**المبحث:المهارات الرقمية الخطة الفصلية**

**الصف/المستوى : الأول ثانوي الاكاديمي الفصل الدراسي :الأول**

**عنوان الوحدة: الخزارزميات والبرمجة عدد الفصول:6 عدد الصفحات: 129 عدد الحصص:20 الفترة الزمنية:من:24/ 8/ 2025 إلى : 20 / 10 /2025**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **النتاجات العامة** | **المواد والتجهيزات****( مصادر التعلم)** | **استراتيجيات التدريس** | **التقويم** | **أنشطة مرافقة** | **التأمل الذاتي حول الوحدة** |
| **الاستراتيجيات** | الأدوات |
| - تشرح ماهية لغات البرمجة، وبيان أهميتها في تطوير البرمجيات.- تطور برنامج بسيط باستخدام لغة بايثون ؛ لحل مشكلة معينة بناء على الخوارزميات، أو الافكار التي تخدم المجتمع.- توضح قواعد الكتابة الصحيحة للشـــيفرة البرمجيـــة في لغة بايثون Python).).-تعرف المتغيرات في لغة بايثون (Python)واستعمالها لتخزين البيانات واجراء العمليات عليها. - تتعرف التعابير والعالقات الحسابية والمنطقية واستخدامها في لغة بايثون- تتعرف الجمل الشـــرطية والحلقات، واستعمالها لتنفيذ عمليات متكررة واتخاذ قرارات منطقية.- تنشئ القوائم واستخدامها في لغة بايثون (Python)؛ لادارة مجموعات البيانات-تحلل المشـــكلة وتقســـيمها إلى أجزاء صغيرة؛ ما يتيح التعامل معها بفاعلية.-توثق الشيفرة البرمجية باستخدام المَّخططات وأدوات العرض. | **- السبورة****- الكتاب المدرسي****- شبكة الانترنت****-اجهزة الحاسوب** **برنامج Python****-جهاز العرض الالكتروني** |  **-المناقشة والشرح والحوار** **- - العمل الجماعي التعلم التعاوني**  **والمناقشة** **- التدريس المباشر** * **الاستعانة بأمثلة عملية من الحياة للتقريب .**
* **الاستعانة بأنشطة الكتاب والرسومات الموجودة بالكتاب**
* **استخدام الكمبيوتر للتطبيق العملي**

 **(العمل الجماعي ( التعلم التعاوني**  |  **الملاحظة****- مراجعة الذات****- التقويم المعتمد على الأداء****- التواصل****(الأسئلة والأجوبة)** | **- سلم التقدير الرقمي****- سلم التقدير اللفظي .** **- قوائم الرصد** |  **مشروع لعبة تخمين الأرقام:** تصميم وتنفيذ لعبة تخمين الأرقام باستخدام لغة بايثون. **مشروع تصميم برنامج:** تصميم نموذج أولي لبرنامج بناءً على أفكار تخدم المجتمع والبيئة المحيطة**تدريب عملي في المختبــــر****عمل برامـــــــج بسيطة باستخدام برمجيـــــــــــــة****(Python)** | **اشعر بالرضا عن:** **التحديات التي واجهتني****مقترحات التحسين**  |

**معلومات عامة عن الطلبة :**

**1. إعداد المعلمه:وفاء الردايده**

**2. مدير المدرسة / الاسم والتوقيع : التاريخ : / / المشرف التربوي/ الاسم والتوقيع : ــــــــــــــــــــ التاريخ : / /**

**المبحث:المهارات الرقمية الخطة الفصلية**

**الصف/المستوى : الأول ثانوي الاكاديمي الفصل الدراسي :الأول**

**عنوان الوحدة: الحوسبة والحياة عدد الدروس:3 عدد الصفحات: 51 عدد الحصص: 10 الفترة الزمنية:من:21 / 10/ 2022 إلى : نهاية الفصل**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **النتاجات العامة** | **المواد والتجهيزات****( مصادر التعلم)** | **استراتيجيات التدريس** | **التقويم** | **أنشطة مرافقة** | **التأمل الذاتي حول الوحدة** |
| **الاستراتيجيات** | الأدوات |
| **-** تعرف الحوسبة الخضراء، وتبين أهميتها.- تساهم في تطبيق الحوسبة الخضراء عمليا.- تعرف النفايات اإللكترونية.- توضح طرائق التخلص الامنة من النفايات اإللكترونية.- تذكر بعض الادوات الحاسوبية الصديقة للبيئة.-تستخدام تطبيقات الحاسوب في مجال الصحة، والتعليم، والاقتصاد، الحياة- توضح أثر استخدام تطبيقات الحاسوب في مجال التعليم، والصحة، والاقتصاد. - تبين أهمية تطبيقات الحاسوب (صناعة الافلام، التصميم ثلاثي لابعاد،الرسوم المتحركة , الطباعة ثلاثية الابعاد ,الوسائط المتعدد ) في تنفيذ مشروع **.** | **- السبورة****- الكتاب المدرسي** **- شبكة الانترنت** **-اجهزة الحاسوب** * **جهاز العرض الالكتروني**
 | **أسئلة وأجوبة** **المناقشة****التحليل****التعلم التعاوني الجماعي** |  **الملاحظة****- مراجعة الذات****- التقويم المعتمد على الأداء****- التواصل****(الأسئلة والأجوبة)** | **- سلم التقدير الرقمي****- سلم التقدير اللفظي .** **- قوائم الرصد** |  **مشروع ريادي رقمي:** تنفيذ مشروع يتناول الحوسبة الخضراء أو النفايات الإلكترونية أو تطبيقات الحاسوب في الحياة. **نشاط بحثي:** البحث عن أدوات حاسوبية صديقة للبيئة، وتقديم عرض تقديمي عنها. **تمرين تفكير ناقد:** اقتراح تعديلات على مكونات الحاسوب لجعلها صديقة للبيئة. **استكشاف التطبيقات:** استكشاف تطبيقات حاسوبية في مجال الرسوم المتحركة والتصميم ثلاثي الأبعاد.**الدخول إلى** **مواقع الانترنت** **عرض تجارب شخصية** | **اشعر بالرضا عن: ...............................................................................................................** **التحديات التي واجهتني:....................................................................................****مقترحات التحسين**  |

 **معلومات عامة عن الطلبة :**

**1. إعداد المعلمه :وفاء الردايده**

**2. مدير المدرسة / الاسم والتوقيع : التاريخ : / /**

**3. المشرف التربوي/ الاسم والتوقيع : ــــــــــــــــــــ التاريخ : / /**

**تحـــليل المحتـــــــوى**

**عدد الدروس:4**

 **المبحث:المهارات الرقمية**

 **الصف / المستوى: الأول ثانوي الاكاديمي عنوان الوحدة: الخزارزميات والبرمجة عدد الصفحات: 129**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **الــنـتــاجــات الـتـعـلـمـيـــة** | **الـمـفــاهــيــم والمصطلحات** | **الحقائق والتعميمات** | **المهارات** | **التدريبات والانشطة** | **القيم والاتجاهات** |
| **-** تشرح ماهية لغات البرمجة، وبيان أهميتها في تطوير البرمجيات.- تطور برنامج بسيط باستخدام لغة بايثون ؛ لحل مشكلة معينة بناء على الخوارزميات، أو الافكار التي تخدم المجتمع.- توضح قواعد الكتابة الصحيحة للشـــيفرة البرمجيـــة في لغة بايثون Python).).-تعرف المتغيرات في لغة بايثون (Python)واستعمالها لتخزين البيانات واجراء العمليات عليها. - تتعرف التعابير والعالقات الحسابية والمنطقية واستخدامها في لغة بايثون- تتعرف الجمل الشـــرطية والحلقات، واستعمالها لتنفيذ عمليات متكررة واتخاذ قرارات منطقية.- تنشئ القوائم واستخدامها في لغة بايثون (Python)؛ لادارة مجموعات البيانات-تحلل المشـــكلة وتقســـيمها إلى أجزاء صغيرة؛ ما يتيح التعامل معها بفاعلية.-توثق الشيفرة البرمجية باستخدام المَّخططات وأدوات العرض. | \*الخوارزميـــات **\*** لغة الآله\*مخططات سير العمليات\*المترجم\*لغة بايثون\*البرمجة بالكائنات\*الكلمات المحجوزة\*الجمل الشرطية\*الحلقات\*المصفوفة\*القائمة\*الدالة البرمجية\*مدى المتغير\*التوثيق\*سلاسل التوثيق |  لغة البرمجة هي مجموعة من الأوامر والتعليمات التي يكتبها المبرمج لتوجيه الحاسوب لتنفيذ مهام محددة. تُصنف لغات البرمجة إلى أنواع مختلفة بناءً على وظائفها وتطبيقاتها وطرائق معالجتها. يمكن استخدام جملة  else مع الحلقات لتنفيذ مقطع برمجي بعد انتهاء الحلقة. يمكن استخدام القوائم في لغة بايثون لتخزين مجموعات من البيانات وإدارتها.- مراعاة السلامة العامة في المختبر.  | * **تطوير البرامج:** كتابة برامج بسيطة باستخدام لغة بايثون.
* **تحليل المشكلات:** تحليل المشكلة وتقسيمها إلى أجزاء صغيرة لسهولة التعامل معها.
* **تصميم الخوارزميات:** تمثيل البرامج بالخوارزميات ومخططات سير العمل.
* **البرمجة:** استخدام المتغيرات، الجمل الشرطية، الحلقات، والقوائم في بايثون.
* **اكتشاف الأخطاء:** اكتشاف الأخطاء في المقاطع البرمجية وتصحيحها.
* **التوثيق:** توثيق الشيفرة البرمجية باستخدام المخططات وأدوات العرض.

**- التعامل السليم مع جهاز الحاسوب** -البحث المتمكن من خلال شبكة الإنترنت.  | **انشطة الكتاب****مناقشة قضايا البحث الموجودة في الكتاب****حل اسئلة الدروس****حل اسئلة الوحدة****تدريب عملي في المختبر** | **الاحترام والتعاون بين الزملاء** |

**تحـــليل المحتـــــــوى**

**عدد الدروس:4**

 **المبحث:المهارات الرقمية**

 **الصف / المستوى: الأول ثانوي الاكاديمي عنوان الوحدة: الحوسبة والحياه الصفحات: 51**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **الــنـتــاجــات الـتـعـلـمـيـــة** | **الـمـفــاهــيــم والمصطلحات** | **الحقائق والتعميمات** | **المهارات** | **التدريبات والانشطة** | **القيم والاتجاهات** |
| **-** تعرف الحوسبة الخضراء، وتبين أهميتها.- تساهم في تطبيق الحوسبة الخضراء عمليا.- تعرف النفايات اإللكترونية.- توضح طرائق التخلص اآلمنة من النفايات اإللكترونية.- تذكر بعض الادوات الحاسوبية الصديقة للبيئة.-تستخدام تطبيقات الحاسوب في مجال الصحة، والتعليم، والاقتصاد، الحياة- توضح أثر استخدام تطبيقات الحاسوب في مجال التعليم، والصحة، والاقتصاد. - تبين أهمية تطبيقات الحاسوب (صناعة الافلام، التصميم ثلاثي لابعاد،الرسوم المتحركة , الطباعة ثلاثية الابعاد ,الوسائط المتعدد ) في تنفيذ مشروع . | **\***الحوسبة الخضراء\*نجمة الطاقة\*النفايات الالكترونية\*البصمة الكربونية الرقمية\*الأدوات الحاسوبية الصديقة للبيئة\*التعلم الالكتروني\*التعلم عن بعد\*الحكومة الالكترونية\*الطباعة ثلاثية الابعاد |  لحوسبة الخضراء هي الاستخدام المسؤول لأجهزة الحاسوب والموارد التكنولوجية لتقليل تأثيرها السلبي على البيئة. تساعد الحوسبة الخضراء على ترشيد استهلاك الطاقة والحد من النفايات الإلكترونية. النفايات الإلكترونية هي أجهزة إلكترونية قديمة أوشك عمرها الافتراضي على الانتهاء. تحتوي النفايات الإلكترونية على مواد سامة مثل الرصاص والزئبق، التي قد تؤثر سلبًا على الصحة العامة. إدارة النفايات الإلكترونية تشمل عدة خطوات مثل جمعها، وتفكيكها، وفرزها، وإعادة تدويرها. |  **مهارات البحث الرقمي:** استخدام الإنترنت للبحث عن أدوات صديقة للبيئة. **مهارات التفكير الناقد:** اقتراح حلول للقضايا البيئية المتعلقة بالحوسبة. **المهارات التكنولوجية:** استخدام برامج مثل Google Slides لإعداد عروض تقديمية. **المهارات الإبداعية:** استكشاف وتطبيق تطبيقات حاسوبية في مجال الرسوم المتحركة والتصميم ثلاثي الأبعاد. **المواطنة الرقمية:** الوعي بأهمية الخصوصية والأمان عند التعامل مع التطبيقات.  | **انشطة الكتاب****مناقشة قضايا البحث الموجودة في الكتاب****حل اسئلة الدروس****حل اسئلة الوحدة****تدريب عملي في المختبر** | **الاحترام والتعاون بين الزملاء** |