

برعاية معالي وزير التربية والتعليم

السيد الأستاذ / محمد عبد اللطيف

وتوجيهات

د / هالة عبد السلام

رئيس الإدارة المركزية للتعليم العام

تقييمات وواجبات

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

للسف الأول الأعدادى

لجنة الإعداد

م/هدى عبدالله

لجنة المراجعة

د / محمد يوسف

إشراف علمى

مستشار الكمبيوتر التعليمى

د / عبير حامد

## الصف الأول الإعدادي – التقييم الأسبوعي والواجب المنزلي – الأسبوع السادس(٦)

### التقييم الأسبوعي:

#### الاختبار الأول

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١. مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X فقط. ( )
٢. يمكن تغيير اتجاه حركة الكائن بالضغط على كلمة Direction. ( )

#### الاختبار الثاني

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١. يمكن تعديل اسم الكائن مرة واحدة فقط. ( )
٢. يُمكن حذف الكائن من على المنصة. ( )

#### الاختبار الثالث

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١. لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي وإعادة تسميته. ( )
٢. يُمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة. ( )

### التقييم الصفّي:

- قم بعمل التغييرات التالية على الكائن Sprite

- ١- اسم الكائن.
- ٢- مكان الكائن على المنصة هو (100,80).
- ٣- اتجاه حركة الكائن.
- ٤- اظهر الكائن أو إخفاءه من على المنصة.
- ٥- حجم الكائن إلى القيمة ٥٠.



## الواجب المنزلي:

اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١- لإضافة كائن جديد يتم الضغط على .....

أ- Start

ب- Choose Sprite

ج- Area Blocks

د- Stop

٢- يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع بالضغط على .....

أ- .Script Area

ب- .Stage

ج- .Choose Sprite

د- .Choose a Backdrop