

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

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

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 12:18:26 2025-12-15

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 الصف السابع



صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

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

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة

1

أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

2

أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل غير مجابة

3

ورقة عمل إثرائية للجانب العملي

4

أوراق عمل المهارات العملية مدرسة أبو بكر الصديق

5

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات
العام الأكاديمي 2026/2025
نهاية الفصل الدراسي الأول



أوراق عمل إثرائية وإجاباتها
مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
الصف السابع

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

السؤال الأول: الأسئلة الموضوعية

أنت كفرد
ثقي بنفسك

1.1	تحمل الروبوتاتتساعدها في التنقل من مكان لآخر واكتشاف البيئة المحيطة بها .
A	أجهزة بناء.
B	أجهزة استشعار .
C	حواس بشرية .
D	حواس مدمجة .

1.2	مستشعر يستخدم للتفاعل مع البيئة الخارجية من خلال اللمس أو الضغط هو :
A	مستشعر المسافة.
B	مستشعر اللون.
C	مستشعر الموجات فوق الصوتية .
D	مستشعر القوة .

1.3	المستشعر الذي ستستخدمه ل التحكم في بعد السيارات عن السيارات الأخرى :
A	مستشعر المسافة.
B	مستشعر اللون.
C	مستشعر الموجات فوق الصوتية .
D	مستشعر القوة .

المستشعر الذي ستستخدمه ل التوقف أمام اشارة مرور حمراء :	1.4
مستشعر المسافة.	A
مستشعر اللون.	B
مستشعر الموجات فوق الصوتية .	C
مستشعر القوة .	D

الكلمة المناسبة لجهاز استشعار المسافة :	1.5
لون أحمر .	A
اللمس .	B
لون أسود.	C
سنتيمتر .	D

هو موقع في الذاكرة يستخدم لتخزين البيانات .	1.6
المتغير .	A
الذاكرة .	B
وحدة المعالجة المركزية .	C
المحرك .	D

هو مفهوم برمجي يستخدم لاتخاذ القرارات بناء على شرط معين :	1.7
المتغير.	A
التعبير الشرطي.	B
التعبير الكتابي.	C
جمل التكرار.	D

نتيجة التعبير الشرطي التالي $5 < 7$:	1.8
. True	<input type="checkbox"/> A
. False	<input checked="" type="checkbox"/> B
لا يوجد اجابة .	<input type="checkbox"/> C
.None	<input type="checkbox"/> D

كلمة "اللون الأسود" مناسبة مع جهاز استشعار :	1.9
. المسافة .	<input type="checkbox"/> A
. اللون .	<input checked="" type="checkbox"/> B
. القوة .	<input type="checkbox"/> C
. الأشعة تحت الحمراء.	<input type="checkbox"/> D

نتيجة التعبير الشرطي التالي $10 > 4 + 5$:	1.10
. True	<input checked="" type="checkbox"/> A
. False	<input type="checkbox"/> B
لا يوجد اجابة .	<input type="checkbox"/> C
.None	<input type="checkbox"/> D

الأسئلة المقالية:

السؤال الثاني

أ. عرفي كل مما يلي :

- المتغير :

هو موقع في الذاكرة يستخدم لتخزين البيانات .

- التعبير الشرطي :

هو مفهوم برمجي يستخدم لاتخاذ القرارات بناء على شرط معين .

ب. أكمل الفراغ بالاجابة المناسبة :

1. تستند تقنيات السيارات ذاتية القيادة على علم.....الروبوت..... .
2. يساعدمستشعر المسافة..... الروبوت على تفادي الحواجز والعقبات الأخرى .
3. جهاز الاستشعار الذي ستستخدمه للتوقف أمام اشارة مرور حمراء.....مستشعر اللون..... .
4. كلمة "نيوتن" هي كلمة مناسبة لجهاز استشعار.....القوة..... .
5. لبنة التكرار غير المنتهية هيForever..... .
6. اللبنة الشرطية التي تعيد True اذا كانت القيمتان متساويتين هي...المساواة Equal..... .

د. صنف الكلمات التالية الى حواس بشرية وأجهزة استشعار الروبوت :

اللمس – جهاز استشعار الصوت – البصر – جهاز استشعار القوة

السمع – جهاز استشعار الأشعة تحت الحمراء

أجهزة الاستشعار	الحواس البشرية	<u>التصنيف</u>
جهاز استشعار الصوت	اللمس	
جهاز استشعار القوة	البصر	
جهاز استشعار الأشعة تحت الحمراء	السمع	

ج. اذكر أنواع المتغيرات .

1. متغيرات رقمية Numeric

2. متغيرات نصية Text

3. متغيرات منطقية Boolean

د. اذكر ثلاثة أمثلة على أنواع المستشعرات :

1. مستشعرات المسافة .

2. مستشعرات الألوان .

3. مستشعرات القوة.

ذ. يقوم مستشعر القوة بنوعين من الاستشعار اذكرهما :

1. استشعار اللمس.

2. استشعار القوة .

و. اذكر اثنتين من أنواع اللبنتات الشرطية :

1. لبنة **less than** أصغر من .

2. لبنة **Equal** المساواة .

3. لبنة **Greater than** أكبر من .

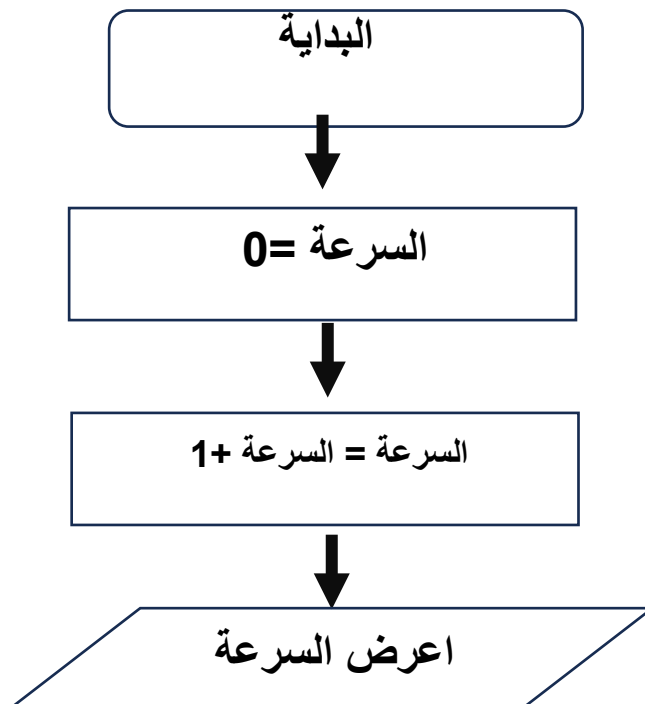
هـ. قم بتحويل الخوارزمية التالية الى مخطط انسيابي :

1. البداية .

2. ضبط القيمة الأولية لمتغير السرعة الى صفر .

3. قم بزيادة قيمة السرعة المتغيرة ب 1.

4. اعرض قيمة متغير السرعة على الشاشة .



تمت الأسئلة