

أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

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

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 03:07:57 2025-12-01

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:

إعداد: مدرسة مسيعيد

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 الأول

أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل غير مجابة

1

أبرز المصطلحات والتعابير لاختبار منتصف الفصل

2

ورقة عمل وأسئلة في القسم العملي

3

أوراق عمل ومراجعة للمفاهيم العملية لاختبار منتصف الفصل

4

أوراق عمل ومراجعة للمفاهيم النظرية لاختبار منتصف الفصل

5



الوحدة الثانية:

البرمجة الرسومية للألعاب ثلاثية الأبعاد



الأسبوع	الدرس	التاريخ
7	بيئة العمل في Alice	2025/10/16-12
اسم الطالب:	الصف: الثامن /	

السؤال الأول: صحح العبارات الآتية باستبدال ما تحته خط بالإجابة المناسبة

1-	يستخدم برنامج Alice كأداة للبرمجة <u>ثنائية</u> الأبعاد والنماذج المجسمة.
التصحيح	<u>ثلاثية</u>

2-	في برنامج Alice يتم استخدام طريقة السحب والإفلات لإنشاء التأثيرات <u>الثابتة</u> باستخدام النماذج ثلاثية الأبعاد.
التصحيح	<u>المتحركة</u>

السؤال الثاني: أذكر ثلاثاً من مميزات برنامج Alice؟

1. تعزيز مهارات التفكير العلمي والمنطقي ومهارات حل المشكلات.
2. تعلم أساسيات كتابة برامج الحاسوب ومعرفة مفاهيم لغات البرمجة.
1. إتاحة بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد لإنشاء الألعاب بشكل يحاكي الواقع.



الأسبوع	الدرس	التاريخ
8	تابع بيئة العمل في Alice	2025/10/23-19

السؤال الثالث: ما هو برنامج Alice؟

هي بيئة برمجية قائمة على الثبات البرمجية والتي يمكن استخدامها لإنشاء رسوم حاسوبية متحركة وقصص جذابة أو برمجة الألعاب البسيطة ثلاثية الأبعاد

السؤال الأول: ما المقصود بالكائن في برنامج Alice؟

يطلق اسم كائن على كل ما هو موجود في عالم Alice الذي يمكن تمييزه وتحديده والذي يمثل مكونات اللعبة من شخصيات وأماكن

السؤال الثاني: أذكر خطوات إنشاء عالم افتراضي جديد في برنامج Alice؟

1. اضغط File (ملف) وأختر New world (عالم جديد).
2. من علامة تبويب Template (القوالب) اختر قالب Grass (العشب).
3. اضغط Open (فتح).



الأسبوع	الدرس	التاريخ
10	تابع بيئة العمل في Alice	2025/11/6-2
اسم الطالب:	الصف: الثامن /	

السؤال الأول: ما المقصود بالحدث في برنامج Alice؟:

هو أي تفاعل للمستخدم مع البرنامج ويتم الاستجابة له عن طريق تنفيذ إجراء أو مجموعة إجراءات

السؤال الثاني: أكمل الجدول التالي بكتابة المهمة مقابل كل أداة من أدوات التحكم في حركة الكاميرا في برنامج Alice؟

الأداة	المهمة
	تحريك الكاميرا إلى الأعلى، الأسفل، اليمين أو اليسار
	تحريك الكاميرا إلى الأمام أو الخلف والاستدارة لليمين ولليسار.
	استدارة الكاميرا للأعلى أو للأسفل



الأسبوع	الدرس	التاريخ
11	تابع بيئة العمل في Alice	2025/11/13-9
اسم الطالب:	الصف: الثامن /	-----

السؤال الأول: ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة في كل ما يلي.

1. ما الدالة التي تُعطي الكائن فقاعة نصية يوجد بها نص محدد؟

☐ A دالة Print

☒ B دالة Say

☐ C دالة read

☐ D دالة write

2. ما الدالة التي تقوم بعرض المعلومات في منطقة الطباعة؟

☒ A دالة Print

☐ B دالة Say

☐ C دالة read

☐ D دالة write

السؤال الثاني: ما المقصود بالدوال (Methods):

هي عبارة عن مجموعة محددة مسبقاً من الأوامر البرمجية والتي تُقدم تعليمات لكائن ما للقيام بمهمة محددة.



التاريخ	الدرس	الأسبوع
2025/11/20-16	تابع بيئة العمل في Alice	12
الصف: الثامن / -----	اسم الطالب: -----	

السؤال الأول: عرف كل من التالي:

1. التصادم Collision:

يحدث التصادم عندما يتحرك الكائن إلى نفس الموقع الذي يوجد به كائن آخر.

2. الوظائف (Functions):

عبارة عن مقاطع برمجية جاهزة يمكننا استخدامها

3. التكرار Loop:

سلسلة من الأوامر التي يتم كتابتها مرة واحدة، ولكن يمكن تنفيذها عدة مرات.

السؤال الثاني: أذكر اثنين من أنواع التكرار؟

1. الشرطي

2. المحدد

3. اللانهائي



الأسبوع	الدرس	التاريخ
12	تابع بيئة العمل في Alice	2025/11/20-16

السؤال الثالث: صحح العبارات الآتية باستبدال ما تحته خط بالإجابة المناسبة

1- ينفذ التكرار الشرطي اللبئات البرمجية داخل التكرار لعدد محدد من المرات.	
<u>المحدد</u>	<u>التصحيح</u>

2. ينفذ التكرار الشرطي اللبئات البرمجية داخل التكرار الى ما لا نهاية.	
<u>اللانهاي</u>	<u>التصحيح</u>

3. ينفذ التكرار المحدد اللبئات البرمجية داخل التكرار طالما كان الشرط صحيحا، وعندما يصبح الشرط خطأ فإن التكرار ينتهي.	
<u>الشرطي</u>	<u>التصحيح</u>



الأسبوع	الدرس	التاريخ
12	تابع بيئة العمل في Alice	2025/11/20-16

السؤال الرابع: أذكر الخطوات العملية اللازمة للتحقق من التصادم بين الكائنين Car1 و Car2 باستخدام البيئة البرمجية (Alice)؟

1. اضغط على كائن myCar.
2. اضغط علامة تبويب function.
3. اسحب وأفلت myCar is within threshold of object إلى شرط true من جملة if.
4. اختر 2 meters، من car1، 5. الخاص بـ the entire car1.
6. اضغط 2 meters، اضغط other (أخرى).
7. اكتب 3 ثم اضغط Okay.
8. 9.

السؤال الخامس: ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة في كل ما يلي.

1. ما نوع التكرار الذي ينفذ اللبنة البرمجية لعدد محدد من المرات؟

- A التكرار الشرطي
B التكرار المحدد
C التكرار النهائي
D التكرار اللانهائي



الأسبوع	الدرس	التاريخ
12	تابع بيئة العمل في Alice	2025/11/20-16

2. ما نوع التكرار الذي ينفذ اللبئات البرمجية داخل التكرار الى ما لا نهاية؟

- ☐ A التكرار الشرطي
- ☐ B التكرار المحدد
- ☐ C التكرار النهائي
- ☒ D التكرار اللانهائي

3. ما نوع التكرار الذي ينفذ اللبئات البرمجية داخل التكرار طالما كان الشرط صحيحاً؟

- ☒ A التكرار الشرطي
- ☐ B التكرار المحدد
- ☐ C التكرار النهائي
- ☐ D التكرار اللانهائي

انتهت الأسئلة