القسم:	الفوج:	اللقب والاسم:	تاريخ الميلاد:
الرقم:			

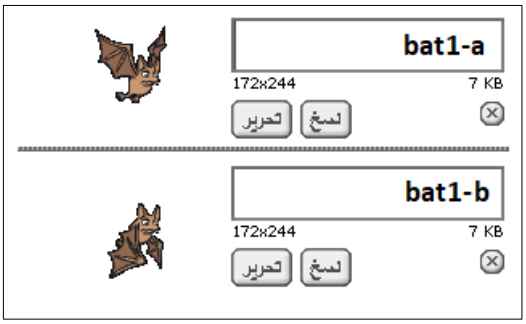
مديرية التربية - ولاية تلمسان — متوسطة الإخوة خالد، الحناية – 2025/2024

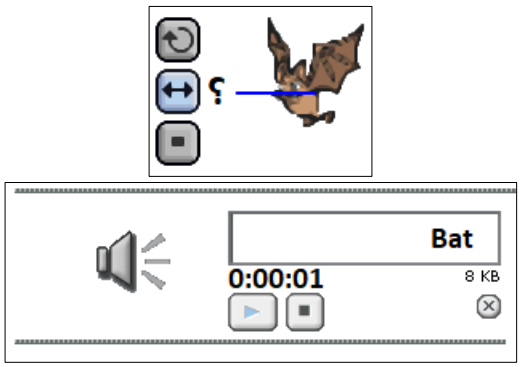
اختبار في مادة المعلوماتية

المستوى: الثالث — الفصل: الأول — تاريخ الاختبار: 2024/11/26 — المدة: ساعة

- **استعمل(ي) قلما جافا واحدا: الأزرق أو الأسود، لا تستعمل(ي) قلم الحبر ولا قلم الرصاص ولا المصحح.**
- **تُحْتسب نقطة واحدة للتنظيم والوضوح • الآلة الحاسبة ☒ • لا يقرأ الموضوع • بالتوفيق!**

التمرين الأول (08 ن): أنظر إلى الصور جيدا ثم أجب على الأسئلة.





- ما هو عدد الكائنات؟ .....
- ما اسم الصوت؟ .....
- ما هي مدته؟ .....
- هل يمكن حذفه؟ .....
- ما دور اللبنة "انتظر 0.1 ثانية"؟ .....

.....

- ما دور اللبنة "المظهر التالي"؟ .....

.....

- ما دور اللبنة "ارتد إذا كنت عند الحافة"؟ .....

.....

- ما دور الأداة التي أمامها علامة استفهام؟ .....

.....

- كيف نجعل الكائن يبدو كأنه في غابة؟ .....
- ماذا يفعل الكائن عند الضغط على العلم الأخضر؟ .....

.....

التمرين الثاني (08 ن): في بداية الحصة الأولى من دروس القلم عرض عليكم الأستاذ مجموعة من الفيديوهات لآلات مختلفة؛ كلها تعمل بالحاسوب. بعضها يكتب على الخشب وأخرى تقص الحديد أو تخيط على القماش أشكالا مختلفة.

- ما علاقة تلك الفيديوهات بدرس القلم؟ .....

.....

اقلب الصفحة

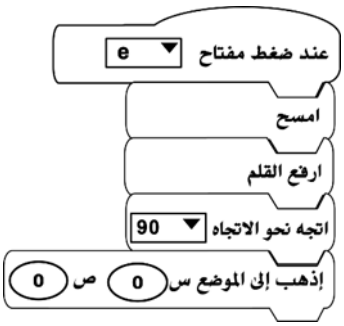
أجب على الأسئلة المتعلقة بالمقطعين.

- كم خطوة يتحرك الكائن؟ .....
- ما هو طول الخط الذي يرسمه؟ .....
- أرسمه على المعلم المتعامد والمتجانس أدناه.
- لماذا لم يرسم كل المسافة التي تحركها؟

.....

.....

.....



ماذا يحدث عند الضغط على المفتاح e؟ .....

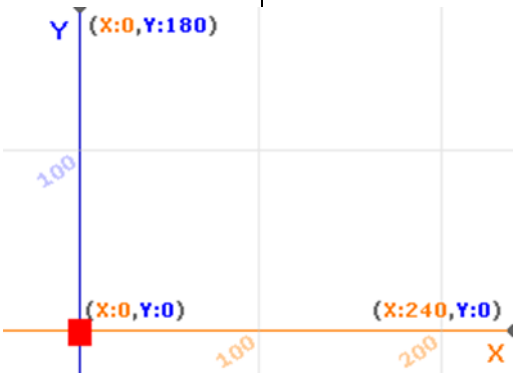
.....

لماذا اخترنا الاتجاه 90 والنقطة التي إحداثياتها (0،0)؟

.....

.....

هل يمكن أن نستعمل حرفا آخرا مكان e؟ .....



الوضعية الإدماجية (03 ن):

السياق: تُمَكِّنُنَا خاصية القلم في Scratch من الرسم على المنصة.

السند: في البداية يكون الكائن في النقطة (0،0) ومتجها إلى اليمين. الاتجاهات المعتمدة في Scratch هي: اليمين (90)، اليسار (−90)، الأعلى (0) والأسفل (180).

التعليمة: أرسم في المعلم المتعامد والمتجانس ما يرسمه الكائن بعد تشغيل المقطع البرمجي المبين في الصورة.