العام الأكاديمي 2025/2024

أوراق العمل الإثرائية

نهاية الفصل الاول

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السادس الابتدائي

اسم الطالب	.....
الشعبة	.....

السؤال الاول اختر الاجابة الصحيحة :

1	يستخدم أمر ..... لمسح كل ما تم رسمه على المنصة
A	Clear
B	Stamp
C	Pen up
D	Pen down

2	من مكونات اللعبة في برنامج سكراتش
A	الكائنات
B	start
C	البرنامج
D	الأدوا ت

3	تستخدم المعاملات الحسابية في البرمجة للقيام ب
A	الرسم
B	التخطيط
C	العمليات الحسابية
D	لا شئ مما ذكر

4	الخطوة الاخيرة من خطوات انشاء برنامج
A	تحليل المشكلة
B	رسم المخطط الانسيابي
C	انشاء الخوارزمية
D	كتابة الكود البرمجي

5	يمكنك إعطاء أي قيمة تريدها للمتغير عن طريق الامر .....
A	Change "counter " by 1
B	Set "counter " by 1
C	Pen down
D	Clear

6	هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج
A	العنصر
B	المنصة
C	الخلفي ة
D	المتغير

7	من الخصائص التي يجب أن تتوفر في اسم المتغير
A	لكل متغير اسم يتم تعينه عن انشائ ه
B	أن يكون الاسم فريدا وغير مكر ر
C	يمكن استخدام حروف كبيرة وصغيرة في اسم المغير
D	جميع ما سبق

8	يمكنك تغيير اسم الكائن من خلال.....
A	منطقة المقاطع البرمجية
B	لوحة الحركة
C	لوحة معلومات الكائن
D	شريط الادوات

9	تستخدم لبنة..... لرفع القلم وإيقاف الرسم.
A	Pen up
B	Stamp
C	Clear
D	Pen down

10	يمكن إعادة تسمية المتغير Variable باستخدام الامر
A	Clear
B	rename variable
C	Stamp
D	delete variable

11	لحذف كائن ما من المنصة نستخدم الامر
A	Delete
B	Stamp
C	Clear
D	Pen down

12	تقسم المتغيرات إلى
A	قسمين
B	ثلاث اقسام
C	اربعة اقسام
D	خمسة اقسام

13	يستخدم هذا الامر في.....
A	
B	استيراد كائنٍ من مَلف.
C	إنشاء نسخةَ من الكائن.
D	رسم كائن.

14	لتغيير مظهر الكائن نستخدم أمر .....
A	Next Costume
B	Delete
C	Stamp
D	Move

السؤال الثاني : أجب عن الاسئلة التالية:

1- عدد نوعين من أنواع المتغيرات.

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

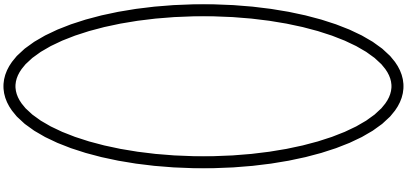
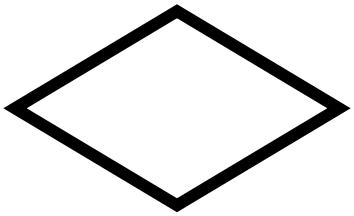
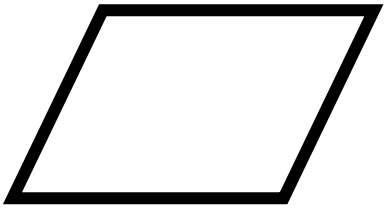
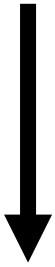
2- أذكر الخصائص التي يجب ان تتوفر في المتغيرات.

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

3- عدد خطوات انشاء المشروع.

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

السؤال الثالث : وصل من العمود (أ) ما يناسبه من العمود (ب)

أ		ب
		اتخاذ قرار
		للقيام بالعمليات الحسابية وإعطاء الأوامر
		إدخال بيانات
		تحديد اتجاه سير الخطوات
		تمييز بداية نهاية العمليات

السؤال الرابع : ضع علامة صح أو علامة خطأ:

1- للمتغير اسم فريد لا يمكن تكراره. ( )

2- يمكن تعيين اسم المتغير عند انشاؤه ولا يمكن تغييره. ( )

3- لبنة اسأل وانتظِر تستخدم في حالة طلب إدخال معلومات من قبل المُستخدم. ( )

4- في البرمجة نستخدم المعاملات للقيام بالعمليات الحسابية. ( )

5- يمكن حذف الكائن الرسومي من لوحة الكائنات. ( )

6- لا يمكن إضافة مظهرٍ جديدٍ للكائن المُحدَّد من المكتبة. ( )

السؤال الخامس رتب خطوات الخوارزمية التالية في مخطط انسيابي.

الخورازمية	المخطط الانسيابي
1- Start. 2- End. 3- Move 10 steps. 4- Pen up