



إدارة التوجيه التربوي - قسم تكنولوجيا المعلومات

الخطة الفصلية لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

للعام الأكاديمي 2018 – 2019

الفصل الدراسي الثاني

المرحلة الإعدادية - الصف السابع

برامج ومتطلبات لتنفيذ الخطة الفصلية

الوحدة الأولى: برنامج Scratch

ملاحظات:

- يتم اختبار الطلاب في المواضيع النظرية والعملية الواردة في الخطة الفصلية فقط وحسب المعتمد في جداول مواصفات الاختبارات.
- يتم تنفيذ مشروع كل وحدة حسب ما هو مخطط له في الخطة الفصلية أو بشكل بنائي على مدار كافة الأسابيع المخصصة للوحدة.
- يتم تنفيذ معظم التدريبات النظرية والعملية لمصدر التعلم الرئيس للدروس الموضحة بالخطة.

المواضيع	الأسبوع Date التاريخ
الوحدة (ملحق: تصميم وبرمجة لعبة) • تحليل المشكلة. • إنشاء الخوارزمية.	الأسبوع 1 2019-1-6
الوحدة (ملحق: تصميم وبرمجة لعبة) • رسم مخطط الانسيابي. • لوحة الكائنات الرسومية. • تفعيل الكائن. • لوحة معلومات الكائن.	
الوحدة (ملحق: تصميم وبرمجة لعبة) • إضافة المنصة والكائنات. • كتابة الكود البرمجي. • المظاهر.	الأسبوع 2 2019-1-13
الوحدة (ملحق: المتغيرات) • مفهوم المتغيرات. • إعادة تسمية أو حذف المتغير. • لبنة المتغير. • التحكم بحركة الكائن.	
الوحدة (ملحق: العمليات الحسابية) • استخدام المعاملات في العمليات الحسابية. • إظهار المتغيرات.	الأسبوع 3 2019-1-20
الوحدة (ملحق: العمليات الحسابية) • الإدخال.	
الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة • المهن المرتبطة بالحوسبة. • الإحداثيات. • لبنات التحكم بالإحداثيات.	الأسبوع 4 2019-1-27
الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة • المشروع (لعبة سفينة الفضاء). • برمجة الكائن الرسومي سفينة الفضاء (الخوارزمية من الخطوة 1 إلى الخطوة 8).	

الخطـة الفصلية لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات للعام الأكاديمي 2018-2019م
 الفصل الدراسي الثاني - الصف السابع

<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> <u>الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة</u> • برمجة الكائن الرسومي المباني Building. • استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء).	الأسبوع 5 2019-2-3
<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> <u>الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة</u> • برمجة الكائن الرسومي السحب Clouds. • استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء).	
<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> <u>الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة</u> • برمجة الكائن الرسومي النجمة Star1. • استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء).	الأسبوع 6 2019-2-10
<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> <u>الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة</u> • لبنة when ... Key pressed. • التحكم في حركة الكائن. • استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء).	
<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> <u>الدرس الثاني: اتخاذ القرارات في Scratch</u> • لبنة if.....then • لبنة if.....then, else	الأسبوع 7 2019-2-17
• استكمال المشروع (تطوير برمجة الكائن الرسومي النجمة Star1).	
<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> <u>الدرس الثالث: برمجة تصادم الكائنات</u> • اكتشاف التصادم. • استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء).	الأسبوع 8 2019-2-24
<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> <u>الدرس الثالث: برمجة تصادم الكائنات</u> • تقنيات الحركة. • استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء).	

الخطـة الفصلية لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات للعام الأكاديمي 2018-2019م
الفصل الدراسي الثاني - الصف السابع

<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> الدرس الرابع: المعاملات في سكراتش - المعاملات في سكراتش. - المعاملات المنطقية. - تطوير مشروع لعبة سفينة الفضاء باستخدام المعاملات المنطقية.	الأسبوع 9 2019-3-3
<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> الدرس الرابع: المعاملات في سكراتش - لبينات الانتظار. - استكمال مشروع الوحدة (لعبة سفينة الفضاء).	
<u>الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة</u> الدرس الرابع: المعاملات في سكراتش - المؤقت الزمني. - استكمال المشروع (لعبة سفينة الفضاء).	الأسبوع 10 2019-3-10
مشروع الوحدة.	
مراجعة عامة	الأسبوع 11 2019-3-17
اختبارات منتصف الفصل الدراسي الثاني من 28 مارس 2019 إلى 4 إبريل 2019 وفق التقويم السنوي	الأسبوع 12 2019-3-24
	الأسبوع 13 2019-3-31
إجازة منتصف الفصل الدراسي الثاني	الأسبوع 14 2019-4-7