تم تحميل ورفع المادة على منصة

الأمجاد القطري

للعودة الى الموقع اكتب في بحث جوجل

الأمجاد القطري

QATAR.AL-AMGAAD.COM

العام الدراسي
2025-2024

الصف السادس
6

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

تدريبات علاجية ـ واجبات

غير مجابة

منهاج منتصف الفصل الدراسي الأول

الوحدة الأولى + الوحدة الثانية

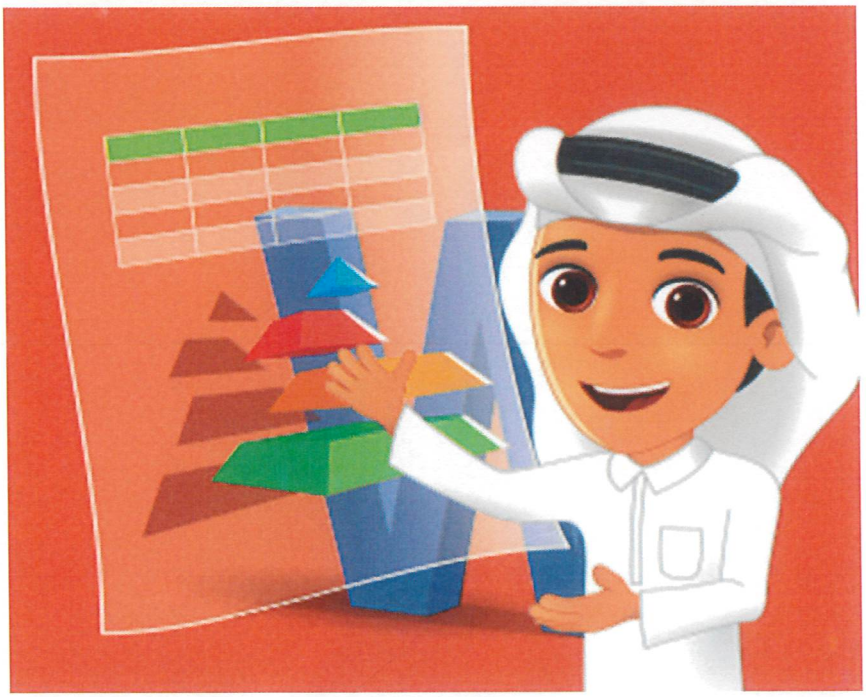
أحمد حسن
نائب المدير للشؤون الأكاديمية
16 SEP 2024
منسق الحوسبة

اسم الطالب: .....

الصف: السادس /.....

ملحوظة هامة: هذه الأسئلة علاجية ولا تغني عن الكتاب المدرسي وهو المصدر الرئيس للتعلم

الوحدة الأولى
تصميم المستندات



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الأول	خطوات تصميم مجلة	2024/09/05-01م

السؤال الأول:

اختار الاجابة الصحيحة في كل مما يلي:

1- إلى ماذا يؤدي الاستخدام المفرط للحواسيب: إلى

A الاجهاد البدني

B فصل الكهرباء

C الراحة النفسية

D زيادة قوة النظر

2- في ما يتسبب تركيز العينين على شيء واحد من مسافة ثابتة:

A آلام الظهر.

B الانطواء

C الثبات

D الإعياء

السؤال الثاني: أكمل الجدول بالكلمة المناسبة لكل مما يأتي: (اعتلال النظر، آلام الظهر والرقبة)

الرقم	العبارة	الكلمة المناسبة
1	مشكلة صحية يسببها النظر إلى الحاسوب لفترة طويلة حيث إن العينين تصابان بالإجهاد ويصبح نظر الإنسان مشوشاً.	----------
2	من المشاكل الصحية التي تسببها بيئة العمل غير الملائمة	----------

الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثاني	خطوات تصميم مجلة	08-2024/09/12م

السؤال الأول:

اختار الاجابة الصحيحة في كل مما يلي:

1- ما هو الأثير الإيجابي لاستخدام التكنولوجيا:

A مشاكل الخصوصية.

B تقديم الخدمات الطبية عن بُعد.

C المشاكل الصحية بسبب الاستخدام المفرط للحاسوب.

D وجود الكثير من المعلومات غير الموثوقة على شبكة الانترنت.

2- ما هو التأثير السلبي لاستخدام التكنولوجيا:

A توفير أدوات للتواصل مع الناس

B تقلل تكلفة عمليات التصنيع

C مشاكل الخصوصية

D الراحة النفسية

السؤال الثاني:	**اذكر ثلاث من التأثيرات الإيجابية لاستخدام التكنولوجيا؟** 1. ---------- 2. ---------- 3. ----------

السؤال الثالث:	**اذكر ثلاث من التأثيرات السلبية لاستخدام التكنولوجيا؟** 1. ---------- 2. ---------- 3. ----------

السؤال الرابع:	**اذكر اثنتين من عناصر المجلة؟** 1. ---------- 2. ----------

السؤال الخامس:	**أكمل الفراغات بالكلمات التالية:** **الخطوة الأولى** | **معلومات غير موثوقة** | **توفير مصادر المعلومات** 1. من التأثيرات الإيجابية الاستخدام التكنولوجيا ---------- 2. يعتبر التفكير في المواضيع التي ستحتويها المجلة ----------لإعداد المجلة 3. من التأثيرات السلبية الاستخدام التكنولوجيا وجود ----------

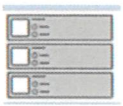
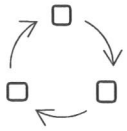
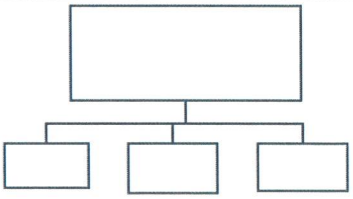
السؤال السادس:	**أكمل الفراغات بالكلمات التالية:** **النصوص والصور** | **شجرة المجلدات** | **ألم الظهر** | **الخصوصية** | **الخدمات الطبية** 1. من مشاكل استخدام الحاسوب بكثرة ---------- 2. من التأثيرات الإيجابية لاستخدام الحاسوب ---------- 4. من التأثيرات السلبية لاستخدام الحواسيب ---------- 3. تحتوي ----------على مجلدًا رئيسياً ومجموعة من المجلدات الفرعية. 4. يمكن نقل ----------من أعمال الآخرين بشرط استئذانهم.

الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثالث	الرسومات التوضيحية	15-2024/09/19م

السؤال الأول:

املأ الفراغ في الجدول الآتي باسم كل رمز من رموز الرسوم التوضيحية (Smart Art)

(قائمة، معالجة، دائري، هيكلي، علاقة، مصفوفة، هرمي)

الشكل التوضيحي	الرمز
	.....
	.....
	.....
	.....
	.....
	.....
	.....

السؤال الثاني:

اختر من العمود (أ) ما يناسبه من العمود (ب) فيما يلي:

أ	ب
يستعمل لإنشاء مخطط منظم / هيكل تنظيمي	مصفوفة
يظهر كيفية ترابط الأجزاء بالكل	هيكلي
يعرض خطوات عملية أو جدول زمني	قائمة
يعرض خطوات غير متسلسلة	معالجة
يعرض عملية مستمرة	علاقة
للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين	دائري

الوحدة الثانية

برمجة لعبة باستخدام Scratch

الأسبوع	الدرس	التاريخ
السابع	برمجة لعبة باستخدام Scratch ج1	13-2024/10/17م

السؤال الأول:

اختار الاجابة الصحيحة في كل مما يلي:

1- ما الخطوة الأولى لا نشاء برنامج:

A تحليل المشكلة

B انشاء الخوارزمية

C كتابة الكود البرمجي

D رسم المخطط الانسيابي

2- ما الخطوة الثانية لا نشاء برنامج:

A تحليل المشكلة

B انشاء الخوارزمية

C كتابة الكود البرمجي

D رسم المخطط الانسيابي

3- ما الخطوة الثانية لا نشاء برنامج:

A تحليل المشكلة

B انشاء الخوارزمية

C كتابة الكود البرمجي

D رسم المخطط الانسيابي

4- ما الخطوة الرابعة لا نشاء برنامج:

A تحليل المشكلة

B انشاء الخوارزمية

C كتابة الكود البرمجي

D رسم المخطط الانسيابي

السؤال الثاني:

اذكر خطوات إنشاء برنامج:

-1

-2

-3

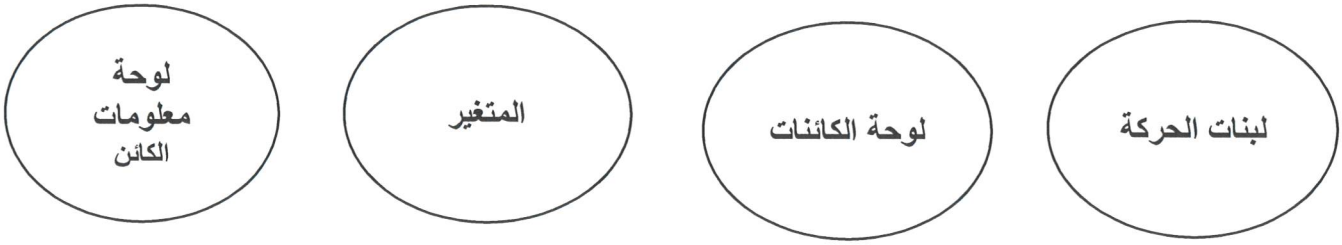
-4

السؤال الثالث:

استخرج من الصورة مكونات اللعبة:

السؤال الرابع:

أكمل الفراغات بالكلمات التالية:



1- يُمكنك إنشاء كائن جديد من ----------

2- يُمكن التحكم في حركة الكائن من خلال ----------

3- ---------- اسم مستعار في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج.

4- يُمكنك تغيير اسم الكائن من ----------

الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثامن	برمجة لعبة باستخدام Scratch2ج	20-2024/10/24م

السؤال الأول:

أكمل الخوارزمية التالية لجعل الكائن سعد يتحرك ناحية اليمين عند الضغط على الزر الأيمن للوحة المفاتيح وناحية اليسار عند الضغط على الزر الايسر للوحة.

1) البداية
2) .....
3) .....
4) النهاية

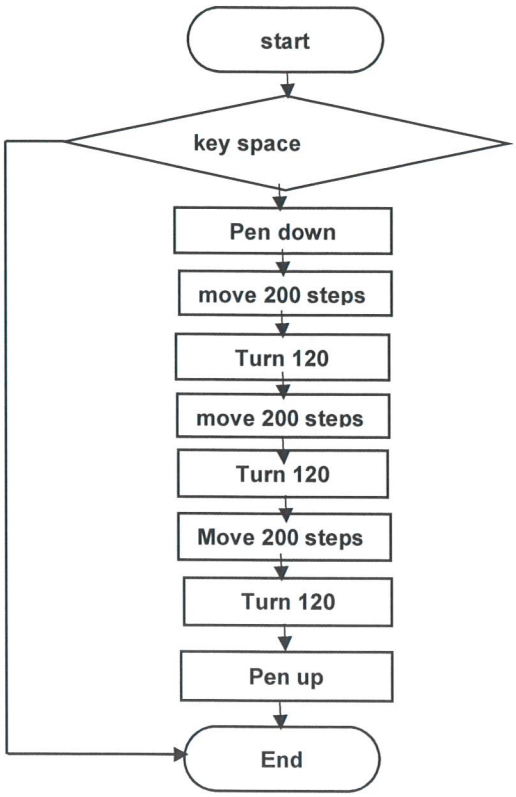
السؤال الثاني:

صل الشكل مع العملية التي يدل عليها:

		للقيام بالعمليات الحسابية والمنطقية
		للدلالة إلى بداية أو نهاية العمليات
		لاتخاذ قرار والتأكد من تحقق شرط معين
		لإدخال وإخراج البيانات
		لاتصال الأشكال وإظهار اتجاهات تتابع الخطوات

السؤال الثالث: 1- ضع دائرة على الإجابة الصحيحة

ما الشكل الناتج إذا تم الضغط على مفتاح المسافة:



أ- مستطيل

ب- مربع

ج- مثلث

د- دائري

2-اذكر اسم اللبنة التي تستخدم لإظهار الكائن الرسومي؟

.....

.....

3-حول الخوارزمية التالية للكائن القط إلى مقطع برمجي:

الخوارزمية	الكود البرمجي
1-البداية	.....
2-تحرك 10 خطوات	.....
3-استدر إلى اليمين	.....
4-توقف ثانيتين	.....
5-استدر إلى اليسار	.....
6-تحدث قائلا " مرحبا بكم"	.....
7-النهاية	.....

انتهت أسئلة منهاج المنتصف الفصل الأول

نائب المدير للشؤون الأكاديمية

العام الدراسي
2025-2024

الصف السادس
6

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

تدريبات علاجية ـ واجبات

مجابة

منهاج منتصف الفصل الدراسي الأول

الوحدة الأولى + الوحدة الثانية

اسم الطالب: .....

الصف: السادس /.....

ملحوظة هامة: هذه الأسئلة علاجية ولا تغني عن الكتاب المدرسي وهو المصدر الرئيس للتعلم

الوحدة الأولى
تصميم المستندات

الأسبوع	الدرس	التاريخ
الأول	خطوات تصميم مجلة	2024/09/05-01م

السؤال الأول:

اختار الاجابة الصحيحة في كل مما يلي:

1- إلى ماذا يؤدي الاستخدام المفرط للحواسيب: إلى

A الاجهاد البدني

B فصل الكهرباء

C الراحة النفسية

D زيادة قوة النظر

2- في ما يتسبب تركيز العينين على شيء واحد من مسافة ثابتة:

A آلام الظهر.

B الانطواء

C الثبات

D الإعياء

السؤال الثاني: **أكمل الجدول بالكلمة المناسبة لكل مما يأتي: (اعتلال النظر، آلام الظهر والرقبة)**

الرقم	العبارة	الكلمة المناسبة
1	مشكلة صحية يسببها النظر إلى الحاسوب لفترة طويلة حيث إن العينين تصابان بالإجهاد ويصبح نظر الإنسان مشوشاً.	اعتلال النظر
2	من المشاكل الصحية التي تسببها بيئة العمل غير الملائمة	آلام الظهر والرقبة

الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثاني	خطوات تصميم مجلة	08-2024/09/12م

السؤال الأول:

اختار الاجابة الصحيحة في كل مما يلي:

1- ما هو التأثير الإيجابي لاستخدام التكنولوجيا؟

A مشاكل الخصوصية.

B تقديم الخدمات الطبية عن بُعد.

C المشاكل الصحية بسبب الاستخدام المفرط للحاسوب.

D وجود الكثير من المعلومات غير الموثوقة على شبكة الانترنت.

2- ما هو التأثير السلبي لاستخدام التكنولوجيا؟

A توفير أدوات للتواصل مع الناس

B تقلل تكلفة عمليات التصنيع

C مشاكل الخصوصية

D الراحة النفسية

السؤال الثاني:

اذكر ثلاث من التأثيرات الإيجابية لاستخدام التكنولوجيا؟

1. توفير أدوات للتواصل مع الناس
2. توفير الكثير من مصادر المعلومات والتعليم و التعلم
3. تقديم الخدمات الطبية عن بعد، مما قد يمكن من إنقاذ الأرواح في المناطق النائية
4. الروبوتات تقلل تكلفة عمليات التصنيع

السؤال الثالث:

اذكر ثلاث من التأثيرات السلبية لاستخدام التكنولوجيا؟

1. المشاكل الصحية بسبب الاستخدام المفرط
2. مشاكل الخصوصية
3. الانطواء وفقدان التواصل مع الأصدقاء

السؤال الرابع:	**اذكر اثنتين من عناصر المجلة؟** 1. ---------- 2. صفحة الغلاف – جدول المعلومات -صوروررسومات – صفحات المحتوى ----------

السؤال الخامس:	**أكمل الفراغات بالكلمات التالية:** **الخطوة الأولى | معلومات غير موثوقة | توفير مصادر المعلومات** 1. من التأثيرات الإيجابية الاستخدام التكنولوجيا ---------- توفير مصادر المعلومات 2. يعتبر التفكير في المواضيع التي ستحتويها المجلة ---------- الخطوة الأولى ----------لإعداد المجلة 3. من التأثيرات السلبية الاستخدام التكنولوجيا وجود ---------- معلومات غير موثوقة

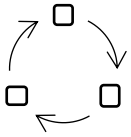
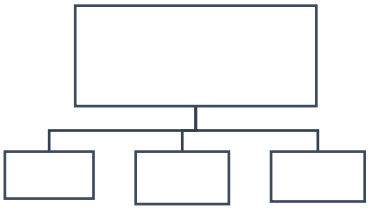
السؤال السادس:	**أكمل الفراغات بالكلمات التالية:** **النصوص والصور | شجرة المجلدات | ألم الظهر | مشاكل الخصوصية | الخدمات الطبية** 1. من مشاكل استخدام الحاسوب بكثرة ---------- ألم الظهر ---------- 2. من التأثيرات الإيجابية لاستخدام الحاسوب ---------- الخدمات الطبية ---------- 4. من التأثيرات السلبية لاستخدام الحواسيب ---------- مشاكل الخصوصية ---------- 3. تحتوي ---------- شجرة المجلدات ----------على مجلدًا رئيسياً ومجموعة من المجلدات الفرعية. 4. يمكن نقل ---------- النصوص والصور ----------من أعمال الآخرين بشرط استئذانهم.

الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثالث	الرسومات التوضيحية	15-2024/09/19م

السؤال الأول:

املأ الفراغ في الجدول الآتي باسم كل رمز من رموز الرسوم التوضيحية (Smart Art)

(قائمة، معالجة، دائري، هيكلي، علاقة، مصفوفة، هرمي)

الشكل التوضيحي	الرمز
	قائمة
	معالجة
	قائمة
	هيكلي
	علاقة
	مصفوفة
	هرمي

السؤال الثاني:

اختر من العمود (أ) ما يناسبه من العمود (ب) فيما يلي:

أ	ب
يستعمل لإنشاء مخطط منظم / هيكل تنظيمي	مصفوفة
يظهر كيفية ترابط الأجزاء بالكل	هيكلي
يعرض خطوات عملية أو جدول زمني	قائمة
يعرض خطوات غير متسلسلة	معالجة
يعرض عملية مستمرة	علاقة
للمقارنة أو لعرض العلاقة بين فكرتين	دائري

الوحدة الثانية

برمجة لعبة باستخدام Scratch

الأسبوع	الدرس	التاريخ
السابع	برمجة لعبة باستخدام Scratch ج1	13-2024/10/17م

السؤال الأول:

اختار الاجابة الصحيحة في كل مما يلي:

1- ما الخطوة الأولى لا نشاء برنامج؟

A تحليل المشكلة

B انشاء الخوارزمية

C كتابة الكود البرمجي

D رسم المخطط الانسيابي

2- ما الخطوة الثانية لا نشاء برنامج؟

A تحليل المشكلة

B انشاء الخوارزمية

C كتابة الكود البرمجي

D رسم المخطط الانسيابي

3- ما الخطوة الثالثة لا نشاء برنامج؟

A تحليل المشكلة

B انشاء الخوارزمية

C كتابة الكود البرمجي

D رسم المخطط الانسيابي

4- ما الخطوة الرابعة لا نشاء برنامج؟

A تحليل المشكلة

B انشاء الخوارزمية

C كتابة الكود البرمجي

D رسم المخطط الانسيابي

السؤال الثاني:

اذكر خطوات إنشاء برنامج:

1- تحليل المشكلة
2- انشاء الخوارزمية
3- رسم المخطط الانسيابي
4- كتابة الكود البرمجي

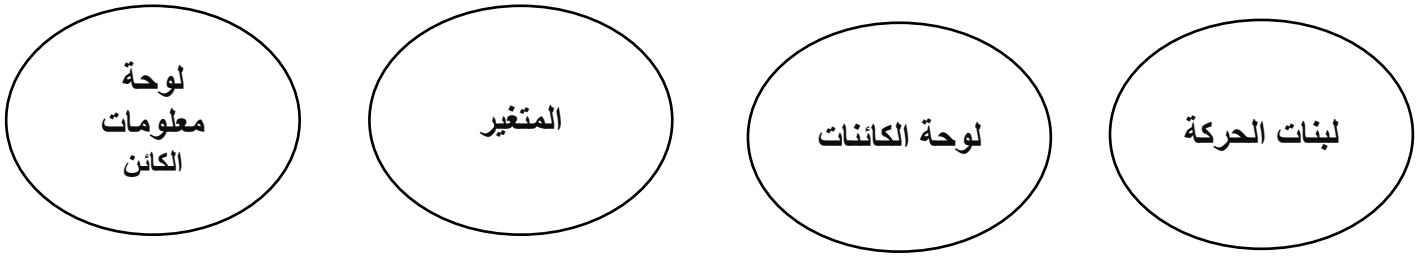
السؤال الثالث:

استخرج من الصورة مكونات اللعبة:

Shark, Fish1, Fish2, Fish3, Gift و الخلفية Stage ,
و العداد Score

السؤال الرابع:

أكمل الفراغات بالكلمات التالية:



1- يُمكنك إنشاء كائن جديد من ---------- لوحة معلومات الكائن ----------

2- يُمكن التحكم في حركة الكائن من خلال ---------- لبنات الحركة ----------

3- ---------- المتغير ---------- اسم مستعار في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج.

4- يُمكنك تغيير اسم الكائن من ---------- لوحة الكائنات ----------

الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثامن	برمجة لعبة باستخدام Scratch2ج	20-2024/10/24م

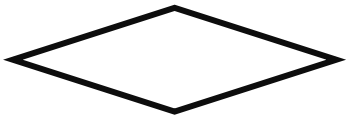
السؤال الأول:

أكمل الخوارزمية التالية لجعل الكائن سعد يتحرك ناحية اليمين عند الضغط على الزر الأيمن للوحة المفاتيح وناحية اليسار عند الضغط على الزر الايسر للوحة.

1) البداية
2) عند الضغط على الزر الأيمن تحرك لليمين
3) عند الضغط على الزر الأيسر تحرك لليسار
4) النهاية

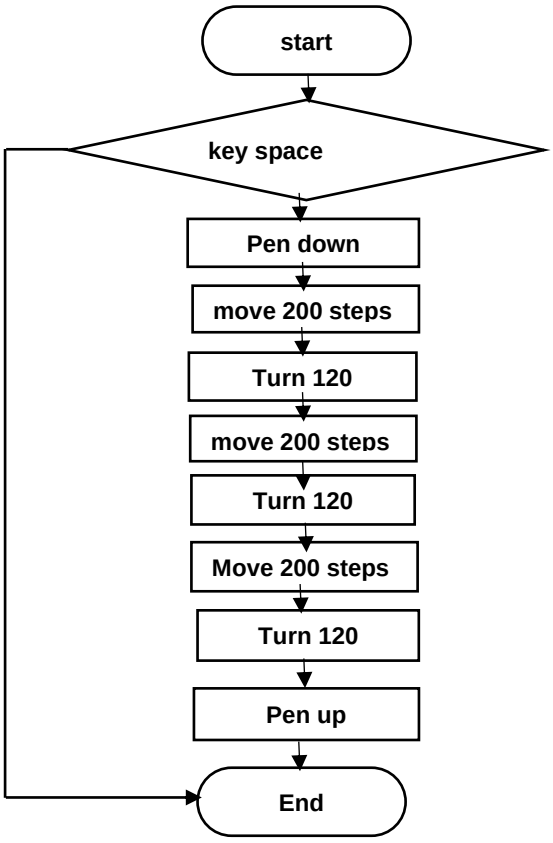
السؤال الثاني:

صل الشكل مع العملية التي يدل عليها:

	للقيام بالعمليات الحسابية والمنطقية
	للدلالة إلى بداية أو نهاية العمليات
	لاتخاذ قرار والتأكد من تحقق شرط معين
	لإدخال وإخراج البيانات
	لاتصال الأشكال وإظهار اتجاهات تتابع الخطوات

السؤال الثالث:**1- ضع دائرة على الإجابة الصحيحة**

ما الشكل الناتج إذا تم الضغط على مفتاح المسافة:



أ- مستطيل

ب- مربع

ج- مثلث

د- دائري

2-اذكر اسم اللبنة التي تستخدم لإظهار الكائن الرسومي؟

.....

.....

3-حول الخوارزمية التالية للكائن القط إلى مقطع برمجي:

الخوارزمية	الكود البرمجي
1-البداية	When Flag green
2-تحرك 10 خطوات	Move(10)
3-استدر إلى اليمين15	Turn(15)
4-توقف ثانيتين	Stop(2s)
5-استدر إلى اليسار 15	Turn(-15)
6-تحدث قائلا " مرحبا بكم"	Say("مرحبا بكم")
7-النهاية	

انتهت أسئلة منهاج المنتصف الفصل الأول