أوراق عمل المعارف النظرية لاختبار 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 21:34:32	
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 المعارف النظرية لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
2	أوراق عمل الفرقان نهاية الفصل غير مجابة
3	أوراق عمل مدرسة أم القرى نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل مدرسة أم القرى نهاية الفصل غير مجابة
5	أوراق عمل الجانب النظري نهاية الفصل غير مجابة

قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

مراجعة الاختبار النظري نهاية الفصل الأول 2025-2026

الوحدة الثانية: برمجة لعبة باستخدام Scratch

الدرس الثاني: تصميم وبرمجة لعبة (104-106)

الدرس الثالث: المتغيرات (123)

الدرس الرابع: العمليات الحسابية (133 و136)

1

خطوات إنشاء البرنامج

1. تحليل المشكلة
2. إنشاء الخوارزمية
3. رسم المخطط الانسيابي
4. كتابة الكود البرمجي

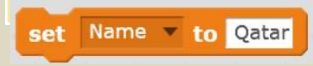
2

المتغير

هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج

أنواع المتغيرات

نصية



رقمية

3

شروط اسم المتغير

4

العمليات الحسابية في سكراتش

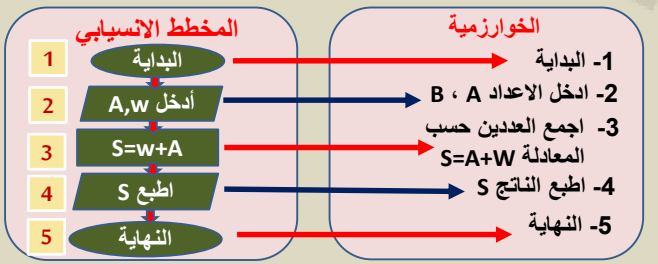
- لبنة الجمع
- لبنة الطرح
- لبنة الضرب
- لبنة القسمة

5

الخوارزمية والمخطط الانسيابي لتحويل المسافة من كيلومتر إلى متر

6

اعتمادا على المخطط الانسيابي التالي اكتب الخوارزمية



7

الخطوة الأولى من خطوات إنشاء البرنامج هي:

أ	تحليل المُشكلة
ب	رسم المخطط الانسيابي
ج	كتابة الكود البرمجي
د	إنشاء الخوارزمية

8

الخطوة الثانية من خطوات إنشاء البرنامج هي:

أ	تحليل المُشكلة
ب	رسم المخطط الانسيابي
ج	كتابة الكود البرمجي
د	إنشاء الخوارزمية

9

الخطوة الثالثة من خطوات إنشاء البرنامج هي:

أ	تحليل المُشكلة
ب	رسم المخطط الانسيابي
ج	كتابة الكود البرمجي
د	إنشاء الخوارزمية

10

الخطوة الرابعة من خطوات إنشاء البرنامج هي:

أ	تحليل المُشكلة
ب	رسم المخطط الانسيابي
ج	كتابة الكود البرمجي
د	إنشاء الخوارزمية

11

لحل مسألة معينة باستخدام البرمجة يجب علينا اتباع:

أ	نصائح الطبيب
ب	خطوات إنشاء البرنامج
ج	قواعد اللغة العربية
د	قواعد السلامة المرورية

12

اسم مستعار يشير لمكان ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج يسمى:

أ	المتغير
ب	اللبنة
ج	التكرار
د	البرمجة

13

من أنواع المتغيرات في برمجية سكراتش

أ	الخوارزمية
ب	البرمجة
ج	المتغيرات النشطة
د	المتغيرات النصية

14

كل متغير في سكراتش يجب أن يكون له:

أ	طعم
ب	لون
ج	اسم
د	وزن

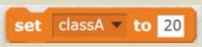
15

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

أ	مجموع
ب	مضروب
ج	مقسوم
د	مكرر

16

قيمة المتغير classA في لبنة المتغير التالية هي:



أ	50
ب	200
ج	17
د	20

17

نوع المتغير Name الذي في الصورة هو:

أ	نصي
ب	رقمي
ج	فني
د	عملي

18

نوع المتغير Temp الذي في الصورة هو:

أ	نصي
ب	رقمي
ج	فني
د	عملي

19

تستخدم هذه اللبنة في سكراتش لتمثيل العملية الحسابية:

أ	الضرب
ب	القسمة
ج	الطرح
د	الجمع

20

تستخدم هذه اللبنة في سكراتش لتمثيل العملية الحسابية:

أ	الضرب
ب	القسمة
ج	الطرح
د	الجمع

22

تستخدم هذه اللبنة في سكراتش لتمثيل العملية الحسابية:

أ	الضرب
ب	القسمة
ج	الطرح
د	الجمع

21

اكتب خطوات الخوارزمية التي تمثل المخطط الانسيابي التالي :

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

24

تستخدم هذه اللبنة في سكراتش لتمثيل العملية الحسابية:

أ	الضرب
ب	القسمة
ج	الطرح
د	الجمع

23