

## ورقة عمل لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

للعام الأكاديمي 2023 م



إملا الفراغات بما يناسبها من الكلمات التالية:

تطبيقات الأجهزة الذكية

مقاطع الفيديو التفاعلية

المحاكاة التفاعلية

الخروج من المتاهة

Google Earth

الاستكشاف

الخطأ

1. من طرائق التعلم بالترفيه باستخدام التكنولوجيا \_\_\_\_\_.
2. لا يقتصر التعلم بالترفيه على التكنولوجيا، بل يتضمن طرائق تعلم أخرى مثل التعلم بالممارسة و \_\_\_\_\_.
3. تقنيات \_\_\_\_\_ تنقل المتعلم من عالم الواقع إلى العالم الافتراضي.
4. عندما نلعب الألعاب التعليمية، فإننا نكرر المحاولة لنصل إلى النتائج الصحيحة دون الخوف من الوقوع في \_\_\_\_\_.
5. من أمثلة تطبيقات الأجهزة الذكية \_\_\_\_\_.
6. تتيح \_\_\_\_\_ للمتعلم التفاعل معها.
7. من أمثلة الألعاب التعليمية، لعبة \_\_\_\_\_.