

أوراق عمل مدرسة الزبير بن العوام نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج ← المناهج القطرية ← الصف الخامس ← علوم الحاسب ← الفصل الأول ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2025-12-10 22:31:23

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب اختبارات الكترونية اختبارات احلول اعروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي املخصات وتقارير امذكرات وبنوك الامتحان النهائي للدرس

المزيد من مادة
علوم الحاسب:

إعداد: مدرسة الزبير بن العوام

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الخامس



الرياضيات



اللغة الانجليزية



اللغة العربية



ال التربية الاسلامية



المواد على تلغرام

صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

المزيد من الملفات بحسب الصف الخامس والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول

أوراق عمل الجانب العملي نهاية الفصل مدرسة عبدالله بن رواحة

1

أوراق عمل وتدريبات نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

2

أوراق عمل مدرسة عبدالله بن رواحة نهاية الفصل غير مجاوبة

3

أوراق عمل مدرسة الزبير بن العوام نهاية الفصل غير مجاوبة

4

أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

5



الصف الخامس - نهاية الفصل الأول - العام الدراسي 25-26م

اسم الطالب:
الصف: الخامس /

ورقة دعم إثرائية - الوحدة الثانية - محلولة

السؤال الأول:

- وضع دائرة حول الإجابة الصحيحة فيما يأتي:

(1) – البرنامج هو:

أ) مجموعة من التعليمات مكتوبة بإحدى لغات البرمجة، وينفذها الإنسان.

ب) مجموعة من التعليمات مكتوبة بإحدى لغات البرمجة، وينفذها الحاسوب.

ج) مجموعة من الحركات الرياضية. د) مجموعة من القيم الأخلاقية.

(2) – التطبيقات البرمجية هي:

ب) البريد الإلكتروني.

د) كل ما سبق.

أ) وسائل التواصل الاجتماعي.

ج) برامج معالجة النصوص.

(3) – من بين التطبيقات التي نستعملها في الحياة اليومية:

ب) تطبيق الخرائط Google Maps.

د) كل ما سبق.

أ) واتساب WhatsApp.

ج) تطبيق YouTube.

(4) – وسائل التواصل الاجتماعي هي:

ب) مجموعة من الأدوات المدرسية.

أ) مجموعة من الحواسيب.

د) مجموعة من الألعاب.

ج) مجموعة من التطبيقات البرمجية.

(5) – اليوتيوب YouTube هو من التطبيقات البرمجية التي:

ب) لا تحتاج إلى اتصال بالإنترنت.

أ) تحتاج إلى اتصال بالإنترنت.

د) نستعملها لتنسيق جداول البيانات.

ج) نستعملها لإنشاء جداول البيانات.

(6) أحد البرامج التالية يعتبر من برامج تطبيقات الويب.

ب) وسائل التواصل الاجتماعي.

أ) برنامج الرسام.

د) برنامج معالجة النصوص.

ج) برنامج الأكسل.

(7) خطوات مرتبة تسلسلياً يجب اتباعها لحل مشكلة ما.

ب) البرنامج.

أ) المخطط الانسيابي.

د) سلسلة الأوامر.

ج) الخوارزمية.

الرؤية: متعلم رياضي لتنمية مستدامة.



السؤال الثاني:

-أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة من الجدول التالي:

برامج	Google	هدف معين	تطبيقات الويب	WhatsApp
-------	--------	----------	---------------	----------

- 1) البرنامج هو مجموعة من التعليمات مكتوبة بإحدى لغات البرمجة ينفذها الحاسوب لتحقيق **هدف معين**.
- 2) يوجد العديد من **تطبيقات الويب** التي يمكن الوصول إليها عبر المتصفح، مثل "البريد الإلكتروني".
- 3) يستخدم تطبيق **WhatsApp** الإنترن特 لاتصالات المسموعة والمرئية والمكتوبة.
- 4) توفر تطبيقات محركات البحث مثل **Google** إمكانية البحث في شبكة الإنترن特.
- 5) التطبيقات البرمجية هي عبارة عن مجموعة من **برامج** الحاسوب المصممة لمساعدة الأشخاص لتنفيذ مهمة ما.

السؤال الثالث:

أ) - صحة العبارات الآتية باستبدال ما تحته خط بالإجابة الصحيحة:

- 1- يستخدم تطبيق **Google Maps** لاتصالات المسموعة والمرئية وإرسال الرسائل، والصور، ومقاطع الصوت، والفيديو.
WhatsApp ←
- ب) - أكتب خطوات إنشاء البرنامج بالترتيب.

	تحليل المشكلة.	1
	إنشاء أو كتابة الخوارزمية.	2
	إنشاء أو رسم المخطط الانسيابي.	3
	كتابة البرنامج أو الكود البرمجي.	4

الرؤية: متعلم ريادي لتنمية مستدامة.



السؤال الرابع:

أ) - ما هو البرنامج؟

هو مجموعة من التعليمات مكتوبة بإحدى لغات البرمجة ينفذها الحاسوب لتحقيق هدف معين.

ب) - ما هي التطبيقات البرمجية؟

هي عبارة عن مجموعة من برامج الحاسوب المصممة لمساعدة الأشخاص لتنفيذ مهمة ما.

-اذكر فوائد التطبيقات التالية في حياتنا اليومية.

يستخدم في الاتصالات المسموعة والمرئية وإرسال الرسائل،
والصور، ومقاطع الصوت، والفيديو.



يمكن المستخدم من مشاهدة مقاطع الفيديو الترفيهية والتعليمية



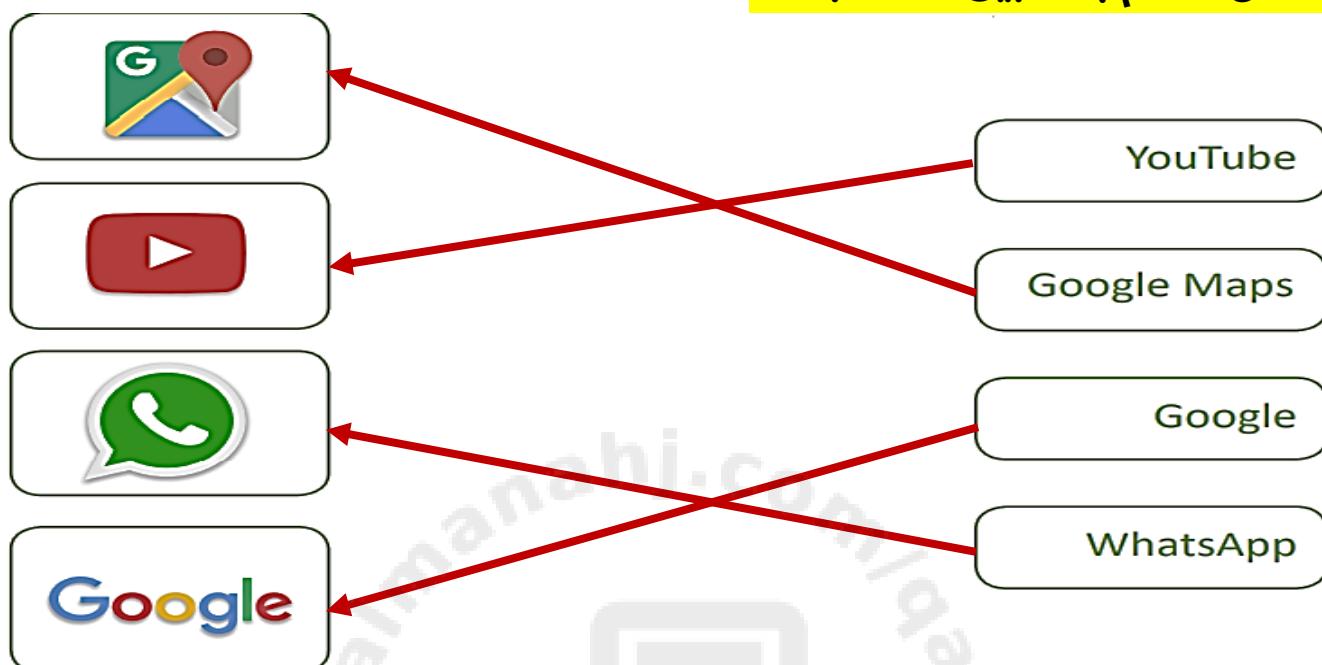
يمكن المستخدم من معرفة الاتجاهات وأماكن الازدحام المروري



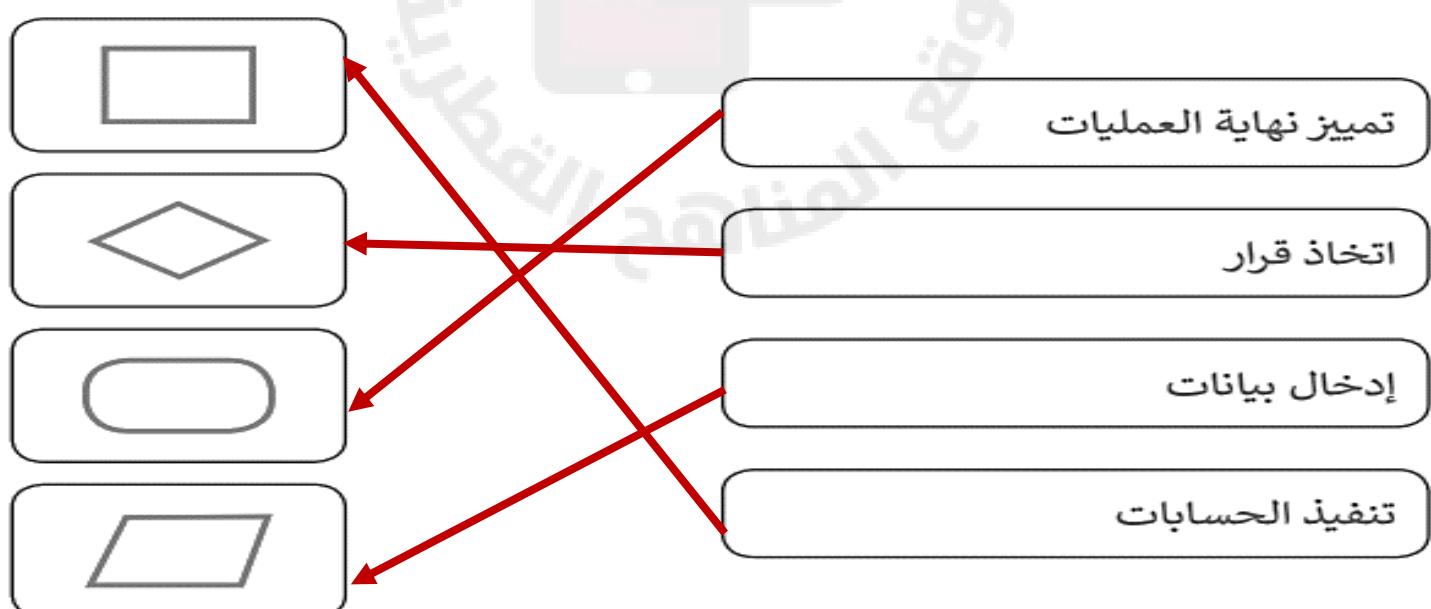


السؤال الخامس:

أ) - صل الاسم بالتطبيق المناسب له.



ب) - صل كل وصف لرموز المخطط الانسيابي بالشكل المناسب.



الرؤية: متعلم ريادي لتنمية مستدامة.

رسالة: نرسى بيئة تعليمية شاملة ومبكرة تعزز القيم والأخلاق وتوهّل المتعلم بمهارات عالية؛ لإعداد جيل واعٍ قادرٍ على بناء مجتمع متقدم واقتصاد مزدهر.



السؤال السادس:

-أي العبارات التالية صحيحة وأيها خطأ.

1. الخوارزميات تستخدم فقط لوصفات الطعام.

صحيح خطأ

2. الحواسيب تستطيع أن تقرر ماذا تفعل بنفسها.

صحيح خطأ

3. البرنامج هو مجموعة من التعليمات مكتوبة بإحدى لغات البرمجة ينفذها الحاسوب لتحقيق هدف معين.

صحيح خطأ

4. إذا أعطى المبرمج الحاسوب تعليمات خطأ فإن الحاسوب يستطيع أن يتعرف تلك الأخطاء ويصححها دائمًا.

صحيح خطأ

5. المخطط الانسيابي يظهر خطوات حل مسألة أو مشكلة مرتبة ترتيباً سليماً.

صحيح خطأ

6. توجد الخوارزميات في الحاسوب فقط لكنها غير موجودة في العالم الواقعي.

صحيح خطأ

7. عند إنشاء الخوارزمية يمكن كتابة الخطوات بدون ترتيب.

صحيح خطأ



السؤال السابع:

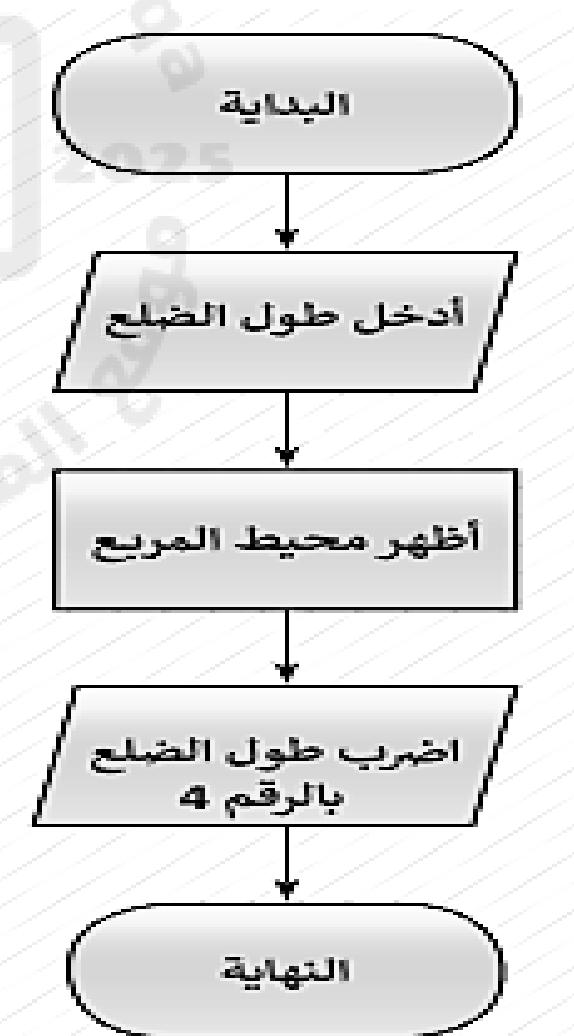
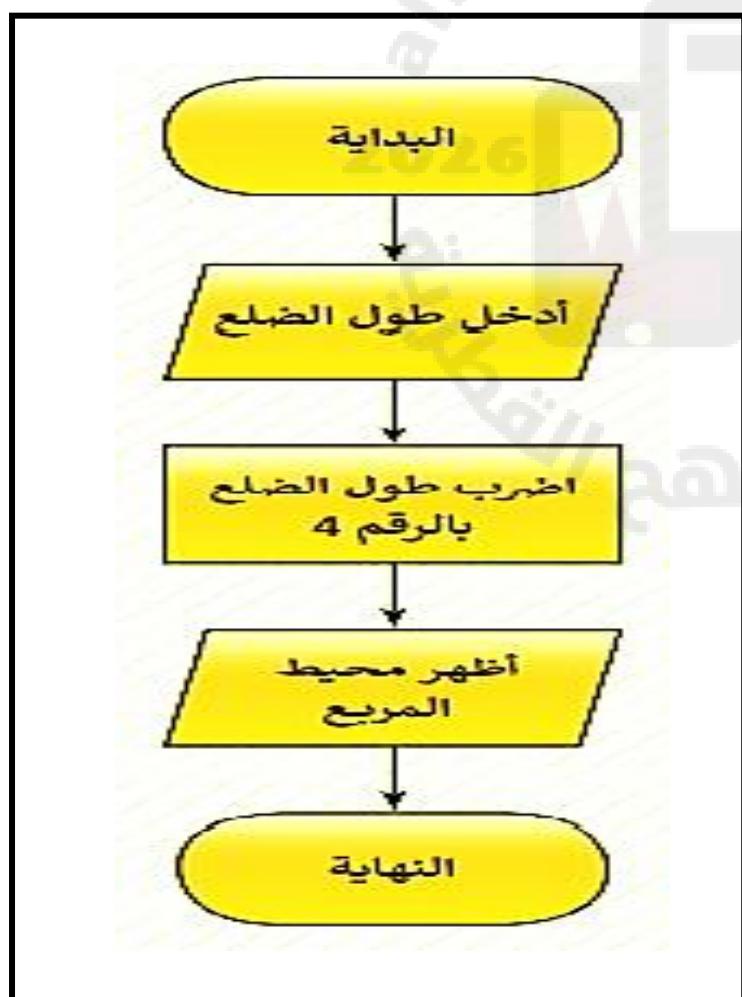
1) ما المقصود بالخوارزمية؟

هي خطوات مرتبة تسلسلياً يجب اتباعها لحل مشكلة ما.

2) عرف المخطط الانسيابي.

هو مخطط رسمى يمثل مجموعة خطوات متسللة لحل مشكلة ما.

3) انظر إلى المخطط الانسيابي التالي جيدا واستخرج الخطأ، ثم قم برسم المخطط كاملا بعد تصحيح الخطأ في المستطيل الفراغ.





السؤال الثامن:

1) - رتب بالأرقام الأحداث التالية ترتيباً صحيحاً ليتم تصميم البرنامج بشكل سليم.

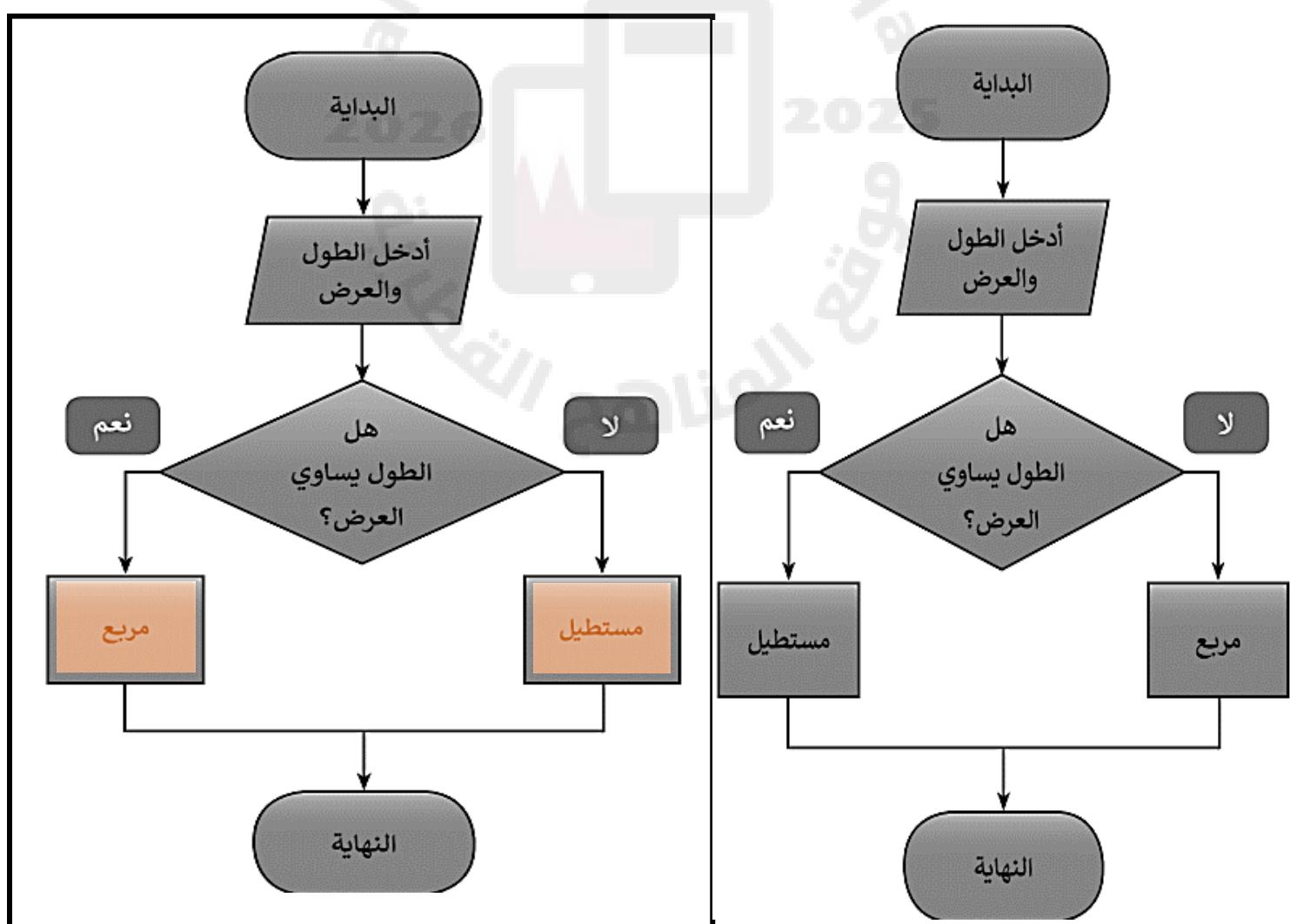
2) اكتب كل خطوة لازمة لحل المشكلة مع مراعاة الترتيب الصحيح.

3) ارسم المخطط الانسيابي.

1) تعرف على المشكلة تماماً لكي تفهمها.

4) حول المخطط الانسيابي إلى مقطع برمجي.

2) - تتبع المخطط الانسيابي التالي لإيجاد الأخطاء ثم ارسم المخطط الانسيابي الصحيح في المستطيل الفارغ.



الرؤية: متعلم رياضي لتنمية مستدامة.

رسالة: نرسى بيئه تعليمية شاملة ومبتكرة تعزز القيم والأخلاق وتوهّل المتعلم بمهارات عالية؛ لإعداد جيل واعٍ قادرٍ على بناء مجتمع متقدم واقتصاد مزدهر.



(3) - ما هو الناتج المتوقع من هذا المخطط الانسيابي إذا تم إدخال الطول 1.2 متر؟

النتيجة المتوقعة	المخطط الانسيابي
لا يمكنك اللعب	<pre> graph TD Start((البداية)) --> EnterLength[/أدخل الطول/] EnterLength --> Decision{هل الطول أكبر من 1.5} Decision -- لا --> CannotPlay[لا يمكنك اللعب] Decision -- نعم --> CanPlay[يمكنك اللعب] CannotPlay --> End((النهاية)) CanPlay --> End </pre>

(4) - أنشئ المخطط الانسيابي للخوارزمية الآتية.

المخطط الانسيابي	الخوارزمية
<pre> graph TD Start((البداية)) --> EnterCurrentYear[/أدخل السنة الحالية/] EnterCurrentYear --> EnterBirthYear[/أدخل سنة ميلادك/] EnterBirthYear --> Subtract[قم بعملية الطرح] Subtract --> ShowResult[اظهر النتيجة] ShowResult --> End((النهاية)) </pre>	<ol style="list-style-type: none"> 1- البداية. 2- أدخل السنة الحالية. 3- أدخل سنة ميلادك. 4- قم بعملية الطرح. 5- أظهر النتيجة. 6- النهاية.

راجين لكم دوام التوفيق والنجاح قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الرؤية: متعلم رياضي لتنمية مستدامة.