تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

أوراق عمل الأندلس نهاية الفصل غير مجابة

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2024-11-26 01:44:09

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 دعم وإثراء الفرقان منتصف الفصل غير محلولة
2	أوراق عمل إثرائية قبل اختبار منتصف الفصل مع الإجابة النموذجية
3	أوراق عمل إثرائية قبل اختبار منتصف الفصل غير محلولة
4	تدريبات ومراجعة للقسم النظري منتصف الفصل
5	أوراق عمل دعم وإثراء الفرقان منتصف الفصل مع الإجابة

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		
	لكل متغير اسم يتم تعينه عن انشائه	A	
	أن يكون الاسم فريدا وغير مكرر	B	
	يمكن استخدام حروف كبيرة وصغيرة في اسم المغير	C	
	جميع ما ذكر	D	

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

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

Almanahj.com

السؤال الثاني: أجب عن الأسئلة التالية:

أ- اذكر العلامات التي تستخدم لتمثيل العمليات الحسابية

.....
.....

٢اذكر الخصائص التي يجب ان تتوفر في اسم المتغير

١-.....
٢-.....
٣-.....
٤-.....
٥-.....

ب- ما المقصود في المتغير ؟

.....
.....
.....

ج- عددي خطوات انشاء برنامج؟

١-.....
٢-.....
٣-.....
٤-.....

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

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

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

ب. ..... **من العلامات التي تستخدم لتمثيل العمليات الحسابية.**

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

د. ..... **هي الخطوة الرابعة من خطوات انشاء برنامج.**

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

السؤال الثالث:

حولي الخوارزمية الى مخطط انسيابي.

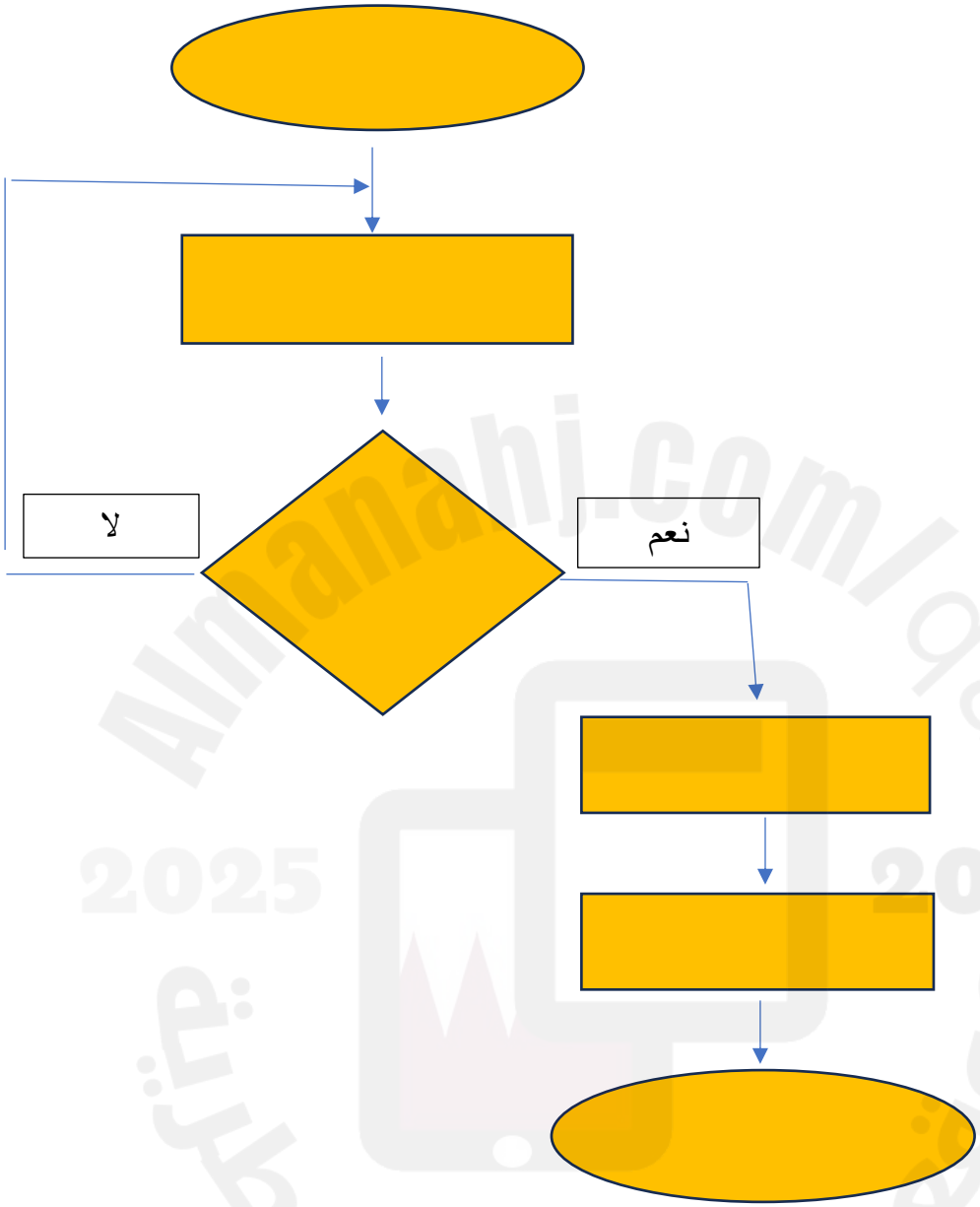
١- بداية اللعبة.

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