شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج العمانية

4 نماذج اختبارات قصيرة

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السابع

روابط مواد الصف السابع على تلغرام

التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات

المزيد من الملفات بحسب الصف السابع والمادة حاسوب في الفصل الثاني

1	مراجعة وحدة Scratch
2	4 نماذج اختبارات قصيرة
3	مراجعة الوحدة الرابعة
4	الاختبار القصير في البرمجة المرئية
5	نموذج اختبار قصير

٤ نماذج اختبارات

قصيرة لتقنية المعلومات

تم تحميل هذا الملف من
موقع المناهج العُمانية

للصف السابع

alManahj.com/om

الفصل الثاني

تجميع أبو الياس الوضاحي

مدرسة: أم ذر الغفاري للتعليم الأساسي (١- ١٢)

ـــ ٢٠

اختبار قصير للصف السابع لمادة تقنية المعلومات للفصل الثاني

للعام الدراسي(٢٠٢٢/٢٠٢٣)

الاسم : ..... التاريخ : / / ٢٠٢٣م

٨

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين البدائل المعطاة : (٨ درجات)

١- برنامج مفتوح المصدر، يمكنك من خلاله تصميم وبرمجة الألعاب، والدروس التعليمية، ومشاركتها:

أ) Gimp ب) Excel ج) Word د) Scratch

٢- لحذف كائن القط الذي يظهر على المسرح عند تشغيل البرنامج نضغط على:

أ) ب) ج) د)

٣- لإدراج الصورة Park من ملف المرفقات بجهاز الحاسوب ووضعها خلفية للعبة الكرة والمضرب نستخدم أي أداه:

أ) ب) ج) د)

٤- لتكرار مقطع برمجي في بيئة Scratch, من شريط القوائم والأدوات أختار الأمر:

أ) Delete ب) Duplicate ج) Grow د) Shrink

ضعي علامة صح امام العبارة الصحيحة وعلامة خطا العبارة الخطأ:

١-

تسمى هذه اللبنة بلبنة البداية ( )

٢- في برنامج سكراتش، لإخفاء الكائن عند بداية تشغيل

اللعبة نستخدم ( )

٣- في برنامج السكراتش تعتبر منطقة المنصة هي المنطقة التي تظهر فيها عناصر المشروع) الكائنات والخلفيات)كما تحتوي أزرار تتحكم بالعرض النهائي كتشغيل البرمجة أو إيقافها.( )

٤- يمكن إضافة كائنات أو خلفيات في برنامج السكراتش من قائمة file ( )

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج العُمانية
almanahj.com/om

السؤال الثاني :

٤

١-اذكر أربعة من مكونات واجهة برنامج Scratch

١ - . . . . . ٣ - . . . . . .

٢ - . . . . . ٥ - . . . . . .

تحميل هذا الملف من موقع المناهج العُمانية
alManahj.com/om

٢- فسري ماذا يعني المقطع البرمجي التالي: -

المقطع البرمجي	الاستخدام
١-	
٢-	

٨

السؤال الثالث : أجب عما يلي : [٨ درجات]

أ) بعد الانتهاء من تصميم لعبة الغواص والكنز ... وضح خطوات حفظ ملف كـ مشروع (درجتان)

.....

.....

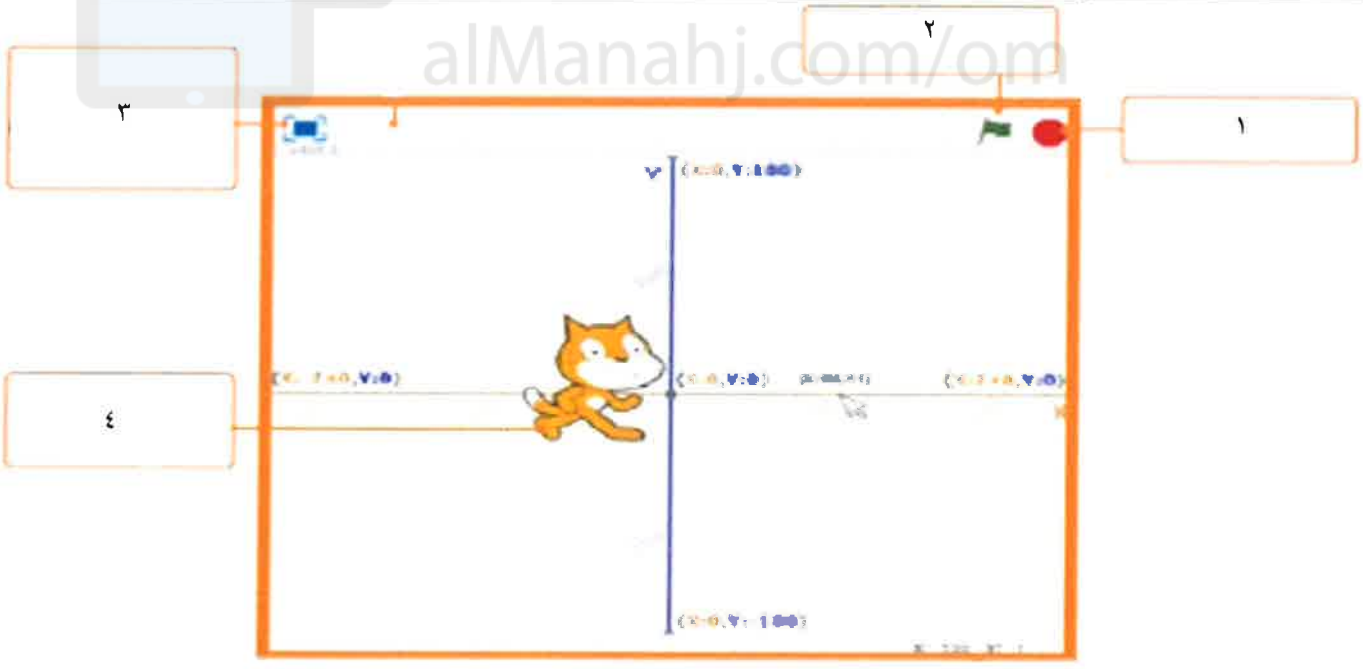
ب وضحي نوع اللبنة في الشكل التالي: (درجتان)

ج) قومي برسم ٤ من أهم الاشكال المستخدمة في رسم المخطط: (درجتان)

تم تحميل هذا الملف من
موقع المناهج العمانية
alManahj.com/om

د) انظر الى الشكل التالي ثم ضع كل رقم تحت الوظيفة التي يقوم بها في الجدول : (٤درجات)

موضع الكائن	إيقاف البرنامج	زر التشغيل	عرض منطقة المنصة على الشاشة بأكملها



الاختبار القصير للصف السابع في مادة تقنية المعلومات

" البرمجة المرئية "

٢٠

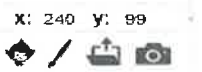
الاسم: ..... الصف: سابع /

السؤال الأول: (٤درجات)

أ- ضعي علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أم العبارة الخاطئة:

١-

تعتبر هذه اللبنة لبنة حدث استقبال رسالة ( )

٢- 

يمكننا من خلال هذه المنطقة من إضافة خلفية ( )

٣- يمكن إضافة كائنات أو خلفيات في برنامج السكراتش من قائمة file ( )

٤- يمكن إضافة صوت في برنامج السكراتش من قائمة sound وتحريره ( )

ب- اختاري الإجابة الصحيحة: (٤درجات)

١- برنامج مفتوح المصدر يوفر بيئة برمجة مرئية سهلة الاستخدام تمكنك من تصميم الألعاب والرسوم المتحركة هو.....

أ) Scratch ب) EV٣ ج) Word

٢- في برنامج السكراتش تعتبر منطقة ..... هي المنطقة التي تظهر فيها عناصر المشروع (الكائنات والخلفيات) كما تحتوي أزرار تتحكم بالعرض النهائي كتشغيل البرمجة أو إيقافها.

أ) شريط العنوان ب) تحرير المقاطع البرمجية ج) المنصة

٣-

تسمى هذه اللبنة بلبنة:

أ- لبنة البداية ب- لبنة وسطية جـ- لبنة نهاية

٤

٤- في برنامج سكراتش، لإخفاء الكائن عند بداية تشغيل اللعبة نستخدم:

أ-

ب-

ج-

السؤال الثاني: (٦درجات)

١- فسري ماذا يعني المقطع البرمجي التالي: -

المقطع البرمجي	الاستخدام
١-	
٢-	
٣-	

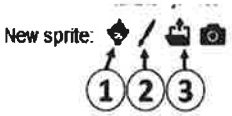
تحميل هذا الملف من موقع المناهج الإماراتية
alManahj.com/em

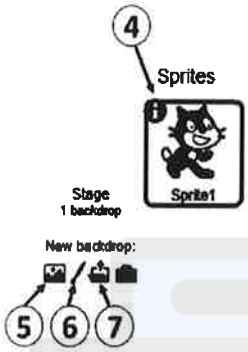
٢- سمي الأدوات التالية في برنامج سكراتش حسب عملها

....

السؤال الثالث: (٦درجات)

عزيزة تعمل على تصميم لعبة في برنامج السكراتش وأرادت إضافة كائن "سمكة القرش" من مكتبة البرنامج فضغطت على الزر رقم ٥ وبحثت في كامل المكتبة لكنها لم تجد الكائن المطلوب





١- لماذا لم تجد عزيزة كائن سمكة القرش؟

.....

٢- ما الحل الذي من المفترض أن تطبقه عزيزة مع الإشارة إليه في الصورة؟

.....

٣- تريد عزيزة إضافة خلفية من برنامج سكراتش، أي من الأرقام يجب ان تضغط؟

.....

٤- لتغيير اتجاه القط أي من الأرقام يجب ان تضغط؟.....

٥- لرسم خلفية أي من الأرقام يجب ان تضغط؟.....

٦- اذا أرادت تحميل كائن من الكمبيوتر أي من الأرقام يجب ان تضغط؟.....

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج العُمانية
alManahj.com/om

انتهت الأسئلة...مع تمنياتي للجميع بالنجاح والتوفيق

وزارة التربية والتعليم
المديرية العامة للتربية والتعليم بمسندم
مدرسة خولة بنت الأزور للتعليم الأساسي)١-٩(

الاســـــم: .....

التاريـــخ: ..... الشعبة: .....

اختبار قصير رقم) ١(لمادة تقنية المعلومات للصف السابع الفصل الدراسي الثاني

السؤال الأول:)٢ درجات(

اختاري الإجابة الصحيحة من بين البدائل المعطاة:

١. برنامج مفتوح المصدر يوفر بيئة برمجة مرئية سهلة الاستخدام تمكنك من تصميم الألعاب والرسوم المتحركة هو.....

أ(Scratch ب(EV٣ ج(Word د(Calculator

١(..... ٢(.....

٢. في برنامج السكراتش تعتبر منطقة ..... هي المنطقة التي تظهر فيها عناصر المشروع)الكائنات والخلفيات(كما تحتوي أزرار تتحكم بالعرض النهائي كتشغيل البرمجة أو إيقافها.

أ(شريط العنوان ب(تحرير المقاطع البرمجية ج(لوح اللبنات د(المنصة

	١- .....
	٢- .....
	٣- .....

السؤال الثاني:)٢ درجات(

١. سمي الأدوات التالية في برنامج سكراتش حسب عملها.

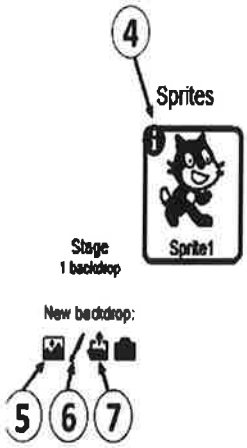
السؤال الثالث:)٣ درجات(

١. ما وظيفة لبنات البرمجة التالية:

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج العُمانية
alwanahj.com/om

السؤال الرابع:)٣ درجات(

عزيزة تعمل على تصميم لعبة في برنامج السكراتش وأرادت إضافة كائن "سمكة قرش" من مكتبة البرنامج فضغطت على الزر رقم ٥ وبحثت في كامل المكتبة لكنها لم تجد الكائن المطلوب



- لماذا لم تجد عزيزة كائن سمكة القرش؟

.....

.....

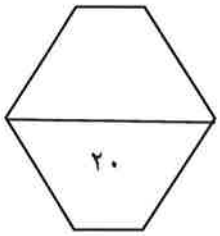
- ما الحل الذي من المفترض أن تطبقه عزيزة مع الإشارة إليه في الصورة؟.....

.....

- تريد عزيزة إضافة خلفية من برنامج سكراتش، أي من الأرقام
- يجب على عزيزة أن تختارها؟ .....

انتهت الأسئلة مع تمنياتي للجميع بالتوفيق

تم تحميل هذا الملف من
موقع المناهج العمانية
alManahj.com/om



سلطنة عمان
وزارة التربية والتعليم
المديرية العامة للتربية والتعليم لمحافظة شمال الباطنة
مدرسة أم سليم للتعليم الأساسي ٥-١٠

اختبار قصير في مادة تقنية المعلومات للصف السابع الأساسي الفصل الدراسي الثاني

اسم الطالبة: .....الصف: .....

السؤال الأول (موضوعي) ٨ درجات

اختر الإجابة الصحيحة من بين البدائل المعطاة (٤) درجات

١. هي حلقة تنفذ التعليمات بداخلها بصورة مستمرة وبلا نهاية

٢. تسمى التعليمة التالية

أ. مقطع برمجي ب. لوح اللبنات ج. منطقة العناصر

ب. أي من الأدوات التالية تستخدم لإضافة كائن من مكتبة سكراتش

٣. منطقة ..... تتضمن لائحة خاصة بالكائنات ومنطقة الخلفية

أ. العناصر ب. خلفية المنصة ج. الكائنات

(أ) ضع علامة صح امام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ امام العبارة الخاطئة (٤) درجات

١. منطقة التبويبات تتغير حسب الكائنات او الخلفيات النشطة (.....)

٢. لوح اللبنات يحتوي على التعليمات البرمجية مصنفه حسب وظائفها الى مجموعات (.....)

٣. منطقة العناصر تتضمن ازرار التحكم بالعرض النهائي (.....)

٤. المخطط في السكراتش تعني تسلسل سير الاحداث وخطوات تنفيذها (.....)

السؤال الثاني معرفه مقالي ٤ درجات:

عرفي منطقة المنصة: .....

عددي ثلاث من مكونات شريط القوائم والأدوات

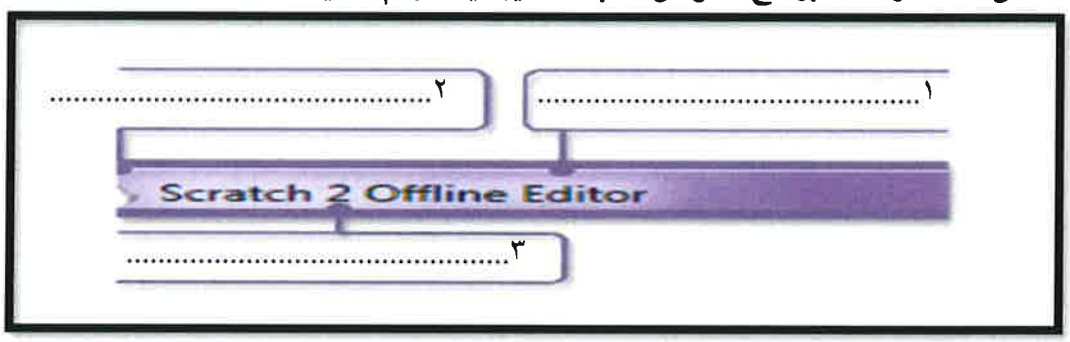
- ✓ .....
- ✓ .....
- ✓ .....

السؤال الثالث مقالي ٨ درجات:

من خلال دراستك لواجهة برنامج السكراتش اكتب مسميات الصور التي امامك مستعينا بالخيارات في الأعلى

فتح موقع سكراتش –تشغيل البرنامج – منطقة المنصة –منطقة العناصر-لوح اللبنات-شريط العنوان –شريط القوائم والأدوات - منطقة التبويبات

٢. من خلال دراستك لبرنامج سكراتش اكتب ما تشير الية الأرقام التالية



ع اطيب تمنياتي لكم بدوام التوفيق والنجاح

معلمة المادة: كلثم البلوشي **مشرفة المادة: ليلى الغفيلية**

تم تنزيل هذا الملف من موقع المناهج العُمانية
alManahj.com/om

تم تحميل هذا الملف من
موقع المناهج العُمانية

alManahj.com/om