

أوراق دعم وتثبيت عن المفاهيم النظرية

لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الوحدة الثانية (أجهزتي وملفاتي الرقمية)

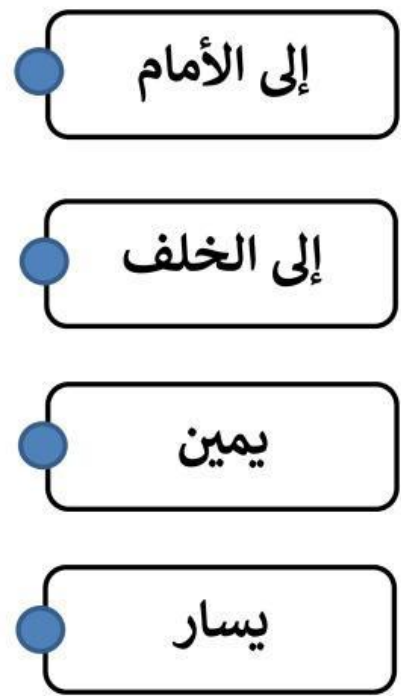
الوحدة الثالثة (أنا أبرمج)

الصف الثالث الابتدائي

العام الأكاديمي 2024-2025

السؤال الأول:

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



السؤال الثاني:

أجب عن الأسئلة الآتية بوضع علامة صح أسفل الصورة المناسبة:

1- كاميرا الفيديو Video Camera



()



()

2- الذاكرة الوامضة Flash Memory



()



()

3- طابعة نفث الحبر Inkjet Printer



()



()

4- لوحة الألعاب Gamepad



()



()

5- الأقراص المدمجة CD/DVD

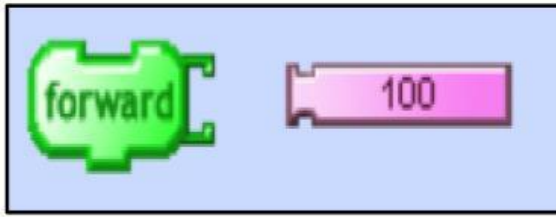


()

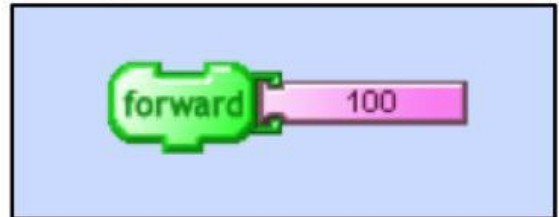


()

6- مثال على خطأ لغوي

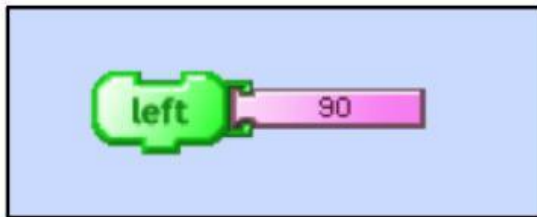


()

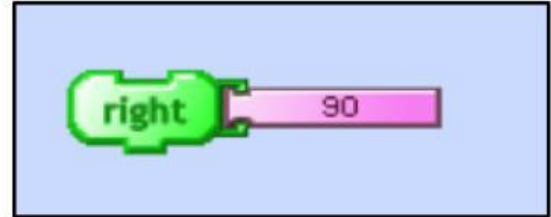


()

7- أمر يستخدم لجعل السلاحفة تستدير إلى اليسار بمقدار 90 درجة

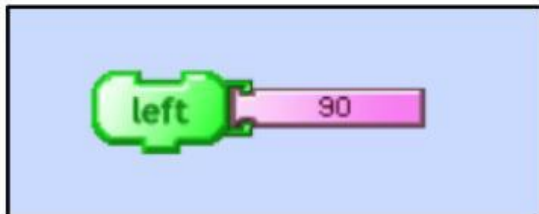


()

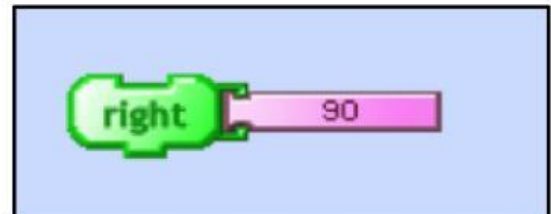


()

8- أمر يستخدم لجعل السلاحفة تستدير إلى اليمين بمقدار 90 درجة



()



()

9- طابعات الليزر Laser Printer

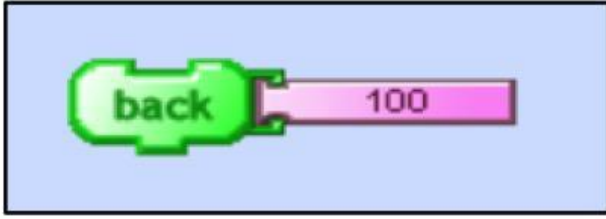


()

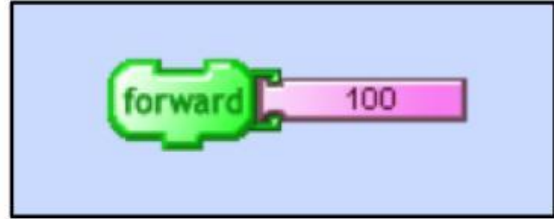


()

10- أمر يستخدم لتحريك السلحفاة إلى الأمام بمقدار 100 خطوة



()



()

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

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

- الذاكرة الوامضة Flash Memory

- شاشة اللمس Touch Screen

- القرص الصلب Hard Disk

4. تكون عادة على هيئة نظارة نرتديها فنشعر وكأننا انتقلنا إلى مكان آخر في العالم

- متحكم الواقع الافتراضي

- كرة التتبع

- لوحة اللمس

5. وضع خطوات الخوارزمية بالترتيب الصحيح

- المشكلة

- التسلسل

- الخوارزمية

6. سلسلة من الأوامر التي تُعطى للحاسوب لتنفيذ مهمة محددة

- برنامج الحاسوب

- الخوارزمية

- التسلسل

7. أحد أمثلة الأخطاء البرمجية: استخدام تسلسل خطأ للأوامر البرمجية

- لغوي

- حركي

- منطقي

السؤال الرابع:

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

2- رتب خطوات الخوارزمية الآتية ترتيباً صحيحاً: