المادة	الصف	امتحان نهاية الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م
المهارات الرقمية	التاسع	

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

١ـ من الإجراءات التي يتعيَّن التزامها لتعزيز الأمن الرقمي:
أ- مشاركة الأصدقاء في كلمات المرور ب- استخدام كلمات مرور محكمة وقوية
ج- تجاهل تحديثات الأمان د- فتح جميع الروابط الواردة عبر البريد الإلكتروني

٢ـ من وسائل التكنولوجيا الحديثة تمتاز بالقدرة على جميع البيانات وتحليلها:
أ- الحوسبة السحابية ب- تقنيات الواقع الافتراضي ج- تقنيات الواقع المعزز د- الأجهزة الذكية

٣ـ توفر الحوسبة السحابية خدمات حاسوبية عديدة عبر شبكة الإنترنت، واحدة من الآتية ليست منها:
أ- إدارة الذاكرة ب- التحليلات ج- الخوادم د- قواعد البيانات

٤ـ من آثار استخدام وسائل التكنولوجية الحديثة على مستوى الفرد:
أ- التواصل والتعاون العالمي ب- التنمية البيئية المستدامة ج- زيادة الكفاءة والإنتاجية د- التنمية البيئية المستدامة

٥ـ سلوك عدواني يهدف إلى إلحاق الأذى بالآخرين أو دبّ الرعب في نفوسهم أو استفزازهم:
أ- الجريمة الإلكترونية ب- التنمّر الإلكتروني ج- الابتزاز الإلكتروني د- التعلّم الإلكتروني

٦ـ واحدة من الآتية ليست من الأمثلة على خدمات الحوسبة السحابية:
أ- Yahoo Mail ب- Google Cloud ج- One Drive د- Microsoft Azure

٧ـ لبنات تستعمل لحفظ القيمة (0) داخل المتغيّر (النتيجة) وهي تعادل المعادلة الآتية: النتيجة = 0:
أ- لبنات تغيير قيمة المتغيّر ب- لبنات إظهار المتغيّر ج- لبنات تحديد قيمة المتغيّر د- لبنات إخفاء المتغيّر

٨ـ نوع من أنواع البيانات المخزنة داخل المتغيّر يأخذ الصواب الخطأ:
أ- النص ب- الحرف ج- العدد الصحيح د- القيمة المنطقية

السؤال الثاني: صنّف الأمثلة التالية كما هو مطلوب في الجدول:

الأمثلة	أدوات الألعاب التعليمية	أدوات الألواح التفاعلية	أدوات إنشاء	أدوات الاتصال والتعاون
Microsoft Teams				
Canva				
Minecraft				
Miro				
Powtoon				
Padlet				
Google Workspace				
Kahoot				

السؤال الثالث: اختر من العمود الثاني الرقم المناسب مع العمود الأول:

العامود الأول		العامود الثاني	
تفعيل إعدادات الخصوصية	...	من طرائق التثبّت من كل ما يُعرض في الإعلام الرقمي	١
التحقّق من التاريخ والسياق	...	من طرائق الوقاية من الجرائم الإلكترونية	٢
نسخ البيانات الاحتياطي	...	من طرائق الوقاية من مخاطر وسائل التكنولوجيا الحديثة	٣
تحديد الوقت المسموح لإستخدام الأجهزة الإلكترونية	...	من طرائق الوقاية من التنمّر الإلكتروني	٤

المادة	الصف	امتحان نهاية الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م
المهارات الرقمية	التاسع	

السؤال الرابع: اختر الكلمة المناسبة وضعها في الفراغ فيما يأتي:

الحوسبة السحابية	الجريمة الإلكترونية	الذكاء الاصطناعي	الإعلام الرقمي	البرمجة الثنائية	الدالة البرمجية

١- ..... منهجية تتمثّل في عمل اثنين من المبرمجين في المشروع نفسه لتحسين الجودة وزيادة الإنتاجية
٢- ..... نظام حاسوبي قادر على محاكاة الذكاء البشري
٣- ..... أي فعل يُرتكب باستخدام وسيلة أو نظام أو شبكة إلكترونية بصورة غير قانونية تُخالف أحكام القانون
٤- ..... تقنية تُوفّر خدمات حاسوبية عديدة عبر شبكة الإنترنت
٥- ..... مجموعة من الأوامر البرمجية التي تجتمع معًا تحت اسم مُعيّن وتستخدم في تنفيذ مهمة محدَّدة أو حل مشكلة معيّنة
٦- ..... محتوى خاص بالأجهزة الرقمية، مثل: مقاطع الفيديو والتسجيلات والصور الرقمية والصحف الإلكترونية المنتشرة عبر شبكة الإنترنت والإذاعات الرقمية ومواقع التواصل الاجتماعي

السؤال الخامس: ضع إشارة (✓) أمام العبارة الصحيحة وإشارة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١- (...) لا يتطلب الحصول على الخدمات السحابية سوى توافر جهاز حاسوب ونظام تشغيل واتصال بشبكة الإنترنت.
٢- (...) تتشابه تقنيات الواقع الافتراضي وتقنيات الواقع المعزز في الخصائص والاستخدامات.
٣- (...) يُعدّ نظام Moodle من الأمثلة الشائعة على استخدام الذكاء الاصطناعي في حياتنا اليومية.
٤- (...) تقدم برامج المحاكاة والمختبرات الافتراضية نموذجًا رقميًا أو افتراضيًا لظاهرة ما أو نظام حقيقي.
٥- (...) لا يوجد قانون عالمي يختص بالجرائم الإلكترونية، فلكل دولة تشريعاتها وأنظمتها الخاصة في التعامل مع هذه الجرائم.
٦- (...) حيث البيئة والوسائل المستخدمة وتختلف عنها في تتشابه الجريمة الإلكترونية مع الجريمة التقليدية من عناصرها.
٧- (...) تمرّ عملية تطوير البرنامج بمراحل عديدة تبدأ بتجزئة المشكلة الأساسية التي يراد إيجاد حل برمجي لها.
٨- (...) حلقات التكرار هي لبنات برمجية تناط بها مهمة اتخاذ القرارات في البرامج بناءً على شروط معينة.

السؤال السادس: أدرس الصور الآتية ثم أجب عن الأسئلة التالية:

ما قيمة المتغير Number1 في البرنامج؟

ما قيمة المتغير Number2 في البرنامج؟

ما قيمة المتغير Number1 في البرنامج؟

ما قيمة المتغير Number1 في البرنامج؟

ما قيمة المتغير Number في البرنامج؟

ما قيمة المتغير Number في البرنامج؟

ماذا سيقول القط عند الضغط على مفتاح المسافة؟

ماذا سيقول القط عند الضغط على مفتاح المسافة؟

المادة	الصف	امتحان نهاية الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م
المهارات الرقمية	التاسع	

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

١- **من الإجراءات التي يتعيَّن التزامها لتعزيز الأمن الرقمي:**
أ- مشاركة الأصدقاء في كلمات المرور ب- **استخدام كلمات مرور محكمة وقوية**
ج- تجاهل تحديثات الأمان د- فتح جميع الروابط الواردة عبر البريد الإلكتروني

٢- **من وسائل التكنولوجيا الحديثة تمتاز بالقدرة على جميع البيانات وتحليلها:**
أ- الحوسبة السحابية ب- تقنيات الواقع الافتراضي ج- تقنيات الواقع المعزز د- **الأجهزة الذكية**

٣- **توفر الحوسبة السحابية خدمات حاسوبية عديدة عبر شبكة الإنترنت، واحدة من الآتية ليست منها:**
أ- **إدارة الذاكرة** ب- التحليلات ج- الخوادم د- قواعد البيانات

٤- **من آثار استخدام وسائل التكنولوجية الحديثة على مستوى الفرد:**
أ- التواصل والتعاون العالمي ب- التنمية البيئية المستدامة ج- **زيادة الكفاءة والإنتاجية** د- التنمية البيئية المستدامة

٥- **سلوك عدواني يهدف إلى إلحاق الأذى بالآخرين أو دبّ الرعب في نفوسهم أو استفزازهم:**
أ- الجريمة الإلكترونية ب- **التنمّر الإلكتروني** ج- الابتزاز الإلكتروني د- التعلّم الإلكتروني

٦- **واحدة من الآتية ليست من الأمثلة على خدمات الحوسبة السحابية:**
أ- **Yahoo Mail** ب- Google Cloud ج- One Drive د- Microsoft Azure

٧- **لبنات تستعمل لحفظ القيمة (0) داخل المتغيّر (النتيجة) وهي تعادل المعادلة الآتية: النتيجة = 0:**
أ- لبنات تغيير قيمة المتغيّر ب- لبنات إظهار المتغيّر ج- **لبنات تحديد قيمة المتغيّر** د- لبنات إخفاء المتغيّر

٨- **نوع من أنواع البيانات المخزنة داخل المتغيّر يأخذ الصواب الخطأ:**
أ- النص ب- الحرف ج- العدد الصحيح د- **القيمة المنطقية**

السؤال الثاني: صنّف الأمثلة التالية كما هو مطلوب في الجدول:

الأمثلة	أدوات الألعاب التعليمية	أدوات الألواح التفاعلية	أدوات إنشاء	أدوات الاتصال والتعاون
Microsoft Teams				✓
Canva			✓	
Minecraft	✓			
Miro		✓		
Powtoon			✓	
Padlet		✓		
Google Workspace				✓
Kahoot	✓			

السؤال الثالث: اختر من العمود الثاني الرقم المناسب مع العمود الأول:

العامود الأول		العامود الثاني	
تفعيل إعدادات الخصوصية	٤	من طرائق التثبّت من كل ما يُعرض في الإعلام الرقمي	١
التحقّق من التاريخ والسياق	١	من طرائق الوقاية من الجرائم الإلكترونية	٢
نسخ البيانات الاحتياطي	٢	من طرائق الوقاية من مخاطر وسائل التكنولوجيا الحديثة	٣
تحديد الوقت المسموح لإستخدام الأجهزة الإلكترونية	٣	من طرائق الوقاية من التنمّر الإلكتروني	٤

المادة: المهارات الرقمية | الصف: التاسع

امتحان نهاية الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م

السؤال الرابع: اختر الكلمة المناسبة وضعها في الفراغ فيما يأتي:

الحوسبة السحابية	الجريمة الإلكترونية	الذكاء الاصطناعي	الإعلام الرقمي	البرمجة الثنائية	الدالة البرمجية

١- البرمجة الثنائية منهجية تتمثّل في عمل اثنين من المبرمجين في المشروع نفسه لتحسين الجودة وزيادة الإنتاجية
٢- الذكاء الاصطناعي نظام حاسوبي قادر على محاكاة الذكاء البشري
٣- الجريمة الإلكترونية أي فعل يُرتكب باستخدام وسيلة أو نظام أو شبكة إلكترونية بصورة غير قانونية تُخالف أحكام القانون
٤- الحوسبة السحابية تقنية تُوفّر خدمات حاسوبية عديدة عبر شبكة الإنترنت
٥- الدالة البرمجية مجموعة من الأوامر البرمجية التي تجتمع معًا تحت اسم مُعيّن وتستخدم في تنفيذ مهمة محدَّدة أو حل مشكلة معيّنة
٦- الإعلام الرقمي محتوى خاص بالأجهزة الرقمية، مثل: مقاطع الفيديو والتسجيلات والصور الرقمية والصحف الإلكترونية المنتشرة عبر شبكة الإنترنت والإذاعات الرقمية ومواقع التواصل الاجتماعي

السؤال الخامس: ضع إشارة (✓) أمام العبارة الصحيحة وإشارة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١- (✓) لا يتطلب الحصول على الخدمات السحابية سوى توافر جهاز حاسوب ونظام تشغيل واتصال بشبكة الإنترنت.
٢- (✗) تتشابه تقنيات الواقع الافتراضي وتقنيات الواقع المعزز في الخصائص والاستخدامات.
٣- (✗) يُعدّ نظام Moodle من الأمثلة الشائعة على استخدام الذكاء الاصطناعي في حياتنا اليومية.
٤- (✓) تقدم برامج المحاكاة والمختبرات الافتراضية نموذجًا رقميًا أو افتراضيًا لظاهرة ما أو نظام حقيقي.
٥- (✓) لا يوجد قانون عالمي يختص بالجرائم الإلكترونية، فلكل دولة تشريعاتها وأنظمتها الخاصة في التعامل مع هذه الجرائم.
٦- (✗) حيث البيئة والوسائل المستخدمة وتختلف عنها في تتشابه الجريمة الإلكترونية مع الجريمة التقليدية من عناصرها.
٧- (✓) تمرّ عملية تطوير البرنامج بمراحل عديدة تبدأ بتجزئة المشكلة الأساسية التي يراد إيجاد حل برمجي لها.
٨- (✗) حلقات التكرار هي لبنات برمجية تناط بها مهمة اتخاذ القرارات في البرامج بناءً على شروط معينة.

السؤال السادس: أدرس الصور الآتية ثم أجب عن الأسئلة التالية:

ما قيمة المتغير Number1 في البرنامج؟ **4**

ما قيمة المتغير Number2 في البرنامج؟ **6**

ما قيمة المتغير Number1 في البرنامج؟ **9**

ما قيمة المتغير Number1 في البرنامج؟ **5**

ما قيمة المتغير Number في البرنامج؟ **10**

ما قيمة المتغير Number في البرنامج؟ **20**

ماذا سيقول القط عند الضغط على مفتاح المسافة؟ **المرمى بعيد**

ماذا سيقول القط عند الضغط على مفتاح المسافة؟ **الشيبس ضار بالصحة أريد تفاحة وبرتقالة**