تدريبات اثرائية – الصف السادس- نهاية الفصل الدراسي الثاني

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة بوضع (×) بجانبها:

1)الأداة التي تسمح بنقل قيمة من لبنة برمجية إلى لبنة برمجية أخرى:

A	وصلة البيانات.
B	وصلة الجوال.
C	وصلة الكهرباء.
D	وصلة المعارف.

2) من أنواع البيانات التي تمثل سلسلة من الحروف والأرقام:

A	بيانات عددية.
B	بيانات نصية.
C	بيانات صوتية.
D	بيانات صورية.

3) جهاز مزود بمستشعرات تساعدنا على تسجيل القياسات المتغيرة:

A	الألعاب التعليمية.
B	الفيديو التعليمي.
C	مسجل البيانات.
D	المحركات.

4) نوع من المخططات البيانية يوفر عرضاً هيكلياً للبيانات:

A	مخطط الأعمدة.
B	المخطط الدائري.
C	مخطط المجوف.
D	المخطط الهيكلي.

LIVEWORKSHEETS

5)الاسم الشائع للشبكة العنكبوتية العالمية هو:

A	الويب.
B	متصفح الويب.
C	موقع الويب.
D	صفحة الويب.

6)لغة حاسوب تستخدم العلامات أو الوسوم لتصميم مواقع الويب:

A	اللغة العربية.
B	لغة الترميز.
C	لغة الإشارة.
D	لغة التعليمات.

7) يعد من قواعد الأمان أثناء اللعب على شبكة الانترنت:

A	لا تستخدم كلمة مرور قوية.
B	أقبل لقاء أشخاص تعرفهم.
C	تجنب استخدام الكاميرا مع أشخاص لا تعرفهم.
D	استخدم صورتك الحقيقية بدلا من صورة رمزية.

8) من مزايا التعلم بالترفيه:

A	عدم التركيز.
B	النسيان.
C	الخمول والكسل.
D	زيادة القدرة على الابتكار.

LIVEWORKSHEETS

السؤال الثاني: أكمل الفراغات باختيار الإجابة الصحيحة من الكلمات التالية:

المعلومات الموثوقة – مخطط الأشرطة – الألعاب التعليمية – القرصنة عبر الانترنت
التشخيص – المتغير

1)يطلق على عدم استئذان المؤلف في استخدام عمله وعدم الإشارة إلى اسمه في هذا العمل بـــ.....

2)يتم في عملية.....التحقق من وجود الأخطاء البرمجية واكتشافها وتصحيحها.

3)يعد .....من أمثلة المخططات البيانية العمودية.

4)تتضمن .....حقائق وأدلة ولا تعتمد فقط على الآراء الشخصية.

5)مكان في ذاكرة روبوت Ev3 يمكنه تخزين قيمة معينة ويُسمى.....

6)تعتمد ..... بشكل مباشر على التجربة والخطأ وبالتالي اكتشاف النتائج والتعلم بطريقة ممتعة.

LIVEWORKSHEETS

السؤال الثالث: أجب عن الأسئلة التالية:

السؤال الثالث:

قم بالإجابة على الأسئلة التالية: -

اولاً: - اذكر مثالين على الألعاب التعليمية: -

.....

.....

ثانياً- قارن بين دور المبرمج والفاحص كما في الجدول التالي:

المبرمج	الفاحص
.....	.....

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

1-.....

2- .....

LIVEWORKSHEETS