

توزيع محتوى

مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

للهلقة الإعدادية من مرحلة التعليم الأساسي

للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤

توزيع محتوى

مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

للمرحلة الإعدادية من مرحلة التعليم الأساسي

الفصل الدراسي الأول

للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤

توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للفصل الأول الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤
الفصل الدراسي الأول نظري وعملي

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة <u>الموضوعات الإثرائية</u>		
<ul style="list-style-type: none"> • يحدد وظائف الكمبيوتر في مجالات الحياة المختلفة • يحدد الفرق بين مفهومي البيانات والمعلومات • يعدد عناصر نظام الكمبيوتر • يصنف وحدات الإدخال والإخراج والتخزين • يفاضل بين وحدات التخزين 	<ul style="list-style-type: none"> • أساسيات الكمبيوتر • تعريف الكمبيوتر • مراحل عمل الكمبيوتر • عناصر نظام الكمبيوتر • الأجهزة (المكونات المادية) 	1
<ul style="list-style-type: none"> • يوضح مكونات المعالج • يفرق بين أنواع الذاكرة • يميز بين أنواع البرمجيات المختلفة • يرتب وحدات التخزين حسب السعة التخزينية • يصنف مهام العنصر البشري (محلل نظم-مصمم - مبرمج - مستخدم) 	<ul style="list-style-type: none"> • تابع: أساسيات نظام الكمبيوتر • تابع الأجهزة • البرمجيات • العنصر البشري 	2
<ul style="list-style-type: none"> • يذكر مفهوم نظام التشغيل • يعدد وظائف نظام التشغيل • يصنف نظم التشغيل (مغلقة المصدر - مفتوحة المصدر) 	<ul style="list-style-type: none"> • ماهية نظم التشغيل 	3
<ul style="list-style-type: none"> • تحميل أنظمة التشغيل المختلفة المثبتة على الجهاز • يوضح العناصر الأساسية لواجهة نظم التشغيل الرسومية • ضبط إعدادات نظام التشغيل 	<ul style="list-style-type: none"> • واجهة نظم التشغيل الرسومية 	4
<ul style="list-style-type: none"> • يوضح مفهوم الملفات وأنواعها • ينشئ ملف ويقوم بحفظه • يفرق بين أمر حفظ وحفظ باسم • يتعرف طرق البحث المتعددة عن الملفات • يعرف مفهوم المجلد • يفرق بين مفهومي الملفات والمجلدات ينشئ المجلدات • يستخدم القائمة المختصرة لإنشاء المجلدات • تنفيذ عمليات (إعادة التسمية - الحذف - استرجاع المحذوفات) • يطبق عمليتي النسخ والقص 	<ul style="list-style-type: none"> • التعامل مع الملفات والمجلدات 	5
<ul style="list-style-type: none"> • يوضح مفهوم شبكة الكمبيوتر • يتعرف على أهمية وجود شبكة الكمبيوتر • يعدد مميزات شبكات الكمبيوتر • يتعرف على أنواع الشبكات • يشارك المجلدات والملفات 	<ul style="list-style-type: none"> • شبكات الكمبيوتر 	6

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
<ul style="list-style-type: none"> • يتعامل مع أحد برامج إنشاء ومعالجة الصور • يستخدم المساعد للتعرف على مكونات واجهة برنامج إنشاء ومعالجة الصور • يتقن مهارة التحديد 	<ul style="list-style-type: none"> • برنامج معالجة الصور (الدرس الأول) 	7
<ul style="list-style-type: none"> • ينشئ ملف صورة جديدة • يصمم رسومات بسيطة باستخدام أدوات التحديد 	<ul style="list-style-type: none"> • برنامج معالجة الصور (الدرس الثاني) 	8
<ul style="list-style-type: none"> • يرسم أشكال متنوعة باستخدام أدوات الرسم • يعالج الصورة باستخدام أدوات الرسم 	<ul style="list-style-type: none"> • برنامج معالجة الصور (الدرس الثالث) 	9
<ul style="list-style-type: none"> • يغير من هيئة الصورة (بالنقل، التحجيم، الانعكاس...) 	<ul style="list-style-type: none"> • برنامج معالجة الصور (الدرس الرابع) 	10
<ul style="list-style-type: none"> • يوظف مفهوم الطبقات Layers في تصميم لوحة فنية 	<ul style="list-style-type: none"> • برنامج معالجة الصور (الدرس الخامس) 	11
<ul style="list-style-type: none"> • يضيف تحسينات لمظهر الصورة باستخدام Filters. • يميز بين الصورة النقطية Raster Image والصورة المتجهة Victor Image. • يفرق بين أنماط الصورة المختلفة RGB – Gray Scale - Index. • إضافة نص لطبقات الصورة. • حفظ ملف الصورة بامتدادات مختلفة. 	<ul style="list-style-type: none"> • برنامج معالجة الصور (الدرس السادس والدرس السابع) 	12
<ul style="list-style-type: none"> • يصمم لوحة رسومية يستخدم فيها المفاهيم والمهارات المختلفة للبرنامج. 	<ul style="list-style-type: none"> • المشروع 	13
		14
		15
		16

يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

ملحوظة:

مدير المدرسه

مدرس المادة

توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للمصف الثاني الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤
الفصل الدراسي الأول نظري وعملي

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة الموضوعات الإثرائية		
1	- مواقع الويب.	<ul style="list-style-type: none"> • يتعرف مفهوم (موقع الويب/ الصفحة الرئيسية / صفحة الويب). • يستنتج أن موقع الويب يتكون من صفحة ويب أو أكثر. • يستنتج مكونات صفحة الويب (نص – صورة – فيديو – ارتباط تشعبي...). • يتعرف مفهوم صفحة الويب الثابتة Web Page Static. • يتعرف مفهوم صفحة الويب التفاعلية Dynamic Web Page.
2	- مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب.	<ul style="list-style-type: none"> • يفرق بين مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب. • يرسم مخطط بسيط على الورق يتضمن صفحات الموقع. • يصمم رسم تخطيطي لصفحات ويب "موقع مدرستي". • يبحث عن النصوص اللازمة لصفحات الويب المختلفة. • يلتقط مجموعة من الصور لمدرسته من فصول ومعامل وملاعب ... • يحفظ الصور كملفات داخل أحد وحدات التخزين.
3	- إنشاء ومعالجة ملفات الصوت.	<ul style="list-style-type: none"> • يعد ويجهز لملف الصوت. • يسجل تعليق الصوتي بأحد برامج إنشاء ومعالجة الصوت. • يعدل في مقاطع الصوت بإضافة تأثير. • يعدل في مقاطع الصوت (قص واللصق/ الحذف). • يضع تأثيرات على أحد مقاطع الصوت. • يُصدر الصوت إلى ملف بامتداد مناسب (MP3-WAV).
4		
5	- إنشاء ومعالجة ملفات الفيديو.	<ul style="list-style-type: none"> • يستورد ملفات (صور/صوت) برنامج تحرير ومعالجة ملفات الفيديو. • ينشئ مشاهد فيديو داخل برنامج معالجة ملفات الفيديو. • يعدل في مشاهد الفيديو. • يحفظ ملف مشروع الفيديو. • يضيف تأثيرات لمشاهد الفيديو. • يضيف (مراحل انتقالية/ نص) لمشاهد الفيديو. • يصدر الفيديو إلى ملف بامتداد مناسب.
6		
7	- لغة الترميز HTML - مفاهيم أساسية	<ul style="list-style-type: none"> • تعريف لغة HTML • أوامر HTML • القواعد الأساسية لإنشاء صفحة ويب باستخدام HTML • التركيب البنائي لإنشاء صفحة الويب باستخدام HTML • إضافة عنوان لصفحة الويب بالأمر <title>.....</title>
8	- إضافة محتوى لصفحة الويب - تنسيق صفحة الويب	<ul style="list-style-type: none"> • إضافة نص لصفحة الويب • تغيير اتجاه صفحة الويب باستخدام الخاصية dir • الكتابة بداية من سطر جديد بالأمر
 • توسيط النص بالأمر <center> ... </center>
9	- تابع تنسيق صفحة الويب - تنسيق خلفية صفحة الويب	<ul style="list-style-type: none"> • إضافة مسافة فارغة بين الكلمات بالأمر &nbsp • تحديد لون خلفية لصفحة الويب بالخاصية bgcolor • وضع صورة خلفية لصفحة الويب بالخاصية Background
10	- تنسيق الخط في صفحة الويب	<ul style="list-style-type: none"> • الأمر ... لتنسيق الخط • الأوامر <u> و و <i> لتغيير نمط الخط

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
<ul style="list-style-type: none"> • إدراج صورة داخل صفحة الويب بالأمر • التحكم في أبعاد الصورة بصفحة الويب الخاصية height والخاصية width • محاذاة الصورة داخل صفحة الويب الخاصية Align 	- اضافة وسائط متعددة لصفحة الويب	11
<ul style="list-style-type: none"> • إدراج الصوت كخلفية صوتية لصفحة بالأمر <bgsound> • إدراج فيديو داخل صفحة الويب بالأمر <embed> • إدراج ارتباط تشعبي نصي بصفحة الويب بالأمر <a>... • إدراج ارتباط تشعبي لصورة بصفحة الويب بالأمر <a>... 	- تابع اضافة وسائط متعددة لصفحة الويب - الارتباط التشعبي Hyperlink	12 13
<ul style="list-style-type: none"> • إنشاء صفحة الويب " الرئيسية " home.htm • إنشاء صفحة الويب " عن المدرسة " about.htm • إنشاء صفحة الويب " ألبوم الصور " photo.htm • إنشاء صفحة الويب " الرؤية والرسالة " contact.htm 	- إنشاء مشروع "موقع مدرستي"	14
مراجعة عامة - اختبار عملي		15
		16

يجب مراعاة العطلات والاجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

ملحوظة:

مدير المدرسه

مدرس المادة

توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
للمصف الثالث الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤
الفصل الدراسي الأول نظري وعملي

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
<ul style="list-style-type: none"> • يرتب خطوات حل المشكلة. • يضع خطوات الحل لبعض المشكلات الحياتية. 	الفصل الأول: حل المشكلات Problem Solving <ul style="list-style-type: none"> • حل المشكلة Problem Solving. • مراحل حل المشكلة Problem Solving Stages. 	1
<ul style="list-style-type: none"> • يكتب تعريف خرائط التدفق. • يعدد إرشادات رسم خرائط التدفق. • نشاط (1-1): خريطة التدفق لحساب مساحة ومحيط مستطيل. • نشاط (2-1): خريطة التدفق لحساب مساحة الدائرة. • نشاط (3-1): خريطة التدفق لحساب عدد السنوات بمعلومية عدد الشهور. 	خرائط التدفق Flowchart: <ul style="list-style-type: none"> • خرائط التدفق البسيطة (Simple Flowcharts). • تدريب (1-1) خريطة تدفق لجمع عددين. • تدريب (2-1) حل معادلة من الدرجة الأولى $Y=3x+2$. 	2
<ul style="list-style-type: none"> • نشاط (4-1): خريطة تدفق لإدخال عددين ثم طباعة "العدد الأكبر هو؟" و "العدد الأصغر هو؟". 	استخدام التفرع (اتخاذ القرار Decision) في خرائط التدفق: <ul style="list-style-type: none"> • تدريب (3-1) خريطة تدفق لطباعة كلمة ناجح في حالة أن تكون الدرجة المدخلة أكبر من أو تساوى 50. • تدريب (4-1) خريطة تدفق لطباعة حاصل قسمة عددين وإذا كان المقسوم عليه يساوى صفر يطبع "غير معرف". 	3
<ul style="list-style-type: none"> • نشاط (5-1): خريطة التدفق لحساب مساحة دائرة نصف قطرها R. 	<ul style="list-style-type: none"> • تدريب (5-1) خريطة تدفق لإدخال رقم ثم طباعة نوع العدد (زوجي أو فردي). • تدريب (6-1) الحصول على درجة الحرارة ثم طباعة أكبر من الصفر أو أقل الصفر أو تساوى صفر. 	4
<ul style="list-style-type: none"> • نشاط (6-1): تتبع قيم المتغير J وقيمة ما يطبع عند تنفيذ كل خطوة. • نشاط (7-1): خريطة تدفق لطباعة الأعداد الزوجية من 1 إلى 10. 	استخدام الحلقات التكرارية في خرائط التدفق (LOOP) <ul style="list-style-type: none"> • تدريب (7-1) طباعة الأعداد من 1 إلى 3. • تدريب (8-1) تعديل خريطة التدفق بالتدريب السابق لطباعة جدول ضرب 3. 	5
<ul style="list-style-type: none"> • نشاط (8-1): مجموع الأعداد الفردية في الأعداد من 1 إلى 10. • نشاط (9-1): مجموع الأعداد الزوجية بدلاً من الفردية. 	<ul style="list-style-type: none"> • تدريب (9-1) طباعة مجموع الأعداد الصحيحة من 1 إلى 3. • حل أسئلة الفصل الأول. 	6
<ul style="list-style-type: none"> • يرسم رسم تخطيطي لأهم مكونات شاشة (IDE). 	الفصل الثاني : مقدمة فيجوال بيزك دوت نت <ul style="list-style-type: none"> • لغة فيجوال بيزك دوت نت Visual Basic .Net. • البرمجة وذاكرة الكمبيوتر: • لغة Visual Basic.net وإطار العمل .NET Framework. • لغة Visual Basic.Net وIDE: 	7
<ul style="list-style-type: none"> • نشاط (1-2) 	<ul style="list-style-type: none"> • حل أسئلة الفصل الثاني. 	8
<ul style="list-style-type: none"> • يضبط خصائص نافذة النموذج (form) كما ورد بالكتاب المدرسي. 	الفصل الثالث: خصائص أدوات التحكم (Controls Properties) <ul style="list-style-type: none"> • النموذج Form: ○ ضبط خصائص (Name) و (Text). ○ ضبط خصائص (FormBorderStyle), (ControlBox), (MaximizeBox), (MinimizeBox), (BackColor), (RightToLeftLayout), (RightToLeft), (WindowState). 	9

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
<ul style="list-style-type: none"> • يرسم زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يغير موقع زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يضبط خصائص اللون الأمامي والخلفي والخط لزر الأمر. • يتحكم في حجم أداة التحكم العنوان (Label). • يضع حدود لأداة التحكم العنوان (Label). • يضبط خصائص صندوق الكتابة كما ورد بالكتاب المدرسي. 	<ul style="list-style-type: none"> • زر الأمر Button: ○ ضبط خصائص (Size) - (Location). ○ ضبط خصائص (ForeColor) - (BackColor) - (Font). • العنوان Label: ○ ضبط خصائص (AutoSize)-(BorderStyle). • صندوق الكتابة Textbox: ○ ضبط خصائص (MultiLine)- (MaxLength)- (PasswordChar). 	10
<ul style="list-style-type: none"> • يضبط خصائص كل من • ListBox • ComboBox • كما ورد بالكتاب المدرسي 	<ul style="list-style-type: none"> • صندوق القائمة ListBox: ○ ضبط خصائص (Items)-(SelectionMode)-(Sorted). • صندوق التحرير والسرد ComboBox: ○ ضبط خصائص (AutoCompleteMode) - (AutoCompleteSource). 	11
<ul style="list-style-type: none"> • يضع صندوق مجموعة (GroupBox) مرتين ثم يرسم أزرار (اختيار بديل واحد) RadioButton داخل كل مجموعة بحيث تعبر المجموعة الأولى عن النوع (ذكر أو أنثى) والمجموعة الثانية تعبر عن الحالة الاجتماعية (أعزب أو متزوج ... الخ) • يرسم عدة صناديق اختيار (CheckBox) توضح اللغات (انجليزية - فرنسية) التي يجيدها الطالب. 	<ul style="list-style-type: none"> • صندوق المجموعة GroupBox. • زر (اختيار بديل واحد) RadioButton • صندوق الاختيار CheckBox. • حل أسئلة الفصل الثالث. 	12
<ul style="list-style-type: none"> • يفتح نافذة الكود (Code Window). • ينشأ معالج حدث نقر لزر أمر (Button) من خلال نافذة الكود (Code Window). 	<p><u>الفصل الرابع: نافذة الكود (Code Window)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • نافذة الكود (Code Window). • معالج الحدث (Event Handler). 	13
<ul style="list-style-type: none"> • ضبط خاصية Text برمجيًا كما ورد بالكتاب المدرسي. 	<ul style="list-style-type: none"> • ضبط الخصائص (Properties) برمجيًا. • حل أسئلة الفصل الرابع. 	14
<ul style="list-style-type: none"> • عمل مشروعات بسيطة مستخدماً الأدوات التي تم دراستها مثال: عمل واجهة مشروع لحساب مجموع رقمين مستخدماً الأدوات النموذج - أداة العنوان - مربع الكتابة - زر الأمر مع ضبط خصائص الأدوات. 	<ul style="list-style-type: none"> • مراجعة عامة 	15
		16

ملحوظة: يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

مدير المدرسة

مدرس المادة

توزيع محتوى

مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

للهلقة الإعدادية من مرحلة التعليم الأساسي

الفصل الدراسي الثاني

للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤

توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للفصل الأول الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤
الفصل الدراسي الثاني نظري وعملي

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة <u>الموضوعات الإثرائية</u>		
<ul style="list-style-type: none"> • يشرح برنامج سكراتش Scratch • يحدد أهمية برنامج سكراتش Scratch • يتعرف الواجهة الرئيسية لبرنامج Scratch • يحدد مناطق العمل لبرنامج Scratch • يوظف بعض الأوامر المرتبطة بالحركة والحدث لإنتاج المشروع • يشارك زملائه في إنتاج مشروعه التعليمي (Games) 	الوحدة الأولى: <ul style="list-style-type: none"> • المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch 	1
<ul style="list-style-type: none"> • يستخدم أوامر التكرار Repeat من مجموعة التحكم • يحفظ المشروع • يضيف كائن جديد New Sprite • يتعامل مع الملفات • يستخدم شريط أدوات التحكم بطريقة صحيحة • يوظف المقاطع البرمجية في منطقة البرامج Script Area • يشارك زملائه في مراحل إنتاج مشروعه التعليمي 	<ul style="list-style-type: none"> • استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار 	2
<ul style="list-style-type: none"> • التعامل مع الخلفية Backdrop للمنصة Stage • يتحكم في المظاهر المختلفة (Costumes) للكائنات • يوظف أوامر المظهر Looks في إنتاج مشروعه • يتعاون مع زملائه في إنتاج مشروعه التعليمي • يستنتج أفكار مشروعات جديدة 	<ul style="list-style-type: none"> • التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات 	3
<ul style="list-style-type: none"> • يستخدم أوامر القلم Pen Blocks • تغيير لون القلم • تكوين أشكال هندسية باستخدام أوامر القلم • يستنتج كيف يصمم أشكال هندسية جديدة • يضيف أمر الصوت Sound Blocks إلى المقاطع البرمجية • يعرف كيفية التعامل مع الصوت وعمل تسجيل صوتي • يستخدم الأحداث المختلفة Events Blocks • يقارن بين الأحداث Events المختلفة 	<ul style="list-style-type: none"> • أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت 	4
<ul style="list-style-type: none"> • إعداد مشاريع ألعاب 	<ul style="list-style-type: none"> • التعامل مع أحداث مجموعة (Sensing) 	5
	<ul style="list-style-type: none"> • أوامر التحكم الشرطي IF...Than 	6
<ul style="list-style-type: none"> • يشارك زملائه في إنتاج مشروعه التعليمي 	<ul style="list-style-type: none"> • المشروع 	7

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
<ul style="list-style-type: none"> • يحدد مفهوم الإنترنت • يميز مصطلحات الاستخدام في الإنترنت • يستنتج العناصر الأساسية لمتطلبات الإنترنت • يوضح مفهوم موقع الويب • يتعرف عناصر عنوان موقع الويب • يفرق بين مفهومي Upload ،Download • يعد بعض خدمات الإنترنت • يستخدم خدمات الإنترنت وتطبيقاتها وبرامج الاتصال للاستفادة منها في المجالات المختلفة • يمارس عمليات نشر المحتوى والملفات وتبادلها عبر أدوات الاتصال التكنولوجية (البريد الإلكتروني) • يناقش تأثير استخدام خدمات تقنيات المعلومات الحديثة على المجالات الدراسية والحياتية المختلفة 	<p><u>الوحدة الثانية: الإنترنت</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • المفاهيم الأساسية للإنترنت 	8
	<ul style="list-style-type: none"> • بعض خدمات الإنترنت 	9
<ul style="list-style-type: none"> • يحدد ماهي الحوسبة السحابية • يتعرف المكونات الرئيسة للحوسبة السحابية • يتعرف متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية • يبحث عن خدمات الحوسبة السحابية • يتعرف فوائد الحوسبة السحابية • يبحث عن أشهر مقدمي خدمات الحوسبة السحابية • يوضح بعض المفاهيم والمصطلحات العلمية الأساسية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات • يتعرف مميزات استخدام أدوات وتطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على المستوى الاجتماعي والفكري والتعليمي • يبحث عن كيفية استخدام خدمات الحوسبة السحابية • ينشئ بريد إلكتروني بعنوان مناسب • يستخدم أحد خدمات الحوسبة السحابية • ينشئ مستند بخدمة الحوسبة السحابية • يتعامل مع المستند (التحرير-التنسيق...) • يشارك المستند مع زملائه 	<ul style="list-style-type: none"> • المفاهيم الأساسية للحوسبة السحابية 	10
	<ul style="list-style-type: none"> • خدمات الحوسبة السحابية 	11
<ul style="list-style-type: none"> • يتعرف أوضاع الجلوس الصحيح أم جهاز الكمبيوتر • يمارس الأوضاع الصحيحة للجلوس على جهاز الكمبيوتر • يذكر أكبر عدد من أشكال التعدي الإلكتروني عبر شبكة الانترنت • يشارك زملاءه في التوعية بأهمية الاستخدام الآمن للإنترنت في حياتنا 	<ul style="list-style-type: none"> • الاستخدام الآمن للإنترنت 	12
مراجعة عامة + اختبار عملي		13
		14

ملحوظة:

يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

مدير المدرسة

مدرس المادة

توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للفصل الثاني الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤
الفصل الدراسي الثاني نظري وعملي

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة <u>الموضوعات الإثرائية</u>		
<ul style="list-style-type: none"> يشرح أوامر لغة الترميز HTML. يوظف أوامر لغة الترميز HTML في إنتاج صفحة ويب تفاعلية يجري بعض العمليات (إضافة حقل/ إضافة زر اختيار بديل واحد Radio Button) في لغة HTML 	الوحدة الأولى: <ul style="list-style-type: none"> النموذج Form – بعض أدوات النموذج 	1
<ul style="list-style-type: none"> يشرح بعض عناصر لغة الترميز HTML (صندوق الاختيار- زر الأمر Button - زر إرسال Submit - زر جديد Reset) يكتب أوامر لغة الترميز HTML بطريقة صحيحة 	<ul style="list-style-type: none"> لغة HTML-تابع بعض أدوات النموذج 	2
<ul style="list-style-type: none"> تصميم صفحة ويب لتسجيل بياناتك 	<ul style="list-style-type: none"> المشروع 	3
<ul style="list-style-type: none"> يتعرف بعض المفاهيم الأساسية للغة Java Script يتعرف القواعد الأساسية لإنشاء صفحة ويب باستخدام أوامر لغة Java Script يكتب كود بلغة Java Script بدقة 	الوحدة الثانية: <ul style="list-style-type: none"> المفاهيم الأساسية للغة Java Script 	4
<ul style="list-style-type: none"> يتعرف طريقة استدعاء كود Java Script باستخدام زر أمر button يتعرف ماهية الدالة Function يكتب كود استدعاء الدالة Function يوظف أدوات لغة البرمجة Java Script في مشروعة التفاعلي 	<ul style="list-style-type: none"> استدعاء كود Java Script 	5
<ul style="list-style-type: none"> يستخدم بعض أوامر لغة Java Script لإنشاء صفحة ويب يحل أمثلة باستخدام التعبير الشرطي if condition يتعاون مع زملاءه في تنفيذ أنشطة التعلم 	<ul style="list-style-type: none"> جملة التفرع If Statement 	6
<ul style="list-style-type: none"> يناقش صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب يجري عمليات إدخال البيانات على صفحة الويب يشارك زملاءه في إدخال بيانات بعض الطلاب على صفحة الويب التفاعلية 	<ul style="list-style-type: none"> التحقق من صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب 	7
		8
<ul style="list-style-type: none"> يناقش صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب يجري عمليات إدخال البيانات على صفحة الويب يشارك زملاءه في إدخال بيانات بعض الطلاب على صفحة الويب التفاعلية 	<ul style="list-style-type: none"> تابع التحقق من صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب 	9
<ul style="list-style-type: none"> يصمم صفحة ويب تفاعلية يطور صفحة الويب التفاعلية يقارن بين صفحة الويب الساكنة والتفاعلية 	<ul style="list-style-type: none"> مشروع 	10
		11
ملاحظة: موضوع HTML5 إثرائي		

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
<ul style="list-style-type: none"> • يتعرف المفاهيم الشائعة لمستخدمي شبكة الإنترنت (سرقة الهوية - البرامج الضارة - برامج التجسس....) • يذكر أكبر عدد من الأفكار للمواقف التي يمكن أن يتعرض لها مستخدمي خدمات الإنترنت • يصمم لوحة الكترونية بمواقف الاستخدام السيء للإنترنت • يشرح ارشادات الاستخدام الامن لخدمات الإنترنت • يقدر أهمية الاستخدام الامن لخدمات الإنترنت في حياتنا 	<p><u>الوحدة الثالثة:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • الاستخدام الآمن للإنترنت 	12
مراجعة عامة - اختبار عملي		13
		14

ملحوظة:

يجب مراعاة العطلات والاجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

مدير المدرسه

مدرس ماده

توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
للفصل الثالث الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤
الفصل الدراسي الثاني نظري وعملي

الأنشطة المصاحبة	الموضوع	رقم الأسبوع
<ul style="list-style-type: none"> - تدريب (1-1). - تدريب (2-1). 	الفصل الأول: البيانات Data <ul style="list-style-type: none"> • أنواع البيانات (Data Types) • الثوابت والمتغيرات (Constant & Variables) 	1
<ul style="list-style-type: none"> - تدريب (3-1). - تدريب (4-1). - تدريب (5-1). 	<ul style="list-style-type: none"> • تابع الثوابت والمتغيرات (Constant & Variables) • جملة التخصيص (Assignment) 	2
<ul style="list-style-type: none"> - يعطى الطالب تعبيرات حسابية ويقوم بحسابها حسب أولويات تنفيذ العمليات الحسابية. - أمثلة للأنواع المختلفة من الأخطاء 	<ul style="list-style-type: none"> • أولويات تنفيذ العمليات الحسابية • الأخطاء (Errors) 	3
	<ul style="list-style-type: none"> • حل أسئلة الفصل الأول 	4
<ul style="list-style-type: none"> - فهم تحويل خريطة التدفق الى جملة IF - أمثلة لأشكال مختلفة من التعبير الشرطي - Conditional Expression المستخدم مع جملة IF - تدريب (1-2). - تدريب (2-2). - تدريب (3-2). 	الفصل الثاني: التفرع Branching <ul style="list-style-type: none"> • التفرع باستخدام جملة If...Then • التفرع باستخدام If...Then..Else... 	5
<ul style="list-style-type: none"> - تدريب (4-2). - تدريب (5-2). 	<ul style="list-style-type: none"> • التفرع باستخدام Select...Case 	6
	<ul style="list-style-type: none"> • حل أسئلة وتدريبات الفصل الثاني 	7
<ul style="list-style-type: none"> - تدريب (1-3). - تدريب (2-3). 	الفصل الثالث: التكرار والإجراءات Looping & Procedures <ul style="list-style-type: none"> • استخدام الجملة For...Next 	8
<ul style="list-style-type: none"> - تدريب (3-3). - تدريب (4-3). 	<ul style="list-style-type: none"> • تابع For...Next • التحكم في البداية والنهاية ومقدار الزيادة في جملة For...Next 	9
<ul style="list-style-type: none"> - تدريب (5-3) تحويل جملة for الى do while - تدريب (6-3). 	<ul style="list-style-type: none"> • استخدام Do while 	10
<ul style="list-style-type: none"> - تدريب (7-3). - تدريب (8-3). 	<ul style="list-style-type: none"> • الإجراء Procedure • الإعلان عن الإجراء Sub 	11

12	<ul style="list-style-type: none"> ● الإعلان عن الدالة Function ● حل أسئلة وتدريبات الفصل الثالث 	- تدريب (3-9).
13	<u>الفصل الرابع: التعدي الإلكتروني</u>	
14	● مراجعه عامة	

ملحوظة:

يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

مدير المدرسه

مدرس الماده

الموضوعات الإثرائية في الحلقة الإعدادية للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٣

الصف الأول الاعدادى فصل دراسى أول

م	الصفحة	الموضوع
1	10	عزيزي الطالب + نشاط (1)
2	19 ، 20	• الملاحظة + صورة (اللوحة الأم+Computer Case)
3	22	• ترتيب وحدات قياس السعة من الأصغر للأكبر • للتحويل بين وحدات القياس
4	26	• تنقسم البرمجيات بناءً على حقوق ملكيتها الى ثلاث أنواع
5	34	• وظائف نظام التشغيل
6	52	• البحث عن ملف داخل جهاز الكمبيوتر
7	66	• أهم فوائد شبكة الكمبيوتر
8	88	• نشاط (3)
9	89	• استخدام المساعد F1 للتعرف على مكونات واجهة برنامج • نشاط (4) • ملاحظات هامة
10	149	• أداة النص Text Tool
11	158-167	• فلتر (Weave – Film – Supernova – Page Curl – Emboss – Map Object – Old Photo)

مدير المدرسه

مدرس المادة

الصف الأول الاعدادي فصل دراسي ثاني

ملحوظة: تم نقل برنامج Scratch بأكمله إلى بداية الفصل الدراسي الثاني (بداية الكتاب)

م	الصفحة	الموضوع
1	128 - 129	<ul style="list-style-type: none"> • أشهر البروتوكولات المستخدمة في الإنترنت • عناصر الموقع + صفحة الويب Web Page + الصفحة الرئيسية
2	129	<ul style="list-style-type: none"> • عناصر الموقع + الرسم التوضيحي الخاص به
3	138 - 140	<ul style="list-style-type: none"> • خدمة القوائم البريدية - خدمة نقل الملفات - خدمة المجموعات - خدمة المحادثة - خدمة توفير مواقع التواصل الاجتماعي - خدمة التجارة الإلكترونية - خدمة البريد الإلكتروني.
4	146	<ul style="list-style-type: none"> • النشاط الخاص بتبويب المكتبة التعليمية الرقمية بمادة العلوم
5	155	<ul style="list-style-type: none"> • متطلبات إعداد المشروع
6	158	<ul style="list-style-type: none"> • فقرة 2 "ويمكنك تصور الحوسبة السحابية على أنها شبكة... " حتى نهاية الفقرة • وفقرة 3 " فالحوسبة السحابية مفهوم جديد لمشاركة....." حتى نهاية الفقرة
7	159	<ul style="list-style-type: none"> • ولكن ماهي المكونات الرئيسية للحوسبة السحابية؟
8	161، 162	<ul style="list-style-type: none"> • ماهي فوائد الحوسبة السحابية؟
9	163	<ul style="list-style-type: none"> • أشهر مقدمي خدمة الحوسبة السحابية

مدير المدرسة

مدرس المادة

الصف الثاني الاعدادى فصل دراسى ثانى

تم جعل موضوع HTML5 بأكمله (إثرائي)

م	الصفحة	الموضوع
1	86 - 79	• الموضوع السابع بأكمله (HTML5) في الكتاب.

وكذلك أي جزء متعلق بهذا بالموضوع الإثرائي سواء كان شرح أو أسئلة إلخ.

مدير المدرسه

مدرس ماده