نموذج إجابة

أوراق عمل اثرائية

مادة الحاسوب

الصف السادس

نهاية الفصل الدراسي الاول

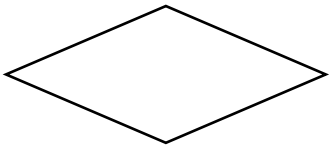
العام الدراسي 2024-2025

إجابة ورقة عمل اثرائية- نهاية الفصل الاول – الصف السادس

اسم الطالب ..... الصف السادس .....

الوحدة الثانية: برمجة لعبة باستخدام سكراتش – الدرس: هل تذكر

السؤال 1: صل بين العمود 1 والعمود 2

العمود 1	العمود 2
1- إدخال وإخراج البيانات	
2- للقيام بالعمليات الحسابية وإعطاء الاوامر	
3- لاتخاذ القرار او التأكد من تحقق الشرط	
4- للدلالة على البداية او نهاية العمليات	

السؤال 2: رتب الأوامر التالية للحصول على خوارزمية تقوم برسم خط على المنصة

- البداية
- النهاية
- تحرك بمقدار 10 خطوات
- أضف لبنة pen down
- قم برفع القلم
- أضف لبنة المسح

الخوارزمية

1- البداية

2- أضف لبنة المسح

3- أضف لبنة pen down

4- تحرك بمقدار 10 خطوات.

5- قم برفع القلم

إجابة ورقة عمل اثرائية- نهاية الفصل الاول – الصف السادس

اسم الطالب ..... الصف السادس .....

الوحدة الثانية: برمجة لعبة باستخدام سكراتش – الدرس 2: تصميم وبرمجة لعبة

السؤال 1: اذكر خطوات إنشاء برنامج

أ – تحليل المشكلة
ب – إنشاء الخوارزمية
ج – رسم المخطط الانسيابي
د – كتابة الكود البرمجي

السؤال 2: أكمل الفراغ باختيار الإجابة الصحيحة من العبارات الموجودة داخل الصندوق:

تحليل المشكلة	الخوارزمية	كتابة الكود البرمجي	المخطط الانسيابي

1) الخوارزمية هي خطوات مرتبة تسلسليا والتي يجب اتباعها لحل مشكلة.
2) المخطط الانسيابي هو مخطط رسومي يمثل مجموعة خطوات متسلسلة لحل مشكلة.
3) تحليل المشكلة هي الخطوة الأولى من خطوات إنشاء برنامج.
4) كتابة الكود البرمجي هي الخطوة الرابعة من خطوات إنشاء برنامج.

إجابة ورقة عمل اثرائية- نهاية الفصل الاول – الصف السادس

اسم الطالب ..... الصف السادس .....

الوحدة الثانية: برمجة لعبة باستخدام سكراتش – الدرس 3: المتغيرات

السؤال 1: ما المقصود بالمتغير؟

هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج

السؤال 2: اذكر أنواع المتغيرات؟

متغيرات رقمية متغيرات نصية

السؤال 3: اذكر خصائص اسم المتغير؟

أ) يجب أن يكون فريدا وغير مكرر ب) يتم تعيينه عند إنشاء المتغير

ج) يجب أن يكون سهلا للتذكر د) يجب أن تفهم ما يمثله عندما تراه داخل مقطع برمجي

إجابة ورقة عمل اثرائية- نهاية الفصل الاول – الصف السادس

اسم الطالب ..... الصف السادس .....

الوحدة الثانية: برمجة لعبة باستخدام سكراتش – الدرس 4: العمليات الحسابية

السؤال 1: صل بين العمود 1 والعمود 2

العمود 1	العمود 2
علامة الجمع	+
علامة الطرح	/
علامة القسمة	*
علامة الضرب	-

السؤال 2: رتب الأوامر التالية للحصول على خوارزمية تقوم بتحويل المسافة من كيلومتر إلى متر

- البداية
- اسأل المستخدم "أدخل المسافة بالكيلومتر"
- النهاية
- أظهر النتيجة (المسافة بالمتار)
- اضرب المسافة بالعدد 1000

الخوارزمية

1-البداية

2- اسأل المستخدم "أدخل المسافة بالكيلومتر"

3-اضرب المسافة بالعدد 1000

4-أظهر النتيجة (المسافة بالمتار)

5- النهاية