أوراق عمل وتدريبات نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية
موقع المناهج ⇦ المناهج القطرية ⇦ الصف الخامس ⇦ علوم الحاسب ⇦ الفصل الأول ⇦ ملفات متنوعة ⇦ الملف
تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 10-12-2025 22:27:56

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 الصف الخامس

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

المزيد من الملفات بحسب الصف الخامس والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول

1	أوراق عمل مدرسة عبدالله بن رواحة نهاية الفصل غير مجابة
2	أوراق عمل مدرسة الزبير بن العوام نهاية الفصل غير مجابة
3	أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة
5	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة

المصدر التعليمي

الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

التدريبات النظرية

الفصل الدراسي الأول

الصف الخامس

هذه التدريبات لا تغني عن المصدر التعليمي

الوحدة الثانية

أساسيات حل المشكلات

الدرس الأول

مقدمة إلى البرمجة

صفحات المراجعة
78 **إلى** 89

1 هل الجُمل التالية صحيحة أم خطأ؟

1. الخوارزميات تستخدم فقط لوصفات الطعام.

صحيح ○ خطأ ✓

2. الحواسيب تستطيع أن تقرر ماذا تفعل بنفسها.

صحيح ○ خطأ ✓

3. البرنامج هو مجموعة من التعليمات مكتوبة بإحدى لغات البرمجة ينفذها الحاسوب لتحقيق هدف معين.

صحيح ✓ خطأ ○

4. إذا أعطى المبرمج الحاسوب تعليمات خاطئة فإن الحاسوب يستطيع أن يصحح تلك الأخطاء.

صحيح ○ خطأ ✓

5. المخطط الانسيابي يظهر خطوات حل مسألة أو مشكلة مرتبة ترتيبًا سليمًا.

صحيح ○ خطأ ✓

6. توجد الخوارزميات في الحاسوب فقط لكنها غير موجودة في العالم الواقعي.

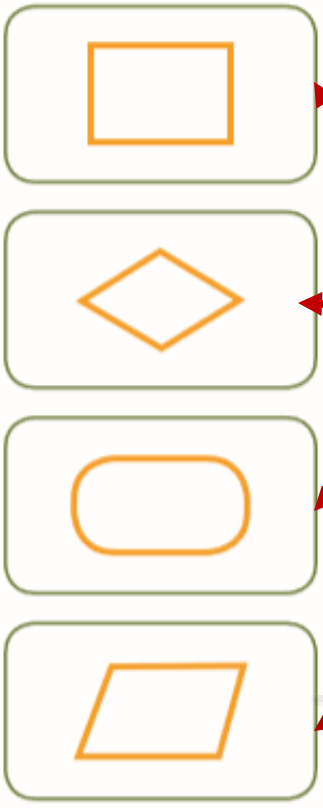
صحيح ○ خطأ ✓

7. عند إنشاء الخوارزمية يمكن كتابة الخطوات بدون ترتيب.

صحيح ○ خطأ ✓

2

صل كل وصف لرموز المخطط الانسيابي بالشكل المناسب.



- تمييز نهاية العمليات
- اتخاذ قرار
- إدخال بيانات
- تنفيذ الحسابات

3

يجب أن يقوم المبرمج بترتيب الأحداث بشكل صحيح ليتم تصميم البرنامج بشكل سليم، ساعد المبرمج في ترتيب الجمل الآتية ترتيبًا صحيحًا.

2 اكتب كل خطوة لازمة لحل المشكلة مع مراعاة الترتيب الصحيح.

3 ارسم المخطط الانسيابي.

1 تعرف على المشكلة تمامًا لكي تفهمها.

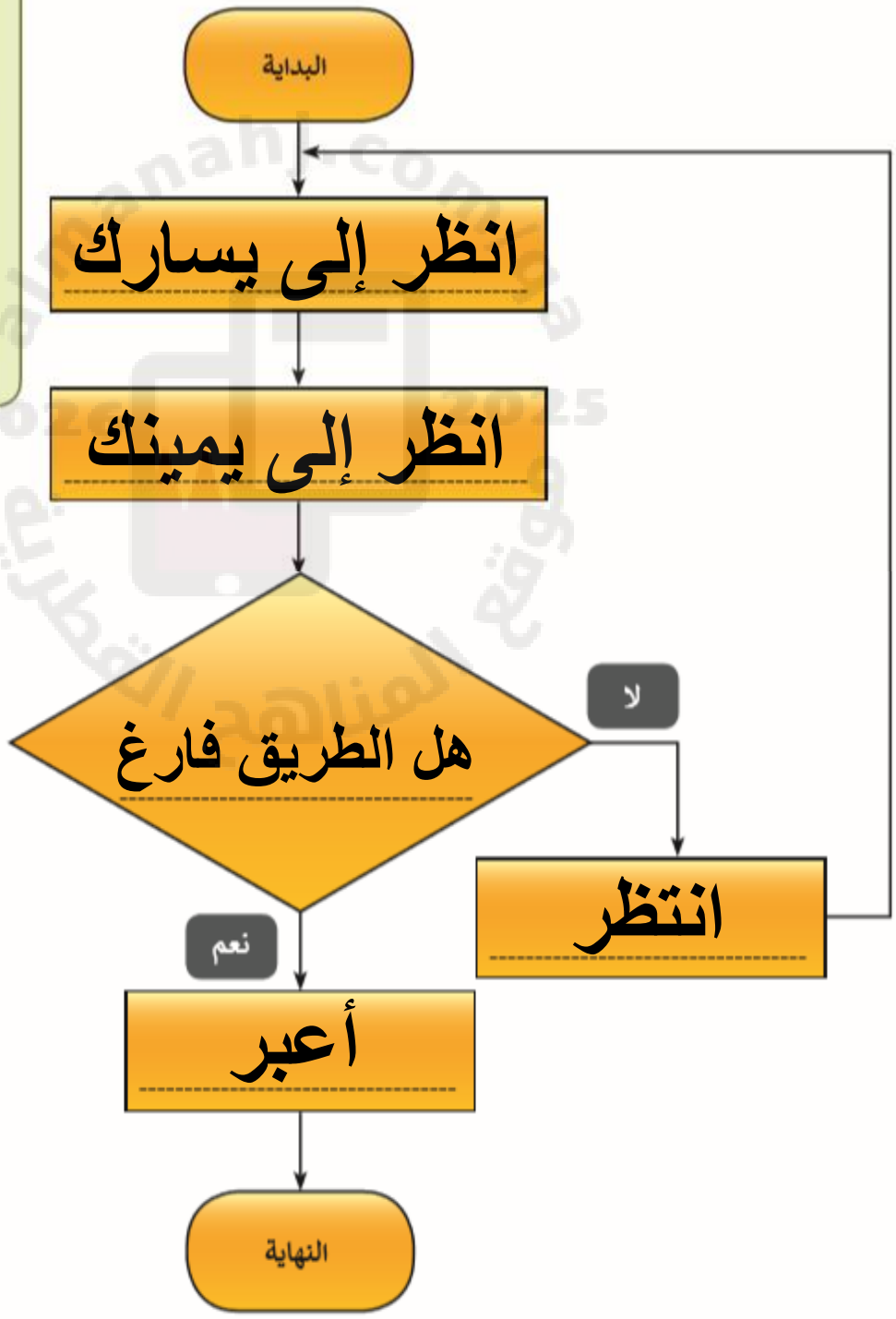
4 حول المخطط الانسيابي إلى مقطع برمجي.

4

عندما تعبر الطريق، عليك أن تكون حذرًا للغاية.

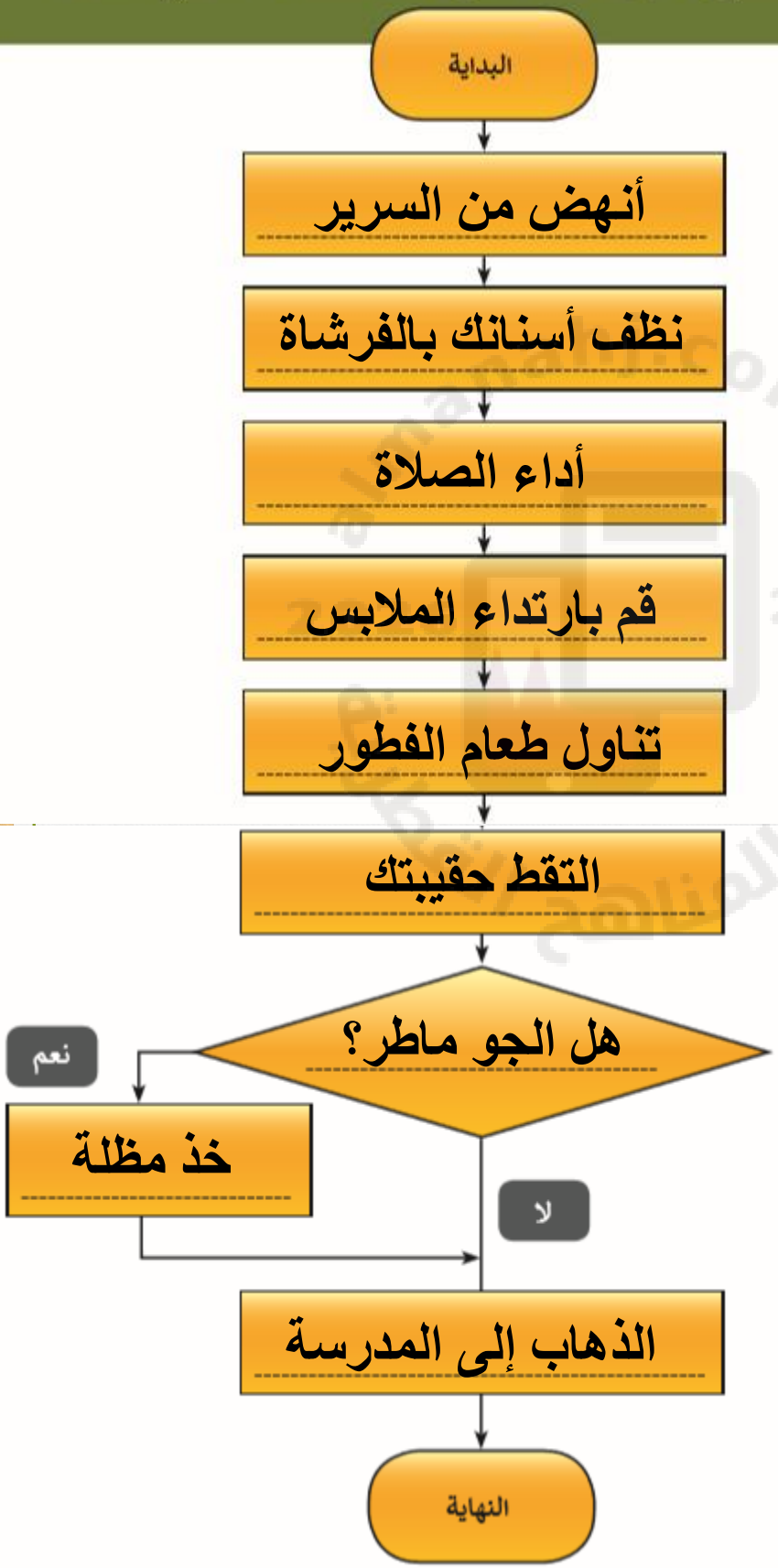
ضع الخطوات بالترتيب الصحيح لاستكمال المخطط الانسيابي الآتي.

a.	انتظر
b.	اعبر
c.	انظر إلى يمينك
d.	انظر إلى يسارك
e.	هل الطريق فارغ؟



5

عندما تستيقظ من النوم كل صباح، فإنك تتبِع مجموعَة من الخطوات لتجهيز نفسك للذهاب إلى المدرسة. هذه مجموعة من التعليمات التي عليك أن تضعها بالترتيب الصحيح وتُكمل الفراغات في الخطوات لتصبح الخوارزمية جاهزة والمُخطط الانسيابي كذلك.



a.	أداء الصلاة
b.	تناول طعام الفطور
c.	الذهاب إلى المدرسة
d.	هل الجو ماطر؟
e.	خذ مظلة
f.	نظِّف أسنانك بالفُرشاة
g.	قم بارتداء الملابس
h.	انهض من السرير
i.	التقط حقيبتك

ماذا سيحدث إذا أمطرت؟ هل يمكنك أن تتوقع ماذا ستفعل؟

6

تقوم الخوارزمية الآتية بحساب عمرك، تتبع خطواتها.

a.	البداية
b.	أدخل السنة الحالية.
c.	أدخل سنة ميلادك.
d.	قم بعملية الطرح.
e.	اظهر النتيجة.
f.	النهاية

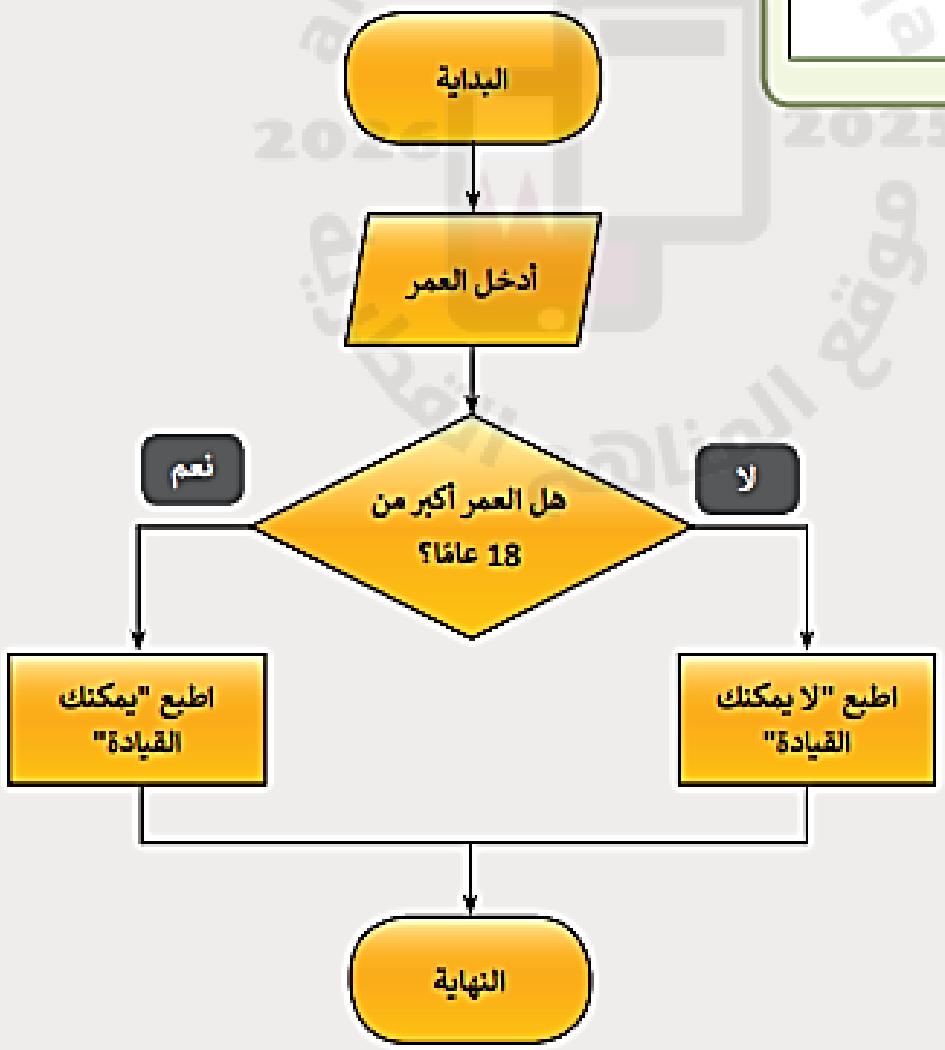
قم بإنشاء المخطط الانسيابي للخوارزمية.

7

لمعرفة ما إذا كان عمرك يسمح بقيادة السيارة أم لا، تتبع الخطوات في الخوارمية الآتية.

a.	البداية
b.	أدخل العمر.
c.	هل العمر أكبر من 18 عامًا؟
d.	اطبع "يمكنك القيادة".
e.	اطبع "لا يمكنك القيادة".
f.	النهاية

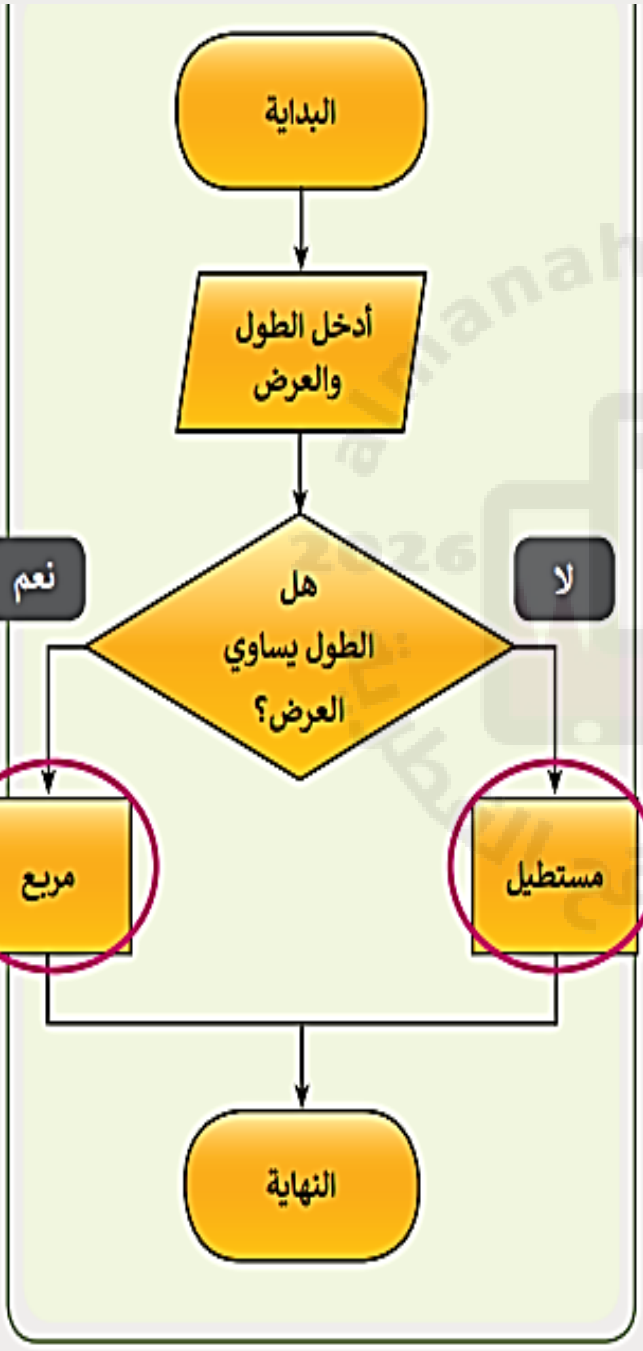
قم بإنشاء المخطط الانسيابي للخوارزمية.



8

تتبع المخطط الانسيابي التالي لإيجاد الأخطاء ثم ارسم المخطط الانسيابي الصحيح في الأسفل.

> ما هو الناتج المتوقع من هذا المخطط الانسيابي إذا تم إدخال الطول 6 والعرض 4؟



مستطيل

9 طابق الشعار مع التطبيقات.

YouTube

Google Maps

Google

WhatsApp

10 اذكر الفوائد التي نجنيها من استخدام التطبيقات التالية في حياتنا اليومية.

WhatsApp للاتصالات المسموعة والمرئية وتبادل الرسائل والصور ومقاطع الفيديو والمقاطع الصوتية.

YouTube مشاهدة مقاطع الفيديو الترفيهية والتعليمية والإخبارية وغيرها.

Google Maps التعرف على الأماكن، والوصول اليها و معرفة المسافات والاتجاهات.

الدرس الثانية

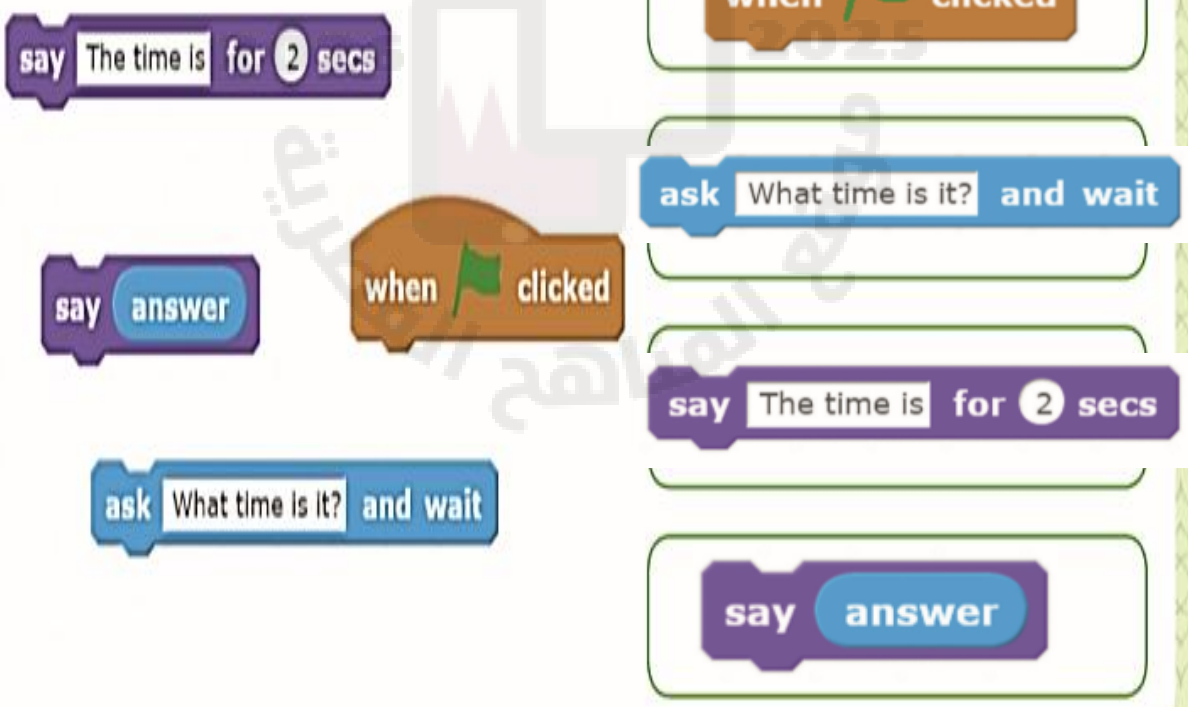
برمجة قصة بسيطة

صفحات المراجعة

96 **إلى** 99

2

ضع اللبنات في الترتيب الصحيح لإنشاء مقطع برمجي يسأل الشخصية الكرتونية عن الساعة ثم قم بتعديل المقطع البرمجي لدمج القيم باستخدام لبنة join.



الدرس الثالث

الجمل الشرطية

صفحات المراجعة

128 – 122 – 119 – 117 – 116

1 أنشئ المقطع البرمجي الآتي ثم قم بتشغيله، وأجب عن الأسئلة التالية:

1. ما هي مخرجات البرنامج المتوقعة؟

يحدد عدد أيام السنة من خلال شهر فبراير

2. اكتب وصفاً عن عمل هذا المقطع البرمجي؟

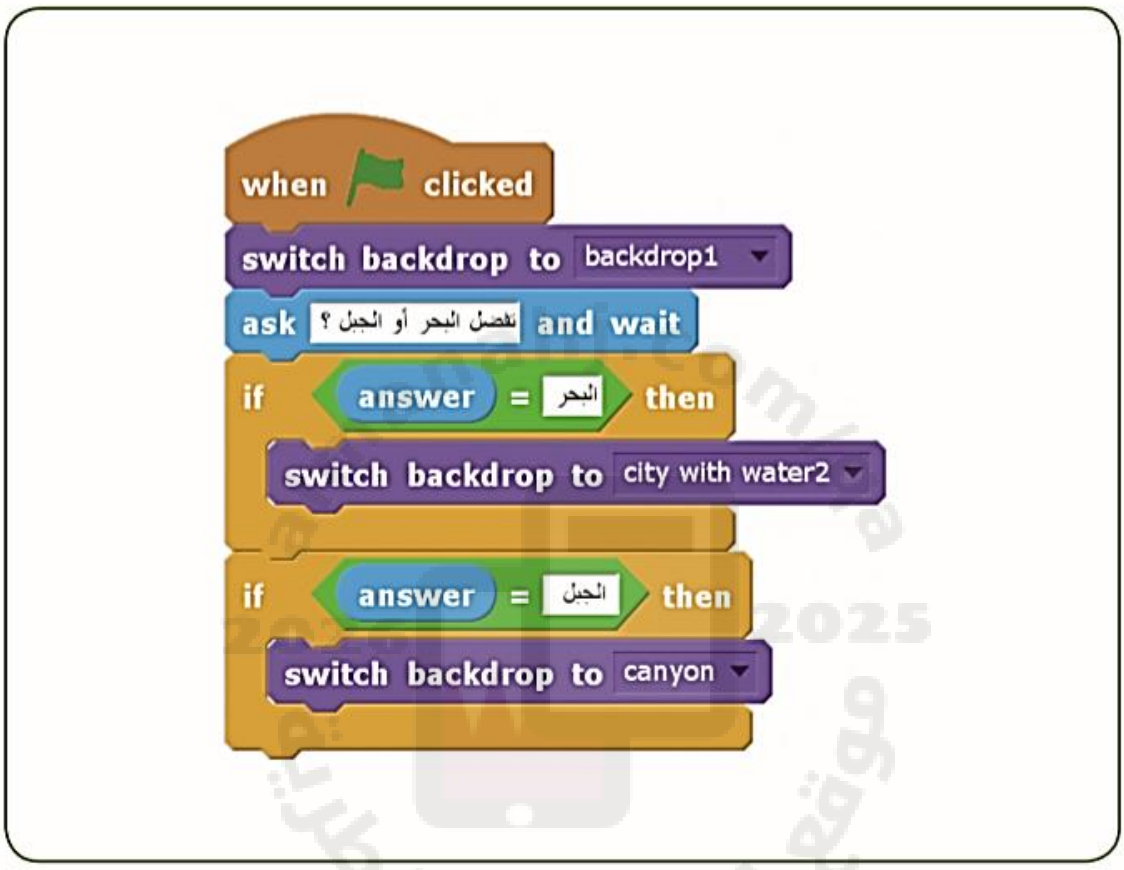
1. في البداية يسأل عن عدد أيام شهر فبراير لهذا السنة.
2. عندما تكون عدد أيام شهر فبراير 28 يقول أن عدد أيام السنة 365يوماً
3. عندما تكون عدد أيام شهر فبراير 29 يقول أن عدد أيام السنة 366يوماً

3. ماذا سيحدث عندما يتلقى البرنامج رقمًا لا يساوي 28 أو 29؟

عدم الاستجابة لعرض النتيجة

2

شاهد المقطع البرمجي التالي وأجب عن الأسئلة التي تليه.



اشرح ماذا سيحدث إذا كتب المستخدم كلمة "البحر" أو "الجبل"؟

عندما يكتب المستخدم كلمة البحر سيتم التحويل على خلفية البحر.

عندما يكتب المستخدم كلمة الجبل سيتم التحويل على خلفية الجبل.

اكتب أسماء الخلفيات التي استخدمناها في هذا المقطع البرمجي:

خلفية البحر city with water2

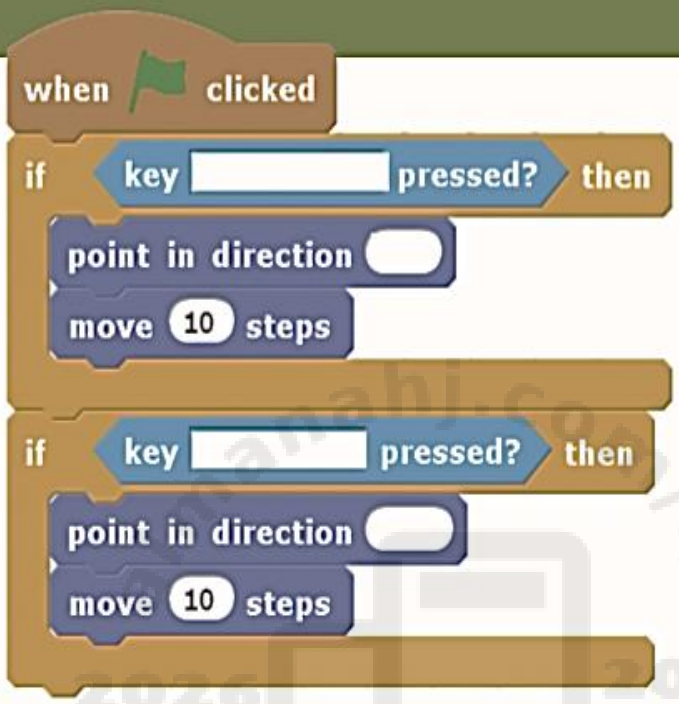
خلفية الجبل canyon

ماذا سيحدث لو تلقى البرنامج كلمة مخالفة لـ "البحر" أو "الجبل"؟

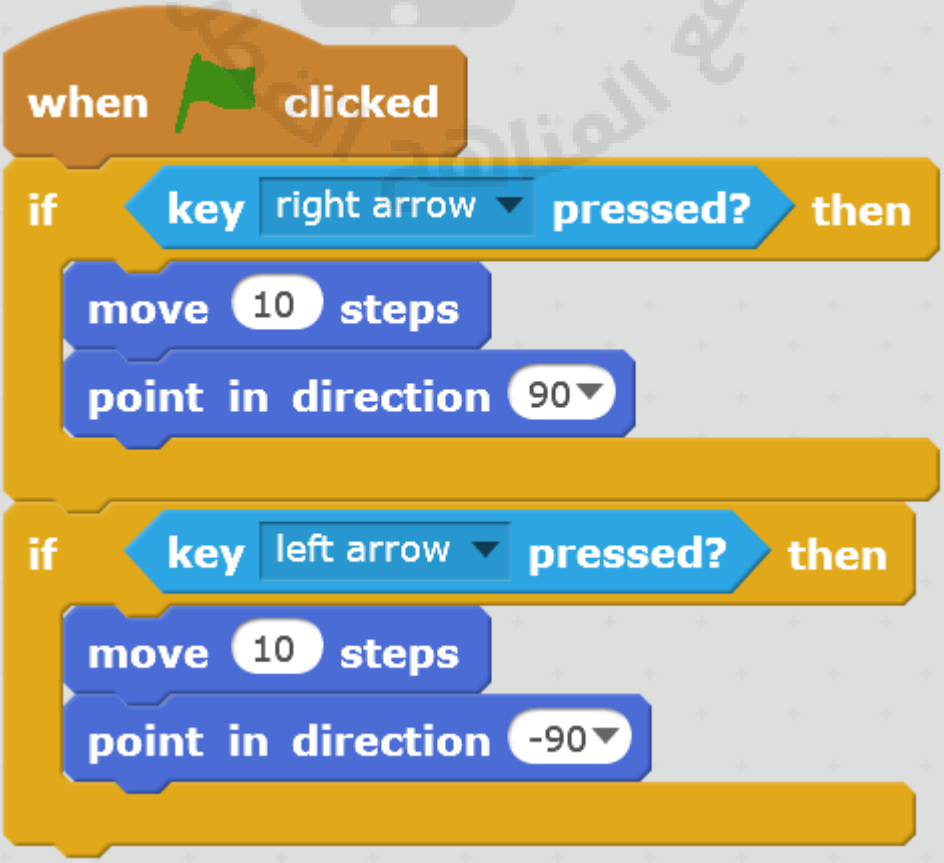
عدم الاستجابة لتحويل الخلفية

5

أكمل المقطع البرمجي لجعل الكائن الرسومي يتحرك إلى اليسار أو إلى اليمين باستخدام مفاتيح الأسهم.



تكملة المقطع البرمجي



الدرس الرابع

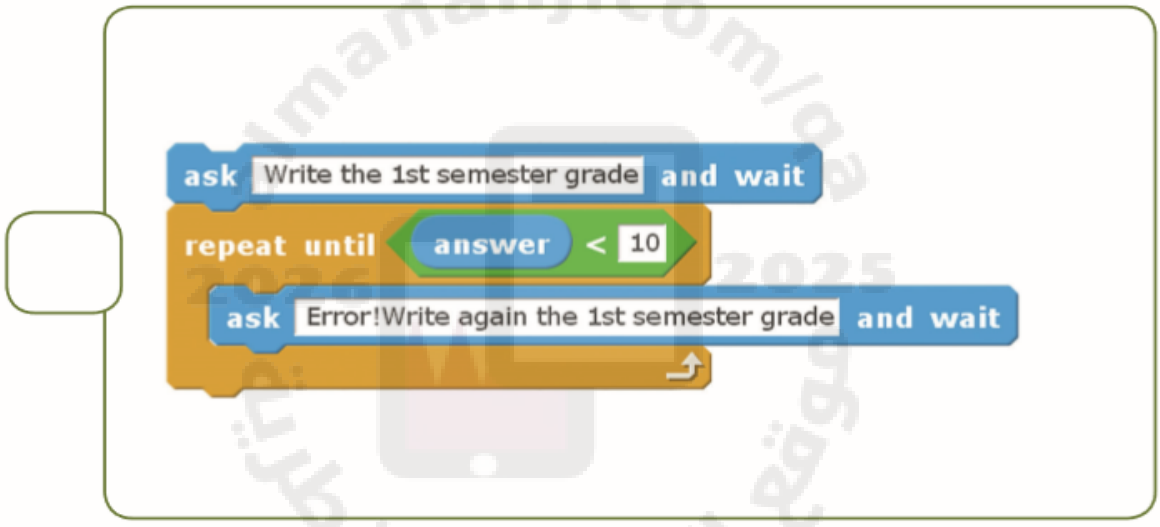
أوامر التكرار

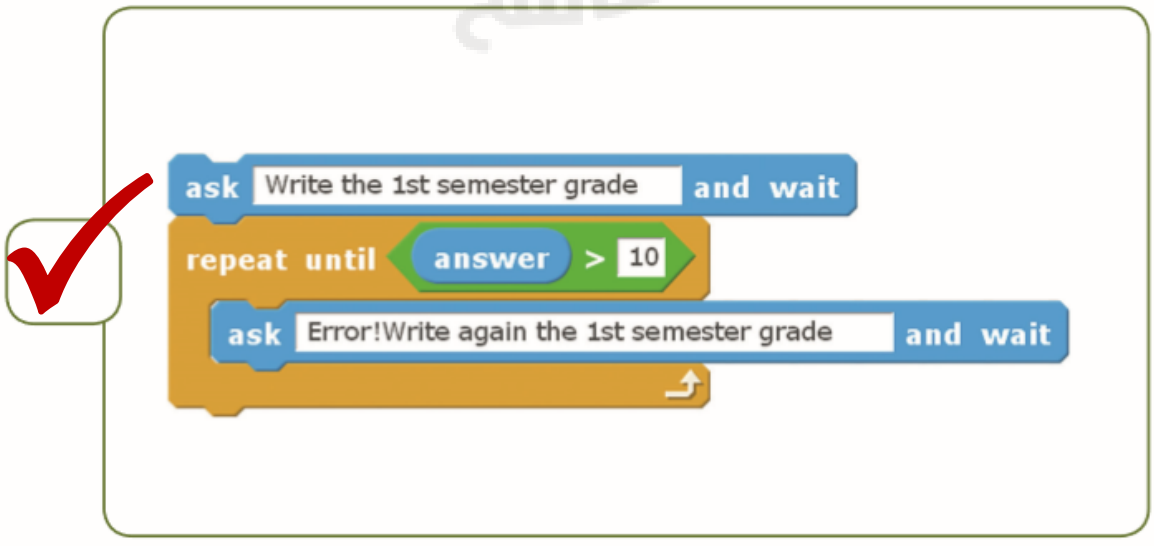
صفحات المراجعة

133 – 134 – 137 – 138

1

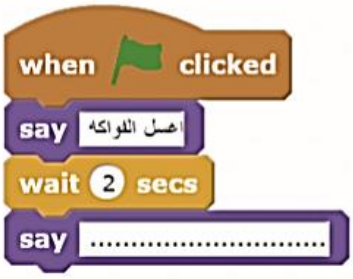
في أحد البرامج قام طالب بإدخال رقم كعلامة لمشروع الفصل الأول لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات. سيقوم هذا البرنامج بالتحقق من الرقم علماً بأن الدرجة النهائية للمشروع لا تزيد عن 10 درجات، فإذا كان الرقم المدخل أكبر من 10 ستظهر رسالة تطلب من الطالب أن يدخل علامة المشروع مرةً أُخرى. اختر المقطع البرمجي الصحيح الذي سينفذ هذا التحقق:





4

قم بتحويل وصفة تحضير سلطة الفواكه لمقطع برمجي في Scratch. يجب على مقطعك البرمجي أن يبدأ كما هو موضح في الأسفل استعن بالخوارزمية والمخطط الانسيابي الموجودين في ص 84



أكمل الأوامر المناسبة وعندما تصبح جاهزًا قم بالتحقق من عمل برنامجك لرُؤية النتائج.