إدارة التوجيه التربوي - قسم تكنولوجيا المعلومات

الخطة الفصلية لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

للعام الأكاديمي 2018 – 2019

الفصل الدراسي الاول

الصف السادس

المتطلبات والبرامج لتنفيذ الخطة الفصلية

الوحدة الأولى:Microsoft Word

الوحدة الثانية:Scratch

يتم اختبار الطلاب في المواضيع النظرية والعملية الواردة في الخطة الفصلية فقط.

الأسبوع /التاريخ Date	المواضيع
	بدء دوام الطلبة 29-8-2018
الأسبوع 1 2018-9-2	**الوحدة الأولى - هل تذكر: (مراجعة مهارات ومعارف سابقة)** **الوحدة الأولى: تصميم المستندات. - الدرس الأول: خطوات تصميم مجلة.** - تأثير الحواسيب على صحتنا - مضاعفات النظر بسبب الحواسيب. - تأثير بيئة العمل غير الملائمة - خطوات تصميم المجلة. - تحديد المحتوى وتخطيط مظهر المجلة. - تنظيم الملفات الرقمية - كتابة المحتويات والبحث عن الصور. - إنشاء مستند المجلة.
الأسبوع 2 2018-9-9	**الوحدة الأولى: تصميم المستندات - الدرس الثاني: الأعمدة وإعدادات الصفحة.** - إدراج أعمدة في النص - التحكم بالمسافة البادئة - فاصل الصفحة.
الأسبوع 3 2018-9-16	**الوحدة الأولى: تصميم المستندات - الدرس الثالث: الرسومات التوضيحية.** - الرسومات التوضيحية SmartArt - تغيير لون القائمة. - أنواع SmartArt. - إدراج نماذج ثلاثية الأبعاد - إدراج الأشكال - إدراج الأيقونات.
الأسبوع 4 2018-9-23	**الوحدة الأولى: تصميم المستندات - الدرس الرابع: التعامل مع الجداول.** - إنشاء جدول - تنسيق جدول (أنماط الجداول - الحدود – التظليل). - تحرير الجدول (إضافة وحذف صف أو عمود - تغيير حجم أو صف – ضبط حجم الجدول تلقائيًا).
الأسبوع 5 2018-9-30	**الوحدة الأولى: تصميم المستندات - الدرس الخامس: رأس وتذييل الصفحات.** - إضافة رأس وتذييل للصفحة - تصميم الغلاف (إضافة صفحة غلاف).
الأسبوع 6 2018-10-7	**الوحدة الثانية - هل تذكر: (مراجعة مهارات ومعارف سابقة)** **الوحدة الثانية: برمجة لعبتي التعليميةScratch - الدرس الأول: الرسم باستخدام القلم.** - تتبع المخطط الإنسيابي - رسم المخطط الإنسيابي لمقطع برمجي - القلم (استخدام لبنات القلم- رسم الخط – لون القلم – ظل القلم) - رسم الأشكال. - رسم وسم.

الأسبوع 7 2018-10-14	**الوحدة الثانية: برمجة لعبتي التعليميةScratch - الدرس الثاني: تصميم وبرمجة اللعبة.** - **خطوات إنشاء برنامج (تحليل المشكلة – إنشاء الخوارزمية -رسم المخطط الانسيابي - كتابة الكود البرمجي)** - **الأشكال المستخدمة في المخطط الانسيابي والتحقق منها.** - **لوحة الكائنات الرسومية – تفعيل الكائن - لوحة معلومات الكائن – إضافة خلفية – إضافة كائن.** - **كتابة الكود البرمجي – إضافة مظهر للكائن.**
الأسبوع 8 2018-10-21	**مراجعة عامة**
الأسبوع 9 2018-10-28	**اختبارات منتصف الفصل الدراسي الأول** **من 28 اكتوبر 2018 إلى 6 نوفمبر 2018 وفق التقويم السنوي**
الأسبوع 10 2018-11-4	
الأسبوع 11 2018-11-11	**الوحدة الثانية: برمجة لعبتي التعليميةScratch - موضوع الدرس االثالث: المتغيرات.** - **المتغير – العداد - إنشاء متغير – إعادة تسمية أو حذف متغير – لبنة التغيير.** - **التحكم بحركة الكائن سعد – التحكم بحركة كائن الكرة.**
الأسبوع 12 2018-11-18	**الوحدة الثانية: برمجة لعبتي التعليميةScratch موضوع الدرس االرابع: العمليات الحسابية.** • **استخدام المعاملات في العمليات الحسابية - أمثلة.** • **إظهار المتغيرات على المنصة.** • **Input (الإدخال) لبنة Ask and Wait.**
الأسبوع 13 2018-11-25	**مراجعة عامة**
الأسبوع 14 2018-12-2	**اختبارات نهاية الفصل الدراسي الاول**

الأسبوع 15 2018-12-9	**من 4 ديسمبر 2018 إلى 11 ديسمبر 2018 وفق التقويم السنوي**