

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية



## أوراق عمل اثرائية نهاية الفصل الجانب النظري

موقع المناهج ← المناهج القطرية ← المستوى الثامن ← علوم الحاسب ← الفصل الأول ← أوراق عمل ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2024-11-27 23:43:01

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:

## التواصل الاجتماعي بحسب المستوى الثامن



الرياضيات



اللغة الانجليزية



اللغة العربية



التربية الاسلامية



المواد على تلغرام

صفحة المناهج  
القطرية على  
فيسبوك

## المزيد من الملفات بحسب المستوى الثامن والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول

أوراق عمل اثرائية نهاية الفصل الجانب العملي

1

مراجعة شاملة للمفاهيم النظرية منتصف الفصل

2

أوراق عمل مسيعيد قبل اختبار منتصف الفصل مع الإجابة النموذجية

3

أوراق عمل مسيعيد قبل اختبار منتصف الفصل غير محلولة

4

أوراق عمل في المفاهيم النظرية مع الإجابة النموذجية

5

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات – الصف الثامن

أسئلة إثرائية مادة تكنولوجيا المعلومات (نظري)

نهاية الفصل الأول للعام 2024 – 2025 م

السؤال الأول: اختر الاجابة الصحيحة مما يلي :

1- عملية برمجة تتم من خلال الإشارة والضغط، السحب والإفلات، الاختيار من القوائم والكتابة لتحرير المقاطع البرمجية وتنتج عنها رسوم ثلاثية الأبعاد وألعاب وقصص ممتعة:			
A	البرمجة المرئية	B	الالعاب ثلاثية الابعاد
C	التخطيط والبحث	D	النموذج الاولي
2- إحدى وسائل التسلية المركبة بشكل منظم وذلك بهدف تحقيق الفوز أو ربح مكافأة:			
A	الرسوم ثلاثية الابعاد	B	البرمجة المرئية
C	اللعبة	D	النموذج الاولي
3- يدل هذا الرمز  على ان اللعبة مناسبة من سن ..... سنوات وما فوق :			
A	13	B	17
C	15	D	18
4- برنامج قائم على اللبنت البرمجية والتي يمكن استخدامها لإنشاء رسوم حاسوبية متحركة وقصص جذابة والعباب بسيطة ثلاثية الأبعاد:			
A	MS Word	B	Shotcut
C	3D Builder	D	Alice

5- أحد مراحل تصميم اللعبة والتي يتم فيها التأكد من أن اللعبة تعمل بالشكل السليم واكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية:

A	التخطيط والبحث	B	التنفيذ
C	الاختبار	D	النموذج الاولي

6- في مراحل عملية تصميم الألعاب تأتي مرحلة ..... بعد مرحلة النموذج الأولي :

A	التخطيط والبحث	B	تصميم النموذج الاولي
C	التنفيذ	D	الاختبار

7- من مميزات برنامج Alice:

A	تعزيز مهارات التفكير	B	تعلم اساسيات كتابة برنامج حاسوب
C	اتاحة بيئة افتراضية 3D	D	جميع ما ذكر صحيح

8- المرحلة الاولى من مراحل تصميم اللعبة:

A	النموذج الاولي	B	التنفيذ
C	التخطيط والبحث	D	الاختبار

9- يتم استخدام برنامج Alice لصناعة:

A	الالعاب	B	التصاميم
C	للتخطيط	D	الاختبار

10- يتم اضافة الاسهم لتحريك اللاعب باستخدام:

A	الاحداث	B	التصاميم
C	الدوال	D	العالم الافتراضي

## السؤال الثاني: أكمل الفراغات التالية بالإجابة المناسبة:

- (1) مرحلة ..... هي المرحلة التي نقوم فيها بصياغة الفكرة العامة للعبة.
- (2) في برنامج Alice يتم استخدام طريقة ..... لإنشاء التأثيرات المتحركة.
- (3) تعد التصاميم والزخارف من الميزات ..... للعبة اثناء مرحلة التنفيذ.
- (4) اللعبة ذات التصنيف **TEEN** مناسبة لفئة الشباب من سن ..... سنوات وما فوق.
- (5) اللعبة ذات التصنيف **EC (Early Childhood)** مناسبة لفئة .....
- (6) في مرحلة التنفيذ نستخدم النموذج الاولي كقالب، فنضيف إليه الميزات ..... للعبة ثم ننتقل لإضافة الميزات .....
- (7) الغرض من اختبار اللعبة هو ان نتحقق من عدم وجود اي .....
- (8) اللعبة ذات التصنيف **RP (Rating Pending)** تفيد ان اللعبة .....
- (9) يساعد تصنيف البرمجيات الترفيهية **ESRB** بتصنيف الألعاب الالكترونية حسب .....
- (10) المرحلة الثانية من مراحل تصميم اللعبة هي .....
- (11) في برنامج Alice يتم برمجة الكائن باستخدام طريقة .....
- (12) يتم برمجة الكائنات في برنامج Alice باستخدام نماذج .....
- (13) تعتبر Alice اداة للبرمجة .....
- (14) الغرض من البيئة الموجودة ببرنامج Alice محاكاة .....

السؤال الثالث: أجب عن الأسئلة التالية:

(1) اذكر سمات اللعبة الناجحة؟

- ..... ■
- ..... ■
- ..... ■
- ..... ■

(2) اذكر مراحل تصميم اللعبة؟

- ..... ■
- ..... ■
- ..... ■
- ..... ■




(3) اذكر ميزات استخدام البرمجة المرئية؟

- ..... ■
- ..... ■

(4) اذكر اثنين (2) من العناصر لتحديد الفكرة العامة خلال مرحلة التخطيط والبحث؟

- ..... ■
- ..... ■

5) قارن بين تصنيفات ESRB التالية حسب الفئة العمرية؟

			التصنيف
.....	.....	.....	السن

6) اذكر اثنين (2) من مميزات برنامج Alice؟

- .....
- .....

7) اذكر اثنين (2) من استخدامات برنامج Alice؟

- .....
- .....

8) قارن بين عناصر كل من الميزات الأساسية والميزات الثانوية خلال مرحلة التنفيذ للعبة؟

الميزات الثانوية	الميزات الأساسية	
.....	.....	العناصر
.....	.....	
.....	.....	

9) عرف اللعبة: .....

10) عرف الكائن.....