

أوراق عمل الجانب النظري نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية



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: 21:28:54 2025-12-10

ملفات اكتب للمعلم اكتب 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

المزيد من مادة
علوم الحاسب:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس



صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

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

أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم نهاية الفصل غير مجابة

1

أوراق عمل مدرسة عبدالله بن رواحة نهاية الفصل غير مجابة

2

أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة

3

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة

4

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

5

❖ اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1 من مكونات لعبة جمع الكرات:			
القط	☐	C	5 كرات ☒ A
الكتاب	☐	D	المنزل ☐ B

2 أول خطوة في الخوارزمية:			
الشرط	☐	C	الأمر ☐ A
النهاية	☐	D	البداية ☒ B

3 يجب أن يكون اسم المتغير:			
سهلاً للتذكر	☒	C	صعباً ☐ A
ليس له علاقة بالبرنامج	☐	D	مكرر ☐ B

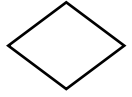
4 لكل متغير:			
سهلاً للتذكر	☐	C	رقم ☐ A
اسم	☒	D	مكرر ☐ B

5 في البرمجة نستخدم علامة (/) لتمثيل عملية:			
الضرب	☐	C	الجمع ☐ A
القسمة	☒	D	الطرح ☐ B

يمكن أن نسمي المتغير الذي يدل على درجة الطالب باسم:				6
bill	☐	C	grade	☒ A
family	☐	D	price	☐ B



❖ املأ الفراغ باختيار الإجابة الصحيحة من مجموعة الكلمات التالية:

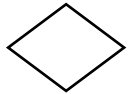


كتابة الكود البرمجي | المتغير | price |

تحليل المشكلة | الضرب | غير مكررا | المعاملات

1- الخطوة الأخيرة من خطوات إنشاء برنامج **كتابة الكود البرمجي**

2- الخطوة الأولى من خطوات إنشاء برنامج .. **تحليل المشكلة**.



3- في المخطط الانسيابي سيتم كتابة "سعد سيسأل كم عدد الكرات؟" في الشكل

4- **المتغير**... هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ

البرنامج.

5- اسم المتغير الذي يدل على سعر زجاجة الحليب **price** ...

6- في scratch نستخدم هذه العلامة * لتمثيل عملية **الضرب** ...

7- من شروط اسم المتغير أن يكون **غير مكرر**

8- للقيام بالعمليات الحسابية في البرمجة نستخدم **المعاملات** ..



1- صنفى نوع المتغيرات إلى: (متغيرات نصية - متغيرات رقمية):

نوع المتغير	المتغير
متغيرات رقمية	
متغيرات نصية	

2- أوجدى الخطأ في الخوارزمية وصحي الخطأ:

1- بداية اللعبة.

2- إذا لمس الكائن الكرات زيدي العداد بمقدار 1.

3- أنشيء عدد الكرات.

4- نهاية اللعبة.

الخطأ: الخطوة 3 قبل الخطوة 2

تصحيح الخطأ:

1- بداية اللعبة

2- ... أنشيء عدد الكرات

3- ... إذا لمس الكائن الكرات زيدي العداد بمقدار 1 ...

4- نهاية اللعبة



3- اكتب أسماء لهذه المتغيرات.

1- عدد أفراد الأسرة:....**family**..

2- إجمالي قيمة فاتورة:....**bill**.....

