الإجابات النموذجية لكتاب التدريبات

الإجابات النموذجية لكتاب التدريبات للوحدة الأولى

هيا نبحث ونتعلم

أولويات المدرسة: رفع نسبة التحصيل الأكاديمي / رفع كفاءة الطلاب في المهارات اللغوية والحسابية/ تطبيق استراتيجيات حديثة قائمة على الكفايات التعليمية /تعزيز دور التواصل الفعال بين المدرسة والمجتمع وولي الأمر في دعم فئات الطلبة

رؤية وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي: توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري

رسالة وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي: تنظيم دعم فرص تعلم ذات جودة عالية لكافة المراحل والمستويات وذلك بهدف تنمية المعارف والمهارات والاتجاهات اللازمة لأفراد المجتمع القطري بما يناسب إمكاناتهم وقدراتهم

ص 9

1

صل كل أيقونة باسم البرنامج الصحيح.

Mail 3

Apple Safari 2

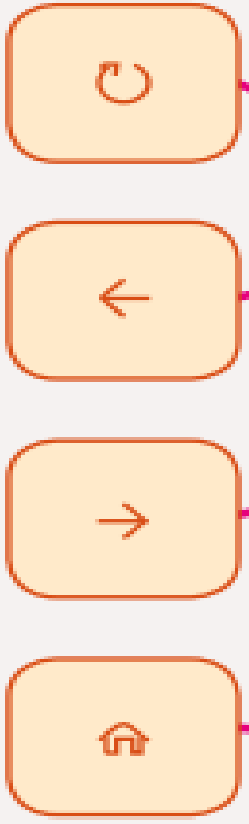
Google Chrome 1

Microsoft Edge 5

Mozilla Firefox 4

2

صِل كل أيقونة في واجهة برنامج متصفح الويب Micrsoft Edge بوظيفتها الصحيحة، استخدم الحاسوب للتحقق من إجابتك.



الرجوع إلى صفحة الويب السابقة.

الذهاب إلى صفحة الويب التالية.

إعادة تحميل صفحة الويب.

الذهاب إلى صفحة متصفح الويب الرئيسة.

ص 13

1

ضع علامة ✓ أمام الجملة الصحيحة وعلامة ✗ أمام الجملة الخطأ.

1. يمكنك نسخ نص من موقع الويب. _____ ✓

2. يمكنك جعل بحثك أكثر تخصيصاً بكتابة كلمة واحدة فقط في محرك البحث. ✗

3. يتطلب استخدام محرك البحث الدخول إلى متصفح الويب. _____ ✓

4. يطلق اسم URL على عنوان موقع الويب. _____ ✓

ص13

2

أكمل الفراغ باختيار الإجابة المناسبة من الصناديق أدناه:

URL	شريط العنوان	محرك البحث	متصفح الويب

1. برنامج يستخدم لتصفح المواقع الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت **متصفح الويب**.

2. يطلق اسم **URL** على عنوان موقع الويب.

3. لزيارة موقع الويب عليك كتابة عنوان الموقع في **شريط العنوان**.

4. الموقع الإلكتروني الذي يقدم خدمات متميزة في البحث عن المعلومات عبر الإنترنت يسمى **محرك البحث**.

ص 23

1

صل المواقع الإلكترونية الآتية مع ما يناسبها:

1 مواقع إلكترونية للمنظمات	2 .edu
2 مواقع إلكترونية للجامعات	1 .org
3 مواقع إلكترونية تجارية	4 .gov
4 مواقع إلكترونية حكومية	3 .com

2

ضع علامة ✓ أمام الجملة الصحيحة وعلامة ✗ أمام الجملة الخطأ.

1. جميع المعلومات الموجودة على الإنترنت هي معلومات صحيحة. _____ ✗

2. ليس من الضروري الحصول على موافقة الآخرين لنسخ واستخدام أعمالهم. _____ ✗

3. المعلومات الأحدث تكون عادةً أكثر موثوقية. _____ ✓

4. المدارس فقط هي من تقوم بالنشر عبر الإنترنت. _____ ✗

5. المعلومات الموثوقة موجودة في المواقع الرسمية والمعتمدة. _____ ✓

الإجابات النموذجية لكتاب التدريبات للوحدة الثانية

اجهزتي وملفاتي الرقمية

أولويات المدرسة: رفع نسبة التحصيل الأكاديمي / رفع كفاءة الطلاب في المهارات اللغوية والحسابية/ تطبيق استراتيجيات حديثة قائمة على الكفايات التعليمية /تعزيز دور التواصل الفعال بين المدرسة والمجتمع وولي الأمر في دعم فئات الطلبة

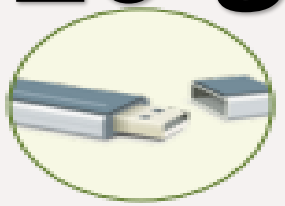
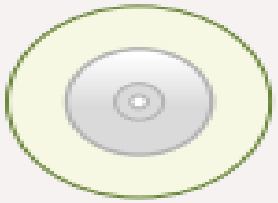
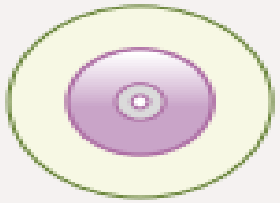
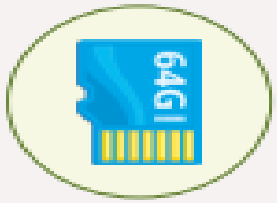
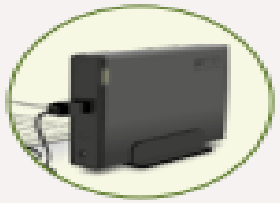
رؤية وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي: توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري

رسالة وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي: تنظيم دعم فرص تعلم ذات جودة عالية لكافة المراحل والمستويات وذلك بهدف تنمية المعارف والمهارات والاتجاهات اللازمة لأفراد المجتمع القطري بما يناسب إمكاناتهم وقدراتهم

ص 29

ضع علامة ✓ بجوار الإجابة المناسبة لكل مما يلي:

صفحة 29

	 USB Flash memory	 CD	 DVD	 Memory card	 Hard disc
1. يمكنك استخدامه لنقل البيانات بين الأجهزة	✓				
2. DVD هو جيل متطور من		✓			
3. الطريقة الأسرع لحفظ البيانات في الهواتف الذكية				✓	
4. إذا أردت حفظ مقاطع فيديو فإنك ستشتري			✓		
5. يعد وحدة التخزين الشائعة للحاسوب					✓

ص 30

3

صل جهاز الالتقاط بالاسم المناسب له :

3 كاميرا الفيديو.

4 الميكروفون.

1 الكاميرا الرقمية.

2 كاميرا الويب.

صفحة 30

ص 30

4

لقد خططت لزيارة متحف مشيرب، ضع علامة ✓ بجوار الجهاز الذي يجب عليك أن تستخدمه لكي تقوم بـ:

1. التقاط الصور:

CD	○	بطاقة الذاكرة	○
الكاميرا الرقمية	✓		

2. التقاط الفيديو:

الميكروفون	○	كاميرا الفيديو	✓
الطابعة	○		

3. نقل الصور إلى حاسوبك:

الذاكرة الوامضة USB	✓	الراسمة	○
الكاميرا الرقمية	○		

4. طباعة الصور التي قمت بالتقاطها:

الراسمة	○	الطابعة الحرارية	○
طابعة نفث الحبر	✓		

ص 31

5 ضع علامة ✓ بجوار الجهاز المناسب:

1. جهاز يلتقط الفيديو والصور ويستخدم للتواصل المرئي عبر الإنترنت:

- [x] a. كاميرا الويب
- [ ] b. الميكروفون
- [ ] c. الكاميرا الرقمية
- [ ] d. كاميرا الفيديو

2. تستخدم بشكل واسع للتحكم في ألعاب الحاسوب:

- [ ] a. لوحة اللمس
- [ ] b. شاشة اللمس
- [x] c. لوحة الألعاب
- [ ] d. الطابعة

3. أكبر وحدات التخزين من حيث السعة عادة هو:

- [x] a. القرص الصلب
- [ ] b. الذاكرة الوامضة
- [ ] c. بطاقة الذاكرة
- [ ] d. الأقراص المدمجة

هل الجمل التالية صحيحة أم خطأ:

1. يمكن تشغيل برنامج مسجل الصوت فقط إذا كان الميكروفون متصلًا بالحاسوب. — صحيح ✓ / خطأ

2. يمكنك الاستماع للمقطع الصوتي باستخدام برنامج Groove Music. — صحيح ✓ / خطأ

3. يتميز برنامج مسجل الصوت بخاصية الحفظ التلقائي للمقاطع الصوتية. — صحيح ✓ / خطأ

4. يمكنك الرجوع لتشغيل جزء محدد للمقطع الصوتي. — صحيح ✓ / خطأ

5. في تطبيق Microsoft Groove Music لا يمكننا كتم الصوت. — صحيح / خطأ ✓

6. نستخدم Microsoft Groove Music لتسجيل صوت. — صحيح / خطأ ✓

2

صِل كل زر بوظيفته الصحيحة.

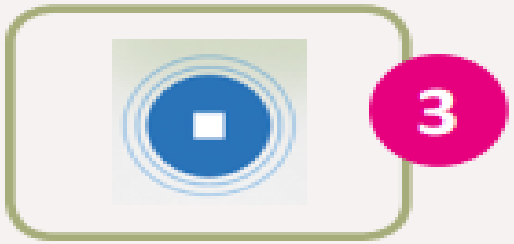
صفحة 34

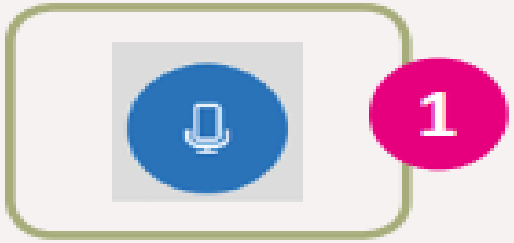
1 بدء التسجيل

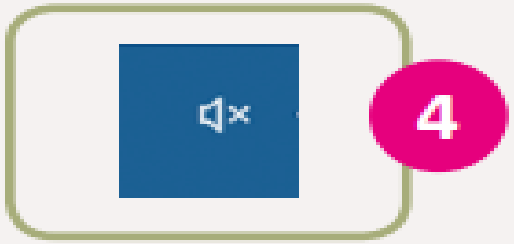
2 التالي

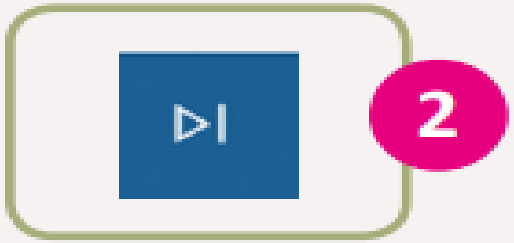
3 إيقاف التسجيل

4 لكتم الصوت









ضع علامة ✓ للجملة الصحيحة وعلامة ✗ للجملة الخطأ، استعن بالحاسوب للتحقق من إجاباتك.

صفحة 37

1. يوجد زر إصلاح العين الحمراء في علامة تبويب "Enhance". ✗
2. لإصلاح البقع الصغيرة في الصورة نستخدم زر إصلاح البقع Spot Fix. ✓
3. يمكنك اقتصاص صورة باستخدام Photos. ✓
4. يمكنك استخدام ميزة Enhance your photo (تحسين الصورة) لجعل الصورة أكثر وضوحًا.
5. ستتحول صورتك إلى التدرج الرمادي عند تعيين قيمة اللون إلى الصفر.
6. يمكنك استخدام ميزة Vignette (التظليل) لجعل الصورة فاتحة أو غامقة.

الإجابات النموذجية لكتاب التدريبات للوحدة الثالثة

أنا ابرمج

أولويات المدرسة: رفع نسبة التحصيل الأكاديمي / رفع كفاءة الطلاب في المهارات اللغوية والحسابية/ تطبيق استراتيجيات حديثة قائمة على الكفايات التعليمية /تعزيز دور التواصل الفعال بين المدرسة والمجتمع وولي الأمر في دعم فئات الطلبة

رؤية وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي: توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري

رسالة وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي: تنظيم دعم فرص تعلم ذات جودة عالية لكافة المراحل والمستويات وذلك بهدف تنمية المعارف والمهارات والاتجاهات اللازمة لأفراد المجتمع القطري بما يناسب إمكاناتهم وقدراتهم

3. أنا أبرمج

لقد حان الوقت لكي نكتب برنامجًا باستخدام مجموعة من الأوامر البرمجية البسيطة وأوامر التكرار في برنامج Turtle Art لبرمجة السلحفاة لترسم بعض الأشكال الهندسية وسنستخدم أوامر لوحة القلم لتغيير لون وحجم الخطوط وتعبئة الأشكال بالألوان المختلفة لنحصل على لوحة فنية رائعة.

ص 47

1

صل بين المصطلح والتعريف المناسب له.

المشكلة	دراسة المشكلة وتحديد طرائق الحل الممكنة لها.
تحليل المشكلة	موقف معين يجب إيجاد حل له.
الخوارزمية	الترتيب الصحيح لخطوات الخوارزمية.
التسلسل	الخطوات التي تصف حل مشكلة ما.

ص 48

2

أكمل الفراغ بالإجابة المناسبة من الصناديق أدناه:

الخوارزمية	تحليل المشكلة	المشكلة	التسلسل

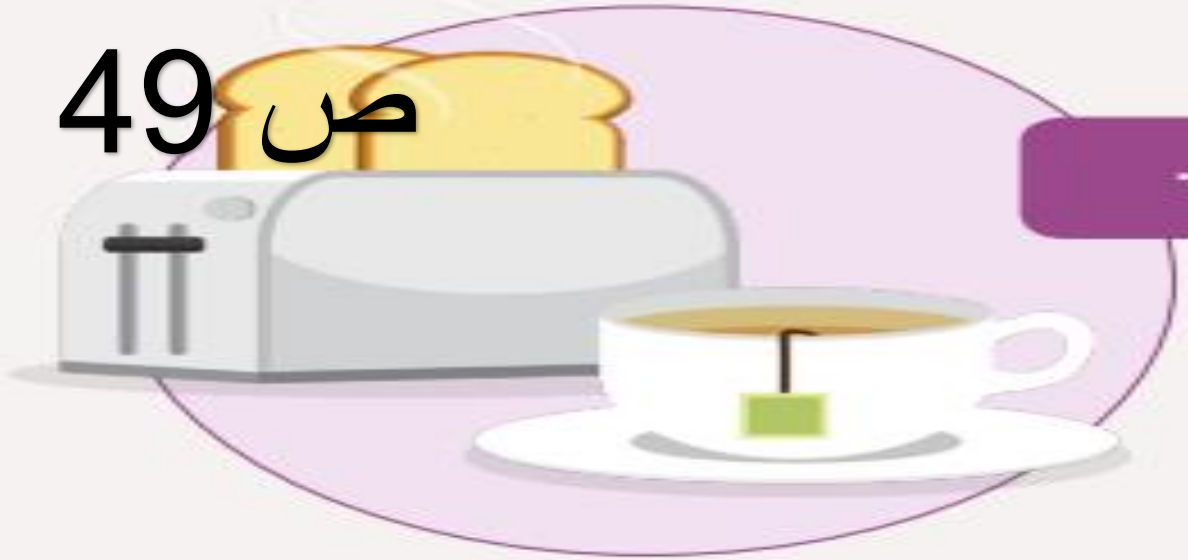
1. **المشكلة** هي موقف معين يجب إيجاد حل له.

2. دراسة المشكلة وتحديد طرائق الحل الممكنة لها يسمى **تحليل المشكلة**.

3. **الخوارزمية** هي الخطوات التي تصف حل مشكلة ما.

4. الترتيب الصحيح لخطوات الخوارزمية يسمى بـ **التسلسل**.

ص 49



3 قم بتحليل عملية تجهيز وجبة الفطور.

تجهيز وجبة الفطور

إعداد الشاي

خطوات إعداد الشاي.

1. قم بغلي الماء.
2. ضع الماء المغلي في الكوب.
3. اترك كيس الشاي داخل الكوب لبضعة دقائق.
4. قم بإزالة كيس الشاي من الماء.

إعداد الخبز المحمص

خطوات إعداد الخبز المحمص.

1. تأكد من اتصال آلة تحميص الخبز بمصدر الطاقة.
2. ضع شريحتي خبز داخل آلة التحميص.
3. اضغط على زر تشغيل آلة تحميص الخبز إلى أسفل.
4. ضع الخبز المحمص في الطبق.

ص 50

4

ضع التعليمات بالترتيب الصحيح لتناول الحبوب والحليب معًا في طبق.

2

1

5

4

3

ص 61

5

اكتب الخوارزمية اللازمة لتجهيز نفسك للذهاب للمدرسة. يجب عليك أن تفكر في جميع الأشياء التي عليك فعلها بدءًا من الاستيقاظ وحتى الخروج من البيت.

1. استيقظ وانهض من سريرك.
2. اغسل وجهك ونظّف أسنانك بالفرشاة وتوضأ.
3. أدّ صلاتك.
4. قم بترتيب سريرك.
5. قم بارتداء ملابس المدرسة الخاصة بك.
6. تأكد من وجود كل ما تحتاجة في المدرسة داخل حقيبتك.
7. تناول فطورك.
8. قم بارتداء حذائك.

ص 53

الإجابات النموذجية للتدريبات:

1

أكمل الفراغ بالإجابة المناسبة من الصناديق أدناه:

أوامر برمجية	برنامج الحاسوب	لغة البرمجة	تسلسل

1. **برنامج الحاسوب** هو سلسلة من الأوامر المعطاة للحاسوب لأداء مهمة محددة.

2. تتم كتابة برامج الحاسوب بلغة يستطيع الحاسوب فهمها، وتُسمى هذه اللغة بـ **لغة البرمجة**.

3. لتحريك السلحفاة من خلال التعليمات التي يمكن أن يفهمها الحاسوب، يجب علينا ترجمة الخوارزميات إلى **أوامر برمجية**.

4. أثناء إنشاء برنامج نقوم بتحديد **تسلسل** الأوامر من خلال تركيب كل لبنة على الأخرى، كما نفعل في لعبة تركيب الصور.

ص 54

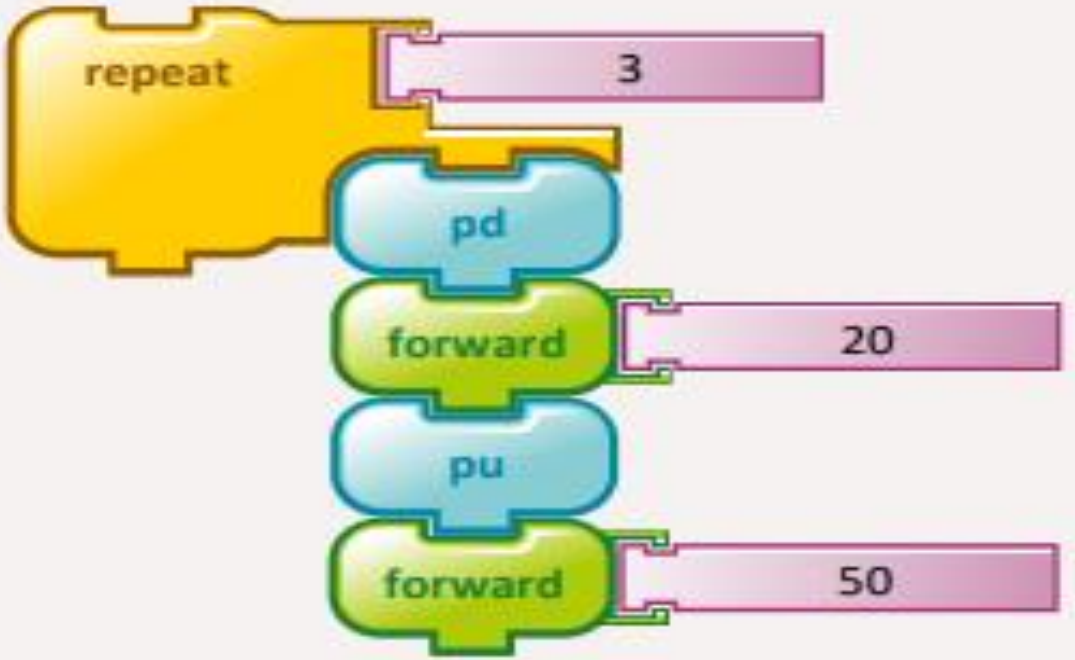
2

قم بتحليل عملية تجهيز 5 أكواب من حليب الشوكولاتة الساخن.

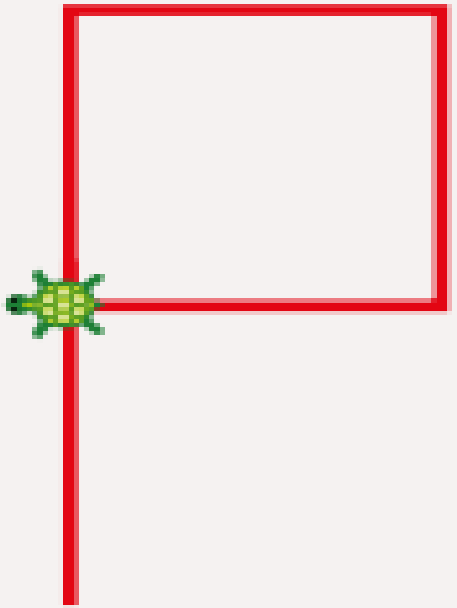
ص 55

3

ارسم الشكل الناتج عن المقطع البرمجي الآتي:



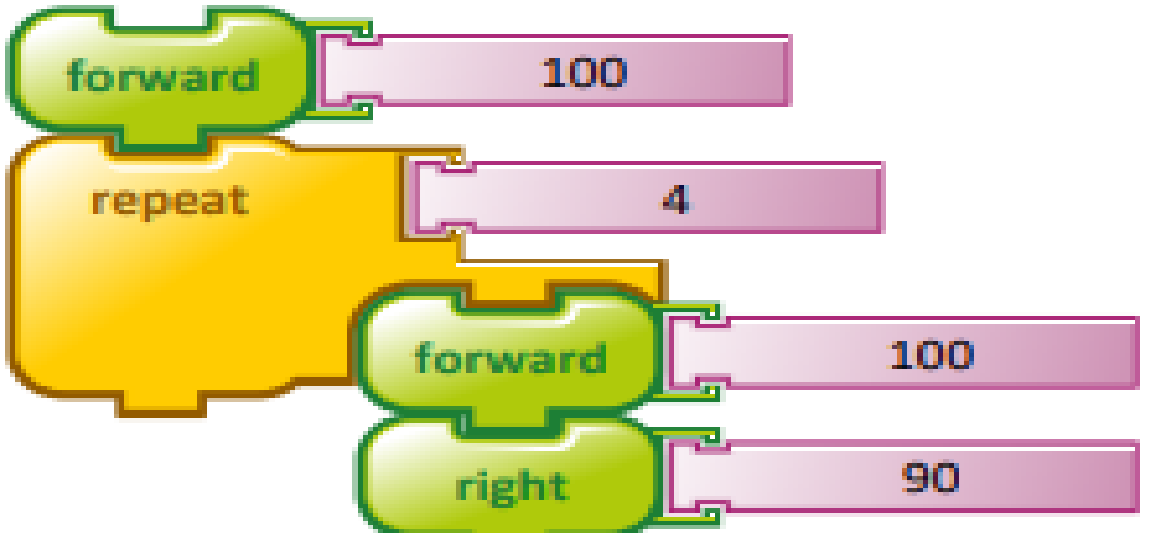
ص 55



الخطوات

> تقدم للأمام 100

> ارسم شكل المربع

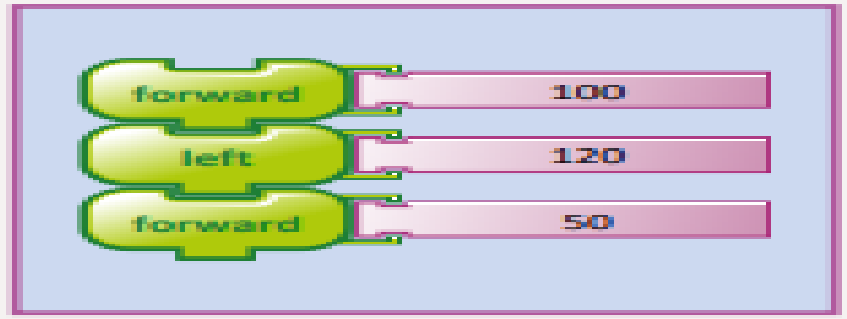


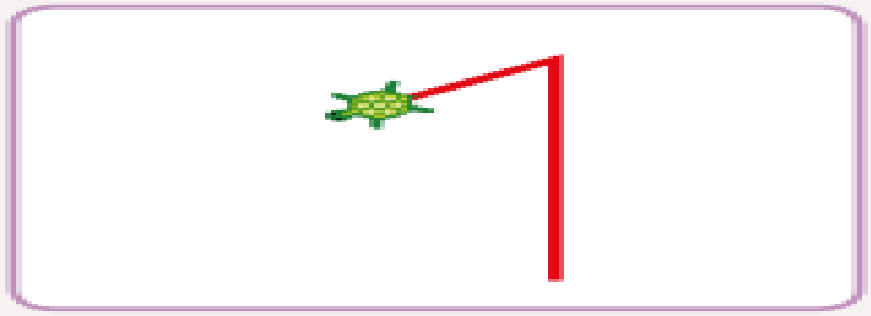
ص 56

5

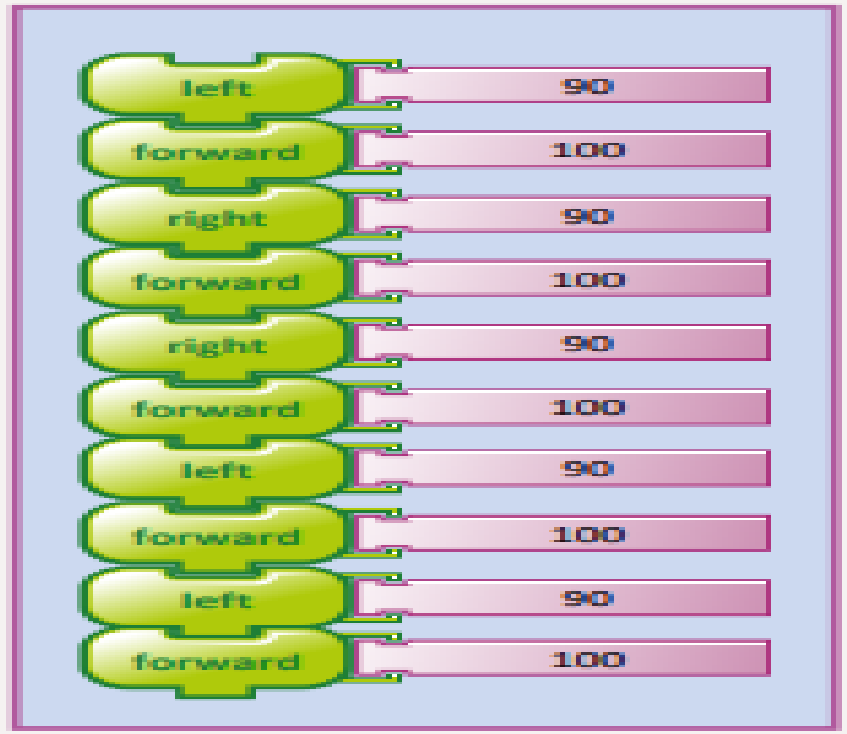
ارسم الشكل الناتج عند تنفيذ المقاطع البرمجية التالية:

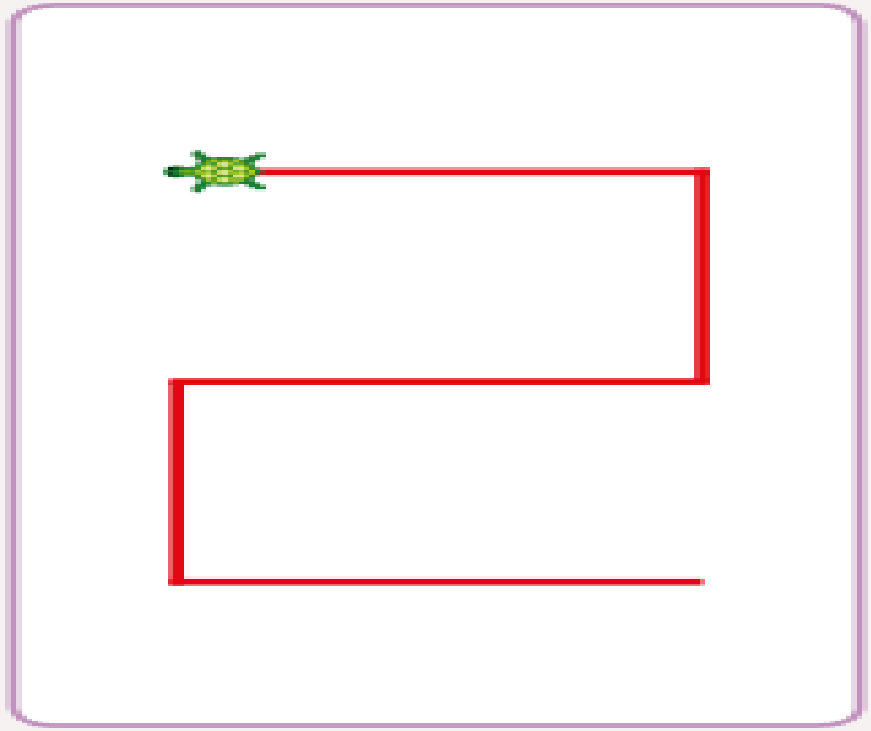
.1





.2



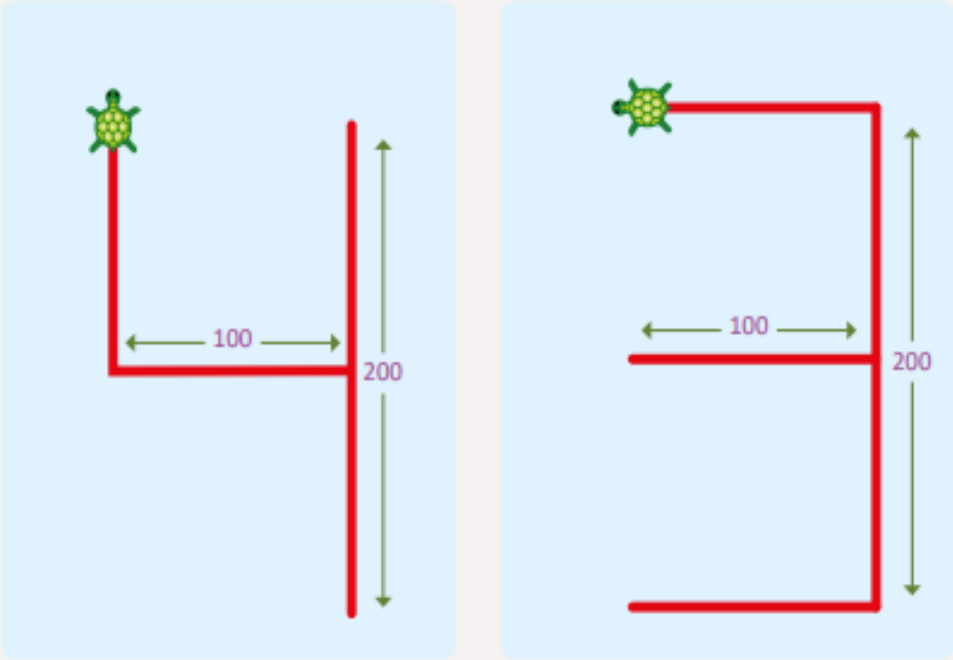


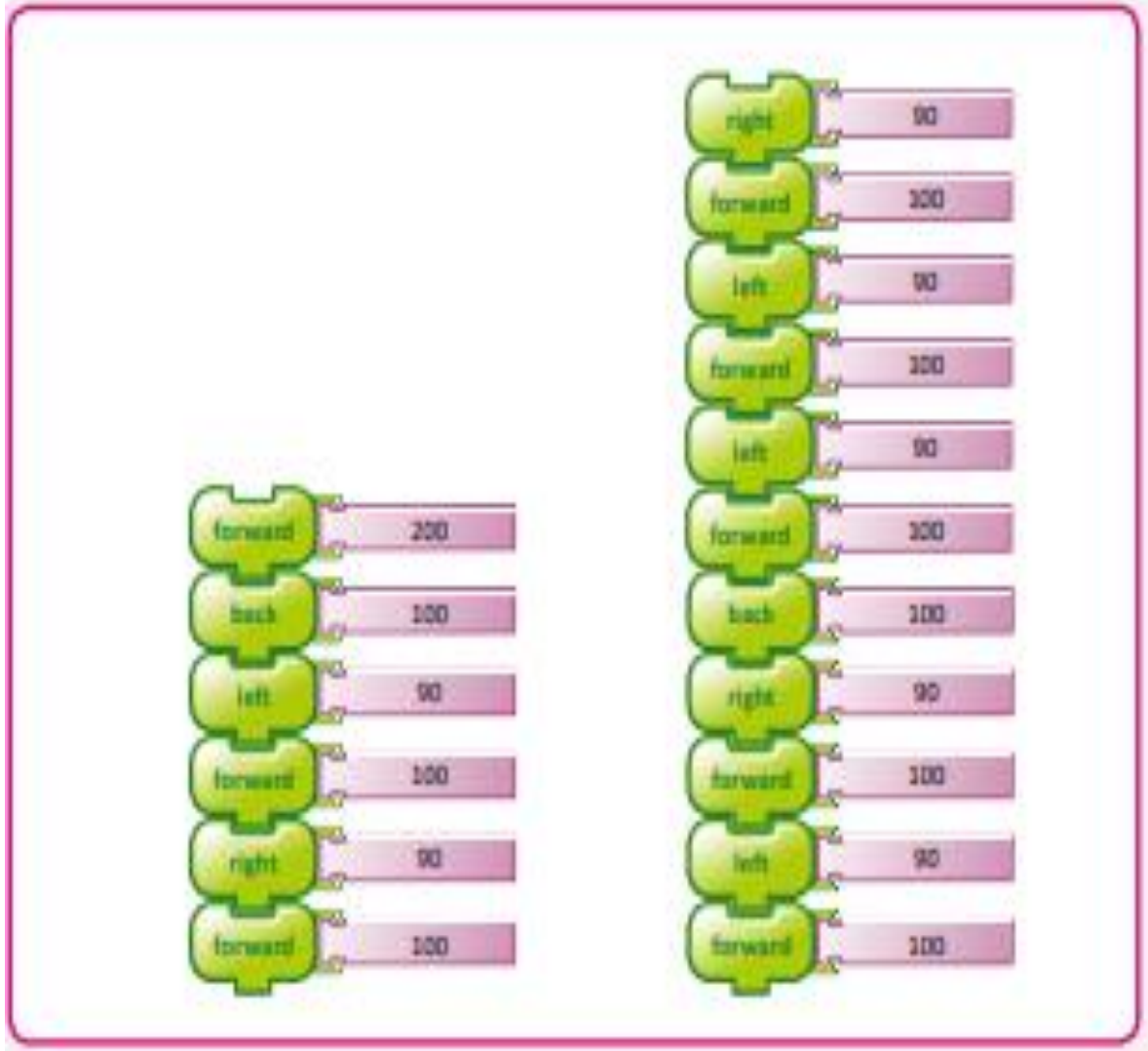
ص 56

المستوى الثالث
1 الوحدة
1
2
3
4
2 الوحدة
1
2
3
4
3 الوحدة
1
2
3

6

اكتب المقاطع البرمجية اللازمة لرسم الأرقام الآتية وفق القياسات المحددة في الصورة أدناه:

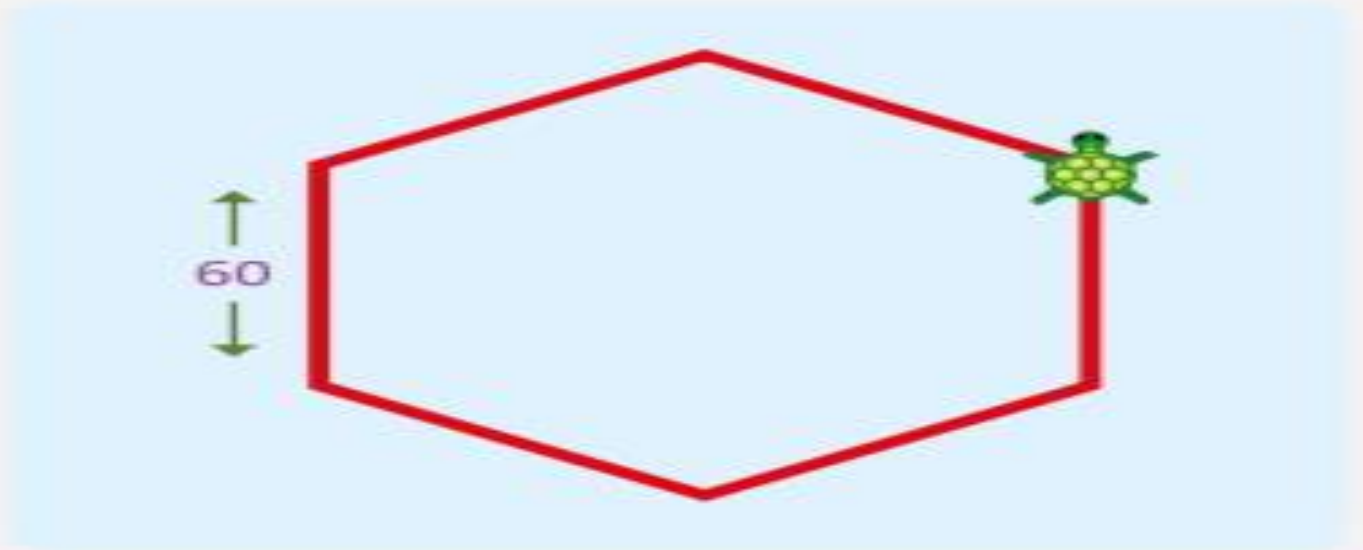


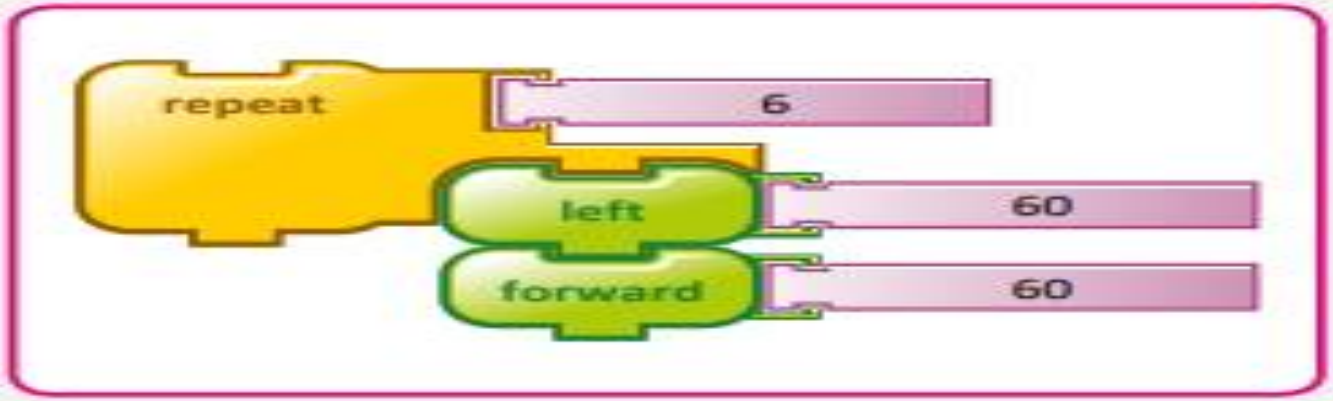


ص 56

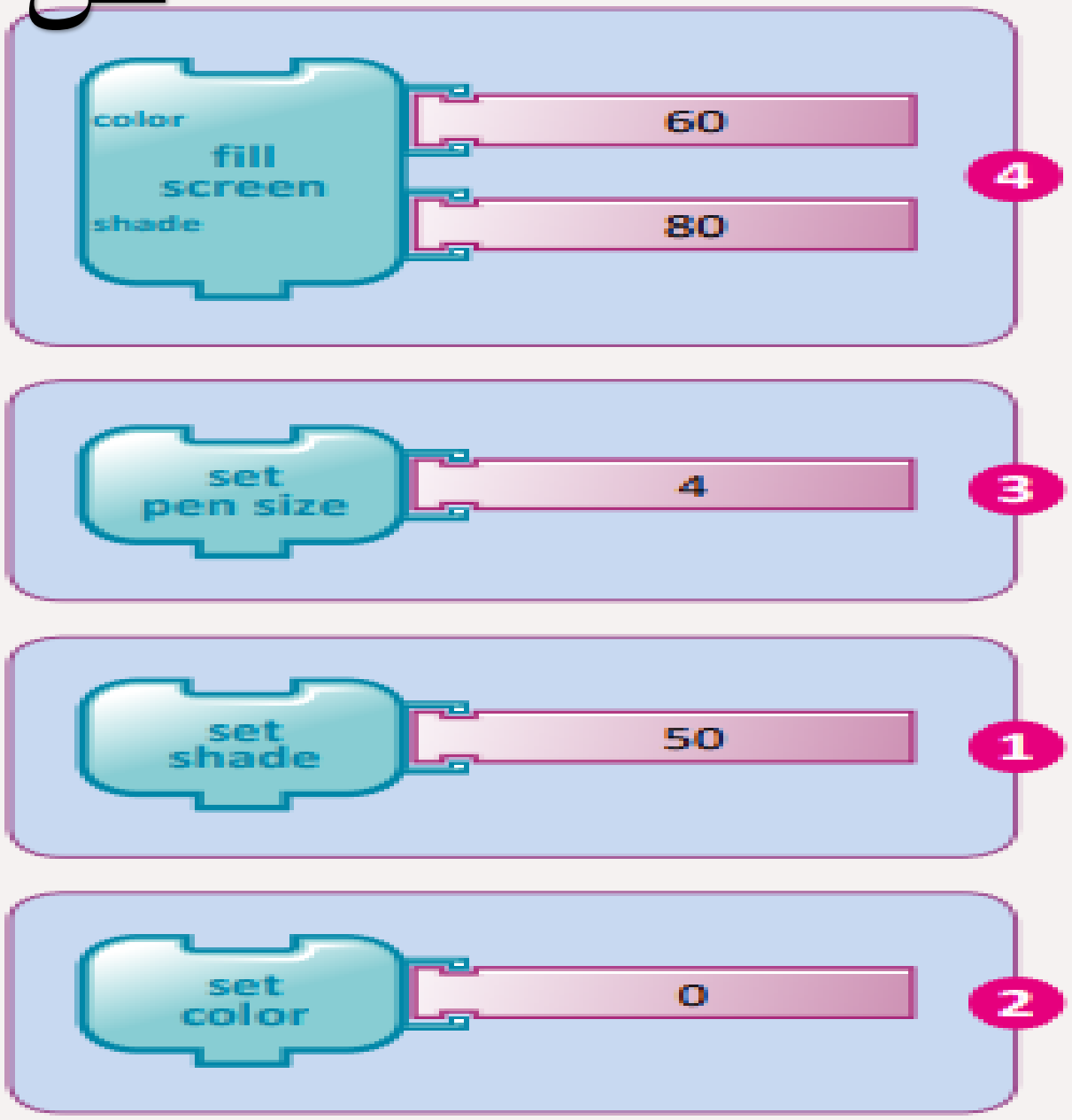
7

اكتب المقطع البرمجي اللازم لرسم شكل سداسي وفق القياس المبين في الصورة أدناه.





ص 59



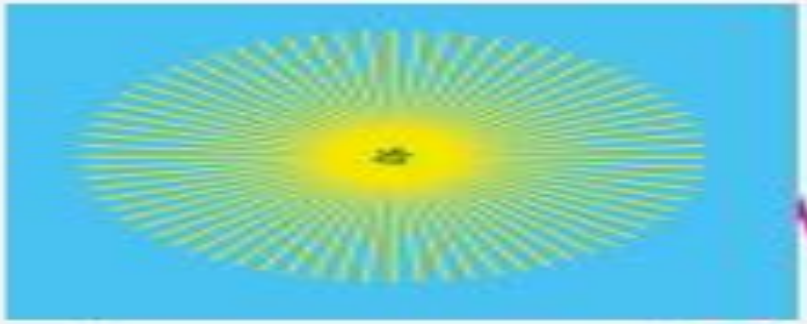
1. ظل لون القلم.
2. تعيين لون القلم إلى قيمة محددة.
3. تغيير سُمك خط القلم.
4. تلوين مساحة العمل.

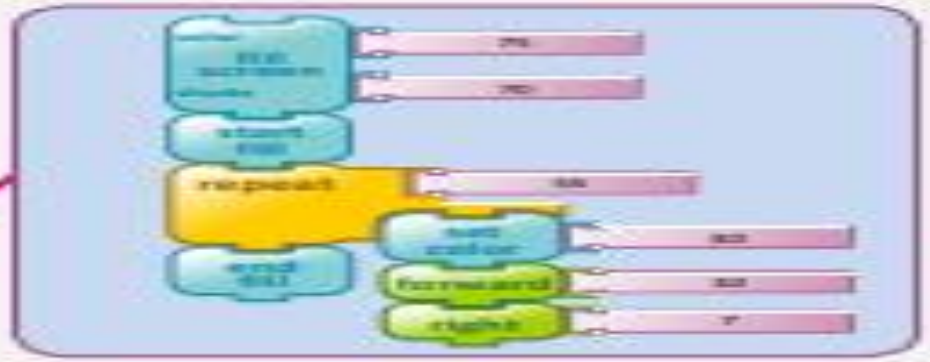
تلميح

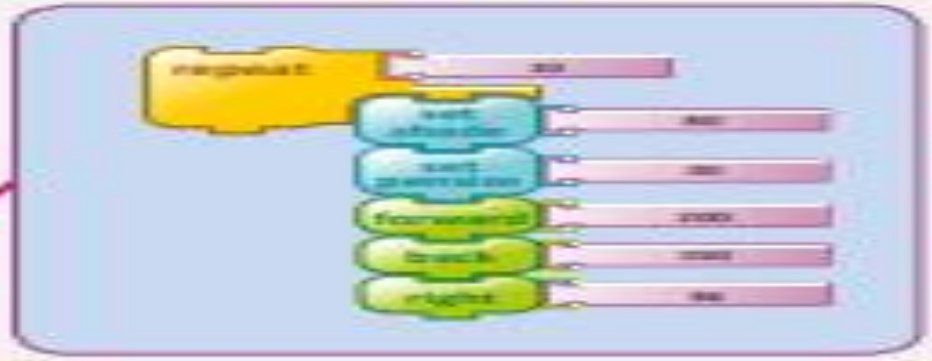
أذكر للطلبة أن القيمة الصحيحة للون الخاص بالمقطع البرمجي الأول هي 75.

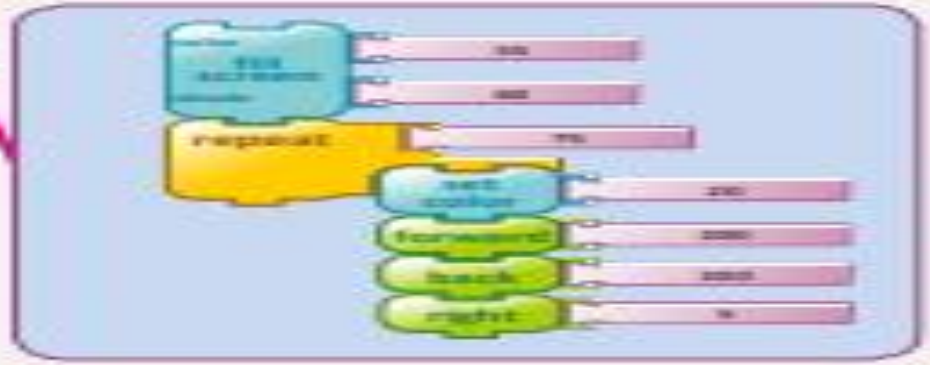
2

صل كل مقطع برمجي بشكله الصحيح.









تلميح

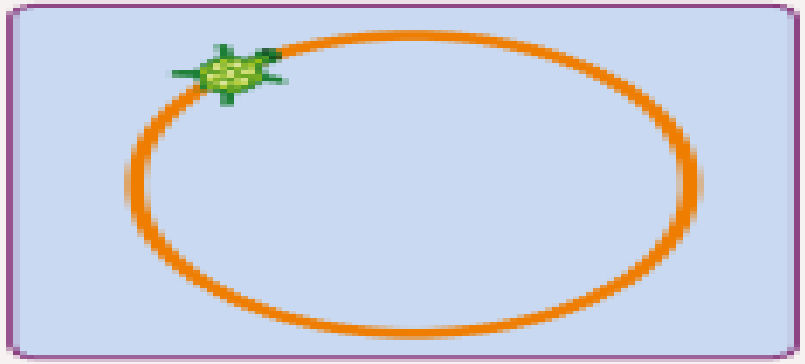
نبه الطلبة أن بإمكانهم استخدام TurtleArt للتأكد من إجاباتهم، كما يمكنك تجهيز المقاطع البرمجية مسبقًا للتشغيلها مع الطلبة.

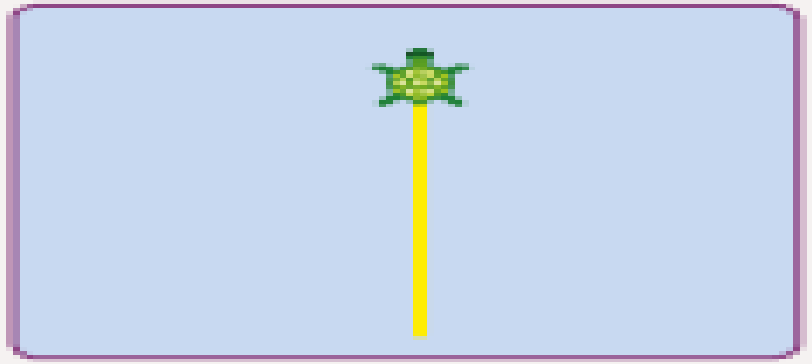
ص 61

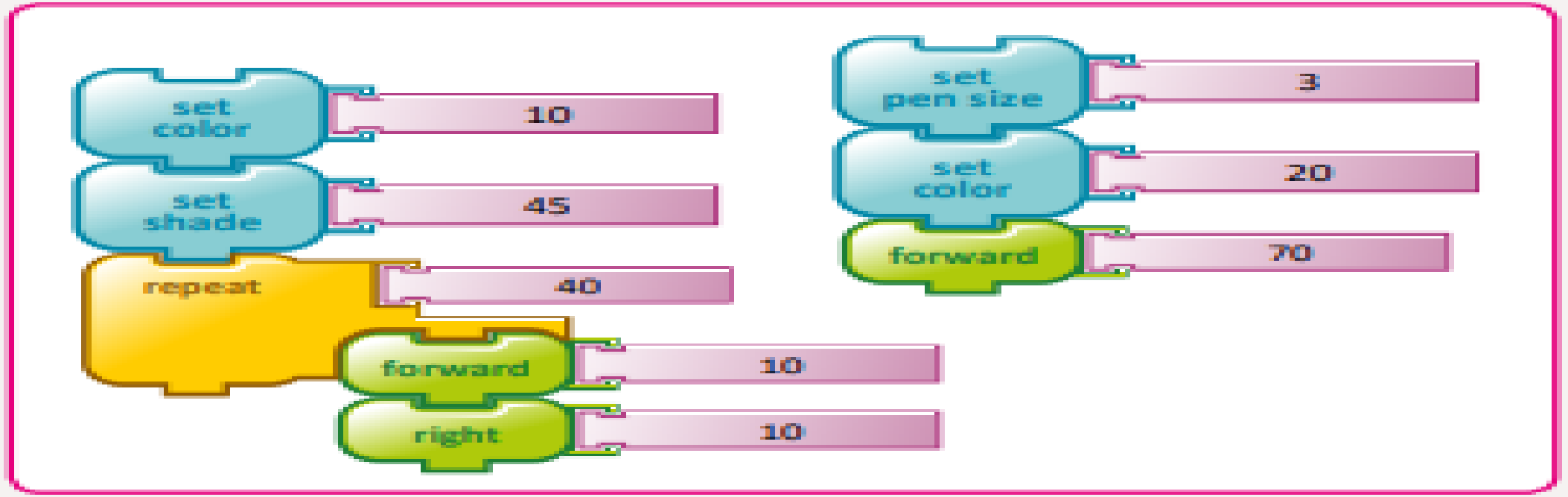
3

اكتب الأوامر البرمجية المناسبة للسلحفاة لكي ترسم هذه الأشكال.

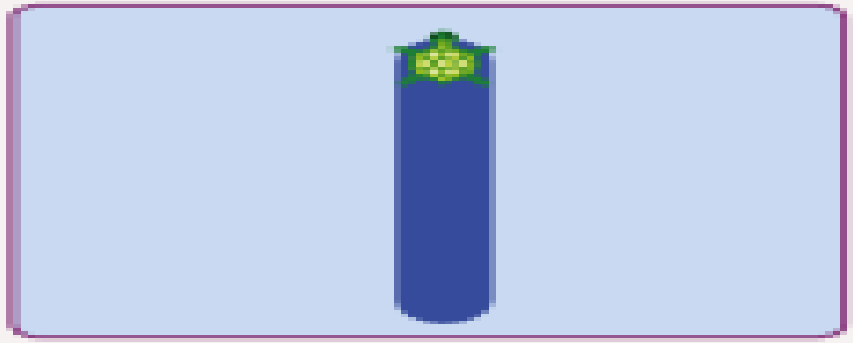
- طول الأضلاع 70.
- طول كل خطوة من الدائرة 10.

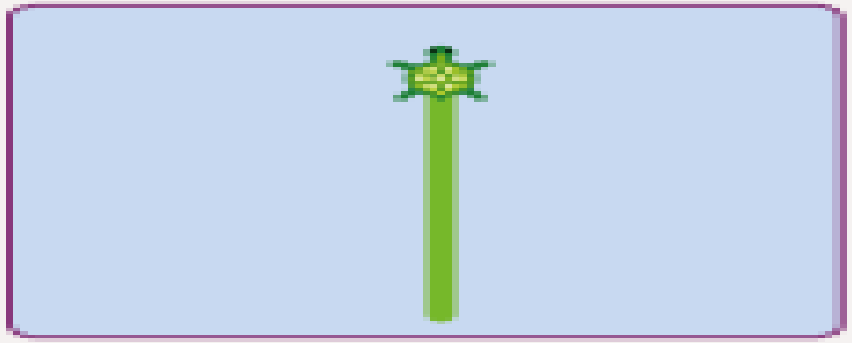


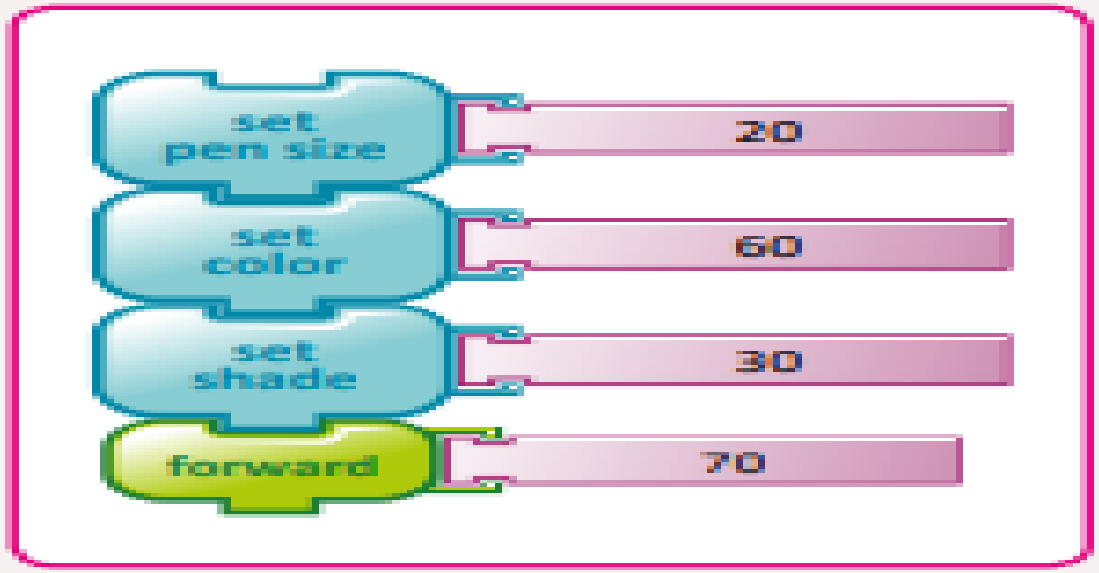


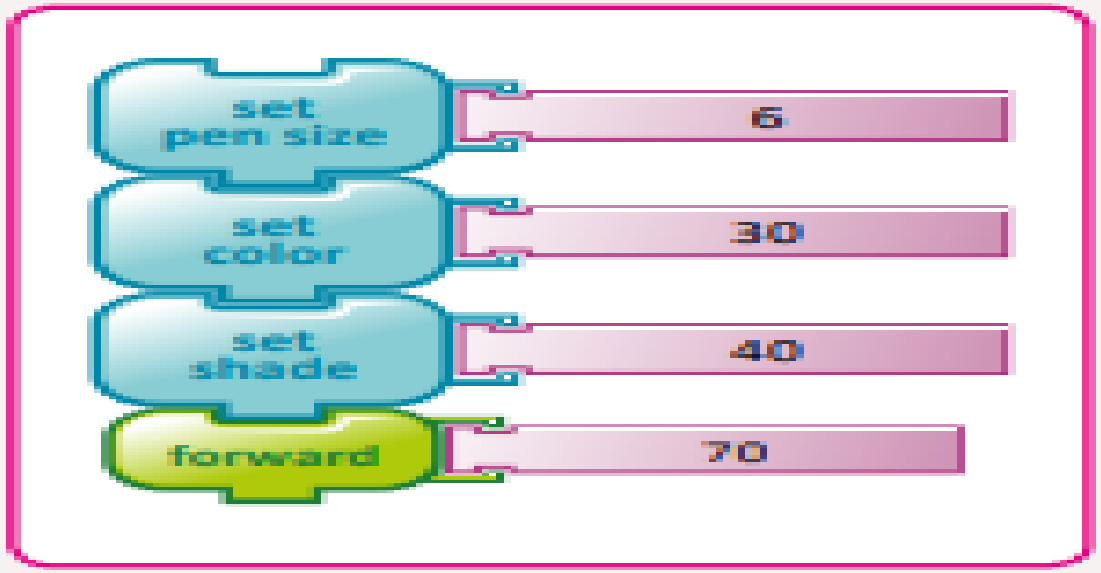


ص 61





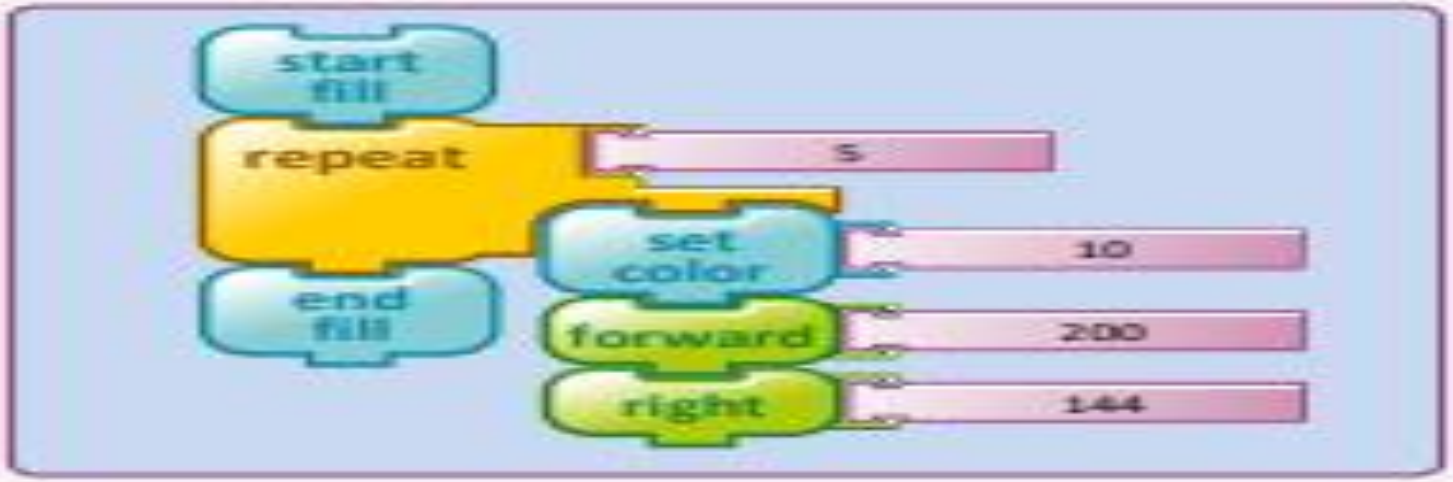

set pen size
20
set color
60
set shade
30
forward
70

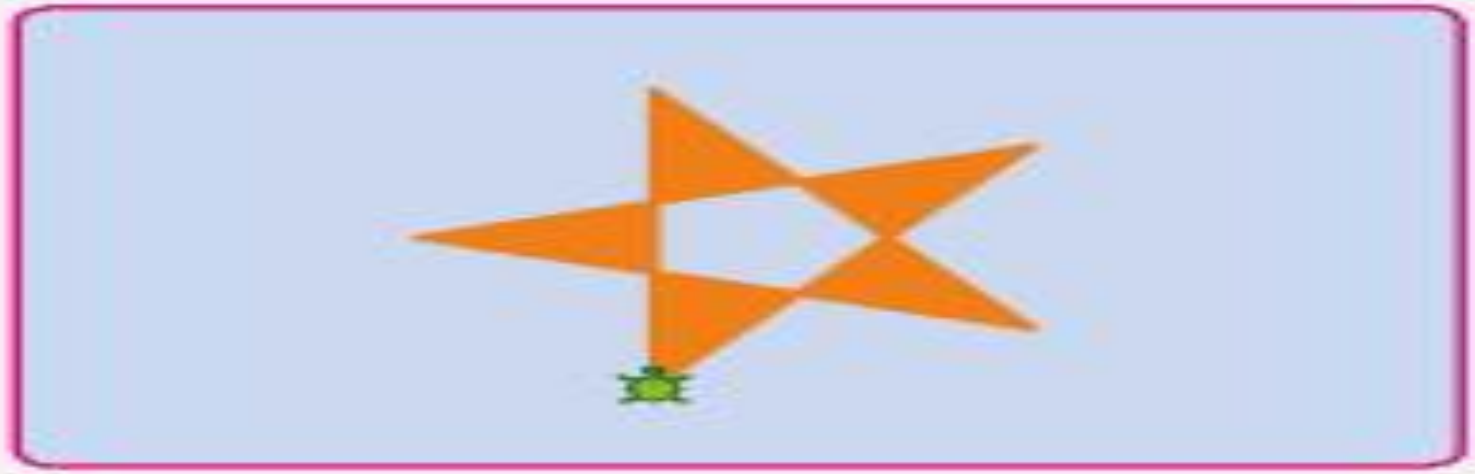

set pen size
6
set color
30
set shade
40
forward
70

ص 61

4

ارسم الشكل الناتج عن المقطع البرمجي التالي:





ص 62

5 هل الجمل أدناه صحيحة أم خطأ؟

1. تساعدنا أوامر لوحة القلم Pen في التحكم بالقلم حيث يمكننا تغيير شمك القلم فقط. (نعم) / (لا)

2. كلما زادت قيمة ظل اللون يصبح لون القلم داكنا. (نعم) (لا)

3. استخدم الفاصل Spacers لمنع اللبنات البرمجية من التداخل (نعم) / (لا)

4. نستخدم المقطع البرمجي الخاص بتغيير لون مساحة العمل في نهاية البرنامج. (نعم) (لا)

5. ضع لبنة start fill لبدء تعبئة الشكل قبل البدء بأوامر رسم الشكل الذي تريده. (نعم) / (لا)

6. تسمح لنا لبنة set color بتغيير لون القلم. (نعم) / (لا)

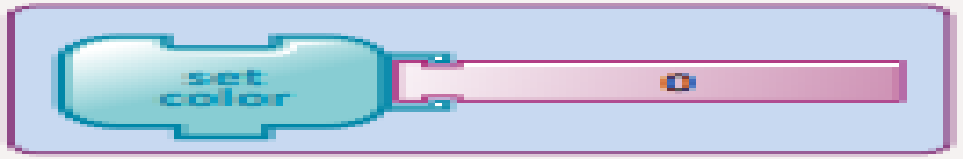
7. تسمح لنا لبنة fill screen بتغيير لون خلفية مساحة العمل. (نعم) / (لا)

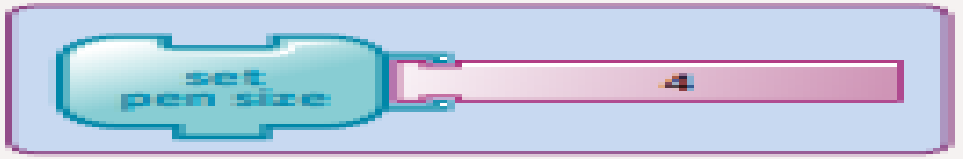
8. تسمح لنا لبنة pu برفع القلم لبداية الرسم. (نعم) (لا)

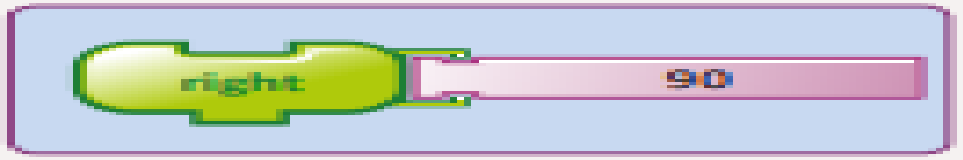
ص 63

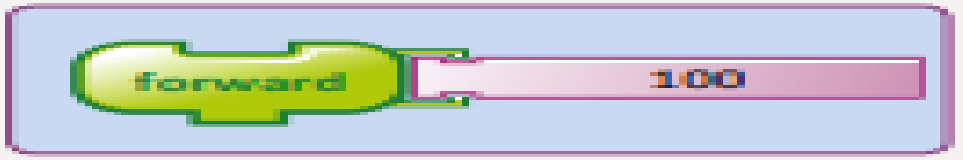
6

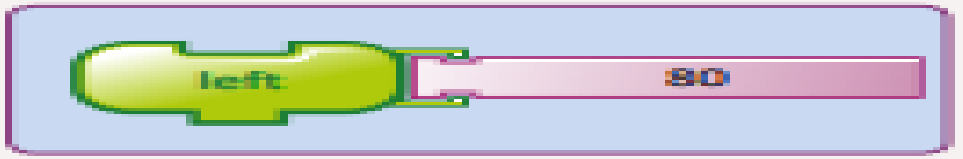
رتب وغيّر القيم الافتراضية للأوامر التالية لرسم الصورة التي بالأسفل.

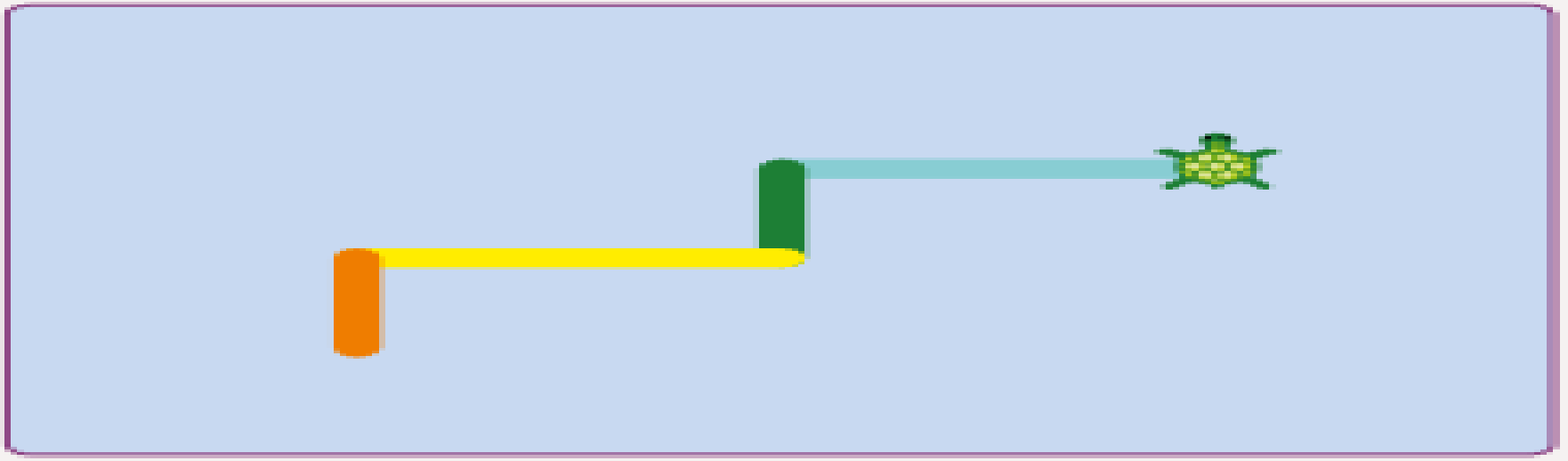












ص65

الإجابات النموذجية للتدريبات:

1
أكمل الفراغات باستخدام الكلمات التالية:

التسلسل، تحليل المشكلة، أخطاء

1. **تحليل المشكلة** هو دراسة المشكلة وتحديد طرائق الحل الممكنة لها.
2. يمكن أن يحتوي البرنامج على **أخطاء**.
3. يسمى ترتيب خطوات الخوارزمية بـ **التسلسل**.

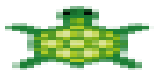
2
نريد إنشاء خوارزمية ترسم حرف q. لقد قمنا بكتابة الخطوات أدناه. هل هي صحيحة؟ قم بتصحيح الخوارزمية.

تنبيه

ذكّر الطلبة بأن حل المشكلة لا يقتصر فقط على حل واحد صحيح.

1. استدر لليمين 90.
2. تقدم للأمام 100.
3. استدر لليسار 90.
4. تقدم للأمام 100.
5. استدر لليمين 90.
6. القلم لأعلى pen up.
7. تقدم للأمام 100.
8. استدر لليمين 180.
9. تقدم للأمام 200.
10. استدر لليمين 90.

1. استدر لليسار 90.
2. تقدم للأمام 100.
3. استدر لليمين 90.
4. تقدم للأمام 100.
5. استدر لليمين 90.
6. تقدم للأمام 100.
7. استدر لليمين 90.
8. تقدم للأمام 200.

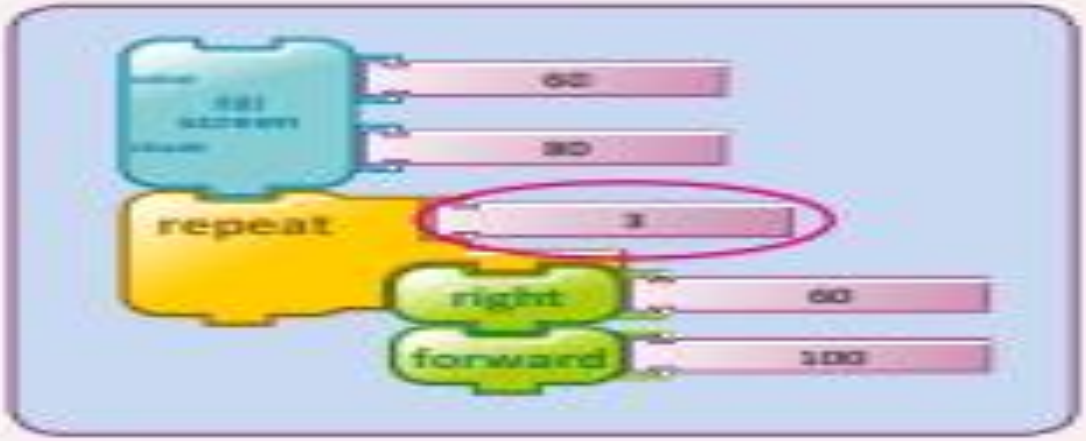


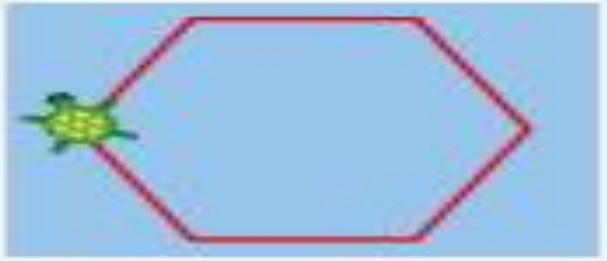
3

شغل البرامج التالية. حدد مكان الخطأ بوضع دائرة حوله ثم اكتب في كل مربع نوع الخطأ (إذا كان الخطأ لغوي أو خطأ منطقي).

يجب أن يرسم البرنامج التالي شكل سداسي الأضلاع وأن يقوم بتلوين الشاشة.

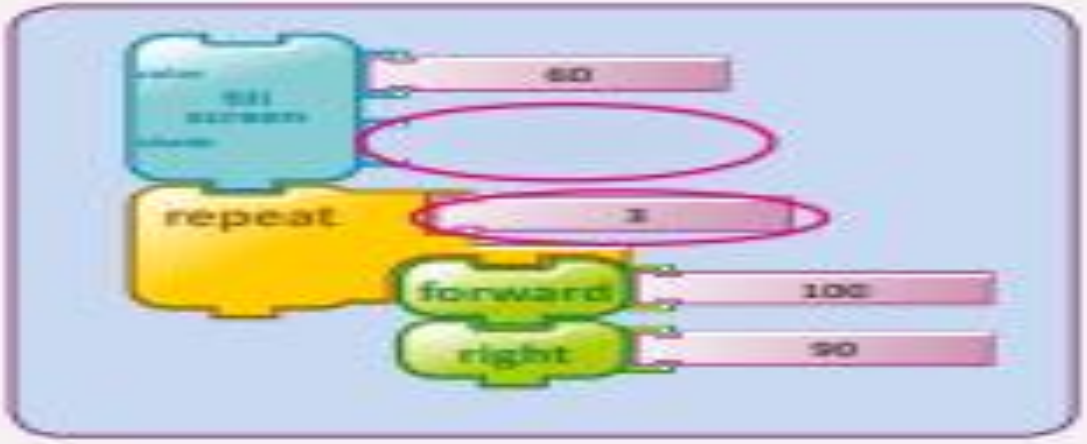
خطأ منطقي

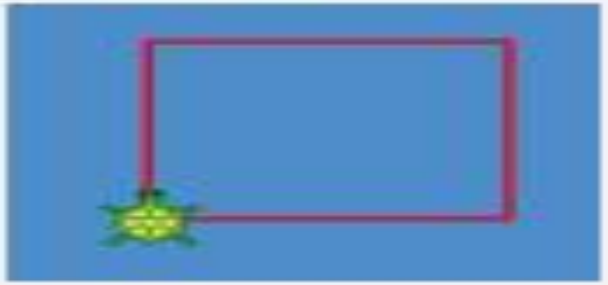




يجب أن يرسم البرنامج التالي مربعاً وأن يقوم بتلوين الشاشة.

خطأ لغوي and
خطأ منطقي





ص67

4

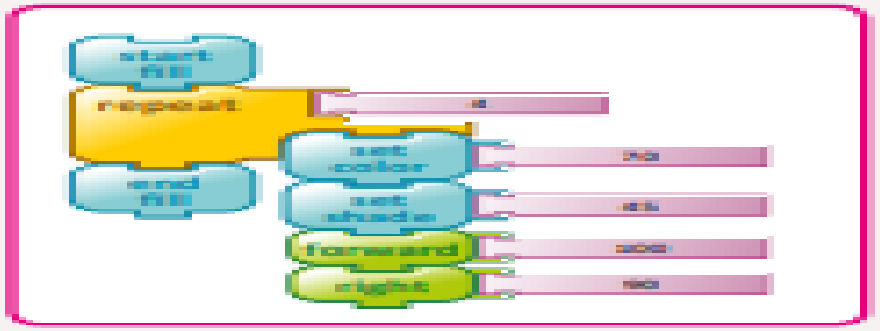
أعد ترتيب الخطوات التالية الخاصة بالاستعداد للنوم لتحصل على خوارزمية صحيحة.

1. قم بإطفاء الضوء.
2. قم بارتداء ملابس النوم.
3. اذهب إلى السرير.
4. نظف أسنانك.
5. اقرأ قصة.
6. اخلد إلى النوم.

1. قم بارتداء ملابس النوم.
2. نظف أسنانك.
3. اذهب إلى السرير.
4. اقرأ قصة.
5. قم بإطفاء الضوء.
6. اخلد إلى النوم.

5

قم بتصحيح الأوامر البرمجية ليتم إنشاء مربع يتم تعبئته باللون الأزرق.



ذكر الطلبة بأن عليهم اختبار عدة قيم للبنات البرمجية وتشغيل المقاطع البرمجية عدة مرات للوصول إلى النتيجة المطلوبة.