

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية



أوراق عمل الأندلس منتصف الفصل غير مجانية

موقع المناهج ← المناهج القطرية ← المستوى السابع ← علوم الحاسب ← الفصل الثاني ← أوراق عمل ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 17:41:49 2025-02-08

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات | حلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي للمدرس

المزيد من مادة:
علوم الحاسب:

التواصل الاجتماعي بحسب المستوى السابع



صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

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

تدريبات دعم واثراء نهاية الفصل مجمع الفرقان غير مجانية

1

اوراق عمل نهاية الفصل غير مجانية مدرسة الأندلس

2

أوراق عمل اثرائية منتصف الفصل مدرسة الأندلس مع الإجابة النموذجية

3

أوراق عمل اثرائية منتصف الفصل مدرسة الأندلس غير مجانية

4

اوراق عمل منتصف الفصل مدرسة مسيعيد مع الاجابة النموذجية

5

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	محور X .
	B	محور B .
	C	محور D .
	D	المحور العمودي .
3	من مكونات اللعبة في برنامج 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
- يقوم باختبار البرامج لاكتشاف المشاكل والأخطاء.
- تستخدم لبنة للتحقق من شرط معين.
- تربط لبنة..... بين لبنتين منطقيتين إذا كانت أحدهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.

السؤال الثالث: ضع علامة صح او خطأ:

- 1- عند تحريك أحد الكائنات في اللعبة ينبغي ان تبقى بقية الكائنات ثابتة ()
- 2- تستخدم لبنة كشف التصادم عادة في ألعاب الفيديو ()
- 3- الاستجابة هي لفظ يطلق علي ما يحدث في اللعبة نتيجة 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 ؟

.....

2- اذكر أنواع التصادم الموجوده في برنامج Scratch ؟

.....

.....

.....

.....