اسم الطالب:	الصف: السادس/.....

السؤال الأول: ضع علامة (X) داخل مربع الإجابة الصحيحة:

1- ما المصطلح الذي يطلق على "الاسم الشائع للشبكة العنكبوتية العالمية والذي يتكون من المواقع التي يتوصل إليها من خلال متصفح الويب"؟

☐ متصفح الإنترنت	☐ الويب Web
☐ عنوان URL	☐ برامج الحاسوب

2- ما المصطلح الذي يطلق على "مجموعة من صفحات الويب المرتبطة"؟

☐ المخطط البياني	☐ الجدول الزمني
☐ موقع الويب Web Site	☐ متصفح الإنترنت

3-ما المصطلح الذي يطلق على "لغات حاسوب تستخدم العلامات أو الوسوم لتحديد وتنسيق مكونات صفحة الويب"؟

☐ تطبيقات التواصل الاجتماعي	☐ متصفح الإنترنت
☐ البرنامج	☐ لغات الترميز

4-ماهي المرحلة الأولى من مراحل إنشاء موقع الويب؟

☐ التنفيذ	☐ التخطيط
☐ التصميم	☐ التجربة والنشر

5-من قواعد التصميم الجيد لموقع الويب:

☐ صعوبة قراءة المعلومات	☐ عدم استخدام الألوان
☐ استخدام الصور وشريط التنقل	☐ عدم وضوح الهدف من الصفحة

6-ما المصطلح الذي يطلق على "استخدام برامج الحاسوب وغيرها من المواد عبر الإنترنت دون الحصول على إذن مؤلفها"؟

☐ القرصنة عبر الإنترنت	☐ المخطط الانسيابي
☐ الخوارزمية	☐ التطبيقات البرمجية

7- ما المصطلح الذي يطلق على "هو حق قانوني يمنح صاحب العمل الأصلي الحق الحصري لاستخدامه وتوزيعه"؟

☐ البرنامج	☐ المخطط الانسيابي
☐ حقوق النسخ والنشر	☐ القرصنة عبر الإنترنت

LIVEWORKSHEETS

8- ما هي اللغة التي تستخدم في تصميم مواقع الويب وهي إحدى لغات الترميز؟

☐ HTML	☐ Google
☐ Google Maps	☐ YouTube

9- ما هي شبكة التواصل التي تستخدم بشكل رئيسي في مشاركة الصور ومقاطع الفيديو؟

☐ Scratch	☐ Google
☐ Google Maps	☐ انستجرام Instagram

10-ما هي الشبكة الاجتماعية التي تتيح لمستخدميها كتابة رسائل قصيرة تسمى تغريدات؟

☐ برنامج Publisher	☐ قرصنة الإنترنت
☐ برنامج Word	☐ Twitterتويتر

11-ما المصطلح الذي يطلق على "المضايقات التي يمارسها بعض الأشخاص ضد الآخرين عبر وسائل التواصل الاجتماعي"؟

☐ البرنامج	☐ المخطط الانسيابي
☐ حقوق النسخ والنشر	☐ التنمر الإلكتروني

12-ما المصطلح الذي يعني "تقديم عملية التعلم للمتعلمين في قالب من التسلية والمتعة والفائدة"؟

☐ الخوارزمية	☐ الويب Web
☐ المناقشة والحوار	☐ التعلم بالترفيه

13- ما هي طريقة التعلم بالترفيه التي تعد أحد أنواع الفيديو التعليمي؟

☐ المناقشة والحوار	☐ الخوارزمية
☐ الأفلام الوثائقية	☐ الإلقاء والمحاضرة

14- ما هي طريقة التعلم بالترفيه التي تعتمد على المحاكاة التفاعلية؟

☐ المناقشة والحوار	☐ الواقع الافتراضي
☐ المخطط الانسيابي	☐ الإلقاء والمحاضرة

15- ما هي طريقة التعلم بالترفيه التي تعتمد على التجربة والخطأ؟

☐ المناقشة والحوار	☐ الواقع الافتراضي
☐ الألعاب التعليمية	☐ الإلقاء والمحاضرة

LIVEWORKSHEETS

السؤال الثاني: أكمل الفراغات الآتية بالكلمة المناسبة مما يلي:

قواعد الأمان – Publisher – أي وقت – الأساسية – قرصنة الانترنت – الفائدة – الصفحة الرئيسية – الواقع الافتراضي

1- تعد .....هي الصفحة الأولى والأهم في موقع الويب.

2- يعد .....من برامج تصميم موقع الويب

3- صفحة الويب هي اللبنة .....لموقع الويب وتتضمن العديد من المكونات مثل النصوص والصور والفيديو.

4- يعد عدم مشاركة معلوماتك الشخصية من .....أثناء استخدام شبكات التواصل.

5- التعلم بالترفيه هو تقديم عملية التعليم للمتعلمين في قالب من التسلية والمتعة و.....

6- تعتمد تقنية .....على المحاكاة التفاعلية.

7- تطبيقات الأجهزة الذكية هي برمجيات تطبيقية تعليمية تم تصميمها في بيئة الأجهزة الذكية وتتميز بسهولة التعامل معها في .....

8- يطلق مصطلح.....على استخدام المعلومات من الإنترنت دون الحصول على إذن من مؤلفها.

السؤال الثالث: قارن بين:

التواصل المتزامن: .....

التواصل غير المتزامن: .....

LIVEWORKSHEETS

السؤال الرابع: اذكر

1- خصائص المعلومات الموثوقة

- ..... - .....
- ..... - .....

2- مثالين على لغات الترميز.

.....

.....

3- مراحل إنشاء موقع الويب

1- ..... 2 - .....

3- ..... 4 - .....

4- قواعد التصميم الجيد للموقع

- ..... - .....
- ..... - .....

5- قواعد الأمان لاستخدام تقنيات التواصل

- ..... - .....
- ..... - .....

6- مزايا التعلم بالترفيه.

- ..... - .....
- ..... - .....

7- طرائق التعلم بالترفيه

- ..... - .....
- ..... - .....

LIVEWORKSHEETS