أوراق عمل مدرسة الأندلس 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 21:23:22	
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 مع الإجابة النموذجية
2	أوراق عمل الأندلس للبنين التحضيرية لاختبار نهاية الفصل غير مجابة
3	أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل مدرسة عبدالله بن رواحة نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
5	أوراق عمل نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات

العام الأكاديمي 2026/2025

نهاية الفصل الدراسي الاول

إجابة أوراق عمل إثرائية

لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السادس

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

السؤال الاول اختر الاجابة الصحيحة :

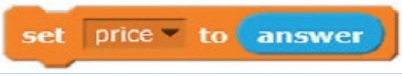
1	الكود البرمجى للبنة المتغير change تغير قيمة المتغير بمقدار 5	
		A
		B
		C
		D

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 لانشاء برنامج في اسكراتش	
	A انشاء خوارزمية	
	B تحديد المجلد الرئيسي	
	C تحديد عدد الصفحات	
	D كتابة الكود البرمجى	

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

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

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

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

السؤال الثاني : أجب عن الاسئلة

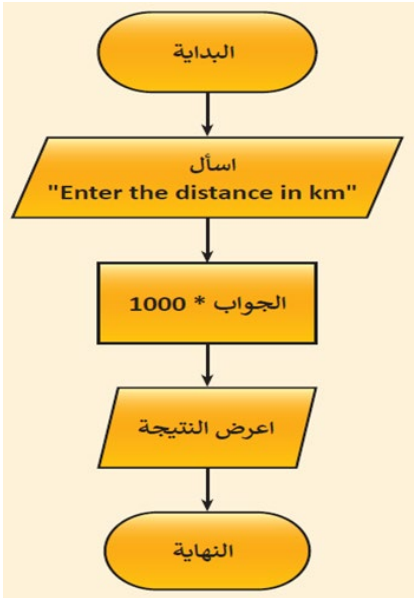
1- اذكر خطوات انشاء برنامج ؟

1. تحليل المُشكلة
2. إنشاء الخوارزمية
3. رسم المخطط الانسيابي
4. كتابة الكود البَرمجي

2- من صفات اسم المتغير .

السؤال الثالث: أجب عن الأسئلة التالية:

1- اكمل المخطط الانسيابي التالي



2- اجب عن الأسئلة التالية :-

1. **اللبنة المسئولة عن حركة الكائن في برنامج اسكراتش هي ؟**

لبنة الحركة

2. **الامر المستخدم لاخفاء الكائن الرسومي في برنامج اسكراتش ؟**

Hide

3. **الامر المستخدم لحذف الكائن الرسومي في برنامج اسكراتش ؟**

Delete

3- ما المقصود بالمتغير variable ؟

هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات .

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