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

مديرية التربية - ولاية تلمسان متوسطة الإخوة خالد، الحناية – 2026/2025

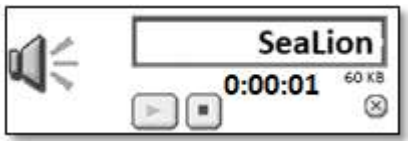
اختبار في مادة المعلوماتية

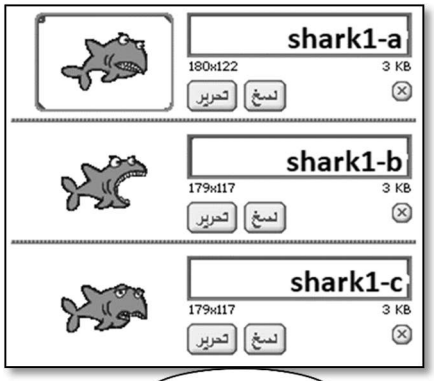
المستوى: الثالث الفصل: الأول تاريخ الاختبار: 2025/12/02 المدة: ساعة

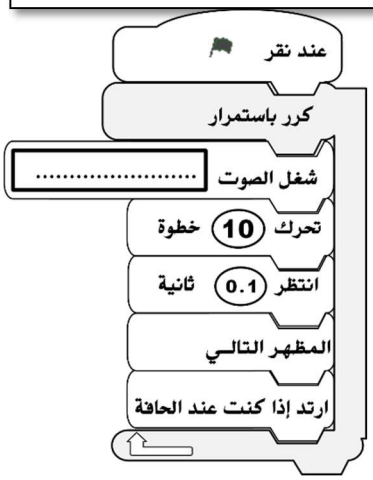
- **استعمل(ي) قلما جافا واحدا: الأزرق أو الأسود، لا تستعمل(ي) قلم الحبر ولا قلم الرصاص ولا المصحح.**
- **تُحْتسب نقطة واحدة للتنظيم والوضوح • الآلة الحاسبة ☒ • لا يقرأ الموضوع • بالتوفيق!**

السؤال الأول (06 ن):

استعمل الصور للإجابة على الأسئلة.







- ما هو عدد الكائنات؟ .....
- صور القرش الثلاث مختلفة عن بعضها البعض، لماذا؟

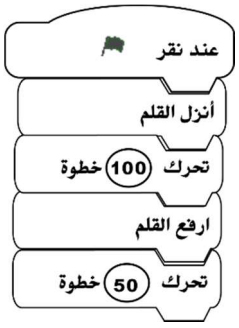
.....

.....

- ما اسم الصوت؟ .....
- ما هي مدته؟ .....
- أكمل الفراغ في المقطع البرمجي.
- ما هي اللبنة التي تمكننا من التحكم في سرعة القرش؟ .....

السؤال الثاني (05 ن):

- في Scratch كيف نجعل الكائن يبدو كأنه في معلم متعامد ومتجانس؟ .....
- المعلم المتعامد والمتجانس في Scratch هو نفسه الذي تدرسونه في مادة الرياضيات؟ ☐ نعم ☐ لا
- هل يمكن للقلم في Scratch أن يرسم دون أن نحركه؟ .....

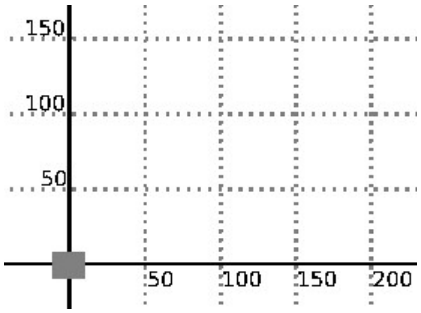


يبدأ الكائن في مركز المعلم. بعد النقر على العلم الأخضر يتحرك ويرسم خطا.

- كم خطوة يتحرك؟ .....

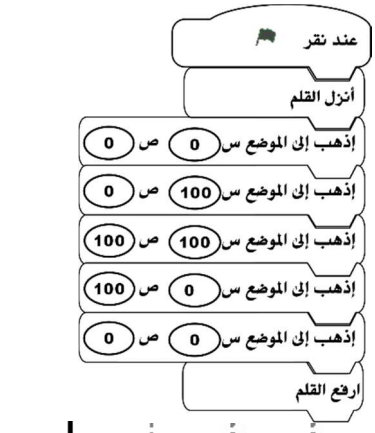
ارسم في المعلم المقابل بوضوح:

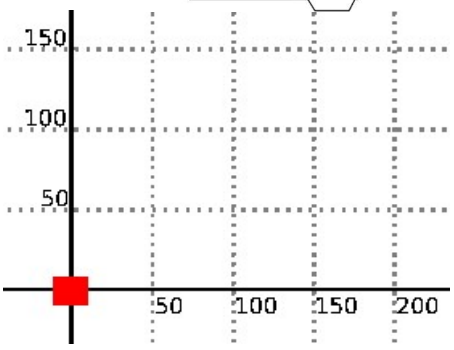
- الكائن في موضعه الجديد.
- الخط الذي يرسمه.

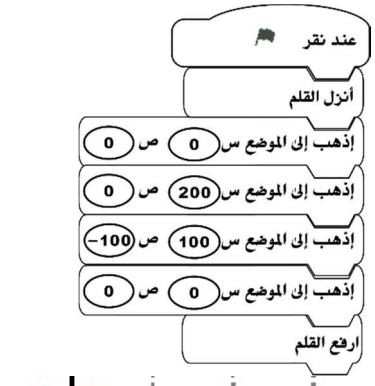


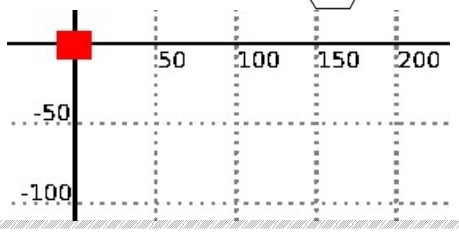
اقلب الصفحة

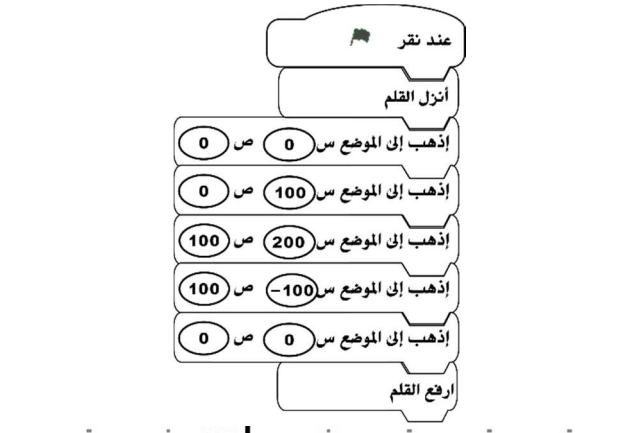
السؤال الثالث (04.5 ن): يبدأ الكائن في مركز المعلم. ارسم بوضوح ما يرسمه في كل من الحالات التالية:

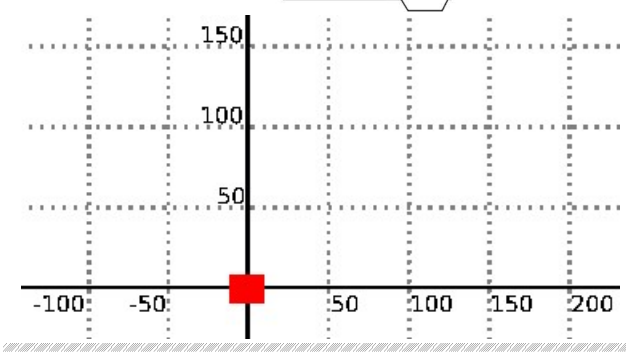


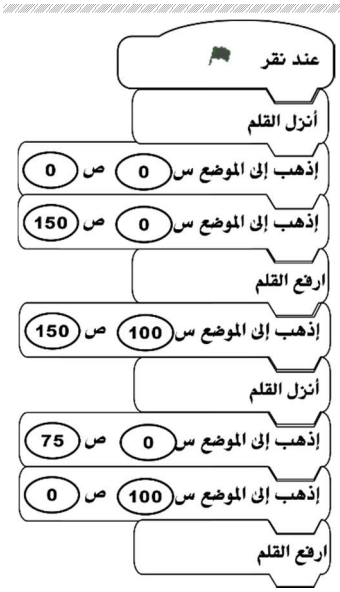




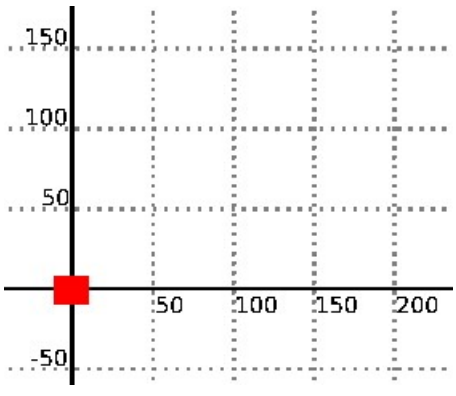








هذا المقطع جزء من الوضعية الإدماجية



الوضعية الإدماجية (03.5 ن):

السياق: أردنا أن نستعمل خاصية القلم في Scratch لنكتب حرفا فرنسيا. لأجل ذلك أنشأنا المقطع المبين في الصورة.

السند: يبدأ الكائن من مركز المعلم. تذكر أنه لا يرسم عندما يكون مرفوعا.

التعليمة: ارسم في المعلم المقابل ما يرسمه الكائن بعد النقر على العمل الأخضر.