**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** |