواعد اللعبة	التحديات
ب- من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء خطة للعبة بما في ذلك القصة والشخصيات الرئيسة وآليات العمل:			
التخطيط للتصميم	تصميم النموذج الأولي	التنفيذ	الاختبار
ت- مختبر لعبة كودو بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة :			
قوقل	ياهو	ادوبي	مايكروسوفت
ث- يمكن برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر باستخدام :			
لوحة المفاتيح	يد التحكم	اللمس	جميع ما سبق
ج- مستشعر يكتشف العوائق أمام الروبوت هو مستشعر:			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
ح- مستشعر يكتشف الألوان أو الضوء هو مستشعر:			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
خ- مستشعر يقيس مدى سرعة دوران الروبوت هو مستشعر :			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
د- توصل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل لـ :			
الحصول على الطاقة	تبادل المعلومات	أ وَ ب	لا شيء مما سبق
ذ- في بيئة المحاكاة توجد اللبنات البرمجية الخاصة بالمستشعرات في فئة:			
التحكم	الألوان	المنطق	المستشعرات
ر- من خطوات تصميم اللعبة ويعد جزءًا مهما للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب :			
التخطيط للتصميم	تصميم النموذج الأولي	التنفيذ	الاختبار

س٢ / ضع/ي ☑ أو ☒ :	
أ. تعد اللعبة نشاطاً ممتعاً يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة	
ب. الخطوة الأولى من خطوات تصميم اللعبة هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك	
ج. يمكن إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو	
د. الشخصية الرئيسية في مختبر لعبة كودو هي كائن العربة الجوالة	
هـ. تم تجهيز الروبوت الافتراضي في بيئة محاكاة أوبن روبيرتا لاب بنفس المستشعرات التي تم تجهيز روبوت Ev3 المادي بها	
و. يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء	
ز. مستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت Ev3 هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه	
ح. يسمح مختبر لعبة كودو للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين	
ط. يتم التحكم بحركة الكائن بواسطة الفأرة فقط	
ي. تبدأ جميع عبارات لعبة كود بشرط عندما (WHEN) متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه	

انتهت الأسئلة .. تمنياتي بالتوفيق و النجاح .. معلمة المادة : نوف الخالدي

موقع مادتي

اختبار مادة المهارات الرقمية الفترة الثانية الفصل الدراسي الثاني

نموذج الاجابة

الصف : ٦ / ----

س١ / اختار/ي الإجابة الص			
أ- من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم :			
الشخصيات الرئيسية	عالم الألعاب	قواعد اللعبة	التحديات
ب- من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء خطة للعبة بما في ذلك القصة والشخصيات الرئيسة وآليات العمل:			
التخطيط للتصميم	تصميم النموذج الأولي	التنفيذ	الاختبار
ت- مختبر لعبة كودو بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة :			
قوقل	ياهو	ادوبي	مايكروسوفت
ث- يمكن برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر باستخدام :			
لوحة المفاتيح	يد التحكم	اللمس	جميع ما سبق
ج- مستشعر يكتشف العوائق أمام الروبوت هو مستشعر:			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
ح- مستشعر يكتشف الألوان أو الضوء هو مستشعر:			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
خ- مستشعر يقيس مدى سرعة دوران الروبوت هو مستشعر :			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
د- توصل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل لـ :			
الحصول على الطاقة	تبادل المعلومات	أ وَ ب	لا شيء مما سبق
ذ- في بيئة المحاكاة توجد اللبنات البرمجية الخاصة بالمستشعرات في فئة:			
التحكم	الألوان	المنطق	المستشعرات
ر- من خطوات تصميم اللعبة ويعد جزءًا مهما للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب :			
التخطيط للتصميم	تصميم النموذج الأولي	التنفيذ	الاختبار

س٢ / ضع/ي ☑ أو ☒ :	
أ. تعد اللعبة نشاطاً ممتعاً يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة	✓
ب. الخطوة الأولى من خطوات تصميم اللعبة هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك	✓
ج. يمكن إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو	✓
د. الشخصية الرئيسية في مختبر لعبة كودو هي كائن العربة الجوالة	✓
هـ. تم تجهيز الروبوت الافتراضي في بيئة محاكاة أوبن روبيرتا لاب بنفس المستشعرات التي تم تجهيز روبوت Ev3 المادي بها	✓
و. يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء	✓
ز. مستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت Ev3 هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه	✓
ح. يسمح مختبر لعبة كودو للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين	✓
ط. يتم التحكم بحركة الكائن بواسطة الفأرة فقط	✗
ي. تبدأ جميع عبارات لعبة كود بشرط عندما (WHEN) متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه	✓

انتهت الأسئلة .. تمنياتي بالتوفيق و النجاح .. معلم/ة المادة :

موقع مادتي

مدرسة:	بسم الله الرحمن الرحيم	المادة:	المهارات الرقمية
		الاختبار:	اختبار الفترة الفصل الثاني
		الصف:	سادس ابتدائي
		الزمن:	٤٥
		الفترة:	الثانية

اسم الطالب		درجة الطالب	
			٢٠

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة:

٧ درجات

١- أي أداة تُستخدم لإضافة الشخصيات مثل (Rover) أو التفاح في مختبر لعبة كودو؟			
(أ) أداة التضاريس (Terrain)	(ب) أداة الكائنات (Object tool)	(ج) أداة المسار (Path tool)	(د) أداة الحذف (Delete tool)
٢- عند اختيار خيار المشاركة 'حصري' (Restricted)، يمكنك مشاركة موقعك مع:			
(أ) الجميع على شبكة الإنترنت	(ب) أشخاص معينين فقط عبر البريد الإلكتروني	(ج) محركات البحث فقط	(د) لا أحد (يصبح الموقع خاصاً)
٣- لمعاينة التغييرات في الصفحة والتحقق من مظهر الموقع على الأجهزة المختلفة، نضغط على زر:			
(أ) نشر (Publish)	(ب) مشاركة (Share)	(ج) معاينة (Preview)	(د) إعدادات (Settings)
٤- عند إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي في التذييل، فإنها تظهر في:			
(أ) الصفحة الرئيسية فقط	(ب) الصفحة التي تعمل عليها فقط	(ج) كل صفحة من صفحات موقعك الإلكتروني	(د) صفحة اتصل بنا فقط
٥- عند إضافة ارتباط تشعبي، يظهر النص في المحرر بشكل:			
(أ) غامق ومائل	(ب) مُسطّر (تحته خط)	(ج) داخل دائرة	(د) مخفي تمامًا
٦- لجعل الشخصية تتحرك بسرعة أكبر من السرعة التلقائية، نختار الأمر:			
(أ) Slowly (ببطء)	(ب) Quickly (أسرع)	(ج) Jump (قفز)	(د) High (عالي)
٧- ما الغرض من مرحلة (تصميم النموذج الأولي) للعبة؟			
(أ) نشر اللعبة على الإنترنت	(ب) إضافة المؤثرات الصوتية النهائية	(ج) الوصول للفكرة النهائية وتجربتها ببساطة	(د) تصميم غلاف اللعبة

السؤال الثاني: ضع علامة (صح) أو (خطأ):

٦ درجات

#	العبارة	الإجابة
١	للتحكم في حركة الكائن باستخدام الأسهم، نختار Mouse (الفأرة) من قائمة المدخلات.	( )
٢	عند نشر الموقع الإلكتروني (Publish)، يصبح متاحاً للجمهور عبر الإنترنت.	( )
٣	تعتبر مرحلة (الاختبار) ضرورية للتأكد من خلو اللعبة من الأخطاء وأنها ممتعة للعب.	( )
٤	لإنشاء موقع إلكتروني باستخدام أداة مواقع جوجل (Google Sites)، يجب عليك أن تكون خبيراً في لغة HTML.	( )
٥	لا يمكن تغيير زاوية الكاميرا في مختبر لعبة كودو إلا أثناء تشغيل اللعبة فقط وليس في وضع التحرير.	( )
٦	لحذف أي كائن، يتم تحديده ثم الضغط على مفتاح Delete من لوحة المفاتيح.	( )

السؤال الثالث: أكمل الفراغات التالية:

٥ درجات

١	يوفر التذييل مكاناً مناسباً لإضافة الروابط و _____ المهمة.
٢	لحذف مربع نص، نحدد المربع ثم نضغط على أيقونة _____.
٣	الكلمة أو العبارة أو الصورة التي تعيد توجيهك إلى صفحة أخرى عند الضغط عليها تسمى _____.
٤	يُشار إلى _____ بأنه عنصر يمكّن المستخدم من الانتقال إلى صفحة أخرى أو موقع آخر عند الضغط عليه.
٥	لغة _____ هي لغة ترميز النص التشعبي التي تصف ما يُعرض على صفحة الويب.

السؤال الرابع: أجب عن الأسئلة التالية:

٢ درجات

الأول.

اذكر خطوات إضافة صفحة جديدة في الموقع الإلكتروني باختصار.

.....

.....

.....

.....

.....

الثاني.

كيف يمكنك تحريك الكاميرا بحرية في وضع التحرير ببرنامج كودو؟

.....

.....

.....

.....

.....

بسم الله الرحمن الرحيم	المادة:	المهارات الرقمية
	الاختبار:	اختبار الفترة الفصل الثاني
	الصف:	سادس ابتدائي
	الزمن:	٤٥
	الفترة:	الثانية

نموذج الاجابة

٢٠	لب

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة:

٧ درجات

١- أي أداة تُستخدم لإضافة الشخصيات مثل (Rover) أو التفاح في مختبر لعبة كودو؟			
(أ) أداة التضاريس (Terrain)	(ب) أداة الكائنات (Object tool)	(ج) أداة المسار (Path tool)	(د) أداة الحذف (Delete tool)
٢- عند اختيار خيار المشاركة 'حصري' (Restricted)، يمكنك مشاركة موقعك مع:			
(أ) الجميع على شبكة الإنترنت	(ب) أشخاص معينين فقط عبر البريد الإلكتروني	(ج) محركات البحث فقط	(د) لا أحد (يصبح الموقع خاصاً)
٣- لمعاينة التغييرات في الصفحة والتحقق من مظهر الموقع على الأجهزة المختلفة، نضغط على زر:			
(أ) نشر (Publish)	(ب) مشاركة (Share)	(ج) معاينة (Preview)	(د) إعدادات (Settings)
٤- عند إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي في التذييل، فإنها تظهر في:			
(أ) الصفحة الرئيسية فقط	(ب) الصفحة التي تعمل عليها فقط	(ج) كل صفحة من صفحات موقعك الإلكتروني	(د) صفحة اتصل بنا فقط
٥- عند إضافة ارتباط تشعبي، يظهر النص في المحرر بشكل:			
(أ) غامق ومائل	(ب) مُسطّر (تحته خط)	(ج) داخل دائرة	(د) مخفي تمامًا
٦- لجعل الشخصية تتحرك بسرعة أكبر من السرعة التلقائية، نختار الأمر:			
(أ) Slowly (ببطء)	(ب) Quickly (أسرع)	(ج) Jump (قفز)	(د) High (عالي)
٧- ما الغرض من مرحلة (تصميم النموذج الأولي) للعبة؟			
(أ) نشر اللعبة على الإنترنت	(ب) إضافة المؤثرات الصوتية النهائية	(ج) الوصول للفكرة النهائية وتجربتها ببساطة	(د) تصميم غلاف اللعبة

السؤال الثاني: ضع علامة (صح) أو (خطأ):

٦ درجات

#	العبارة	الإجابة
١	للتحكم في حركة الكائن باستخدام الأسهم، نختار Mouse (الفأرة) من قائمة المدخلات.	(✘)
٢	عند نشر الموقع الإلكتروني (Publish)، يصبح متاحاً للجمهور عبر الإنترنت.	(✔)
٣	تعتبر مرحلة (الاختبار) ضرورية للتأكد من خلو اللعبة من الأخطاء وأنها ممتعة للعب.	(✔)
٤	لإنشاء موقع إلكتروني باستخدام أداة مواقع جوجل (Google Sites)، يجب عليك أن تكون خبيراً في لغة HTML.	(✘)
٥	لا يمكن تغيير زاوية الكاميرا في مختبر لعبة كودو إلا أثناء تشغيل اللعبة فقط وليس في وضع التحرير.	(✘)
٦	لحذف أي كائن، يتم تحديده ثم الضغط على مفتاح Delete من لوحة المفاتيح.	(✔)

موقع مادتي

السؤال الثالث: أكمل الفراغات التالية:

٥ درجات

١	يوفر التذييل مكاناً مناسباً لإضافة الروابط و _____ المهمة. الإجابة: المعلومات
٢	لحذف مربع نص، نحدد المربع ثم نضغط على أيقونة _____. الإجابة: إزالة
٣	الكلمة أو العبارة أو الصورة التي تعيد توجيهك إلى صفحة أخرى عند الضغط عليها تسمى _____. الإجابة: الارتباط التشعبي
٤	يُشار إلى _____ بأنه عنصر يمكّن المستخدم من الانتقال إلى صفحة أخرى أو موقع آخر عند الضغط عليه. الإجابة: الارتباط التشعبي
٥	لغة _____ هي لغة ترميز النص التشعبي التي تصف ما يُعرض على صفحة الويب. الإجابة: HTML

السؤال الرابع: أجب عن الأسئلة التالية:

٢ درجات

الأول.

اذكر خطوات إضافة صفحة جديدة في الموقع الإلكتروني باختصار.

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: اضغط على زر الصفحات (Pages)، ثم رمز الإضافة (+)، اكتب اسم الصفحة، واضغط تم (Done).

الثاني.

كيف يمكنك تحريك الكاميرا بحرية في وضع التحرير ببرنامج كودو؟

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: باختيار أداة تحريك الكاميرا (Move Camera) ثم استخدام الفأرة للتحريك وتغيير الزاوية.

موقع مادتي

الدرس الأول : تصميم صفحة إلكترونية

1. الشبكة الإلكترونية العالمية أحد المكونات الأساسية في شبكة الإنترنت :
   أ. صح
   ب. خطأ
2. تتكون الشبكة الإلكترونية من مواقع إلكترونية يمكن الوصول إليها من خلال المتصفح الإلكتروني :
   أ. صح
   ب. خطأ
3. تتكون الشبكة الإلكترونية العالمية من مجموعة مواقع إلكترونية تحتوي على صفحات ومستندات تسمى :
   أ. الصفحات الورقية
   ب. الصفحات الإلكترونية
   ج. الصفحات الرئيسية
   د. الصفحات الفرعية
4. الموقع الإلكتروني هو مجموعة من الصفحات الإلكترونية المترابطة :
   أ. صح
   ب. خطأ
5. يحتوي الموقع الإلكتروني على صفحة واحدة فقط :
   أ. صح
   ب. خطأ
6. الصفحة الإلكترونية هي صفحة على الإنترنت تتضمن العديد من المكونات مثل :
   أ. النصوص والصور
   ب. مقاطع الفيديو
   ج. روابط لصفحات إلكترونية أخرى
   د. جميع ما سبق
7. توجد أنواع مختلفة للصفحات الإلكترونية مثل :
   أ. الصفحات الإخبارية
   ب. صفحات الوسائط الاجتماعية
   ج. الصفحات الإعلانية
   د. جميع ما سبق
8. الصفحة الرئيسية هي أول صفحة وأكثرها أهمية في الموقع الإلكتروني :
   أ. صح
   ب. خطأ
9. لإنشاء موقع إلكتروني تحتاج إلى معرفة لغة ترميز النص التشعبي HTML :
   أ. صح
   ب. خطأ

10. يمكن إنشاء الموقع الإلكتروني الخاص بك باستخدام أداة :

أ. مستندات جوجل

ب. جداول بيانات جوجل

ج. مواقع جوجل

د. صور جوجل

11. لبدء استخدام أداة مواقع جوجل يجب أن يكون لديك حساب مايكروسوفت :

أ. صح

ب. خطأ

12. بمجرد إنشاء قالب لموقعك الإلكتروني يمكنك تسميته :

أ. صح

ب. خطأ

13. يمكن اختيار مظهر لموقعك الإلكتروني من خلال زر :

أ. إدراج

ب. الصفحات

ج. المظاهر

د. معاينة

14. يمكن تحرير العناوين والفقرات الموجودة واستبدال النصوص بالمحتوى الخاص بك :

أ. صح

ب. خطأ

15. يمكن تنسيق النصوص لجعل المحتوى جذاباً وذلك بـ :

أ. تحرير عنوان الصفحة

ب. إضافة النصوص

ج. تغيير نمط الخط

د. جميع ما سبق

16. لا يمكن تغيير خلفية الموقع الإلكتروني :

أ. صح

ب. خطأ

17. يمكن إضافة صور لموقعك الإلكتروني وتغيير حجمها :

أ. صح

ب. خطأ

موقع مادتي

الدرس الثاني : إضافة الصفحات

18. من المهم أن يحتوي الموقع الإلكتروني الخاص بك على أكثر من صفحة لأسباب عديدة ومنها :
أ. التنظيم
ب. تحسين تجربة المستخدم
ج. المرونة
د. جميع ما سبق

19. لإنشاء موقع إلكتروني كامل ومناسب عليك إنشاء صفحات إلكترونية متعددة :
أ. صح
ب. خطأ

20. عند إنشاء صفحة في الموقع الإلكتروني قد تكون بعض مربعات النصوص موجودة بالفعل :
أ. صح
ب. خطأ

21. يمكن استخدام تخطيط الصفحة لتوفير الوقت إذا أردت تعيين تنسيق محدد للموقع الإلكتروني :
أ. صح
ب. خطأ

22. توفر المخططات مظهراً وأسلوباً متسقاً عبر جميع صفحات الموقع الإلكتروني :
أ. صح
ب. خطأ

23. لا يمكن إضافة الصور والنصوص في الموقع الإلكتروني :
أ. صح
ب. خطأ

24. لا يمكن تنظيم الصفحات الإلكترونية في موقعك بعد إنشائها :
أ. صح
ب. خطأ

25. يمكن تعيين الصفحة التي تريد أن تظهر كصفحة رئيسية :
أ. صح
ب. خطأ

26. لا يمكن إزالة الصفحة التي تم تعيينها كصفحة رئيسة لموقعك :
أ. صح
ب. خطأ

27. الارتباط التشعبي هو عنصر من خلال الضغط عليه يمكّن المستخدم من الانتقال إلى :
أ. صفحة إلكترونية أخرى
ب. مستند
ج. مورد آخر على الإنترنت
د. جميع ما سبق

موقع مادتي

الدرس الثالث : نشر الموقع الإلكتروني

28. يتطلب إضافة أيقونة لوسائل التواصل في تذييل صفحتك الإلكترونية إضافة تذييل في الصفحة :

أ. صح

ب. خطأ

29. يوفر التذييل مكاناً مناسباً لإضافة الروابط والمعلومات المهمة :

أ. صح

ب. خطأ

30. يمكن إضافة وحذف أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي :

أ. صح

ب. خطأ

31. لا يمكن إجراء التعديلات على التذييل بعد إضافة رابط وسائل التواصل الاجتماعي :

أ. صح

ب. خطأ

32. يمكن معاينة التغييرات التي أجريتها على جميع الصفحات بالضغط على زر :

أ. الإعدادات

ب. التراجع

ج. معاينة

د. المشاركة

33. يمكن نشر موقعك الإلكتروني عندما يصبح جاهزاً ليتمكن الجميع من استعراضه وذلك بالضغط على :

أ. الإعدادات

ب. معاينة

ج. مشاركة

د. نشر

34. يمكن مشاركة موقعك الإلكتروني مع أصدقائك فور نشره من خلال زر :

أ. الإعدادات

ب. معاينة

ج. مشاركة

د. نشر

موقع مادتي

نموذج الاجابة

الوحدة الثانية : تصميم المواقع الإلكترونية

الدرس الأول : تصميم صفحة إلكترونية

1. الشبكة الإلكترونية العالمية أحد المكونات الأساسية في شبكة الإنترنت :
   أ. صح
   ب. خطأ
2. تتكون الشبكة الإلكترونية من مواقع إلكترونية يمكن الوصول إليها من خلال المتصفح الإلكتروني :
   أ. صح
   ب. خطأ
3. تتكون الشبكة الإلكترونية العالمية من مجموعة مواقع إلكترونية تحتوي على صفحات ومستندات تسمى :
   أ. الصفحات الورقية
   ب. الصفحات الإلكترونية
   ج. الصفحات الرئيسية
   د. الصفحات الفرعية
4. الموقع الإلكتروني هو مجموعة من الصفحات الإلكترونية المترابطة :
   أ. صح
   ب. خطأ
5. يحتوي الموقع الإلكتروني على صفحة واحدة فقط :
   أ. صح
   ب. خطأ
6. الصفحة الإلكترونية هي صفحة على الإنترنت تتضمن العديد من المكونات مثل :
   أ. النصوص والصور
   ب. مقاطع الفيديو
   ج. روابط لصفحات إلكترونية أخرى
   د. جميع ما سبق
7. توجد أنواع مختلفة للصفحات الإلكترونية مثل :
   أ. الصفحات الإخبارية
   ب. صفحات الوسائط الاجتماعية
   ج. الصفحات الإعلانية
   د. جميع ما سبق
8. الصفحة الرئيسية هي أول صفحة وأكثرها أهمية في الموقع الإلكتروني :
   أ. صح
   ب. خطأ
9. لإنشاء موقع إلكتروني تحتاج إلى معرفة لغة ترميز النص التشعبي HTML :
   أ. صح
   ب. خطأ

موقع مادتي

10. يمكن إنشاء الموقع الإلكتروني الخاص بك باستخدام أداة :

أ. مستندات جوجل

ب. جداول بيانات جوجل

ج. مواقع جوجل

د. صور جوجل

11. لبدء استخدام أداة مواقع جوجل يجب أن يكون لديك حساب مايكروسوفت :

أ. صح

ب. خطأ

12. بمجرد إنشاء قالب لموقعك الإلكتروني يمكنك تسميته :

أ. صح

ب. خطأ

13. يمكن اختيار مظهر لموقعك الإلكتروني من خلال زر :

أ. إدراج

ب. الصفحات

ج. المظاهر

د. معاينة

14. يمكن تحرير العناوين والفقرات الموجودة واستبدال النصوص بالمحتوى الخاص بك :

أ. صح

ب. خطأ

15. يمكن تنسيق النصوص لجعل المحتوى جذاباً وذلك بـ :

أ. تحرير عنوان الصفحة

ب. إضافة النصوص

ج. تغيير نمط الخط

د. جميع ما سبق

16. لا يمكن تغيير خلفية الموقع الإلكتروني :

أ. صح

ب. خطأ

17. يمكن إضافة صور لموقعك الإلكتروني وتغيير حجمها :

أ. صح

ب. خطأ

موقع مادتي

الدرس الثاني : إضافة الصفحات

18. من المهم أن يحتوي الموقع الإلكتروني الخاص بك على أكثر من صفحة لأسباب عديدة ومنها :
أ. التنظيم
ب. تحسين تجربة المستخدم
ج. المرونة
د. جميع ما سبق

19. لإنشاء موقع إلكتروني كامل ومناسب عليك إنشاء صفحات إلكترونية متعددة :
أ. صح
ب. خطأ

20. عند إنشاء صفحة في الموقع الإلكتروني قد تكون بعض مربعات النصوص موجودة بالفعل :
أ. صح
ب. خطأ

21. يمكن استخدام تخطيط الصفحة لتوفير الوقت إذا أردت تعيين تنسيق محدد للموقع الإلكتروني :
أ. صح
ب. خطأ

22. توفر المخططات مظهراً وأسلوباً متسقاً عبر جميع صفحات الموقع الإلكتروني :
أ. صح
ب. خطأ

23. لا يمكن إضافة الصور والنصوص في الموقع الإلكتروني :
أ. صح
ب. خطأ

24. لا يمكن تنظيم الصفحات الإلكترونية في موقعك بعد إنشائها :
أ. صح
ب. خطأ

25. يمكن تعيين الصفحة التي تريد أن تظهر كصفحة رئيسية :
أ. صح
ب. خطأ

26. لا يمكن إزالة الصفحة التي تم تعيينها كصفحة رئيسة لموقعك :
أ. صح
ب. خطأ

27. الارتباط التشعبي هو عنصر من خلال الضغط عليه يمكّن المستخدم من الانتقال إلى :
أ. صفحة إلكترونية أخرى
ب. مستند
ج. مورد آخر على الإنترنت
د. جميع ما سبق

موقع مادتي

الدرس الثالث : نشر الموقع الإلكتروني

28. يتطلب إضافة أيقونة لوسائل التواصل في تذييل صفحتك الإلكترونية إضافة تذييل في الصفحة :

أ. صح

ب. خطأ

29. يوفر التذييل مكاناً مناسباً لإضافة الروابط والمعلومات المهمة :

أ. صح

ب. خطأ

30. يمكن إضافة وحذف أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي :

أ. صح

ب. خطأ

31. لا يمكن إجراء التعديلات على التذييل بعد إضافة رابط وسائل التواصل الاجتماعي :

أ. صح

ب. خطأ

32. يمكن معاينة التغييرات التي أجريتها على جميع الصفحات بالضغط على زر :

أ. الإعدادات

ب. التراجع

ج. معاينة

د. المشاركة

33. يمكن نشر موقعك الإلكتروني عندما يصبح جاهزاً ليتمكن الجميع من استعراضه وذلك بالضغط على :

أ. الإعدادات

ب. معاينة

ج. مشاركة

د. نشر

34. يمكن مشاركة موقعك الإلكتروني مع أصدقائك فور نشره من خلال زر :

أ. الإعدادات

ب. معاينة

ج. مشاركة

د. نشر

موقع مادتي

الوحدة الثالثة : تصميم ألعاب جهاز الحاسب

الدرس الأول : تخطيط وتصميم ألعاب جهاز الحاسب

1. تعد اللعبة نشاطاً ممتعاً يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة :
   أ. صح
   ب. خطأ
2. لا يمكنك اللعب بالألعاب بمفردك إذ يجب أن تلعب مع أصدقائك :
   أ. صح
   ب. خطأ
3. تمنحك اللعبة أهدافاً أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز :
   أ. صح
   ب. خطأ
4. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم :
   أ. الشخصيات الرئيسية
   ب. عالم الألعاب
   ج. قواعد اللعبة
   د. التحديات
5. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد به العالم الافتراضي للعبة ويشمل أيضاً الرسومات والصوت :
   أ. الشخصيات الرئيسية
   ب. عالم الألعاب
   ج. قواعد اللعبة
   د. التحديات
6. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها كيفية لعب اللعبة وما يمكنك وما لا يمكنك فعله :
   أ. الشخصيات الرئيسية
   ب. عالم الألعاب
   ج. قواعد اللعبة
   د. التحديات
7. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها العقبات والصعوبات في اللعبة :
   أ. الشخصيات الرئيسية
   ب. عالم الألعاب
   ج. قواعد اللعبة
   د. التحديات
8. التحكم يعني الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك وحركتك داخل اللعبة واتخاذ إجراءات في اللعبة :
   أ. صح
   ب. خطأ
9. الخطوة الأولى من خطوات تصميم اللعبة هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك :
   أ. صح
   ب. خطأ

موقع مادتي

10. من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء خطة للعبة بما في ذلك القصة والشخصيات الرئيسة وآليات العمل :

أ. التخطيط للتصميم
ب. تصميم النموذج الأولي
ج. التنفيذ
د. الاختبار

11. من خطوات تصميم اللعبة ويهدف إلى الوصول للفكرة النهائية لها :

أ. التخطيط للتصميم
ب. تصميم النموذج الأولي
ج. التنفيذ
د. الاختبار

12. من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء الرسومات والمؤثرات الصوتية وبرمجة آليات اللعبة :

أ. التخطيط للتصميم
ب. تصميم النموذج الأولي
ج. التنفيذ
د. الاختبار

13. من خطوات تصميم اللعبة ويعد جزءًا مهما للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب :

أ. التخطيط للتصميم
ب. تصميم النموذج الأولي
ج. التنفيذ
د. الاختبار

14. لبدء لعبتك يمكن مشاركتها مع :

أ. أصدقائك
ب. عائلتك
ج. على الانترنت لكي يلعبها الآخرون
د. جميع ما سبق

15. يمكن إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو :

أ. صح
ب. خطأ

16. مختبر لعبة كودو بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة :

أ. جوجل
ب. مايكروسوفت
ج. ياهو
د. ادوبي

17. لا يمكن تغيير اللغة في مختبر لعبة كودو :

أ. صح
ب. خطأ

18. أول ما يجب فعله عند إنشاء اللعبة في مختبر لعبة كودو هو إنشاء عالم جديد :

أ. صح

ب. خطأ

19. الشخصية الرئيسية في مختبر لعبة كودو هي كائن العربة الجوالة :

أ. صح

ب. خطأ

20. لا يمكن التحكم في زاوية الكاميرا في مختبر لعبة كودو في وضع التحرير :

أ. صح

ب. خطأ

21. يمكن إضافة التضاريس المتنوعة في مختبر لعبة كودو :

أ. صح

ب. خطأ

22. من الضروري حفظ اللعبة باستمرار لتجنب فقدان عملك :

أ. صح

ب. خطأ

23. يمكن فتح لعبة حفظتها من قبل :

أ. صح

ب. خطأ

24. يسمح مختبر لعبة كودو للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين :

أ. صح

ب. خطأ

موقع مادتي

الدرس الثاني : برمجة ألعاب جهاز الحاسب

25. تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما (WHEN) متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه :

أ. صح

ب. خطأ

26. يوفر المختبر عدة طرق للتحكم بحركة الكائن :

أ. صح

ب. خطأ

27. يتم التحكم بحركة الكائن بواسطة الفأرة فقط :

أ. صح

ب. خطأ

28. لبرمجة الكائن نختار Object tool (أداة الكائن) :

أ. صح

ب. خطأ

29. يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما) :

أ. صح

ب. خطأ

30. يمكن برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر باستخدام :

أ. لوحة المفاتيح

ب. يد التحكم

ج. اللمس

د. جميع ما سبق

31. عند إنشاء لعبة في برنامج لعبة كودو ستكون الخطوات على شكل "عند حدوث شيء ما ، نفذ هذا الأمر " :

أ. صح

ب. خطأ

32. إذا أردت حذف أي كائن فكل ما عليك فعله هو تحديده ثم من لوحة المفاتيح الضغط على :

أ. Enter

ب. Shift

ج. Delete

د. Ctrl

33. للخروج من وضع التشغيل والعودة إلى شاشة البرنامج الرئيسية نضغط على مفتاح :

أ. Tab

ب. Shift

ج. Esc

د. Ctrl

34. لاختبار اللعبة نضغط على زر التشغيل (play button) من القائمة :

أ. صح

ب. خطأ

نموذج الاجابة

الدرس الأول : تخطيط وتصميم ألعاب جهاز الحاسب

1. تعد اللعبة نشاطاً ممتعاً يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة :
   أ. صح
   ب. خطأ
2. لا يمكنك اللعب بالألعاب بمفردك إذ يجب أن تلعب مع أصدقائك :
   أ. صح
   ب. خطأ
3. تمنحك اللعبة أهدافاً أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز :
   أ. صح
   ب. خطأ
4. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم :
   أ. الشخصيات الرئيسية
   ب. عالم الألعاب
   ج. قواعد اللعبة
   د. التحديات
5. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد به العالم الافتراضي للعبة ويشمل أيضاً الرسومات والصوت :
   أ. الشخصيات الرئيسية
   ب. عالم الألعاب
   ج. قواعد اللعبة
   د. التحديات
6. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها كيفية لعب اللعبة وما يمكنك وما لا يمكنك فعله :
   أ. الشخصيات الرئيسية
   ب. عالم الألعاب
   ج. قواعد اللعبة
   د. التحديات
7. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها العقبات والصعوبات في اللعبة :
   أ. الشخصيات الرئيسية
   ب. عالم الألعاب
   ج. قواعد اللعبة
   د. التحديات
8. التحكم يعني الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك وحركتك داخل اللعبة واتخاذ إجراءات في اللعبة :
   أ. صح
   ب. خطأ
9. الخطوة الأولى من خطوات تصميم اللعبة هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك :
   أ. صح
   ب. خطأ

موقع مادتي

10. من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء خطة للعبة بما في ذلك القصة والشخصيات الرئيسة وآليات العمل :

أ. التخطيط للتصميم

ب. تصميم النموذج الأولي

ج. التنفيذ

د. الاختبار

11. من خطوات تصميم اللعبة ويهدف إلى الوصول للفكرة النهائية لها :

أ. التخطيط للتصميم

ب. تصميم النموذج الأولي

ج. التنفيذ

د. الاختبار

12. من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء الرسومات والمؤثرات الصوتية وبرمجة آليات اللعبة :

أ. التخطيط للتصميم

ب. تصميم النموذج الأولي

ج. التنفيذ

د. الاختبار

13. من خطوات تصميم اللعبة ويعد جزءًا مهما للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب :

أ. التخطيط للتصميم

ب. تصميم النموذج الأولي

ج. التنفيذ

د. الاختبار

14. لبدء لعبتك يمكن مشاركتها مع :

أ. أصدقائك

ب. عائلتك

ج. على الانترنت لكي يلعبها الآخرون

د. جميع ما سبق

15. يمكن إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو :

أ. صح

ب. خطأ

16. مختبر لعبة كودو بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة :

أ. جوجل

ب. مايكروسوفت

ج. ياهو

د. ادوبي

17. لا يمكن تغيير اللغة في مختبر لعبة كودو :

أ. صح

ب. خطأ

موقع مادتي

18. أول ما يجب فعله عند إنشاء اللعبة في مختبر لعبة كودو هو إنشاء عالم جديد :

أ. صح

ب. خطأ

19. الشخصية الرئيسية في مختبر لعبة كودو هي كائن العربة الجوالة :

أ. صح

ب. خطأ

20. لا يمكن التحكم في زاوية الكاميرا في مختبر لعبة كودو في وضع التحرير :

أ. صح

ب. خطأ

21. يمكن إضافة التضاريس المتنوعة في مختبر لعبة كودو :

أ. صح

ب. خطأ

22. من الضروري حفظ اللعبة باستمرار لتجنب فقدان عملك :

أ. صح

ب. خطأ

23. يمكن فتح لعبة حفظتها من قبل :

أ. صح

ب. خطأ

24. يسمح مختبر لعبة كودو للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الثاني : برمجة ألعاب جهاز الحاسب

25. تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما (WHEN) متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه :

أ. صح

ب. خطأ

26. يوفر المختبر عدة طرق للتحكم بحركة الكائن :

أ. صح

ب. خطأ

27. يتم التحكم بحركة الكائن بواسطة الفأرة فقط :

أ. صح

ب. خطأ

28. لبرمجة الكائن نختار Object tool (أداة الكائن) :

أ. صح

ب. خطأ

29. يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما) :

أ. صح

ب. خطأ

30. يمكن برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر باستخدام :

أ. لوحة المفاتيح

ب. يد التحكم

ج. اللمس

د. جميع ما سبق

31. عند إنشاء لعبة في برنامج لعبة كودو ستكون الخطوات على شكل "عند حدوث شيء ما ، نفذ هذا الأمر " :

أ. صح

ب. خطأ

32. إذا أردت حذف أي كائن فكل ما عليك فعله هو تحديده ثم من لوحة المفاتيح الضغط على :

أ. Enter

ب. Shift

ج. Delete

د. Ctrl

33. للخروج من وضع التشغيل والعودة إلى شاشة البرنامج الرئيسية نضغط على مفتاح :

أ. Tab

ب. Shift

ج. Esc

د. Ctrl

34. لاختبار اللعبة نضغط على زر التشغيل (play button) من القائمة :

أ. صح

ب. خطأ

موقع مادتي

الوحدة الرابعة : المستشعرات في علم الروبوت

الدرس الأول : مستشعرات الروبوت

1. تم تجهيز الروبوت الافتراضي في بيئة محاكاة أوبن روبيرتا لاب بنفس المستشعرات التي تم تجهيز روبوت Ev3 المادي بها :
   أ. صح
   ب. خطأ
2. مستشعر يكتشف العوائق أمام الروبوت هو مستشعر:
   أ. الموجات فوق الصوتية
   ب. الألوان
   ج. الجيرسكوب
   د. اللمس
3. مستشعر يكتشف الألوان أو الضوء هو مستشعر :
   أ. الموجات فوق الصوتية
   ب. الألوان
   ج. الجيرسكوب
   د. اللمس
4. مستشعر يقيس مدى سرعة دوران الروبوت هو مستشعر :
   أ. الموجات فوق الصوتية
   ب. الألوان
   ج. الجيرسكوب
   د. اللمس
5. مستشعر يستجيب للضغط عليه أو تحريره أو حين الارتطام هو مستشعر :
   أ. الموجات فوق الصوتية
   ب. الألوان
   ج. الجيرسكوب
   د. اللمس
6. توصل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل لـ :
   أ. الحصول على الطاقة
   ب. تبادل المعلومات
   ج. أ وَ ب
   د. لا شيء مما سبق
7. في بيئة المحاكاة توجد اللبنات البرمجية الخاصة بالمستشعرات في فئة :
   أ. المستشعرات
   ب. التحكم
   ج. المنطق
   د. النص
8. مستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت Ev3 هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه :

أ. صح
ب. خطأ

9. من اللبنات التي يمكن استخدامها مع مستشعر الموجات فوق الصوتية أو مستشعر الألوان :
أ. لبنة القيادة
ب. لبنة الانتظار حتى
ج. أ وَ ب
د. لا شيء مما سبق

10. مستشعر الألوان في روبوت Ev3 هو مستشعر رقمي يمكنه اكتشاف لون سطح معين أو شدة الضوء المنعكس على هذا السطح عند سقوط شعاع الضوء الأحمر للمستشعر عليه :
أ. صح
ب. خطأ

11. يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء
أ. صح
ب. خطأ

12. يجب تحديد موقع أي خطأ في المقطع البرمجي وتصحيحه وتسمى هذه العملية بإجراء تصحيح الأخطاء :
أ. صح
ب. خطأ

موقع مادتي

الدرس الثاني : اتخاذ القرارات

13. باستخدام لبنتي مستشعر الألوان ومستشعر المسافة سيتمكن الروبوت من اكتشاف معالم البيئة المختلفة كالألوان والمسافات والتجاوب معها :

أ. صح
ب. خطأ

14. تستخدم هذه اللبنة لبرمجة الروبوت للتحقق بشكل متكرر من معالم خريطة الطريق :

أ. لبنة تكرار غير محدود
ب. لبنة إذا .. نفذ
ج. لبنة المقارنة
د. لبنة الانعطاف

15. تستخدم هذه اللبنة لبرمجة الروبوت لاكتشاف لون ما وإذا وجده سينفذ جزءاً معينا من مقطع برمجي :

أ. لبنة تكرار غير محدود
ب. لبنة إذا .. نفذ
ج. لبنة المقارنة
د. لبنة الانعطاف

16. تستخدم لبنة معامل مقارنة مع لبنة إذا .. نفذ لمقارنة مدخلين من نفس النوع :

أ. صح
ب. خطأ

17. فئة الألوان هي لوحة تتكون من ثماني لبنات برمجية خاصة بمنتقي الألوان يمكن مقارنتها بالألوان التي يكتشفها مستشعر الألوان :

أ. صح
ب. خطأ

18. تستخدم لبنة الرقم لإجراء مقارنة بين المسافة الحالية التي يكتشفها مستشعر المسافة أثناء حركة الروبوت ومسافة 10 سنتيمتر :

أ. صح
ب. خطأ

19. يمكن برمجة الروبوت لاستخدام الأضواء الخاصة به باستخدام لبنة تكرار غير محدود :

أ. صح
ب. خطأ

20. تستخدم لبنة إذا .. نفذ .. أخرى لتنفيذ إجراء معين في حالة اكتشاف مستشعر الألوان لون معين :

أ. صح
ب. خطأ

موقع مادتي

الدرس الثالث : إنشاء الخرائط

21. مشهد المحاكاة هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة :

أ. صح

ب. خطأ

22. يحتوي المشهد على صور خلفيات متعددة تسمى بالخرائط وذلك لأنها تمثل المناطق التي يتنقل فيها الروبوت الافتراضي لأداء المهام :

أ. صح

ب. خطأ

23. لا يمكن تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد :

أ. صح

ب. خطأ

24. يمكن استخدام الأدوات لإضافة مساحات ملونة ثنائية الأبعاد وعوائق ثلاثية الأبعاد إلى خريطة موجودة بالفعل:

أ. صح

ب. خطأ

25. العائق هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه :

أ. صح

ب. خطأ

26. بعد اختيار المشهد يمكن :

أ. حذف العوائق

ب. إضافتها

ج. تغيير شكلها ولونها

د. جميع ما سبق

27. يمكن الاختيار بين أشكال العوائق المختلفة المتوفرة مثل :

أ. المربع

ب. المثلث

ج. الدائري

د. جميع ما سبق

28. لا يمكن إضافة أكثر من عائق في المشهد :

أ. صح

ب. خطأ

29. لا يمكن ضبط موضع العائق وشكله ولونه :

أ. صح

ب. خطأ

30. المساحات الملونة هي أسطح ملونة موجودة في مشهد المحاكاة ويمكن للروبوت اكتشافها باستخدام مستشعر الألوان :

أ. صح

ب. خطأ

31. يمكن تحرير المساحات الملونة عن طريق :

أ. إضافتها وحذفها

ب. ضبط موضعها وشكلها
ج. تلوينها
د. جميع ما سبق

32. يمكن إزالة جميع المساحات في نفس الوقت :

أ. صح
ب. خطأ

33. لإنشاء الطريق والخطوط الحمراء والمربع الأخضر في نقطة البداية ستستخدم أداة المساحة الملونة لتلوين المساحة وإعادة تشكيلها كل مرة بشكل صحيح :

أ. صح
ب. خطأ

موقع مادتي

نموذج الاجابة

الوحدة الرابعة : المستشعرات في علم الروبوت

الدرس الأول : مستشعرات الروبوت

1. تم تجهيز الروبوت الافتراضي في بيئة محاكاة أوبن روبيرتا لاب بنفس المستشعرات التي تم تجهيز روبوت Ev3 المادي بها :
   أ. صح
   ب. خطأ
2. مستشعر يكتشف العوائق أمام الروبوت هو مستشعر:
   أ. الموجات فوق الصوتية
   ب. الألوان
   ج. الجيرسكوب
   د. اللمس
3. مستشعر يكتشف الألوان أو الضوء هو مستشعر :
   أ. الموجات فوق الصوتية
   ب. الألوان
   ج. الجيرسكوب
   د. اللمس
4. مستشعر يقيس مدى سرعة دوران الروبوت هو مستشعر :
   أ. الموجات فوق الصوتية
   ب. الألوان
   ج. الجيرسكوب
   د. اللمس
5. مستشعر يستجيب للضغط عليه أو تحريره أو حين الارتطام هو مستشعر :
   أ. الموجات فوق الصوتية
   ب. الألوان
   ج. الجيرسكوب
   د. اللمس
6. توصل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل لـ :
   أ. الحصول على الطاقة
   ب. تبادل المعلومات
   ج. أ وَ ب
   د. لا شيء مما سبق
7. في بيئة المحاكاة توجد اللبنات البرمجية الخاصة بالمستشعرات في فئة :
   أ. المستشعرات
   ب. التحكم
   ج. المنطق
   د. النص
8. مستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت Ev3 هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه :

أ. صح
ب. خطأ

9. من اللبنات التي يمكن استخدامها مع مستشعر الموجات فوق الصوتية أو مستشعر الألوان :
أ. لبنة القيادة
ب. لبنة الانتظار حتى
ج. أ وَ ب
د. لا شيء مما سبق

10. مستشعر الألوان في روبوت Ev3 هو مستشعر رقمي يمكنه اكتشاف لون سطح معين أو شدة الضوء المنعكس على هذا السطح عند سقوط شعاع الضوء الأحمر للمستشعر عليه :
أ. صح
ب. خطأ

11. يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء
أ. صح
ب. خطأ

12. يجب تحديد موقع أي خطأ في المقطع البرمجي وتصحيحه وتسمى هذه العملية بإجراء تصحيح الأخطاء :
أ. صح
ب. خطأ

موقع مادتي

الدرس الثاني : اتخاذ القرارات

13. باستخدام لبنتي مستشعر الألوان ومستشعر المسافة سيتمكن الروبوت من اكتشاف معالم البيئة المختلفة كالألوان والمسافات والتجاوب معها :

أ. صح
ب. خطأ

14. تستخدم هذه اللبنة لبرمجة الروبوت للتحقق بشكل متكرر من معالم خريطة الطريق :

أ. لبنة تكرار غير محدود
ب. لبنة إذا .. نفذ
ج. لبنة المقارنة
د. لبنة الانعطاف

15. تستخدم هذه اللبنة لبرمجة الروبوت لاكتشاف لون ما وإذا وجده سينفذ جزءاً معينا من مقطع برمجي :

أ. لبنة تكرار غير محدود
ب. لبنة إذا .. نفذ
ج. لبنة المقارنة
د. لبنة الانعطاف

16. تستخدم لبنة معامل مقارنة مع لبنة إذا .. نفذ لمقارنة مدخلين من نفس النوع :

أ. صح
ب. خطأ

17. فئة الألوان هي لوحة تتكون من ثماني لبنات برمجية خاصة بمنتقي الألوان يمكن مقارنتها بالألوان التي يكتشفها مستشعر الألوان :

أ. صح
ب. خطأ

18. تستخدم لبنة الرقم لإجراء مقارنة بين المسافة الحالية التي يكتشفها مستشعر المسافة أثناء حركة الروبوت ومسافة 10 سنتيمتر :

أ. صح
ب. خطأ

19. يمكن برمجة الروبوت لاستخدام الأضواء الخاصة به باستخدام لبنة تكرار غير محدود :

أ. صح
ب. خطأ

20. تستخدم لبنة إذا .. نفذ .. أخرى لتنفيذ إجراء معين في حالة اكتشاف مستشعر الألوان لون معين :

أ. صح
ب. خطأ

موقع مادتي

الدرس الثالث : إنشاء الخرائط

21. مشهد المحاكاة هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة :

أ. صح

ب. خطأ

22. يحتوي المشهد على صور خلفيات متعددة تسمى بالخرائط وذلك لأنها تمثل المناطق التي يتنقل فيها الروبوت الافتراضي لأداء المهام :

أ. صح

ب. خطأ

23. لا يمكن تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد :

أ. صح

ب. خطأ

24. يمكن استخدام الأدوات لإضافة مساحات ملونة ثنائية الأبعاد وعوائق ثلاثية الأبعاد إلى خريطة موجودة بالفعل:

أ. صح

ب. خطأ

25. العائق هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه :

أ. صح

ب. خطأ

26. بعد اختيار المشهد يمكن :

أ. حذف العوائق

ب. إضافتها

ج. تغيير شكلها ولونها

د. جميع ما سبق

27. يمكن الاختيار بين أشكال العوائق المختلفة المتوفرة مثل :

أ. المربع

ب. المثلث

ج. الدائري

د. جميع ما سبق

28. لا يمكن إضافة أكثر من عائق في المشهد :

أ. صح

ب. خطأ

29. لا يمكن ضبط موضع العائق وشكله ولونه :

أ. صح

ب. خطأ

30. المساحات الملونة هي أسطح ملونة موجودة في مشهد المحاكاة ويمكن للروبوت اكتشافها باستخدام مستشعر الألوان :

أ. صح

ب. خطأ

31. يمكن تحرير المساحات الملونة عن طريق :

أ. إضافتها وحذفها

ب. ضبط موضعها وشكلها
ج. تلوينها
د. جميع ما سبق

32. يمكن إزالة جميع المساحات في نفس الوقت :
أ. صح
ب. خطأ

33. لإنشاء الطريق والخطوط الحمراء والمربع الأخضر في نقطة البداية ستستخدم أداة المساحة الملونة لتلوين المساحة وإعادة تشكيلها كل مرة بشكل صحيح :
أ. صح
ب. خطأ

موقع مادتي

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

الفصل الدراسي الثاني ١٤٤٧هـ

السؤال الأول \ ضعي ✓ أو ✗ أمام العبارات التالية:

١.	المكونات الرئيسية للألعاب تشمل: الأهداف، القواعد، الشخصيات، العقبات، التحكم، وعالم اللعبة.	( )
٢.	في مختبر لعبة كودو(Kodu Game Lab) ، يُعتبر "الروفر (Rover) "هو الشخصية الرئيسية في اللعبة التعليمية المشروحة.	( )
٣.	لا يمكن تغيير لغة البرنامج بعد تثبيته.	( )
٤.	النماذج الأولية (Prototypes) "تهدف إلى الوصول للشكل النهائي المعقد للعبة مباشرة.	( )
٥.	الخطوة الأولى في تصميم أي لعبة هي "التخطيط للتصميم."	( )
٦.	لا يمكن إضافة أكثر من إجراء (أمر) واحد للكائن في نفس السطر البرمجي.	( )
٧.	تبدأ جميع عبارات البرمجة في كودو بشرط WHEN(عندما) متبوعاً بأمرافعل (DO)	( )
٨.	نستخدم زر المسافة (Space) في لوحة المفاتيح لبرمجة كائن الروفر ليقوم بالقفز.	( )
9.	عند اصطدام الروفر بصخرة، يمكن برمجته ليخسر نقاطاً باستخدام أمر subtract	( )
١٠.	نستخدم زر المسافة (Space) في لوحة المفاتيح لبرمجة كائن الروفر ليقوم بالقفز	( )

السؤال الثالث : رتبي خطوات تصميم اللعبة حسب التسلسل الصحيح:

- ☐ التنفيذ (إنشاء الرسومات والبرمجة).
- ☐ الفكرة (التفكير في فكرة اللعبة).
- ☐ الاختبار (التأكد من خلو اللعبة من الأخطاء).
- ☐ التخطيط للتصميم (وضع القصة والشخصيات).
- ☐ تصميم النموذج الأولي.
- ☐ تشغيل اللعبة ونشرها.

السؤال الرابع : اختاري لكل فراغ ماينا سبه من بين القوسين :

(حساب – مواقع جوجل(Google Sites) – تحريك الكاميرا– عالم اللعبة)

١- يمثل "البيئة الافتراضية" التي تجري فيها أحداث اللعبة .....

٢- يمكن بواسطة أداة ..... تصميم موقع إلكتروني مجانا.

٣- لتحريك الكاميرا وتغيير زاوية الرؤية داخل عالم كودو، نستخدم أداة .....

٤- يجب أن يكون لديك ..... قوقل لتستطيع تصميم موقعك بواسطة أداة مواقع قوقل.

موقع مادتي

أسئلة شاملة لمادة المهارات الرقمية (الوحدة الثانية – تصميم المواقع الإلكترونية) للصف السادس الابتدائي-

الفصل الدراسي الثاني 1447هـ

السؤال الأول / ضعي ✓ أو ✗ أمام العبارات التالية:

١.	يتضمن كل موقع إلكتروني صفحة رئيسية .	( )
٢.	الصفحة الرئيسية هي الصفحة الوحيدة على الموقع الإلكتروني .	( )
٣.	عند إنشاء موقع إلكتروني من المهم إعطائه عنوانًا مناسبًا وجذابًا .	( )
٤.	يتم استخدام علامة التبويب إدراج في واجهة التحرير فقط لإضافة نص إلى الصفحة الإلكترونية .	( )
٥.	حجم الصور لا يمكن تغييره بمجرد إضافته إلى الصفحة الإلكترونية .	( )
٦.	نمط الخط وحجم النص على الصفحة الإلكترونية ثابت ولا يمكن تغييره .	( )
٧.	يجب أن تحتوي المواقع الإلكترونية على صفحات متعددة للحفاظ على تنظيم المحتوى .	( )
٨.	يمكن إضافة أيقونات الوسائط الإجتماعية إلى تذييل الموقع الإلكتروني .	( )
٩.	أيقونات الوسائط الإجتماعية هي صورة قابلة للضغط عليها ترتبط بملفات تعريف الوسائط الإجتماعية	( )
١٠.	بمجرد نشر موقع إلكتروني لا يمكن تحديثه أو تغييره بأي شكل من الأشكال .	( )
١١.	تستخدم أداة مواقع قوقل (Google sites) في تصميم المواقع الإلكترونية.	( )
١٢.	من الأفضل عمل (تخطيط) للموقع الإلكتروني قبل البدء بإنشائه.	( )
١٣.	لحذف مربع نص نحدده أولا ثم نضغط على إزالة (Remove).	( )
١٤.	يفيد تعداد الصفحات في الموقع الإلكتروني في التنظيم والمرونة وتحسين تجربة المستخدم.	( )
١٥.	لا فائدة من إضافة الصور في الموقع.	( )
١٦.	لنشر موقع إلكتروني نضيف أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي في تذييل الصفحة .	( )
١٧.	قد يكون الرابط التشعبي مسطرا أو لونه أزرق.	( )
١٨.	توفر (المخططات) الوقت في إنشاء الصفحات الجديدة بسرعة.	( )
١٩.	عند إضافة تذييل صفحة في موقعك سيظهر التذييل على جميع صفحات الموقع.	( )
٢٠.	ننشر الموقع مباشرة بعد تصميمه بدون تحقق أو مراجعة.	( )
٢١.	عند نشر موقعك الإلكتروني لا يستطيع أحد رؤيته غيرك.	( )
٢٢.	لمشاركة موقعك نضغط على زر (مشاركة) ونضع عناوين البريد الإلكتروني ثم نضغط (إرسال).	( )
٢٣.	بعد إضافة روابط وسائل التواصل الاجتماعي في الموقع لا نستطيع حذفها.	( )

السؤال الثانى : رتبى خطوات إنشاء صفحة فى الموقع الإلكترونى:

- ☐ اكتب (اسم) الصفحة.
- ☐ اضغط على (رمز الإضافة).
- ☐ اضغط على (تم).
- ☐ اضغط على زر الصفحات (Pages).

السؤال الثالث : رتبى خطوات نشر موقع إلكترونى:

- ☐ اضغط على زر (نشر Publish).
- ☐ أدخل العنوان الإلكتروني الخاص بموقعك في نافذة (النشر على الويب).
- ☐ من القائمة العلوية، اضغط على زر (نشر Publish).

السؤال الرابع : اختاري لكل فراغ ماينا سبه من بين القوسين :

(مربع النص – حساب – مسطرا– مواقع قوقل)

١- في الغالب يكون الارتباط التشعبي ..... أو باللون الأزرق.

٢- يمكن بواسطة أداة ..... تصميم موقع إلكتروني مجانا.

٣- لكتابة نص ندرج .....

٤- يجب أن يكون لديك ..... قوقل لتستطيع تصميم موقعك بواسطة أداة مواقع قوقل.

موقع مادتي

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

الفصل الدراسي الثاني ١٤٤٧هـ

السؤال الأول / ضعي ✓ أو ✗ أمام العبارات التالية:

١.	الروبوت الافتراضي في بيئة "أوبن روبيرتا لاب" يحتوي على مستشعرات أقل من الروبوت الحقيقي.EV3 .	( )
٢.	يستخدم مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic) لقياس المسافة بين الروبوت والأجسام التي أمامه.	( )
٣.	لبنة "الانتظار حتى (Wait until) "تنتمي إلى فئة لبنات "الأحداث(Action) ".	( )
٤.	يمكن لمستشعر الألوان في الروبوت التمييز بين ألوان وأشكال الكائنات.	( )
٥.	مستشعر الجيروسكوب (Gyroscope) يستخدم لقياس مدى سرعة دوران الروبوت.	( )
٦.	تُستخدم لبنة "اللون (colour) "من فئة لبنات "الأحداث (Action) "لتشغيل ضوء الروبوت بألوان مختلفة.	( )
٧.	يمكن ضبط ضوء الروبوت ليكون ثابتاً (on) أو متغيراً بسرعة(flashing) .	( )
٨.	لا يمكن إضافة لبنة "إذا.. نفذ" داخل لبنة تكرار "كرر باستمرار.	( )
٩.	لبنة "إذا.. نفذ" تسمح للروبوت باتخاذ قرارات بناءً على معلومات مستمرة من بيئته	( )
١٠.	تُستخدم لبنة "المقارنة (comparison) "من فئة لبنات "المنطق (Logic) "للتحقق مما إذا كانت	( )
١١.	تُستخدم لبنة "المقارنة (comparison) "من فئة لبنات "المنطق (Logic) "للتحقق مما إذا كانت قيمة المستشعر تساوي قيمة معينة	( )
١٢.	"العائق" هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه.	( )
١٣.	لا يمكن تعديل أبعاد الطريق بعد رسمه في بيئة المحاكاة.	( )
١٤.	يمكننا تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بنا لتكون خلفية للمشهد.	( )
١٥.	لبنة "التكرار اللانهائي" تسمح للروبوت بمراقبة الحساسات واتخاذ القرارات باستمرار دون توقف.	( )

السؤال الثاني : رتبي خطوات عملية "تصحيح الأخطاء (Debugging) "بالترتيب الصحيح:

- ☐ فكر في الحل .
- ☐ حدد الخطأ.
- ☐ تأكد من حل المشكلة .
- ☐ اختبر البرنامج
- ☐ صحح الخطأ.

السؤال الرابع : اختاري لكل فراغ ماينا سبه من بين القوسين :

(اللمس – الألوان –التحكم – الموجات فوق صوتية – الجيروسكوب -المنافذ – تصحيح الأخطاء (Debugging))

١- يستخدم مستشعر _____ لقياس المسافة بين الروبوت والأجسام التي تقف أمامه.

٢- تنتمي لبنة "الانتظار حتى (wait until)" إلى فئة لبنات_____ لكتابة نص ندرج

٣- يُستخدم مستشعر _____ للكشف عن الألوان أو شدة الإضاءة المنعكسة من الأسطح.

٤- مستشعر _____ يستجيب عند الضغط عليه أو تحريره، وهو مفيد لتجنب الاصطدام.

٥- لقياس زوايا الدوران ومدى سرعة دوران الروبوت، نستخدم مستشعر_____

٦- يتم توصيل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت من خلال_____

٧- تسمى عملية تحديد مكان الخطأ في المقطع البرمجي وتصحيحه بـ_____

موقع مادتي

أسئلة شاملة لمادة المهارات الرقمية (قم الذكاء الاصطناعي) للصف السادس الابتدائي-

الفصل الدراسي الثاني ١٤٤٧هـ

السؤال الأول / ضعي ✓ أو ✗ أمام العبارات التالية:

١. الذكاء الاصطناعي يجعل الواقع المعزز (AR) أكثر ذكاءً عبر التعرف على مشاعر المستخدم. ( )

٢. الواقع الافتراضي (VR) هو إضافة صور حاسوبية إلى ما تراه في العالم الحقيقي. ( )

٣. تساعد الساعات الذكية في الحفاظ على سلامة الناس عبر اكتشاف تسارع نبضات القلب أو السقوط. ( )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة (اختيار من متعدد) :

١	يساعد الذكاء الاصطناعي الأجهزة على:		
	أ) التعلم من البيانات.	ب) حل المشكلات المعقدة.	ج) جميع ما سبق.
٢	من أمثلة الذكاء الاصطناعي في حياتنا اليومية:		
	أ) الأجهزة الذكية التي تتعرف على الوجه.	ب) إنشاء الصور والمقاطع الفنية.	ج) جميع ما سبق.

السؤال الثالث : ما الفرق الجوهري بين الواقع المعزز (AR) والواقع الافتراضي (VR) حسب ما ورد في الكتاب؟:

.....

.....

.....

.....

موقع مادتي

السؤال الرابع : رتب خطوات إنشاء صورة باستخدام "مُنشئ صور بينج:":

تسجيل الدخول باستخدام حساب مايكروسوفت.	( )
كتابة وصف للصورة التي تريد إنشاءها.	( )
الانتقال إلى موقع Bing Image Creator.	( )
الضغط على زر "إنشاء (Create)."	( )