

الخطة الفصلية المعدلة للفصل الثاني



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: 22:00:38 2026-03-27

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات | حلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي للمدرس

المزيد من مادة
علوم الحاسب:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السابع



صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

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

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



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

المستوى السابع - الفصل الدراسي الثاني (حضور)

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع الأول 2026/1/8 - 5	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	<p><u>الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> المهن المرتبطة بالحوسبة. الإحداثيات. 	<ul style="list-style-type: none"> التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. حل المشكلات. الكفاية العددية. 	<ul style="list-style-type: none"> الإيجابية والمثابرة. مهارات الحياة (حل المشكلات - الابتكار) البيئة والاستدامة 	<ul style="list-style-type: none"> 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.
		<p><u>الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 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 2026/1/15 - 11	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	<p><u>الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> تتمة) برمجة الكائن الرسومي سفينة الفضاء. الكائن الرسومي (Buildings). (خوارزمية - مخطط تدفق - برمجة) 	<ul style="list-style-type: none"> التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. حل المشكلات. الكفاية العددية. 	<ul style="list-style-type: none"> الإيجابية والمثابرة. مهارات الحياة (حل المشكلات - الابتكار) البيئة والاستدامة 	<ul style="list-style-type: none"> إنتاج مشروع الوحدة (الغوص وصيد الأسماك) بشكل بنائي والعمل على شكل تشاركي وإبداعي لتحقيق أهداف المشروع.
		<p><u>الدرس(1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> الكائن الرسومي (Clouds). (خوارزمية - مخطط تدفق - برمجة) 			



مكتسبات التعلم	القيم والقضايا المشتركة	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	الدروس	الوحدة	الزمن
الاستمرار بتطوير اللعبة التعليمية باستخدام مهارات حل المشكلات، والتفكير المنطقي، من خلال إضافة لبنات الجمل الشرطية والتكرارية ولبنات المعاملات المختلفة في برنامج سكراتش.	الإيجابية والمثابرة. مهارات الحياة (حل المشكلات - الابتكار).	- التفكير الإبداعي - التفكير الناقد. - حل المشكلات. - الكفاية العددية.	<u>الدرس (1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة</u> <ul style="list-style-type: none"> الكائن الرسومي (Star1). (خوارزمية – مخطط تدفق - برمجة) 	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	الأسبوع الثالث 2026/1/22 - 18
			<u>الدرس (1) : استخدام الإحداثيات في البرمجة</u> <ul style="list-style-type: none"> التحكم في حركة الكائن. تحريك سفينة الفضاء للأعلى أو للأسفل. 		
			<u>الدرس (2) : اتخاذ القرارات في Scratch</u> <ul style="list-style-type: none"> لبنة if.....then. مثال لبنة if.....then. لبنة if.....then, else مثال if.....then, else 	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	الأسبوع الرابع 2026/1/29 - 25
			<u>الدرس (2) : اتخاذ القرارات في Scratch</u> <ul style="list-style-type: none"> تطوير المشروع (برمجة الكائن الرسومي Star1). 		
			<u>الدرس (3) : برمجة تصادم الكائنات</u> <ul style="list-style-type: none"> استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء). (خوارزمية – مخطط تدفق - برمجة) 	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	الأسبوع الخامس 2026/2/5 - 1
			<u>الدرس (4) القرارات الشرطية المركبة</u> <ul style="list-style-type: none"> المعاملات في سكراتش. المعاملات المنطقية. 		



مكتسبات التعلم	القيم والقضايا المشتركة	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	الدروس	الوحدة	الزمن
إعداد مجسم أو ملصق أو رسم خريطة ذهنية توضح تصنيف الشبكات حسب النطاق الجغرافي وحسب طريقة التوصيل لعرض الأفكار والمعلومات بشكل واضح وبطرائق مبتكرة.	- الحقوق والمسؤولية والنزاهة. الأمن والسلامة (عند استخدام شبكات الحاسوب). مهارات الحياة (المواطنة الرقمية)	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. - حل المشكلات. - التعاون والمشاركة. - الكفاية اللغوية. - التقصي والبحث.	<u>الدرس (4) القرارات الشرطية المركبة</u> <ul style="list-style-type: none"> • لبنات الانتظار wait • استكمال المشروع (الكائن الرسومي Star). 	الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة	الأسبوع السادس 2026/2/12 - 8
			<u>الدرس (4) القرارات الشرطية المركبة</u> <ul style="list-style-type: none"> • استكمال المشروع (الكائن الرسومي spaceship). • المؤقت الزمني. 		
			<u>الدرس (1): أساسيات الشبكات</u> <ul style="list-style-type: none"> • تعريف الشبكة الحاسوبية. • طرائق اتصال الحواسيب والأجهزة في الشبكات. 	الوحدة الثانية: الشبكات وأدوات التواصل عبر الإنترنت	الأسبوع السابع 2026/2/19 - 15
			<u>الدرس (2): استكشاف Google</u> <ul style="list-style-type: none"> • البحث المتقدم في Google. 		
			<u>الدرس (1): أساسيات الشبكات</u> <ul style="list-style-type: none"> • تصنيف الشبكات حسب النطاق الجغرافي. • مخططات الشبكات. 	الوحدة الثانية: الشبكات وأدوات التواصل عبر الإنترنت	الأسبوع الثامن 2026/2/26 - 22
			<u>الدرس (1): أساسيات الشبكات</u> <ul style="list-style-type: none"> • تصنيف الشبكات حسب طريقة التوصيل 		
			<u>الدرس (1): أساسيات الشبكات</u> <ul style="list-style-type: none"> • سرعة الشبكة • تقنيات الاتصال الشبكي 	الوحدة الثانية: الشبكات وأدوات التواصل عبر الإنترنت	الأسبوع التاسع 2026/3/5 - 1
			<u>الدرس (2): استكشاف Google</u> <ul style="list-style-type: none"> • البحث المتقدم عن الصور في Google. 		



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



<p>اختبارات منتصف الفصل الدراسي الثاني للصفوف (11-1) نهاري – من 12 أبريل 2026 ولغاية 21 أبريل 2026.</p>				<p>الأسبوع الخامس عشر 2026/4/16 - 12</p>				
<p>مراجعة وتدريبات</p>				<p>الأسبوع السادس عشر 2026/4/23 - 19</p>				
<p>- تصميم نموذج ثلاثي الأبعاد حول موقع أثري في دولة قطر مثل قلعة الزيارة باستخدام برنامج 3D Builder ومن ثم طباعته باستخدام الطابعة ثلاثية الأبعاد في معمل تكنولوجيا المعلومات بالمدرسة.</p> <p>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.</p> <p>- إعداد عرض تقديمي أو ملصق أو رسم خريطة ذهنية توضح آلية عمل الطابعات ثلاثية الأبعاد وخصائصها واستخداماتها لعرض الأفكار والمعلومات بشكل واضح وبطرائق مبتكرة.</p>	<p>- مهارات الحياة (الابتكار). - الاعتزاز بالتراث والهوية القطرية.</p>	<p>- التفكير الإبداعي - التفكير الناقد. - حل المشكلات.</p>	<p><u>الدرس (1): مقدمة إلى النمذجة ثلاثية الأبعاد</u></p> <ul style="list-style-type: none"> النمذجة ثلاثية الأبعاد (الفضاء والشكل ثنائي الأبعاد، الفضاء والشكل ثلاثي الأبعاد). 	<p>الوحدة الثالثة: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D</p>	<p>الأسبوع السابع عشر 2026/4/30 - 26</p>			
			<p><u>الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد</u></p> <ul style="list-style-type: none"> تصميم البرج الدائري. 	<p>الوحدة الثالثة: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D</p>	<p>الأسبوع الثامن عشر 2026/5/7 - 3</p>			
			<p><u>الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد</u></p> <ul style="list-style-type: none"> استكمال تصميم البرج الدائري. 	<p><u>الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد</u></p> <ul style="list-style-type: none"> تصميم سور القلعة. 	<p>الوحدة الثالثة: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D</p>	<p>الأسبوع التاسع عشر 2026/5/14 - 10</p>		
			<p><u>الدرس (2): تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد</u></p> <ul style="list-style-type: none"> تصميم الغرف. 	<p><u>الدرس (4): الطباعة ثلاثية الأبعاد</u></p> <ul style="list-style-type: none"> آلية عمل الطباعة ثلاثية الأبعاد. خصائص الطابعات ثلاثية الأبعاد. مقارنة بين الطابعات ثنائية وثلاثية الأبعاد. استخدام الطابعات ثلاثية الأبعاد 	<p>الوحدة الثالثة: النمذجة ثلاثية الأبعاد 3D</p>	<p>الأسبوع التاسع عشر 2026/5/14 - 10</p>		



إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض ملخص لأهم المفاهيم النظرية للوحدة وتقديم التفسيرات والشروحات المناسبة والتعبير عن الأفكار ومناقشتها مع الزملاء.			مراجعة	الوحدة الثانية الوحدة الثالثة	الأسبوع العشرون 2026/5/21 - 17
			مراجعة		
عيد الأضحى المبارك مراجعة وتدريبات					الأسبوع الحادي والعشرون 2026/5/28 - 24
			مراجعة	الوحدة الثانية الوحدة الثالثة	الأسبوع الثاني والعشرون 2026/6/4 - 5/31
			مراجعة		
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني للصفوف (9-1) نهاري - تعليم كبار من 4 يونيو 2026 ولغاية 15 يونيو 2026					الأسبوع الثالث والعشرون 2026/6/11 - 7
					الأسبوع الرابع والعشرون 2026/6/18 - 14