

حلول أسئلة إثرائية البرمجة التشاركية ودورة حياة النظام وأدوار فريق العمل



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج ← المناهج القطرية ← الصف الثامن ← علوم الحاسب ← الفصل الثاني ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 21:05:52 2026-05-22

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات | حلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي | للمدرس

المزيد من مادة
علوم الحاسب:

إعداد: مدرسة مسعيد

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثامن



صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف الثامن والمادة علوم الحاسب في الفصل الثاني

أسئلة إثرائية البرمجة التشاركية ودورة حياة النظام وأدوار فريق العمل غير محلول

1

الخطة الفصلية المعدلة للفصل الثاني اخر تحديث 9 أبريل

2

الخطة الفصلية المعدلة للفصل الثاني

3

أوراق عمل مجمع الفرقان غير مجابة تحضيرية لاختبار منتصف الفصل

4

أوراق عمل نهاية الفصل في البرمجة دورة حياة النظام والذكاء الاصطناعي مع الإجابة النموذجية

5



الوحدة الثالثة:

البرمجة باستخدام تطبيق

Make Code

الأسبوع	الدرس	التاريخ
السابع	فرق العمل في البرمجة	2026/02/19-15
اسم الطالب/		الصف 08 /.....

السؤال الأول: ما المقصود بالبرمجة التشاركية؟

أن يقوم شخصان أو أكثر بالعمل معاً لإنجاز المهمة المطلوبة منهم (البرمجة)، وذلك من خلال تكوين فريق مُحدد الأعضاء، بحيث يكون لكل عضو في الفريق مهمة واضحة مُحددة يتم الاتفاق عليها مع باقي أعضاء الفريق

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة بوضع علامة x في كل مما يلي:

1- ما المرحلة الأولى في دورة حياة النظام التي يتم فيها جمع احتياجات المُستخدم وتطلعاته حول النظام الجديد؟

- ☐ A مرحلة التصميم (design)
☒ B مرحلة التحليل (Analysis)
☐ C مرحلة التقييم (Evaluation)
☐ D مرحلة التنفيذ (Implementation)

2- أي مرحلة من مراحل دورة حياة النظام، يتم فيها تقييم البرنامج وتحديد فرص التطوير المناسبة واعتمادها؟

- ☐ A مرحلة التصميم (design)
☐ B مرحلة التحليل (Analysis)
☒ C مرحلة التقييم (Evaluation)
☐ D مرحلة التنفيذ (Implementation)

3- أي مرحلة من مراحل دورة حياة النظام، تتضمن إنشاء الخوارزميات، والمخططات الانسيابية؟

- ☒ A مرحلة التصميم (design)
☐ B مرحلة التحليل (Analysis)
☐ C مرحلة التقييم (Evaluation)
☐ D مرحلة التنفيذ (Implementation)



الأسبوع	الدرس	التاريخ
السابع	تابع - فرق العمل في البرمجة	2026/02/19-15
اسم الطالب/		الصف 08 /.....

4- أي من مراحل دورة حياة النظام يتم فيها ترجمة الخوارزميات والمخططات الانسيابية إلى مقاطع برمجية؟

A مرحلة التصميم (design)

B مرحلة التحليل (Analysis)

C مرحلة التقييم (Evaluation)

D مرحلة التنفيذ (Implementation)

5- أي من مراحل دورة حياة النظام يتم فيها التأكد من عمل البرنامج بشكل صحيح؟

A مرحلة التصميم (design)

B مرحلة التحليل (Analysis)

C مرحلة الاختبار (Evaluation)

D مرحلة التنفيذ (Implementation)

السؤال الثالث: اذكر مراحل دورة حياة النظام؟

1. التحليل (Analysis)

2. التصميم (Design)

3. التنفيذ (Implementation)

4. الاختبار (Test)

5. التقييم (Evaluation)

الأسبوع	الدرس	التاريخ
السابع	فرق العمل في البرمجة	2026/02/19-15
اسم الطالب/		الصف 08 /

السؤال الأول: أكمل الجدول الآتي بما هو مناسب:	
المسؤوليات	فريق العمل البرمجي
- تعريف المشكلة - تحليل المتطلبات - اقتراح البرامج المناسبة	المحلل
- تصميم الخوارزميات - تصميم المخطط الانسيابي - إنشاء البرامج	المبرمج
- التحقق من الخوارزمية - التحقق من المخطط الانسيابي - تشغيل البرنامج - التحقق من النتائج	الفاحص

السؤال الثاني: حدّد أي عضو من أعضاء فريق العمل البرمجي مسؤول عن كل مرحلة من مراحل دورة حياة النظام من خلال ملئ الفراغ في الجدول التالي:

المرحلة	عضو الفريق المسؤول
التحليل	المحلل
التصميم	المبرمج
التنفيذ	المبرمج
الاختبار	الفاحص
التقييم	جميع أعضاء الفريق



الأسبوع	الدرس	التاريخ
السابع	تابع - فرق العمل في البرمجة	2026/02/19-15
اسم الطالب/		الصف 08 /

السؤال الثالث: صحّح العبارات الآتية باستبدال ما تحته خط بالإجابة المناسبة.

1- مرحلة التحليل من مراحل دورة حياة النظام، هي مهمة ومسؤولية جميع أعضاء الفريق البرمجي	
المُحلل	التصحيح

2- الفاحص هو الشخص المسؤول عن مرحلتَي التصميم والتنفيذ في دورة حياة النظام.	
المُبرمج	التصحيح

3- يقوم المُبرمج بتقييم البرنامج وتحديد فرص التطوير المناسبة واعتمادها.	
جميع أعضاء الفريق	التصحيح

4- بعد الانتهاء من البرمجة يقوم مُحلل النظام بالتأكد من عمل البرنامج بالشكل الصحيح.	
الفاحص	التصحيح



الأسبوع	الدرس	التاريخ
السابع	تابع - فرق العمل في البرمجة	2026/02/19-15
اسم الطالب/		الصف 08 /

السؤال الرابع: اذكر أربعة من مسئوليات قائد الفريق البرمجي؟

1. تنظيم أدوار أفراد الفريق
2. القيام بإيجاد الحلول للمشاكل المشتركة
3. مساعدة كل عضو في الفريق عند الضرورة
4. الاحتفاظ بملاحظات عن كل مشروع وإعداد الخُطط لاستخدام الفريق في المهام القادمة



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثامن	فرق العمل في البرمجة	2026/02/26-22
اسم الطالب/		الصف 08 /

المهارات العملية

رقم السؤال	الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام تطبيق MakeCode	المجموع
الأول	1. شغل تطبيق Minecraft وقم بتسجيل الدخول 2. اضغط Play (لعب). 3. اضغط Creat New (إنشاء جديد) في علامة تبويب Worlds. 4. من قائمة القوالب Available Templates اختر Block Of Grass. 5. فعّل Activate Cheats (تفعيل التعليمات) إلى الوضع ON (مُفعّل) لتمكين جميع الميزات البرمجية لتطبيق MakeCode. 6. اضغط Create (إنشاء). 7. يُمكنك الآن بدء العمل في العالم الجديد. 8. اضغط مفتاح Esc من لوحة المفاتيح لتحرير الفأرة. يمكنك الاستعانة بالكتاب من ص 166	5



الأسبوع	الدرس	التاريخ
التاسع	فرق العمل في البرمجة	2026/03/5-1
اسم الطالب/		الصف 08 /.....

المهارات العملية

رقم السؤال	الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام تطبيق MakeCode	المجموع
الأول	1. افتح برنامج Minecraft Education. 2. قم بفتح عالم اللعبة الذي أنشأته باسمك سابقاً. 3. اضغط حرف C لفتح منطقة الأكواد. 4. لبدء البناء أثناء سير اللاعب: 5. اضغط قسم لبنات Player (اللاعب) 6. اسحب وأفلت لبنة on player walk في مساحة العمل. 7. اضغط قسم Blocks (لبنات). 8. اسحب وأفلت لبنة place داخل لبنة on player walk.	5
الثاني	لوضع عنصر أثناء سير اللاعب: (1) في لبنة Place ، اضغط السهم الصغير بجانب العنصر لتغييره. (2) اختر العنصر Oak Sapling (شجرة البلوط). (3) اضغط المحور X ضغطاً مزدوجاً وغير القيمة الافتراضية لتصبح $X=1$. (4) (تم تغيير قيمة $X=1$ ليقوم اللاعب بوضع الأشجار خلفه أثناء سيره)	5



الأسبوع	الدرس	التاريخ
العاشر	فرق العمل في البرمجة	2026/03/12-08
اسم الطالب/		الصف 08 /.....

المهارات العملية

رقم السؤال	الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام تطبيق MakeCode	المجموع
الأول	❖ <u>لتزويد اللاعب بأزهار الأقحوان:</u> 1. اضغط مفتاح  لعرض نافذة Inventory (مخزن العناصر). 2. اضغط قسم Nature (طبيعة). 3. اختر العنصر  Oxeye Daizy من مجموعة الأزهار الموجودة. 4. اضغط بالفأرة لوضع الزهرة في المكان الفارغ. 5. اضغط علامة x لإغلاق نافذة Inventory مخزن العناصر. ➤ <u>لإلقاء عنصر موجود (أزهار الأقحوان) في يد اللاعب:</u> 1. حرك اللاعب في المساحة الموجودة باستخدام لوحة المفاتيح. 2. اضغط مفتاح  لكي يلقي اللاعب الزهور Oxeye Daizy .	8

يمكنك الاستعانة بالكتاب من
(ص 178 إلى 179)

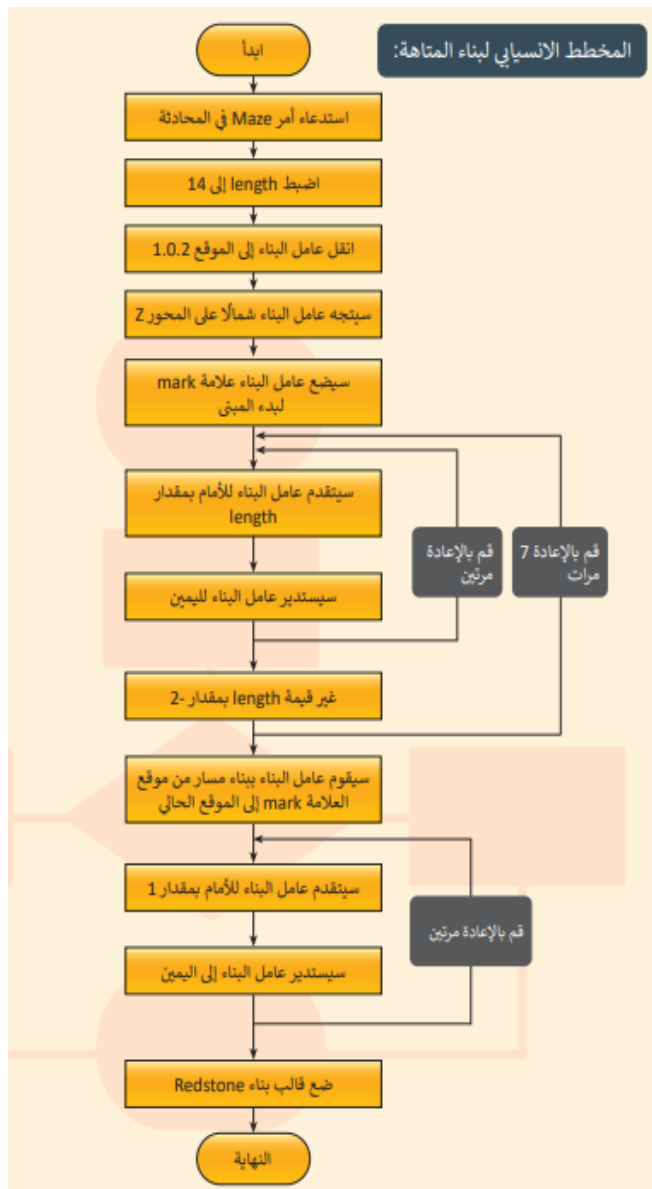


الأسبوع	الدرس	التاريخ
الخامس عشر	تطوير الألعاب	2026/04/16-04/12
اسم الطالب/		الصف 08 /

المهارات العملية

أكتب خوارزمية بناء لعبة المتاهة ثم قم بتحويلها إلى مخطط الانسيابي.
(استعن بالصفحات 186، 187 من الكتاب المدرسي)

خوارزمية بناء المتاهة:



- 1 بداية الخوارزمية.
- 2 بعد أن يتم استدعاء أمر "Maze" في المحادثة اذهب إلى خطوة 2.
- 3 اضبط المتغير "length" إلى 14.
- 4 اضبط إحداثيات موقع عامل البناء (x,y,z) لتصبح (1,0,2).
- 5 وجه عامل البناء إلى الشمال.
- 6 سيضع عامل البناء علامة لبدء عملية البناء.
- 7 كرر الخطوات 8-11 سبع مرات.
- 8 كرر الخطوات 9-10 مرتين.
- 9 سيتحرك العامل للأمام وفق الطول "length".
- 10 سيستدير العامل لليمين.
- 11 أنقص قيمة "length" بمقدار 2.
- 12 سيقوم عامل البناء Builder ببناء مسار من موضع العلامة إلى الموقع الحالي.
- 13 كرر الخطوات 14-15 مرتين.
- 14 سيتحرك العامل للأمام بمقدار 1.
- 15 سيستدير العامل لليمين.
- 16 سيضع العامل قالب البناء Redstone.
- 17 نهاية الخوارزمية.



الأسبوع	الدرس	التاريخ
السادس عشر	تطوير الألعاب	2026/04/23-19
اسم الطالب/		الصف 08 /.....

المهارات العملية

التدريب	المهارة	ص
الأول	<u>الدرس السابق</u> 1. افتح برنامج Minecraft Education. ثم قم بإنشاء عالم جديد من قائمة القوالب Blocks of Grass 2. اضغط حرف C لتشغيل برنامج Code - connection <u>الجزء الأول بدء أمر بناء المتاهة:</u> 1. اضغط قسم لبنات Player (اللاعب) البرمجية ثم اسحب وأفلت لبنة on chat command في مساحة العمل واكتب " Maze " . 2. اضغط قسم لبنات Variables ثم أنشئ متغير جديد باسم length . 3. اسحب لبنة set length to داخل لبنة on chat command واكتب 14	202
2	<u>استدعاء عامل البناء لبدء بناء المتاهة:</u> 1. اضغط على قسم Advanced . 2. ثم من قسم Builder اسحب وأفلت اللبنة builder teleport لمنطقة البرمجة (أسفل اللبنة السابقة) 3. غير الإحداثيات إلى (1,0,2) 4. اسحب وأفلت لبنة builder face وغير الخيار إلى North Negative Z لمنطقة البرمجة 5. اسحب وأفلت لبنة builder place mark لمنطقة البرمجة	203



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثامن عشر	الذكاء الاصطناعي	2026/05/7-3
اسم الطالب/		الصف 08 /

السؤال الأول: ما المقصود بالذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence)؟

أحد مجالات علوم الحاسوب التي تهتم بإنشاء آلات ذكية تعمل وتتفاعل مثل البشر، حيث أصبح جزءاً أساسياً في صناعة التكنولوجيا

السؤال الثاني: املأ الفراغ بما هو مناسب في كل مما يلي:

- الذكاء الاصطناعي في العمل يتضمن الإدراك (Recognition) والتوقع (Prediction) والحركة (Action)
- يتفاعل معظمنا مع برامج الذكاء الاصطناعي كل يوم عندما نستخدم الهواتف الذكية أو منصات التواصل الاجتماعي
أو مُحركات بحث الويب أو مواقع التجارة الإلكترونية
- تتمثل الفكرة الرئيسة للتعلم الآلي ML في إنشاء الخوارزميات التي يمكنها استقبال بيانات الإدخال وتحليلها لتوقع مخرجات منطقية

السؤال الثالث: قارن بين التعلم الآلي (Machine Learning (ML والذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence (AI من حيث التعريف؟

التعلم الآلي (Machine Learning)	الذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence)	التعريف
هو التطبيق العملي للقائم على الذكاء الاصطناعي، ويعتمد على تمكين الآلات من الوصول إلى البيانات وتمكنها من القيام بالمهام ذاتياً	هو المفهوم الأوسع لقدرة الآلات على تنفيذ المهام بطريقة نعتبرها "ذكية" ويشمل هذا المفهوم "التعلم الآلي"	



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثامن عشر	تابع - الذكاء الاصطناعي	2026/05/7-3
اسم الطالب/		الصف 08 /

السؤال الرابع: أذكر ثلاثاً من تطبيقات الذكاء الاصطناعي.

1. يستخدم في صناعة السيارات

2. السيارات ذاتية القيادة (السيارات الذكية التي يتم تشغيلها بدون سائق)

3. الطاهي الآلي

السؤال الخامس: أذكر اثنين من تطبيقات التعلم الآلي.

1. التعرف على محتوى الصور

2. التشخيص الطبي



التاريخ	الدرس	الأسبوع
2026/05/07-3	تابع - الذكاء الاصطناعي	الثامن عشر
الصف 08 /		اسم الطالب/

السؤال السادس: قارن بين مميزات وتحديات الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي؟

الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي

المميزات	التحديات
توفير المساعد الرقمية المطلوبة للعلماء والباحثين	التكلفة العالية
اتخاذ القرارات بنسبة أخطاء أقل	صعوبة الوصول إلى قدرات الإنسان في التفكير واتخاذ القرارات
القيام بالمهام والأعمال الخطرة	تقليل فرص الإبداع بسبب أتمتة المهام البشرية
القدرة على أداء المهارات المتكررة	التسبب في فقدان الوظائف
القدرة على التوقع العلمي الدقيق	صعوبة توزيع المسؤوليات عند الاعتماد على الآلة



التاريخ	الدرس	الأسبوع
2025/05/08-05/04	تطوير الألعاب	الثامن عشر
الصف 08 /		اسم الطالب/

المهارات العملية

ص	المهارة	م
211	1. افتح برنامج Minecraft Education. ثم قم بفتح البرنامج الذي تم عمله في الحصة السابقة لاستكمال المهارات التالية: 2. اضغط حرف C لتشغيل برنامج Code - connection	الأول
الجزء الأول: تحريك المساعد Agent للأمام والخلف		
212	اضغط على قسم لبنات اللاعب Player 1. ثم اختر اللبنة on chat command 2. كرر اللبنة مرتين ومن قسم لبنات المساعد Agent قم بإضافة 3. لبنة agent move للتحكم ببرمجة المساعد على النحو التالي : 4. اجعل المساعد يتحرك للأمام Forward عند الضغط على مفتاح f . 5. اجعل المساعد يتحرك للخلف Back عند الضغط على مفتاح b . 	2

انتهت الأسئلة