تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

أوراق عمل الأندلس منتصف الفصل مع الإجابة النموذجية

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2025-02-08 17:42:35

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 السابع

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

المزيد من الملفات بحسب المستوى السابع والمادة علوم الحاسب في الفصل الثاني

1	أوراق عمل الأندلس منتصف الفصل غير مجابة
2	تدريبات دعم واثراء نهاية الفصل مجمع الفرقان غير مجابة
3	اوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة مدرسة الأندلس
4	أوراق عمل اثرائية منتصف الفصل مدرسة الأندلس مع الإجابة النموذجية
5	أوراق عمل اثرائية منتصف الفصل مدرسة الأندلس غير مجابة

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات

العام الأكاديمي 2025/2024

منتصف الفصل الدراسي الثاني

أوراق عمل إثرائية وإجاباتها

مادة الحاسب الآلي

الصف السابع

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة:

1	اذكر المعملات الرياضية المستخدمة في برنامج Scratch :	
	A	القلم .
	B	المربعات .
	C	كتاب المدرسة .
	D	الجمع – الطرح – القسمة – الضرب .

2	على أي محور قيمة Y تحدد موقع الكائن الرسومي في برنامج Scratch :	
	A	محورX .
	B	محورB .
	C	محورD.
	D	المحورالعمودي .

3	من مكونات اللعبة في رنامج Scratch :	
	A	الطاولة .
	B	لعبة المكعبات .
	C	الهاتف المحمول .
	D	خلفية السماء الزرقاء – النجوم – المباني – السحب – سفينة الفضاء.

4	تحقق لبنة .....من الشرط الموجود وتعطية نقيضة فاذا كان الشرط خطأ فإن الناتج يكون صحيحا والعكس صحيح فاذا كان الشرط صحيحا فإن الناتج خطأ :	
	A	. NOT
	B	. TOO
	C	. OFF
	D	. YES

5	يقوم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء وتطوير الأنظمة والتطبيقات:	
	A	محلل النظم.
	B	قلم السبورة.
	C	كتاب المدرسة.
	D	الفراشة البيضاء.

6	تستخدم لبنة x position y position :	
	A	لنقل الكائن.
	B	لتحريك الكائن.
	C	لاخفاء الكائن.
	D	لعرض إحداثيات موقع الكائن.

7	يمكننا العثور على لبنة if then else ضمن مجموعة :	
	A	.Call
	B	.Hello
	C	.Sweet
	D	.Control

8	تربط لبنة..... بين لبنتين منطقيتين إذا كانت قيمة كل منهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة:	
	A	لبنة and.
	B	لبنة ok.
	C	لبنة why.
	D	لبنة Done.

السؤال الثاني: اكمل الفراغ بالكلمة المناسبة

(فاحص الأنظمة) (if then) (OR) (خلفية السماء الزرقاء)

- من مكونات اللعبة في برنامج سكراتش **خلفية السماء الزرقاء**

- يقوم . **فاحص الأنظمة** باختبار البرامج لاكتشاف المشاكل والأخطاء.

- تستخدم لبنة **if then** لتحقق من شرط معين.

- تربط لبنة **OR** بين لبنتين منطقيتين إذا كانت أحداهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.

السؤال الثالث: ضع علامة صح او خطأ

1- عند تحريك أحد الكائنات في اللعبة ينبغي ان تبقي بقية الكائنات ثابتة(✗)

2- تستخدم لبنة كشف التصادم عادة في ألعاب الفيديو(✓)

3- الاستجابة هي لفظ يطلق علي ما يحدث في اللعبةى نتيجو التصادم (✓)

4- يمكننا الالعقةر في برنامج سكراتش علي لبنة If then ضمن قسم Control (✓)

السؤال الرابع: اجب عن الاسئلة الاتية

1- **وضح وظيفة لبنات المعاملات الرياضية ؟**

لاداء مهام حسابية

2- **اذكر أنواع التصادم الموجوده في برنامج Scratch ؟**

تصادم الكائنات

تصادم مع اللون

تصادم مع الحافة

تصادم مع مؤشر الفأرة