

## إجابات أوراق عمل الفرقان نهاية الفصل



### تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج ⇨ المناهج القطرية ⇨ المستوى الثالث ⇨ علوم الحاسب ⇨ الفصل الثاني ⇨ ملفات متنوعة ⇨ الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2025-06-15 18:40:36

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات | حلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل  
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي | للمدرس

المزيد من مادة  
علوم الحاسب:

إعداد: مجمع الفرقان

### التواصل الاجتماعي بحسب المستوى الثالث



صفحة المناهج  
القطرية على  
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

### المزيد من الملفات بحسب المستوى الثالث والمادة علوم الحاسب في الفصل الثاني

أوراق عمل نهاية الفصل في استخدام برنامج TurtleArt والتطبيق العملي للمفاهيم البرمجية

1

أوراق عمل نهاية الفصل في أجهزة الحاسوب والبرمجة مع الإجابة النموذجية

2

أوراق عمل نهاية الفصل في أجهزة الحاسوب والبرمجة

3

أوراق عمل تفاعلية لتعزيز الفهم التكنولوجي الفرقان منتصف الفصل مجابة

4

أوراق عمل تفاعلية لتعزيز الفهم التكنولوجي الفرقان منتصف الفصل غير مجابة

5

# حاسوب

## اختبارات تجريبية

1446 هـ - 24-25 م

نهاية العام

### إجابات

# 3

### واصل الارتفاع



7

## خطط رفع الكفاءة



ملحوظة: هذه التدريبات لا تقني عن الكتاب المدرسي



الصف/3-

الاسم/

رؤيتنا : بناء شخصية قوية بعلمها ، معتزة بدينها وخلقها ، منتمة إلى وطنها ، مؤثرة في مستقبلها

هذه التدريبات لا تغني عن الكتاب المدرسي :

السؤال الأول: ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة فيما يلي:

( 1 ) جهاز يستخدم لتسجيل الصوت :

( أ )	كاميرا رقمية	( ب )	ميكروفون	( ج )	الفأرة
-------	--------------	-------	----------	-------	--------

( 2 ) جهاز يستخدم للتواصل المرئي عبر الانترنت :

( أ )	لوحة اللمس	( ب )	القرص الصلب	( ج )	كاميرا الويب
-------	------------	-------	-------------	-------	--------------

( 3 ) مثال على أجهزة التفاعل :

( أ )	متحكم الواقع لافتراض VR	( ب )	كاميرا رقمية	( ج )	كاميرا الفيديو
-------	----------------------------	-------	--------------	-------	----------------

( 4 ) جهاز يستخدم للتواصل المرئي عبر الانترنت :

( أ )	لوحة اللمس	( ب )	القرص الصلب	( ج )	كاميرا الويب
-------	------------	-------	-------------	-------	--------------

( 5 ) دراسة المشكلة وتحديد طرائق الحل الممكنة :

( أ )	المشكلة	( ب )	تحليل المشكلة	( ج )	الخوارزمية
-------	---------	-------	---------------	-------	------------

( 6 ) موقف معين يجب إيجاد حل له :

( أ )	الخوارزمية	( ب )	التسلسل	( ج )	المشكلة
-------	------------	-------	---------	-------	---------

( 7 ) الخطوات التي تصف حل مشكلة ما :

( أ )	الخوارزمية	( ب )	تحليل المشكلة	( ج )	البرنامج
-------	------------	-------	---------------	-------	----------

( 8 ) الترتيب الصحيح لخطوات الخوارزمية :

( أ )	المشكلة	( ب )	التسلسل	( ج )	الخوارزمية
-------	---------	-------	---------	-------	------------

( 9 ) هي سلسلة من الأوامر التي تعطى للحاسوب لتنفيذ مهمة محددة :

( أ )	المشكلة	( ب )	البرنامج	( ج )	لغة البرمجة
-------	---------	-------	----------	-------	-------------

( 10 ) يستخدم المهندس المعماري ..... أثناء عمله :

( أ )	الراسمة	( ب )	الطابعة الحرارية	( ج )	طابعة الليزر
-------	---------	-------	------------------	-------	--------------

( 11 ) تطبع المحلات التجارية الفواتير باستخدام :

( أ )	الراسمة	( ب )	الطابعة الحرارية	( ج )	طابعة الليزر
-------	---------	-------	------------------	-------	--------------





( 12 ) من أنواع الأخطاء البرمجية :

( أ )	الخطأ اللغوي	( ب )	الخطأ المنطقي	( ج )	( أ ، ب ) معًا
-------	--------------	-------	---------------	-------	----------------

## السؤال الثاني:

أ- صل بين الكلمة في العمود ( أ ) بما يناسبها في العمود ( ب )

وذلك بكتابة الرقم المناسبة في الدائرة :

( ب )	
	2
	1
	4
	3

( أ )	
1	طابعة الليزر
2	طابعة نفث الحبر
3	الراسمة
4	طابعة حرارية

**ب- صل بين الكلمة في العمود ( أ ) بالصورة المناسبة في العمود ( ب )**

**وذلك بكتابة الرقم المناسبة في الدائرة أمام الصورة:**

( ب )	
	2
	1
	4
	3

( أ )	
عصا الألعاب	1
كاميرا الويب	2
متحكم الواقع الافتراضي VR	3
الميكروفون	4



### السؤال الثالث:

- أكتب رقم الجهاز :



اسم الجهاز	الرقم
الكاميرا الرقمية	5
لوحة اللمس	4
كرة التتبع	2
بطاقة الذاكرة	3
الذاكرة الوميضية	6
كاميرا الفيديو	1

### السؤال الرابع: قارن بين الخطأ اللغوي والخطأ المنطقي: ( محلول )

<u>الخطأ المنطقي</u>	<u>الخطأ اللغوي</u>	
خطأ في البرنامج	هو خطأ في صياغة الأوامر	<u>التعريف</u>
خطأ في الأوامر البرمجية	خطأ في التهجئة	<u>مثال</u>