أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم 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: 2025-12-10 21:26:48	
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
	إعداد: مدرسة ابن الهيثم

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 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	أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

مدرسة ابن الهيثم الابتدائية للبنين

الصف السادس

مدرسة ابن الهيثم الأبتدائية للبنين
Ibn Al-Haitham Primary School For Boys
وزارة التربيه والتعليم والتعليم العالي

تدريبات إثرائية

الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

نهاية الفصل الدراسي الأول

2026 - 2025

قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
COMPUTING & INFORMATION TECHNOLOGY

هذه التدريبات لا تغني عن الكتاب المدرسي

السؤال الأول: اختر الاجابة الصحيحة:

الخطوة الأخير من خطوات إنشاء البرنامج:

- ☐ انشاء الخوارزمية.
- ☐ تحليل المشكلة.
- ☐ رسم مخطط انسيابي.
- ☐ كتابة الكود البرمجي.

الخطوة الثانية من خطوات إنشاء البرنامج:

- ☐ تحليل المشكلة.
- ☐ كتابة الكود البرمجي.
- ☐ إنشاء الخوارزمية.
- ☐ رسم مخطط انسيابي.

من أهم مكونات لعبة جمع الكرات:

- ☐ خلفية المنصة.
- ☐ مشاكل الخصوصية.
- ☐ المشاكل الصحية بسبب الاستخدام المفرط للحاسوب.
- ☐ وجود الكثير من المعلومات غير الموثوقة على شبكة الانترنت.

هو اسم مستعار يشير إلى مكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج:

- ☐ الكرات.
- ☐ المتغير.
- ☐ سعـــد.
- ☐ سبع كـرات.

من خصائص المتغيرات أن يكون:

- ☐ ان يكون اسم مكرر.
- ☐ ان يكون اسم فريد.
- ☐ اسم المتغير صعب الفهم والحفظ.
- ☐ لكل متغير اسم يتم تعينه عند إنشاء المتغير.

ما اسم هذا المتغير الذي بالصورة:

- ☐ Cats.
- ☐ Cars.
- ☐ Carrier.
- ☐ . Counter

ما نوع المعامل الحسابي المُستخدم في هذه العملية الحسابية:

- ☐ الضرب.
- ☐ الجمع.
- ☐ الطرح.
- ☐ القسمة.

ما نوع المعامل الحسابي المُستخدم في هذه العملية الحسابية:

- ☐ الضرب.
- ☐ الجمع.
- ☐ الطرح.
- ☐ القسمة.

الخطوة الأولى من خطوات إنشاء برنامج هي .....

- ☐ رسم المخطط الانسيابي
- ☐ كتابة الكود البرمجي
- ☐ إنشاء الخوارزمية
- ☐ تحليل المشكلة

عدد خطوات إنشاء البرنامج هو .....

- ☐ 5 خطوات
- ☐ 4 خطوات
- ☐ 6 خطوات
- ☐ 3 خطوات

هي الخطوة الثالثة من خطوات إنشاء البرنامج

- ☐ رسم المخطط الانسيابي
- ☐ تحليل المشكلة
- ☐ إنشاء الخوارزمية
- ☐ كتابة الكود البرمجي

من خصائص المتغير يجب أن يكون اسم المتغير .....

- ☐ فريدا وغير مكرر
- ☐ صعب التذكر
- ☐ غير مفهوم
- ☐ ليس له معنى مرتبط بمحتواه

ناتج العملية الحسابية التالية : 3 + (3-8) هو

- ☐ 15
- ☐ 10
- ☐ 9
- ☐ 20

السؤال الثاني: أجب عن الأسئلة التالية

❖ اذكر ثلاث مكونات للعبة جمع الكرات؟

1. ----------
2. ----------
3. ----------

❖ أذكر ثلاثة خصائص من خصائص اسم المتغير؟

1. ----------
2. ----------
3. ----------

❖ أذكر خطوتين من خطوات إنشاء برنامج؟

1. ----------
2. ----------

السؤال الثالث: رتب خطوات إنشاء برنامج الرقم المناسب (من 1 الى 4)

رقم	الخطوة
.....	إنشاء الخوارزمية
.....	رسم المخطط الانسيابي
.....	كتابة الكود البرمجي
.....	تحليل المشكلة

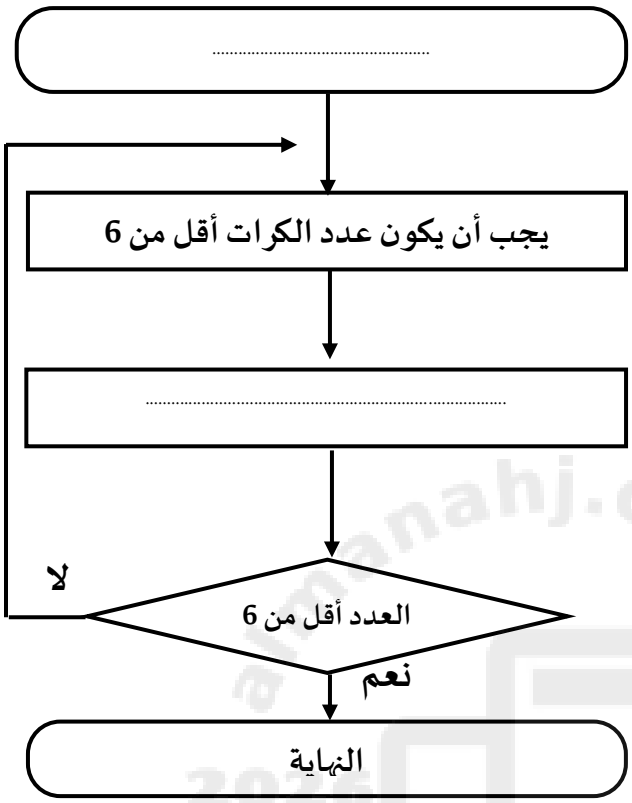
السؤال الرابع: أكمل الفراغات بالكلمات التالية:

المتغير – النصية - رسم المخطط الانسيابي – انشاء الخوارزمية

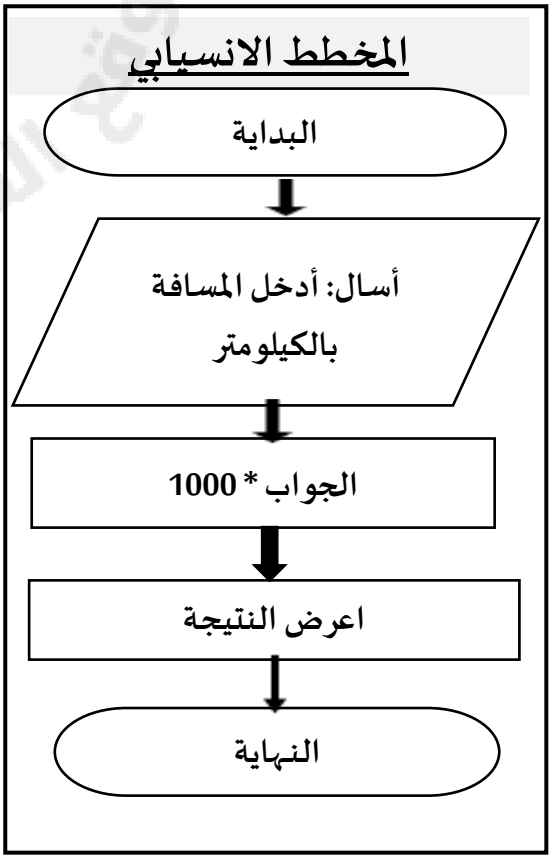
سكراتش – الضرب - تحليل المشكلة – الطرح – الجمع- المعامل - كتابة الكود البرمجي

1. لتصميم وبرمجة لعبة أو قصة نستخدم برنامج ----------.
2. الخطوة الأولى من خطوات إنشاء برنامج: ----------
3. الخطوة الثالثة من خطوات إنشاء برنامج: ----------
4. ---------- هي الخطوة الثانية من خطوات انشاء برنامج
5. الخطوة الأخيرة من خطوات إنشاء البرنامج هي ----------
6. لتمثيل العمليات الحسابية , نستخدم العلامة (*) لنقوم بعملية ----------
7. يجب أن يكون اسم ----------سهلاً للتذكر وله معنى مرتبط بمحتواه واستخدامه.
8. تعتبر قيمة المتغير Hello Saad من أنواع المتغيرات ----------
9. يستخدم هذا المعامل الحسابي لعملية----------
10. يستخدم هذا المعامل الحسابي لعملية----------
11. ---------- هو رمز يعبر عن عملية معينة مثلا, إشارة (+) تستخدم لعملية الجمع

السؤال الخامس: أكمل خطوات المخطط الانسيابي بالاستعانة بالخوارزمية فيما يلي:

الخوارزمية	المخطط الانسيابي
1) البداية. 2) يتحدث سعد يجب أن يكون عدد الكرات أقل من 6. 3) يسال سعد عن عدد الكرات. 4) إذا كان عدد الكرات أكثر من ست أَعِد السؤال أما إذا كان أقل اذهب إلى الخطوة التالية. 5) النهاية	

السؤال السادس: أنشئ خوارزمية للتعبير عن المخطط الانسيابي التالي



الخوارزمية

1. البداية
2. .....
3. .....
4. .....
5. النهاية.

السؤال السابع: صنّف أنواع المتغيرات التالية:

(Distance – 50 – Hello Saad – Counter – 40 – 44 – Time – 70)

متغيرات نصية	متغيرات أبجدية

السؤال الثامن :ما نتيجة تنفيذ المقطع البرمجي التالي :

السؤال التاسع :اذكر أنواع المتغيرات المستخدمة في سكراتش :

.....2 1

almanahj.com/ae