

أوراق عمل نهاية الفصل في أجهزة الحاسوب والبرمجة



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: 20:37:10 2025-05-22

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: مدرسة الأندلس

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 تفاعلية لتعزيز الفهم التكنولوجي الفرقان منتصف الفصل مجابة

1

أوراق عمل تفاعلية لتعزيز الفهم التكنولوجي الفرقان منتصف الفصل غير مجابة

2

أوراق عمل الأندلس منتصف الفصل غير مجابة

3

أوراق عمل الأندلس منتصف الفصل مع الإجابة النموذجية

4

أوراق عمل نهاية الفصل مدرسة الأندلس مع الإجابة النموذجية

5

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات
العام الأكاديمي 2025/2024
نهاية الفصل الدراسي الثاني



الأوراق الإثرائية
الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
الصف: الثالث

اسم الطالبة/.....
الصف والشعبة /.....

السؤال الأول: الأسئلة الموضوعية:

اختار الإجابة الصحيحة:



ما هي الأجهزة التي تستخدم للتحكم بجهاز الحاسوب؟

1.1

A أجهزة التفاعل.

A

أجهزة التخزين. B

B

C أجهزة التصوير.

C

ما هو السطح الأملس الذي يستخدم للتفاعل مع جهاز الحاسوب لإدخال الأوامر عن طريق اللمس بالإصبع؟

1.2

A لوحة اللمس.

A

كرة التتبع. B

B

لوحة الألعاب.

C

ما هو الجهاز الذي تستخدم للتفاعل مع الحاسوب ولإصدار الأوامر عن طريق لمس الشاشة باستشعار حركات اليد أو القلم؟

1.3

A شاشة اللمس.

A

كرة التتبع. B

B

C لوحة الألعاب.

C

| | |
|-----|--|
| 1.4 | جهاز إدخال يشبه فأرةً معكوسة تتوسطها كرة، يمكننا تحريك الكرة بالأصابع أو بكف اليد. |
| A | شاشة اللمس. |
| B | كرة التتبع. |
| C | لوحة الألعاب. |

| | |
|-----|---|
| 1.5 | تستخدم بشكلٍ واسعٍ للتحكم في ألعاب الحاسوب. |
| A | شاشة اللمس. |
| B | كرة التتبع. |
| C | عصا الألعاب. |

| | |
|-----|--|
| 1.6 | يكون عادة على هيئة نظارة نرتديها فنشعر وكأننا انتقلنا إلى مكان آخر في العالم، ونسمي ذلك الواقع الافتراضي "محاكاة أو نمذجة الواقع الحقيقي". |
| A | كرة التتبع. |
| B | لوحة الألعاب. |
| C | متحكم الواقع الافتراضي. |

| | |
|-----|---|
| 1.7 | ما هي الأجهزة التي تستخدم في حفظ وتخزين ملفات البيانات؟ |
| A | أجهزة التفاعل. |
| B | أجهزة التخزين. |
| C | أجهزة التصوير. |

| | |
|--|-------------|
| <p>هو وحدة التخزين الشائعة، ويعتبر من أكبر وحدات التخزين من حيث السعة التخزينية:</p> | <p>1.8</p> |
| <p>A</p> <p>القرص الصلب.</p> | |
| <p>B</p> <p>الذاكرة الوامضة.</p> | |
| <p>C</p> <p>بطاقة الذاكرة.</p> | |
| <p>تتميز بأنها رخيصة الثمن، ومتوفرة بأحجام مختلفة ويسهل حملها معنا إلى أي مكان.</p> | <p>1.9</p> |
| <p>A</p> <p>القرص الصلب.</p> | |
| <p>B</p> <p>الذاكرة الوامضة.</p> | |
| <p>C</p> <p>بطاقة الذاكرة.</p> | |
| <p>تتميز بصغر الحجم والسّمك وتستخدم عادة في بعض الهواتف الذكية والكاميرات الرقمية لتخزين الصور والفيديو وحفظ البيانات:</p> | <p>1.10</p> |
| <p>A</p> <p>القرص الصلب.</p> | |
| <p>B</p> <p>الذاكرة الوامضة.</p> | |
| <p>C</p> <p>بطاقة الذاكرة.</p> | |
| <p>ما هي الطابعة التي تستخدم أربعة ألوان من الحبر "الأسود، الأزرق، الأصفر، الأرجواني" حيث تنفث الحبر على الورق؟</p> | <p>1.11</p> |
| <p>A</p> <p>طابعة نفث الحبر.</p> | |
| <p>B</p> <p>طابعات الليزر.</p> | |
| <p>C</p> <p>الطابعات الحرارية.</p> | |

| | |
|------|--|
| 1.12 | ما هي الطابعة التي تستخدم أشعة الليزر للطباعة على الورق؟ |
| A | طابعة نفث الحبر. |
| B | طابعات الليزر. |
| C | الطابعات الحرارية. |
| 1.13 | ما هي الطابعة التي تستخدم نوع خاص من الورق طويل ورفيع (ورق الفواتير) تطبع عادة النص بالحبر الأسود؟ |
| A | طابعة نفث الحبر. |
| B | طابعات الليزر. |
| C | الطابعات الحرارية. |
| 1.14 | ما هي الطابعة التي تستخدم في طباعة المطبوعات الضخمة والإعلانات؟ |
| A | الراسمة. |
| B | طابعات الليزر. |
| C | الطابعات الحرارية. |
| 1.15 | هي موقف معين يجب إيجاد حل له: |
| A | المشكلة. |
| B | التسلسل. |
| C | الخوارزمية. |

| | |
|---|------|
| تعتبر هو دراسة المشكلة وتحديد طرائق الحل الممكنة لها: | 1.16 |
| المشكلة. | A |
| تحليل المشكلة. | B |
| الخوارزمية. | C |
| هي مجموعة الخطوات المتسلسلة اللازمة لحل مشكلة ما: | 1.17 |
| المشكلة. | A |
| التسلسل. | B |
| الخوارزمية. | C |
| يجب أن تكون خطوات الخوارزمية بالترتيب الصحيح لكي تعمل بالشكل المطلوب حيث تسمى ترتيب خطوات الخوارزمية بـ | 1.18 |
| المشكلة. | A |
| التسلسل. | B |
| الخوارزمية. | C |
| هو سلسلة من الأوامر التي تُعطى للحاسوب لتنفيذ مهمة محددة | 1.19 |
| المشكلة. | A |
| التسلسل. | B |
| برنامج الحاسوب. | C |

| | |
|--|------|
| تكتب برامج الحاسوب بلغة يمكن للحاسوب أن يفهمها وهذه اللغة تسمى بـ.....: | 1.20 |
| المشكلة. | A |
| التسلسل. | B |
| لغة البرمجة. | C |
| هو إعادة الخطوات لعدد محدد من المرات: | 1.21 |
| التكرار. | A |
| التسلسل. | B |
| الخوارزمية. | C |
| كرر الخطوات التالية 4 مرات. ارسم خطأ بنفس القياس. استدر لليمين 90. هذه الأوامر ترسم شكل.....: | 1.22 |
| مربع. | A |
| مثلث. | B |
| مستطيل. | C |

| | |
|---|--|
| <p>1.23</p> <p>كرر الخطوات التالية 3 مرات. ارسم خطأ بنفس القياس. استدر لليمين 120. هذه الأوامر ترسم شكل.....:</p> | |
| <p>A</p> <p>مربع.</p> | |
| <p>B</p> <p>مثلث.</p> | |
| <p>C</p> <p>مستطيل.</p> | |
| <p>1.24</p> <p>هو خطأ في صياغة الأوامر البرمجية يؤدي إلى عدم قدرة الحاسوب على فهمها مثلاً "أخطاء التهجئة أو أخطاء في تركيب اللبنة":</p> | |
| <p>A</p> <p>خطأ لغوي.</p> | |
| <p>B</p> <p>خطأ منطقي.</p> | |
| <p>C</p> <p>الخوارزمية.</p> | |
| <p>1.25</p> <p>تحدث الأخطاء عند وجود خلل في سلسلة التعليمات البرمجية أو في التركيب المنطقي للمقطع البرمجي مثلاً "استخدام تسلسل خطأ للأوامر البرمجية":</p> | |
| <p>A</p> <p>خطأ لغوي.</p> | |
| <p>B</p> <p>خطأ منطقي.</p> | |
| <p>C</p> <p>الخوارزمية.</p> | |

الأسئلة المقالية:

السؤال الثاني: عدد أجهزة التفاعل؟

.....

.....

.....

السؤال الثالث: عدد أجهزة التخزين؟

.....

.....

.....

.....

السؤال الرابع: عدد أنواع الطابعات؟

.....

.....

.....

السؤال الخامس: اكتب الخوارزمية التي تقوم برسم مربع؟

.....

.....

.....

السؤال السادس: اكتب الخوارزمية التي تقوم برسم مثلث؟

.....
.....
.....

السؤال السابع: اذكر أنواع الأخطاء البرمجية؟

.....
.....

انتهت الأسئلة