

أنشطة إثرائية عن المفاهيم النظرية

لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الوحدة الأولى (هيا نبحت ونتعلم)

الوحدة الثانية (أجهزتي وملفاتي الرقمية)

الوحدة الثالثة (أنا أبرمج)

الصف الثالث الابتدائي

الإجابة النموذجية

السؤال الأول:

1- صل كل أيقونة باسم البرنامج الصحيح فيما يلي:

Apple Safari

Google Chrome

Microsoft Edge

Internet Explorer



2- صل بين كل اتجاه والمصطلح الخاص به باللغة الإنجليزية:



إلى الأمام

إلى الخلف

يمين

يسار

السؤال الثاني:

أجب عن الأسئلة الآتية بوضع علامة صح أسفل الصورة المناسبة:

1- كاميرا الفيديو Video Camera



()



()

2- الذاكرة الوامضة Flash Memory



()



()

3- الكاميرا الرقمية Digital Camera



()

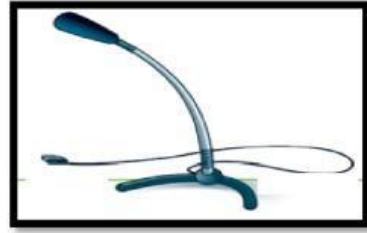


()

4- لوحة الألعاب Gamepad



()



()

5- Apple Safari



()



()

6- Internet Explorer



()

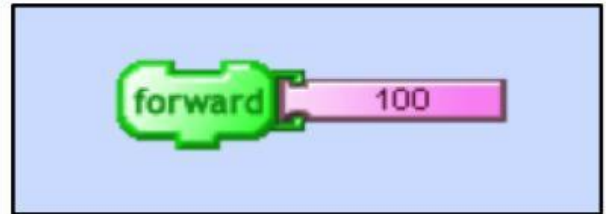


()

7- أمر يستخدم لتحريك السلحفاة إلى الأمام بمقدار 100 خطوة

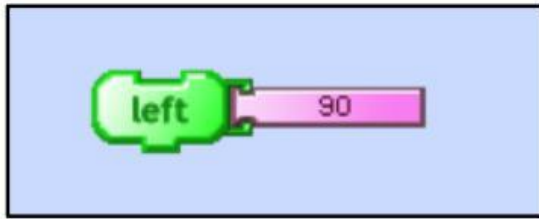


()

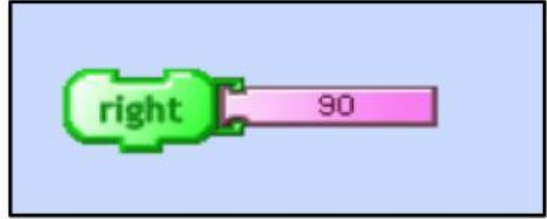


()

8- أمر يستخدم لجعل السلحفاة تستدير إلى اليسار بمقدار 90 درجة

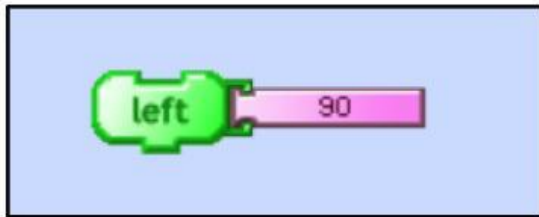


()

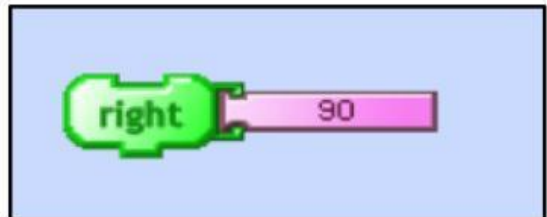


()

9- أمر يستخدم لجعل السلحفاة تستدير إلى اليمين بمقدار 90 درجة



()



()

السؤال الثالث:

اختر الإجابة الصحيحة للعبارات الآتية:

1. الشخصية الرئيسة في برنامج Turtle Art هي:

- القط
- السلحفاة
- الكرة

2. هو موقف معين يجب إيجاد حل له

- المشكلة
- التسلسل
- الخوارزمية

4. جهاز من أجهزة التخزين يتميز بأنه رخيص الثمن ومتوفر بأحجام مختلفة ويسهل حمله معنا إلى أي مكان الميكروفون

- الذاكرة الوامضة Flash Memory
- الكاميرا الرقمية Digital Camera
- الميكروفون Microphone

3. سلسلة من الأوامر التي تُعطى للحاسوب لتنفيذ مهمة محددة

- برنامج الحاسوب
- الخوارزمية
- التسلسل

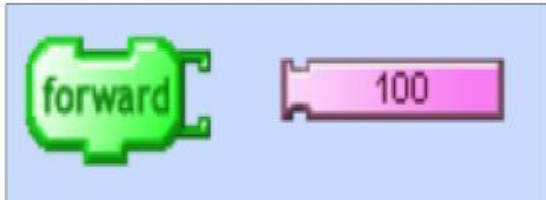
4. وضع خطوات الخوارزمية بالترتيب الصحيح

- المشكلة
- التسلسل
- الخوارزمية

5. يعد موقع متاحف قطر أحد الأمثلة على

- مواقع تجارية .com
- مواقع المؤسسات والمنظمات .org
- مواقع المدارس أو الجامعات .edu

6. يعد الخطأ الظاهر في الصورة خطأ



- حركي
- سمعي
- لغوي

السؤال الرابع:

1- رتب خطوات خوارزمية إعداد عصير الآتية ترتيباً صحيحاً بكتابة الرقم داخل المربع



2- رتب خطوات الخوارزمية الآتية ترتيباً صحيحاً:

