## تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

# أوراق عمل الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية




تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2024-11-26 01:47:52



| المزيد من مادة علوم الحاسب: | ملفات ا كتب للمعلم ا كتب للطالب ا اختبارات الكترونية ا اختبارات ا حلول ا عروض بوربوينت ا أوراق عمل منهج انجليزي ا ملخصات وتقارير ا مذكرات وبنوك ا الامتحان النهائي ا للمدرس |
|---|---|


## التواصل الاجتماعي بحسب المستوى السادس


| صفحة المناهج القطرية على فيسبوك | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| المواد على تلغرام | التربية الاسلامية | اللغة العربية | اللغة الانجليزية | الرياضيات | |


## المزيد من الملفات بحسب المستوى السادس والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول


| | |
|---|---|
| 1 | أوراق عمل الأندلس نهاية الفصل غير مجابة |
| 2 | أوراق عمل دعم وإثراء الفرقان منتصف الفصل غير محلولة |
| 3 | أوراق عمل إثرائية قبل اختبار منتصف الفصل مع الإجابة النموذجية |
| 4 | أوراق عمل إثرائية قبل اختبار منتصف الفصل غير محلولة |
| 5 | تدريبات ومراجعة للقسم النظري منتصف الفصل |

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات

العام الأكاديمي ٢٠٢٤/٢٠٢٥

نهاية الفصل الدراسي الاول

أوراق عمل إثرائية وإجاباتها

**مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات**

الصف السادس

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

| | | |
|---|---|---|
| 1.1 | الخطوة الثالثة من خطوات انشاء برنامج | |
| | A تحليل المشكلة | |
| | B رسم المخطط الانسيابي | |
| | C انشاء الخوارزمية | |
| | D كتابة الكود البرمجي | |

| | | |
|---|---|---|
| 1.٢ | من مكونات اللعبة في برنامج سكراتش | |
| | A الكائنات | |
| | B start | |
| | C البرنامج | |
| | D الأدوات | |

| | | |
|---|---|---|
| 1.٣ | هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج | |
| | A العنصر | |
| | B المنصة | |
| | C الخلفية | |
| | D المتغير | |

Almanahj.com

| | | |
|---|---|---|
| 1.٤ | من الخصائص التي يجب أن تتوفر في اسم المتغير | |
| | A لكل متغير اسم يتم تعينه عن انشائه | |
| | B أن يكون الاسم فريدا وغير مكرر | |
| | C يمكن استخدام حروف كبيرة وصغيرة في اسم المغير | |
| | D جميع ما ذكر | |

| | | |
|---|---|---|
| 1.٥ | من الأمثلة على المتغيرات النصية | |
| | A My name | |
| | B Class A | |
| | C Class B | |
| | D لا شيء مما ذكر | |

| | | |
|---|---|---|
| 1.٦ | تقسم المتغيرات إلى | |
| | A قسمين | |
| | B ثلاث اقسام | |
| | C اربعة اقسام | |
| | D خميسة اقسام | |

Almanahj.com

| | | |
|---|---|---|
| 1.٧ | تستخدم المعاملات الحسابية في البرمجة للقيام بـ | |
| | A الرسم | |
| | B التخطيط | |
| | C العمليات الحسابية | |
| | D لا شيء مما ذكر | |

## السؤال الثاني: أجب عن الأسئلة التالية:

أ- اذكر العلامات التي تستخدم لتمثيل العمليات الحسابية

الضرب

القسمة

الجمع

الطرح

٢اذكر الخصائص التي يجب ان تتوفر في اسم المتغير

١-لكل متغير اسم يتم تعينه عند انشاء المتغير

٢- يجب ان يكون اسم المتغير فريدا وغير مكرر

٣- يمكن استخدام حروف كبيرة او صغيرة في اسم المتغير

٤- يجب ان يكون اسم المتغير سهلا وله معنى مرتبط بمحتواه

٥ – يجب ان تفهم ما يمثله كل متغير عندما تراه داخل المقاطع البرمجية

ج- ما المقصود في المتغير ؟

هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات اثناء تنفيذ البرنامج

د- عددي خطوات انشاء برنامج؟

١- تحليل المشكله

٢- انشاء الخوارزمية

٣- رسم المخطط الانسيابي

٤- كتابة الكود البرمجي

**السؤال الثاني: أكمل الفراغ باختيار الإجابة المناسبة من الكلمات التالية:**

(المتغير- كتابة الكود البرمجي- اسم المتغير- انشاء الخوارزمية- إشارة الجمع+ )

أ. .....انشاء الخوارزمية..... هي الخطوة الثانية من خطوات انشاء برنامج.

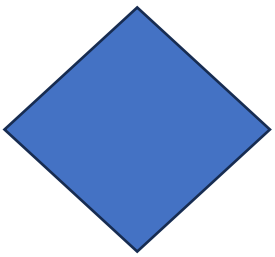
ب. .....اشارة الجمع..... من العلامات التي تستخدم لتمثيل العمليات الحسابية.

ج. .....المتغير..... هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج.

د. .....كتابة الكود البرمجي..... هي الخطوة الرابعة من خطوات انشاء برنامج.

**السؤال الثالث : ارسمي الاشكال المستخدمة في المخطط الانسيابي واذكري دلالة كل منها؟**

| | |
|---|---|
| للدلالة على البداية والنهاية | |
| للقيام بالعمليات الحسابية وإعطاء الاوامر | |
| | |

| | |
|---|---|
| لاتخاذ قرار او التأكد من شرط معين |  |
| لاتصال الاشكال وإظهار اتجاهات تتابع الخطوات |  |
| لادخال وإخراج البيانات | |

رتبي العمليات في المخطط الانسيابي التالي طبقا للخوارزمية التالية:

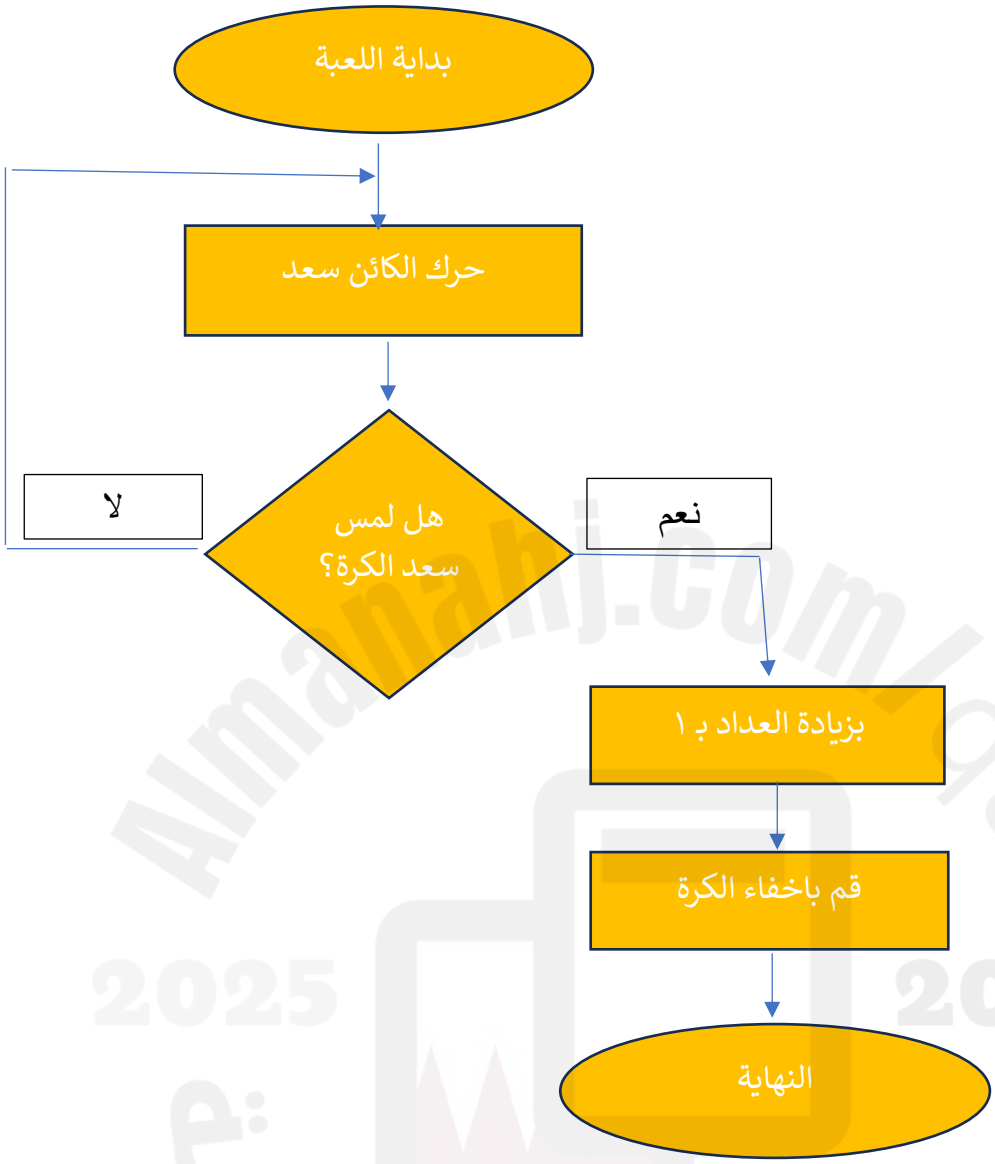
١- بداية اللعبة.

٢- حرك الكائن سعد.

٣- اذا لم يلمس سعد الكرة قم بالعودة الى الخطو ة رقم ٢.

٤- اذا لمس سعد الكرة قم بزيادة العداد بـ ١ ثم قم بإخفاء الكرة.

٥- نهاية اللعبة.



Almanahj.com/qa
2025 2024
موقع المناهج القطرية