مراجعات النخبة

بنك أسئلة

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

تكنولوجيا
المعلومات والاتصالات

مراجعة أبريل 2025

الفصل
الدراسي الثاني

الصف
الرابع
الابتدائي

إعداد
أ/ منال عبادي

أكاديمية تراست اونلاين
المدير التنفيذي
أ/ عمرو صحي
01022766007

المحور الرابع : مشروعات برمجية

الدرس الثانى : مهارات حل المشكلات

اتخاذ خطوات لحل مشكلة ما

عند استخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات قد نواجه مشكلات تحتاج إلى التفكير فيها وحلها .
قد يبدو حل مشكلة ما امرا صعبا ؛ لذلك يجب اتخاذ خطوات لجعل عملية حل المشكلات أسهل .

بعض الخطوات الشائعة لحل المشكلات

١- بناء فرضية

هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء ، وهى محاولة للإجابة عن سؤالك بشرح يمكن اختباره .

٢- اختبار الفرضية

فى هذه الخطوة يتم اختبار التخمين الذى تم وضعه فى الخطوة الأولى .
يجب الحذر من القيام بأى اختبار قد يعرض حياتك أو حياة الآخرين للخطر

٣- التحقق من نجاح الاختبار

قد ينجح الاختبار أو قد يفشل ، فإذا فشل يجب التعلم من الخطأ وإعادة بناء فرضية جديدة .
أستراتيجية المحاولة والخطأ هى اختبار طرق مختلفة لحل مشكلة ، حتى نجد طريقة ناجحة .

تقسيم المشكلات إلى أجزاء صغيرة

- عند حل المشكلات فى مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات يجب تقسمها إلى أجزاء أصغر ، يجب إنجاز الأجزاء التى بإمكانك حلها ، خطوة تلو الأخرى .

ملحوظة : إذا كنت تحل مشكلة كبري مع مجموعة من الأشخاص ، فخصص لكل منهم جزءا من أجزاء المشكلة ليحله .

الدرس الثالث : تقديم المعلومات

تقديم المعلومات : الأدوات الرقمية

- عند تقديم المعلومات فى ملصق رقمى أو لوحة إعلانية رقمية لابد من توافر الأدوات الرقمية اللازمة لتقديمها .
- يتضمن برنامج (حزمة) Microsoft ٣٦٥ برامج مختلفة لتقديم المعلومات بشكل جذاب منها

ملحوظة :

- الوصول إلى حزمة Microsoft يحتاج إلى جهاز رقمى محدث ليتحمل البرنامج الذى يتم تنزيله
- الجهاز الرقمى يمكن أن يكون كمبيوتر أو هاتف محمول أو جهاز لوحى .

➢ المفاهيم الرقمية التى يجب مراعاتها عند تصميم ملصق رقمى أو لوحة إعلانية

١- الهوامش

- هى مقدار المساحة الفارغة بين أطراف التصميم ومحتواه .
- يجب ترك هذه المساحة فارغة حتى لا يبدو التصميم مزدحما بالمعلومات ولكى ويكون جذابا من الناحية البصرية .

٢- نوع الخط وحجمه

- يجب التأكد من اختيار الحجم المناسب للخط . حتى يسهل قراءته ويتمكن الناس من قراءة المعلومات بسهولة . يفضل اختيار خطوط بسيطة ؛ لان الخط المعقد يشتت الإنتباه .
- إذا اخترت حجم خط : - صغيرا جدا : سيبذل الناس جهدا كبيرا فى القراءة المعلومات .
  - كبيرا جدا : قد يضطرك إلى إختصار المعلومات .
- الوان

تناغم الألوان يلفت النظر ؛ يفضل عدم استخدام أكثر من ثلاثة ألوان فى التصميم ويجب أخذ لون الخلفية فى الاعتبار عند اختبار لون الخط .

- الصور
- كثيرا ما تستخدم الصور فى الملصقات واللوحات الإعلانية .
- يجب استخدام صور واضحة وذات جودة عالية ومناسبة لمحتوى التصميم .

الدرس الخامس : الخوارزميات Algorithms

➢ الخوارزمية Algorithm : سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداءة مهمة ما .

➢ يوجد العديد من الأمثلة على استخدام الخوارزميات فى حياتنا اليومية . مثل

١- تستخدم كمحرك بحث لإعطاء نتائج محددة .
٢- تستخدم فى تخصير وصفة تخصير وجبة غذائية .
٣- تستخدم لإعطاء الإرشادات والإعمال الروتينية اليومية .

➢ استخدام الكمبيوتر للخوارزميات

- تستخدم اجهزة الكمبيوتر وتطبيقاتها الخوارزميات لأداء مهام محددة .
- تستخدم محركات البحث الخوارزميات لتقديم النتائج فهى تساعد على تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث .

- عندما تدخل الكلمات المفتاحية التى تبحث عنها فإنك تخبر المحرك بالمهمة التى تود أن تؤديها

على سبيل المثال :

عند استخدام محرك البحث للعثور على إرشادات للوصول إلى مكان ما ، فإنه يستخدم قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة فى الخرائط الرقمية لتقديم النتائج .

ملحوظة :-

- العديد من الأشياء التى نؤديها بشكل يومى يمكن وصفها باستخدام الخوارزميات .
- عند استخدام محركات البحث يجب اختيار الكلمات المفتاحية الصحيحة ؛ لأنه إذا لم تكن صياغة الكلمات دقيقة بما يكفى أثناء البحث فقد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تماما .

الدرس السادس : مبادئ البرمجة

البرمجة (Coding)

"شعار موقع code.org"

- عبارة عن كتابة خوارزميات (خطوات) متعددة لإنشاء برنامج كامل .
- أجهزة الكمبيوتر كالبشر ، تستخدم لغات برمجة مختلفة .

يمكن استخدام الشفرة البرمجية (Coding) لابتكار وإنشاء :

(الرسوم المتحركة ــ الأفلام ــ ألعاب الفيديو)

كيف إتعلم البرمجة ؟

- موقع Code.org : أحد المواقع الإلكترونية التى تساعدك على :
- تعلم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة .
- ابتكار الألعاب مثل لعبة المتاهة

المخطط الانسيابى (Flowchart)

- مخطط يعرض مشكلة ما على هيئة خطوات منطقية وبسيطة .

الدرس السابع : فن الجرافيك Graphic Art

برنامج الرسام (Microsoft paint)

- أحد البرامج الشائعة فى مجال تحرير الصور والرسوم .
- يمكن استخدامه لابتكار رسوماتك الخاصة على أجهزة الكمبيوتر .

خطوات فتح البرنامج

١- الضغط على قائمة "ابدأ" Start – up menu

٢- الضغط على مجلد "المحلقات " Accessories

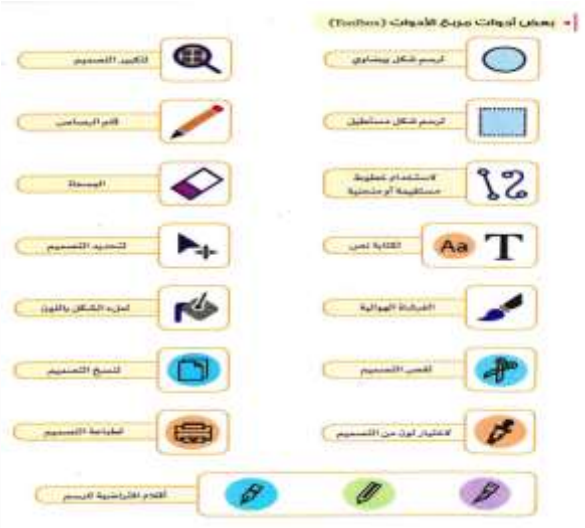
٣- البحث عن برنامج الرسام والضغط على الأيقونة الخاصة به .

- بعد فتح البرنامج ستظهر الشاشة الافتتاحية ، ويشبه الجزء العلوى بها التصميم الموجود فى برنامجى معالج الكلمات (Word) والجداول الحسابية (Excel) حيث يتضمن :-

١- شريط القوائم (Menu bar) به الاختبارات الخاصة بفتح الملفات وحفظها وتعديل اللوان والصور

٢- مربع الأدوات (Toolbox) : به كل الأدوات التى تستخدم لتصميم رسمة .

➢ استخدام برنامج الرسام



١- تعديل الألوان

٢- إضافة نص إلى الصورة

٣- قص جزء معين من الصورة من خلال خاصية القص (Cropping)

٤- تعبئة ألوان الأشكال المختلفة داخل الصور الصور

٥- تغيير حجم الصورة أو اتجاهها .

- ويمكن أيضا لإضافة نص إلى الصور .

الدرس الثامن : إنشاء عرض تقديمى

➢ يستخدم برنامج العروض التقديمية (Microsoft Power Point)

لتصميم عروض تقديمية بها نصوص وصور ومؤثرات حركة وتأثيرات مميزة .

➢ الشريحة (Slide) : هى صفحة عرض تحتوى على نصوص والصور داخل برنامج العروض التقديمية

➢ خطوات إنشاء عرض تقديمى

١- الضغط على أيقونة برنامج العروض التقديمية على جهاز الكمبيوتر .

٢- الضغط على عرض تقديمى فارغ (Blank Preentation)

٣- ستظهر الشريحة الأولى التى تمكنك من كتابة العنوان الرئسي و العنوان الفرعى .

٤- يمكنك كتابة اسمك فى العنوان الفرعى .

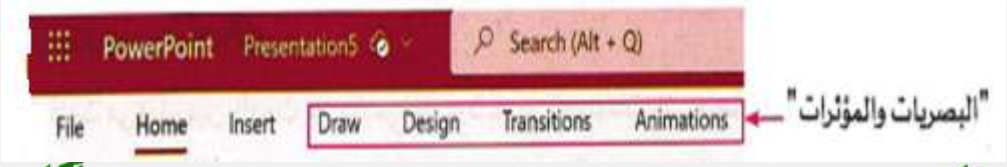
➢ خطوات إضافة شريحة جديدة

١- اختر التبويب (Home) من شريط القوائم .

٢- اضغط على شريحة جديدة (New Slide)

ملحوظة يمكنك اختيار تصميم كل شريحة من خلال الضغط على (Layout)

➢ تصميم العرض التقديمى



١- إضافة نص : من خلال مربع فى الشاشة الافتتاحية (ويمكن اختيار حجم الخط ونوعه)

٢- إضافة البصريات والمؤثرات :

- تصميم (Design) يمكنك اختيار لون الخلفية من خلال علامة تبويب تصميم (Design)
- رسم (Draw) باستخدام أدوات الرسم .
- انتقالات (Transitions) وهى مؤثرات بصرية تستخدم عند الانتقال من شريحة لأخرى .
- مؤثرات الحركة (Animations) وهى طريقة حركة الكلمات والصور فى الشريحة الوحدة .

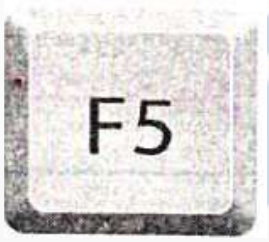
٣- إضافة صور : نختار صور (Pictures) من تبويب إدراج (Insert) ، ثم اختيار الصورة ، أو من من خلال سحب الصورة داخل البرنامج باستخدام مؤشر الفأرة .

➢ عند تصميم عرضك التقديمى احرص على :-

- التحقق من دقة معلوماتك ؛ مع ذكرها .
- تكوين فكرة عن شكل التصميم وتقسيم المعلومات على كل شريحة .
- التحقق من أن يكون نوع الخط وحجمه مقروءين .
- اختصار عدد الكلمات وتجنب الفقرات أو الجمل الطويلة .
- استخدام صور ذات صلة بالموضوع بدلا من النصوص كلما أمكن .

ملحوظة :- يمكنك إضافة جداول ، رموز ، رسوم بيانية ، مخططات ، انتقالات (Transitions) ، ومؤثرات الحركة (Animations)

➢ طريقة عرض شرائح العرض التقديمى



١- اختر التبويب (Slide Show) من شريط القوائم .

٢- حدد الطريقة التى تود تقديم عرضك بها ، وتوقيتا لكل شريحة .

٣- اضغط على أيقونة العرض أو مفتاح F5 من لوحة المفاتيح لمشاهدة العرض .

ضع علامة (✓) أو (✗)

الأسئلة

١) لا تمثل البرمجة أحد استراتيجيات حل المشكلات .	
٢) تحتاج أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات إلى خوارزميات لكى تعمل .	
٣) من الأفضل استخدام أكثر من ثلاثة ألوان عند تصميم الملصقات الإعلانية .	
٤) تساعد الخورازميات محركات البحث فى تحديد النتائج .	
٥) الفرضية هى تخمين علمى حول كيفية حل الأشياء .	
٦) لا يوجد تشابه بين برنامج الرسام وبين برنامجى Excel وWord من حيث أدوات فن الجرافيك .	
٧) تستخدم أجهزة الكمبيوتر لغات برمجة مختلفة ، مثل البشر .	
٨) باستخدام برنامج Microsoft paint يمكن تصميم صورة وحفظها .	
٩) تستخدم البرمجة فى الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو التى تمارسها عبر شبكة الإنترنت .	
١٠) يجب التأكد من أن الكمبيوتر الخاص بك محدث لتستطيع تحميل حزمة 365 Microsoft office .	
١١) يجب تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيا .	
١٢) يتواجد شريط القوائم فى الجزء الأيمن ببرنامج الرسام .	
١٣) يتيح لك برنامج Power Point إضافة مؤثرات حركة إلى عرضك التقديمى .	
١٤) أجهزة الكمبيوتر كالبشر تستخدم لغات مختلفة .	
١٥) يجب إختيار حجم خط مناسب للوحة الإعلانية يسهل قراءتها .	
١٦) إختيار نوع خط معقد فى اللوحة الإعلانية يسهل قراءتها .	
١٧) تستخدم الأداة الممحاة لإزالة جزء من الصورة فى برنامج الرسام .	
١٨) برنامج النشر المكتبى (Publisher) يوجد فى جزمة Microsoft.	
١٩) الفرضية هى محاولة عن سؤالك بتفسير يمكن اختباره	
٢٠) يعتبر اختبار الفرضية الخطوة الأخيرة من خطوات حل المشكلات .	
٢١) لا يمكن صنع ألعاب إلكترونية باستخدام البرمجة .	
٢٢) يمكن لبرنامج معالج الكلمات Word التحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح .	
٢٣) يجب علينا أثناء حل المشكلات اختبار الفرضية مهما كان مستوى الخطر .	
٢٤) الهامش هو مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ومحتواه .	
٢٥) المصادر الموثوقة دائما يخلط بها الآراء الشخصية بالحقائق .	
٢٦) يتم عرض الشرائح فى برنامج Power Point بالضغط على مفتاح F2 من لوحة المفاتيح .	
٢٧) البرمجة (coding) هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .	

٢٨) برنامج النشر المكتبى Publisher أحد البرامج المتضمنة لدى حزمة 365 Microsoft	
٢٩) لحل المشكلة الكبيرة يجب حل الإجزاء الصغيرة منها جزء تلو الآخر .	
٣٠) فى برنامج معالج الكلمات Word يتحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح .	
٣١) المخططات الإنسابية FlowChats تعرض مشكلة ما على هيئة خطوات غير منطقية .	
٣٢) يجب ان تتناسب الصور مع المحتوى الذى تشاركه .	
٣٣) موقع Code.org يساعدك على تعلم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة .	
٣٤) يجب عند اختيار الفرضية أن لا تنجز أى اختبار قد يعرضك للخطر .	
٣٥) صياغة الكلمات المفتاحية ليست له أهمية عند البحث عن المعلومات .	
٣٦) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن يتمكن الجمهور من رؤية معلوماتك بسهولة .	
٣٧) يمكن ابتكار متاهات على موقع Code.org .	
٣٨) يجب تخصيص جزء من المشكلة لحلها لكل شخص من المجموعة .	
٣٩) تشابه طريقة حل المشكلات اليومية مع طريقة حل المشكلات التكنولوجية .	
٤٠) يمكنك كتابة بحثك دون الإشارة إلى المصدر الذى حصلت منه على المعلومات .	
٤١) يجب الضغط على قائمة "ابدأ" للوصول إلى برنامج الرسام	
٤٢) من اساسيات تصميم الملصق الإعلانى أن يكون مليئا ومكتظا بالمعلومات .	
٤٣) الخطوة الأولى لحل مشكلة توقف الشاشة هى بناء الفرضية .	
٤٠) يستخدم المخطط الانسيابى لتعقيد المشكلة .	
٤٤) يعتبر برنامج معالج الكلمات ضمن حزمة Google٣٦٥	
٤٦) الشفرة البرمجية يمكن استخدامها لإنشاء البرامج ولا يمكن استخدامها لإنشاء الألعاب .	
٤٧) عند اتباع الخطوات المحددة والمرتبة يتم حل المشكلة بسهولة ويسر .	
٤٨) تعتبر الرسوم المتحركة هى أحد الابتكارات التى تم إنشاءها باستخدام البرمجة .	
٤٩) يعد محرك البحث سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما .	
٥٠) المقابلات من المصادر التى يمكن الحصول منها على المعلومات بشكل واضح .	

أختر الإجابة الصحيحة مما يأتى :-

١) يمكن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل من خلال			
أ- البرمجة	ب – الشاشة	جـ - لوحة المفاتيح	د – الماوس
٢) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن			
أ- نختار خط صغير جدا	ب – نختار شكل خط معقد	جـ - نختار حجم كبير جدا	د – نختار حجم وشكل خط مناسبين
٣) الخطوة الأولى فى حل المشكلات هى .....الفرضية .			
أ- بناء	ب – اختيار	جـ - إلغاء	د – تجربة
٤) يعتبر برنامج الرسام أحد البرامج الشائعة فى مجال			
أ- كتابة التقارير	ب – الجداول الحسابية	جـ - تحرير الصور والرسوم	د – البرمجة
٥) يمكن لبرنامج .....التعرف على الكلمة أن كانت مكتوبة صحيح أم لا .			
أ- Word	ب – Photoshop	جـ - Excel	د – Flash
٦) مقدار المساحة بين اطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ، ومحتواه هو			
أ- البصمة	ب - الهامش	جـ - بنك المعرفة المصرى	د – معالج الكلمات
٧) إذا أردت البحث عن أمر ما عبر الإنترنت فإنك تدخل ..... فى محرك البحث .			
أ- الكلمات المفتاحية	ب – البرامج التطبيقية	جـ - المسائل الرياضية	د – الكلمات العكسية
٨) فى حالة وجود مشكلة تواجهك مع مجموعتك . لحل المشكلة يجب			
أ- تخصيص جزء من المشكلة لكل شخص منهم			
ب – إعطاء المشكلة لأحدهم لحلها .			
جـ - أن تقوم وحدك بحل المشكلة			
د – نترك المشكلة بدون حل .			
٩) يمكنك استخدام ..... لتصميم ألعاب الفيديو .			
أ- معالج الكلمات	ب – البرمجة	جـ - الجداول الحسابية	د – برنامج الرسام
١٠) البرمجة هى كتابة ..... متعددة لإنشاء برنامج كامل .			
أ- مستندات	ب - خوارزميات	جـ - توزيعات	د – خطابات
١١) يوجد فى ..... كل الأدوات التى تستخدم لتصميم رسمة فى برنامج الرسام			

أ- شريط القوائم	ب – مربع الأدوات	جـ - قائمة إدراج	د – قائمة تحرير

١٢) للأستخدام الصور فى اللوحة الإعلانية يجب أن .....

أ- نستخدم صور مناسبة وحجمها مناسب	ب – نستخدم صور غير واضحة	جـ - نستخدم صور صغيرة جدا	د – نستخدم صور جودة سيئة

١٣) تجربة طرق مختلفة لحل مشكلة ما ، إلى أن تنجح إحداهما هى استراتيجية .

أ- جمع البيانات	ب – المحاولة والخطأ	جـ - حل المشكلة	د – التخمين

١٤) يستخدم برنامج .....لتصميم العروض التقديمية .

أ- paint	ب - Excel	جـ - PowerPoint	د - Word

١٥) يجب استخدام صور ذات ..... فى الملصقات واللوحة الإعلانية .

أ- جودة عالية	ب – جودة متوسطة	جـ - جودة عادية	د – جودة رديئة

١٦) أى من الآتى يعتبر نوعا من أنواع الخوارزميات ؟

أ- إلقاء التحية على زميلك	ب – الاستعداد للذهاب إلى المدرسة
جـ - مشاهدة فيلمك المفضل	د – الجلوس صامتا داخل الفصل

١٧) أثناء الإعداد العرض التقديمى لا يفضل استخدام .....

أ- خط مقروء	ب – صور مميزة	جـ - الجمل الطويلة	د – الانتقالات

١٨) عند تصميم الملصق الخاص بك يفضل عدم استخدام أكثر من ..... فى الملصق .

أ- لونين	ب – ٣ ألوان	جـ - لون واحد	د – ٤ ألوان

١٩) المخطط الانسيابى هو طريقة لعرض ..... على هيئة خطوات منطقية وبسيطة .

أ- المشكلة	ب – الرسومات البيانية	جـ - الأصوات	د- الجداول

٢٠) لتسهيل حل المشكلة كبيرة .....

أ- يجب تقسيم المشكلة لإجزاء صغيرة	ب - لا يجب حلها
جـ - لا يجب توزيعها على أفراد المجموعة	د – وضع حل واحد

٢١) الخورازمية هى سلسلة من .....

أ - البرامج	ب – الخطوات	جـ - الالعاب	د - الرسائل

٢٢) عند إعداد العرض التقديمى يفضل .....

أ- استخدام صور مرتبطة بالموضوع	ب – كتابة الفقرات الطويلة
جـ - استخدام خطوط صغيرة	د – استخدام نوع خط معقد

٢٣) يمكن تعلم التشفير باستخدام			
أ- برامج تعليمية مضللة	ب – مصادر غير موثوقة	جـ - القرصنة	د- لغات البرمجة المختلفة
٢٤) لإضافة نص إلى صورة يجب			
أ- قص ولصق النص على صورة	ب – كتابة النص فى برنامج وورد	جـ - تلوين النص باللون الأسود	د – كتابة النص فى برنامج باوربوينت
٢٥) صفحة تعرض النصوص والصور داخل برنامج (PowerPoint) تسمى بـ			
أ- الشريحة	ب - المؤثرات	جـ - التصميم	د – الانتقالات
٢٦) يجب عليك التوقف عن اختبار الفرضية فى حالة وجود .....عند حل المشكلات .			
أ- معلومات	ب – تخمين أخر	جـ - فرضية أخرى	د – خطر
٢٧) طريقة حركة الكلمات والصور داخل الشريحة فى PowerPoint تسمى			
أ- Slide show	ب - Design	جـ - Transition	د - Animations
٢٨) يجب التأكد أن الجهاز الرقمى .....للوصول لبرامج حزمة Microsoft365 .			
أ- محدث	ب - قديم	جـ - كبير	د – صوتى
٢٩) سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما ، هى			
أ – الخوارزمية	ب – البريد الإلكترونى	جـ - الأجهزة الرقمية	د – لوحة المفاتيح
٣٠) يمكن تعلم البرمجة من خلال الرابط			
أ- vlady.com	ب – Kids. Nationalgeographic.com	جـ - facebook.com	د- Code.org
٣١) يستخدم مفتاح .....من لوحة المفاتيح لعرض الشرائح فى برنامج PowerPoint.			
أ – F3	ب – F4	جـ - F5	د – F7
٣٢) تتناغم الألوان المستخدمة داخل اللوحة الإعلانية يجعلها			
أ- صعبة الفهم	ب – ملفتة للنظر	جـ - تفتقد للتصميم الجيد	د – غير ذلك
٣٣) يمكن وصف العديد من الأشياء التى تؤديها كل يوم بـ			
أ- المحركات	ب – الخوارزميات	جـ - الخرائط الرقمية	د - قوائم
٣٤) نضغط على علامة تبويب ..... لاختيار الصور فى برنامج PowerPoint.			
أ- شريحة	ب - صفحة العرض	جـ - إدراج	د - النص

٣٥) ..... هو مقدار المساحة بين أطراف اللوحة الإعلانية ومحتواها .			
أ- شريحة جديدة	ب – الهامش	جـ - الرسوم المتحركة	د – محركات البحث
٣٦) شريط ..... يوجد به إمكانية فتح وحفظ الملفات فى برنامج الرسام Paint .			
أ- الإدراج	ب – القوائم	جـ - التنسيق	د – الأدوات
٣٧) عند تصميم الملفات أو اللوحات الإعلانية يجب أن تضع فى الاعتبار			
أ- حجم الخط ونوعه	ب – تناغم الألوان	جـ - (أ ، ب) معا	د – كل ما سبق
٣٨) تيح لك برنامج ..... إمكانية تعديل الصورة وإضافة نص إلى صورة .			
أ- Word	ب - Paint	جـ - Excel	د – PowerPoint
يستخدم ..... فى إنشاء جدول بيانات على أعمدة وصفوف بقدر ما نحتاج إلية .			
أ- Excel	ب - Word	جـ - Paint	د - PowerPoint

مذكرتي
مراجعات النخبة

مراجعات النخبة

بنك أسئلة

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

نموذج الاجابات

مراجعة أبريل 2025

الفصل

الدراسي الثاني

الصف

الرابع

الابتدائي

إعداد

أ/منال عبادي

ضع علامة (✓) أو (x)

١) تمثل البرمجة أحد استراتيجيات حل المشكلات .	X
٢) تحتاج أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات إلى خوارزميات لكى تعمل .	✓
٣) من الأفضل استخدام أكثر من ثلاثة ألوان عند تصميم الملصقات الإعلانية .	X
٤) تساعد الخورازميات محركات البحث فى تحديد النتائج .	✓
٥) الفرضية هى تخمين علمى حول كيفية حل الأشياء .	✓
٦) لا يوجد تشابه بين برنامج الرسام وبين برنامجى Excel وWord من حيث أدوات فن الجرافيك .	X
٧) تستخدم أجهزة الكمبيوتر لغات برمجة مختلفة ، مثل البشر .	✓
٨) باستخدام برنامج Microsoft paint يمكن تصميم صورة وحفظها .	✓
٩) تستخدم البرمجة فى الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو التى تمارسها عبر شبكة الإنترنت .	✓
١٠) يجب التأكد من أن الكمبيوتر الخاص بك محدث لتستطيع تحميل حزمة 365 Microsoft office .	✓
١١) يجب تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيا .	✓
١٢) يتواجد شريط القوائم فى الجزء الأيمن ببرنامج الرسام .	X
١٣) يتيح لك برنامج Power Point إضافة مؤثرات حركة إلى عرضك التقديمى .	✓
١٤)أجهزة الكمبيوتر كالبشر تستخدم لغات مختلفة .	✓
١٥) يجب إختيار حجم خط مناسب للوحة الإعلانية يسهل قراءتها .	✓
١٦) إختيار نوع خط معقد فى اللوحة الإعلانية يسهل قراءتها .	X
١٧) تستخدم الأداة الممحاة لإزالة جزء من الصورة فى برنامج الرسام .	✓
١٨) برنامج النشر المكتبى (Publisher) يوجد فى جزمة Microsoft.	✓
١٩) الفرضية هى محاولة عن سؤالك بتفسير يمكن اختباره	✓
٢٠) يعتبر اختبار الفرضية الخطوة الأخيرة من خطوات حل المشكلات .	X
٢١)لا يمكن صنع ألعاب إلكترونية باستخدام البرمجة .	X
٢٢) يمكن لبرنامج معالج الكلمات Word التحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح .	✓
٢٣) يجب علينا أثناء حل المشكلات اختبار الفرضية مهما كان مستوى الخطر .	X
٢٤) الهامش هو مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ومحتواه .	✓
٢٥) المصادر الموثوقة دائما يخلط بها الآراء الشخصية بالحقائق .	✓
٢٦) يتم عرض الشرائح فى برنامج Power Point بالضغط على مفتاح F2 من لوحة المفاتيح .	X
٢٧) البرمجة (coding) هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .	✓

٢٨) برنامج النشر المكتبى Publisher أحد البرامج المتضمنة لدى حزمة 365 Microsoft	✓
٢٩) لحل المشكلة الكبيرة يجب حل الإجزاء الصغيرة منها جزء تلو الآخر .	✓
٣٠) فى برنامج معالج الكلمات Word يتحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح .	✓
٣١) المخططات الإنسابية FlowChats تعرض مشكلة ما على هيئة خطوات غير منطقية .	X
٣٢) يجب ان تتناسب الصور مع المحتوى الذى تشاركه .	✓
٣٣) موقع Code.org يساعدك على تعلم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة .	✓
٣٤) يجب عند اختيار الفرضية أن لا تنجز أى اختبار قد يعرضك للخطر .	✓
٣٥) صياغة الكلمات المفتاحية ليست له أهمية عند البحث عن المعلومات .	X
٣٦) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن يتمكن الجمهور من رؤية معلوماتك بسهولة .	✓
٣٧) يمكن ابتكار متاهات على موقع Code.org .	✓
٣٨) يجب تخصيص جزء من المشكلة لحلها لكل شخص من المجموعة .	✓
٣٩) تشابه طريقة حل المشكلات اليومية مع طريقة حل المشكلات التكنولوجية .	✓
٤٠) يمكنك كتابة بحثك دون الإشارة إلى المصدر الذى حصلت منه على المعلومات .	X
٤١) يجب الضغط على قائمة "ابدأ" للوصول إلى برنامج الرسام	✓
٤٢) من اساسيات تصميم الملصق الإعلانى أن يكون مليئا ومكتظا بالمعلومات .	X
٤٣) الخطوة الأولى لحل مشكلة توقف الشاشة هى بناء الفرضية .	✓
٤٤) يستخدم المخطط الانسيابى لتعقيد المشكلة .	X
٤٥) يعتبر برنامج معالج الكلمات ضمن حزمة Google٣٦٥	✓
٤٦) الشفرة البرمجية يمكن استخدامها لإنشاء البرامج ولا يمكن استخدامها لإنشاء الألعاب .	X
٤٧) عند اتباع الخطوات المحددة والمرتبة يتم حل المشكلة بسهولة ويسر .	✓
٤٨) تعتبر الرسوم المتحركة هى أحد الابتكارات التى تم إنشاءها باستخدام البرمجة .	✓
٤٩) يعد محرك البحث سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما .	X
٥٠) المقابلات من المصادر التى يمكن الحصول منها على المعلومات بشكل واضح .	✓

أختر الإجابة الصحيحة مما يأتى :-

١) يمكن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل من خلال			
أ- البرمجة	ب – الشاشة	جـ - لوحة المفاتيح	د – الماوس
٢) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن			
أ- نختار خط صغير جدا	ب – نختار شكل خط معقد	جـ - نختار حجم كبير جدا	د – نختار حجم وشكل خط مناسبين
٣) الخطوة الأولى فى حل المشكلات هى .....الفرضية .			
أ- بناء	ب – اختيار	جـ - إلغاء	د – تجربة
٤) يعتبر برنامج الرسام أحد البرامج الشائعة فى مجال			
أ- كتابة التقارير	ب – الجداول الحسابية	جـ - تحرير الصور والرسوم	د – البرمجة
٥) يمكن لبرنامج .....التعرف على الكلمة أن كانت مكتوبة صحيح أم لا .			
أ- Word	ب – Photoshop	جـ - Excel	د – Flash
٦) مقدار المساحة بين اطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ، ومحتواه هو			
أ- البصمة	ب - الهامش	جـ - بنك المعرفة المصرى	د – معالج الكلمات
٧) إذا أردت البحث عن أمر ما عبر الإنترنت فإنك تدخل ..... فى محرك البحث .			
أ- الكلمات المفتاحية	ب – البرامج التطبيقية	جـ - المسائل الرياضية	د – الكلمات العكسية
٨) فى حالة وجود مشكلة تواجهك مع مجموعتك . لحل المشكلة يجب			
أ- تخصيص جزء من المشكلة لكل شخص منهم			
ب – إعطاء المشكلة لأحدهم لحلها .			
جـ - أن تقوم وحدك بحل المشكلة			
د – نترك المشكلة بدون حل .			
٩) يمكنك استخدام ..... لتصميم ألعاب الفيديو .			
أ- معالج الكلمات	ب – البرمجة	جـ - الجداول الحسابية	د – برنامج الرسام
١٠) البرمجة هى كتابة ..... متعددة لإنشاء برنامج كامل .			
أ- مستندات	ب - خوارزميات	جـ - توزيعات	د – خطابات
١١) يوجد فى ..... كل الأدوات التى تستخدم لتصميم رسمة فى برنامج الرسام			

أ- شريط القوائم	ب – مربع الأدوات	جـ - قائمة إدراج	د – قائمة تحرير

١٢) للأستخدام الصور فى اللوحة الإعلانية يجب أن .....

أ- نستخدم صور مناسبة وحجمها مناسب	ب – نستخدم صور غير واضحة	جـ - نستخدم صور صغيرة جدا	د – نستخدم صور جودة سيئة

١٣) تجربة طرق مختلفة لحل مشكلة ما ، إلى أن تنجح إحداهما هى استراتيجية .

أ- جمع البيانات	ب – المحاولة والخطأ	جـ - حل المشكلة	د – التخمين

١٤) يستخدم برنامج .....لتصميم العروض التقديمية .

أ- paint	ب - Excel	جـ - PowerPoint	د - Word

١٥) يجب استخدام صور ذات ..... فى الملصقات واللوحة الإعلانية .

أ- جودة عالية	ب – جودة متوسطة	جـ - جودة عادية	د – جودة رديئة

١٦) أى من الآتى يعتبر نوعا من أنواع الخوارزميات ؟

أ- إلقاء التحية على زميلك	ب – الاستعداد للذهاب إلى المدرسة
جـ - مشاهدة فيلمك المفضل	د – الجلوس صامتا داخل الفصل

١٧) أثناء الإعداد العرض التقديمى لا يفضل استخدام .....

أ- خط مقروء	ب – صور مميزة	جـ - الجمل الطويلة	د – الانتقالات

١٨) عند تصميم الملصق الخاص بك يفضل عدم استخدام أكثر من ..... فى الملصق .

أ- لونين	ب – ٣ ألوان	جـ - لون واحد	د – ٤ ألوان

١٩) المخطط الانسيابى هو طريقة لعرض ..... على هيئة خطوات منطقية وبسيطة .

أ- المشكلة	ب – الرسومات البيانية	جـ - الأصوات	د- الجداول

٢٠) لتسهيل حل المشكلة كبيرة .....

أ- يجب تقسيم المشكلة لإجزاء صغيرة	ب - لا يجب حلها
جـ - لا يجب توزيعها على أفراد المجموعة	د – وضع حل واحد

٢١) الخورازمية هى سلسلة من .....

أ - البرامج	ب – الخطوات	جـ - الالعاب	د - الرسائل

٢٢) عند إعداد العرض التقديمى يفضل .....

أ- استخدام صور مرتبطة بالموضوع	ب – كتابة الفقرات الطويلة
جـ - استخدام خطوط صغيرة	د – استخدام نوع خط معقد

٢٣) يمكن تعلم التشفير باستخدام			
أ- برامج تعليمية مضللة	ب – مصادر غير موثوقة	جـ - القرصنة	د- لغات البرمجة المختلفة
٢٤) لإضافة نص إلى صورة يجب			
أ- قص ولصق النص على صورة	ب – كتابة النص فى برنامج وورد	جـ - تلوين النص باللون الأسود	د – كتابة النص فى برنامج باوربوينت
٢٥) صفحة تعرض النصوص والصور داخل برنامج (PowerPoint) تسمى بـ			
أ- الشريحة	ب - المؤثرات	جـ - التصميم	د – الانتقالات
٢٦) يجب عليك التوقف عن اختبار الفرضية فى حالة وجود .....عند حل المشكلات .			
أ- معلومات	ب – تخمين أخر	جـ - فرضية أخرى	د – خطر
٢٧) طريقة حركة الكلمات والصور داخل الشريحة فى PowerPoint تسمى			
أ- Slide show	ب - Design	جـ - Transition	د - Animations
٢٨) يجب التأكد أن الجهاز الرقمى .....للوصول لبرامج حزمة Microsoft365 .			
أ- محدث	ب - قديم	جـ - كبير	د – صوتى
٢٩) سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما ، هى			
أ – الخوارزمية	ب – البريد الإلكترونى	جـ - الأجهزة الرقمية	د – لوحة المفاتيح
٣٠) يمكن تعلم البرمجة من خلال الرابط			
أ- vlady.com	ب – Kids. Nationalgeographic.com	جـ - facebook.com	د- Code.org
٣١) يستخدم مفتاح .....من لوحة المفاتيح لعرض الشرائح فى برنامج PowerPoint.			
أ – F3	ب – F4	جـ - F5	د – F7
٣٢) تتناغم الألوان المستخدمة داخل اللوحة الإعلانية يجعلها			
أ- صعبة الفهم	ب – ملفتة للنظر	جـ - تفتقد للتصميم الجيد	د – غير ذلك
٣٣) يمكن وصف العديد من الأشياء التى تؤديها كل يوم بـ			
أ- المحركات	ب – الخوارزميات	جـ - الخرائط الرقمية	د - قوائم
٣٤) نضغط على علامة تبويب ..... لاختيار الصور فى برنامج PowerPoint.			
أ- شريحة	ب - صفحة العرض	جـ - إدراج	د - النص

٣٥) ..... هو مقدار المساحة بين أطراف اللوحة الإعلانية ومحتواها .			
أ- شريحة جديدة	ب – الهامش	جـ - الرسوم المتحركة	د – محركات البحث
٣٦) شريط ..... يوجد به إمكانية فتح وحفظ الملفات فى برنامج الرسام Paint .			
أ- الإدراج	ب – القوائم	جـ - التنسيق	د – الأدوات
٣٧) عند تصميم الملفات أو اللوحات الإعلانية يجب أن تضع فى الاعتبار			
أ- حجم الخط ونوعه	ب – تناغم الألوان	جـ - (أ ، ب) معا	د – كل ما سبق
٣٨) تيح لك برنامج ..... إمكانية تعديل الصورة وإضافة نص إلى صورة .			
أ- Word	ب - Paint	جـ - Excel	د – PowerPoint
٣٩) يستخدم ..... فى إنشاء جدول بيانات على أعمدة وصفوف بقدر ما نحتاج إلية .			
أ- Excel	ب - Word	جـ - Paint	د - PowerPoint

مذكرتي
مراجعات النخبة