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

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

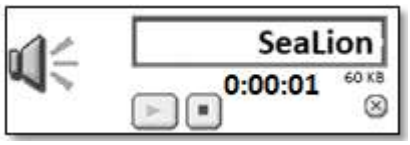
تصحيح اختبار في مادة المعلوماتية

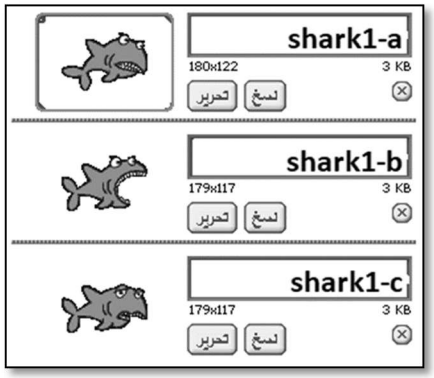
المستوى: الثالث — الفصل: الأول — تاريخ الاختبار: 2025/12/02 — المدة: ساعة

- **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؟ **1**
- صور القرش الثلاث مختلفة عن بعضها البعض، لماذا؟

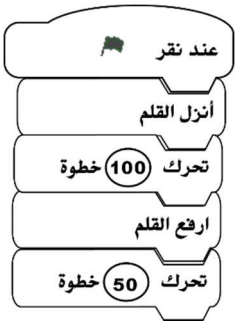
لكي يبدو كأنه يأكل أو يسبح أو يقوم بحركة طبيعية عندما ينتقل المقطع بين المظاهر المختلفة.

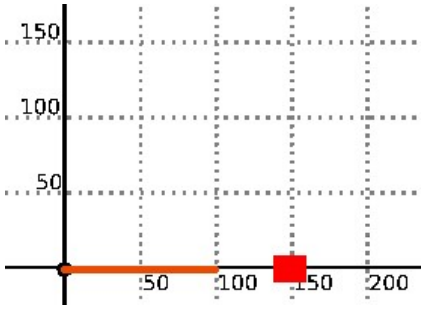
- ما اسم الصوت؟ **SeaLion.**
- ما هي مدته؟ **ثانية واحدة.**
- أكمل الفراغ في المقطع البرمجي.
- ما هي اللبنة التي تمكننا من التحكم في سرعة القرش؟ **انتظر 0.1 ثانية.**

السؤال الثاني (05 ن):

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

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





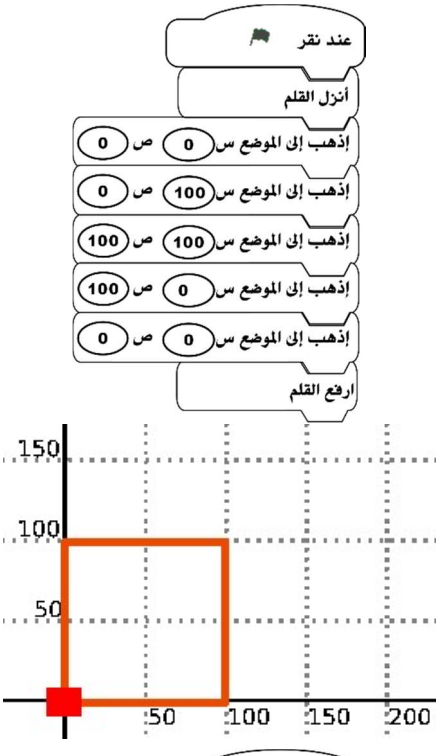
- كم خطوة يتحرك؟ **150 خطوة**

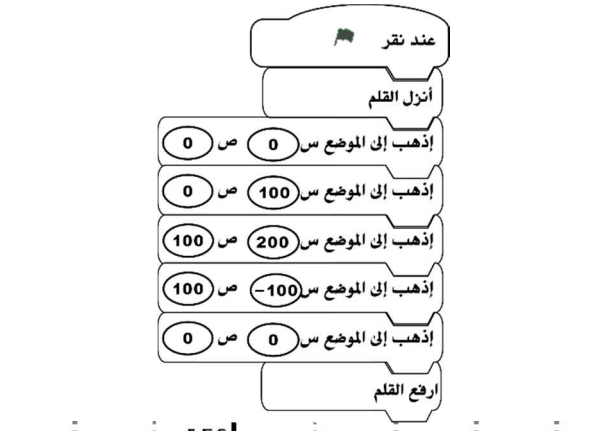
ارسم في المعلم المقابل بوضوح:

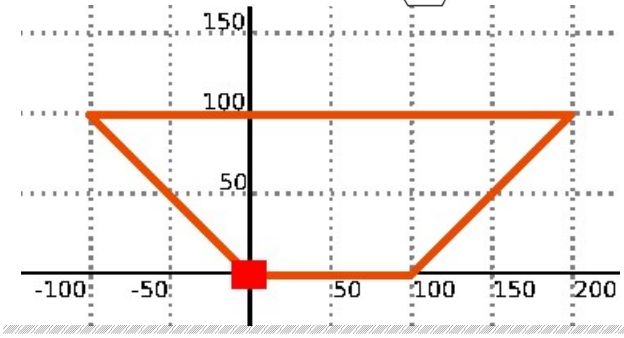
- الكائن في موضعه الجديد.
- الخط الذي يرسمه.

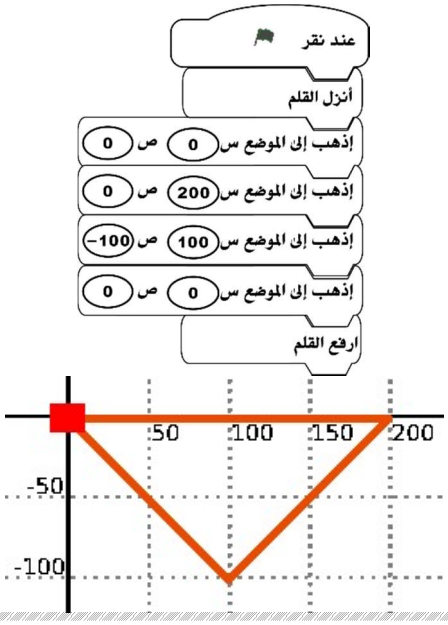
اقلب الصفحة

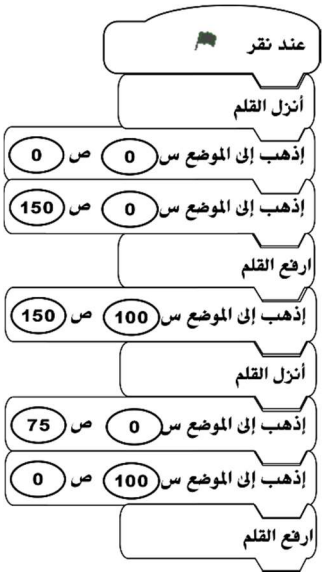
السؤال الثالث (04.5 ن): يبدأ الكائن في مركز المعلم. ارسم بوضوح ما يرسمه في كل من الحالات التالية:



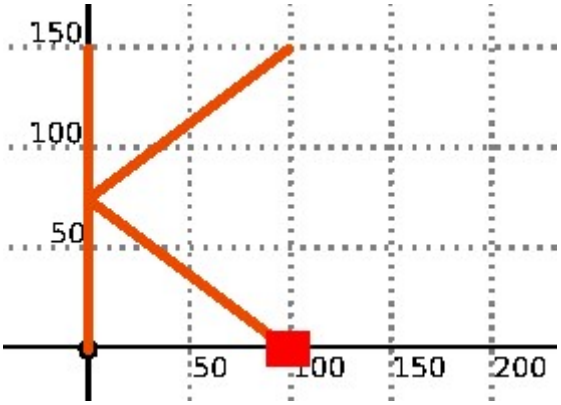








هذا المقطع جزء من الوضعية الإدماجية



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.