الخطة الفصلية المعدلة للفصل الثاني اخر تحديث 9 أبريل

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: 2026-04-10 10:52:48

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

المزيد من الملفات بحسب الصف الثامن 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 البرمجة دورة حياة النظام والذكاء الاصطناعي مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل نهاية الفصل في البرمجة دورة حياة النظام والذكاء الاصطناعي
5	أوراق عمل نهاية الفصل في الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي والبرمجة التشاركية ودورة حياة النظام ومهام فريق العمل البرمجي مع الإجابة النموذجية

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

المستوى الثامن - 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: التأثيرات البيئية والصحية للتكنولوجيا	**الدرس (1): التأثيرات البيئية للتكنولوجيا** • النفايات الإلكترونية. • أولاً: خفض الاستهلاك Reduce. • ثانيًا: إعادة الاستخدام Reuse. • ثالثًا: إعادة التدوير Recycle. •	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - التواصل	- الحقوق والمسؤولية. البيئة والاستدامة (المحافظة على البيئة). - الثقافة الصحية (تأثير التكنولوجيا على الصحة).	- 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.
		الدرس (1): التأثيرات البيئية للتكنولوجيا • تصميم ملصق عن إدارة النفايات الإلكترونية.			- تصميم ملصق بشكل إبداعي حول إدارة النفايات الإلكترونية باستخدام برنامج Edraw Max.
الأسبوع الثاني 11 - 2026/1/15	الوحدة الأولى: التأثيرات البيئية والصحية للتكنولوجيا	**الدرس (1): التأثيرات البيئية للتكنولوجيا** • (تتمة) تصميم ملصق عن إدارة النفايات الإلكترونية.			
		الدرس (2): النماذج عبر الإنترنت يقوم المعلم باستعراض نموذج إلكتروني "أثر استخدام التكنولوجيا في حياتنا" ومناقشة الطلبة حول: • تعريف النموذج • أنواع الأسئلة. • معاينة النموذج. • مشاركة وتصدير النماذج عبر الإنترنت.			- 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 18 - 2026/1/22	الوحدة الأولى: التأثيرات البيئية والصحية للتكنولوجيا	**الدرس (4): التكنولوجيا والصحة** • وضعية الجلوس. • الاستخدام السليم للفأرة ولوحة المفاتيح. • إجهاد العين. • الآثار النفسية. • التأثيرات الاجتماعية.	- التفكير الإبداعي والتفكير 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 ووضعية الجسم الصحيحة عند استخدام الحواسيب والأجهزة الإلكترونية باستخدام برنامج Edraw Max .
		الدرس (4): التكنولوجيا والصحة • إنشاء معلومات مصورة عن أجهزة الحاسوب والمشاكل الصحية.			
الأسبوع الرابع 25 - 2026/1/29	الوحدة الثانية: معالجة البيانات	**الدرس (1): تنسيق جداول البيانات** • تنسيق الجداول. • تنسيق بيانات الخلايا.	- التفكير الإبداعي والتفكير 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.
		الدرس (1): تنسيق جداول البيانات • معالجة البيانات.			
الأسبوع الخامس 1 - 2026/2/5	الوحدة الثانية: معالجة البيانات	**الدرس (1): تنسيق جداول البيانات** • (تتمة) معالجة البيانات.			
		الدرس (1): تنسيق جداول البيانات • دالة IF.			

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع السادس 8 - 2026/2/12	الوحدة الثانية: معالجة البيانات	**الدرس (2): المخططات البيانية والصيغ الحسابية والدوال** • استخدامات المخططات البيانية. • المخططات البيانية ثلاثية الأبعاد • الأنواع المختلفة من المخططات البيانية. **الدرس (3): دليل شراء الحواسيب** • العوامل الأساسية التي يجب مراعاتها عند شراء حاسوب (الجودة - السعر- خدمات ما بعد البيع). • مستخدمي الحاسوب.	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - حل المشكلات - الكفاية العددية	- الحقوق والمسؤولية والنزاهة. - الاحترام. - مهارات الحياة (اتخاذ القرارات).	- 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 15 - 2026/2/19	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	**الدرس (1): فرق العمل في البرمجة** • البرمجة التشاركية، ضوابطها • دورة حياة تطوير النظم. • مهام وأدوار فريق العمل البرمجي.. **الدرس (1): فرق العمل في البرمجة** إعداد بيئة البرمجة.	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - حل المشكلات - الكفاية العددية التعاون والمشاركة	- الحقوق والمسؤولية والنزاهة. - الاحترام. - مهارات الحياة (اتخاذ القرارات).	- إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة حول مفهوم البرمجة التشاركية وكيفية التعاون وتنظيم فريق العمل من خلال تحديد الأدوار المختلفة لكل عضو في الفريق.

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع الثامن 22 - 2026/2/26	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	**الدرس (1): فرق العمل في البرمجة** • **استخدام تطبيق Minecraft Education** - التحكم في عرض الكاميرا. - استخدام لوحة المفاتيح والفأرة لتنفيذ مهام مختلفة.	- التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - حل المشكلات - الكفاية العددية	- مهارات الحياة (الابتكار – حل المشكلات - العمل التشاركي – اتخاذ القرارات).	-إنشاء برنامج رسومي بسيط باستخدام برنامجي Minecraft - MakeCode .
		الدرس (1): فرق العمل في البرمجة • **استخدام تطبيق Code Connection Microsoft Make Code.** - برمجة اللاعب في تطبيق Make Code (بدء البناء – وضع عنصر) أثناء سير اللاعب.			
الأسبوع التاسع 1 - 2026/3/5	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	**الدرس (1): فرق العمل في البرمجة.** • اختبار البرنامج في بيئة Minecraft.			
		الدرس (1): فرق العمل في البرمجة • **(تتمة) استخدام تطبيق Code Connection –M Make Code.** - برمجة اللاعب في تطبيق Make Code (تزويد اللاعب بعنصر الأزهار).			

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع العاشر 8 - 2026/3/12	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	(تتمة) استخدام تطبيق Code Connection –M Make Code. - برمجة اللاعب في تطبيق Make Code (إلقاء العنصر). الدرس (2): تطوير الألعاب-1 • إنشاء عالم اللعبة (مرحلة التحليل)			
الأسبوع الحادي عشر 15 - 2026/3/19	عيد الفطر المبارك				
الأسبوع الثاني عشر 22 - 2026/3/26	الوحدة الأولى	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			
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: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	**الدرس (2): تطوير الألعاب-1** • **مرحلة التنفيذ (اولًا: إنشاء متاهة Maze):** - الخوارزمية والمخطط الانسيابي لبناء المتاهة.	-التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - حل المشكلات - الكفاية العددية	-مـهـارات الـحـيـاة (حـل المشكلات - الابتكار). - الإيجابية والمثابرة.	تصميم وبرمجة لعبة البحث عن الكنز باستخدام برنامجي Minecraft - MakeCode من خلال بناء متاهة ثلاثية الأبعاد ووضع كنز في وسطها، ثم القيام ببرمجة المساعد لحل المتاهة وفتح الكنز.
		الدرس (2): تطوير الألعاب-1 • **تتمة مرحلة التنفيذ (اولًا: إنشـــاء متاهة Maze):** - تتمة- الخوارزمية والمخطط الانسيابي لبناء المتاهة. - تدريبات إضافية على الخوارزمية والمخطط الانسيابي			
الأسبوع السادس عشر 19 - 2026/4/23	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	**الدرس (2): تطوير الألعاب-1** • **تتمة مرحلة التنفيذ (اولًا: إنشـــاء متاهة Maze):** - أقسام اللبنات البرمجية			
		الدرس (2): تطوير الألعاب-1 • **إنشاء المقطع البرمجي الخاص ببناء المتاهة** - بدء أمر بناء المتاهة.			
الأسبوع السابع عشر 26 - 2026/4/30	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	**الدرس (2): تطوير الألعاب-1** • **تتمة إنشاء المقطع البرمجي الخاص ببناء المتاهة** - استدعاء عامل البناء لبدء بناء المتاهة.			
		الدرس (2): تطوير الألعاب-1 • **تتمة إنشاء المقطع البرمجي الخاص ببناء المتاهة** - استكمال بناء المتاهة. - إضافة الكنز للمتاهة.			

الأسبوع الثامن عشر 3 - 2026/5/7	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	**الدرس (2): تطوير الألعاب-1** • مرحلة الاختبار: تشغيل واختبار الأوامر البرمجية. - اختبار تصميم المتاهة **الدرس (4): الذكاء الاصطناعي AI** • الذكاء الاصطناعي. • تطبيقات الذكاء الاصطناعي. • التعلم الآلي. • تطبيقات التعلم الآلي.	-التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - حل المشكلات - الكفاية العددية	-مهارات الحياة (حل المشكلات - الابتكار). - الإيجابية والمثابرة.	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. .
الأسبوع التاسع عشر 10 - 2026/5/14	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	عرض ومناقشة مشاريع الوحدة الثالثة عرض ومناقشة مشاريع الوحدة الثالثة			
الأسبوع العشرون 17 - 2026/5/21	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	مراجعة مراجعة	-التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - حل المشكلات	الحقوق والمسؤولية والنزاهة. - مهارات الحياة (الابتكار – حل المشكلات).	إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض ملخص لأهم المفاهيم النظرية للوحدة وتقديم التفسيرات والشروحات المناسبة والتعبير عن الأفكار ومناقشتها.
الأسبوع الحادي والعشرون	عيد الأضحى المبارك				

2026/5/28 - 24	مراجعة وتدريبات				
الأسبوع الثاني والعشرون 2026/6/4 - 5/31	الوحدة الثالثة: البرمجة باستخدام تطبيق Make Code	مراجعة مراجعة	-التفكير الإبداعي والتفكير الناقد - التعاون والمشاركة - حل المشكلات	-الحقوق والمسؤولية والنزاهة. - مهارات الحياة (الابتكار – حل المشكلات).	
الأسبوع الثالث والعشرون 2026/6/11 - 7	اختبارات نهاية الفصل الدراسي الثاني للصفوف (1-9) نهاري – تعليم كبار من 4 يونيو 2026 ولغاية 15 يونيو 2026				
الأسبوع الرابع والعشرون 2026/6/18 - 14					