

دعم وتثبيت المفاهيم النظرية

لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الوحدة الثانية (أنا أزور العالم)

الوحدة الثالثة (البرمجة الرسومية)

الصف الثاني الابتدائي

1- أجب على السؤال التالي بوضع علامة (✓) أسفل الصورة المناسبة :

معلومات نصية موجودة على الانترنت:	
	<p>قلعة الزبارة</p> <p>تعد هذه القلعة مجاورة لمدينة الزبارة الساحلية المحاطة بسور ويعود تاريخها إلى القرن العشرين، وتُعتبر أحد أهم معالم موقع الزبارة الأثري. أحد مواقع التراث العالمي لدى اليونسكو. وهي مثال أصيل للقلعة العربية التقليدية، حيث كانت جدرانها البالغ سمكها مترًا واحدًا تعمل على صد الغزاة، وتساعد في الحفاظ على برودة الغرف خلال فصل الصيف الحار. ويضم هذا الموقع المهم قصوراً سكنية ومساجد ومنازل ذات أقنية وأكوأخاً للصيادين وشوارع وجدراناً دفاعية مزدوجة وميناءً وقلعة ومقابر.</p>

معلومات صورة موجودة على الانترنت:	
	<p>(التفاح المستأنس أو التفاح الشائع) <u>الإسم العلمي</u> (Malus domestica): مفردة <u>تَفَاحَة</u>، الجمع: <u>تَفَاحَات</u> و <u>تَفَاح</u>) هو <u>نوع نباتي</u> يتبع <u>جنس التفاح</u> وهو من الفواكه لأنه يحتوي بذور من <u>الفصيلة الوردية</u></p>

2- اختر الإجابة الصحيحة :

1	عند تصفح الانترنت فإننا نحصل على معلومات.....:
A	نص وصورة فقط
B	صوت وفيديو فقط
C	نص صوت صورة فيديو
2	ما هو اسم البرنامج الذي يستخدم أوامر بسيطة لإنشاء برامج لرسم اشكال هندسية:
A	Paint
B	Word pad
C	Turtle art
3	يستخدم الانسان لغة خاصة لإصدار الأوامر للحاسوب تسمى هذه اللغة ب.....:
A	لغة عربي
B	لغة فرنسي
C	لغة الحاسوب
4	ما هو الكائن الافتراضي في برنامج Turtle art :
A	القط
B	السحفاة
C	الأسد
5	عندما تتحرك السحفاة للأمام والخلف أمراً واحداًج فإنها ترسم.....:
A	حرفاً
B	درجاً
C	خطاً

<u>6</u>	<u>عند استخدام الأوامر من المهم التأكد أن جميع الخطوات وضعت بالترتيب الصحيح:</u>
A	الأشكال
B	المربع
C	التسلسل
<u>7</u>	<u>هو الخط الذي تتركه السلحفاة خلفها وهي تسير:</u>
A	القلم
B	الممحاة
C	المقص
<u>8</u>	<u>تعليمات تتلقاها الحواسيب لتستطيع تأدية مهامها تسمى:</u>
A	الأوامر
B	لغة البرمجة
C	المربع
<u>9</u>	<u>خدمة يقدمها الانترنت تستطيع التعلم من خلال الألعاب التعليمية قم بزيارة موقع:</u>
A	dkidsnet.com
B	Earth.google.com
C	Google .com
<u>10</u>	<u>خدمة يقدمها الانترنت تستطيع رؤية العالم من خلال زيارة موقع:</u>
A	dkidsnet.com
B	Earth.google.com
C	Google .com

<u>خدمة يقدمها الانترنت زيارة (متحف قطر الأولمبي والرياضي) من خلال زيارة موقع:</u>	11
Google.com	A
Earth.google.com	B
321qosm.org.qa	C
<u>خدمة يقدمها الانترنت زيارة (مكتبة قطر الوطنية) من خلال زيارة موقع:</u>	12
Google.com	A
Earth.google.com	B
Qnl.qa	C


1- رتب الخطوات التالية لرسم الشكل التالي:

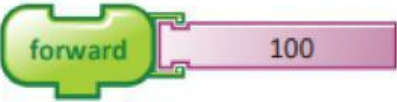
The image shows a Scratch-style programming environment. At the top, a green turtle is positioned with a red line extending to the right. Below the turtle are three code blocks:


- A**: A green block labeled "left" with a pink bar indicating a value of 90.
- B**: A green block labeled "right" with a pink bar indicating a value of 90.
- C**: A green block labeled "back" with a pink bar indicating a value of 100.

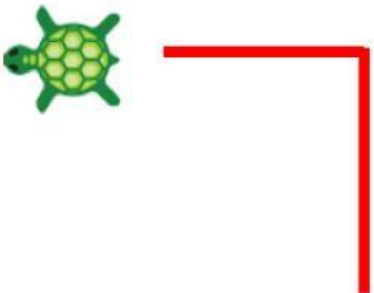
To the right of the blocks is a purple-bordered box containing the following text:

B.1
 .2
 .3

A 

B 

C 



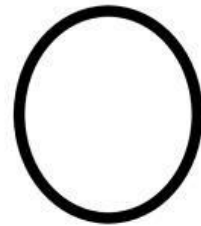
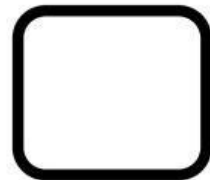
B.1

— .2

— .3

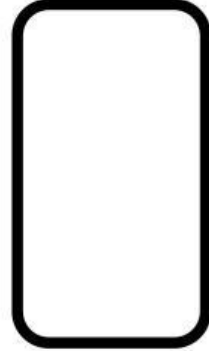
2- تتبع الخطوات التالية ثم صل بخط للشكل الناتج :

- Forward 100
- Right 90
- Forward 100
- Right 90
- Forward 100
- Right 90
- Forward 100
- Right 90



3- تتبع الخطوات التالية ثم صل بخط للشكل الناتج :

Forward 200
Right 90
Forward 100
Right 90
Forward 200
Right 90
Forward 100
Right 90



5- صل بين العمود (أ) والعمود (ب):

(ب)

Back

Forward

Right

Left

(أ)

أمام

خلف

يمين

يسار

والله ولي التوفيق