أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار 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: 2025-12-10 21:22:36	
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 الأندلس

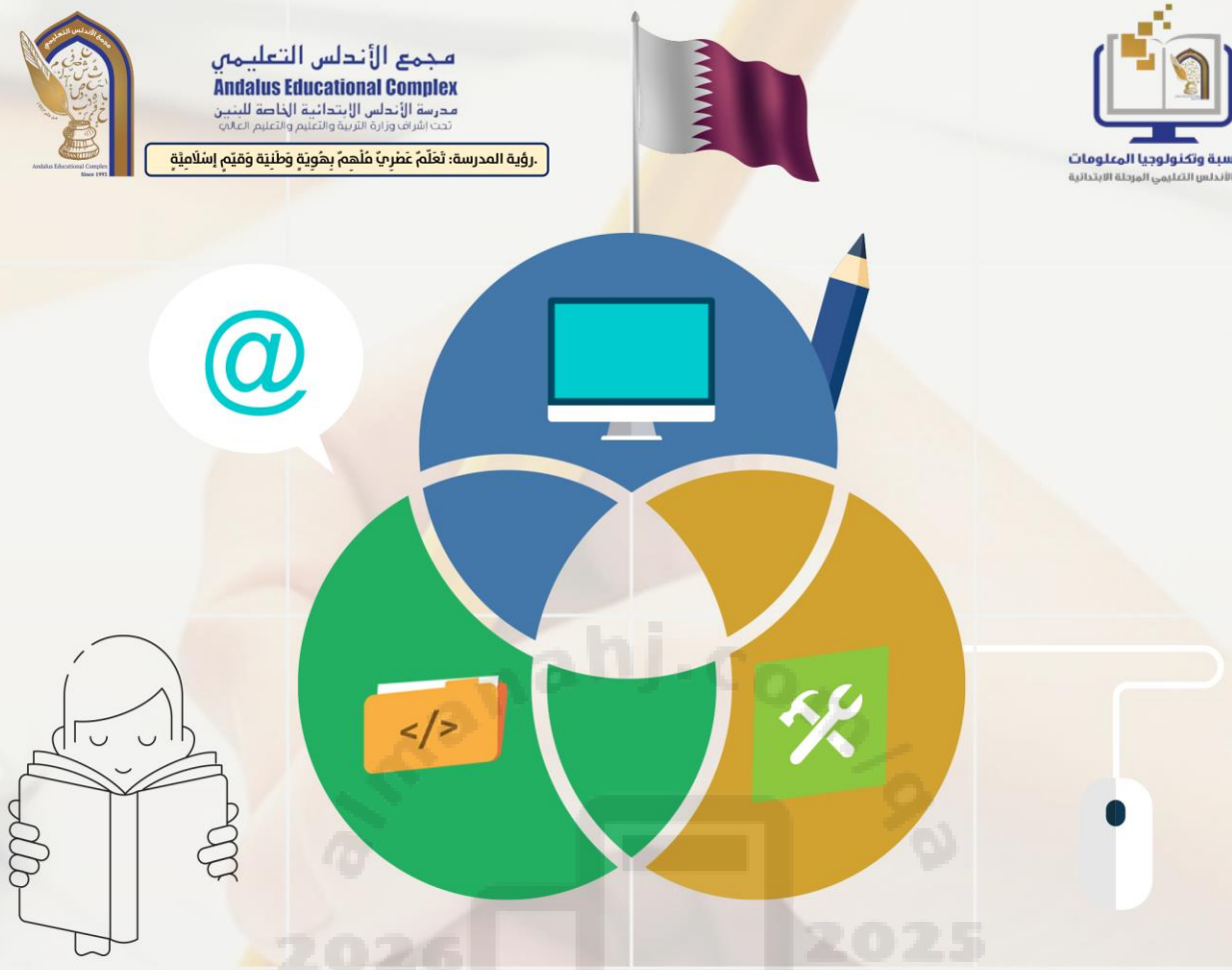
التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس					
صفحة المناهج القطرية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول	
1	أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل غير مجابة
2	أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
3	أوراق عمل مدرسة عبدالله بن رواحة نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
5	أوراق عمل الفرقان نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

مجمع الأندلس التعليمي
Andalus Educational Complex
مدرسة الأندلس الإبتدائية الخاصة للبنين
تحت إشراف وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي

رؤية المدرسة: تَعَلّمٌ عَصْرِيٌّ مُلْهِمٌ بِهُوِيّةٍ وَطَنِيّةٍ وَقِيَمٍ إِسْلَامِيّةٍ.

الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
مجمع الأندلس التعليمي المرحلة الابتدائية



التدريبات الإثرائية

مادة الحوسبة

اسم الطالب : _____

الصف : _____

الصف

6

نهاية الفصل الدراسي الأول

2025 -2026

السؤال الأول:

اختر الإجابة الصحيحة من بين البدائل الآتية:

1	ما الخطوة الأولى في عملية إنشاء البرنامج؟		1
A	كتابة الكود البرمجي	☐	
B	تحليل المشكلة	☐	
C	انشاء الخوارزمية	☐	
D	رسم المخطط الانسيابي	☐	

2	ما الخطوة الثانية في عملية إنشاء البرنامج؟		1
A	كتابة الكود البرمجي	☐	
B	تحليل المشكلة	☐	
C	انشاء الخوارزمية	☐	
D	رسم المخطط الانسيابي	☐	

3	ما الخطوة الثالثة في عملية إنشاء البرنامج؟		1
A	كتابة الكود البرمجي	☐	
B	تحليل المشكلة	☐	
C	انشاء الخوارزمية	☐	
D	رسم المخطط الانسيابي	☐	

4	ما الخطوة الرابعة في عملية إنشاء البرنامج؟		1
A	كتابة الكود البرمجي		
B	تحليل المشكلة		
C	انشاء الخوارزمية		
D	رسم المخطط الانسيابي		

5	من مكونات اللعبة في برنامج سكراتش.		1
A	الأدوات		
B	Star		
C	الكائنات		
D	البرنامج		

6	هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج:		
A	العنصر		
B	المنصة		
C	الخلفية		
D	المتغير		

7	من الخصائص التي يجب أن تتوفر في اسم المتغير.	
A	لكل متغير اسم يتم تعيينه عند إنشاء المتغير.	☐
B	أن يكون الاسم فريد وغير مكرر.	☐
C	يمكن استخدام حروف كبيرة وصغيرة في اسم المتغير.	☐
D	جميع ما ذكر.	☐

8	تنقسم المتغيرات إلى.	
A	قسمين	☐
B	ثلاث اقسام	☐
C	أربعة اقسام	☐
D	خمسة اقسام	☐

9	تستخدم المعاملات الحسابية في البرمجة للقيام بـ	
A	الرسم.	☐
B	التخطيط.	☐
C	العمليات الحسابية.	☐
D	لا شيء مما ذكر.	☐

10	يمكن اعادة تسمية المتغير Variable بإستخدام الأمر	
A	Clear	
B	Rename Variable	
C	Stamp	
D	Delete Variable	

11	لحذف كائن ما من المنصة نستخدم الأمر	
A	Delete	
B	Stamp	
C	Clear	
D	Pen down	

12	لتغيير مظهر الكائن نستخدم أمر.	
A	Next Costume	
B	Delete	
C	Stamp	
D	Move	

السؤال الثاني:

اكمل العبارات مستخدماً الكلمات التالية:

متغيرات نصية	المتغيرات	تخزين قيمة	+	تسجيل
إنشاء متغير جديد	البداية والنهاية	اتخاذ القرار	التخطيط للعبة	

1	المتغير هو مكان يتم فيه تخزين قيمة ثناء تشغيل اللعبة.
2	من أمثلة المتغيرات :متغيرات نصية
3	لإنشاء متغير جديد نستخدم الأمر إنشاء متغير جديد من قائمة المتغيرات.
4	من أمثلة المتغيرات في لعبة التقاط الكرات: تسجيل عدد النقاط.
5	أول خطوة عند تصميم لعبة هي التخطيط للعبة وتحديد الهدف منها.
6	تعتمد برمجة اللعبة على ربط الأحداث بالحركة والمتغيرات
7	يعتبر الشكل التالي دلالة على البداية والنهاية
8	يعتبر الشكل التالي دلالة على اتخاذ القرار
9	لإضافة رقمين نستخدم المعامل + داخل كتلة العمليات.

السؤال الثالث:

أجب عن الأسئلة التالية

صل من العمود A ما يناسبه من العمود B

B		A
للقيام بالعمليات الحسابية		
اتخاذ قرار		
تحديد اتجاه سير الخطوات		
البداية والنهاية		
ادخال البيانات		

1	اذكر اثنان من أنواع المتغيرات.
• متغيرات نصية • متغيرات رقمية	
2	اذكر اثنان من الخصائص التي يجب أن تتوفر في المتغيرات.
• لكل متغير اسم يتم تعيينه عند إنشاء المتغير. • أن يكون الاسم فريد وغير مكرر.	

رتب خطوات الخوارزمية التالية في المخطط الانسيابي.

الخوارزمية	المخطط الانسيابي
التف إلى اليمين البداية هل تم التكرار 3 مرات تقدم إلى الأمام النهاية