

الخطة الفصلية المعدلة للفصل الثاني



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج ← المناهج القطرية ← الصف الثامن ← علوم الحاسب ← الفصل الثاني ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-03-27 22:07:49

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

المزيد من مادة علوم الحاسب:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثامن



صفحة المناهج القطرية على فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

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

أوراق عمل مجمع الفرقان غير مجابة تحضيرية لاختبار منتصف الفصل	1
أوراق عمل نهاية الفصل في البرمجة دورة حياة النظام والذكاء الاصطناعي مع الإجابة النموذجية	2
أوراق عمل نهاية الفصل في البرمجة دورة حياة النظام والذكاء الاصطناعي	3
أوراق عمل نهاية الفصل في الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي والبرمجة التشاركية ودورة حياة النظام ومهام فريق العمل البرمجي مع الإجابة النموذجية	4
أوراق عمل نهاية الفصل في الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي والبرمجة التشاركية ودورة حياة النظام ومهام فريق العمل البرمجي	5



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

المستوى الثامن - 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: التأثيرات البيئية والصحية للتكنولوجيا	<p><u>الدرس (1): التأثيرات البيئية للتكنولوجيا</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • النفايات الإلكترونية. • أولاً: خفض الاستهلاك Reduce. • ثانياً: إعادة الاستخدام Reuse. • ثالثاً: إعادة التدوير Recycle. 	<ul style="list-style-type: none"> - التفكير الإبداعي - التفكير الناقد - التعاون والمشاركة - التواصل 	<ul style="list-style-type: none"> - الحقوق والمسؤولية. - البيئة والاستدامة (المحافظة على البيئة). - الثقافة الصحية (تأثير التكنولوجيا على الصحة). 	<ul style="list-style-type: none"> - إعداد عرض تقديمي أو ملصق أو رسم خريطة ذهنية توضح تأثير استخدام التكنولوجيا على البيئة وطرق تقليص النفايات الإلكترونية بحيث يتم عرض الأفكار والمعلومات بشكل واضح وبطرائق مبتكرة.
		<p><u>الدرس (1): التأثيرات البيئية للتكنولوجيا</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • تصميم ملصق عن إدارة النفايات الإلكترونية. 			
<p><u>الدرس (1): التأثيرات البيئية للتكنولوجيا</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • (تتمة) تصميم ملصق عن إدارة النفايات الإلكترونية. 					
الأسبوع الثاني 2026/1/15 - 11	الوحدة الأولى: التأثيرات البيئية والصحية للتكنولوجيا	<p><u>الدرس (2): النماذج عبر الإنترنت</u></p> <p>يقوم المعلم باستعراض نموذج إلكتروني "أثر استخدام التكنولوجيا في حياتنا" ومناقشة الطلبة حول:</p> <ul style="list-style-type: none"> • تعريف النموذج • أنواع الأسئلة. • معاينة النموذج. • مشاركة وتصدير النماذج عبر الإنترنت. 			<ul style="list-style-type: none"> - تعبئة النماذج والإجابة عن الأسئلة من خلال عرض أمثلة لنماذج عبر الإنترنت باستخدام Microsoft Forms ومناقشة أهميتها ومكوناتها وأنواع الأسئلة المتوفرة فيها مثل نموذج أو استبانة بعنوان: "أثر استخدام التكنولوجيا في حياتنا".



الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع الثالث 2026/1/22 - 18	الوحدة الأولى: التأثيرات البيئية والصحية للتكنولوجيا	<u>الدرس (4): التكنولوجيا والصحة</u> <ul style="list-style-type: none"> • وضعية الجلوس. • الاستخدام السليم للفأرة ولوحة المفاتيح. • إجهاد العين. • الآثار النفسية. • التأثيرات الاجتماعية. 	- التفكير الإبداعي - التفكير الناقد - التواصل	- الحقوق والمسؤولية. - الثقافة الصحية (تأثير التكنولوجيا على الصحة). - مهارات الحياة (الابتكار).	إعداد ورقة بحثية حول تأثير التكنولوجيا على الصحة وكيفية الحفاظ على الصحة البدنية والعقلية عند استخدام أجهزة الحاسوب والأجهزة الإلكترونية. إنشاء معلومات مصورة عن التأثيرات الصحية والنفسية المتعلقة باستخدام الحاسوب ووضع الجسم الصحيحة عند استخدام الحواسيب والأجهزة الإلكترونية باستخدام برنامج Edraw Max .
		<u>الدرس (4): التكنولوجيا والصحة</u> <ul style="list-style-type: none"> • إنشاء معلومات مصورة عن أجهزة الحاسوب والمشاكل الصحية. 			
الأسبوع الرابع 2026/1/29 - 25	الوحدة الثانية: معالجة البيانات	<u>الدرس (1): تنسيق جداول البيانات</u> <ul style="list-style-type: none"> • تنسيق الجداول. • تنسيق بيانات الخلايا. 	- التفكير الإبداعي - التفكير الناقد - حل المشكلات - الكفاية العددية	- الحقوق والمسؤولية. - الثقافة الصحية (تأثير التكنولوجيا على حياتنا). - مهارات الحياة (حل المشكلات).	تنسيق جدول البيانات المتعلق باستخدام التكنولوجيا في حياتنا، والعمل على معالجة وتحليل البيانات من خلال استخدام الدوال والصيغ الحسابية وتطبيق التنسيقات المختلفة، واستخدام المخططات البيانية لعرض المعلومات والإحصائيات بطريقة واضحة.
		<u>الدرس (1): تنسيق جداول البيانات</u> <ul style="list-style-type: none"> • معالجة البيانات. 			
	<u>الدرس (1): تنسيق جداول البيانات</u> <ul style="list-style-type: none"> • (تتمة) معالجة البيانات. 				
	<u>الدرس (1): تنسيق جداول البيانات</u> <ul style="list-style-type: none"> • دالة IF. 				
الأسبوع الخامس 2026/2/5 - 1	الوحدة الثانية: معالجة البيانات				



الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع السادس 2026/2/12 - 8	الوحدة الثانية: معالجة البيانات	<p><u>الدرس (2): المخططات البيانية والصيغ الحسابية والدوال</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • استخدامات المخططات البيانية. • المخططات البيانية ثلاثية الأبعاد • الأنواع المختلفة من المخططات البيانية. <p><u>الدرس (3): دليل شراء الحواسيب</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • العوامل الأساسية التي يجب مراعاتها عند شراء حاسوب (الجودة - السعر - خدمات ما بعد البيع). • مستخدمي الحاسوب. 	<ul style="list-style-type: none"> - التفكير الإبداعي - التفكير الناقد - حل المشكلات - الكفاية العددية 	<ul style="list-style-type: none"> - الحقوق والمسؤولية - النزاهة. - الاحترام. - مهارات الحياة (اتخاذ القرارات). 	<ul style="list-style-type: none"> - إعداد عرض تقديمي أو ورقة بحثية توضح العوامل الأساسية التي يجب مراعاتها عند شراء حاسوب بناء على احتياجات المستخدم ومراعاة عرض تلك المعلومات بشكل واضح. - إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض ملخص لأهم المفاهيم النظرية للوحدة الأولى والثانية وتقديم التفسيرات والشروحات المناسبة والتعبير عن الأفكار ومناقشتها مع الزملاء.
الأسبوع السابع 2026/2/19 - 15	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	<p><u>الدرس (1): فرق العمل في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • البرمجة التشاركية، ضوابطها • دورة حياة تطوير النظم. • مهام وأدوار فريق العمل البرمجي.. <p><u>الدرس (1): فرق العمل في البرمجة</u></p> <p>إعداد بيئة البرمجة.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - التفكير الإبداعي - التفكير الناقد - حل المشكلات - الكفاية العددية - التعاون والمشاركة 	<ul style="list-style-type: none"> - الحقوق والمسؤولية - النزاهة. - الاحترام. - مهارات الحياة (اتخاذ القرارات). 	<ul style="list-style-type: none"> - إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة حول مفهوم البرمجة التشاركية وكيفية التعاون وتنظيم فريق العمل من خلال تحديد الأدوار المختلفة لكل عضو في الفريق.



مكتسبات التعلم	القيم والقضايا المشتركة	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	الدروس	الوحدة	الزمن
-إنشاء برنامج رسومي بسيط باستخدام برنامجي Minecraft - MakeCode .	- مهارات الحياة (الابتكار – حل المشكلات - العمل التشاركي – اتخاذ القرارات).	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - حل المشكلات - الكفاية العددية	<p><u>الدرس (1): فرق العمل في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • استخدام تطبيق Minecraft Education - التحكم في عرض الكاميرا. - استخدام لوحة المفاتيح والفأرة لتنفيذ مهام مختلفة. 	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	الأسبوع الثامن 2026/2/26 - 22
			<p><u>الدرس (1): فرق العمل في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • استخدام تطبيق Code Connection .Microsoft Make Code - برمجة اللاعب في تطبيق Make Code (بدء البناء – وضع عنصر) أثناء سير اللاعب. 		
			<p><u>الدرس (1): فرق العمل في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • اختبار البرنامج في بيئة Minecraft. 	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	الأسبوع التاسع 2026/3/5 - 1
<p><u>الدرس (1): فرق العمل في البرمجة</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • (تنمة) استخدام تطبيق Code Connection –M Make Code - برمجة اللاعب في تطبيق Make Code (تزويد اللاعب بعنصر الأزهار). 					



مكتسبات التعلم	القيم والقضايا المشتركة	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	الدروس	الوحدة	الزمن
			(تتمة) استخدام تطبيق Code .Connection –M Make Code - برمجة اللاعب في تطبيق Make Code (إلقاء العنصر). <u>الدرس (2): تطوير الألعاب-1</u> • إنشاء عالم اللعبة (مرحلة التحليل)	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	الأسبوع العاشر 2026/3/12 - 8
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 مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية مراجعة المفاهيم النظرية والمهارات العملية	الوحدة الأولى	الأسبوع الثاني عشر 2026/3/26 - 22 الأسبوع الثالث عشر 2026/4/2 - 3/ 29 الأسبوع الرابع عشر 2026/4/9 - 5



<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 وبرمجة لعبة البحث عن الكنز باستخدام برنامجي MakeCode - Minecraft من خلال بناء متاهة ثلاثية الأبعاد ووضع كنز في وسطها، ثم القيام ببرمجة المساعد لحل المتاهة وفتح الكنز.</p> <p>إعداد عرض تقديمي أو ورقة بحثية حول مفهوم الذكاء الاصطناعي ومزاياه وتحدياته وكيفية عمل أنظمة التعلم الآلي وماهي أهم التطبيقات الخاصة بالذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي..</p>	<p>مهارات الحياة (حل المشكلات - الابتكار). الإيجابية والمثابرة.</p>	<p>-التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - حل المشكلات - الكفاية العددية</p>	<p>الدرس (2): تطوير الألعاب-1</p> <ul style="list-style-type: none"> • مرحلة التنفيذ (أولاً: إنشاء متاهة Maze): - الخوارزمية والمخطط الانسيابي لبناء المتاهة. 	<p>الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code</p>	<p>الأسبوع السابع عشر 2026/4/30 - 26</p>
			<p>الدرس (2): تطوير الألعاب-1</p> <ul style="list-style-type: none"> • مرحلة التنفيذ (أولاً: إنشاء متاهة Maze): - أقسام اللينات البرمجية 	<p>الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code</p>	<p>الأسبوع الثامن عشر 2026/5/7 - 3</p>
			<p>الدرس (2): تطوير الألعاب-1</p> <ul style="list-style-type: none"> • إنشاء المقطع البرمجي الخاص ببناء المتاهة - بدء أمر بناء المتاهة. 	<p>الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code</p>	<p>الأسبوع التاسع عشر 2026/5/14 - 10</p>
			<p>الدرس (2): تطوير الألعاب-1</p> <ul style="list-style-type: none"> • إنشاء المقطع البرمجي الخاص ببناء المتاهة - استكمال بناء المتاهة. - إضافة الكنز للمتاهة. • مرحلة الاختبار: تشغيل واختبار الأوامر البرمجية. - اختبار تصميم المتاهة 	<p>الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code</p>	



			<u>الدرس (4): الذكاء الاصطناعي AI</u>		
			<ul style="list-style-type: none"> • الذكاء الاصطناعي. • تطبيقات الذكاء الاصطناعي. • التعلم الآلي. • تطبيقات التعلم الآلي. 		
إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض ملخص لأهم المفاهيم النظرية للوحدة وتقديم التفسيرات والشروحات المناسبة والتعبير عن الأفكار ومناقشتها.	الحقوق والمسؤولية والنزاهة. - مهارات الحياة (الابتكار - حل المشكلات).	-التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - حل المشكلات	مراجعة	الوحدة الثالثة	الأسبوع العشرون 2026/5/21 - 17
			مراجعة		
عيد الأضحى المبارك					الأسبوع الحادي والعشرون 2026/5/28 - 24
			مراجعة	الوحدة الثالثة	الأسبوع الثاني والعشرون 2026/6/4 - 5/31
			مراجعة		
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني للصفوف (1-9) 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