كراسة

الحل الذكي

تطلب من مكتبة زهور الأقصى
0599739185

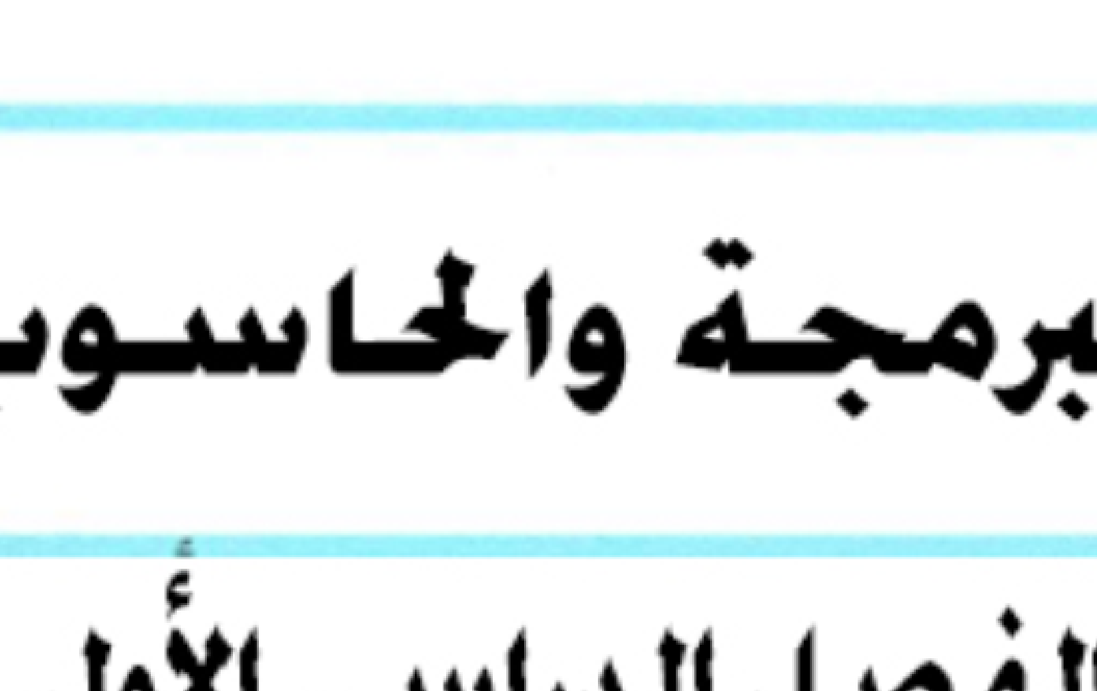
النماذج التدريبية لمدارس الوكالة

في مادة:

البرمجة والحاسوب

الفصل الدراسي الأول

2022



الإجابات النموذجية

نسخة تجريبية

الحاسوب في حياتنا

السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

١) (✗) من التصرفات السليمة عند استخدام الحاسوب الوصول لمعلومات الآخرين دون إذن منهم.

٢) (✓) إنتاج برامج تُلحق الضرر بأجهزة الآخرين من السلوكيات الخطأ.

٣) (✗) يُمكنك حذف برامج وملفات لا تخصك من حاسوب المدرسة أو المنزل.

٤) (✓) الفيروسات هي برامج تستخدم لإلحاق الضرر بأجهزة الآخرين.

٥.(✗) يمكننا الاستفادة من جهاز الحاسوب دون وجود برامج .

٦-.(✗) يقوم البرنامج التطبيقي بتنفيذ مهام متعددة مهمة واحدة .

٧-(✓) هناك قوانين حديثة تحاكم كل من يتعدى على خصوصيات الأفراد ز أسرارهم .

٨-(✗)من التصرفات السليمة عند استخدام الحاسوب إنتاج برامج تلحق الضرر بأجهزة الحاسوب.

٩-(✗) يمكن الاستغناء عن البرامج في الحاسوب.

١٠-(✓) لا يمكن الاستفادة من الحاسوب إلا بوجود برامج وتطبيقات مثبتة عليه.

١١-(✓) سميت الخوارزمية بهذا الاسم نسبة إلى العالم المسلم أبو جعفر الخوارزمي.

السؤال الثاني /اكتبي المصطلح:

١-.....المبرمج.....هو الشخص الذي يقوم بإعداد البرنامج

٢-.....البرنامج.....هو مجموعة من التعليمات والأوامر المعدة لتنفيذ مهمة معينة.

٣-.....الخوارزمية.....هي مجموعة الخطوات المتسلسلة والمرتبة ، وهي أولى مراحل إنتاج البرنامج.

3-عرضت سناء على زميلاتها فكرة خاصة بها ، حول إمكانية إعداد برنامج للأنشطة والواجبات المدرسية ، فقامت إحداهن بتقديم الفكرة للمعلمة على أنها فكرتها الخاصة ، ما أ ريك بهذا التصرف ؟

.....لا يعجبني.....لانها.....أخذت فكرة زميلتها وليست فكرتها.....

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/

(صلي العمود) أ (مع ما يناسبه من العمود) ب)

البرنامج	الوظيفة
1-الأوتوكاد	(٤) من برامج الإنترنت
٢-الرسام	(٥) من البرامج المستخدمة لمعالجة النصوص وكتابة الرسائل والتقارير
٣- الفوتوشوب	(٧) من البرامج المستخدمة لإجراء العمليات الحسابية البسيطة
٤- المتصفح	(١) من البرامج المستخدمة للرسم الهندسي
5-الوورد ، المفكرة ، الدفتر	(٨) من البرامج المستخدمة لعمل الجداول الالكترونية
6-البوربوينت	(٣) من البرامج المستخدمة للتعامل مع الرسومات المعقدة معالجة النصوص
7-الحاسبة	(٢) يستخدم لإنتاج الرسومات البسيطة مثل رسم علم فلسطين
8-إكسل	(٦) من البرامج المستخدمة للعروض التقديمية
9-المستكشف	(٩)عرض الملفات والمجلدات

؟ س٣ : بالتعاون مع زملائك في المجموعة، ما حكم كل من التصرفات التالية (مقبول ، غير مقبول) وما التصرف السليم برأيك ، في حال كان التصرف غير مقبول :

التصرف	الحكم	التصرف السليم
قضاء وقت طويل امام شاشة الحاسوب .	غير مقبول	تنظيم الوقت على للحاسوب
نسخ معلومات من ملف على حاسوب لا يخصنا .	غير مقبول	عدم نسخ ملفات الآخرين
تحميل برامج غير مرخصة على جهاز الحاسوب .	غير مقبول	استعمال البرامج الأصلية المرخصة
استخدام الحاسوب في طباعة جدول للنشاطات اليومية .	مقبول	

خطوات شراء الحاسوب /

١- تحديد الهدف ٢- البحث في الأسواق
٢- المقارنة بين الأجهزة (استشارة مختص و خبير في الحاسوب) ٤- شراء الجهاز

مكتبة زهور القدس
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/

الخوارزمية: هي مجموعة الخطوات المتسلسلة والمرتبة في حل مشكلة معينة.

الخوارزمية: هي أولى المراحل التي يقوم بها المبرمج في إعداد برنامج.

سميت الخوارزمية بهذا الاسم نسبة إلى العالم المسلم أبو جعفر الخوارزمي

للنقاش

ناقش مع معلمك وزملائك كل من التصرفات التالية:

أ) **استخدام الحاسوب للترفيه والألعاب فقط.**

- تصرف خاطئ – توجد منافع عديدة للحاسوب غير اللعب والترفيه.

ب) **محاولة الوصول إلى معلومات الآخرين بدون إذن.**

- تصرف خاطئ – يجب احترام خصوصية الآخرين.

ج) **إنتاج برامج لإلحاق الضرر بأجهزة الآخرين.**

- تصرف خاطئ – لا يجوز الحاق الضرر بالآخرين.

د) **حذف ملفات لا تعرفها أو لا تخصك من حاسوب العائلة أو حاسوب المدرسة.**

- تصرف خاطئ – لا تحذف أو تفتح ملفات لا تخصك.

هـ) **اختيار اسمك أو رقم هاتفك ككلمة سر.**

- تصرف خاطئ – لأنها ستكون كلمة سر ضعيفة وسهلة التخمين.

لاحظ هناك ثلاثة مواصفات رئيسة هامة لجهاز الحاسوب والتي يتم اختيار جهاز الحاسوب بالاستناد إليها وهي التي تحدد سعر جهاز الحاسوب:

١. سرعة المعالج (وحدة المعالجة المركزية).
٢. سعة ذاكرة الحاسوب (ذاكرة الاتصال العشوائي المؤقتة Ram).
٣. سعة التخزين (القرص الصلب).

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/

موضوع الدرس : تحميل برنامج ماين كرافت

ساعة برمجة :مشروع عالمي يستخدمه ملايين الطلبة حول العالم لتعلم البرمجةبشكل ممتع

الماين كرافت:جزء من البرنامج العالمي (ساعة برمجة)يدرب الطلاب الصغار على مبادئ البرمجة.

عدد الالغاز الموجودة في برنامج الماين كرافت **١٤ لغز**

طريقة تحميل برنامج الماين كرافت:

١. من خلال Google اكتب الرابط code.org/minecraft

٢. اختر النسخة التي لا تحتاج إلى إنترنت

٣. بعد ذلك تجده على سطح مكتب الحاسوب←

شخصيات برنامج الماين كرافت

- الولد ستيف Steve
- البنت ألكس Alex

لتشغيل برنامج الماين كرافت

١- بالنقر المزدوج على الايقونة بالزر الايسر للفأرة

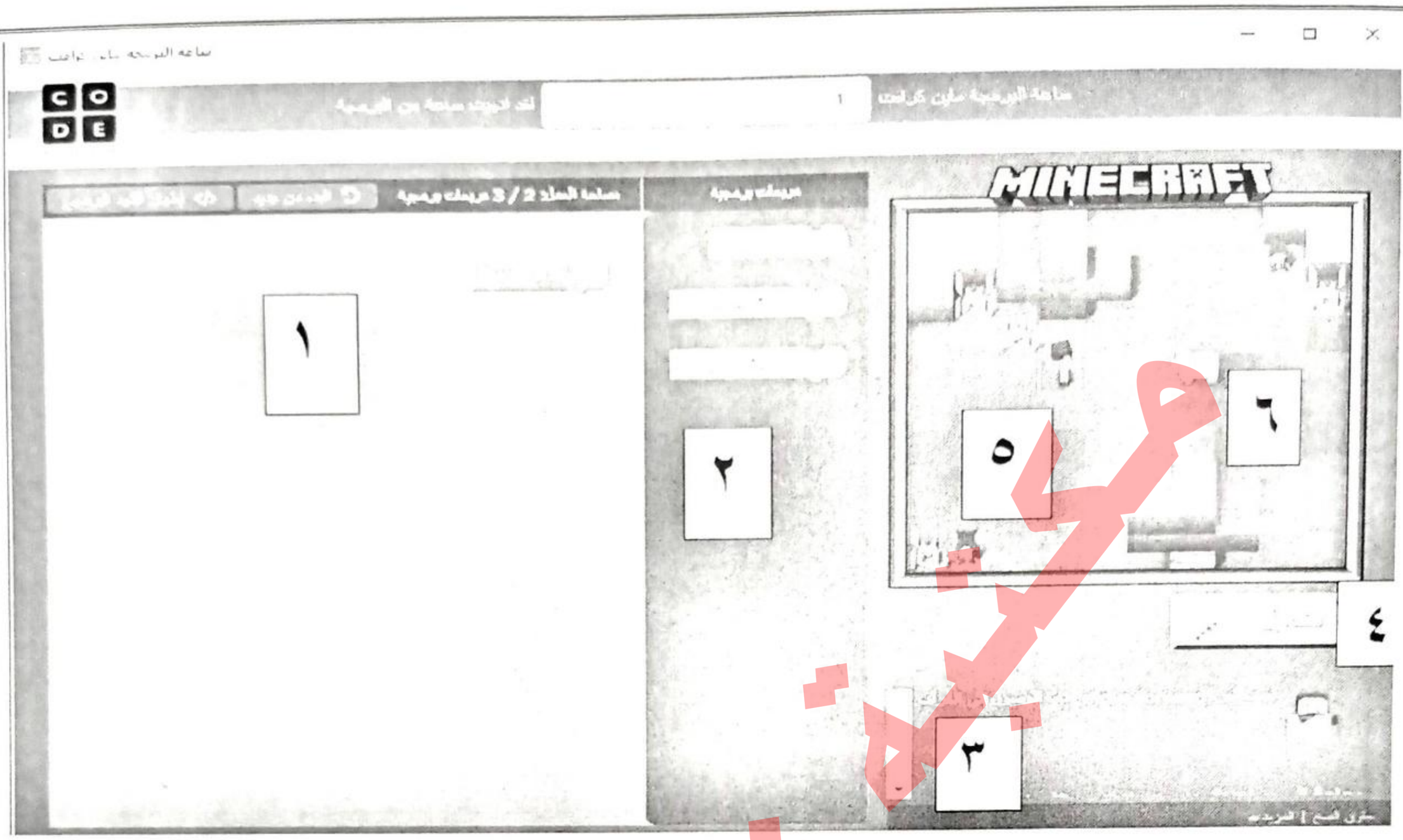
٢- بالنقر على الايقونة بالزر الايمن ونختار الامر ← فتح

مكونات برنامج الماين كرافت :

١-مساحة العمل ٢- المربعات البرمجية ٣- المهمة المطلوبة

٤-زر التشغيل ٥- الشخص (الكس – ستيف) ٦- الخروف

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/



مكونات برنامج ماين كرافت

- زر التشغيل: يستخدم في تشغيل المهمة المطلوبة
- المربعات البرمجية: منطقة اللبنات حيث تمثل كل لبنة أمر معين
- مساحة العمل: تتجمع فيها اللبنات البرمجية لتكون مقطع برمجي
- منطقة الألغاز: تتكون من ١٤ لغز
- الخروف
- الشخص

ضعي علامة X و علامة √ :

1. (√) برنامج ماين كرافت يمكن استخدامه مباشرة عبر شبكة الانترنت
2. (X) لا يمكن استخدام ماين كرافت للذين لا يتواجد لديهم شبكة انترنت.
3. (√) يمكن تحميل نسخة لبرنامج ماين كرافت تعمل بدون انترنت
4. (X) يمكننا تشغيل برنامج ماين كرافت من خلال العنوان www.code.org/dance
5. (X) عدد ألغاز برنامج الماين كرافت ١٥ لغز ١٤

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/

أكملي الفراغ /

1- من أجزاء الشاشة في برنامج ماين كرافت .....مساحة العمل..... و.....المربعات البرمجية و.....زر البعث.....

2- عدد الألغاز الموجودة في الماين كرافت .....١٤.....

3- من الشخصيات الموجودة في ماين كرافت .....اليكس..... و.....ستيف.....

4- في ماين كرافت شخصية .....أليكس..... تعبر عن البنت ، بينما شخصية .....ستيف..... تعبر عن الولد.

5- لتشغيل برنامج ماين كرافت ننقر على الأيقونة الموجودة على سطح المكتب نقرة .....مزدوجة.....

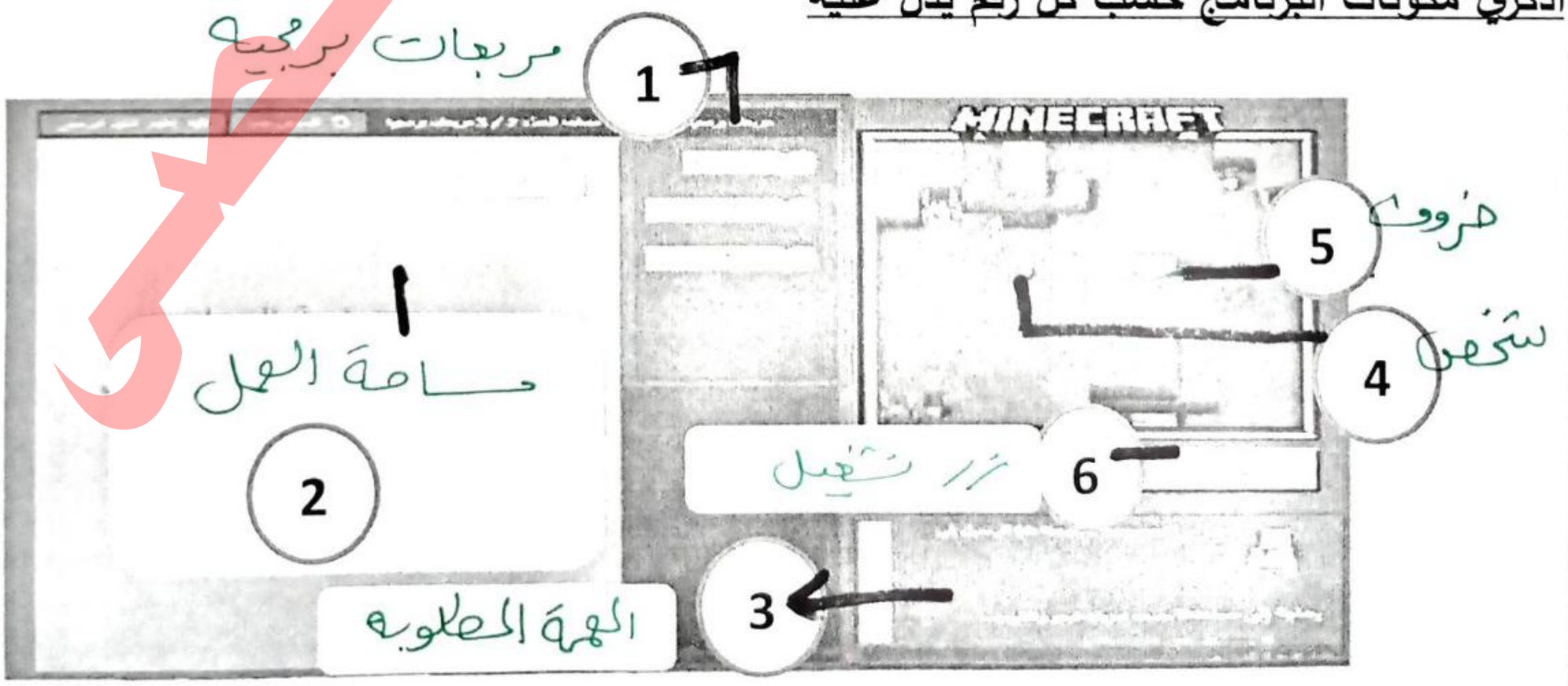
بالزر .....الايسر..... للفأرة

6- لتشغيل ماين كرافت بطريقة أخرى ننقر على الأيقونة بزر الفأرة .....الايمن..... ونختار أمر .....فتح.....

اكتبي المفهوم التكنولوجي الدال على العبارات التالية .

حاسبة كرافت	1. هو جزء من البرامج المتاحة في البرنامج العالمي ساعة برمجة وتتكون من أربعة عشر لغزاً .
لبنة	2. هي أمر لإنجاز مهمة معينة
مقطع برمجي	٣.هو مجموعة من اللبنات المرتبة بشكل معين لإنجاز هدف أو مهمة معينة .
أليكس	٤.هي الشخصية التي تقود المغامرات في برنامج ماين كرافت بنت
ستيف	٥.هو الشخص الذي يقوم المغامرات في برنامج ماين كرافت ولد
المربعات البرمجية	٦.هي منطقة اللبنات التي تعبر كل وحدة منها على أمر معين.
مساحة العمل	٧.هي منطقة تركيب وإدراج اللبنات لتكون المقطع البرمجي.
ساعة برمجة	٨.هو مشروع عالمي يستخدمه ملايين الطلبة حول العالم لتعلم البرمجة بشكل ممتع

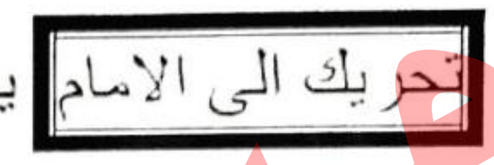
أذكري مكونات البرنامج حسب كل رقم يدل عليه



لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/

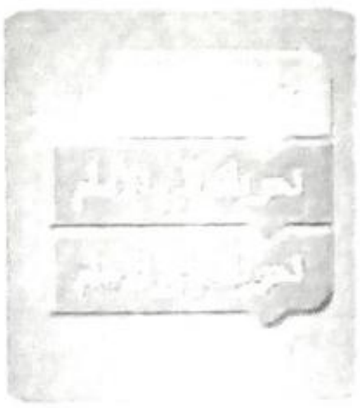
الوصول إلى الخروف

- اللغز الأول في اللعبة هو **الوصول الى الخروف** .

بأستخدام لبنة  يعبر عنها بالجافا سكربت **move forward**

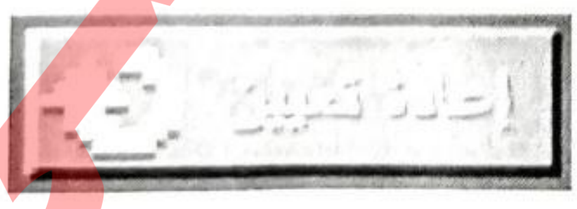
- **اللبنة**: هي أمر لإنجاز مهمة معينة
- يمكن استخدام اللبنة بسحبها إلى **مساحة العمل**
- يمكن استخدام اللبنة **أكثر** من مرة
- يمكن حذف اللبنة بسحبها إلى **منطقة المربعات** حتى يظهر رمز ثم تفلت.

البرنامج: هو مجموعة من اللبنات المرتبة بشكل معين لإنجاز مهمة معينة



لتشغيل البرنامج بعد تركيب اللبنات:

- يمكن تشغيل البرنامج بعد تركيب اللبنات بالضغط على



- يتحول زر التشغيل بعد الضغط عليه إلى زر

إعادة تعيين: إعادة المنصة الخضراء فقط إلى شكلها السابق

إعادة تشغيل: العودة إلى اللغز السابق دون تغيير

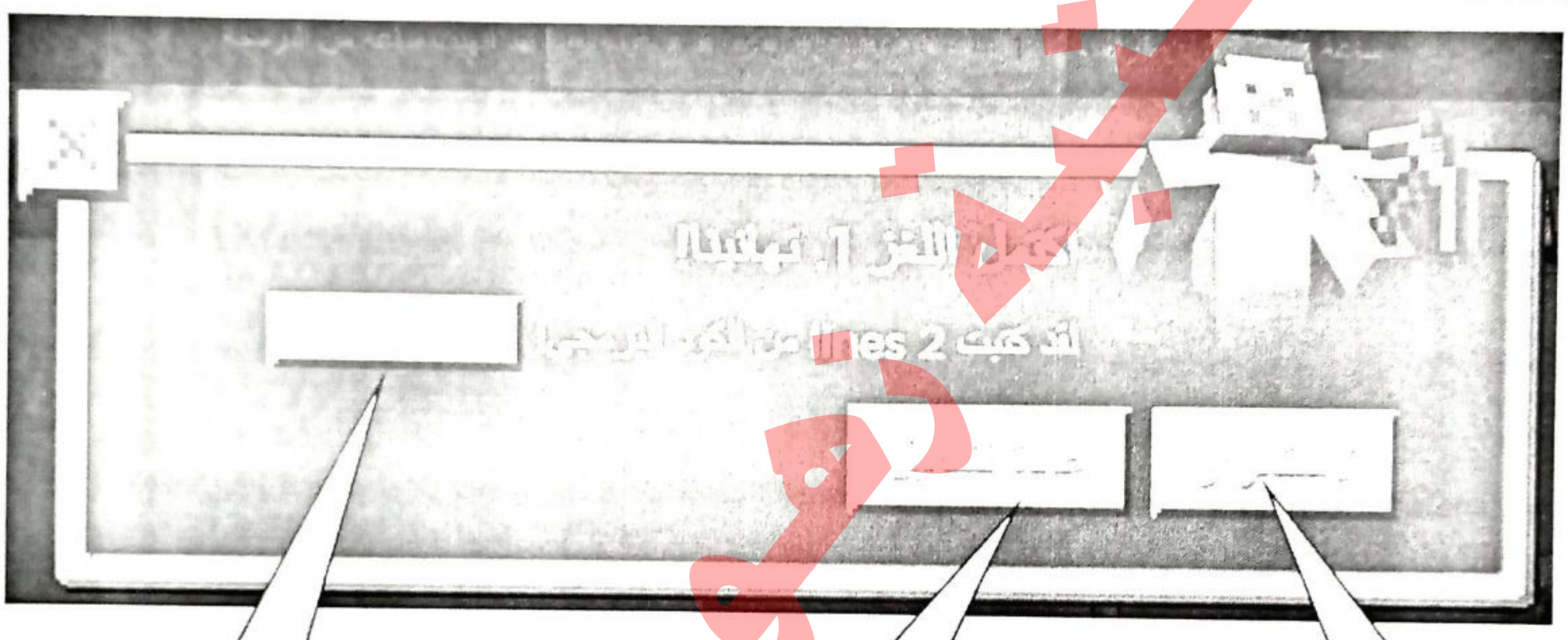
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/

البدء من جديد: إعادة اللغز كاملا (الكائن و اللبنات) من جديد

الجافا سكربت/ هي لغة برمجة يستخدمها الماين كرافت لترجمة اللبنات

أظهار الكود البرمجي / ترجمة اللبنات البرنامج إلى تعليمات بلغة البرمجة (جافا سكربت).

عند وصول الهدف تظهر رسالة اكتمال اللغز



السؤال الأول : اكتبي المفهوم التكنولوجي الدال على العبارات التالية .

تحريك إلى الامام	هي لبنة تقوم بتحريك الشخصية خطوة واحدة إلى الأمام .
عند التشغيل	-هي لبنة أساسية لتنفذ الأوامر التي تم تركيبها عند النقر على زر تشغيل .
زر التشغيل	هو زر تشغيل اللبنات بعد تركيبها (هو زر يستخدم لتجريب البرنامج) .
جافا سكريبت	هي لغة البرمجة التي تترجم كود اللبنات البرمجية في برنامج ماين كرفت
إظهار الكود البرمجي	هو زر إظهار كود جافا سكريبت .(تحويل اللبنات إلى تعليمات برمجية)

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/

السؤال الثاني : ضعي علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ

1. (√) يمكن استخدام اللبنة البرمجية أكثر من مرة في نفس اللغز
2. (√) يتم التعامل مع اللبنات من خلال السحب والإفلات في برنامج ماين كرافت
3. (×) ليس شرط أن تكون جميع اللبنات مترابطة مع بعضها في برنامج ماين كرافت ← يجب
4. (√) يتم تشغيل البرنامج بعد تركيب اللبنات بالضغط على زر تشـ[تشغيل] ← التشغيل
5. (√) لغة جافا سكريبت هي لغة ترجمة كود لبنات ماين كرفت
6. (√) اللبنة الأساسية التي تكون موجودة في مساحة العمل هي عند التشغيل
7. (×) يمنع استخدام اللبنة أكثر من مرة ← يسمح
8. (√) يمكن الاستغناء عن لبنة وذلك بسحبها إلى منطقة المربعات البرمجية
9. (√) تظهر سلة مهملات عند إرجاع اللبنات إلى منطقة المربعات البرمجية
10. (√) عند عمل مقطع برمجي يتم اختيار اللبنات ومن ثم تركيبها الواحدة تلو الأخرى
11. (×) ليس مهماً ترتيب اللبنات عند عمل المقطع البرمجي. ← مهما ترتيب
12. (×) يتم سحب اللبنات إلى مساحة العمل بطريقة النقر المزدوج ← السحب والافلات .
13. (×) عند الضغط على إظهار الكود البرمجي يتم ترجمة اللبنات إلى أوامر مكتوبة بلغة سكراتش. ← جافا سكريبت

أكملي العبارات التالية بكلمة مناسبة : -

1- لبنة تحريك إلى الأمام تقوم بتحريك الشخصية ..... إلى الأمام. ← خطوة واحدة
2- لإعادة اللغز الي حالته الأصلية ننقر على ..... ← البدء من جديد
3- عند الضغط على زر تشغيل فإنه يتحول مباشرة إلى زر ..... ← إعادة تعيين ↻
4- لعرض الترجمة للبنات البرمجية بلغة جافا سكربت نضغط على..... ← إظهار الكود البرمجي .
5- .....هي المنطقة التي يتم فيها تركيب اللبنات البرمجية لتظهر على شكل مقطع برمجي ← مساحة العمل
6- .....هي المنطقة التي تظهر فيها اللبنات. ← مربعات برمجية
7- عند الضغط على إظهار الكود البرمجي فإن الأوامر يتم ترجمتها إلى لغة..... ← جافا سكريبت
8- اللبنة الأساسية في برنامج ماين ك ا رفت هي..... ← عند التشغيل
9- لتجريب البرنامج نضغط على زر ..... ← تشغيل
10- لإعادة منطقة المحاكاة إلى وضع البداية ننقر على زر ..... ← إعادة تعيين ↻

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/

11- إذا أردت الاستغناء عن لبنة ، أستطيع التخلص منها بطريقة .....السحب والإفلات..... للفأرة في منطقة.....المربعات البرمجية..... حيث تظهر سلة مهملات عند إرجاع اللبنات.

12- عند استخدام لبنة فإنه يتم سحبها من منطقة .....المربعات البرمجية..... وإفلاتها في منطقة .....مساحة العمل.....

أختر الاجابة الصحيحة:

١- عند الضغط على زر تشغيل فإنه يتحول مباشرة إلى زر ..... .

(الاستمرار - إعادة التشغيل - إعادة التعيين)

٢- يتم عرض نتيجة العمل في منطقة ..... .

(مربعات برمجية - منطقة ماين كرافت - مساحة العمل)

٣- لعرض الترجمة للبنات البرمجية بلغة جافا سكريبت نضغط على .....

(إظهار الكود البرمجي - الاستمرار - إعادة التعيين)

٤- ..... هي المنطقة التي يتم فيها تركيب اللبنات البرمجية لتظهر على شكل مقطع برمجي .

(مربعات برمجية - مساحة العمل - المهمة المطلوبة)

٥- ..... هي المنطقة التي تظهر فيها اللبنات .

(زر التشغيل - منطقة الماين كرافت - مربعات برمجية)

٦- عند الضغط على اظهار الكود البرمجي فإن الأوامر يتم ترجمتها الى .....

(سكراتش - الجافا سكربت - سي)

٧- المهمة المراد إنجازها في هذا اللغز الأول هي

(قص صوف الخروف - الوصول إلى الخروف - زراعة المحصول - عبور النهر)

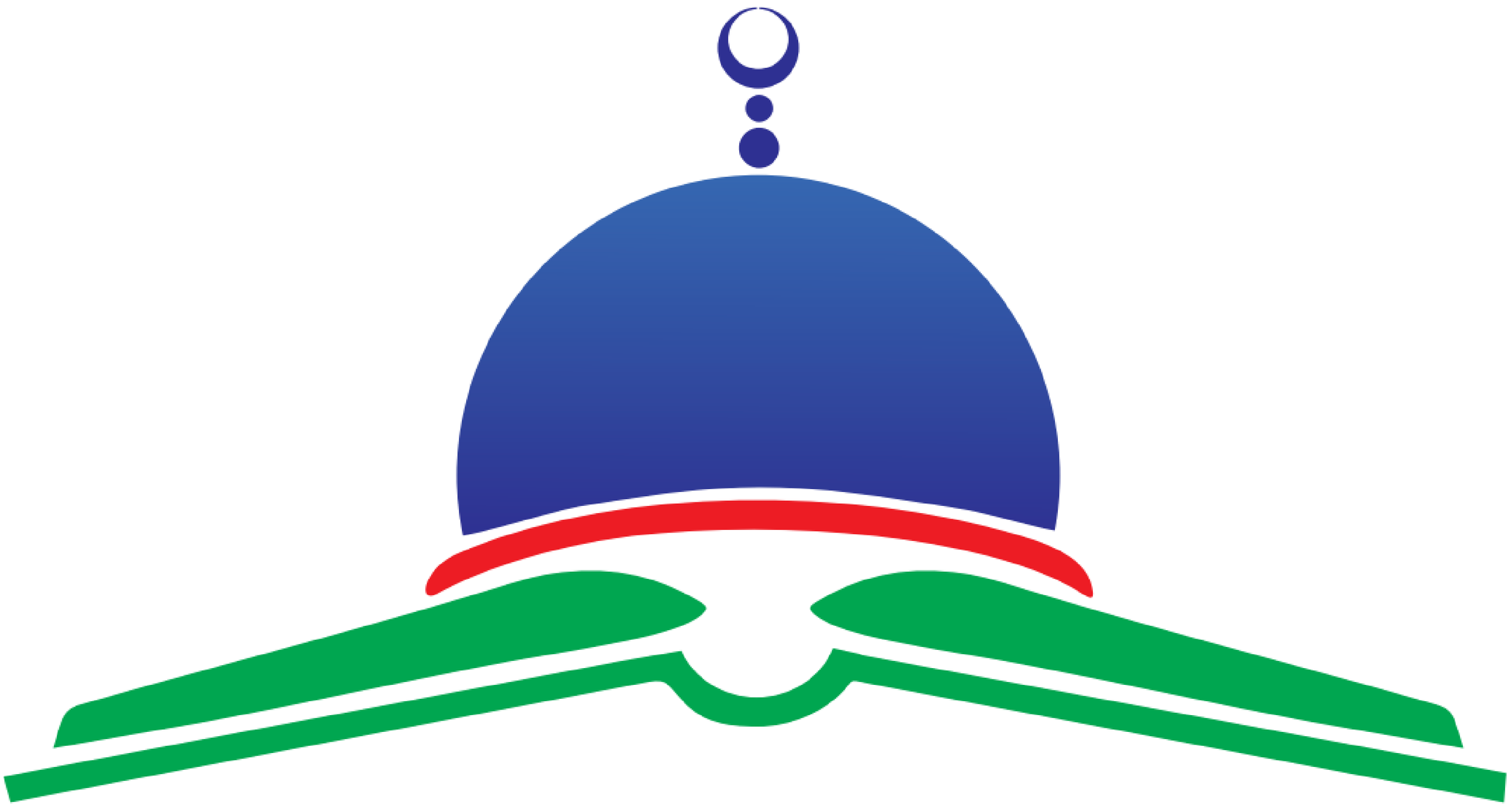
٨- من اللبنات الموجودة في هذا اللغز

(تحرك إلى الأمام = اتجه إلى اليمين = اتجه إلى اليسار - جميع ما سبق)

٩- يعبر الأمر move forward عن

(تحرك إلى الأمام - اتجه إلى اليمين - اتجه إلى اليسار - ليس مما سبق)

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com/



مكتبة زهور الأقصى

قرطاسية

تصوير مستندات

هدايا

ألعاب

059-2922263

059-9739185

مكتبة زهور الأقصى

رفح - الشابورة - بجوار مفترق الدخني (جنوباً)