

# ورقة نشاط · ما هي البرمجة؟ وكيف تختار أول لغة

نسق تعلم · مبرمجو نسق (+15) · الدرس 5 · صفحة 1 من 2



اسمي: \_\_\_\_\_

التاريخ: \_\_\_\_\_

## 1 وصل كل لغة بمجالها

ارسم خطأً من اللغة إلى ما تصنعه.

|                            |   |   |                |
|----------------------------|---|---|----------------|
| تطبيقات الهاتف             | ● | ● | JavaScript     |
| الألعاب                    | ● | ● | Python         |
| مواقع الويب                | ● | ● | Kotlin / Swift |
| البيانات والذكاء الاصطناعي | ● | ● | C#             |

## 2 أكمل

اختر من الكلمات في الأسفل.

البرمجة كتابة \_\_\_\_\_ دقيقة. وإذا كتبنا حرفاً خطأ فإن الكمبيوتر \_\_\_\_\_  
والمتغيرات والشروط والتكرار هي \_\_\_\_\_ نفسه في كل اللغات.

يتوقف

تعليمات

المنطق

# ورقة نشاط · ما هي البرمجة؟ وكيف تختار أول لغة

نسق تعلم · مبرمجو نسق (+15) · الدرس 5 · صفحة 2 من 2



خريطتك: ماذا تريد أن تصنع؟ ← أي لغة تبدأ بها؟ ثم اكتب أول سطر «مرحباً يا عالم»

3

بها

print("Hello") في بايثون · console.log("Hello") في المتصفح

قيم نفسك:



ممتاز يا مبرمج!



الإجابات في صفحة الدرس على موقع نسق.

studionasaq.com