



وزارة التربية والتعليم
Ministry of Education

المملكة العربية السعودية
وزارة التربية والتعليم

مكتب تربية وتعليم
مدرسة

الفصل الدراسي / الثاني

الصف / الأول الثانوي

السادسة	الخامسة	السابعة

دفتر تحضير مادة الحاسب الآلي

للعام الدراسي 1435 / 1436 هـ

مدير المدرسة

معلم المادة

الأهداف العامة للمرحلة الثانوية

1. متابعة تحقيق الولاء لله وحده، وجعل الأعمال خالصة لوجهه ومستقيمة على شرعه في كافة جوانبها.
2. دعم العقيدة الإسلامية التي تستقيم بها نظرة الطالب إلى الكون والإنسان والحياة في الدنيا والآخرة، وتزويده بالمفاهيم الأساسية والثقافة الإسلامية التي تجعله معترفاً بالإسلام قادراً على الدعوة إليه والدفاع عنه.
3. تمكين الانتماء الحي إلى أمة الإسلام الحاملة لراية التوحيد.
4. تحقيق الوفاء للوطن الإسلامي العام وللوطن الخاص (المملكة العربية السعودية) بما يوافق هذه السن من تسام في الأفق وتطلع إلى العلياء، وقوة في الجسم.
5. تعهد قدرات الطالب، واستعداداته المختلفة التي تظهر في هذه الفترة، وتوجيهها وفق ما يناسبه وما يحقق أهداف التربية الإسلامية في مفهومها العام.
6. تنمية التفكير العلمي لدى الطالب، وتعميق روح البحث والتجريب والتتبع المنهجي، واستخدام المراجع، والتعود على طرق الدراسة السليمة.
7. إتاحة الفرصة أمام الطلاب القادرين، وإعدادهم لمواصلة الدراسة بمستوياتها المختلفة في المعاهد العليا والكليات الجامعية، في مختلف التخصصات.
8. تهيئة سائر الطلاب للعمل في ميادين الحياة بمستوى لائق.
9. تخريج عدد من المؤهلين مسلكياً وفنياً لسد حاجة البلاد في المرحلة الأولى من التعليم والقيام بالمهام الدينية والأعمال الفنية من (زراعية وتجارية وصناعية) وغيرها.
10. تحقيق الوعي الأسري لبناء أسرة إسلامية سليمة.
11. إعداد الطلاب للجهاد في سبيل الله روحياً وبدنياً.
12. رعاية الشباب على أساس الإسلام، وعلاج مشكلاتهم الفكرية والانفعالية ومساعدتهم على اجتياز هذه الفترة الحرجة من حياتهم بنجاح وسلام.
13. إكسابهم فضيلة المطالعة النافعة والرغبة في الازدياد من العلم النافع والعمل الصالح واستغلال أوقات الفراغ على وجه مفيد تزدهر به شخصية الفرد وأحوال المجتمع.
14. تكوين الوعي الإيجابي الذي يواجه به الطالب الأفكار الهدامة والاتجاهات المضللة.

الأهداف العامة لمادة الحاسب الآلي

الحصول على المعارف والحقائق العلمية في مجال الحاسب الآلي وتقنية المعلومات المرتبطة بحياة الطالب واحتياجات مجتمعه.
تدريب الطلاب وتنمية قدراتهم العلمية للاستفادة من الحاسب الآلي في:

- زيادة إنتاجية الفرد.
- استخدام الحاسب كوسيلة تعليمية.
- استخدام الحاسب كوسيلة للبحث والاستقصاء والحصول على المعرفة.
- تعزيز دور الشاب كفرد من المجتمع.
- استخدام التطبيقات الحاسوبية المختلفة بفاعلية ونجاح في محيط الطالب الأسري والاجتماعي.
- إكساب الطالب القدرات العقلية الإبداعية ومساعدته على التفكير المنطقي الاستقرائي والاستنباطي وتنمية قدراته في حل المعضلات.
- تهيئة الطالب لممارسة المهام الوظيفية المناسبة في مجال الحاسب.
- تقوية عامل الرغبة نحو الحاسب الآلي وتطبيقاته وإكساب الميول الإيجابية الهادفة نحو تقنية المعلومات.
- تعميق الوعي والإيمان في نفوس الطلاب بقدرة الله العظيم الذي هدى الإنسان لاكتشاف الحاسب.

إدراك آثار الحاسب البالغة الأهمية في الحضارة الإنسانية المعاصرة من حيث:

- دور الحاسب في الجوانب الإنسانية العلمية.
- تيسير حياة الإنسان وزيادة إنتاجية الفرد.
- ضرورة الحاسب وتقنيته للتقدم الإنساني.

تعويد الطلاب القيم والتصرفات السلوكية المرغوب فيها اجتماعياً وفردياً من خلال:

- تنمية حب الاستطلاع لدى الطالب.
- اكتساب عادة الاعتماد على النفس في أداء الأعمال المطلوبة من الطالب.
- تنمية القدرة على البحث والاستكشاف والاستقصاء.

الصف المادة الفصل الدراسي العام الدراسي الأول الثانوي الحاسب الآلي الثاني 1435 / 1436 هـ

الأسبوع	التاريخ	الدروس	الأسبوع	التاريخ	الدروس	الأسبوع	التاريخ	الدروس
الأول	5/4/1436 9/4/1436	• مقدمة في البرمجة • مفهوم البرمجة	السابع	17/5/1436 21/5/1436	• مقدمة الباب الثالث (البرمجة بلغة فيجول بيسك ستوديو) • مراحل كتابة البرنامج	الثاني عشر	30/6/1436 4/7/1436	• التدريب الخامس
الثاني	12/4/1436 16/4/1436	• أهمية البرمجة • مراجعة وأسئلة الباب الأول	الثامن	24/5/1436 28/5/1436	• العمليات الحسابية والمنتطقية • أدوات البرمجة	الثالث عشر	7/7/1436 11/7/1436	• التدريب السادس والسابع
الثالث	19/4/1436 23/4/1436	• مقدمة في صياغة حل المسائل • الهدف من تعلم صياغة حل المسائل	إجازة منتصف الفصل الدراسي الثاني	تبدأ من 28/5/1436 الى 9/6/1436	• بعض الأوامر الأساسية • مراجعة وأسئلة الباب الثالث	الرابع عشر	14/7/1436 18/7/1436	• التدريب الثامن والتاسع
الرابع	26/4/1436 30/4/1436	• خطوات حل المسائل • فهم المسألة وتحليل عناصرها	التاسع	9/6/1436 13/6/1436	• التدريب الأول والثاني	الخامس عشر	21/7/1436 25/7/1436	• الاختبار النهائي العملي
الخامس	3/5/1436 7/5/1436	• كتابة الخطوات الخوارزمية • مخططات الانسياب	العاشر	16/6/1436 20/6/1436	• التدريب الثالث	السادس عشر	28/7/1436 3/8/1436	
السادس	10/5/1436 14/5/1436	• أمثلة على صياغة حل المسائل • مراجعة وأسئلة الباب الثاني	الحادي عشر	23/6/1436 27/6/1436	• التدريب الرابع	السابع عشر	6/8/1436 10/8/1436	• الاختبار النهائي النظري
						الثامن عشر	13/8/1436 17/8/1436	

الاختبارات
النهائية

التقويم الدراسي للعام 1435 / 1436 هـ

التاريخ الميلادي	التاريخ الهجري	الموضوع
2014 / 8 / 31 م	الأحد 5 / 11 / 1435 هـ	بداية الدراسة للفصل الدراسي الأول
23/9/2014 م	الثلاثاء 28/11/1435 هـ	إجازة اليوم الوطني
28/9/2014 م	نهاية دوام الأحد 4/12/1435 هـ	بداية إجازة عيد الأضحى
2014 / 10 / 12 م	الأحد 18 / 12 / 1435 هـ	بداية الدراسة بعد أجازة عيد الأضحى
2015 / 1 / 4 م	الأحد 3/13/1436 هـ	بداية اختبار الفصل الدراسي الأول
2015 / 1 / 15 م	نهاية دوام يوم الخميس 24/3/1436 هـ	بداية إجازة منتصف العام
2015 / 1 / 25 م	الأحد 5 / 4 / 1436 هـ	بداية الدراسة للفصل الدراسي الثاني
2015 / 3 / 19 م	نهاية دوام الخميس 28 / 5 / 1436 هـ	بداية إجازة منتصف الفصل الدراسي الثاني
29/3/2015 م	الأحد 9/6/1436 هـ	بداية الدراسة بعد إجازة منتصف الفصل الثاني
24/5/2015 م	الأحد 6/8/1436 هـ	بداية اختبارات الفصل الثاني
2015 / 6 / 4 م	نهاية دوام الخميس 17/8/1436 هـ	بداية إجازة نهاية العام
2015 / 8 / 23 م	الأحد 8 / 11 / 1436 هـ	بداية العام الدراسي 1437 / 1436 هـ
(18) أسبوعاً + يوماً واحداً (تشمل أسابيع الدراسة وأسبوعي الاختبارات)		عدد أسابيع الدراسة للفصل الدراسي الأول
(18) أسبوعاً (تشمل أسابيع الدراسة وأسبوعي الاختبارات)		عدد أسابيع الدراسة للفصل الدراسي الثاني
(181) يوماً (تشمل أيام الدراسة وأيام الاختبارات)		عدد أيام الدراسة الفعلية للفصلين
(4) إجازات		عدد الإجازات أثناء العام الدراسي
(12) يوماً		عدد أيام إجازة عيد الأضحى
(9) أيام		عدد أيام إجازة منتصف العام الدراسي

الفصل الدراسي / الثاني

المادة / حاسب آلي

الصف / الأول الثانوي

(9) أيام

عدد أيام إجازة منتصف الفصل الثاني

مدير المدرسة :

المشرف التربوي :

معلم المادة :

مسرد تحضير مادة الحاسب الآلي

اليوم	التاريخ	الصف	الحصة	عنوان الدرس	التوقيع
الأحد	14 / / هـ				
الاثنين	14 / / هـ				
الثلاثاء	14 / / هـ				
الأربعاء	14 / / هـ				
الخميس	14 / / هـ				

معلم المادة:

المشرف التربوي:

مدير المدرسة:

.....

.....

.....

الدرس	الوحدة الرابعة : مقدمة البرمجة	اليوم	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
المهارة المستهدفة	التعرف عل المفهوم العام للبرمجة	التاريخ	-	-	-	-	-
المواد والوسائل	السيورة - الكتاب المدرسي - الاقلام الملونة - عروض تقديمية	الحصة - الفصل	-	-	-	-	-

التمهيد والتهيئة	الأهداف السلوكية	المحتوى العلمي	الإجراءات وأنشطة التعليمية	التقويم
<p>يتمهيد التهيئة</p> <p>فيما يستخدم الحاسب الآلي ؟</p>	<p>يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ان يتعرف الطالب على آلية عمل الحاسب الآلي. ○ ان يتعرف الطالب على المفهوم العام للبرمجة. ○ تنمية ميول الطالب نحو استخدام الحاسب الآلي. ○ تنمية مهارات الطالب في التعامل مع الحاسب الآلي معرفة الطريقة التي يتعامل بها الحاسب الآلي مع الأوامر. 	<p>مقدمة عن البرمجة</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ أولاً : مقدمة في البرمجة. ○ ثانياً : مفهوم البرمجة ○ ثالثاً : الفرق بين المبرمج ومستخدم البرامج ○ رابعاً : كيفية الحصول على البرامج . 	<p>مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :</p> <p>أولاً : مقدمة :</p> <p>جهاز الحاسب الآلي آلة تنفذ ما يأتيها من أوامر بدقة؛ حيث تكون هذه الأوامر مكتوبة فيما يسمى بـ (برنامج) ، فجهاز الحاسب الآلي دون برامج لا فائدة منه. وجميع البرامج تكون مكتوبة على هيئة سلسلة من الأوامر اليسيرة التي ينفذها الحاسب الآلي لتخرج لنا بالشكل الذي نراه.</p> <p>ثانياً : مفهوم البرمجة :</p> <p>إن هذه البرمجة تكتب بلغة معينة يفهمها الحاسب الآلي ، حيث يوجد لدينا العديد من لغات البرمجة التي سوف نتطرق لبعض منها في هذه الوحدة كذلك سوف نستعرض الخطوات الواجب اتباعها لحل المسائل عند كتابة أي برنامج.</p> <p>ولكن كيف نكتب الأوامر :-</p> <p>هناك الكثير من لغات البرمجة التي يفهمها جهاز الحاسب الآلي.</p> <p>الفرق بين البرمجة ومستخدم البرامج:</p> <p>المبرمج هو من يكتب البرامج حيث يقوم في البداية بفهم وتحليل المشكلة التي يقدمها المستخدم ثم يشرع في كتابة سلسلة من الأوامر لحل المشكلة يلي ذلك اختبار البرنامج والتأكد من صحة عمله وبعد التأكد من صحة عمل البرنامج يحول إلى الصيغة التنفيذية وهي تمثل الشكل النهائي التي تحتوي على الواجهة التي يراها المستخدم وفي النهاية فإن المستخدم تظهر له الواجهة ولا تظهر له الأوامر التي أعدها المبرمج مسبقاً</p>	<p>طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها:</p> <p>١٣٣: عرف الحاسب الآلي ؟</p> <p>١٣٤: أذكر مفهوم البرمجة ؟</p> <p>١٣٥: قارن بين المبرمج ومستخدم البرامج ؟</p> <p>١٣٦: وضح كيف يمكن كتابة البرنامج ؟</p>

الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الخميس	الأربعاء	الثلاثاء	الاثنين	الأحد	اليوم	الوحدة الرابعة : أهمية البرمجة	الدرس
					التاريخ	التعرف على أهمية البرمجة وأقسامها	المهارة المستهدفة
-	-	-	-	-	الحصة - الفصل	السيبورة - الكتاب المدرسي - الأقلام الملونة - عروض تقديمية	المواد والوسائل

التقويم	الإجراءات وأنشطة التعليمية	المحتوى العلمي	الأهداف السلوكية	التمهيد والتهيئة
<p>طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها:</p> <p>ما هي أهمية البرمجة بالنسبة لجهاز الحاسب الآلي؟</p> <p>عرف معنى البرمجة (تعريف البرمجة)؟</p> <p>أذكر أقسام البرمجة مع ذكر أمثلة لكل لغة من اللغات؟</p> <p>قارن بين لغة البرمجة الاجرائية ولغة البرمجة بالكائنات؟</p>	<p>مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم:</p> <p>أولاً : أهمية البرمجة :- تستطيع القول إن جهاز الحاسب دون برمجة لا فائدة منه لأن البرامج هي التي تخبر الجهاز بما عليه القيام به وكيفية القيام بالعمل .</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ أمثلة على أجهزة ونظم تعمل باستخدام البرامج الخاصة بها: <ul style="list-style-type: none"> - في المنزل (الميكرويف - الهاتف المحمول - بعض الساعات الالكترونية) - في الشارع (إشارات المرور - السيارات الحديثة - الصرافات) - في المستشفيات (الاجهزة الطبية المختلفة) - في المحلات التجارية (نظام البيع وقاريء الأكواد) ○ تعريف البرنامج :- البرنامج هو سلسلة من الأوامر مكتوبة بلغة برمجة معينة تكتب لتنفيذ مهمة محددة في جهاز الحاسب . <p>أقسام لغات البرمجة :</p> <p>1- لغات منخفضة المستوى (Low level languages)</p> <p>1- لغة الآلة .</p> <p>2- لغة التجميع (assembly language)</p> <p>2- لغات المستوى العالي (High level language)</p> <p>1- لغة البرمجة الإجرائية . مثل : البيسيك - سي -</p> <p>2- لغة البرمجة بالكائنات . مثل : س بلس بلس .</p>	<p>متطلبات التدريب :</p> <p>التعرف على أهمية البرمجة .</p> <p>أمثلة على أجهزة ونظم تعمل باستخدام برامج خاصة بها.</p> <p>تعريف البرمجة.</p> <p>التعرف على أقسام لغات البرمجة.</p> 	<p>يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ أن يتعرف الطالب على أهمية البرمجة . ○ أن يتعرف الطالب على أقسام البرمجة . ○ أن يتعرف الطالب على اللغات عالية المستوى. ○ أن يدرك الطالب مدى أهمية دراسة لغات البرمجة عالية المستوى. 	مراجعة الدرس السابق

الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الخميس	الأربعاء	الثلاثاء	الاثنين	الأحد	اليوم	الوحدة الخامسة : صياغة حل المسال	الدرس
					التاريخ	التعرف على الخطوات اللازمة لحل المسائل	المهارة المستهدفة
-	-	-	-	-	الحصة - الفصل	السيبورة - الكتاب المدرسي - الأرقام الملونة - عروض تقديمية	المواد والوسائل

التقويم	الإجراءات وأنشطة التعليمية	المحتوى العلمي	الأهداف السلوكية	التمهيد والتهيئة
<p>طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها:</p> <p>أذكر الهدف من صياغة حل المسائل ؟</p> <p>ما هي خطوات حل المسائل ؟</p> <p>أذكر العناصر الأساسية لفهم المسائل وتحليل عناصرها ؟</p>	<p>مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :</p> <p>أولاً : الهدف العام من صياغة حل المسال :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- القدرة على كتابة برنامج للحاسب . 2- التخطيط لحياتك اليومية . 3- القدرة على التفكير لحل المشكلات. <p>ثانياً : خطوات حل المسائل :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ صياغة حل المسائل : - فهم المسألة وتحليل عناصرها. - كتابة الخوارزم والخطوات المنطقية للحل. - التمثيل البياني للخوارزم عن طريق مخططات الانسياب . ○ كتابة البرنامج وتنفيذه : - كتابة البرنامج بواسطة إحدى لغات البرمجة. - ترجمة البرنامج إلى لغة الآلة وتنفيذه وهذا دور الحاسب. - اختبار البرنامج وإصلاح الأخطاء. <p>ثالثاً : فهم المسائل وتحليل عناصرها : وهي ان تحدد العناصر الأساسية لحل المسألة وهي :</p> <p>(مخرجات البرنامج - مدخلات البرنامج - عمليات المعالجة)</p>	<p>متطلبات التدريب :</p> <p>أولاً : الهدف من تعلم صياغة حل المسال.</p> <p>ثانياً : خطوات حل المسال.</p> <p>ثالثاً : فهم المسائل وتحليل عناصرها.</p> 	<p>يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي :</p> <p>ان يتعرف الطالب الهدف من تعلم صياغة حل المسائل .</p> <p>أن يتعرف الطالب على خطوات حل المسائل .</p> <p>أن يتقن الطالب مهارة فهم المسائل وتحليل عناصرها.</p>	مراجعة الدرس السابق

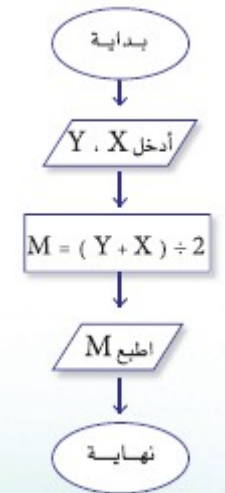
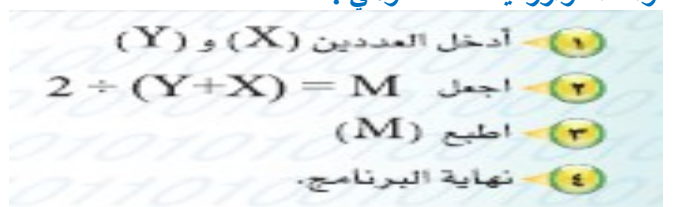
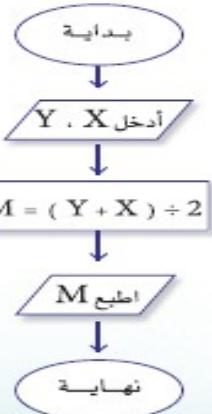
الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الدرس	الوحدة الخامسة : كتابة الخطوات الخوارزمية	اليوم	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
المهارة المستهدفة	التعرف على طريقة كتابة الخطوات الخوارزمية	التاريخ					
المواد والوسائل	السطورة - الكتاب المدرسي - الأقلام الملونة - عروض تقديمية	الحصة - الفصل	-	-	-	-	-

تمهيد والتهيئة	الأهداف السلوكية	المحتوى العلمي	الإجراءات وأنشطة التعليمية	التقويم																					
مراجعة الدرس السابق	يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي : ان يتعرف الطالب على معنى الخوارزمية . أن يتعرف الطالب على الخطوات الخوارزمية لحل مسألة ما . على الخطوات الخوارزمية لحل مسألة ما . أن يتعرف الطالب على الخواص الخوارزمية الصحيحة .	متطلبات التدريب : أولاً : التعرف على الخوارزمية . ثانياً : كتابة الخطوات الخوارزمية لحل مسألة ما . ثالثاً : الخواص الخوارزمية السليمة رابعاً : مخططات الإنسياب . <table border="1"> <tr> <th>الرسم</th> <th>الأم</th> <th>المعنى</th> </tr> <tr> <td></td> <td>بداية / نهاية</td> <td>يعال بداية أو نهاية البرنامج.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>إدخال / إخراج</td> <td>يعال إدخال البيانات أثناء البرنامج أو إخراجها.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>عملية</td> <td>يعال عملية معالجة البيانات.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>قرار</td> <td>يعال اتخاذ قرار أو تغيير منطقي يحتاج إلى جواب.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>خط انسياب</td> <td>يعال اتجاه الانسياب المنطقي للبرنامج.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>توصيلة</td> <td>توصيل الأجزاء المختلفة في المخطط.</td> </tr> </table>	الرسم	الأم	المعنى		بداية / نهاية	يعال بداية أو نهاية البرنامج.		إدخال / إخراج	يعال إدخال البيانات أثناء البرنامج أو إخراجها.		عملية	يعال عملية معالجة البيانات.		قرار	يعال اتخاذ قرار أو تغيير منطقي يحتاج إلى جواب.		خط انسياب	يعال اتجاه الانسياب المنطقي للبرنامج.		توصيلة	توصيل الأجزاء المختلفة في المخطط.	مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم : أولاً : تعريف الخوارزمية : هي مجموعة الأوامر المكتوبة بصورة واضحة ومسلولة ومترابطة منطقياً لحل مسألة. ثانياً : كتابة الخطوات الخوارزمية : انظر الكتاب ص 21 ثالثاً : خواص الخوارزمية السليمة : 1- أنتكون كل خطوة معرفة جيداً ومحددة بعبارات دقيقة . 2- أن تتوقف العملية بعد عدد محدد من الخطوات . 3- أن تؤدي العمليات في مجملها إلى حل المسألة. رابعاً : المخططات الإنسيابية : هي تمثيل بياني أ رسمي للخطوات الخوارزمية وتكمن الفائدة من الرسم في النقاط التالية : 1- تويح الطريقة التي يمر بها البرنامج . 2- توثيق منطق البرنامج للرجوع إليه عند الحاجة . رسم مخطط إنسيابي لمسألة ما :- أنظر الكتاب ص 24	طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها: س : أذكر تعريف الخوارزمية ؟ س : ماهي خطوات كتاب الخوارزمية ؟ س : أذكر خواص الخوارزمية السليمة ؟ س : عرف المخطط الإنسيابي ؟ وما هي أهميته ؟
الرسم	الأم	المعنى																							
	بداية / نهاية	يعال بداية أو نهاية البرنامج.																							
	إدخال / إخراج	يعال إدخال البيانات أثناء البرنامج أو إخراجها.																							
	عملية	يعال عملية معالجة البيانات.																							
	قرار	يعال اتخاذ قرار أو تغيير منطقي يحتاج إلى جواب.																							
	خط انسياب	يعال اتجاه الانسياب المنطقي للبرنامج.																							
	توصيلة	توصيل الأجزاء المختلفة في المخطط.																							

الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الخميس	الأربعاء	الثلاثاء	الاثنين	الأحد	اليوم	الوحدة الخامسة : امثله على صياغة حل المسائل	الدرس
					التاريخ	التعرف على طريقة حل المسائل من خلال الامثلة	المهارة المستهدفة
-	-	-	-	-	الحصة - الفصل	السيبورة - الكتاب المدرسي - الأقلام الملونة - عروض تقديمية	المواد والوسائل

التمهيد والتهيئة	الأهداف السلوكية	المحتوى العلمي	الإجراءات وأنشطة التعليمية	التقويم
مراجعة الدرس السابق	يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي : <ul style="list-style-type: none"> ان يتعرف الطالب على كيفية حل المسائل بطريقة عملية . أن يتعرف الطالب على الخطوات الخارزمية . تنمية ميول الطلاب نحو استخدام الخوارزمية في حل المسال . أن يتقن الطالب خطوات رسم المخطط الانسيابي و الرموز الخاصة بكل عملية يقوم بها . 	متطلبات التدريب : اولاً : فهم المسألة وتحليل عناصرها . ثانياً: كتابة الخطوات الخوارزمية للمسألة . ثالثاً: رسم مخطط الانسيابي للمسألة . 	مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم : فهم المسألة وتحليل عناصرها وذلك بتحديد الآتي :- 1- مخرجات البرنامج : متوسط العددين المدخلين ولترمز له بالرمز (m) 2- مدخلات البرنامج عدنان مدخلان ولترمز لهما بـ (y , x) . 3- عمليات البرنامج : قانون متوسط عددين = (العدد الاول + العدد الثاني) ÷ 2 كتابة الخطوات الخوارزمية للمسألة وهي :  رسم المخطط الانسيابي للمسألة : انظر الكتاب حالمدرسي المثال صـ 27-	طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها: س1: ما هي العناصر الأساسية في فهم المسألة ؟ س2: ما هي خطوات كتابة الخوارزمية الخاصة بمسألة ما ؟ س3: ما هي خطوات كتابة الخوارزمية الخاصة بمسألة ما ؟ 

الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الخميس	الأربعاء	الثلاثاء	الاثنين	الأحد	اليوم	الوحدة السادسة : البرمجة بلغة الفيچول بيسيك ستديو	الدرس
					التاريخ	مراحل كتابة البرنامج بلغة الفيچول بيسيك ستديو	المهارة المستهدفة
-	-	-	-	-	الحصة - الفصل	السبورة - الكتاب المدرسي - الأقلام الملونة - عروض تقديمية	المواد والوسائل

التمهيد والتهيئة	الأهداف السلوكية	المحتوى العلمي	الإجراءات وأنشطة التعليمية	التقويم
مراجعة الدرس السابق	يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي : <ul style="list-style-type: none"> ان يتعرف الطالب على مقدمة عن لغة فيچول بيسيك ستديو. ان يتعرف الطالب على مراحل كتابة البرنامج بلغة الفيچول بيسيك ستوديو. أن يتقن الطالب ضبط خصائص الأدوات تنمية ميول الطلاب نحو استخدام لغة فيچول بيسيك ستوديو. 	متطلبات التدريب : <ul style="list-style-type: none"> مقدمة عن لغة فيچول بيسيك ستوديو مراحل كتابة البرنامج (لغة الفيچول بيسيك ستوديو) تصميم الواجهات : بط خصائص الأدوات : كتابة أوامر البرمجة : طريقة تعامل البرنامج مع البيانات : 	مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم : مقدمة :- تُعد البرمجة باستخدام (فيچول بيسيك ستوديو) شيقة وممتعة وذلك لما تمتاز به من تحكم المبرمج التي يقوم بتصميمها من ناحية : واجهات الادخال للمستخدم العمليات الإجراية للمبرمج وأخيرا المخرجات التي يحصل عليها المستخدم لهذا البرنامج. مراحل كتابة البرنامج بلغة (فيچول بيسيك ستوديو)  طريقة تعامل البرنامج مع البيانات : الثوابت واناها : الثابت هو اعطاء اسم لقيمة معينة ويستخدم داخل البرنامج ولا يمكن تنفيذ هذه القيمة عند تنفيذ البرنامج. أنواع الثوابت : (1) ثابت عددي (2) ثابت حرفي طريقة تعريف الثابت باستخدام الأمر const <pre>Const Const1 = Value</pre>	طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها: <ul style="list-style-type: none"> أذكر مراحل كتابة البرنامج في لغة فيچول بيسيك ستوديو ؟ ما هي طريقة تصميم الواجهات ؟ عرف الثابت ؟ ما هي انواع الثوابت ؟ ما هي طريقة تعريف الثابت باستخدام الأمر Const ؟

الفصل الدراسي / الثاني

المادة / حاسب آلي

الصف / الأول الثانوي



الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الدرس	الوحدة السادسة : البرمجة بلغة الفيجول بيسيك ستديو	اليوم	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
المهارة المستهدفة	المتغيرات واناها	التاريخ					
المواد والوسائل	السبورة - الكتاب المدرسي - الأفلام الملونة - عروض تقديمية	الحصه - الفصل	-	-	-	-	-

التمهيد والتهيئة	الأهداف السلوكية	المحتوى العلمي	الإجراءات وأنشطة التعليمية	التقويم
------------------	------------------	----------------	----------------------------	---------

معلم المادة :

المشرف التربوي :

مدير المدرسة :

يتوقع من الطلاب في نهاية
الدرس تحقيق ما يلي :

- ان يعرف الطالب المتغيرات .
- ان يتعرف الطالب على أنواع المتغيرات .
- اتمية مهارات الطالب في تسمية المتغيرات .
- أن يتعرف الطالب على شرط تسمية المتغيرات .

متطلبات التدريب :

- تعريف المتغيرات .
- انواع المتغيرات .
- شروط تسمية المتغيرات .
- طريقة تعريف المتغيرات .
- أنواع البيانات .



مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :

- المتغير : هو مكان في الذاكرة الرئيسية تخزن فيه بيانات وتعطى اسماً معيناً حتى يتم استرجاعها والتعامل معها .
- أنواع المتغيرات :
- 1- متغير عددي .
- 2- متغير حرفي .
- 3- متغير منطقي .
- شروط تسمية المتغير :
- أن يتكون من حروف انجليزية أرقام ورمز ولا يحتوي على مسافات .
- أن لبا يبدأ برقم .
- أن لا يتجاز (255) حرف .
- أن لا يكون محجز للغة البرمجة .
- طريقة تعريف المتغيرات : تعرف المتغيرات في اللغة ب (DIM)

Dim Var I As Type

أنواع البيانات : تتعامل لغة الفيچول بيسك ستوديو مع اناع مختلفة من البيانات ولكل من هذه الانواع اسم معين وسعة تخزين

طرح الأسئلة على الطلاب
واستقبال الإجابات
وتصويبها:

س: عرف المتغير ؟

س: أذكر أنواع المتغيرات ؟

س: ما هي شرط تسمية المتغيرات ؟

س: وضح طريقة تعريف المتغيرات ؟

الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الدرس	الوحدة السادسة : البرمجة بلغة الفيچول بيسك ستديو	اليوم	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
المهارة المستهدفة	البيانات انواعها	التاريخ	-	-	-	-	-
المواد والوسائل	السيورة - الكتاب المدرسي - الأقلام الملونة - عروض تقديمية	الحصة - الفصل	-	-	-	-	-

التمهيد والتهيئة	الأهداف السلوكية	المحتوى العلمي	الإجراءات وأنشطة التعليمية	التقويم
------------------	------------------	----------------	----------------------------	---------

يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي :

- أن يعرف الطالب البيانات .
- أن يتعرف الطالب على أنواع البيانات .
- أن يتعرف الطالب على العمليات الحسابية المنطقية .
- أن يتعرف الطالب على ترتيب العمليات الحسابية .
- العمليات المنطقية في البرامج .

متطلبات التدريب :

- أنواع البيانات .
- العمليات الحسابية والمنطقية
- العمليات الحسابية في البرمجة .
- ترتيب العمليات الحسابية .
- العمليات المنطقية في البرمجة .
- تحويل المعادلات الجبرية إلى الصيغة المستخدمة في البرمجة .

مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :

- أنواع البيانات :- انظر الكتاب المدرسي ص 39 —
- العمليات الحسابية والمنطقية :
- أولاً : العمليات الحسابية في البرمجة : تحتوي على العمليات الحسابية الاساسية (الجمع - الطرح - الضرب - القسمة - الأس)

ترتيب العمليات الحسابية :

- 1- العمليات داخل الاقواس
- 2- عمليات الاس.
- 3- عمليات الرب والقسمة
- 4- عمليات الجمع و الطرح

ثانياً : العمليات المنطقية في البرمجة : وهي عمليات المقارنة بين القيم

ثالثاً : تحويل المعادلات الجبرية إلى الصيغة المستخدمة في البرمجة : لاحظ الشكل التالي

طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها:

عرف البيانات وما هي أنواعها ؟

معناه	العامل
يساوي	=
لا يساوي	<>
أكبر من	>
أصغر من	<
أكبر من أو يساوي	>=
أصغر من أو يساوي	<=

حوّل المعادلة الجبرية الآتية إلى معادلة بصيغة برمجية.

$$Num = \frac{X^2}{A + B}$$

الحل: $Num = X^2 / (A+B)$

الواجب : أذكر ثلاثة من المواقع التي تتيح خدمة المشاركة في المصادر ؟

اليوم	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
الوحدة السادسة : البرمجة بلغة الفيجول بيسيك ستديو					
ادوات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو)					
السيورة - الكتاب المدرسي - الأفلام الملونة - عروض تقديمية					
الحصة - الفصل					

التمهيد والتهيئة	الأهداف السلوكية	المحتوى العلمي	الإجراءات وأنشطة التعليمية	التقويم

يتوقع من الطلاب في نهاية
الدرس تحقيق ما يلي :

- ان يعرف الطالب الأدوات
- ان يتعرف الطالب الأدوات البرمجية في لغة فيجول بيسك ستوديو
- ان يتقن الطالب مهارة ضبط خصائص الأدوات
- ان يتقن الطالب مهارة ضبط خصائص الادوات أثناء التصميم .

مراجعة الدرس السابق

أولاً : أدوات

البرمجة

ثانياً : خصائص

الأدوات

ثالثاً : أدوات

إدخال البيانات .

مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :

أولاً : أدوات البرمجة :
الأداة : هي أجزاء من برامج جاهزة للاستخدام أي أنها أعدت مسبقاً لتوفير على المبرمج الوقت و الجهد.
ثانياً : خصائص الأدوات :

1- الخصائص المشتركة بين الأدوات.

2- ضبط خصائص الأدوات.

- ضبط خصائص الادوات أثناء التصميم .

- ضبط خصائص الأدوات أثناء تشغيل البرنامج .

ثالثاً : أدوات ادخال البيانات :

1- اداة مربع النص .

2- اداة زر الخيار .

3- اداة مربع الاختيار .

4- اداة مربع القائمة .

5- اداة الخانة المركبة.

طرح الأسئلة على الطلاب
واستقبال الإجابات
وتصويبها:

س : عرف الاداة في

البرمجة

س : ما هي ا

المشتركة

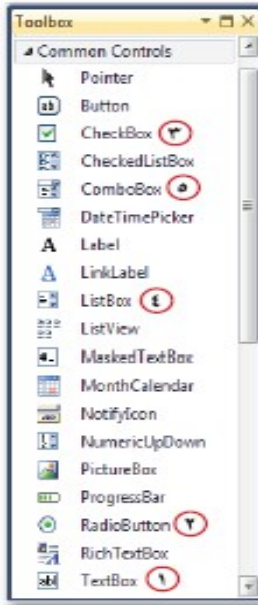
الأدات ؟

س : ضح كيفية

الخصائص

س : أذكر أدو

البيانات



الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الخميس	الأربعاء	الثلاثاء	الاثنين	الأحد	اليوم	الوحدة السادسة : البرمجة بلغة الفيچول بيسك ستديو	الدرس
					التاريخ	ادوات الاخراج في البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستديو)	المهارة المستهدفة
-	-	-	-	-	الحصة - الفصل	السطورة - الكتاب المدرسي - الأفلام الملونة - عروض تقديمية	المواد والوسائل

التقويم	الإجراءات وأنشطة التطبيقية	المحتوى العلمي	الأهداف السلوكية	التمهيد والتهيئة
<p>طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها:</p> <p>ماهي الأدوات التي تستخدم في إخراج المعلومات .</p> <p>ما الفرق بين أداة مربع النص وأداة التسمية؟</p> <p>ماهي أوامر الإسناد؟</p> <p>ما هي أهمية أدوات إخراج المعلومات؟</p>	<p>مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :</p> <p>رابعاً أدوات إخراج المعلومات : وهي الأدوات التي تستخدم في إخراج المعلومات للمستخدم بعد معالجة البرنامج للبيانات .</p> <p>1- أداة مربع النص .</p> <p>2- أداة التسمية</p>  <p>بعض الأوامر الأساسية :-</p> <p>أولاً: أوامر إدخال البيانات وإخراج المعلومات</p> <p>ثانياً : أوامر الإسناد يقصد به تخزين قيمة معينة داخل متغير وقد تكون هذه القيمة عدد أو عملية حسابية</p> <p>ثالثاً : الجمل الشرطية يوجد عدة جمل للتحقق من الشرط</p> <p>1- جملة IF</p>	<p>رابعاً : أدوات إخراج المعلومات .</p> <p>بعض الأوامر المهمة في لغة فيجول بيسك ستديو .</p> <p>تذكر</p> <p>عند إسناد سلسلة نصية إلى متغير حرفي نضعها داخل علامتي التباس .</p>	<p>يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي :</p> <p>ان يتعرف الطالب أدوات الأخراج .</p> <p>ان يتعرف الطالب طريقة إخراج المعلومات إلى مربع النص.</p> <p>تنمية ميول الطلاب نحو طريقة إخراج المعلومات إلى أداة التسمية .</p> <p>أن يتعرف الطالب على بعض الأوامر الأساسية في اللغة .</p>	مراجعة الدرس السابق

الواجب : حل تدريبات الكتاب المدرسي

الدرس	الوحدة السادسة : البرمجة بلغة الفيچول بيسك ستديو	اليوم	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
المهارة المستهدفة	الجمل الشرطية في لغة فيجول بيسك ستديو	التاريخ					
المواد والوسائل	السيبورة - الكتاب المدرسي - الأقلام الملونة - عروض تقديمية	الحصة - الفصل	-	-	-	-	-

التقويم	الإجراءات وأنشطة التطبيقية	المحتوى العلمي	الأهداف السلوكية	التمهيد والتهيئة
<p>طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها:</p> <p>س: ما هي الجملة الشرطية ؟</p> <p>س: أذكر اصيغ المختلفة لجملة الشرط IF ؟</p> <p>س: أذكر الجملة الشرطية IF condition THEN ... statements ... END IF</p> <p>س: أذكر الجملة الشرطية IF condition THEN ... statements1 ... ELSE ... statements2 END IF</p>	<p>مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :</p> <p>الجملة الشرطية IF : وتعد من أهم الأوامر في البرمجة وتوجد في أغلب لغات البرمجة ونحتاج إليها عند اتخاذ قرارات مختلفة على حسب شروط معينة .</p> <p>1- صيغة (IF THEN)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>IF condition THEN statement</p> </div> <p>مثال</p> <p>IF grade > = 60 THEN Result = "ناجح"</p> <p>2- صيغة (IF THEN END IF)</p> <p>3- صيغة (IF THEN ELSE)</p> <p>4- صيغة (IF THEN ELSE)</p> <p>5- صيغة (SELECT CASE)</p>	<p>متطلبات التدريب :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ أن يتعرف الطالب على جملة الشرط IF THEN ○ أن يتعرف الطالب على جملة الشرط IF THEN ELES ○ التعرف على طريقة كتابة جملة IF THEN متعددة الشروط . ○ التعرف على الجملة الشرطية SELECT CASE 	<p>يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ أن يتعرف الطالب الجمل الشرطية . ■ أن يتقن الطالب استخدام جملة IF ■ تنمية ميول الطلاب نحو استخدام جملة الشرط SELECT CASE ■ أن يتعرف الطالب على كيفية تنفيذ الجمل الشرطية . 	<p>مراجعة الدرس السابق</p>

الواجب : حل أسئلة الكتاب المدرسي

الدرس	الوحدة السادسة : البرمجة بلغة الفيچول بيسك ستيديو	اليوم	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
المهارة المستهدفة	الحلقات التكرارية في لغة فيچول بيسك ستيديو	التاريخ	-	-	-	-	-
المواد والوسائل	السيورة - الكتاب المدرسي - الأقلام الملونة - عروض تقديمية	الحصة - الفصل	-	-	-	-	-

التقويم	الإجراءات وأنشطة التعليمية	المحتوى العلمي	الأهداف السلوكية	التمهيد والتهيئة
<p>طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها:</p> <p>ما هي الاامر</p> <pre>FOR counter=start TO end [STEP step] statements NEXT</pre> <p>العامّة لأمر DO ؟ WHILE</p> <p>ما الفائدة من عمل</p> <pre>Do While condition statements Loop</pre>	<p>مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :</p> <p>رابعاً : الحلقات التكرارية : وهو تكرار مجموعة من الأوامر عدة مرات .</p> <p>1- امر (FOR NEXT)</p> <p>مثال :</p> <p>لو أردنا جمع الأعداد الفردية من (1) إلى (11) فإننا سوف نستخدم الطريقة السابقة نفسها، وستقوم بتحديد مقدار الزيادة على أن يكون (2) كالتالي:</p> <pre>sum=0 For count=1 to 11 STEP 2 sum=sum+count Next</pre> <p>2- امر (DO WHILE)</p>	<p>رابعاً : الحلقات التكرارية :</p> <p>1- أمر (FOR NEXT)</p> <p>2- أمر (DO WHILE)</p>	<p>يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي :</p> <ul style="list-style-type: none"> ان يتعرف الطالب على اوامر الحلقات التكرارية. ان يتقن الطالب مهارة التعامل مع الحلقات التكرارية. تنمية ميول الطلاب نحو استخدام أمر الحلقات التكرارية . ان يتقن الطالب مهارة التعامل مع الحلقات التكرارية. 	مراجعة الدرس السابق

الواجب : حل أسئلة الكتاب المدرسي

الدرس	الوحدة الثالثة : مستجدات تقنية	اليوم	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
المهارة المستهدفة	متعة التعلم مع أنظمة المحاكاة	التاريخ					
المواد والوسائل	الحاسب الآلي - السبورة - الكتاب المدرسي - الأفلام الملونة - عروض تقديمية	الحصة - الفصل	-	-	-	-	-

التقويم	الإجراءات وأنشطة التعليمية	المحتوى العلمي	الأهداف السلوكية	التمهيد
---------	----------------------------	----------------	------------------	---------

			التهيئة	
<p>طرح الأسئلة على الطلاب واستقبال الإجابات وتصويبها:</p> <p>ما هي المصفوفة ؟</p> <p>ماهي الفائدة من استخدام المصفوفات ؟</p> <p>أذكر مثال على المصفوفات ؟</p>	<p>مناقشة الطلاب في المفردات بعد تقسيمهم لعدة مجموعات تتنافس فيما بينهم :</p> <p>خامساً : هي مجموعة من المتغيرات لها الأسم نفسه ونوع البيانات نفسها ويتم تعريفها في جملة واحدة</p> <p>1- صيغة الامر</p> <p>Dim var1(n) As Type</p> <p>مثال :</p> <p>مثال</p> <p>Dim Grades(99) As Integer</p> <p>هنا عرّفنا مصفوفة لتخزين درجات (100) طالب. آليس هذا أفضل من تعريف (100) متغيرة؟</p> <p>2- فوائد المصفوفات :- تستخدم لتوفير الوقت والجهد في (تعريف المتغيرات)</p> <p>3- التعامل مع المصفوفات : للوصوف إلى عنصر معين يكتب اسم المصفوفة بين قوسين يكتب اسم المعنصر .</p>	<p>خامساً : المصفوفات array</p> <p>1- أمر</p> <p>Dim var1(n) As Type</p> <p>2- الفوائد من المصفوفات</p>	<p>يتوقع من الطلاب في نهاية الدرس تحقيق ما يلي :</p> <p>ان يتعرف الطالب على اوامر المصفوفات .</p> <p>ان يتقن الطالب مهارة التعامل مع المصفوفات تنمية ميول الطلاب نحو استخدام أمر المصفوفات.</p>	مراجعة الدرس السابق
الواجب : أحل اسئلة الكتاب المدرسي				