



تدريبات دعم وإثراء



1443 هـ & 22-21م

خطط رفع كفاءة الطلاب

الصف/6-

الاسم/

((هذه التدريبات لا تغني عن الكتاب المدرسي))

س1 : أكمل العبارات التالية :

- 1- الخدمات الطبية عن بعد ، الروبوت من التأثيرات الإيجابية لاستخدام التكنولوجيا.
- 2- تحتوى شجرة المجلدات مجلدًا رئيسًا بداخله مجموعة من ... المجلدات الفرعية .
- 3- مشاكل الخصوصية ، والانطواء من التأثيرات السلبية لاستخدام التكنولوجيا.
- 4- الرسم التوضيحي من النوع.....هرمي.... يُستخدم لإظهار العلاقات النسبية أو المتداخلة أو الهرمية.
- 5- برنامجمعالج النصوص هو المستخدم لإنشاء صفحات المجلة وتنسيقها .
- 6- يستخدم شكل SmartArt من النوع.....علاقة... للمقارنة أو لعرض علاقة بين فكرتين.
- 7- الاستخدام المفرط للحواسيب يؤدي إلى مشاكل اجتماعية مثل ...العزلة الاجتماعية..
- 8- نستخدم رسم توضيحي من النوع .. هيكلي.... لإعداد تقرير عن هيكل تنظيمي
- 9- لرسم خطوات انتاج منتج نستخدم رسم توضيحي من النوع.....معالجة.....
- 10-المتغير . هو مكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج.
- 11- من أنواع المتغيراتالمتغيرات النصية ... ، المتغيرات الرقمية

س2 – أذكر اثنين من التأثيرات الإيجابية لاستخدام التكنولوجيا :

- ☒ تقديم الخدمات الطبية عن بعد
- ☒ استخدام الروبوت في الصناعة

س3 – أذكر اثنين من المشاكل الصحية للاستخدام المفرط للحاسوب .

- الصداع ☒
- اجهاد العينين ☒

س4 : أذكر عناصر تصميم المجلة .

- صفحة الغلاف ☒
- صفحات المحتوى ☒
- صور ورسومات ☒
- جدول معلومات ☒

س5 : ضع الكلمة المناسبة في الفراغ المناسب :

اختيار اللون

هرمي

لبنة الحركة

سكراتش

دائري

❖ لرسم دورة الماء في الطبيعة نستخدم رسم توضيحي من النوعدائري.....

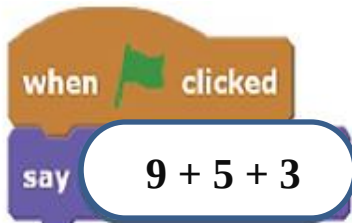
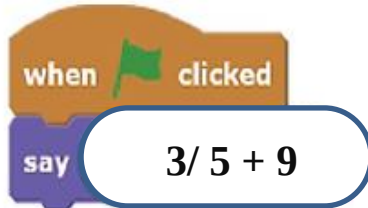
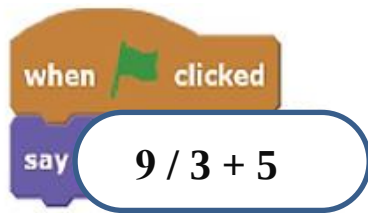
❖ التحكم في حركة الكائن من خلاللبنة الحركة.....

❖ نستخدم لبنة Set pen color to فياختيار اللون.....

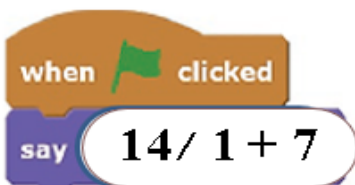
❖ لتصميم وبرمجة لعبة أو قصة نستخدم برنامجسكراتش.....

❖ لإظهار التداخل النسبي أو الهرمي نستخدم رسم توضيحي من النوعهرمي.....

س6 : أي من المقاطع البرمجية التالية سيجعل الكائن الرسومي يظهر نتيجة العملية الحسابية $9 / 3 + 5$



س7 : أي من المقاطع البرمجية ينفذ ناتج العملية الحسابية $14 / 7 + 1$

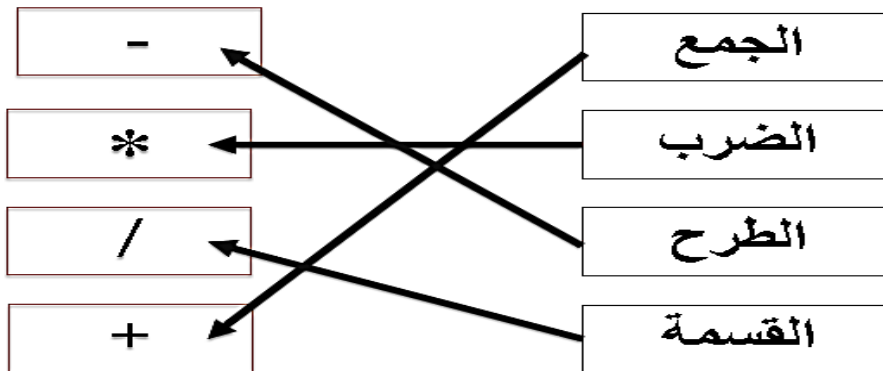


س8 - ضع علامة صح (√) أو علامة خطأ (×) أمام العبارات التالية :

- 1- لمسح المنصة والبدء برسمة جديدة نستخدم لبنة Clear (√)
- 2- من التأثيرات السلبية للتكنولوجيا الانطواء وفقدان التواصل مع الأصدقاء (√)
- 3- الروبوتات من التأثيرات الايجابية للتكنولوجيا حيث تقلل تكلفة عمليات التصنيع (√)
- 4- نستخدم رسم توضيحي SmartArt من النوع قائمة لإظهار العلاقة بين الجزء والكل (×)
- 5- شجرة العائلة مثال لرسم توضيحي SmartArt من النوع هيكلي (√)
- 6- برنامج معالج النصوص هو البرنامج المستخدم لإنشاء صفحات المجلة وتنسيقها (√)
- 7- لرفع القلم وإيقاف الرسم نستخدم لبنة Pen up (√)

س9 :

صل بين العمليات الحسابية والمعاملات في البرمجة



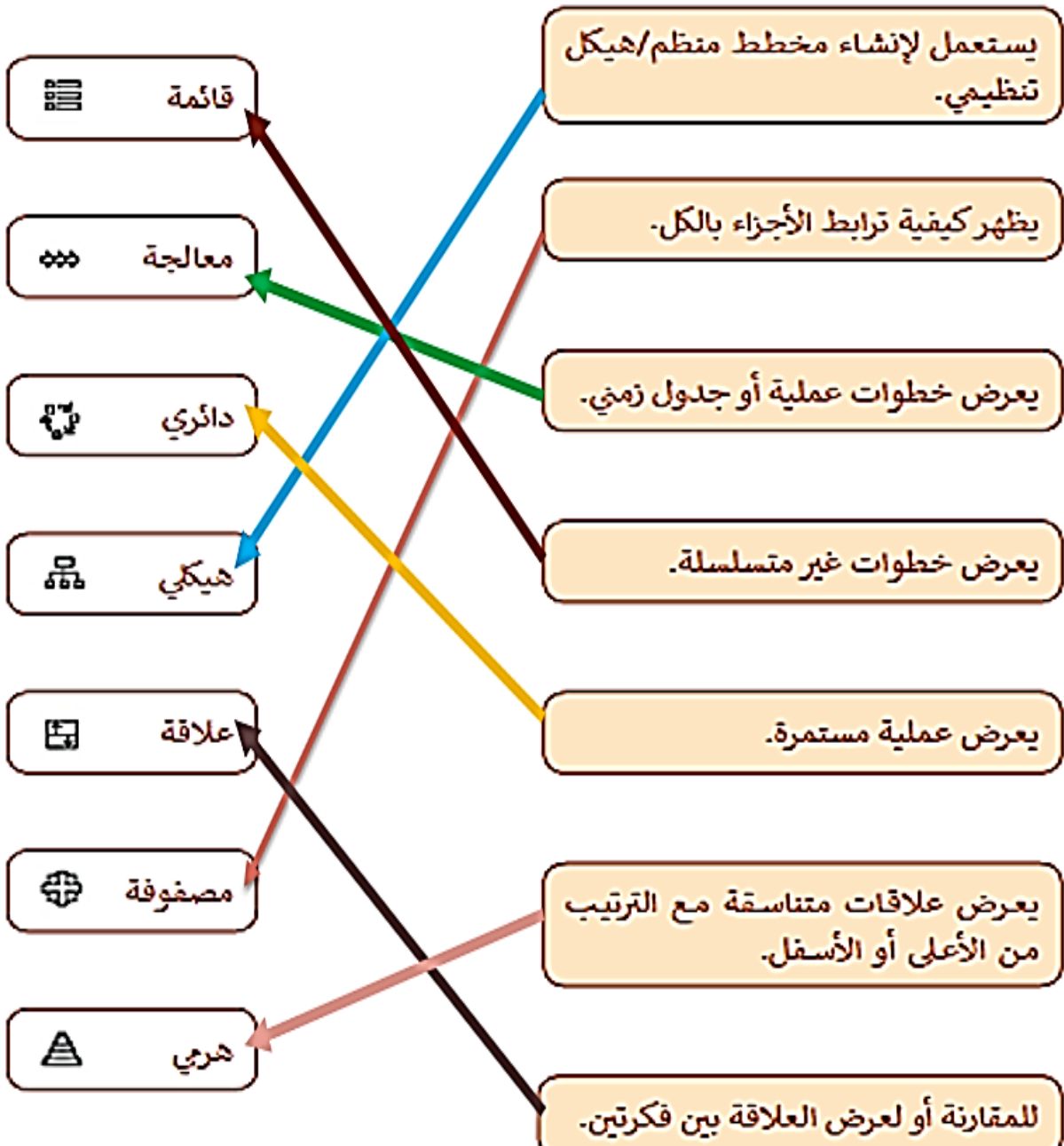
س10 : اذكر خطوات تصميم المجلة .

- 1- التفكير في مواضيع المجلة.
- 2- تصفح عدة مجلات .
- 3- تحديد عدد الصفحات .
- 4- التخطيط على ورق.
- 5- إنشاء مجلداً رئيسياً.
- 6- كتابة مقال عن موضوع المجلة.
- 7- استخدام معالج النصوص لإنشاء الصفحات.

حل تدريبات الكتاب

حل تدريب الكتاب ص 36

صل بين استخدام Smart Art وشكله الصحيح.



حل تدريب الكتاب ص 37

2

اختر نوع SmartArt الذي ستستخدمه بوضع علامة ✓ في المربع المناسب من أجل عرض:

الكتب التي تخطط لاستعارتها في زيارتك القادمة لمكتبة قطر الوطنية.

- ☒ قائمة 
- ☐ معالجة 
- ☐ دائري 
- ☐ هيكلي 
- ☐ علاقة 
- ☐ مصفوفة 
- ☐ هرمي 

شجرة العائلة.

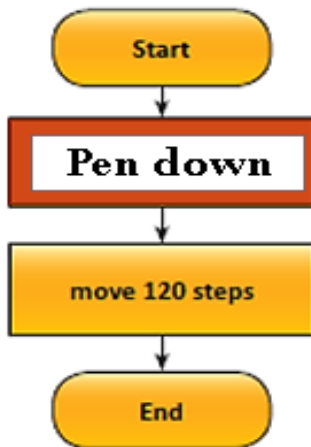
- ☐ قائمة 
- ☐ معالجة 
- ☐ دائري 
- ☒ هيكلي 
- ☐ علاقة 
- ☐ مصفوفة 
- ☐ هرمي 

دورة الماء في الطبيعة.

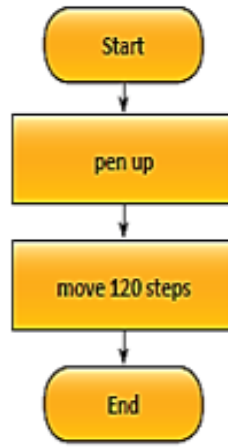
- ☐ قائمة 
- ☐ معالجة 
- ☐ دائري 
- ☐ هيكلي 
- ☐ علاقة 
- ☐ مصفوفة 
- ☐ هرمي 

تدريب الكتاب ص 97

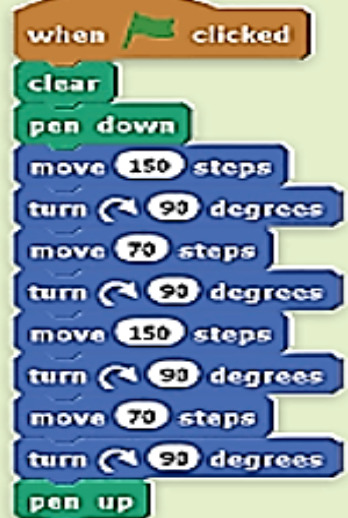
تصحيح الخطأ



حاول إيجاد الخطأ في المخطط الانسيابي التالي الذي يهدف إلى رسم خط، وارسم المخطط الانسيابي الصحيح في الأسفل ثم اكتب المقطع البرمجي.



تدريب الكتاب ص 99



تتبع المقطع البرمجي التالي لرسم مستطيل ثم حاول الإجابة عن الأسئلة أدناه.

لاحظ أن أول لينة تم البدء بها هي لينة clear.
< لماذا نستخدم هذه اللينة؟

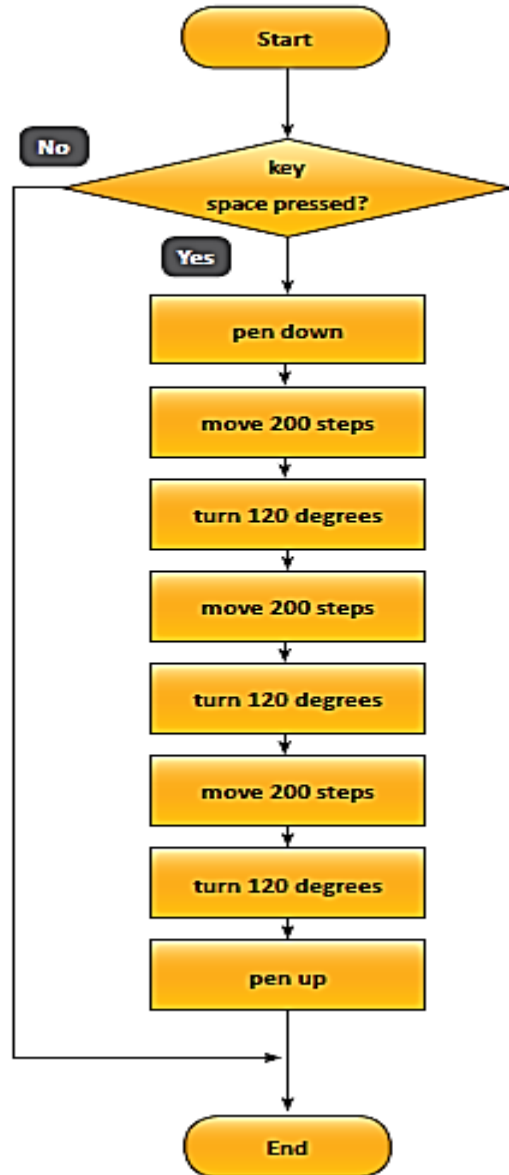
لمسح المنصة

< لماذا نستخدمها عند هذه النقطة وليس في نهاية المقطع البرمجي؟

حتى لا يتم تداخل الرسومات القديمة مع الجديدة

تدريب الكتاب ص 98

تتبع المخطط الانسيابي الآتي، ثم اختر الإجابة الصحيحة للسؤال التالي:



ما الشكل الناتج إذا تم الضغط على مفتاح المسافة؟

- ☐ < شكل مستطيل.
- ☐ < شكل مربع.
- ☒ < شكل مثلث.
- ☐ < شكل دائري.

$8 - 6 =$	2	when clicked	say 8 - 6
$3 * 7 =$	21	when clicked	say 3 * 7
$8 / 2 =$	4	when clicked	say 8 / 2
$9 / 3 =$	3	when clicked	say 9 / 3
$5 + 4 + 4 =$	13	when clicked	say 5 + 4 + 4
$2 * 9 - 3 =$	15	when clicked	say 2 * 9 - 3
$8 / 4 + 7 =$	9	when clicked	say 8 / 4 + 7

تدريب الكتاب ص 144

< لنطبق مغا



أي من المقاطع البرمجية التالية سيجعل الكائن الرسومي يظهر نتيجة العملية الحسابية $15 + 6/3$.

☐	
☐	
☒	
☐	
☐	