وزارة التربيـــة والتعليـــم والتعليـــم العالـــي
Ministry of Education and Higher Education
State of Qatar • دولـــة قطـــر

| | |
|---|---|
| | حل بمفرده |
| | حل بمساعدة المعلمة |
| | لم يحل |

| |
|---|
| 20 |

## قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

# تقييم شامل للمهارات النظرية نهاية الفصل الثاني

## الصف الثاني

الاسم: ..... الصف: الثاني ..... التاريخ: ...../ 5/ 2026







| الاختبار العملي | الاختبار النظري |
|---|---|
| الوحدة الثالثة: البرمجة الرسومية | الوحدة الثانية: أنا أزور العالم |
| الدرس الأول: بدء استخدام برنامج TurtleArt . | الدرس الرابع: الألعاب التعليمية |
| كتاب الطالب : من صفحة 56 إلى 57 | كتاب الطالب : من صفحة 46 إلى 47 |
| كتاب التدريبات والأنشطة صفحة 45 | كتاب التدريبات والأنشطة صفحة 39 |
| الدرس الثاني: تحريك السلحفاة. | الوحدة الثالثة: البرمجة الرسومية |
| كتاب الطالب :من صفحة 58 إلى 67 | الدرس الأول: بدء استخدام برنامج TurtleArt . |
| كتاب التدريبات والأنشطة: من صفحة 47 إلى 51 | كتاب الطالب : صفحة 55 |
| الدرس الثالث: رسم الأشكال. | كتاب التدريبات والأنشطة صفحة 45 |
| كتاب الطالب من صفحة 68 إلى 74 | الدرس الثاني: تحريك السلحفاة. |
| كتاب التدريبات والأنشطة من صفحة 53 إلى 55 | كتاب الطالب : صفحة 66 |
| | كتاب التدريبات والأنشطة: من صفحة 47 إلى 51 |
| | الدرس الثالث: رسم الأشكال. |
| | كتاب الطالب من صفحة 68 إلى 74 |
| | كتاب التدريبات والأنشطة من صفحة 53 إلى 55 |



LIVEWORKSHEETS

## الوحدة الثانية الدرس الرابع : الألعاب التعليمية من صفحة 46 إلى 47

| |
|---|
| 3 |

### السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة.

1-تستطيع أن ترى العالم.





2 -من خدمات الانترنت زيارة المتاحف.





3 -مكتبة قطر الوطنية.





### السؤال الثاني: أجب عن الأسئلة بوضع علامة صح (✓) أسفل الصورة المناسبة

| |
|---|
| 1 |

1- تستطيع أن ترى العالم.




☐ ☐



LIVEWORKSHEETS

## الوحدة الثالثة الدرس الأول : بدء استخدام برنامج TurtleArt صفحة 55

| |
|---|
| 2 |

### السؤال الثالث: صل بين عمودين.

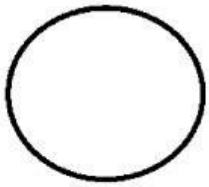
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | لغة خاصة لإصدار الأوامر للحاسوب. | |  TurtleArt |
| 2 | برنامج يستخدم أوامر بسيطة لرسم أشكال هندسية ورسومات فنية. | | لغة الحاسوب. |

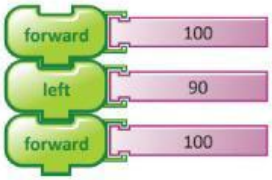
| |
|---|
| 2 |

### السؤال الرابع: ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

1- الأوامر.








2- برنامج يستخدم أوامر بسيطة لرسم أشكال هندسية ورسومات فنية.







| |
|---|
| 1 |

### السؤال الخامس: أجب عن الأسئلة بوضع علامة صح (✓) أسفل الصورة المناسبة

1- لغة خاصة لإصدار الأوامر للحاسوب.

لغة الإشارة ☐ لغة الحاسوب ☐



LIVEWORKSHEETS

## الوحدة الثالثة الدرس الثاني : تحريك السلحفاة صفحة 66

**السؤال السادس: أجب عن الأسئلة بوضع علامة صح (✓) أسفل الصورة المناسبة**

| |
|---|
| 1 |

1- الخط الذي تتركه السلحفاة خلفها وهي تسير.

القلم ☐ المحاة ☐

2- أداة القلم لأسفل .




☐




☐

**السؤال السابع: صل بين عمودين.**

| |
|---|
| 3 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | الخط الذي تتركه السلحفاة خلفها وهي تسير. | | •   |
| 2 | أداة القلم لأسفل. | | • القلم |
| 3 | أداة القلم لأعلى. | | •   |



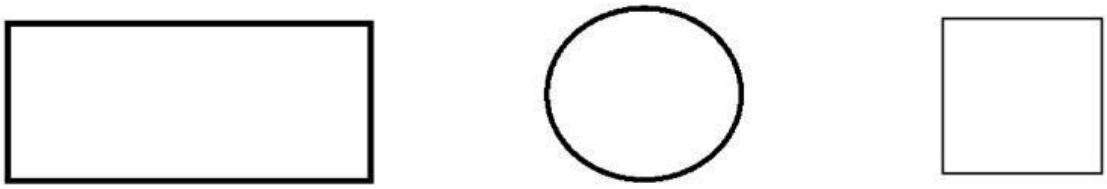
LIVEWORKSHEETS

## الوحدة الثالثة الدرس الثالث : رسم الأشكال من صفحة 68 إلى 74

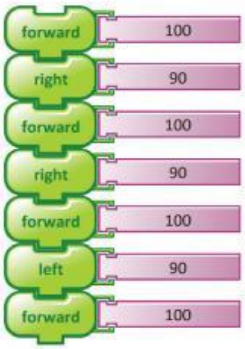
| |
|---|
| 3 |

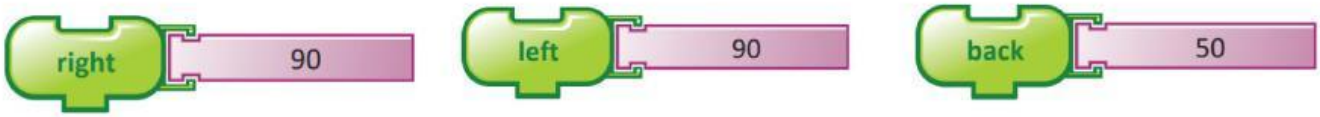
**السؤال الثامن: ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.**

**1-** شكل له أربعة أضلاع لها نفس القياس.



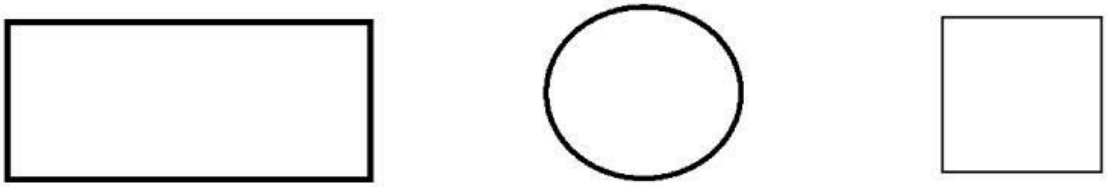
**2 –** الخطأ في خطوات رسم المربع التالي .




**3-** الشكل الذي سيتم رسمه من الأوامر التالية.





LIVEWORKSHEETS

## السؤال التاسع: أجب عن الأسئلة بوضع علامة صح (✓) أسفل الصورة المناسبة

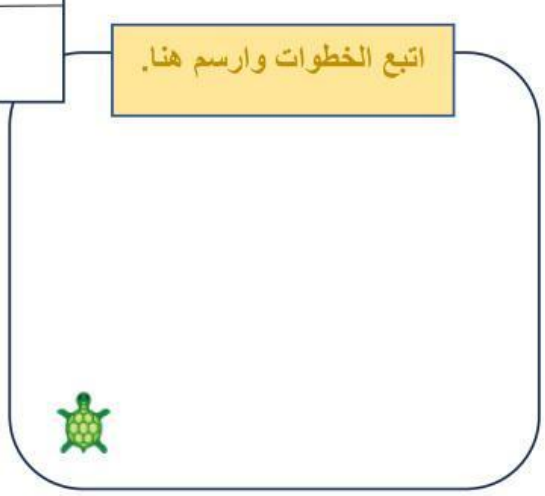
| |
|---|
| 1 |

-1 جميع الخطوات وضعت بالترتيب الصحيح.

التسلسل ☐ الأشكال ☐

## السؤال العاشر: تتبع خطوات الخوارزمية التالية ثم ارسم الشكل الناتج.

| |
|---|
| 1 |

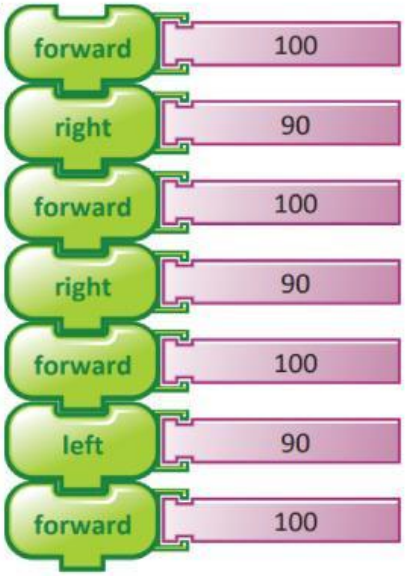






## السؤال الحادي عشر: اكتشف الخطأ في الخوارزمية التالية وقم بتصحيحه.

| |
|---|
| 2 |




الخطأ:.....

التصحيح:.....



LIVEWORKSHEETS