**المبحث:المهارات الرقمية الـخـطـة الفصلية**

**الصف/المستوى : الثامن الأساسي الفصل الدراسي :الأول**

**عنوان الوحدة:أنظمة الحوسبة عدد الدروس:4 الصفحات: 93 عدد الحصص: 10 الفترة الزمنية:من:24/ 8/ 2025 إلى: 10/ 10/2025**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **الرقم** | **النتـــاجات العــامة** | **المواد والتجهيزات**  **(مصادر التعلم)** | **استراتيجيات**  **التدريس** | **التقويم** | | **أنشطة مرافقة** | **التأمل الذاتي**  **حول الوحدة** |
| **الاستراتيجيات** | **الأدوات** |
| **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6**  **7** | * توضيح ترابط الأجهزة المختلفة لمكونات أنظمة الحوسبة. * تعريف صيانة الحاسوب وبيان أهميتها وأنواعها. * تحديد إرشادات الأمان العامة في صيانة الحاسوب. * تحديد أعطال المكونات المادية والبرمجية وأسبابها. * تطبيق حلول مختلفة لحل الأعطال المادية والبرمجية. * استخدام استراتيجية الرسم لعمل قواعد إرشادية لإصلاح الأعطال. * استخدام أدوات نظام التشغيل Windows لإصلاح الأعطال. | - السبورة  - الكتاب المدرسي  - مختبر الحاسوب  -شبكة الانترنت  اوراق عمل | **1-3**  **أسئلة وأجوبة**  **3-1**  **المناقشة**  **5-3**  **التحليل**  **3-7**  **التعلم التعاوني الجماعي**  **التعلم المدمج**  **التعلم القائم على المشاريع** | **1-3**  **الاداء**  **3-1**  **ملاحظة تلقائية**  **4-3**  **الاسئلة والاجوبة** | **1**  **قائمة رصد**  **2**  **سلم تقدير** | **ورشة عمل لصيانة الحاسوب:** يمكن للطلاب إحضار أجهزة حاسوب قديمة أو تجميعها في المختبر، وتطبيق إجراءات الصيانة الوقائية مثل تنظيف الغبار من المكونات الداخلية، والتأكد من تهوية الجهاز.  **مشروع حل المشكلات:** من خلال طرح مجموعة من الأعطال الشائعة (سواء كانت مادية أو برمجية)، ويطلب من الطالبات العمل في مجموعات لتشخيص المشكلة واقتراح حلول منطقية بناءً على ما تعلموه في الوحدة.  **إنشاء دليل إرشادي للأمان:** يقوم الطالبات بتصميم ملصقات أو منشورات توعوية تشرح إرشادات الأمان العامة عند التعامل مع مكونات الحاسوب، مثل استخدام الأدوات الصحيحة وتجنب لمس الدوائر الكهربائية.  **استخدام أدوات Windows:** يطبق الطالبات عمليًا استخدام أدوات نظام التشغيل مثل "مدير المهام" (Task Manager) أو "عارض الأحداث" (Event Viewer) لتحديد أسباب بطء الأداء أو الأعطال في الجهاز.  **حل انشطة الكتاب**  **حل اسئلة الدروس**  **حل اسئلة الوحدة** | **أشعر بالرضا عن :** |
| **التحديات :** |
| **مقترحات التحسين :** |

**معلومات عامة عن الطلبة :**

**1. إعداد المعلمين / المعلمات : إكرام الجعافرة**

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

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

**تحـــليل المحتـــــــوى**

**عدد الدروس:4**

**المبحث:المهارات الرقمية**

**الصف / المستوى: الثامن عنوان الوحدة: أنطمة الحوسبة الصفحات: 93**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **الــنـتــاجــات الـتـعـلـمـيـــة** | **الـمـفــاهــيــم والمصطلحات** | **الحقائق والتعميمات** | **المهارات** | **التدريبات والانشطة** | **القيم والاتجاهات** |
| * توضيح ترابط الأجهزة المختلفة لمكونات أنظمة الحوسبة. * تعريف صيانة الحاسوب وبيان أهميتها وأنواعها. * تحديد إرشادات الأمان العامة في صيانة الحاسوب. * تحديد أعطال المكونات المادية والبرمجية وأسبابها. * تطبيق حلول مختلفة لحل الأعطال المادية والبرمجية. * استخدام استراتيجية الرسم لعمل قواعد إرشادية لإصلاح الأعطال. * استخدام أدوات نظام التشغيل Windows لإصلاح الأعطال. | * صيانة الحاسوب (Computer Maintenance). * صيانة وقائية (Preventive Maintenance). * صيانة تكيفية (Adaptive Maintenance). * صيانة تنبؤية (Predictive Maintenance). * صيانة علاجية (Therapeutic Maintenance). * أعطال المكونات المادية * أعطال المكونات البرمجية * أدوات نظام التشغيل | * صيانة الحاسوب هي مجموعة من الإجراءات والأنشطة التصحيحية أو الوقائية التي تهدف إلى الحفاظ على أداء الأجهزة بكفاءة. * تُعد الصيانة مهمة لأنها تطيل العمر التشغيلي للجهاز، وتوفر الوقت والمال، وتحسن فاعلية برمجيات الجهاز، وتكشف عن وجود الفيروسات أو البرامج الضارة | **صيانة الحاسوب:** يقوم الطالبات بتطبيق إجراءات الصيانة الوقائية من خلال تنظيف الحاسوب من الغبار باستخدام منفاخ الهواء، مع التركيز على فتحات التهوية والمراوح.   **تشخيص الأعطال:** يتم تكليف الطالبات بتحديد أعطال شائعة مثل بطء الجهاز أو عدم استجابة أحد المكونات، ثم تطبيق خطوات منطقية لتشخيص المشكلة واقتراح حلول.   **استخدام الأدوات:** يتم استخدام أدوات نظام التشغيل مثل "مدير المهام" (Task Manager) أو "عارض الأحداث" (Event Viewer) لتحديد المشكلات البرمجية وتشخيص أسبابها.   **تصميم دليل أمان:** يقوم الطالبات بإنشاء دليل إرشادي يوضح قواعد السلامة الواجب اتباعها عند التعامل مع المكونات الداخلية للحاسوب. | **انشطة الكتاب**  **مناقشة قضايا البحث الموجودة في الكتاب**  **حل اسئلة الدروس**  **حل اسئلة الوحدة**  **تدريب عملي في المختبر** | **الاحترام والتعاون بين الزملاء** |

**المبحث:المهارات الرقمية الـخـطـة الفصلية**

**الصف/المستوى : الثامن الأساسي الفصل الدراسي :الأول**

**عنوان الوحدة:الخوارزميات والبرمجة Scratch عدد الدروس:5 الصفحات: 91 عدد الحصص: 14 الفترة الزمنية:من: 11/ 10/ 2025 إلى: نهاية الفصل الدراسي**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **الرقم** | **النتـــاجات العــامة** | **المواد والتجهيزات**  **(مصادر التعلم)** | **استراتيجيات**  **التدريس** | **التقويم** | | **أنشطة مرافقة** | **التأمل الذاتي**  **حول الوحدة** |
| **الاستراتيجيات** | **الأدوات** |
| **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6**  **7**  **8**  **9**  **10**  11 | تعلم أساسيات البرمجة باستخدام برمجية سكراتش (Scratch).  إنشاء حساب في سكراتش واستخدامه.  التعرف على واجهة سكراتش الرئيسية.  استكشاف عناصر التصميم في سكراتش مثل الكائنات والخلفيات والأصوات.  التعرف على لبنات البرمجة المختلفة واستخدامها.  إنشاء برامج تتضمن متغيرات.  كتابة أوامر برمجية بلغة تشبه الكود (pseudo-code).  تتعرف مفهوم اللبنات, وتستعرض اللبنات المتوافرة في البرمجية  تدرج لبنات في المشروع من الانواع جميعها:(حركة , تحكم , مظاهر , تحسس ,أرقام , صوت ,متغيرات )  تنفذ الكدسة (المقطع البرمجي) في ناحية العرض ( المنصة)  تنتج رسماً متحركاً , أو قصة باستخدام برمجية سكراتش تظهر مفهوماً إنسانياً أو اجتماعياً | - السبورة  - الكتاب المدرسي  - مختبر الحاسوب  -جهاز العرض  Datashow  برمجية Scratch  اوراق عمل | **1-3**  **أسئلة وأجوبة**  **3-1**  **المناقشة**  **5-3**  **التحليل**  **3-7**  **التعلم التعاوني الجماعي**  **-التعلم المدمج**  **-التعلم القائم على الاكتشاف** | **1-3**  **الاداء**  **3-1**  **ملاحظة تلقائية**  **4-3**  **الاسئلة والاجوبة** | **1**  **قائمة رصد**  **2**  **سلم تقدير** |  **مشروع قصة تفاعلية:** يطلب المعلم من الطالبات استخدام برنامج سكراتش لإنشاء قصة قصيرة تتضمن عدة كائنات (sprites) وخلفيات مختلفة (backdrops) مع استخدام لبنات برمجية بسيطة لجعل القصة تفاعلية.   **لعبة بسيطة باستخدام المتغيرات:** يصمم الطالبات لعبة تتضمن متغيرًا لتسجيل النقاط، مثل لعبة التقاط التفاح المتساقط، مما يعزز فهمهم لكيفية عمل المتغيرات في البرمجة.   **تحدي "الرسم بالكود":** يتم إعطاء الطالبات تحديًا لرسم شكل هندسي معين باستخدام لبنات الحركة والقلم (Pen blocks) في سكراتش، مما ينمي مهارات التفكير الحاسوبي والتسلسل المنطقي للأوامر.   **إنشاء رسوم متحركة:** يطلب من الطالبات إنشاء مقطع رسوم متحركة قصير، يظهر فيه كائن واحد أو أكثر يقوم بحركات معينة ويتفاعل مع الخلفية، مع إضافة مؤثرات صوتية لزيادة التفاعل | **أشعر بالرضا عن :** |
| **التحديات :** |
| **مقترحات التحسين :** |

**معلومات عامة عن الطلبة :**

**1. إعداد المعلمين / المعلمات :إكرام الجعافرة**

**2. مدير المدرسة / الاسم والتوقيع : التاريخ : / / 3. المشرف التربوي/ الاسم والتوقيع : ــــــــــــــــــــ التاريخ : / /**

**تحـــليل المحتـــــــوى**

**عدد الدروس:6**

**المبحث:المهارات الرقمية**

**الصف / المستوى: الثامن عنوان الوحدة: الخوارزميات والبرمجة Scratch الصفحات: 91**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **الــنـتــاجــات الـتـعـلـمـيـــة** | **الـمـفــاهــيــم والمصطلحات** | **الحقائق والتعميمات** | **المهارات** | **التدريبات والانشطة** | **القيم والاتجاهات** |
| * تعلم أساسيات البرمجة باستخدام برمجية سكراتش (Scratch). * إنشاء حساب في سكراتش واستخدامه. * التعرف على واجهة سكراتش الرئيسية. * استكشاف عناصر التصميم في سكراتش مثل الكائنات والخلفيات والأصوات. * التعرف على لبنات البرمجة المختلفة واستخدامها. * إنشاء برامج تتضمن متغيرات. * كتابة أوامر برمجية بلغة تشبه الكود (pseudo-code). * تتعرف مفهوم اللبنات, وتستعرض اللبنات المتوافرة في البرمجية * تدرج لبنات في المشروع من الانواع جميعها:(حركة , تحكم , مظاهر , تحسس ,أرقام , صوت ,متغيرات ) * تنفذ الكدسة (المقطع البرمجي) في ناحية العرض ( المنصة) * تنتج رسماً متحركاً , أو قصة باستخدام برمجية سكراتش تظهر مفهوماً إنسانياً أو اجتماعياً | **عناصر التصميم (Design Elements).**  **الكائنات (Sprite).**  **الخلفية (Backdrop).**  **الأصوات (Sounds).**  **لبنات البرمجة (Programming Blocks).**  **المتغيرات (Variables).**  **لبنات الحركة (Motion Blocks)**  **لبنات الكدسة**  **لبنات القبعات**  **لبنات المتغيرات**  **المقطع البرمجي**  **التحكم (Control)**  **التكرار (Loop):**  **الشروط (Conditions**) | **-** **برمجية سكراتش تساعد في انشاء مشاريع الرسوم متحركة**  **-فهم أن البرمجة هي وسيلة للتواصل مع الحاسوب، وأن لبنات البرمجة تعمل كأوامر يتم تجميعها لإنشاء برنامج متكامل، وأن الترتيب المنطقي للأوامر هو أساس عمل أي برنامج.**  **\*استخدام لبنات البرمجة: يتم ترتيب اللبنات البرمجية بشكل متتالٍ لإنشاء تسلسل من التعليمات.**  **\*لبنات الحركة (Motion Blocks): تُستخدم لتحريك الكائنات عبر الشاشة، وتحديد موقعها، وتغيير اتجاهها.**  **\*لبنات الاستشعار (Sensing Blocks): تُستخدم للكشف عن التفاعلات داخل المشروع، مثل تلامس كائنين أو الضغط على مفتاح معين.** |  **شروع إبداعي:** يقوم الطالبات بإنشاء قصة تفاعلية أو لعبة بسيطة باستخدام برنامج سكراتش.   **استخدام المتغيرات:** يتم تصميم برنامج يتضمن متغيرًا لحفظ قيمة ما، مثل حساب النقاط في لعبة بسيطة أو تتبع عدد مرات النقر على كائن معين.   **تطبيق لبنات البرمجة:** يطلب من الطالبات إنشاء رسوم متحركة بسيطة، تتضمن استخدام لبنات الحركة، المظهر، والاستشعار لجعل الكائن يتفاعل مع البيئة المحيطة.   **الترميز الزائف (Pseudo-code):** يمكن للطلاب كتابة خطوات برنامج بسيط بلغة عربية عادية قبل تحويلها إلى لبنات برمجية في سكراتش، مما يعزز مهارات التفكير الخوارزمي لديهم.  **-تكتسب المهارة اللازمة للتعامل مع البرمجية وإنشاء مقاطع برمجية ومشاريع.** | **انشطة الكتاب**  **مناقشة قضايا البحث الموجودة في الكتاب**  **حل اسئلة الدروس**  **حل اسئلة الوحدة**  **تدريب عملي في المختبر** | **الاحترام والتعاون بين الزملاء** |