

Column 1	Column 2	Column 3
المحتوى الأساسي	عنوان الدرس	رقم الدرس
ليه نستخدم بايثون؟ تثبيت اللغة + بيئة العمل	مقدمة عن بايثون	1
print () - طباعة الجمل على الشاشة	أول برنامج	2
تعريف المتغيرات - تسمية القيم وتخزينها	المتغيرات	3
أرقام - نصوص - Boolean - تحويل الأنواع	أنواع البيانات	4
اي عملية حسابيه	العمليات الحسابية	5
استخدام input () وجمعه مع print ()	الإدخال من المستخدم	6
if, elif, else مع أمثلة عملية	الجمل الشرطية	7
> < == != and or not	المقارنات والمنطق	8
التكرار باستخدام for + تمرين عداد	الحلقات (for)	9
التكرار بشرط باستخدام while	الحلقات (while)	10
إنشاء دالة - استدعائها - return	الدوال (functions)	11
إنشاء قائمة - تعديل - حذف - قراءة العناصر	القوائم (Lists)	12
مشاريع صغيرة + for x in list	التكرار داخل القوائم	13
إنشاء قاموس - الوصول للقيم - تعديل وإضافة	الDictionary	14
try, except - منع البرنامج من الكراش	التعامل مع الأخطاء	15
إنشاء - كتابة - قراءة ملفات نصية	التعامل مع الملفات	16
آلة حاسبة بسيطة تتفاعل مع المستخدم	مشاريع مصغرة (1)	17
لعبة Guess the Number (اخمن الرقم)	مشاريع مصغرة (2)	18
مراجعة كل اللي فات بأسلوب Quiz	مراجعة شاملة	19
مشروع بسيط يجمع كل اللي اتعلمته	تحدي + شهادة	20