أوراق عمل مدرسة عبدالله بن رواحة 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: 10-12-2025 21:26:02

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 عبدالله بن رواحة

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 نهاية الفصل غير مجابة
2	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة
3	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
5	أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل غير مجابة

مدرسة عبدالله بن رواحة الابتدائية للبنين

الصف السادس

تدريبات إثرائية

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

نهاية الفصل الدراسي الأول

2026 - 2025

قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
COMPUTING & INFORMATION TECHNOLOGY

هذه التدريبات لا تغني عن الكتاب المدرسي

مدرسة عبدالله بن رواحة

السؤال الأول: اختر الاجابة الصحيحة:

الخطوة الأخير من خطوات إنشاء البرنامج:

- ☐ الاجهاد البدني.
- ☐ فصل الكهرباء.
- ☐ الراحة النفسية.
- ☐ كتابة الكود البرمجي.

الخطوة الثانية من خطوات إنشاء البرنامج:

- ☐ آلام الظهر.
- ☐ الانطواء.
- ☐ إنشاء الخوارزمية.
- ☐ إجهاد العينين والظهر.

من 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:

- ☐ صفحة الغلاف.
- ☐ الألعاب الإلكترونية.
- ☐ 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.

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:

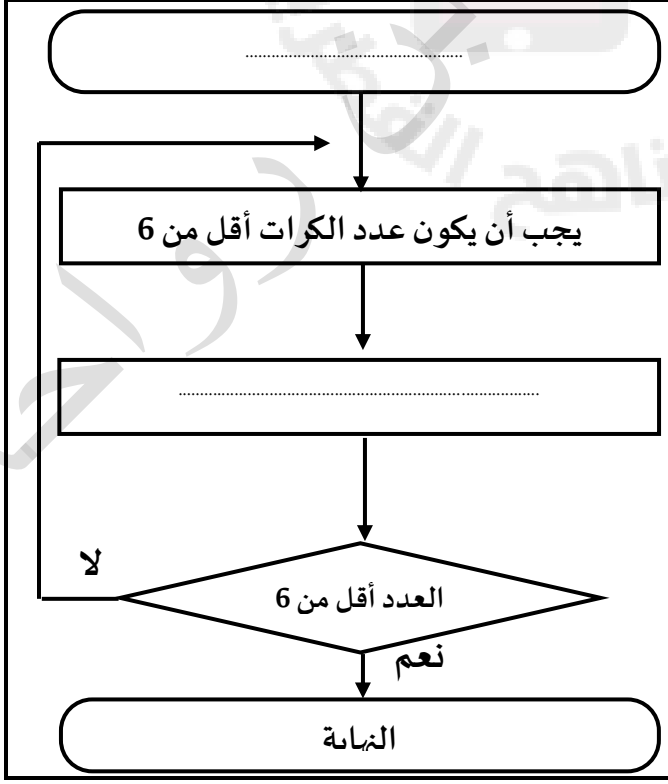
فريدًا وغير مكرر – النصية - رسم المخطط الانسيابي –

سعد – تحليل المشكلة – الطرح - الجمع

1. في لعبة جمع الكرات تختفي الكرةعند لمس الكائن ----------
2. الخطوة الأولى من خطوات إنشاء برنامج: ----------
3. الخطوة الثالثة من خطوات إنشاء برنامج: ----------
4. يجب أن يكون اسم المتغير ----------
5. يُعتبر نوع المتغير Hello Saad من أنواع المتغيرات ----------
6. يستخدم هذا المعامل الحسابي لعملية----------

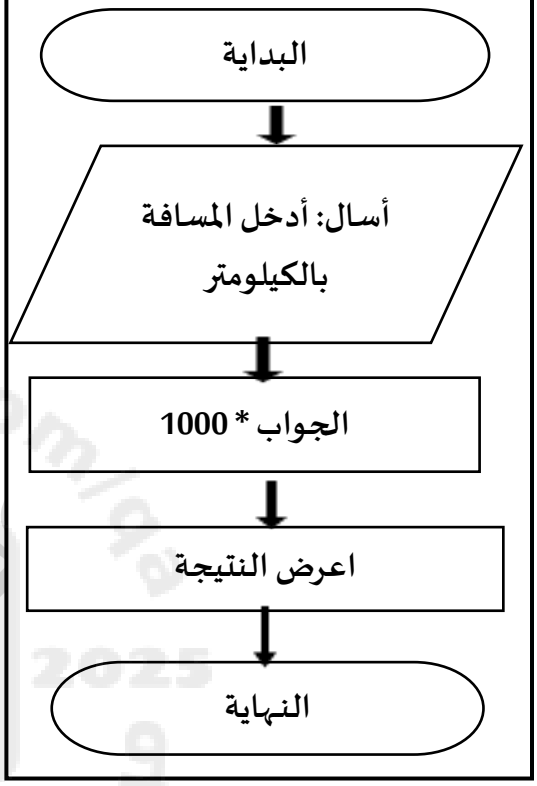
7. يستخدم هذا المعامل الحسابي لعملية----------

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) يسأل 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

المخطط الانسيابي



الخوارزمية

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

السؤال السابع: صنِّف أنواع المتغيرات التالية:

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

متغيرات نصية	متغيرات أبجدية

هذه التدريبات لا تغني عن الكتاب المدرسي