

ضع علامة X أمام الاختيار الصحيح :

1 مجموعة من صفحات الويب المرتبطة.

موقع الويب. ☐

عنوان URL. ☐

الرابط التشعبي. ☐

شبكة الإنترنت. ☐

2 من طرائق تصميم مواقع الويب.

Paint ☐

Google Site ☐

Word ☐

Excel ☐

3 استخدام أعمال الغير دون الحصول على إذن من مؤلفها وتعد جريمة يعاقب عليها القانون.

الأعمال الأدبية. ☐

الملكية الفكرية. ☐

حقوق النسخ والنشر. ☐

القرصنة عبر الإنترنت. ☐

4 من مزايا التعلم بالترفيه.

تقليل مهارات التفكير. ☐

اشراك حاسة واحدة. ☐

زيادة القدرة على التفكير الإبداعي. ☐

تقليل الدافعية للتعلم والمشاركة . ☐

5 مكان في ذاكرة روبوت ev3 يمكنه تخزين قيمة معينة ويُسمى.

المتغير.

☐

اللبات.

☐

المنصة.

☐

الكائن الرسومي.

☐

6 سلسلة من الحروف والأرقام مثل الرسائل النصية تُمثل بيانات.

عددية.

☐

نصية.

☐

منطقية.

☐

مصفوفة عددية.

☐

7 عملية تسجيل القياسات المختلفة وذلك إما يدوياً أو آلياً تُسمى.

النمذجة.

☐

البرمجة.

☐

التصميم.

☐

جمع البيانات.

☐

8 مخطط فرعي من أنواع المخططات العمودية يُسمى

المخطط الخطي.

☐

المخطط المجوف.

☐

المخطط الدائري.

☐

مخطط الأشربة متفاوتة المسافة.

☐

أكمل الفراغات باختيار الإجابة الصحيحة من مجموعة الكلمات التالية:

الحروف والأرقام – المخطط الهيكلي – الاستئذان من والدك
الخروج من المتاهة – تشخيص الأخطاء – وثيقة الصلة بموضوعها

- 1- من خصائص المعلومات الموثوقة على الإنترنت أن تكون.....
- 2- من قواعد الأمان أثناء استخدام تقنيات التواصل عبر الإنترنت استخدم أدوات التواصل بعد.....
- 3- من أمثلة الألعاب التعليمية.....
- 4- اسم المتغير يمكن أن يكون حرفاً واحداً أو كلمة أو عدة كلمات أو أي تسلسل من.....
- 5- التحقق من وجود الأخطاء البرمجية واكتشافها وتصحيحها تُسمى.....
- 6- نوع من المخططات البيانية يوفر عرضاً هيكلياً للبيانات.....

السؤال الثالث

أولاً- اذكر المصطلح العلمي للتعريف التالي.

1- تقديم عملية التعليم للمتعلمين في قالب من التسلية والمتعة والفائدة.

.....

2- جهاز مزود بمستشعرات تساعدنا القياسات المتغيرة مثل الضوء والصوت ودرجة الحرارة.

.....

ثانياً- صنف دور كلاً من المبرمج والفاحص في تشخيص الأخطاء البرمجية وتصحيحها بوضع علامة (√) في المربع أدناه.

المبرمج	الفاحص	يقوم بإنشاء المقاطع البرمجية
☐	☐	
المبرمج	الفاحص	يقوم باختبار المقاطع البرمجية
☐	☐	

ثالثاً- عدد اثنين من أمثلة نظم المعلومات التي تستخدم الأجهزة والتطبيقات لتسجيل البيانات.

1-

2-