

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجانية



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: 21:24:00 2025-12-10

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات | حلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي | للمدرس

المزيد من مادة
علوم الحاسب:

إعداد: مدرسة الأندلس

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 الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية	1
أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية	2
أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل غير مجانية	3
أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية	4
أوراق عمل مدرسة عبدالله بن رواحة نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية	5

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات
العام الأكاديمي 2026/2025
نهاية الفصل الدراسي الاول



أوراق عمل إثرائية

لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السادس

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

السؤال الاول اختر الاجابة الصحيحة :

1	الكود البرمجي للبنية المتغير change تغير قيمة المتغير بمقدار 5	
		A
		B
		C
		D

2	لبنة تعرض قيمة المتغير "price"	
		A
		B
		C
		D

3	من مكونات اللعبة في برنامج اسكراتش	
	الكائنات	A
	تحليل المشكلة	B
	رسم مخطط انسيابي	C
	الخوارزمية	D

4	الخطوة الثانية لإنشاء برنامج في اسكراتش	
	انشاء خوارزمية	A
	تحديد المجلد الرئيسي	B
	تحديد عدد الصفحات	C
	كتابة الكود البرمجي	D

5	هي قائمة من المظاهر المختلفة للكائن المحدد	
	المتغيرات	A
	البيانات	B
	الأجهزة	C
	المظاهر costumes	D

6	اللبنه المسئوله عن عملية الطرح في برنامج اسكراتش هي	
		A
		B
		C
		D

7	يمكن ان يحتوى اسم المتغير علي	
	مظاهر	☐ A
	كائنات	☐ B
	لبينات	☐ C
	احرف كبيرة او صغيرة	☒ D

8	من أنواع المتغيرات في برنامج اسكراتش	
	متغيرات رقمية numbers	☐ A
	تحديد المشكلة	☐ B
	البيانات	☐ C
	الخلفيات	☒ D

السؤال الثاني : أجب عن الاسئلة

1- اذكر خطوات انشاء برنامج ؟

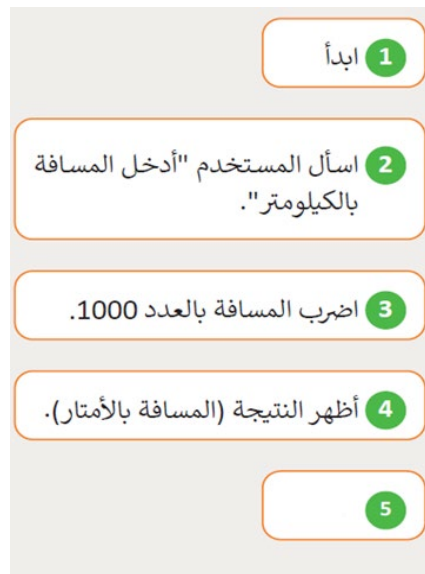
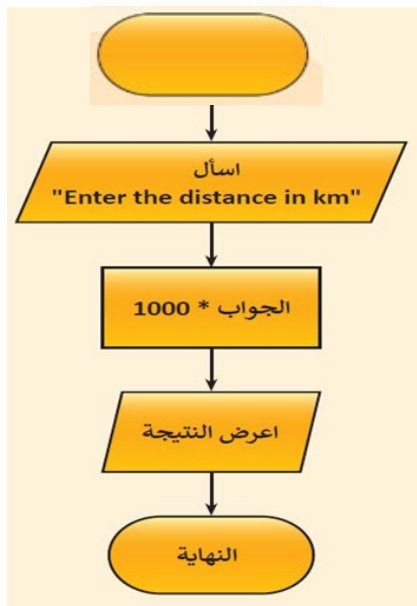
-
-
-
-

2- من صفات اسم المتغير .

-
-
-
-

السؤال الثالث: أجب عن الأسئلة التالية:

1- اكمل المخطط الانسيابي التالي



2- اجب عن الأسئلة التالية :-

1. اللبنة المسؤولة عن حركة الكائن في برنامج اسكراتش هي ؟
2. الامر المستخدم لاختفاء الكائن الرسومي في برنامج اسكراتش ؟
3. الامر المستخدم لحذف الكائن الرسومي في برنامج اسكراتش ؟

3- ما المقصود بالمتغير variable ؟

4- ما هي لبنات العمليات الحسابية في برنامج اسكراتش scratch ؟