

أوراق عمل مدرسة أم القرى نهاية الفصل غير مجابة



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج القطرية ← الصف السادس ← علوم الحاسوب ← الفصل الأول ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 10-12-2025 21:31:18

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب اختبارات الكترونية اختبارات احلول اعروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي املخصات وتقارير امذكرة وبنوك الامتحان النهائي للدرس

المزيد من مادة
علوم الحاسوب:

إعداد: مدرسة أم القرى

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس



الرياضيات



اللغة الانجليزية



اللغة العربية



ال التربية الاسلامية



المواد على تلغرام

صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة علوم الحاسوب في الفصل الأول

أوراق عمل الجانب النظري نهاية الفصل غير مجابة

1

أوراق عمل الجانب النظري نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

2

أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم نهاية الفصل غير مجابة

3

أوراق عمل مدرسة عبدالله بن رواحة نهاية الفصل غير مجابة

4

أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة

5

مراجعة المادة النظرية

تدريبات إثرائية (نظرية)



الصف السادس



مراجعة المادة النظرية

مراحل إنشاء برنامج بواسطة سكرياتش مرتبة:



-
-
-
-

1

2

3

4



مراجعة المادة النظرية

ما الخطأ في الخوارزمية التالية لإيجاد مساحة مربع **S**
حسب المعادلة التالية **S = طول الضلع × طول الضلع**؟

-1 البداية

-2 ادخل طول الضلع **a**

s = a + a
-3 احسب المساحة

-4 اطبع **s**

-5 النهاية

$$S = a + a$$

استخدام البداية

استخدام النهاية





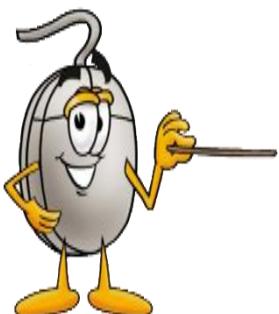
مراجعة المادة النظرية

يجب أن يكون اسم المتغير فريداً وغير
.....

ملون

مكرر

مرئي





مراجعة المادة النظرية

هو اسم مستعار لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين قيمة أثناء تنفيذ
البرنامج



اللبة

المتغير

الأشكال



مراجعة المادة النظرية



قيمة المتغير **counter** حسب البنية التالية هو

14

set counter ▾ to 16

15

16



مراجعة المادة النظرية



وظيفة البنة **Hide** في برنامج سكرياتش هي:

إخفاء البنة

اظهار البنة

تلوين البنة



مراجعة المادة النظرية



وظيفة اللبنة **show** في برنامج سكرياتش هي :

اخفاء اللبنة

اظهار اللبنة

تكبير اللبنة



مراجعة المادة النظرية



العملية الحسابية التالية في برنامج سكراتش Scratch





مراجعة المادة النظرية



عدد المتغيرات في الصورة التالية هو:

Make a Variable

counter
 score

set score ▾ to 0

change score ▾ by 1

show variable score ▾

hide variable score ▾



مراجعة المادة النظرية



يمكن كتابة النصوص في متغير

رقمي

نصي

يمكن كتابة الارقام في متغير

رقمي

نصي

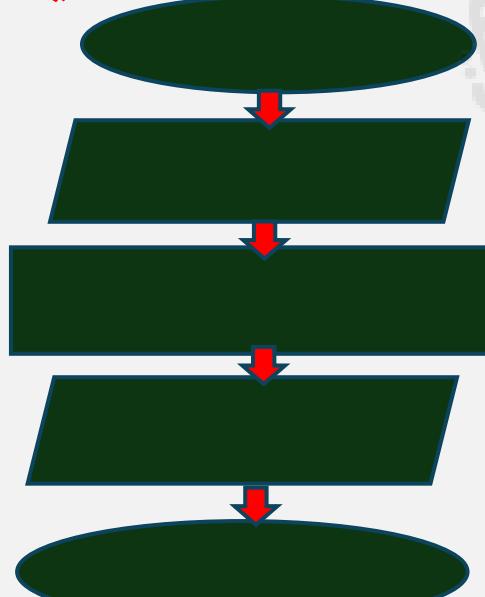


مراجعة المادة النظرية



حول الخوارزمية التالية الى مخطط انسيابي

المخطط الانسيابي



الخوارزمية

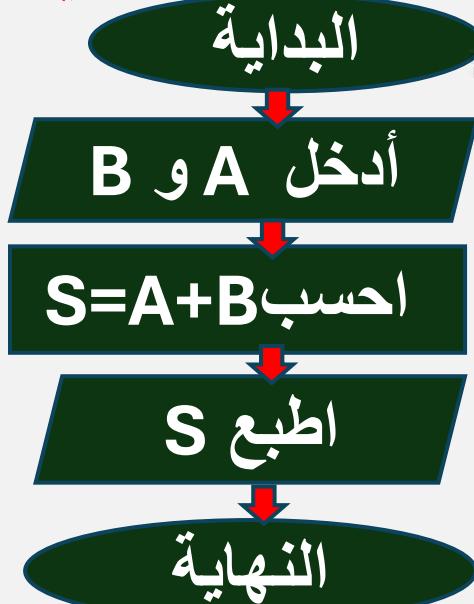
- 1- البداية
- 2- ادخل الاعداد A و B
- 3- احسب ($S=A+B$)
- 4- اطبع S
- 5- النهاية



مراجعة المادة النظرية

اعتماداً على المخطط الانسيابي التالي اكتب
الخوارزمية

المخطط الانسيابي



الخوارزمية

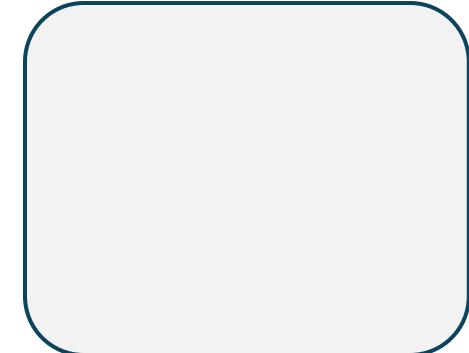
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

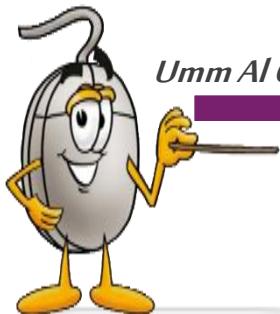


مراجعة المادة النظرية



في برنامج سكراتش يتم التحكم في حركة الكائن من خلال التبديل





مراجعة المادة النظرية

في البرنامج المجاور كم عدد
ظاهر كائن (القطة)

The image shows a portion of the Scratch programming environment. On the left, there's a 'Costumes' tab with a 'New costume:' section containing icons for a cat, a sword, a ship, and a camera. Below it are two costumes labeled 'cat 1' and 'cat 2', each depicting a yellow cat-like sprite in a running pose. At the bottom is a costume labeled 'EB 1' featuring a blue elephant. On the right, under the 'Scripts' tab, there's a script starting with the 'elephant' costume.