شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج القطرية

اوراق عمل منتصف الفصل مدرسة مسيعيد مع الاجابة النموذجية

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 2024-02-17 04:02:29 | اسم المدرس: مدرسة مسيعيد

التواصل الاجتماعي بحسب المستوى السابع

روابط مواد المستوى السابع على تلغرام

التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات

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

1	اوراق عمل منتصف الفصل مدرسة مسيعيد غير محابة
2	تدريبات دعم وإثراء الفرقان منتصف الفصل مع الاجابة النموذجية
3	تدريبات دعم وإثراء الفرقان منتصف الفصل غير محابة
4	كتاب الطالب
5	تحميل دليل المعلم الفصل الثاني

العام الدراسي
2024-2023

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السابع
7

تدريبات علاجية - واجبات

مُجابة

منهاج منتصف الفصل الدراسي الثاني

اسم الطالب: .....

الصف: السابع /.....

ملحوظة هامة: هذه الأسئلة علاجية ولا تغني عن الكتاب المدرسي وهو المصدر الرئيس للتعلم

المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (1)

الأسبوع الأول

اسم الطالب:---------- الصف: السابع ( ) التاريخ 2024/01/08م إلى 2024/01/11م

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة بوضع علامة × في كل مما يلي:

1- .....هو الشخص الذي يقوم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء وتطوير الأنظمة والتطبيقات المحوسبة وتصميم خرائط تدفق البيانات وتحديد أهداف النظام والمُدخلات والمُخرجات وعلاقة النظام بالأنظمة الأُخرى و إعداد المواصفات الفنية للبرامج.

- A [×] مُحلل النظام
- B [ ] المُبرمج
- C [ ] فاحص النظام
- D [ ] مُدخل البيانات

2- .....هو الشخص الذي يقوم بتحويل التصميمات التقنية للتطبيقات والبرامج إلى تعليمات وشيفرات برمجية يمكن للحاسوب اتباعها وتنفيذها وذلك باستخدام لُغات البرمجة المُختلفة.

- A [ ] مُحلل النظام.
- B [ ] فاحص النظام.
- C [×] المُبرمج.
- D [ ] مُدخل البيانات.

3- ..... هو الشخص الذي يقوم باختبار البرامج والتطبيقات لاكتشاف المشاكل والأخطاء التي قد تؤثر على أدائِها.

- A [ ] مُحلل النظام.
- B [×] فاحص النظام.
- C [ ] المُبرمج.
- D [ ] مُدخل البيانات.

4- تتكون المنصة في Scratch من مجموعة نقاط تُسمى ..... تُشبه جدولاً بِه الكثير من الصفوف والأعمدة.

A ☐ Cm (سنتمتر)

B ☐ Inch (إنش)

C ☒ Pixel (بِكسل)

D ☐ Dm (ديسيمتر)

5- يُعبَّر عن الصف في المنصة في Scratch والذي يُشير إلى موقع الكائن أفقياً على امتداد المحور السيني بالرمز:

A ☐ A

B ☐ B

C ☒ X

D ☐ Y

6- يُعبَّر عن العمود في المنصة في Scratch والذي يُشير إلى موقع الكائن رأسياً على امتداد المحور الصادي بالرمز:

A ☐ A

B ☐ B

C ☐ X

D ☒ Y

السؤال الثاني: أذكر أسماء ثلاثاً من المهن التي من المتوقع أن تظهر نتيجةً للتطور الهائل في علم البيانات والذكاء الاصطناعي؟

1. عُلماء البيانات .....
2. اختصاصيو استخراج وتحليل ومُراقبة البيانات .....
3. اختصاصيو الروبوت والأجهزة ذاتية القيادة من مهندسين ومبرمجين وتقنيين، ....

المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (2)

الأسبوع الأول

اسم الطالب:---------- الصف: السابع ( ) التاريخ 2024/01/08م إلى 2024/01/11م

السؤال الأول: املأ الجدول الآتي بالعملية التي تقوم بها كل لبنة من لبنات التحكم بالإحداثيات في برنامج Scratch:

لبنات التحكم بالإحداثيات	
اللبنة	العملية
	تُستخدم لعرض قيم إحداثيات موقع الكائن (x,y) على المنصة
	تقوم بتعيين إحداثيات موقع الكائن (x,y)
	تُغير إحداثيات موقع (x,y) بقيمة مُحددة.
	تنقل الكائن إلى الموقع الذي يحمل الإحداثيات (x,y) على المنصة.
	تُحرّك الكائن الرسومي إلى موقع عشوائي أو إلى موقع مؤشر الفأرة.
	تُحرك الكائن إلى الموقع الذي يحمل الإحداثيات x و y خلال العدد المُحدد من الثواني. سيتوقف عمل المقطع البرمجي أثناء تحرك الكائن الرسومي

المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (03)

الأسبوع الثاني

اسم الطالب:- - - - - - - - - - - - - - - - - - **الصف:** السابع ( ) التاريخ 2024/01/14م إلى 2024/01/18م

السؤال الأول: ارسم المخطط الانسيابي للخوارزمية الآتية في العمود المخصص لذلك في الجدول الآتي:

الخوارزمية	مخطط التدفق (المخطط الانسيابي)
1. ابدأ. 2. اضبط قيمة المتغير Lives إلى 5. 3. غيّر المظهر Costume ليُصبح spaceship-a. 4. غيّر اتجاه حركة الكائن 180 point in direction. 5. اذهب إلى إحداثيات x: -130, y:0. 6. غيّر الخلفية (backdrop) إلى bluesky. 7. اذهب إلى المقدمة. 8. تحدَّث " I am flying ".	

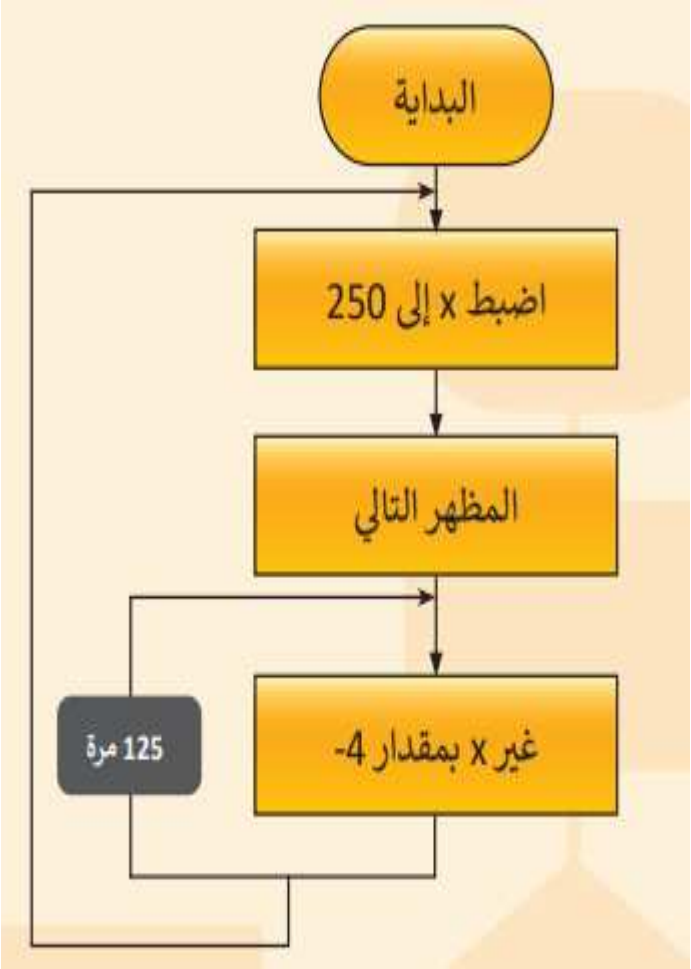
المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (04)

الأسبوع الثاني

اسم الطالب:- - - - - - - - - - - - - - - - - الصف: السابع ( ) التاريخ 2024/01/14م إلى 2024/01/18م

السؤال الأول: أكتب الخوارزمية التي يمثلها مخطط التدفق (المخطط الانسيابي) في العمود المخصص لذلك في الجدول الآتي:

مخطط التدفق (المخطط الانسيابي)	الخوارزمية
	1. البداية 2. ..... اضبط x إلى 250. 3. ..... انتقل إلى المظهر التالي. 4. ..... كرر الخطوة 5، 125 مرة. 5. ..... غيّر x بمقدار 4-. 6. ..... اذهب إلى الخطوة رقم 2. 7. نهاية الخوارزمية

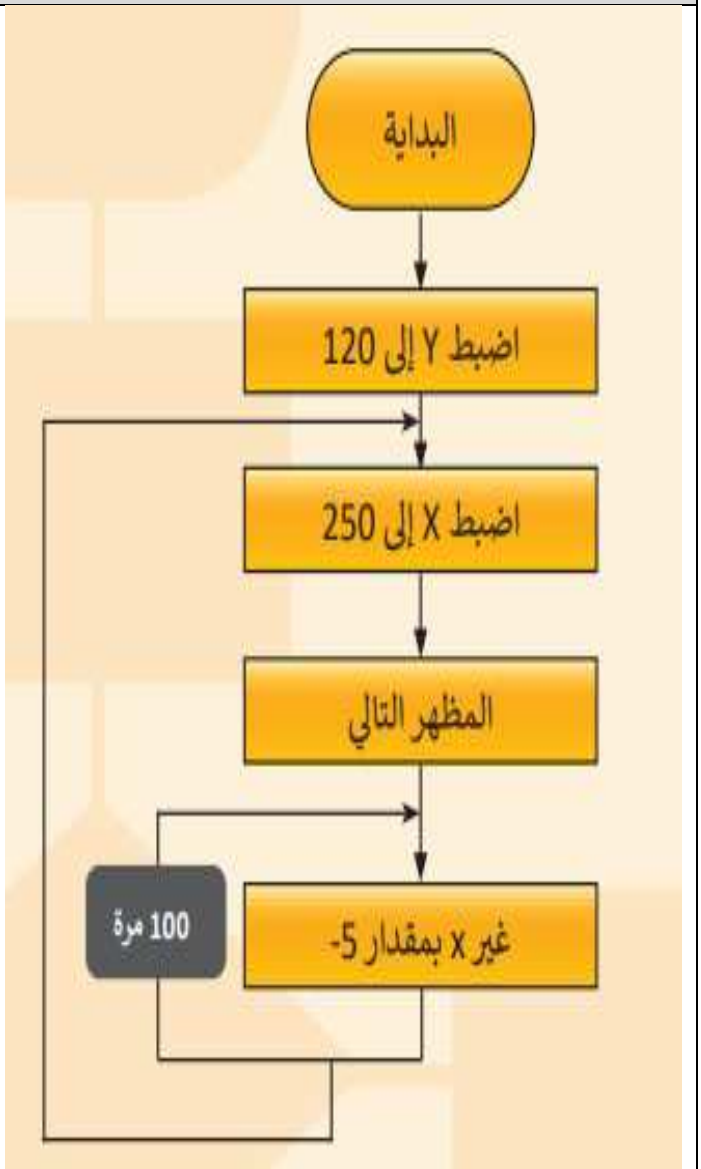
المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (05)

الأسبوع الثاني

اسم الطالب:- - - - - - - - - - - - - - - - - الصف: السابع ( ) التاريخ 2024/01/14م إلى 2024/01/18م

السؤال الأول: أكتب الخوارزمية التي يمثلها مخطط التدفق (المخطط الانسيابي) في العمود المخصص لذلك في الجدول الآتي:

مخطط التدفق (المخطط الانسيابي)	الخوارزمية
	1. البداية 2. ..... اضبط y إلى 120. 3. ..... اضبط x إلى 250. 4. ..... انتقل للمظهر التالي. 5. ..... كرر الخطوة 6، عدد 100 مرة. 6. ..... غير x بمقدار 5-. 7. ..... اذهب إلى خطوة رقم 3. 8. نهاية الخوارزمية

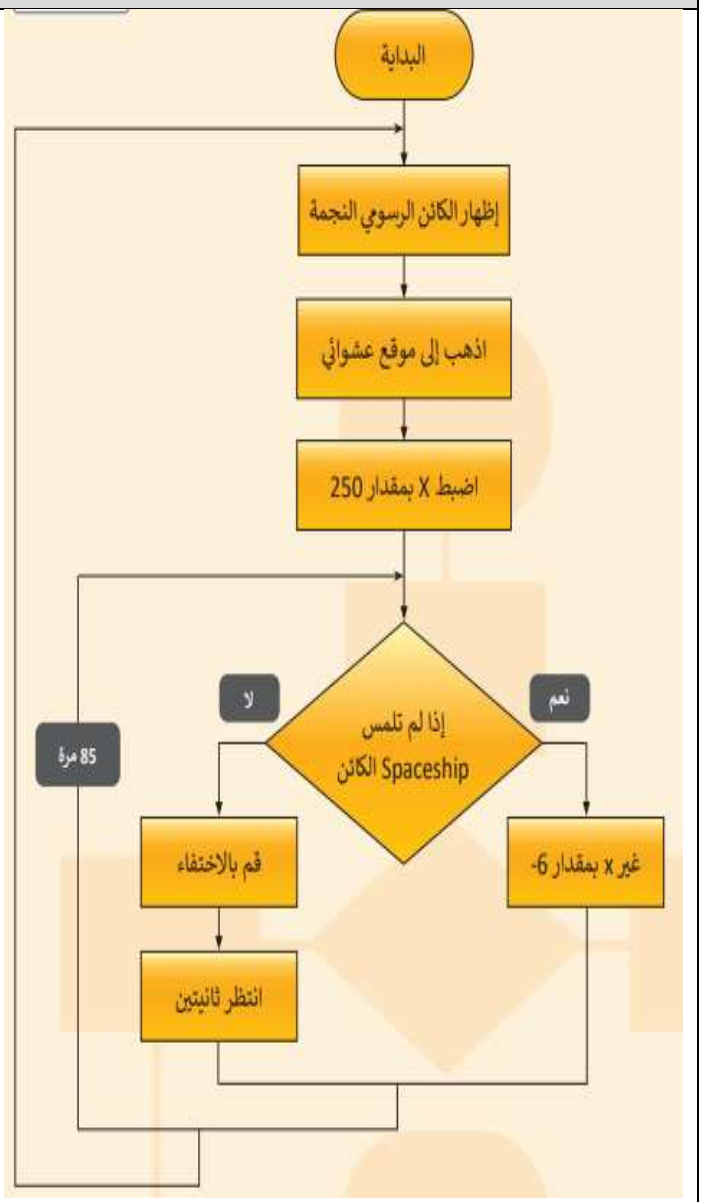
المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (06)

الأسبوع الثالث

اسم الطالب:- - - - - - - - - - - - - - - - - - الصف: السابع ( ) التاريخ 2024/01/21م إلى 2024/01/25م

السؤال الأول: أكمل خطوات الخوارزمية الاتية مستعيناً بالمخطط الانسيابي:

مخطط التدفق (المخطط الانسيابي)	الخوارزمية
	1. البداية. 2. اظهر الكائن الرسومي النجمة ..... 3. اذهب إلى الموقع العشوائي. 4. اضبط مقدار X بمقدار 250. 5. كرر الخطوات من 6 إلى 9 بمقدار 85 مرة. 6. إذا لم تلمس Spaceship الكائن Star1، اذهب إلى الخطوة 7، غير ذلك اذهب إلى خطوة 8. 7. غيّر x بمقدار 6- ..... 8. قُم بالاختفاء. ..... 9. انتظر ثانيتين. ..... 10. اذهب إلى خطوة 2. 11. نهاية الخوارزمية

المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (07)

الأسبوع الرابع

اسم الطالب:- - - - - - - - - - - - - - - - - الصف: السابع ( ) التاريخ 2024/01/28م إلى 2024/02/01م

السؤال الأول: قارن بين لبنة (If ..... then) و لبنة (If ..... then, else) في برنامج Scratch وفقاً لما هو مطلوب في الجدول الآتي:

وجه المقارنة	If ..... then	If ..... then, else
إذا كان الشرط صحيحاً	جميع اللبنات البرمجية التابعة للجملة الشرطية سيتم تنفيذ	سيتم تنفيذ جميع الأوامر الموجود في اللبنات البرمجية الموجودة داخل الفراغ الأول من المقطع، وتتخطى اللبنات في الفراغ الثاني
إذا كان الشرط خطأ	سيتم تخطي تلك اللبنات، ولن تنفذ الأوامر التي تحتويها	سيتخطى اللبنات في الفراغ الأول، وينفذ أوامر اللبنات في الفراغ الثاني

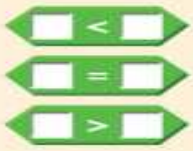
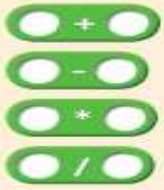
المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (08)

الأسبوع الخامس

اسم الطالب:- - - - - - - - - - - - - - - - - الصف: السابع ( ) التاريخ 2024/02/04م إلى 2024/02/08م

السؤال الأول: أذكر استخدامات المعاملات في برنامج سكراتش (Scratch) بملئ الفراغ في الجدول الآتي؟

المعاملات	اللبنات	استخداماتها
المعاملات الشرطية		تستخدم المعاملات الشرطية في مقارنة القيم أثناء كتابة الجمل الشرطية.
المعاملات الرياضية		تستخدم لبنات المُعاملات الرياضية لأداء مهام حسابية مثل: الجمع، الطرح، الضرب، القسمة وما إلى ذلك.
المعاملات المنطقية		تُستخدم المعاملات المنطقية لفحص أكثر من شرط في جملة شرطية واحدة، وأيضاً لفحص نقيض الشرط. وتُمكن هذه المعاملات من اتخاذ قرارات لجمل شرطية مُركبة.

المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

ورقة عمل (09)

الأسبوع السادس

اسم الطالب:- الصف: السابع ( ) التاريخ 2024/02/11م إلى 2024/02/15م

السؤال الأول: أذكر العملية التي تقوم بها كل من المعاملات المنطقية (And, Or, Not) في برنامج سكراتش (Scratch) بملئ الفراغ في الجدول الآتي؟

المعامل المنطقي	استخدامه
	تربط لبنة And بين لبنتين منطقيتين. إذا كانت قيمة كُل منهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون
	تربط لبنة Or بين لبنتين منطقيتين. إذا كانت إحداهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.
	تتحقق لبنة Not من الشرط الموجود وتُعطيه نقيضه، فإذا كان الشرط خطأ فإن الناتج يكون صحيحاً، والعكس صحيح فإذا كان الشرط صحيحاً فإن الناتج يكون خطأ.

انتهت الأسئلة