

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج العمانية



موقع المناهج العمانية

www.alManahj.com/om

الملف المحتوى التدريسي الجديد لجميع الصفوف مع الفاقد التعليمي والدروس المطلوبة لمنهج المدراس ذات الكثافة المنخفضة

[موقع المناهج](#) ← [المناهج العمانية](#) ← [ملفات مدرسية](#) ← [حاسوب](#) ← [الفصل الثاني](#)

روابط مواقع التواصل الاجتماعي بحسب ملفات مدرسية



روابط مواد ملفات مدرسية على تلغرام

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

المزيد من الملفات بحسب ملفات مدرسية والمادة حاسوب في الفصل الثاني

نتقدم بثقة
Moving Forward
with Confidence



سلطنة عُمان
وزارة التربية والتعليم



المحتوى التدريسي للمناهج الدراسية
للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢م
لمادة (تقنية المعلومات)
للمدارس ذات الكثافة المنخفضة

سبتمبر ٢٠٢١م

ملاحظات توجيهية حول خطة المحتوى التدريسي
لمادة تقنية المعلومات، والإجراءات الاحترازية
الواجب اتباعها

المقدمة

تأتي هذه الإرشادات بهدف تزويد مشرفي ومعلمي مادة تقنية المعلومات بالمستجدات التي طرأت على تدريس المناهج الدراسية في ظل جائحة كوفيد - ١٩؛ وتوضح آلية تنفيذ الوحدات والدروس كما تشتمل على الإجراءات الاحترازية الواجب إتباعها أثناء تدريس المادة. في مركز مصادر التعلم للصفوف (1-٤)، و مختبرات الحاسوب (٥ - ١١). أملين أن تُسهم هذه الإرشادات في مساعدة المشرفين والمعلمين وإدارات المدارس على توضيح مختلف الجوانب المتعلقة بتنفيذ الخطة الدراسية ومستجداتها بما يحقق الأهداف التي يسعى النظام التعليمي إلى تحقيقها.

ملاحظات حول خطة المحتوى التعليمي لمادة تقنية المعلومات للعام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢ م

١- تم إعداد خطتين لتدريس مادة تقنية المعلومات، موضحة كالآتي:

- خطة تطبق على المدراس ذو الكثافة العالية فقط، والتي تم فيها حذف بعض الوحدات الدراسية أو بعض الدروس.

- خطة تطبق في المدارس ذو الكثافة المنخفضة والتي ستطبق المنهج بدون حذف في المحتوى.

٢- تم تحديد آلية تدريس الوحدات (عن بعد / مباشر) إما لعدم توافق البرامج مع أنظمة التشغيل المختلفة وعدم ملاءمتها لأجهزة الحواسيب الشخصية (حواسيب سطح مكتب ومحمول، أجهزة لوحية، هواتف ذكية)، أو لعدم توافر رخصة لبعض البرامج لدى الطلبة، أو لعدم توافر الأدوات اللازمة، مثل: (قطع الروبوت).

٣- في الخطة المطبقة على المدارس ذو الكثافة العالية، تم مضاعفة عدد حصص الوحدات التي ستدرس في المدرسة، لأنها تتطلب إعادة شرح الدروس بالتناوب بين المجموعة الأولى والمجموعة الثانية.

٤- الوحدات التي ستدرس عن بعد لا تتطلب إعادة شرح الدروس بالتناوب بين المجموعات، لإمكانية متابعتها وتطبيقها عن بعد وفي المدرسة.

الإجراءات الاحترازية الواجب إتباعها

- تعريف الطلبة بإرشادات الوقاية من فايروس كورونا من قبل معلم تقنية المعلومات.
- وضع لوحات إرشادية في المختبر توضح تعليمات الوقاية من فايروس كورونا أثناء التطبيق العملي في الحصة.
- وضع أدوات تعقيم اليدين في مكان بارز.
- تجنب التزاحم أثناء دخول مركز مصادر التعلم / مختبر الحاسوب.
- الالتزام بلبس الكمامات.
- تهوية مركز مصادر التعلم / مختبر الحاسوب بشكل دائم، ومراعاة فتح الأبواب أثناء تواجد الطلبة فيه.
- المباشرة بين أجهزة الحواسيب في مركز مصادر التعلم بما يحقق التباعد الجسدي بين التلاميذ في مدارس الصفوف (١ - ٤).
- السماح بدخول ١٦ طالب إلى مختبر الحاسوب في المدارس ذو الكثافة العالية للصفوف (٥ - ١١) كحد أقصى مع مراعاة جلوس الطلبة بما يحقق التباعد الجسدي.
- في حال تتابع الحصص يفضل عدم استخدام الأجهزة التي استخدمت من قبل الطلبة في الحصة السابقة.
- تنفيذ التطبيق العملي بشكل فردي وعدم السماح للطلبة بالتنقل من جهاز إلى آخر.
- تجنب الأنشطة الجماعية أثناء تنفيذ الحصة.
- تعقيم أسطح الطاولات والكراسي وأجهزة الحواسيب المستخدمة قبل وبعد الحصة.
- غسل الطلبة لليدين بالماء والصابون بعد الانتهاء من الحصة.

الفصل الدراسي الثاني

المادة : تقنية المعلومات	الصف: الخامس
عدد الحصص في الأسبوع: حصتان	إجمالي عدد الحصص: ٣٢ حصة

ملاحظات	الوحدة / المحور	الموضوع / الدرس	الحالة	المخرجات التعليمية	زمن التنفيذ
	الإنترنت	مدخل إلى شبكة الإنترنت.	مباشر	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى الشبكة العالمية الواسعة (الإنترنت). - تحديد مزايا شبكة الإنترنت. - تحديد متطلبات الاتصال بشبكة الإنترنت. 	حصة
		المتصفح Internet Explorer		<ul style="list-style-type: none"> - فتح متصفح Internet Explorer. - استكشاف واجهة المتصفح. - التنقل بين صفحات الويب. - التعرف إلى عناوين المواقع على الإنترنت. - إضافة موقع ويب إلى المفضلة. - فتح موقع الويب من سجل المحفوظات. 	حصة
		البحث في شبكة الإنترنت..		<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى محركات البحث. - بحث موضوع معين على الإنترنت. - حفظ صورة من موقع ويب. - نسخ نص من موقع ويب. 	حصتان

	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم الإنترنت الأمان. - إدراك مخاطر شبكة الإنترنت. - إتباع قواعد الحماية من مخاطر الإنترنت. - التعرف إلى مساوئ الإدمان على الإنترنت والألعاب الإلكترونية. 		الاستخدام الآمن للإنترنت.	
	حصّة	<ul style="list-style-type: none"> - فتح برنامج Gimp. - تعديل مكونات واجهة برنامج Gimp. - فتح ملف Gimp. - حفظ ملف Gimp بتنسيق XCF. - حفظ ملف Gimp بتنسيقات الصور. 	مباشر	مقدمة في برنامج Gimp.	تطبيقات التلوين
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - تحديد نمط الألوان المستخدم لتلوين الصور. - استخدام بعض أدوات التلوين. - تحديد أجزاء من الصور. - تطبيق إزالة التحديد عن المناطق المختارة. - مسح ألوان المناطق غير المرغوبة في الصورة. 		تلوين الصور.	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - استخدام أدوات التحديد لتحديد مناطق من الصورة. - استخدام الطبقات في ترتيب أجزاء النبات. - نسخ كائن (شكل) من طبقة ويلصقه في طبقة آخر منفصلة. - دمج الطبقات في طبقة واحدة. 		الطبقات.	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - استكشاف خيارات جديدة في برنامج Gimp. 		مشروع تحرير تصاميم متنوعة في برنامج	

		<ul style="list-style-type: none"> - تلوين الصور. - التعامل مع طبقات الصور ودمجها ليحصل على تصميم متكامل. - تحرير عناصر التصميم بطريقة جذابة وهادفة. 		Gimp	
	حصّة	<ul style="list-style-type: none"> - فتح برنامج Ms-Excel. - استكشاف عناصر واجهة المستخدم. - فتح مصنف معد مسبقاً. - حفظ المصنف باسم مناسب. 		مقدمة في برنامج الجدول الحسابية MS- Excel.	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - تصميم جدول من عمودين. - ادخال النصوص والأعداد في الجدول. - تحديد الخلايا وتنسيقها. - تغيير حجم الخلية بما يتناسب مع البيانات المدخلة فيها. - تطبيق المحاذاة على بيانات الخلايا. - تطبيق الدمج في بعض خلايا الجدول. - التعريف بمفهوم فرز بيانات الخلايا وتطبيقها. 	مباشر	تحرير الخلايا وتنسيقها.	الجدول الحسابية
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - إنشاء مخططاً بيانياً. - تحرير النصوص في المخطط البياني وتنسيقها. - تنسيق الأعمدة في المخطط البياني. - إدراك أهمية المخططات البيانية في عرض المعلومات. - اختيار نوع المخطط المناسب لعرض المعلومات بوضوح. 		المخططات.	

	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف بمفهوم الدالة في برنامج MS-Excel. - استخدام بعض الدوال الرياضية في إجراء عمليات حسابية مختلفة. 		الدوال الرياضية.	
	حصة	<ul style="list-style-type: none"> - استكشاف خيارات جديدة في برنامج Ms-Excel. - استخدام الدوال الرياضية المناسبة لإيجاد حلول العمليات الحسابية المختلفة. - اختيار المخططات المناسبة للمعلومات. 	مباشر	مشروع/ أنشطة متنوعة في برنامج Ms-Excel	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - فتح برنامج MS-PowerPoint - فتح عرضاً تقديمياً. - استكشاف مكونات واجهة برنامج MS – PowerPoint - ادراج مربع النص. 		مقدمة في برنامج العروض التقديمية MS-PowerPoint	العروض التقديمية
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - ادراج خلفية للشرائح. - تكرار شريحة. - حذف شريحة. - معاينة العرض التقديمي. - ترتيب الشرائح. - عرض الشرائح. 	مباشر	الشرائح.	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - ادراج شريحة جديدة. 		الوسائط المتعددة.	

		<ul style="list-style-type: none"> - ادراج صورة على الشريحة. - ازالة خلفية الصورة. - ادراج صوت من ملف. 		
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - ادراج شكلا على الشريحة. - اضافة تأثيرات الحركة على الكائنات في الشريحة. - التحكم بتوقيت الحركة. - تطبيق تأثيرات الانتقال في الشرائح. 		التأثيرات.
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - تصميم عرض تقديمي متكامل. - تطبيق المهارات الأساسية في برنامج – PowerPoint MS 		مشروع تصميم عرض تقديمي.

الصف: السادس	المادة : تقنية المعلومات
إجمالي عدد الحصص: ٣٢ حصة	عدد الحصص في الأسبوع: حصتان

ملاحظات	زمن التنفيذ	المخرجات التعليمية	الحالة	الموضوع / الدرس	الوحدة / المحور
	حصة	<ul style="list-style-type: none"> - استكشاف متصفح Google Chrome - تغيير إعدادات متصفح Google Chrome - المقارنة بين متصفح Google Chrome ومتصفح Internet Explorer 	مباشر	المتصفح Google Chrome	الإنترنت
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - اختيار الكلمات المفتاحية المناسبة عند البحث عن المعلومات في محرك البحث Google Chrome - استخدام تقنيات متقدمة عند البحث. - البحث عن معلومات حسب تنسيق الملف. - البحث عن صور ومقاطع فيديو. 		تقنيات البحث المتقدمة	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم أمن المعلومات. - التمييز بين المواقع الآمنة وغير الآمنة. - التعرف إلى أسس اختيار كلمة المرور. - التعرف إلى طرق الحماية من البرامج الضارة. 		الإستخدام الآمن للأنترنت	

		<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى أمن الأجهزة المحمولة 			
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - اختيار المعلومات المناسبة عند البحث عن أحد المواضيع المقترحة له على شبكة الإنترنت. - انتقاء صور أو مقاطع فيديو تدعم المعلومات التي حصل عليها. - تصميم عرض تقديمي. 		مشروع/ تطبيقات على البحث في شبكة الانترنت	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - انشاء ملف صورة جديد في برنامج Gimp . - تطبيق التدرج اللوني على خلفية التصميم. - استخدام أوامر القص واللصق في نقل جزء من ملف إلى ملف آخر. - تغيير حجم الجزء الملصق أو المنقول إلى التصميم قبل تثبيته. - اضافة نص إلى التصميم. 		دمج الصور	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - تحديد منطقة مستطيلة الشكل على التصميم. - تطبيق التغطية السريعة على حواف المنطقة المحددة. - اضافة تأثيرات مختلفة. - تطبيق عكس التحديد ليحدد الجزء غير المحدد في التصميم. - تطبيق تعبئة منطقة محددة بلون المقدمة FG . 	مباشر	تأثيرات الصور	تطبيقات التلوين
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - ضبط اللون في مناطق الصورة. - معالجة ألوان الجزء المحدد من الصورة. - تحديد الجزء البارز من الصورة. - تحديد مناطق بيضوية في الصورة ومعالجة ألوانها 		معالجة الصور	

	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - استكشاف خيارات جديدة في برنامج Gimp. - دمج الصور في تصميم واحد. - اضافة تأثيرات مختلفة على الصور - معالجة ألوان الصور غير الملونة. - تحرير عناصر التصميم بطريقة جذابة وهادفة. 		تحرير تصاميم في برنامج Gimp.	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - إدراك فائدة خاصية التفاف النص وتطبيقها. - ادراج أوراق العمل واعداد تسميتها بمسميات مناسبة تعبر عن محتواها. - إدراك خاصية نقل أو نسخ ورقة عمل وتطبيقها. - حذف أوراق العمل غير المرغوبة في المصنف. - تطبيق الحذف والإخفاء والإظهار على صفوف وأعمدة ورقة العمل. 	مباشر	تحرير أوراق العمل وتنسيقها	الجداول الحسابية
	حصص ٥	<ul style="list-style-type: none"> - التعريف بمفهوم الصيغ الرياضية وإستخدامها. - ادخال الصيغ الرياضية المناسبة لإجراء العمليات المطلوبة. - إدراك أهمية المخططات البيانية في توضيح الكسور الرياضية - تمييز العوامل الحسابية المستخدمة في كتابة الصيغ الرياضية . - إدراك وظيفة الدالة الشرطية IF في الصيغ الرياضية وتطبيقها. 		الصيغ الرياضية	
	حصّة	<ul style="list-style-type: none"> - استكشاف خيارات جديدة في برنامج Ms-Excel - تصميم برامج حسابية لإجراء عمليات رياضية ومنطقية مختلفة. 		مشروع/ أنشطة متنوعة في برنامج Excel	

	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - ادراج جدول وتنسيقه. - ادراج مخطط. - تطبيق نسق على الشرائح. - التعرف إلى النشرات في العرض التقديمي. 	مباشر	الجدول والمخططات	العروض التقديمية
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - ادراج رسم SmartArt - التمييز بين أنواع رسومات SmartArt . - اختيار الرسم المناسب لنوع البيانات. - اضافة أو حذف النصوص والأشكال في الرسم. - تنسيق رسم SmartArt. 		رسومات SmartArt	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - تسجيل صوت في شرائح العرض التقديمي. - ادراج فيديو من ملف. - ادراج الارتباط التشعبي. - حفظ ملف العرض التقديمي بصيغة (PPSX). 		الوسائط المتعددة	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - تصميم عرض تقديمي متكامل. - توثيق المراجع ومصادر المعلومات. - تقديم العرض التقديمي بشكل واضح وفعال. - تطبيق المهارات الأساسية في برنامج Ms-PowerPoint 		مشروع/ تصميم عرض تقديمي	

المادة: تقنية المعلومات	الصف: السابع
عدد الحصص في الأسبوع: حصتان	إجمالي عدد الحصص: ٣٢ حصة.

ملاحظات	زمن التنفيذ	المخرجات التعليمية	الحالة	الموضوع / الدرس	الوحدة / المحور
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - إدراك أهمية إنتاج وتطوير البرامج في حياته - التعرف إلى مفهوم البرمجة المرئية وإحدى بيئاتها (Scratch). - تسمية مكونات واجهة برنامجٍ والتمييز بينها - تحرير مقاطع برمجية بسيطة. - مراعاة أهمية التخطيط المسبق لإنتاج البرامج وترجمتها في مخططات. 	مباشر	مقدمة في برنامج Scratch	البرمجة المرئية
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - إدراك فكرة اللعبة وآلية تصميمها وبرمجتها. - مراعاة مبادئ التصميم الجيد أثناء إعداد واجهات اللعبة (عناصرها). - برمجة عناصر اللعبة والتحكم بها. 		لعبة الغواص والكنز	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - تحرير الكائنات في بيئة برنامج Scratch. - مراعاة مبادئ التصميم الجيد أثناء إعداد واجهات اللعبة (عناصرها). - تمييز وظائف لبنات تعليمات برمجية جديدة. - استخدام العمليات الرياضية الأساسية في التحكم بحركة كائنات اللعبة. 		لعبة الكرة والمضرب	

	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - توظيف فهمه لبعض أنواع الحركة في الطبيعة في برمجة كائنات اللعبة (مثل: السقوط، القفز). - إدراك مفهوم المتغيرات ووظيفتها في البرمجة. - توظيف المتغيرات في تنفيذ حركة الكائنات للحصول على نوع الحركة المناسبة لكل كائن منها. 		لعبة الموز والقرد	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - تحرير عناصر اللعبة في بيئة برنامج Scratch. - استخدام كائنات الأزرار في التنقل بين خلفيات الدرس التعليمي موضحاً رسم كل شكل من الأشكال الهندسية. - تعزيز فهمه لكيفية رسم الأشكال الهندسية المنتظمة يدوياً بآلية تنفيذها برمجياً. 		رسم الاشكال الهندسية المنتظمة	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - تحرير عناصر البرنامج بطريقة جذابة من خلال توظيف مبادئ التصميم الجيد. - برمجة العناصر والتحكم بها بطريقة أكثر واقعية. - استكشاف خيارات جديدة في برنامج Scratch. - انتاج برامج هادفة ونشرها. 		مشروع: إنتاج برامج متنوعة في Scratch	
	حصة	<ul style="list-style-type: none"> - تعريف الروبوت. - التعرف إلى أول روبوت في التاريخ. - التمييز بين أنواع الروبوتات المختلفة. - إدراك أهمية استخدام الروبوت في مجالات الحياة المختلفة. 	مباشر	مقدمة في الروبوت	الروبوت
	حصة	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مكونات الروبوت الأساسية. - فهم مبدأ عمل الروبوت. 		مكونات الروبوت	

عدم السماح للطلبة بتركيب الروبوت والابتعاد عن العمل الجماعي.	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مكونات حقيبة الروبوت EV3. - تركيب نموذج (قاعدة القيادة). - استكشاف واجهة وحدة البناء. - برمجة الروبوت باستخدام وحدة البناء. 		تركيب الروبوت	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى برنامج EV ٣ واستخداماته. - تسمية مكونات واجهة برنامج EV3 والتمييز بينها. - تغيير لغة واجهة البرنامج من اللغة الإنجليزية إلى العربية والعكس. - إدراك أهمية توظيف مصادر التعلم المتوفرة عن الروبوت في تعلمه. 		مقدمة في برنامج EV3	
	٥ حصة	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مكونات واجهة معلم الروبوت. - استخدام معلم الروبوت في تركيب وبرمجة النماذج. - توظيف مهارة التعامل مع مصادر التعلم في برنامج EV3 . - ذكر طرق تحميل البرنامج إلى وحدة البناء. - استخدام وصلة USB في تحميل البرنامج إلى وحدة البناء. - استخدام القوالب البرمجية المختلفة للتحكم بالروبوت. - تطبيق بعض قوانين الرياضيات والعلوم أثناء التحكم بالروبوت وتحريكه. 		برمجة الروبوت باستخدام برنامج EV3	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - ذكر أمثلة على المستشعرات المتوفرة في حقيبة EV ٣ الأساسية. - توصيل المستشعرات بوحدة بناء الروبوت. - استخدام مستشعر الموجات فوق الصوتية واللمس للحصول على معلومات محددة. 		المستشعرات	

		- إدراك أهمية استخدام المستشعرات في حل مشكلات الحياة اليومية.		
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - توظيف المهارات والأفكار التي تعلمها في عمل المخططات لتوضيح فكرة عمل الروبوت اللازمة لتنفيذ المشروع. - استخدام القطع المناسبة لتصميم ذراع ميكانيكيًا لتنفيذ المهمة المطلوبة. - توظيف المستشعرات اللازمة لتنفيذ المشروع. - توظيف القوالب البرمجية المناسبة لتنفيذ المشروع. 	مشروع: روبوت نقل الأجسام	

المادة: تقنية المعلومات	الصف: الثامن
عدد الحصص في الأسبوع: حصتان	إجمالي عدد الحصص: ٣٢ حصة

ملاحظات	زمن التنفيذ	المخرجات التعليمية	الحالة	الموضوع / الدرس	الوحدة / المحور
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - إدراك أهمية صيانة الحاسوب وأثرها على سلامة الأجهزة والحفاظ عليها. - تمييز أنواع صيانة الحاسوب وطرق تنفيذها. - تطبيق أدوات اكتشاف المشكلات واصلاحها. 	مباشر	مقدمة في صيانة الحاسوب Computer Maintenance	صيانة الحاسوب
	٤ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - إدراك أهم العوامل المؤثرة على مكونات الحاسوب وطرق الحماية منها. - اتباع إجراءات رفع كفاءة جهاز الحاسوب وتحسين مواصفاته. 		صيانة المكونات المادية	
	٥ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - تعريف أهمية رخص البرمجيات. - تمييز أنواع رخص البرمجيات. - إنشاء نقطة استعادة النظام - اتباع إجراءات رفع كفاءة برمجيات جهاز الحاسوب. 		صيانة البرمجيات	
	٤ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى أمان أنظمة التشغيل. - انشاء كلمة مرور لنظام التشغيل 		حماية البيانات	

		<ul style="list-style-type: none"> - تطبيق إجراء إنشاء كلمة مرور. - إدراك أهمية النسخ الاحتياطي وأماكن التخزين المتاحة له. 			
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى قواعد البيانات واستخدامها ومزاياها وبعض الأمثلة على استخداماتها. - استكشاف واجهة برنامج MS-Access. - استكشاف الكائنات المكونة لقاعدة البيانات. - فرز البيانات وتصنيفها في كائن الجدول. 	<p>يتم تدريسها في المدرسة</p>	مقدمة في قواعد البيانات	قواعد البيانات
	٥ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - إدراك أهمية التخطيط في تصميم قواعد البيانات وخطوات تنفيذه. - إنشاء قاعدة بيانات سطح مكتب جديدة. - إنشاء جداول في قاعدة البيانات. - التمييز بين أنواع بيانات الحقول وخصائصها. - إنشاء علاقة رأس بأطراف للربط بين جداول قاعدة البيانات 		تصميم قاعدة بيانات في برنامج Microsoft Access	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم الاستعلامات وأنواعها. - إنشاء استعلام تحديد من جدول أو عدة جداول - إنشاء استعلام معياري. - التعامل مع بيانات الاستعلام (الحذف، الإضافة، الاستبدال). 		الاستعلامات	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف على مفهوم النموذج. - إنشاء نموذج باستخدام المعالج. - تحرير النموذج وتغيير خصائصه. 		النماذج	

	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none">- التعرف إلى التقارير واستخداماتها.- إنشاء تقرير والتحكم بخصائصه.- تصدير بيانات التقرير بصيغ مختلفة.		التقارير	
--	-------	--	--	----------	--

almanahj.com/om

المادة: تقنية المعلومات	الصف التاسع
عدد الحصص في الأسبوع: حصتان	إجمالي عدد الحصص: ٣٢ حصة

الوحدة / المحور	الموضوع / الدرس	الحالة	المخرجات التعليمية	زمن التنفيذ	ملاحظات
البرمجة النصية (البايثون)	مقدمة إلى لغة البرمجة النصية	مباشر	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم البرمجة النصية. - إدخال البيانات باستخدام دالة الإدخال input(). - طباعة البيانات على الشاشة باستخدام دالة الإخراج Print(). - التعرف إلى أنواع البيانات. - إنشاء متغير بطريقة الإسناد المباشر واستخدام دالة الإدخال input(). 	٣ حصص	
	التعبيرات والشروط		<ul style="list-style-type: none"> - إدراك أهمية الخوارزميات للتخطيط وكتابة البرامج. - استخدام عوامل operators لتنفيذ برنامج. - تنفيذ مهام محددة باستخدام الجمل الشرطية. 	٤ حصص	
	المصفوفات وحلقات التكرار		<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم المصفوفات. - إنشاء مصفوفة من نوع قائمة. - تحديد عنصر محدد في المصفوفة باستخدام الفهرس. - تحرير عناصر القائمة من خلال الحذف والإضافة والاستبدال. - توظيف حلقات التكرار لتكرار مهام برمجية. - تكرار مهام برمجية باستخدام دالة النطاق. 	٥ حصص	

	٤ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم الوحدة البرمجية في بايثون. - استكشاف وحدة الرسم turtle. - تحرير لوحة الرسم. - توظيف حلقات التكرار في رسم الأشكال. 		الوحدات البرمجية	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم الحوسبة السحابية. - التعرف إلى مزايا استخدام الحوسبة السحابية. - التمييز بين نماذج خدمات السحابة ونماذج نشر السحابة. 	<p>يتم تدريسها عن بعد + في المدرسة</p>	مقدمة في الحوسبة السحابية	الحوسبة السحابية
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى الفئات المستفيدة من خدمات الحوسبة السحابية. - التمييز بين الأنواع المختلفة لخدمات وتطبيقات الحوسبة السحابية. 		خدمات الحوسبة السحابية	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم خدمة التخزين السحابي. - استخدام تطبيق Drive في إنشاء وتحميل الملفات والمجلدات. - مشاركة الملفات مع الآخرين في تطبيق Drive وتحديد صلاحياتهم. 		التخزين السحابي	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مزايا استخدام النماذج الإلكترونية. - استخدام Google Forms في تصميم نموذج استبانة إلكترونية. - مشاركة النموذج مع الآخرين باستخدام البريد الإلكتروني. 		النماذج الإلكترونية	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم أمن الحوسبة السحابية. 		أمن الحوسبة السحابية	

		- التعرف إلى عناصر أمن السحابة. - إدراك مخاطر الحوسبة السحابية.			
	٤ حصص	- تطبيق المهارات المكتسبة في كيفية إعداد نماذج الالكترونية.		مشروع ختامي	

almanahj.com/om

الصف العاشر	المادة: تقنية المعلومات
إجمالي عدد الحصص: ٢٤ حصة	عدد الحصص في الأسبوع: حصة + حصة بالتبادل مع التوجيه المهني

ملاحظات	زمن التنفيذ	المخرجات التعليمية	الحالة	الموضوع / الدرس	الوحدة / المحور
	٤ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف الى مفهوم النمذجة ثلاثية الأبعاد. - استكشاف واجهة برنامج Blender. - إنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد من مجسم مكعب. - التمكن من تحريك الكائن في فضاء ثلاثي الأبعاد. - التعامل مع أداة وضع التحرير Edit mode لتحرير الكائن وتعديله. 	مباشر	مقدمة الى النمذجة ثلاثية الأبعاد	النمذجة ثلاثية الأبعاد
	٦ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف على خطوات إنشاء نموذج. - إنتاج نموذج من مجسم كرة. - التحكم في خصائص النموذج من حيث الأوكساء والتحكم بدرجة الإضاءة. - إدراج خلفيه تتناسب مع النموذج. 		إنتاج نموذج	
	٦ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعامل مع الكاميرا وضبط إعداداتها أثناء تحريك الكائن. - التعامل مع العظام في تحريك الكائن. 		تحريك النموذج ونشره	

		<ul style="list-style-type: none"> - إضافة مؤثر صوتي للمشهد. - تصدير المشهد. 		
	٤ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف الى مفهوم الطباعة ثلاثية الأبعاد. - التعرف الى مجالات استخدام الطباعة ثلاثية الأبعاد في الحياة اليومية. - مراعاة الأسس في طباعة النموذج - التعرف الى اشتراطات الأمن والسلامة أثناء التعامل مع الطباعة ثلاثية الأبعاد. 		الطباعة ثلاثية الأبعاد
	٤ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - تطبيق المهارات المكتسبة من الوحدة. 		مشروع ختامي

المادة: تقنية المعلومات	الصف الحادي عشر
عدد الحصص في الأسبوع ٤ حصص	إجمالي عدد الحصص: ٦٤ حصة

ملاحظات	زمن التنفيذ	المخرجات التعليمية	الحالة	الموضوع / الدرس	الوحدة / المحور
	٤ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى استخدامات تطبيقات الحاسوب المختلفة في إدارة الأعمال. - التعرف إلى منظمات الأفكار المساعدة في إدارة الأعمال. - إعداد منظم تخطيطي لعرض المعلومات. 	مباشر	برامج إدارة الأعمال	معالجة وتنظيم البيانات رقمياً
	٥ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى تصميم، ورقة عمل وإدخال البيانات وتنسيقها. - التعرف إلى إنشاء صيغ رياضية وعمليات حسابية باستخدام مراجع الخلايا. - التعرف إلى توظيف الدوال في ورقة العمل. 		الجدول الحسابية في الأعمال التجارية	
	٦ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى أهمية استخدام قواعد البيانات في المؤسسات المختلفة. - استخدام قواعد البيانات في إنجاز مهام بمؤسسة أعمال. - التعرف إلى استخدام تعليمات البرمجة لإجراء العمليات الحسابية بنموذج بيانات في قاعدة البيانات. 		استخدام قواعد البيانات في الأعمال التجارية	
	٥ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى نظام إدارة قواعد البيانات. 		أنظمة إدارة	

		<ul style="list-style-type: none"> - التمييز بين قاعدة البيانات ونظام إدارة قواعد البيانات. - العمل على إعداد نموذج بيانات لبناء أنظمة إدارة قواعد البيانات. 	قواعد البيانات	
	٦ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - تعريف علم المحاسبة وأهدافها واستخداماتها. - توضيح الأجزاء الأساسية البرنامج Microsoft Office Accounting. - توضيح دور وأهمية أجزاء البرنامج (قائمة بضائع وخدمات، موردين، زبائن، طلب أسعار، فواتير ودفع) وعلى أهمية كل جزء. - إدخال بيانات جديدة لبضاعة، زبون، مورد، عرض أسعار، فاتورة، واستلام الدفع. 	برامج المحاسبة الإلكترونية	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى التخطيط لمشروع ما. - التعرف إلى برمجيات الأعمال لعرض خطة المشروع. 	إدارة مشاريع الأعمال	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - إدراك أهمية تنظيم الوقت في إدارة مشاريع الأعمال. - تنظيم الوقت تنظيماً جيداً استعداداً لحدث معين. 	إدارة الوقت	
	٧ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - تقدير العمل في فريق لإنتاج منتجات الوسائط المتعددة. - وصف عملية الإنتاج بمراحلها السبع. - وصف منتج عرض الوسائط الفعال. - استخدام برامج إنتاج عروض الوسائط المتعددة في إنتاج عروض وسائط متعددة فعالة. 	الوسائط المتعددة	العرض والتصميم والبناء
	٩ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - شرح كيف تعمل الأنماط في برامج النشر المكتبي ومعالجة الكلمات. - استخدام الأنماط في تنسيق المستندات. - إنشاء نمط جديد لمجموعة تنسيقات لكلمة أو فقرة أو جدول. 	النشر المكتبي	

		<ul style="list-style-type: none"> - ضبط موقع كائن بمستند النشر المكتبي بالنسبة لصفحة المستند. - التحكم بنمط التفاف النص حول كائن بمستند النشر المكتبي حسب الغرض المطلوب من الكائن. - استخدام مربعات النص في مستندات النشر المكتبي. - إدراج الحواشي عند العمل على مستندات النشر المكتبي. - إدراج مصدر جديد عند العمل على مستندات النشر المكتبي. - استخدام الاقتباسات والمراجع عند العمل على مستندات النشر المكتبي. 		
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى موقع الويب. - التخطيط لإنشاء موقع ويب. - إتباع قواعد النشر على الويب عند العمل على تصميم موقع ويب. 	النشر على الويب	
	٦ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى استخدام المنظمات التخطيطية. - يميز بين أنواع المنظمات التخطيطية واستخداماتها. - يدرك أهمية استخدام المنظمات التخطيطية في وثائق الأعمال. 	المنظمات التخطيطية أو البصرية	
	٣ حصص	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى أهمية تنظيم موقع العمل. - إدراك فوائد العمل التعاوني والتشاركي. - وصف بعض تطبيقات المشاركة المستخدمة في الأعمال. 	العمل في مؤسسات الأعمال وتطبيقات المشاركة	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى مفهوم التخطيط المهني وعناصره. 	التخطيط المهني	
	حصتان	<ul style="list-style-type: none"> - التعرف إلى الملف المهني ومحتوياته. - استكشاف الفرص المهنية. 	الملف المهني	

للتواصل مع قسم مناهج تقنية المعلومات:

الاسم	المسمى الوظيفي	رقم الحول	البريد الإلكتروني
بدر بن ناصر الفليقي	أخصائي مناهج تعليمية تقنية المعلومات أول	٤٣٤٨	Bader2.naser@moe.om
أسعد بن عبد الله المعولي	أخصائي مناهج تعليمية تقنية المعلومات ثاني	٢٦٢٣	Asa.almawali@moe.om