

## 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: 22:31:23 2025-12-10

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 الزبير بن العوام

### التواصل الاجتماعي بحسب الصف الخامس



صفحة المناهج  
القطرية على  
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

### 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 مجابة

3

أوراق عمل مدرسة الزبير بن العوام نهاية الفصل غير مجابة

4

أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

5



## الصف الخامس - نهاية الفصل الأول - العام الدراسي 2025-26م

اسم الطالب: ..... الصف: الخامس / .....

### ورقة دعم إثرائية - الوحدة الثانية - محلولة

#### السؤال الأول:

ضع 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:

(أ) وسائل التواصل الاجتماعي.

(ب) البريد الإلكتروني.

(ج) برامج معالجة النصوص.

(د) كل ما سبق.

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

(أ) واتساب WhatsApp.

(ب) تطبيق الخرائط Google Maps.

(ج) تطبيق YouTube.

(د) كل ما سبق.

(4) - وسائل التواصل الاجتماعي هي:

(أ) مجموعة من الحواسيب.

(ب) مجموعة من الأدوات المدرسية.

(ج) مجموعة من التطبيقات البرمجية.

(د) مجموعة من الألعاب.

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

(أ) تحتاج إلى اتصال بالإنترنت.

(ب) لا تحتاج إلى اتصال بالإنترنت.

(ج) نستعملها لإنشاء جداول البيانات.

(د) نستعملها لتنسيق جداول البيانات.

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

(أ) برنامج الرسام.

(ب) وسائل التواصل الاجتماعي.

(ج) برنامج الأكسل.

(د) برنامج معالجة النصوص.

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

(أ) المخطط الانسيابي.

(ب) البرنامج.

(ج) الخوارزمية.

(د) سلسلة الأوامر.

الرؤية: متعلم ريادي لتنمية مستدامة.



## السؤال الثاني:

- أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة من الجدول التالي:

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

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

## السؤال الثالث:

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

- 1- يستخدم تطبيق **Google Maps** للاتصالات 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



### 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.



يُمْكِنُ المستخدم من مشاهدة مقاطع الفيديو الترفيهية والتعليمية

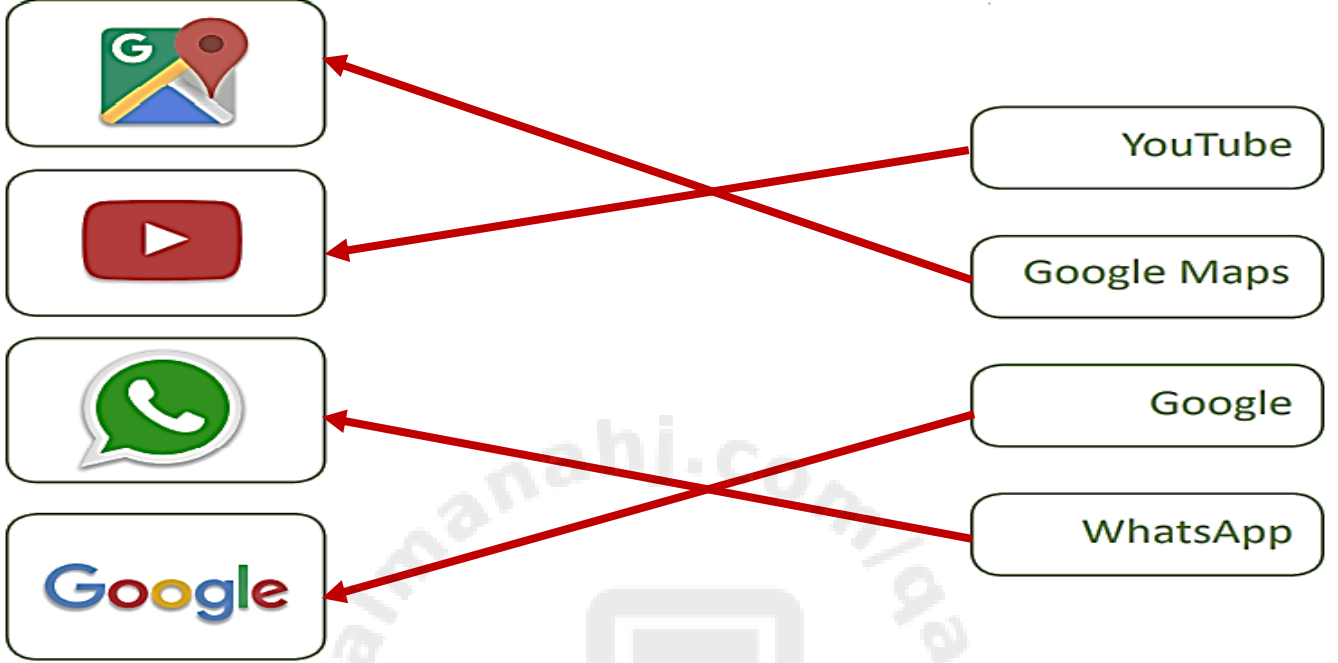


يُمْكِنُ المستخدم من معرفة الاتجاهات وأماكن الازدحام المروري

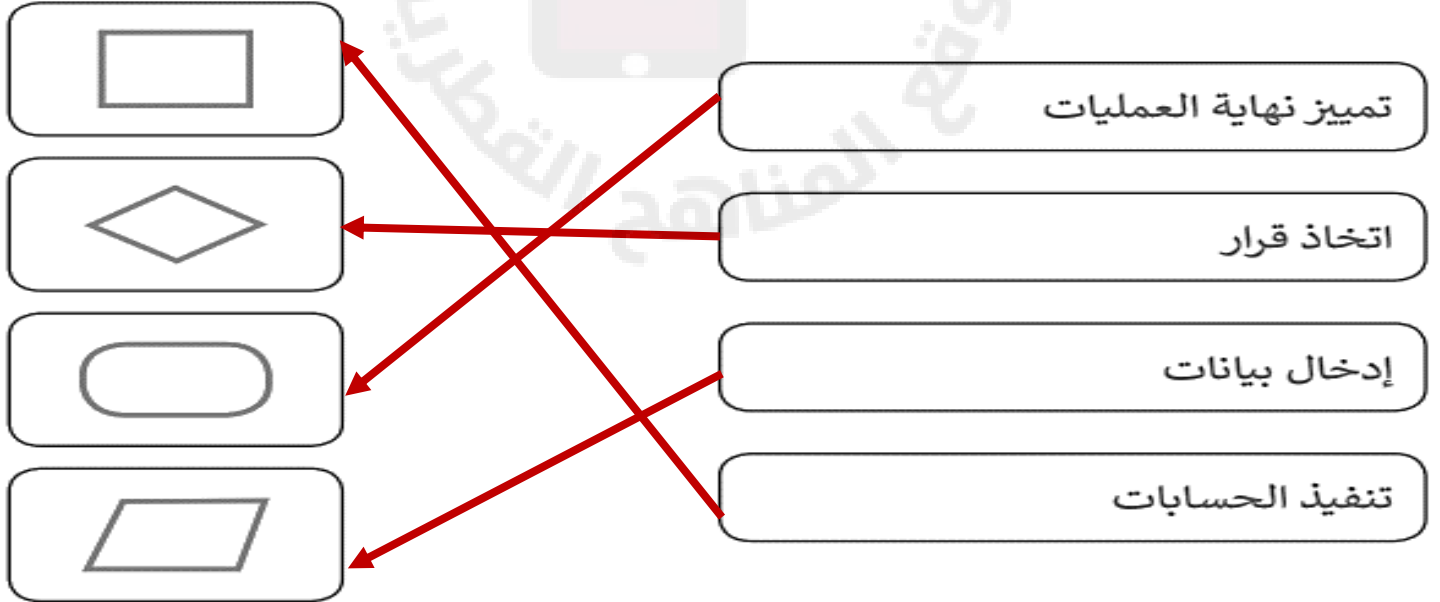


### السؤال الخامس:

(أ) - صل الاسم بالتطبيق المناسبة له.



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





## السؤال السادس:

### - أي العبارات التالية صحيحة وأيها خطأ.

1. الخوارزميات تستخدم فقط لوصفات الطعام.

☒ خطأ ☐ صحيح

2. الحواسيب تستطيع أن تقرر ماذا تفعل بنفسها.

☒ خطأ ☐ صحيح

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

☐ خطأ ☒ صحيح

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

☒ خطأ ☐ صحيح

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

☐ خطأ ☒ صحيح

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

☒ خطأ ☐ صحيح

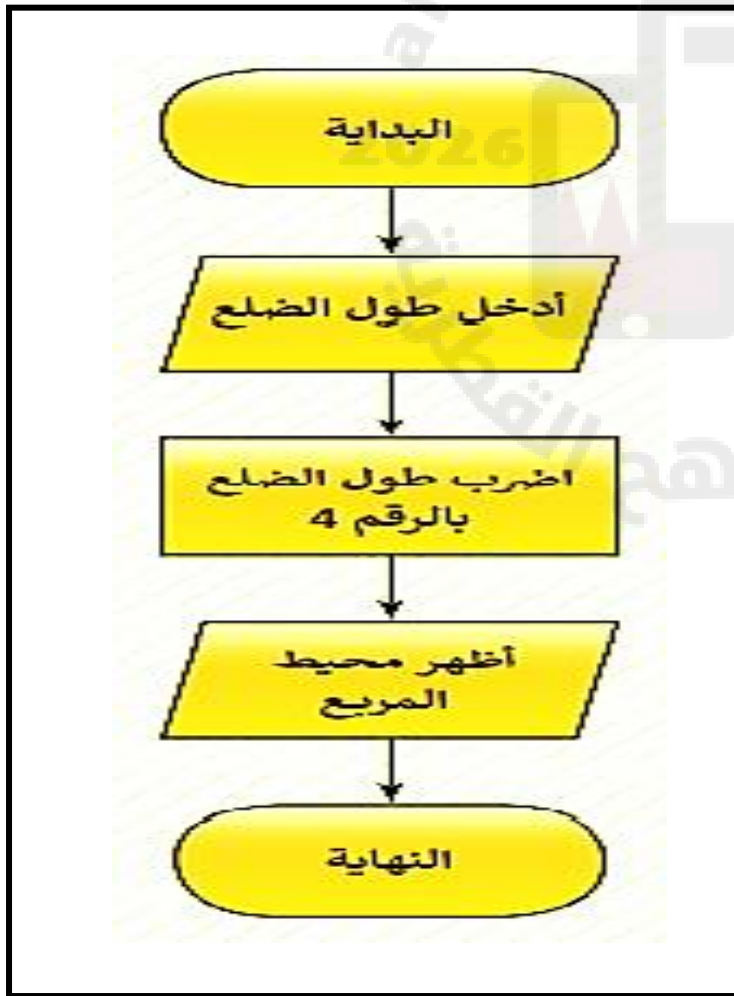
7. عند إنشاء الخوارزمية يمكن كتابة الخطوات بدون ترتيب.

☒ خطأ ☐ صحيح



## السؤال السابع:

- (1)- ما المقصود بالخوارزمية؟  
هي خطوات مرتبة تسلسلياً يجب اتباعها لحل مشكلة ما.
- (2)- عرف المخطط الانسيابي.  
هو مخطط رسومي يمثل مجموعة خطوات متسلسلة لحل مشكلة ما.
- (3)- أنظر إلى المخطط الانسيابي التالي جيداً واستخرج الخطأ، ثم قم برسم المخطط كاملاً بعد تصحيح الخطأ في المستطيل الفراغ.







## السؤال الثامن:

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

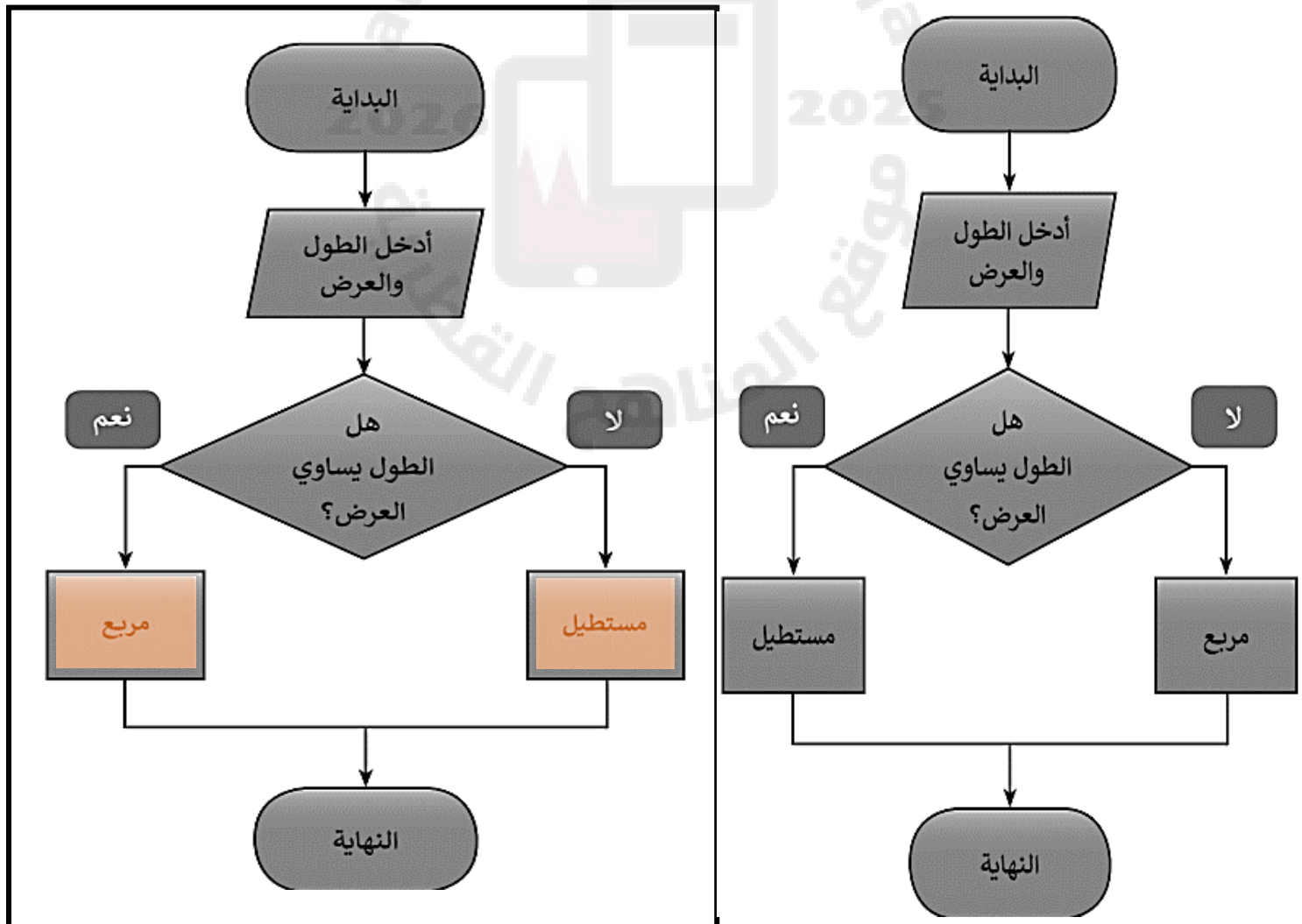
② اكتب كل خطوة لازمة لحل المشكلة مع مراعاة الترتيب الصحيح.

③ ارسم المخطط الانسيابي.

① تعرف على المشكلة تمامًا لكي تفهمها.

④ حول المخطط الانسيابي إلى مقطع برمجي.

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







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

الناتج المتوقع	المخطط الانسيابي
لا يمكنك اللعب	<pre> graph TD     Start([البداية]) --&gt; Input[/أدخل الطول/]     Input --&gt; Decision{هل الطول أكبر من 1.5}     Decision -- لا --&gt; Output1[لا يمكنك اللعب]     Decision -- نعم --&gt; Output2[يمكنك اللعب]     Output1 --&gt; End([النهاية])     Output2 --&gt; End                     </pre>

(4)- أنشئ المخطط الانسيابي للخوارزمية الآتية.

المخطط الانسيابي	الخوارزمية
<pre> graph TD     Start([البداية]) --&gt; Input[/أدخل السنة الحالية/]     Input --&gt; Input2[/أدخل سنة ميلادك/]     Input2 --&gt; Process[قم بعملية الطرح]     Process --&gt; Output[/أظهر النتيجة/]     Output --&gt; End([النهاية])                     </pre>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- البداية.</li> <li>2- أدخل السنة الحالية.</li> <li>3- أدخل سنة ميلادك.</li> <li>4- قم بعملية الطرح.</li> <li>5- أظهر النتيجة.</li> <li>6- النهاية.</li> </ol>

راجين لكم دوام التوفيق والنجاح ..... قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الرؤية: متعلم ريادي لتنمية مستدامة.

الرسالة: نرسي بيئة تعليمية شاملة ومبتكرة تعزز القيم والأخلاق وتؤهل المتعلم بمهارات عالية؛ لإعداد جيل واع وقادر على بناء مجتمع متقدم واقتصاد مزدهر.