أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية	
موقع المناهج ⇦ المناهج القطرية ⇦ الصف السادس ⇦ علوم الحاسب ⇦ الفصل الأول ⇦ ملفات متنوعة ⇦ الملف	
تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 10-12-2025 21:25:09	
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 الصف السادس					
صفحة المناهج القطرية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول	
1	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة
2	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
3	أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل غير مجابة
5	أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الوحدة الأولى برمجة لعبة باستخدام Scratch

الصف السادس

الأسبوع السابع
من 10/12 الى 10/16 2025

الدرس الثاني: تصميم وبرمجة لعبة

خطوات انشاء برنامج / أولا: تحليل المشكلة

التدريب الأول:

اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يلي

1 – تعتبر من الخطوة الأولي من خطوات إنشاء البرنامج.....

A	كتابة نص
B	سكراتش
C	قراءة قصة
D	تحليل المشكلة

2 – تحليل المشكلة هي خطوة نقوم بها.....

A	قبل بداء تصميم البرنامج
B	بعد الانتهاء من البرنامج
C	لكي تصعب علينا فهم البرنامج
D	لحذف كائن رسومي

3 – الخوارزمية هي الخطوة .....من خطوات إنشاء برنامج

A	الأولى
B	الثانية
C	الثالثة
D	الرابعة

التدريب الثانى:

1 – اذكر اثنين من مكونات اللعبة في سكراتشScratch

.....

.....

2 – اذكر أهمية خطوة تحليل المشكلة

.....

.....

.....

التدريب الثالث:

رتب خطوات إنشاء برنامج

الأسبوع الثامن
من 10/19 الى 10/23 2025

الدرس الثاني: تصميم وبرمجة لعبة

انشاء الخوارزمية / رسم المخطط الانسيابي

التدريب الأول:

اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يلي

1 – الخوارزمية هي.....

A	مجموعة من الخطوات المرتبة تسلسليا لحل مشكلة ما
B	مجموعة من الخطوات غير المرتبة
C	برنامج لكتابة نص
D	رسم توضيحي

2 –إنشاء الخوارزمية هي خطوة نقوم بها .....

A	قبل بداء تصميم البرنامج
B	بعد الانتهاء من البرنامج
C	بعد خطوة تحليل المشكلة
D	لحذف كائن رسومي

3 – تحليل المشكلة هي الخطوة ..... من خطوات إنشاء برنامج

	الأولى
	الثانية
	الثالثة
	الرابعة

التدريب الثاني:

اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يلي

1 – المخطط الانسيابي هو

A	مخطط رسومي يمثل مجموعة خطوات متسلسلة لحل مشكلة ما
B	مجموعة من الخطوات غير المرتبة
C	برنامج لكتابة نص
D	رسم توضيحي

2 –رسم المخطط الانسيابي هي خطوة نقوم بها

A	بعد خطوة تحليل المشكلة
B	بعد الانتهاء من البرنامج
C	بعد خطوة إنشاء الخوارزمية
D	لحذف كائن رسومي

3 – رسم المخطط الانسيابي هي الخطوة ..... من خطوات إنشاء برنامج

	الأولى
	الثانية
	الثالثة
	الرابعة

التدريب الثالث:

1 – اذكر اثنين من خطوات إنشاء برنامج

.....

.....

2 –عرف الخوارزمية

.....

.....

.....

التدريب الثالث:

حول المخطط الانسيابي الى خوارزمية

1 - .....

2 - .....

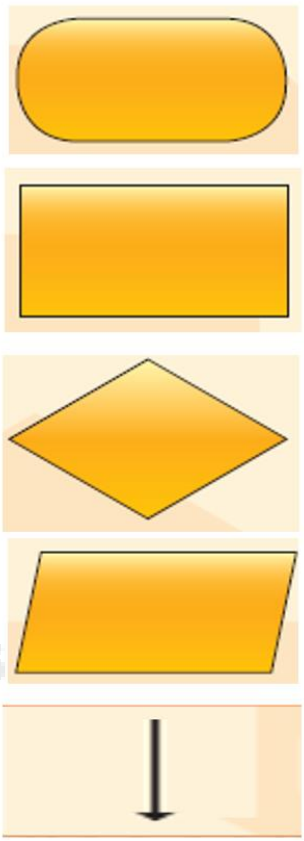
3 - .....

4 - .....

5 - .....

التدريب الرابع:

صل كل شكل بالاستخدام المناسب له في المخطط الانسيابي



لاتصال الأشكال وإظهار اتجاهات تتابع الخطوات.	
لإدخال وإخراج البيانات.	
لاتخاذ قرار أو التأكد من تحقق شرط معين.	
للقيام بالعمليات الحسابية أو إعطاء الأوامر.	
للدلالة على بداية أو نهاية العمليات.	

الدرس الثالث : المتغيرات

الأسبوع الحادي عشر
من 11/9الى 11/13 2025

انشاء متغير واعطاؤه قيمة، إعادة تسمية وحذف متغير

التدريب الأول:

اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يلي

1) من خصائص اسم المتغير

A	يمكن استخدام أحرف كبيرة أو صغيرة في اسم المتغير
B	توفير حجم الذاكرة بشكل جيد
C	تحميل بعض الروابط من الأنترنت
D	تحويل البيانات الرقمية إلى نصية

2 – تستخدم المتغيرات لتخزين البيانات

A	البيانات النصية فقط
B	البيانات النصية او الرقمية
C	البيانات الرقمية فقط
D	الحروف فقط

يجب أن يكون اسم المتغير

A	فريدا ومكرر
B	صعب للتذكر
C	فريدا وغير مكرر
D	متكون من حروف كبيرة فقط

التدريب الثاني:

1 – عرف المتغير

.....

2 – عدد خاصيتين من خصائص اسم المتغير

.....

3 – اذكر مثالين لمتغيرات نصية

.....

.....

4 – اذكر مثالين لمتغيرات عددية

.....

.....

التدريب الثالث:

1- اكمل الفراغات بالكلمة المناسبة

اسم مستعار	تخزين البيانات	لمكان في ذاكرة الحاسوب

المتغير هو _____ يشير _____

ل_____ أثناء تنفيذ البرنامج

2 – اكمل الفراغات بالكلمة المناسبة

نوعين | متغيرات رقمية | متغيرات نصية

في برنامج سكراتش يمكن للمتغير أن يخزن _____ من البيانات:

1- Numbers _____

2- Strings _____

3 – أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة

لكل متغير اسم ويجب أن يكون _____ :

_____ كما يجب أن يكون _____ و _____

مرتبطا بمحتواه واستخدامه

فهم ما يمثله

اسم المتغير

فريدا وغير مكرر

4 – أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة

حروف كبيرة | حروف صغيرة | اسم المتغير

يمكن استخدام _____ أو _____ في _____

الدرس الرابع: العمليات الحسابية

الأسبوع الحادي عشر
من 11/9الى 11/13 2025

استخدام المعاملات في العمليات الحسابية.

التدريب الأول:

اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يلي

2) المعامل في برنامج سكراتش يمثل

A	رسم لكائن برمجي محدد
B	رمز يعبر عن عملية حسابية معينة
C	خط يمثل حركة الكائن داخل اللعبة
D	خلفية للبرنامج المطلوب تنفيذه

2 – في البرمجة نستخدم المعاملات.....

A	للقيام بالعمليات الحسابية
B	لكتابة كود برمجي
C	للتحكم في كائن رسومي
D	لإنشاء كائن رسومي

يجب أن يكون اسم المتغير

A	فريدا ومكرر
B	صعب للتذكر
C	فريدا وغير مكرر
D	متكون من حروف كبيرة فقط

التدريب الثانى:

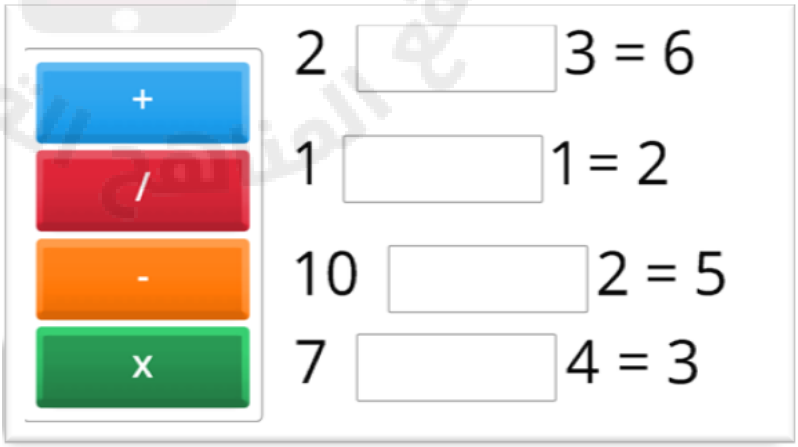
اكمل الجمل التالية بما يناسبها من الكلمات التالية:

الجمع	طرح	الضرب (*)	القسمة (/)

1. في البرمجة نستخدم علامة (+) لتمثيل معامل .....
2. نستخدم معامل (-) ل .....عددين
3. في البرمجة لضرب عددين نستخدم معامل .....
4. لقسمة عددين نستخدم معامل .....

5. التدريب الثالث:

1 – أكمل الفراغ بالمعامل المناسب



2 – قم بالعمليات الحسابية التالية

8 - 6 =

3 * 7 =

8 / 2 =

9 / 3 =

5 + 4 + 4 =

2 * 9 - 3 =

8 / 4 + 7 =

3 – رتب المراحل للحصول على خوارزمية تحويل من كيلومتر الى متر

4 -أنشئ خوارزمية لتحويل المسافة المدخلة من قبل المستخدم من متر الى كيلومتر

1- .....

2- .....

3- .....

4- .....

5- .....

انتهت أسئلة منهاج الفصل الأول