تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية

ملخص ومراجعة محلولة لوحدات المنهج

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2024-05-08 04:57:35

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الأول المتوسط

اضغط هنا للحصول على جميع روابط "الصف الأول المتوسط"

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

1	نماذج اختبار منتصف الفصل مع نماذج الإجابة
2	توزيع المهارات الرقمية المتعلقة بالفصل الدراسي الثالث
3	نماذج اختبارات حاسب آلي نهائية
4	اختبار نهائي نظري
5	اختبار نهائي الدور الأول نظري

الدرس الأول : الدوال المنطقية

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

أ. صح

ب. خطأ

٢. 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

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

أ. صح

ب. خطأ

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

أ. دالة Sum

ب. دالة Average

ج. دالة If

د. دالة Max

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

أ. رقم

ب. نص

ج. دالة أخرى

د. جميع ما سبق

٦. عبارة IF قد تكون نتيجتها نص :

أ. صح

ب. خطأ

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

أ. صح

ب. خطأ

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

أ. صح

ب. خطأ

٩. تبدأ جميع الدوال بعلامة :

أ. +

ب. –

ج. *

د. =

١٠.لا يمكن إجراء العمليات الحسابية بواسطة دالة IF :

أ. صح

ب. خطأ

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

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الثاني : إنشاء المخططات البيانية

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

أ. صح

ب. خطأ

١٣.لا يمكن تغيير نمط المخطط الخاص بك :

أ. صح

ب. خطأ

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

أ. صح

ب. خطأ

١٥.لتغيير شكل المخطط نستخدم :

أ. أنماط الأشكال

ب. إدراج الأشكال

ج. الترتيب

د. الحجم

١٦.تمنحك علامة التبويب التنسيق خيارات لـ :

أ. تنسيق المخطط

ب. تغيير ألوانه

ج. تخصيص المخطط

د. جميع ما سبق

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

أ. ألوانها

ب. خطوطها

ج. كافة خصائصها

د. جميع ما سبق

١٨.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

١. يعتبر أحد أهم برامج العروض التقديمية :

أ. مايكروسوفت وورد

ب. مايكروسوفت اكسل

ج. مايكروسوفت بوربوينت

د. مايكروسوفت اكسس

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

أ. الدراسة

ب. العمل

ج. الترفيه

د. جميع ما سبق

٣. الشريحة هي صفحة العرض التقديمي الخاص بك :

أ. صح

ب. خطأ

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

أ. صح

ب. خطأ

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

أ. صح

ب. خطأ

٦. 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

٧. لا يمكن إدراج صور إلى عرضك التقديمي :

أ. صح

ب. خطأ

٨. 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

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

أ. صح

ب. خطأ

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

أ. صح

ب. خطأ

١١.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

١٢.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

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

أ. صح
ب. خطأ

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

أ. ظهور
ب. تضاؤل
ج. تحرك للداخل
د. جميع ما سبق

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

أ. صح
ب. خطأ

١٦. لا يمكن تغيير ترتيب تأثيرات الحركة :

أ. صح
ب. خطأ

١٧. يمكن تخصيص التأثيرات الحركية بطرق متعددة :

أ. صح
ب. خطأ

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

أ. صح
ب. خطأ

١٩. يمكن إضافة الملفات الصوتية من :

أ. جهاز الحاسب
ب. الوسائط
ج. تسجيل صوتك
د. جميع ما سبق

٢٠. يمكن تغيير ايقونة المقطع الصوتي :

أ. صح
ب. خطأ

٢١. 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

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

أ. صح
ب. خطأ

٢٣.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

٢٤.ينصح عند استخدام SmartArt بالمحافظة على البساطة والوضوح :

أ. صح
ب. خطأ

٢٥.يمكن استخدام المخططات البيانية بالإضافة إلى رسم SmartArt :

أ. صح
ب. خطأ

٢٦.المخطط البياني هو تمثيل رسومي لمجموعة من الأرقام :

أ. صح
ب. خطأ

٢٧.لا يمكن تحرير عناصر المخطط البياني :

أ. صح
ب. خطأ

٢٨.من النصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز :

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

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

أ. صح
ب. خطأ

٣٠.عند إنشاء العرض التقديمي تجنب استخدام الأوان الفاقعة في عرضك التقديمي :

أ. صح
ب. خطأ

٣١.لا يجب عليك التدرب على إلقاء العرض التقديمي :

أ. صح
ب. خطأ

الدرس الأول : الروبوتات الافتراضية

١. الواقع الافتراضي هو محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي :
أ. صح
ب. خطأ

٢. الواقع الافتراضي يتم خلال استخدام بيئة اصطناعية يتم انشاؤها باستخدام برامج الحاسب :
أ. صح
ب. خطأ

٣. يمكن إنشاء روبوتات وبرمجتها باستخدام المعدات والتجهيزات الروبوتية فقط :
أ. صح
ب. خطأ

٤. تعد المحاكاة الروبوتية وسيلة مهمة للتعرف على مفاهيم علمية مختلفة كالحركة والقوة وتأثيرها للتحكم بالروبوتات :
أ. صح
ب. خطأ

٥. من مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية إمكانية إنشاء روبوتات بمزايا متقدمة دون الحاجة لشراء المعدات المتقدمة :
أ. صح
ب. خطأ

٦. من مكونات روبوت فيكس كود في آر (VEXcode VR) الافتراضي :
أ. قلم خاص بالرسم
ب. مستشعر الرؤية السفلى
ج. عجلات بقطر ٥٠ مليمتر
د. جميع ما سبق

٧. الجيروسكوب عبارة عن مستشعر يستخدم للقياس والحفاظ على الاتجاه والسرعة والزاوية :
أ. صح
ب. خطأ

٨. فيكس كود في آر منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنات البرمجية ومدعومة من :
أ. جافا
ب. باسكال
ج. سكراتش
د. ماتلاب

٩. ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة :
أ. صح
ب. خطأ

١٠. من طرق العرض المختلفة لساحة اللعب :
أ. الكاميرا العلوية
ب. كاميرا التتبع
ج. كاميرا الشخص الأول
د. جميع ما سبق

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

أ. استخدام اللبنات البرمجية

ب. المزج بين اللبنات البرمجية والبرمجة النصية

ج. استخدام البرمجة النصية

د. جميع ما سبق

١٢. من فئات اللبنات البرمجية تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب :

أ. نظام الدفع

ب. مغناطيس

ج. العرض

د. تحكم

١٣. من فئات اللبنات البرمجية تستخدم لالتقاط الأقراص في ساحات لعب معينة :

أ. نظام الدفع

ب. مغناطيس

ج. العرض

د. تحكم

١٤. من فئات اللبنات البرمجية تستخدم للتحكم في العرض وقلم الروبوت :

أ. نظام الدفع

ب. مغناطيس

ج. العرض

د. تحكم

١٥. من فئات اللبنات البرمجية تتحكم في سير عمل البرنامج :

أ. نظام الدفع

ب. مغناطيس

ج. العرض

د. تحكم

١٦. من فئات اللبنات البرمجية تستخدم لقراءة قيم مستشعرات الروبوت :

أ. الاستشعار

ب. العمليات

ج. المتغيرات

د. التعليقات

١٧. من فئات اللبنات البرمجية تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية :

أ. الاستشعار

ب. العمليات

ج. المتغيرات

د. التعليقات

١٨. من فئات اللبنات البرمجية تستخدم لإنشاء متغيرات جديدة :

أ. الاستشعار

ب. العمليات

ج. المتغيرات

د. التعليقات

١٩. من فئات اللبنات البرمجية تستخدم لإضافة التعليقات في البرنامج :

أ. الاستشعار

ب. العمليات

ج. المتغيرات

د. التعليقات

الدرس الثاني : الإحداثيات في البرمجة

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

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

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

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

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

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

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

أ. صح
ب. خطأ

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

أ. صح
ب. خطأ

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

أ. صح
ب. خطأ

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

أ. X
ب. Y
ج. Z
د. R

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

أ. X
ب. Y
ج. Z
د. R

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

أ. تكرار ( )
ب. إلى الأبد
ج. تكرار حتى ( )
د. في حين ( )

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

أ. تكرار ( )
ب. إلى الأبد
ج. تكرار حتى ( )
د. في حين ( )

٣٠. 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 ( )

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

أ. تكرار ( )
ب. إلى الأبد
ج. تكرار حتى ( )
د. في حين ( )

٣٢. 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

٣٣. 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

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

أ. صح
ب. خطأ

الدرس الثالث : الحركة التلقائية

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

أ. صح
ب. خطأ

٣٦. يوجد مستشعر الجيرسكوب في الروبوت في الجزء :

أ. الخلفي
ب. الأمامي
ج. الأيمن
د. الأيسر

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

أ. صح
ب. خطأ

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

أ. الموضع ( ) بالـ ( )
ب. زاوية الموضع بالدرجات
ج. إتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات
د. دوران القيادة بالدرجات

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

أ. الموضع ( ) بالـ ( )
ب. زاوية الموضع بالدرجات
ج. إتجاه المواجهة لنظام القيادة بالدرجات
د. دوران القيادة بالدرجات

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

أ. صح
ب. خطأ

٤١. من اللبنات 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

٤٢. من اللبنات 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

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

أ. أكبر من ( ) > ( )
ب. أصغر من ( ) < ( )
ج. يساوي ( ) = ( )
د. لا شيء مما سبق

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

أ. الانتظار ( ) ثانية
ب. الانتظار حتى ( )
ج. توقف
د. إيقاف المشروع

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

أ. الانتظار ( ) ثانية
ب. الانتظار حتى ( )
ج. توقف
د. إيقاف المشروع

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

أ. تحرك ( )
ب. انعطف ( )
ج. انعطف للدوران ( ) درجة
د. أوقف القيادة

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

أ. تحرك ( )
ب. انعطف ( )
ج. انعطف للدوران ( ) درجة
د. أوقف القيادة

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

أ. صح
ب. خطأ

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

أ. صح
ب. خطأ

٥٠. 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

٥١. من لبنات نظام الدفع تحدد زاوية انعطاف الروبوت أُناء قيادته 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

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

أ. صح

ب. خطأ