

## أوراق عمل الفرقان 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

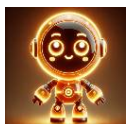
تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 21:32:35 2025-12-10

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 للمدرس

المزيد من مادة  
علوم الحاسب:

إعداد: مجمع الفرقان

### 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 أم القرى نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

1

أوراق عمل مدرسة أم القرى نهاية الفصل غير مجابة

2

أوراق عمل الجانب النظري نهاية الفصل غير مجابة

3

أوراق عمل الجانب النظري نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

4

أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم نهاية الفصل غير مجابة

5

# 6

# الحوسبة

1447 هـ - 25-26 م

تدريبات  
دعم  
وإثراء

نهاية ف 1



يا رب انصر عبادك المؤمنين  
وجندك الموحدين في كل مكان

القدس والأقصى ▼ حتماً ستعود

ملحوظة: هذه التدريبات لا تقني عن الكتاب المدرسي

الاسم / ..... الصف / 6-

التميز



مراجعة نهاية الفصل الدراسي الأول 2025-2026 م

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السادس



السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة فيما يأتي :

1.	يعتبر من اهم مكونات اللعبة الأساسية :						
أ.	لبنة اسأل وانتظر.	ب.	الكائنات.	ج.	لبنة الاظهار والاختفاء.	د.	المؤقت الزمني.

2.	لبنة تنقل الكائن مباشرة إلى إحداثيات محددة على المنصة :						
أ.	go to x: 0 y: 0	ب.	set size to 100 %	ج.	next costume	د.	switch backdrop to backdrop1

3. يمكن عمل نسخة من الكائن شاملا جميع المقاطع البرمجية والمظاهر والصوت عن طريق :							
أ.	Save to local file.	ب.	Delete.	ج.	Duplicate	د.	Hide.

4.	هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج.						
أ.	المتغير.	ب.	الكائن الرسومي.	ج.	المنصة.	د.	المعاملات.



مراجعة نهاية الفصل الدراسي الأول 2025-2026 م

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السادس

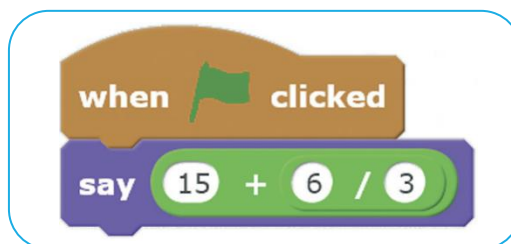


5.	صنف من أصناف تخزين البيانات يخزن بداخله النصوص :						
أ.	متغير رقمي.	ب.	معامل.	ج.	متغير نصي.	د.	الكائن الرسومي.

6.	لبنة ستغير من قيمة المتغير بقيمة محددة:						
أ.	change variable by 5	ب.	go to x: 0 y: 0	ج.	set size to 100 %	د.	next costume

7.	بماذا يتم استخدام المعاملات الحسابية في البرمجة :						
أ.	الرسم.	ب.	التخطيط.	ج.	العمليات الحسابية.	د.	لا شيء مما ذكر.

8.	في اللبنة البرمجية الآتية أي من العلامات الاتية لها الأولوية في التنفيذ؟						
أ.	القسمة.	ب.	الجمع.	ج.	الطرح.	د.	الضرب.

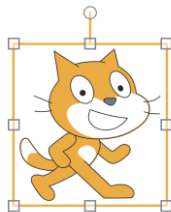




السؤال الثاني: ضع الكلمة المناسبة في الفراغ المناسب:

تحليل المشكلة	كتابة الكود البرمجي	Data
لبنة الحركة	لبنة الإظهار	لوحة الكائنات

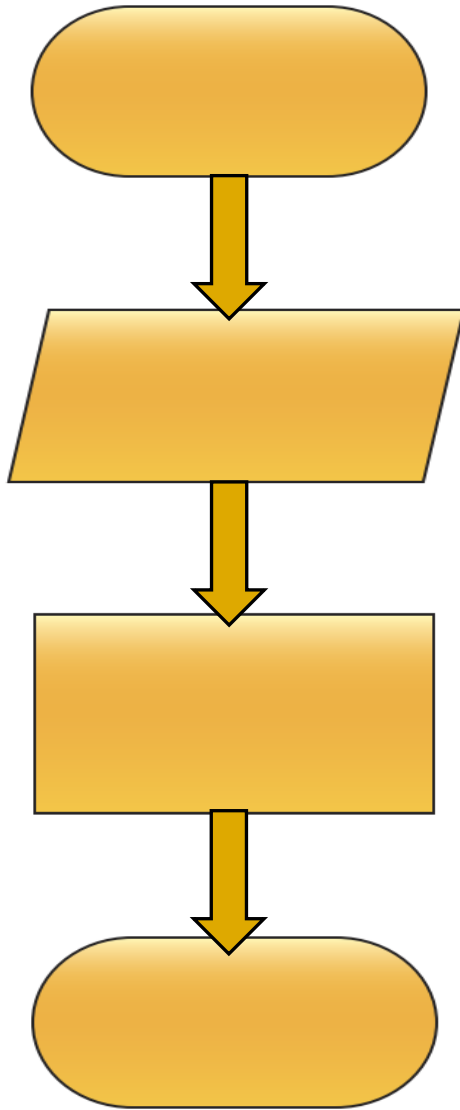
1. .... هي الخطوة الأولى من خطوات إنشاء البرنامج.
2. يمكنك إنشاء كائن جديد عن طريق .....
3. لبنة تستخدم لإظهار الكائن الرسومي إن كان مخفياً .....
4. يمكنك التحكم في حركة الكائن من خلال .....
5. يتم إضافة متغير جديد من خلال قائمة .....
6. تُعد ..... هي الخطوة الأخيرة من خطوات إنشاء البرنامج.





### السؤال الثالث : أجب على الأسئلة الآتية :

1- قم بتحويل خوارزمية الجمع الآتية الى مخطط انسيابي:



١. البداية

٢. ادخل الرقم (أ) والرقم (ب)

٣. احسب (أ) + (ب) = (ج)

٤. اطبع (ج)

٥. النهاية



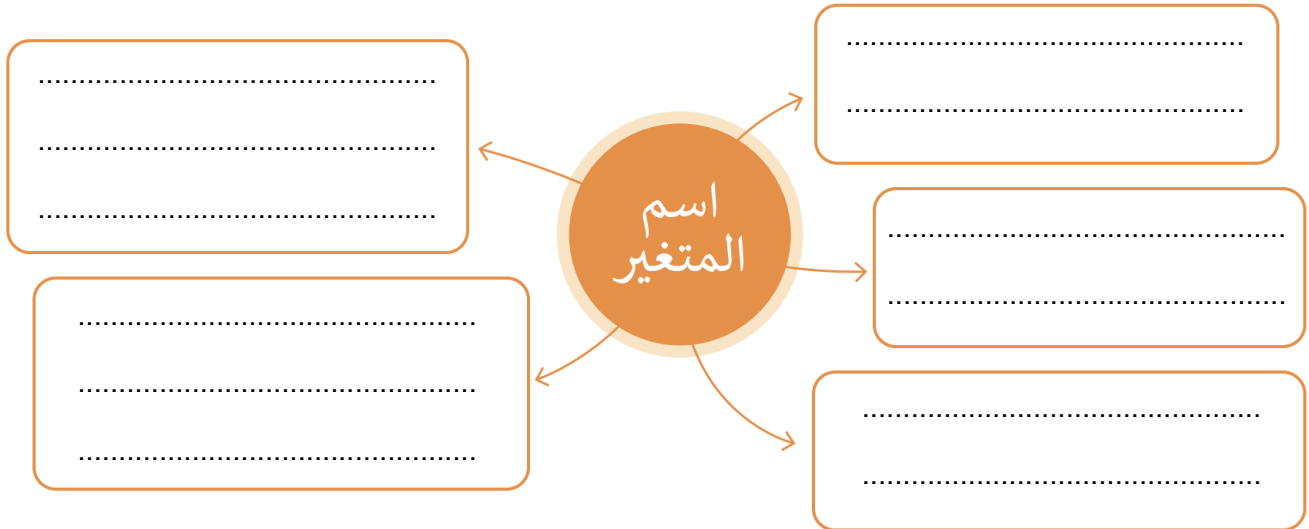


2- اذكر ماهي خطوات انشاء البرنامج بالترتيب :



- I. ....
- II. ....
- III. ....
- IV. ....

3- اذكر ماهي الخصائص الذي يجب ان تكون في المتغير:





4- قم كتابة الوصف الصحيح للبنات البرمجية الآتية :

```
if key up arrow pressed? then
  point in direction 0
  move 10 steps
```

.....

.....

```
if key down arrow pressed? then
  point in direction 180
  move 10 steps
```

.....

.....

```
if key left arrow pressed? then
  point in direction -90
  move 10 steps
```

.....

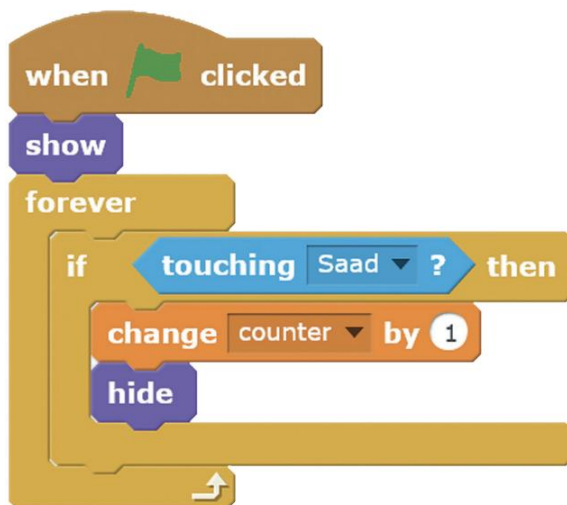
.....



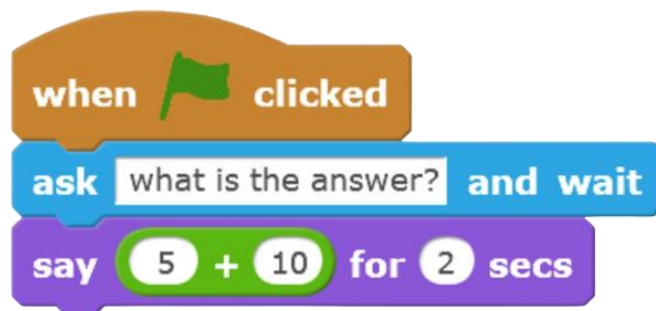




5- ما هو الناتج النهائي للبنات البرمجية الآتية :



.....



.....

