تم تحميل وعرض المادة من

موقع حلول كتبي

المدرسة أونلاين

موقع

حلول كتبي

https://hululkitab.co

EXPLORE IT ON AppGallery

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

للعودة إلى الموقع إبحث في قوقل عن : موقع حلول كتبي

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

نموذج الإجابة

ي الثاني

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 .. معلم/ة المادة :

موقع حلول كتبي

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.	( )

موقع حلول كتبي

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؟

.....

.....

.....

.....

.....

موقع حلول كتبي

بسم الله الرحمن الرحيم	

المادة:	المهارات الرقمية
الاختبار:	اختبار الفترة الفصل الثاني
الصف:	سادس ابتدائي
الزمن:	٤٥
الفترة:	الثانية

الدرجة	
٢٠	

نموذج الإجابة

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) مُسطر (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 حلول كتبي

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 حلول كتبي

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 ماينا‌سبه 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.

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 : اختارى لكل فراغ ماينا‌سبه 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.

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.

موقع حلول كتبي

السؤال الرابع : اختارى لكل فراغ ماينا‌سبه 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._____

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؟:

.....

.....

.....

.....

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)."