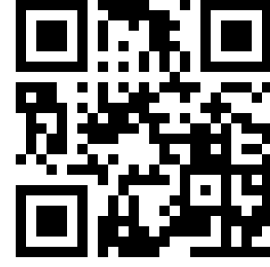


شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج القطرية



تدريبات دعم وإثراء الفرقان نهاية الفصل

[موقع المناهج](#) ⇨ [المناهج القطرية](#) ⇨ [المستوى السادس](#) ⇨ [علوم الحاسب](#) ⇨ [الفصل الأول](#) ⇨ [الملف](#)

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 2023-11-27 19:00:58

التواصل الاجتماعي بحسب المستوى السادس



روابط مواد المستوى السادس على تلغرام

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

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

نماذج امتحانية منتصف الفصل	1
تحميل كتاب الطالب	2
تدريبات دعم وإثراء نهاية الفصل الأول 2022-2023م	3
كتاب المعلم الفصل الأول 2022-2023م	4
كتاب الطالب الفصل الأول 2022-2023م	5

الحوسبة

6
الصف

دعم وإثراء نهائية ف1

العام الدراسي

1445 هـ

24-23 م



يا رب انصر عبادك المؤمنين
وجنك الموحدين في كل مكان

القدس والأقصى ▼ حتماً ستعود

ملحوظة: هذه التدريبات لا تقني عن الكتاب المدرسي

الاسم / الصف/6-

التميز



س1: أكمل :

- 1- تحتوى شجرة المجلدات مجلداً بداخله مجموعة من المجلدات الفرعية .
- 2- عند تصميم مجلة يجب عليك أن تحدد عدد المجلة.
- 3- الرسم التوضيحي من النوع يُستخدم لإظهار العلاقات النسبية أو المتداخلة أو الهرمية.
- 4- برنامج هو المستخدم لإنشاء صفحات المجلة وتنسيقها .
- 5- يستخدم شكل SmartArt من النوع..... للمقارنة أو لعرض علاقة بين فكرتين.
- 6- نستخدم رسم توضيحي SmartArt من النوع لإعداد تقرير عن هيكل تنظيمي
- 7- لرسم خطوات انتاج منتج نستخدم رسم توضيحي SmartArt من النوع.....
- 8- لرسم دورة الماء في الطبيعة نستخدم رسم توضيحي SmartArt من النوع.....
- 9- هو مكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج.
- 10- من أنواع المتغيرات ‘

س2 : أذكر العناصر التي تحتويها المجلة .

☒

☒

☒

☒

س3 – أذكر اثنين من المشاكل الصحية للاستخدام المفرط للحاسوب .

☒

☒

س4 : ضع الكلمة المناسبة في الفراغ المناسب :

اختيار اللون

هرمي

لبنة الحركة

سكراتش

دائري

❖ لرسم دورة الماء في الطبيعة نستخدم رسم توضيحي من النوع

❖ التحكم في حركة الكائن من خلال

❖ تستخدم لبنة Set pen color to في

❖ لتصميم وبرمجة لعبة أو قصة نستخدم برنامج

❖ لإظهار التداخل النسبي أو الهرمي نستخدم رسم توضيحي من النوع

س5 - ضع علامة صح (√) أو علامة خطأ (×) أمام العبارات التالية :

- 1- لمسح المنصة والبدء برسمة جديدة نستخدم لبنة Clear ()
- 2- من التأثيرات السلبية للتكنولوجيا الانطواء وفقدان التواصل مع الأصدقاء ()
- 3- الروبوتات من التأثيرات الايجابية للتكنولوجيا في عمليات التصنيع ()
- 4- نستخدم رسم توضيحي SmartArt من النوع قائمة لإظهار العلاقة بين الجزء والكل ()
- 5- شجرة العائلة مثال لرسم توضيحي SmartArt من النوع هيكلية ()
- 6- برنامج معالج النصوص هو البرنامج المستخدم لإنشاء صفحات المجلة وتنسيقها ()
- 7- لرفع القلم وإيقاف الرسم نستخدم لبنة Pen up ()

س6 : صل بين العمليات الحاسوبية والمعاملات في البرمجة

-
*
/
+

الجمع
الضرب
الطرح
القسمة

س7 : اذكر خطوات تصميم المجلة . (محلول)

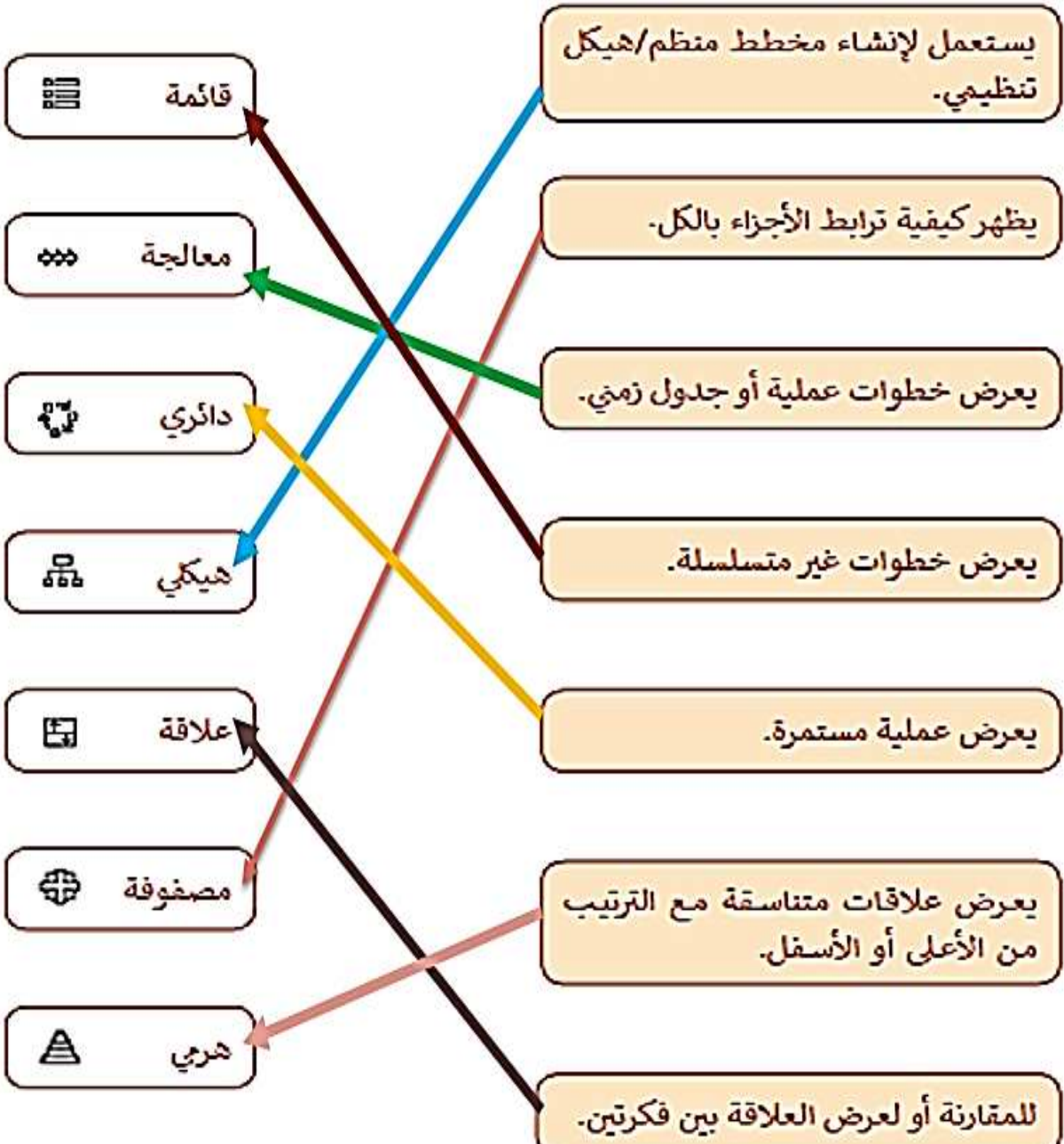
- 1- التفكير في مواضيع المجلة.
- 2- تصفح عدة مجلات .
- 3- تحديد عدد الصفحات .
- 4- التخطيط على ورق.
- 5- إنشاء مجلداً رئيسياً.
- 6- كتابة مقال عن موضوع المجلة.
- 7- استخدام معالج النصوص لإنشاء الصفحات.

حل تدريبات الكتاب

ص 36

1

صل بين استخدام Smart Art وشكله الصحيح.



ص 37



اختر نوع SmartArt الذي ستستخدمه بوضع علامة ✓ في المربع المناسب من أجل عرض:

الكتب التي تخطط لاستعارتها في زيارتك القادمة لمكتبة قطر الوطنية.

- | | | |
|-------------------------------------|--------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | قائمة | |
| <input type="checkbox"/> | معالجة | |
| <input type="checkbox"/> | دائري | |
| <input type="checkbox"/> | هيكل | |
| <input type="checkbox"/> | علاقة | |
| <input type="checkbox"/> | مصنوفة | |
| <input type="checkbox"/> | هرمي | |

شجرة العائلة.

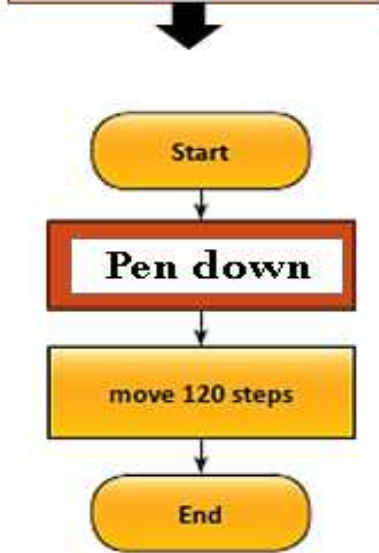
- | | | |
|-------------------------------------|--------|--|
| <input type="checkbox"/> | قائمة | |
| <input type="checkbox"/> | معالجة | |
| <input type="checkbox"/> | دائري | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | هيكل | |
| <input type="checkbox"/> | علاقة | |
| <input type="checkbox"/> | مصنوفة | |
| <input type="checkbox"/> | هرمي | |

دورة الماء في الطبيعة.

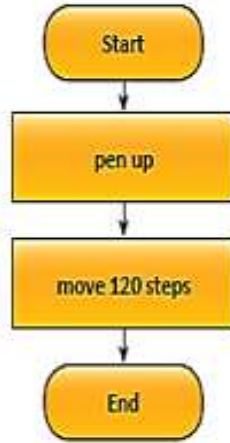
- | | | | | | |
|--------------------------|--------|--|-------------------------------------|--------|--|
| <input type="checkbox"/> | هيكل | | <input type="checkbox"/> | قائمة | |
| <input type="checkbox"/> | علاقة | | <input type="checkbox"/> | معالجة | |
| <input type="checkbox"/> | مصنوفة | | <input checked="" type="checkbox"/> | دائري | |
| <input type="checkbox"/> | هرمي | | | | |

ص 99

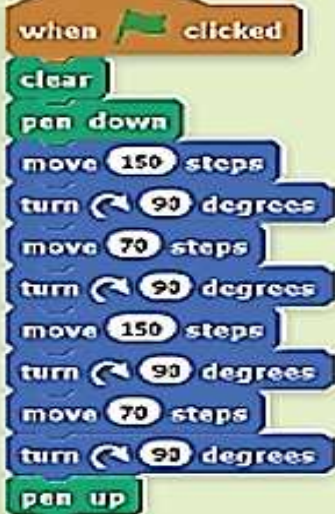
تصحيح الخطأ



حاول إيجاد الخطأ في المخطط الانسيابي التالي الذي يهدف إلى رسم خط، وارسم المخطط الانسيابي الصحيح في الأسفل ثم اكتب المقطع البرمجي.



ص 101



تتبع المقطع البرمجي التالي لرسم مستطيل ثم حاول الإجابة عن الأسئلة أدناه.

لاحظ أن أول لبنة تم البدء بها هي لبنة clear.
< لماذا نستخدم هذه اللبنة؟

لمسح المنصة

< لماذا نستخدمها عند هذه النقطة وليس في نهاية المقطع البرمجي؟

حتى لا يتم تداخل الرسومات القديمة مع الجديدة

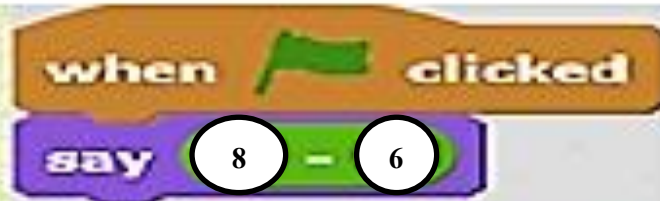
تتبع المخطط الانسيابي الآتي، ثم اختر الإجابة الصحيحة للسؤال التالي:



ما الشكل الناتج إذا تم الضغط على مفتاح المسافة؟

- < شكل مستطيل.
- < شكل مربع.
- < شكل مثلث.
- < شكل دائري.

$$8 - 6 = 2$$



$$3 * 7 = 21$$



$$8 / 2 = 4$$



$$9 / 3 = 3$$



$$5 + 4 + 4 = 13$$



$$2 * 9 - 3 = 15$$



$$8 / 4 + 7 = 9$$



< لنطبق معا

5



أي من المقاطع البرمجية التالية سيجعل الكائن الرسومي يظهر نتيجة العملية الحسابية $15 + 6/3$.

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	