

نماذج تدريبية

اختبار نهاية الفصل الدراسي الأول في الحاسوب

الصف السادس الابتدائي-2022-2023



إعداد المعلمين/

مها أحمد منصور

منى حسن العمراني

محمد محمود صافي

إشراف/

وحدة التقييم

نوفمبر- 2022

المدرسة:
الدرجة:
اسم الطالب/ة: الشعبة:

20

(10 درجات)

السؤال الأول: ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة

1. لبنة الأمر تحرك 50 خطوه تجعل الكائن يتحرك.....			
أ. 10 خطوات إلى الأمام	ب. 10 خطوات إلى الخلف	ج. 50 خطوة إلى الأمام	د. 50 خطوة إلى الخلف
2. النظام الذي يستخدمه الإنسان في حياته اليومية للبيع والشراء والحسابات هو النظام.....			
أ. العشري	ب. الثنائي	ج. الثماني	د. الخماسي
3. الشريط ↓ ↑ × × 0 يسمى.....			
أ. شريط التبويبات	ب. شريط الأدوات	ج. شريط القوائم	د. شريط الأوامر
4. تظهر البرمجة في لغة سكراتش على شكل			
أ. أوامر نصية	ب. أشكال ورسوم	ج. لبنات Blocks	د. حروف وأرقام
5. اللبنة التي تجعل الكائن يرتد عند الحافة دون أن ينقلب رأسياً هي			
أ. اتجه نحو الاتجاه 90	ب. اجعل نمط الدوران يسار - يمين	ج. ارتد إذا كنت عند الحافة	د. استقر 15 درجة
6. لجعل الكائن يستدر 50 درجة عكس عقارب الساعة نستخدم اللبنة			
أ. تحرك 50 خطوه	ب. تحرك -50 خطوه	ج. استقر 50 درجة	د. استقر -50 درجة
7. الجيجا بايت يساوي			
أ. 1024 بايت	ب. 1024 كيلوبايت	ج. 1024 ميجابايت	د. 8 بت
8. تحتاج كلمة (غزة) لتخزينها			
أ. 3بت	ب. 3بايت	ج. 24 بايت	د. (ب و ج) معاً
9. اللبنة اتجه نحو الاتجاه 0 تغيير اتجاه الكائن إلى			
أ. الأعلى	ب. الأسفل	ج. اليمين	د. اليسار
10. تحتوي جميع الكائنات المستخدمة في المشروع هي.....			
أ. منطقة البرمجة	ب. منطقة الكائنات	ج. الخلفية	د. شريط القوائم

()	1. يوجد للدارة الكهربائية حالتان (وصل - قطع) التيار الكهربائي
()	2. النظام الثنائي يتكون من الأرقام (0 ، 1 ، 2).
()	3. نسخة سكراتش Offline تحتاج الاتصال بالإنترنت لكي تعمل.
()	4. لغة البرمجة هي وسيلة للتواصل بين الإنسان و جهاز الحاسوب.
()	5. النقطة (X , Y) تمثل موضع الكائن على المنصة.

(منطقة البرمجة - ذاكرة الاتصال العشوائي RAM - Adobe Air - المبرمج - سكراتش)

- 1..... وحدة تخزين مؤقتة في الحاسوب تفقد بياناتها عند انقطاع التيار الكهربائي.
- 2..... الشخص الذي يقوم بكتابة البرامج من خلال لغات البرمجة.
3. يجب تنصيب برنامج قبل تنصيب برنامج سكراتش على جهاز الحاسوب.
- 4..... أحد بيئات البرمجة الرسومية مفتوحة المصدر تستخدم لإنشاء القصص والحكايات التفاعلية.
- 5..... المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية.

العمود (أ)	العمود (ب)
1. 	() تجعل الكائن يستدر 15 درجة مع عقارب الساعة.
2. 	() أيقونة إدراج كائن جديد من مكتبة الكائنات.
3. 	() الكائن الافتراضي في سكراتش.
4. 	() أيقونة تغيير اللغة في سكراتش.
5. 	() تجعل الكائن يتجه نحو اليسار.

خالص التمنيات بالنجاح والتفوق

20

المدرسة:
الدرجة:
اسم الطالب/ة: الشعبة:

المادة: الحاسوب
زمن الاختبار: 45 دقيقة
النموذج الثاني

(10 درجات)

السؤال الأول: ضع دائرة حول الاجابة الصحيحة

1. يمكننا إدراج لبنة الأمر  من مجموعة لبنات.....			
أ. الحركة	ب. التحكم	ج. القلم	د. الأحداث
2. النظام الذي يستخدمه الحاسوب في مبدأ عمله هو النظام.....			
أ. العشري	ب. الثنائي	ج. الثماني	د. الخماسي
3. من التصنيفات الموجودة في مكتبة كائنات برنامج سكراتش			
أ. حيوانات	ب. ناس	ج. النقل	د. جميع ما سبق
4. الشخص الذي يكتب برامج الحاسوب			
أ. المحاسب	ب. المهندس	ج. المبرمج	د. الكاتب
5. لمنع خروج الكائن من المنصة نضيف الأمر.....			
أ. 	ب. 	ج. 	د. 
6. لجعل الكائن يرجع 50 خطوة إلى الخلف نضع لبنة.....			
أ. 	ب. 	ج. 	د. 
7. الكيلو بايت يساوي			
أ. 1024 بايت	ب. 1024 بت	ج. 1024 جيجابايت	د. 8 بت
8. من الأمثلة على لغات البرمجة			
أ. HTML	ب. C++	ج. SCRATCH	د. جميع ما سبق
9. 32 بت تعادل:			
أ. 8 بايت	ب. 32 بايت	ج. 4 بايت	د. 1024 بايت
10. يتم إدراج كائن جديد في سكراتش من خلال.....			
أ. مكتبة الخلفيات	ب. مكتبة الكائنات	ج. المنصة	د. مساحة العمل

السؤال الثاني: ضع إشارة (✓) او إشارة (x)

(درجتان ونصف)

1.	لغة سكراتش تستخدم لتصميم القصص التفاعلية.	()
2.	أكبر وحدة من مضاعفات البايت هي الجيجا بايت.	()
3.	تعتبر سكراتش من لغات البرمجة مفتوحة المصدر.	()
4.	اللبنة  تجعل الكائن يستدر 15 درجة عكس عقارب الساعة.	()
5.	عند إدراج الكائن من مكتبة الكائنات، فإنه يكون متجهاً نحو اليسار.	()

السؤال الثالث: أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة

(درجتان ونصف)

(الأعلى - عقارب الساعة - القرص الصلب - الحاسوب - سكراتش)

1. وحدة تخزين دائم في الحاسوب.

2. آلة صماء يمكن التخاطب معها من خلال لغات البرمجة.

3. أحد بيئات البرمجة الرسومية مفتوحة المصدر تستخدم لإنشاء القصص والحكايات التفاعلية.

4. اللبنة  تغيير اتجاه الكائن نحو

5. إضافة الإشارة السالبة إلى لبنة  تجعل الكائن يستدر يمين مع

السؤال الرابع: وفق بين العمود (أ) وما يناسبه من العمود (ب)

(5درجات)

العمود (أ)	العمود (ب)
1. 	() الكائن الافتراضي في سكراتش
2. 	() تحوي جميع الكائنات المستخدمة في المشروع
3. القط	() أيقونة تغيير اللغة في واجهة سكراتش
4. منطقة الكائنات	() أيقونة إدراج كائن جديد
5. 	() تحريك الكائن 30 خطوة إلى الامام

خالص التمنيات بالنجاح والتفوق



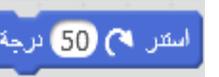
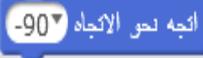
20

المدرسة:
الدرجة:
اسم الطالب/ة: الشعبة:

المادة: الحاسوب
زمن الاختبار: 45 دقيقة
النموذج الثالث

(10 درجات)

السؤال الأول: ضع دائرة حول الاجابة الصحيحة

1. لبنة الأمر  تجعل الكائن يتحرك.....			
أ. 50 خطوة إلى الأمام	ب. 50 خطوة إلى الخلف	ج. 50 خطوة إلى الأعلى	د. 10 خطوات إلى الأمام
2. الوحدة الأساسية لقياس حجم الذاكرة في الحاسوب			
أ. البايت	ب. البت	ج. الميجابايت	د. المتر
3. عند إدراج الكائن من مكتبة الكائنات فإنه يكون في الموضع (Y, X)			
أ. (0, 90)	ب. (90, 0)	ج. (0, 0)	د. (90, 90)
4. يستخدم سكراتش لإنشاء وتصميم.....			
أ. القصص	ب. الألعاب	ج. الحكايات التفاعلية	د. جميع ما سبق
5. يتم تحميل سكراتش من الموقع			
أ. Google.com	ب. Facebook.com	ج. Whatsapp.com	د. Scratch.mit.edu
6. لجعل الكائن يستدر 15 درجة يمين مع عقارب الساعة نستخدم اللبنة			
أ. 	ب. 	ج. 	د. 
7. 1024 بايت يساوي			
أ. 1 ميغابايت	ب. 1 كيلوبايت	ج. 1024 ميغابايت	د. 8 بت
8. كلمة تحتاج 5 بايت لتخزينها			
أ. بيت المقدس	ب. الأقصى	ج. القدس	د. قدس
9. اللبنة  تغيير اتجاه الكائن إلى			
أ. الأعلى	ب. الأسفل	ج. اليمين	د. اليسار
10. المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية			
أ. منطقة البرمجة	ب. منطقة الكائنات	ج. الخلفية	د. شريط القوائم

(درجتان ونصف)

السؤال الثاني: ضع إشارة (✓) او إشارة (x)

()	1. عند فتح الدارة الكهربائية فإن المصباح يكون مضيء.
()	2. النظام الخماسي يتكون من الأرقام (0 ، 1 ، 2 ، 3 ، 4 ، 5).
()	3. تعدّ سكراتش لغة برمجة مفتوحة المصدر.
()	4. إذا كان اتجاه الكائن إلى اليمين فإن تنفيذ لبنة  تكافئ عمل لبنة 
()	5. يمكن تغيير القيمة في لبنة تحرك لتغيير عدد الخطوات التي يتحركها الكائن.

(درجتان ونصف)

السؤال الثالث: أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة

(الكائنات - الهرة - الخلفية - الأسفل - الأيسر)

1. صورة تظهر في خلفية منطقة المنصة.
2. أشكال ورسومات يمكن برمجتها لتصميم قصص وألعاب في سكراتش.
3. لتنفيذ المقطع البرمجي نضغط على اللبنة بزر الفأرة
4. هو الكائن الافتراضي في سكراتش
5. اللبنة  تجعل الكائن يتجه نحو.....

(5 درجات)

السؤال الرابع: وفق بين العمود (أ) وما يناسبه من العمود (ب)

العمود (ب)	العمود (أ)
() يتحرك الكائن 10 خطوات للأمام ثم يستدر 15 درجة مع عقارب الساعة.	1. ارتد إذا كنت عند الحافة
() تمنع خروج الكائن من منطقة المنصة.	2. اجعل نمط النوران يسار - يمين
() تجعل الكائن يرتد دون أن ينقلب رأسياً.	3. 
() أيقونة برنامج سكراتش.	4. تحرك 10 خطوه اسطر 15 درجة
() شريط الأدوات.	5. 

خالص التمنيات بالنجاح والتفوق



20

المدرسة:
الدرجة:
اسم الطالب/ة:
الشعبة:

المادة: الحاسوب
زمن الاختبار: 45 دقيقة
النموذج الرابع

السؤال الأول: ضع/ي دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي: (5 درجات)			
1. من أمثلة لغات البرمجة:			
أ. لغة سي	ب. لغة سكراتش	ج. لغة جافا	د. جميع ما سبق
2. حجم الذاكرة اللازم لتخزين كلمة (one) بالبت:			
أ. 21	ب. 3	ج. 24	د. 5
3. يتم تحميل برنامج سكراتش من خلال موقع:			
أ. Scratch.mit.edu/download	ب. Microsoft/ PowerPoint	ج. SunCompany/air	د. GigaBIT/Online.one
4. اللبنة تحرك 50- خطوة تحرك الكائن على المنصة باتجاه:			
أ. الخلف	ب. الأمام	ج. لا تحركه نهائياً	د. جميع ما سبق
5. إذا كان الكائن متجهاً للأمام وواقعاً عند النقطة (x:1 y:1)، وقمنا بتنفيذ اللبنة تحرك 1 خطوة ، فإن الكائن سينتقل لـ:			
أ. النقطة (x:1 y:2)	ب. النقطة (x:2 y:1)	ج. النقطة (x:0 y:1)	د. النقطة (x:1 y:0)

السؤال الثاني: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة: (5 درجات)	
1. ()	نستخدم نظام العد الثنائي في حياتنا اليومية من بيع وشراء.
2. ()	1 كيلو بايت يعادل 1024 بت.
3. ()	عند تنفيذ اللبنة استتر 15- درجة فإن الكائن سيستدير مع عقارب الساعة.
4. ()	يُقاس حجم الملف في الحاسوب بوحدة الهيرتز.
5. ()	يمكن تغيير اتجاه الكائن للأسفل باستخدام اللبنة اتجه نحو الاتجاه 180

السؤال الثالث: أكمل/ي الفراغات بالكلمة المناسبة مما بين القوسين: (5 درجات)

(لغة البرمجة - رياضة - أسطوانة CD - حروف)

1. تنقسم مكتبة الكائنات حسب (التصنيف) إلى حيوانات و
2. آلية التواصل بين الإنسان والآلة
3. بعد تنفيذ اللبنة  للكائن فإنه سيتجه نحو الاتجاه
4. تُعتبر وحدة تخزين خارجية.
5. بعد تنفيذ اللبنة  للكائن  فإن سيصبح بالشكل

السؤال الرابع: وفق/ي بين البند في العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب): (5 درجات)

العمود (أ)	العمود (ب)
(1) أيقونة لاختيار لغة واجهة العرض لسكراتش	() 
(2) لبنة موجودة ضمن أوامر الحركة	() نظام تمثيل الحروف في الحاسوب
(3) لإدراج لبنة في البرنامج علينا إدراجها في	() 
(4) ترميز الاسكي ASCII	() 
(5) لإدراج كائن جديد نضغط على أيقونة	() منطقة البرمجة
	() منطقة التعليمات

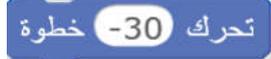
خالص التمنيات بالنجاح والتفوق



20

الدرجة:
اسم الطالب/ة:
المدرسة:
الشعبة:

المادة: الحاسوب
زمن الاختبار: 45 دقيقة
النموذج الخامس

الجزء الثاني: حاسوب			
السؤال الأول: ضع/ي دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي: (5 درجات)			
1. أحد أنظمة العد ويتكون من عشرة أرقام (من 0 حتى 9) يستخدمه البشر في تعاملاتهم اليومية :			
أ. النظام الخماسي	ب. النظام الثنائي	ج. النظام العشري	د. جميع ما سبق
2. تعتبر لغة سكراتش من بيئات البرمجة:			
أ. الصوتية	ب. النصية	ج. الرسومية	د. جميع ما سبق
3. القيمة تدل على عدم وجود قيمة كهربية :			
أ. 1	ب. 0	ج. 2	د. جميع ما سبق
4. تحتوي على جميع الكائنات المستخدمة في المشروع:			
أ. منطقة البرمجة	ب. الكائن	ج. شريط القوائم	د. منطقة الكائنات
5. يوجد عدة نسخ من برنامج سكراتش :			
أ. نسخة Offline	ب. نسخة Online	ج. Adobe Air	د. أ+ب
السؤال الثاني: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة: (5 درجات)			
1. () مساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية هي منطقة التبويبات .			
2. () يعني الرقم (0) عن وجود قيمة كهربية .			
3. () اللبنة التالية  تحرك 30 خطوة تعني أن الكائن تحرك 30 خطوة للأمام .			
4. () نسخة Scratch Online تحتاج الاتصال بالإنترنت كي تعمل .			
5. () لإدراج كائن جديد نختار الشكل  .			

(5 درجات)

السؤال الثالث: أكمل/ي الفراغات بالكلمة المناسبة مما بين القوسين:

(سالبة - 1 جيجا بايت - المساحة المستخدمة - 3 - يسارا)

1. المساحة التي تحتوي على بيانات في القرص تسمى

2. = 1024 ميغا بايت.

3. عندما تكون قيمة لبنة تحرك فإن الكائن يتحرك للخلف .

4. اللبنة  تجعل الكائن يستدير بمقدار 40 درجة .

5. عدد البايت في كلمة (Bag) بايت

(5 درجات)

السؤال الرابع: وفق/ي بين البند في العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب):

العمود (ب)	العمود (أ)
الحركة ()	(1) لإيقاف تنفيذ مجموعة من اللبئات نختار اللبنة
 ()	(2) تجعل الكائن يرتد عند وصوله إلى الحافة ولكن باتجاه مقلوب نختار اللبنة
 ()	(3) يتم إدراج لبنة الأمر تحرك من مجموعة أوامر
 ()	(4) لتغيير اتجاه الكائن للأسفل نختار اللبنة
 ()	(5) تستخدم لبنة الأمر..... لجعل الكائن يرتد عند حافة المنصة دون أن ينقلب .

خالص التمنيات بالنجاح والتفوق



20

المدرسة:
الدرجة:
اسم الطالب/ة:
الشعبة:

المادة: الحاسوب
زمن الاختبار: 45 دقيقة
النموذج السادس

السؤال الأول: ضع/ي دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي: (5 درجات)

1. يستخدم البشر النظام العشري في تعاملاتهم اليومية مثل :

أ. البيع و الشراء ب. حساب الأطوال ج. قراءة عداد الكهرباء د. جميع ما سبق

2. هي الأمر البرمجي لتنفيذ مهمة محددة:

أ. سكراتش ب. اللبنة ج. نقطة X,Y د. المنصة

3. القيمة تدل على وجود قيمة كهربية :

أ. 1 ب. 0 ج. 2 د. جميع ما سبق

4.المساحة التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع:

أ. منطقة البرمجة ب. الكائن ج. منطقة المنصة د. مكتبة الكائنات

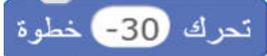
5. تعتبر بيئة سكراتش من البيئات المصدر :

أ. مغلقة ب. نصية ج. مفتوحة د. صوتية

السؤال الثاني: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة: (5 درجات)

1. () ينقسم شريط التبويبات إلى (أصوات - مظاهر - مقاطع برمجية) .

2. () ذاكرة Rom تفقد محتوياتها عند انقطاع التيار الكهربائي .

3. () اللبنة التالية  تعني أن الكائن تحرك 30 خطوة للأمام .

4. () تعد لغة سكراتش أحد بيئات البرمجة الرسومية التي تسمح بإنشاء الألعاب و نسج القصص .

5. () لإدراج كائن جديد نختار الشكل  .

السؤال الثالث: أكمل/ي الفراغات بالكلمة المناسبة مما بين القوسين:

(5 درجات)

(سالبة - 8 - خصائص - 4 - عكس)

1. لمعرفة السعة التخزينية للقرص C نضغط بالزر الأيمن للفأرة على القرص ونختار أمر
2. البايث = بت.
3. عندما تكون قيمة لبنة تحرك فإن الكائن يتحرك للخلف .
4. اللبنة  تجعل الكائن يستدير عقارب الساعة بمقدار 40 درجة .
5. عدد البايث في كلمة (Fish) بايث

السؤال الرابع: وفق/ي بين البند في العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب):

(5 درجات)

العمود (أ)	العمود (ب)
(1) توجد اللبنة  في مجموعة أوامر	() الحركة
(2) عند إدراج كائن فإنه يقف على المنصة متجها نحو	() اجعل نمط الدوران * يسار - يمين
(3) يتم إدراج لبنة الأمر تحرك من مجموعة أوامر	() الأحداث
(4) لتغيير اتجاه الكائن لجهة يسار المنصة	() اليمين
(5) تستخدم لبنة الأمر..... لجعل الكائن يرتد عند حافة المنصة دون أن ينقلب .	() 
	() اليسار

خالص التمنيات بالنجاح والتفوق