الخطة الفصلية المعدلة للفصل الثاني اخر تحديث 9 أبريل

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج ⇦ المناهج القطرية ⇦ الصف السابع ⇦ علوم الحاسب ⇦ الفصل الثاني ⇦ ملفات متنوعة ⇦ الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-04-10 10:45:02

المزيد من مادة علوم الحاسب:	ملفات ا كتب للمعلم ا كتب للطالب ا اختبارات الكترونية ا اختبارات ا حلول ا عروض بوربوينت ا أوراق عمل منهج انجليزي ا ملخصات وتقارير ا مذكرات وبنوك ا الامتحان النهائي ا للمدرس

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السابع

صفحة المناهج القطرية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

المزيد من الملفات بحسب الصف السابع والمادة علوم الحاسب في الفصل الثاني

1	الخطة الفصلية المعدلة للفصل الثاني
2	أوراق عمل مجمع الفرقان غير مجابة تحضيرية لاختبار منتصف الفصل
3	أوراق عمل نهاية الفصل في الشبكات الحاسوبية وأمن المعلومات والنمذجة ثلاثية الأبعاد مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل نهاية الفصل في الشبكات الحاسوبية وأمن المعلومات والنمذجة ثلاثية الأبعاد
5	أوراق عمل نهاية الفصل في الطابعات الشبكات والبرمجيات الخبيثة مع الإجابة النموذجية

الخطة الفصلية لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - العام الأكاديمي 2025- 2026م

المستوى السابع - الفصل الدراسي الثاني (حضوري)

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع الأول 5 - 2026/1/8	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة • المهن المرتبطة بالحوسبة. • الإحداثيات.	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. - حل المشكلات. - الكفاية العددية.	- الإيجابية والمثابرة. - مهارات الحياة (حل المشكلات - الابتكار) - البيئة والاستدامة	- إنشاء خوارزمية ورسم مخطط التدفق وكتابة مقطع برمجي لحل مشكلة محددة باتباع مجموعة من الإجراءات المتسلسلة باستخدام برنامج Scratch، مثل تصميم وبرمجة لعبة سفينة الفضاء.
		الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة • المشروع (برمجة لعبة سفينة الفضاء). • مكونات اللعبة. • الخوارزمية ومخطط التدفق (1 إلى 8). - برمجة الكائن الرسومي سفينة الفضاء (الخطوات (1 إلى 8) من الخوارزمية).			
الأسبوع الثاني 11 - 2026/1/15	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة • (تتمة)برمجة الكائن الرسومي سفينة الفضاء. • الكائن الرسومي (Buildings). • (خوارزمية – مخطط تدفق - برمجة)			-إنتاج مشروع الوحدة (الغوص وصيد الأسماك) بشكل بنائي والعمل على شكل تشاركي وإبداعي لتحقيق أهداف المشروع.
		الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة • الكائن الرسومي (Clouds). • (خوارزمية – مخطط تدفق - برمجة)			

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع الثالث 18 - 2026/1/22	الـوحـدة الأولى: بـرمجـة الألـعـاب والرسوم المتقدمة	الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة ● الكائن الرسومي (Star1). ● (خوارزمية – مخطط تدفق - برمجة) الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة ● التحكم في حركة الكائن. ● تحريك سفينة الفضاء للأعلى أو للأسفل.	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. - حل المشكلات. - الكفاية العددية.	- الإيجابية والمثابرة. - مهارات الحياة (حل المشكلات - الابتكار).	الاستمرار بتطوير اللعبة التعليمية باستخدام مهارات حل المشكلات، والتفكير المنطقي، من خلال إضافة لبنات الجمل الشرطية والتكرارية ولبنات المعاملات المختلفة في برنامج سكراتش.
الأسبوع الرابع 25 - 2026/1/29	الـوحـدة الأولى: بـرمجـة الألـعـاب والرسوم المتقدمة	الدرس(2) : اتخاذ القرارات في Scratch ● لبنة if.....then. ● مثال لبنة if.....then. ● لبنة if.....then, else ● مثال if.....then, else الدرس(2) : اتخاذ القرارات في Scratch ● تطوير المشروع (برمجة الكائن الرسومي Star1).			
الأسبوع الخامس 1 - 2026/2/5	الـوحـدة الأولى: بـرمجـة الألـعـاب والرسوم المتقدمة	الدرس (3): برمجة تصادم الكائنات ● استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء). ● (خوارزمية – مخطط تدفق - برمجة) الدرس (4) القرارات الشرطية المركبة ● المعاملات في سكراتش. ● المعاملات المنطقية.			

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع السادس 8 - 2026/2/12	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	الدرس (4) القرارات الشرطية المركبة • لبنات الانتظار wait • استكمال المشروع (الكائن الرسومي Star).	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. - حل المشكلات. - التعاون والمشاركة. - الكفاية اللغوية. - التقصي والبحث.	- الحقوق والمسؤولية والنزاهة. الأمن والسلامة (عند استخدام شبكات الحاسوب). مهارات الحياة (المواطنة الرقمية)	إعداد مجسم أو ملصق أو رسم خريطة ذهنية توضح تصنيف الشبكات حسب النطاق الجغرافي وحسب طريقة التوصيل لعرض الأفكار والمعلومات بشكل واضح وبطرائق مبتكرة.
		الدرس (4) القرارات الشرطية المركبة • استكمال المشروع (الكائن الرسومي spaceship). • المؤقت الزمني.			
الأسبوع السابع 15 - 2026/2/19	الوحدة الثانية: الشبكات وأدوات التواصل عبر الإنترنت	الدرس (1): أساسيات الشبكات • تعريف الشبكة الحاسوبية. • طرائق اتصال الحواسيب والأجهزة في الشبكات.			
		الدرس (2): استكشاف Google • البحث المتقدم في Google.			
الأسبوع الثامن 22 - 2026/2/26	الوحدة الثانية: الشبكات وأدوات التواصل عبر الإنترنت	الدرس (1): أساسيات الشبكات • تصنيف الشبكات حسب النطاق الجغرافي. • مخططات الشبكات.			
		الدرس (1): أساسيات الشبكات • تصنيف الشبكات حسب طريقة التوصيل			
الأسبوع التاسع 1 - 2026/3/5	الوحدة الثانية: الشبكات وأدوات التواصل عبر الإنترنت	الدرس (1): أساسيات الشبكات • سرعة الشبكة • تقنيات الاتصال الشبكي			
		الدرس (2): استكشاف Google • البحث المتقدم عن الصور في Google.			

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع العاشر 8 - 2026/3/12	الوحدة الثانية: الشبكات وأدوات التواصل عبر الإنترنت	الدرس (1): أساسيات الشبكات • حماية الشبكات.	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. - حل المشكلات.	- الحقوق والمسؤولية والنزاهة. الأمن والسلامة (عند استخدام شبكات الحاسوب). مهارات الحياة (المواطنة الرقمية)	إعداد ورقة بحثية او عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض طريق حماية الشبكات.
		الدرس (1): أساسيات الشبكات • كيف تكون آمنًا خلال استخدام شبكات الحاسوب			
الأسبوع الحادي عشر 15 - 2026/3/19	عيد الفطر المبارك				
الأسبوع الثاني عشر 22 - 2026/3/26	الوحدة الأولى الوحدة الثانية	مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد . - حل المشكلات. - الكفاية العددية.	الحقوق والمسؤولية. - الاحترام. - الإيجابية والمثابرة. - مهارات الحياة (التواصل والاقناع والتأثير في الآخرين)	إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض ملخص لأهم المفاهيم النظرية للوحدة وتقديم التفسيرات والشروحات المناسبة والتعبير عن الأفكار ومناقشتها مع الزملاء.
الأسبوع الثالث عشر 29 /3- 2026/4/2		مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية			
		مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية			
الأسبوع الرابع عشر 5 - 2026/4/9		مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية			
		مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية			

الأسبوع الخامس عشر 12 - 2026/4/16	الوحدة الثالثة: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D	الدرس (1): مقدمة إلى النمذجة ثلاثية الأبعاد • النمذجة ثلاثية الأبعاد (الفضاء والشكل ثنائي الأبعاد، الفضاء والشكل ثلاثي الأبعاد).	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. - حل المشكلات.	- مهارات الحياة (الابتكار). - الاعتزاز بالتراث والهوية القطرية.	- تصـــميم نموذج ثلاثي الأبعاد حول موقع أثري في دولة قطر مثل قلعة الزبارة باستخدام برنامج 3D Builder ومن ثم طباعته باستخدام الطابعة ثلاثية الأبعاد في معمل تكنولوجيا المعلومات بالمدرسة. إنتاج أعمال ثلاثية الأبعاد بشكل إبداعي تعاوني تشاركي، تنفيذًا لمشروع الوحدة (منافسة التصميم ثلاثي الأبعاد الدولية)، ثم عرض ومناقشة المشاريع لإيصال الأفكار والمعلومات ومشاركة الطلبة في تقييم مشاريع زملائهم وإصدار الحكم على جودة المشروع وفق استمارة معايير تقييم المشروع والتصويت لأفضل مشروع. - إعداد عرض تقديمي أو ملصق أو رسم خريطة ذهنية توضح آلية عمل الطابعات ثلاثية الأبعاد وخصـــائصـــها واســـتخداماتها لعرض الأفكار والمعلومات بشكل واضح وبطرائق مبتكرة.
		الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد • تصميم البرج الدائري.			
الأسبوع السادس عشر 19 - 2026/4/23	الوحدة الثالثة: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D	الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد • استكمال تصميم البرج الدائري.			
		الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد تصميم سور القلعة.			
الأسبوع السابع عشر 26 - 2026/4/30	الوحدة الثالثة: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D	الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد • تصميم الغرف.			
		الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد • استكمال تصميم الغرف.			
الأسبوع الثامن عشر 3 - 2026/5/7	الوحدة الثالثة: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D	الدرس (4): الطباعة ثلاثية الأبعاد • آلية عمل الطابعة ثلاثية الأبعاد. • خصائص الطابعات ثلاثية الأبعاد. • حل تدريبات مصدر التعلم			
		الدرس (4): الطباعة ثلاثية الأبعاد • مقارنة بين الطابعات ثنائية وثلاثية الأبعاد. • استخدام الطابعات ثلاثية الأبعاد • حل تدريبات مصدر التعلم			

الأسبوع التاسع عشر 10 - 2026/5/14	الوحدة الثانية الوحدة الثالثة	• عرض ومناقشة مشاريع الوحدة الثانية • عرض ومناقشة مشاريع الوحدة الثالثة			
الأسبوع العشرون 17 - 2026/5/21	الوحدة الثانية الوحدة الثالثة	مراجعة مراجعة	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. - حل المشكلات.	- مهارات الحياة (الابتكار). - الاعتزاز بالتراث والهوية القطرية.	إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض ملخص لأهم المفاهيم النظرية للوحدة وتقديم التفسيرات والشروحات المناسبة والتعبير عن الأفكار ومناقشتها مع الزملاء.
الأسبوع الحادي والعشرون 24 - 2026/5/28	عيد الأضحى المبارك مراجعة وتدريبات				
الأسبوع الثاني والعشرون 31/5 - 2026/6/4	الوحدة الثانية الوحدة الثالثة	مراجعة مراجعة	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. - حل المشكلات.	- مهارات الحياة (الابتكار). - الاعتزاز بالتراث والهوية القطرية.	
الأسبوع الثالث والعشرون 7 - 2026/6/11	اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني للصفوف (1-9) نهاري – تعليم كبار من 4 يونيو 2026 ولغاية 15 يونيو 2026				
الأسبوع الرابع والعشرون 14 - 2026/6/18					