الخطة الفصلية لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - العام الأكاديمي 2025- 2026م

المستوى الثامن - الفصل الدراسي الأول

الزمن	الوحدة	الدروس	الكفايات ومهارات القرن الحادي والعشرين	القيم والقضايا المشتركة	مكتسبات التعلم
الأسبوع الأول 2025/9/4 - 8/31	الوحدة الأولى صناعة الأفلام	الدرس (1): القصص المصورة - أولاً: السيناريو.	• التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. • التواصل. • التعاون والمشاركة.	• الاحترام والتعاطف. • الاعتزاز بالتراث والهوية القطرية. • مهارات الحياة (العمل التشاركي)	كتابة سيناريو ورسم لقطات لمشاهد حول أحد المواضيع التي تعزز المواطنة وارتباط الطلبة بتراثهم الإسلامي العربي القطري على نحو تشاركي وإبداعي وتوزيع المسؤوليات والمهام وإظهار الاحترام والسلوكيات الإيجابية أثناء تنفيذ المهام. - إنتاج مشروع الوحدة (مهرجان قطر الدولي للصقور والصيد) بشكل تراكمي والعمل على نحو تشاركي وإبداعي لتحقيق أهداف المشروع وتوزيع المسؤوليات والمهام وإظهار الاحترام والسلوكيات الإيجابية أثناء تنفيذ المشروع. - إعداد ملصق أو معلومات مصورة أو عرض تقديمي يعرض أنواع ملفات الوسائط المتعددة المختلفة وامتداداتها.
		الدرس (1): القصص المصورة - ثانياً: تجزئة المشهد. - ثالثاً: القصة المصورة.			
الأسبوع الثاني 2025/9/11 - 7	الوحدة الأولى صناعة الأفلام	الدرس (1): القصص المصورة - التقاط وتحرير الوسائط المتعددة. - ملفات الوسائط المتعددة. - ملفات الفيديو.			
		الدرس (1): القصص المصورة - ملفات الصور. - الملفات الصوتية.			

الأسبوع الثالث 14 - 2025/9/18	الوحدة الأولى صناعة الأفلام	الدرس (4): تحرير الصور - إنشاء صورة جديدة. - حفظ وتصدير الصورة.	• التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. • التواصل.	• الاحترام والتعاطف. • الاعتزاز بالتراث والهوية القطرية. • مهارات الحياة (العمل التشاركي)	- إضافة وتحرير الصور من خلال استخدام الأدوات المتخلفة لبرنامج GIMP وإضافة تأثيرات فنية بشكل إبداعي وبطريقة مبتكرة حول أحد المواضيع المرتبطة بالتراث القطري مثل (متحف مشيرب).
		الدرس (4): تحرير الصور - أدوات الاقتصاص والاستدارة. - تطبيق المرشحات.			
الأسبوع الرابع 21 - 2025/9/25	الوحدة الأولى صناعة الأفلام	الدرس (4): تحرير الصور - الطبقات. - إنشاء تصميم باستخدام الطبقات. - تحديد عنصر وإدراجه في التصميم.			
		الدرس (4): تحرير الصور - إضافة نص. - إعادة ترتيب الطبقات.			
الأسبوع الخامس 9/28 - 2025/10/2	الوحدة الثانية البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	الدرس (1): تصميم الألعاب ثلاثية الأبعاد - البرمجة المرئية، مميزاتها. - تعريف وسمات اللعبة الناجحة.	• التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. • حل المشكلات. • الكفاية اللغوية.	• الإيجابية والمثابرة. • مهارات الحياة (حل المشكلات).	- إعداد عرض تقديمي أو ورقة بحثية حول البرمجة المرئية ومميزاتها، وسمات ومراحل تصميم اللعبة. - إعداد ورقة بحثية حول أمثلة لألعاب إلكترونية مناسبة لكل فئة من فئات ESRB.
		الدرس (1): تصميم الألعاب ثلاثية الأبعاد - تصميم اللعبة. - مراحل تصميم اللعبة. - تصنيفات ESRB.			

الأسبوع السادس 5 - 2025/10/9	الوحدة الأولى صناعة الأفلام	مراجعة مراجعة	• التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. • التواصل.	• الاحترام والتعاطف. • الاعتزاز بالتراث والهوية القطرية. • مهارات الحياة (العمل التشاركي -التواصل والاقناع والتأثير في الآخرين)	إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض ملخص لأهم المفاهيم النظرية للوحدة وتقديم التفسيرات والشروحات المناسبة والتعبير عن الأفكار ومناقشتها مع الزملاء.
الأسبوع السابع 12 - 2025/10/16	الوحدة الثانية البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	الدرس (2): بيئة العمل في Alice - تعريف برنامج Alice. - مميزات برنامج Alice. الدرس (2): بيئة العمل في Alice - إنشاء وتطوير لعبة ثلاثية الأبعاد (الخوارزمية).			إعداد عرض تقديمي أو ورقة بحثية حول مميزات برنامج Alice. اختبارات منتصف الفصل الدراسي الأول للصفوف (1-11) نهاري – من 14 أكتوبر 2025 ولغاية 23 أكتوبر 2025
الأسبوع الثامن 19 - 2025/10/23	الوحدة الثانية البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	الدرس (2): بيئة العمل في Alice - تشغيل، واجهة برنامج Alice. الدرس (2): بيئة العمل في Alice - إنشاء عالم افتراضي جديد. - الكائن وأبعاد الكائن. - حفظ وفتح العالم الافتراضي.			
الأسبوع التاسع 26 - 2025/10/30	إجازة منتصف الفصل الدراسي الأول				

الأسبوع العاشر 2 - 2025/11/6	الوحدة الثانية البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	**الدرس (2): بيئة العمل في Alice** - التحكم في حركة الكاميرا. - تغيير طريقة عرض الكاميرا. - التحكم في الكائنات وتسميتها.	• التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. • حل المشكلات. • الكفاية العددية.	• الإيجابية والمثابرة. • مهارات الحياة (حل المشكلات).	- كتابة مقطعًا برمجيًا لحل مشكلة محددة باتباع مجموعة من الإجراءات المتسلسلة لإنشاء وتطوير لعبة ثلاثية الأبعاد باستخدام برنامج Alice، مثل تصميم وبرمجة لعبة سباق السيارات. -
		الدرس (3): الأحداث والدوال - الأحداث Events. (تعريف) - الأحداث Events. - استخدام الكاميرا لتتبع الكائن. - اختبار البرنامج.			
الأسبوع الحادي عشر 9 - 2025/11/13	الوحدة الثانية البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	**الدرس (3): الأحداث والدوال** - تعريف الدوال. - وظيفة الدوال (التحدث Say- الطباعة Print) - الدوال Methods. - الطباعة Print.			
		الدرس (3): الأحداث والدوال - الجملة الشرطية IF/Else.			

الأسبوع الثاني عشر 16 - 2025/11/20	الوحدة الثانية البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	الدرس (3): الأحداث والدوال - التصادم Collision. - تعريف الوظائف. الدرس (3): الأحداث والدوال - تغيير اتجاه حركة الكائن. - التكرار (تعريف – أنواع) - التكرار اللانهائي	• التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. • حل المشكلات. • الكفاية العددية.	• الإيجابية والمثابرة. • مهارات الحياة (حل المشكلات).	-الاستمرار بتطوير لعبة ثلاثية الأبعاد من خلال من خلال تطوير مهارات حل المشكلات، والتفكير المنطقي، والتجريب، والاكتشاف.
الأسبوع الثالث عشر 23 - 2025/11/27	الوحدة الثانية البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	مراجعة المفاهيم النظرية مراجعة المهارات العملية			
الأسبوع الرابع عشر 11/30 - 2025/12/4	الوحدة الثانية البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	مراجعة المفاهيم النظرية	• التفكير الإبداعي والتفكير الناقد. • التواصل.	• الاحترام. • مهارات الحياة (الثقة بالنفس - التواصل والاقناع والتأثير في الآخرين)	- إعداد عرض تقديمي أو معلومات مصورة لعرض ملخص لأهم المفاهيم النظرية للوحدة وتقديم التفسيرات والشروحات المناسبة والتعبير عن الأفكار ومناقشتها مع الزملاء.
اختبارات نهاية الفصل الدراسي الأول للصفوف (1-9) نهاري – تعليم كبار من 8 ديسمبر 2025 ولغاية 16 ديسمبر 2025					