الأسبوع الأول	الموضوع : مراجعة عامة وتمهيد

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة عامة

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
مراجعة عامة على كل ما سبق درا ستة وتمهيد				

الواجب	
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع الثاني حل المسائل	الموضوع : صياغة حل المسائل (خطوات صياغة

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

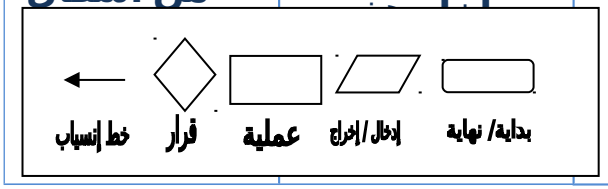
التمهيد / المقدمة	مقدمة على صياغة حل المسائل ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يتعرف الطالب على الهدف من تعلم صياغة حل المسائل؟	1. القدرة على كتابة برامج للحاسب. 2. التخطيط لحياتك اليومية. 3. القدرة على التفكير لحل المشكلات.	القلم والسبورة والكتاب	○ هل تقتصر فائدة تعلم صياغة حل المسائل على المسائل الحسابية والمنطقية فقط؟	ما هو الهدف من تعلم صياغة حل المسائل؟

أن يعدد الطالب خطوات صياغة حل المسائل.	1-تحليل عناصر المسألة 2-كتابة الخطوات الخوارزمية 3-رسم مخطط الانسياب 4-كتابة البرنامج بواسطة إحدى لغات الآلة 5-ترجمة البرنامج إلى لغة الآلة خاص بالحاسب 6-اختبار البرنامج وإصلاح الأخطاء.		ما الواجب إتباعه عند حل أي مشكلة تواجهنا في حياتنا اليومية ؟	عدد خطوات صياغة حل المسائل؟
أن يحدد الطالب العناصر الأساسية لحل المسألة.	تحديد مدخلات البرنامج – تحديد مخرجات البرنامج – تحديد عمليات المعالجة		ما المقصود بعناصر المسألة الأساسية ؟	حدد العناصر الأساسية للمسألة ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يعرف الطالب الخوارزم.	الخوارزم : مجموعة من القواعد والعمليات المعرفة جيداً لحل المشكلة في عدد معين من الخطوات.	القلم والسبورة والكتاب	من أين اشتقت كلمة الخوارزم؟	عرف الخوارزم؟
أن يتعرف الطالب على الخواص الأساسية لكتابة الخوارزم.	1. يجب أن تكون كل خطوة معرفة جيداً دون أي غموض ومحددة بعبارات دقيقة. 2. أن تتوقف العمليات بعد عدد معين من الخطوات. 3. أن تؤدي العمليات بمجملها إلى الحل الصحيح للمسألة.		ماذا نفعل بعد تحليل عناصر المسألة ؟	ما هي الخواص الأساسية لكتابة الخوارزم؟

أن يعرف الطالب مخططات الانسياب.	مخططات الانسياب : تمثيل بياني أو رسمي للخطوات الخوارزمية		ما الفائدة من رسم مخطط انسياب لمسألة ما ؟	عرف مخططات الانسياب؟
أن يحدد الطالب اسم كل شكل من أشكال مخططات الانسياب ومعناه.			ماذا نكتب	حدد اسم كل شكل من أشكال



الواجب	الكتاب النظري صفحة 22 (سؤال 1-2-3-4-5)
توقيع المدير	
توقيع المشرف	

الأسبوع الثالث	الموضوع : أمثلة على طرق صياغة حل المسائل

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة الدرس السابق ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
	حل أمثلة على طرق صياغة حل المسائل + حل التمارين الباب			

الواجب	حل التمارين		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع الرابع	الموضوع : مقدمة في البرمجة (البرمجة ولغاتها والتعامل مع

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مقدمة عن البرمجة ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يعرف الطالب برنامج الحاسب .	أنه مجموعة من التعليمات والأوامر التي تعطى للحاسب للقيام بمهام رتبة ومحددة.	القلم والسبورة والكتاب	كيف يستطيع الحاسب فهم ما نريده ؟	عرف برنامج الحاسب؟
أن يعرف الطالب البرمجة.	أنها مجموعة من التعليمات التي يكتبها المبرمج بإحدى لغات البرمجة لأداء عمل معين ويقوم الحاسب بتنفيذها.		ماذا يطلق على من يقومون بعمل البرامج؟	عرف البرمجة؟
أن يذكر الطالب أقسام لغات البرمجة وأنواعها.	تقسم لغا البرمجة إلى قسمين هما : اللغات البسيطة والتي تقسم إلى نوعين : • لغة الآلة : وهي أول لغة تم وضعها للحاسب والوحيدة التي يفهمها ومكونه من رمزين (0،1) . • اللغة الرمزية أو لغة التجميع : وهي قريبة نوعاً ما للغة الآلة ولكنها تستخدم بعض الرموز الخاصة مثل ADD ، SUM .....بحيث يمثل كل رمز تعليمة أو أمرا له غرض بالبرنامج.		ما هي اللغة الوحيدة التي يفهمها الحاسب ؟	أذكر أقسام لغات البرمجة وأنوعها ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
تابع	▪ اللغات العالية والتي تقسم إلى نوعين : • لغة البرمجة الإجرائية : وهي لغة تعتمد على قيام المستخدم لها بكتابة البرنامج مفصلاً أجراء بعد أجراء مثل لغة بيسك ولغة باسكال ولغة سي.....الخ . • لغة البرمجة بالعناصر : وتسمى البرمجة المرئية أو المسيرة بالأحداث وتعتبر لغة تطويرية تعتمد على قواعد اللغات التقليدية مثل فيجوال بيسك وفيجوال سي .....الخ.	القلم والسبورة والكتاب	○ ما الفائدة من لغة البرمجة المرئية ؟	تابع
❖ أن يتعرف الطالب على طرق التعامل مع البيانات.	1. الثوابت : وهي البيانات التي يتعامل معها البرنامج هي قيم ثابتة لا تتغير وتقسم إلى :ثابت عددي – ثابت حرفي. 2. المتغيرات : وهي أماكن يتم تخزين قيم يمكن أن تتغير أثناء عمل البرنامج وتقسم إلى : متغير عددي –متغير حرفي –متغير منطقي.		○ ما هي أنواع البيانات التي تتعامل معها لغة فيجوال بيسك ؟	▯ ما هي طرق التعامل مع البيانات؟
❖ أن يعدد الطالب شروط تسمية المتغيرات في لغة فيجوال بيسك.	❖ أن تبدأ التسمية بحرف من الحروف الأبجدية باللغة الإنجليزية. ❖ أن لا تتجاوز التسمية 255 حرف. ❖ أن لا تحتوي التسمية على بعض الرموز الخاصة مثل (+،-،/،....) أو فراغ. ❖ أن لا تكون التسمية إحدى الكلمات أو الأوامر التي تستخدمها لغة البرمجة التي تتعامل معها مثل (CASE ، DIM)		○ هل من الممكن تسمية متغير في لغة فيجوال بيسك يبدأ برقم ؟	▯ عدد شروط تسمية المتغيرات في لغة فيجوال بيسك؟

الواجب	الكتاب النظري صفحة 35 (سؤال 4-5)		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع الخامس	الموضوع : مقدمة في البرمجة (تحديد نوع البيانات في المتغيرات)

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	عدد أقسام لغات البرمجة ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يحدد الطالب أنواع البيانات التي تتعامل معها المتغيرات.	أنواع البيانات في المتغيرات : عدد صحيح(Integer)-عدد صحيح طويل(Long) -عدد عشري(Single)-عدد عشري مضاعف(Double)-العملة(Currency)-سلسلة نصية(String)-منطقي (Boolean)-تاريخ(Date)-متنوع(Variant).	القلم والسبورة والكتاب	هل يمكنني تعريف متغيرات بدون تحديد نوع البيانات التي سوف تخزن فيها؟	حدد أنواع البيانات التي تتعامل معها المتغيرات؟

أن يذكر الطالب أولوية تنفيذ العمليات الحسابية في الحاسب.	○ أولوية تنفيذ العلميات الحسابية: 1. الأقواس. 2. عمليات الأس. 3. عمليات الضرب والقسمة وهما بنفس الدرجة وتنفذ من(اليسار لليمين). 4. عمليات الجمع والطرح وهما بنفس الدرجة وتنفذ من (اليسار لليمين).		○ ما المقصود بالعمليات الحسابية؟	أذكر أولوية تنفيذ العمليات الحسابية في الحاسب؟
أن يتعرف الطالب على عوامل المقارنة المستخدمة في لغة فيجوال بيسك	○ عوامل المقارنة : يساوي(=) ، لا يساوي (< >) ، أكبر من (>) ، أصغر من(<) ، أكبر من أو يساوي (=>) ، أصغر من أو يساوي(<+).		○ ما المقصود بعوامل المقارنة؟	ما هي عوامل المقارنة المستخدمة في لغة فيجوال بيسك ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يحول الطالب التعابير الجبرية إلى تعابير بلغة فيجوال بيسك	○ تحويل التعابير الجبرية : مثال : R =2Y + T - 3	القلم والسبورة والكتاب	○ ما الذي نفعله عندما نريد مسألة أو تعبير بواسطة الحاسب الآلي ؟	حول التعابير الجبرية إلى تعابير بغلة فيجوال بيسك؟

الواجب	الكتاب النظري صفحة 35 (سؤال 6-7-8-9)
توقيع المدير	
توقيع المشرف	

الأسبوع السادس الموضوع : البرمجة بلغة فيجوال بيسك

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	تحت أي قسم من أقسام لغات البرمجة تصنف لغة فيجوال بيسك ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف

❖ أن يعدد الطالب مراحل كتابة البرنامج.	1. تصميم الواجهات (تحديد عدد النوافذ التي يحتاجها البرنامج والأدوات التي نحتاجها في كل نافذة) 2. ضبط الخصائص(ضبط خصائص كل أداة على كل نافذة من شكل ولون وإجراء.....الخ) 3. كتابة تعليمات (أوامر البرمجة) وهي الأوامر التي تنفذ عن وقوع حدث معين.	القلم والسبورة والكتاب وجهاز عرض البيانات	○ عرض مراحل كتابة البرنامج ببرنامج فيجوال بسك على جهاز عرض البيانات Data Show	▯ عدد مراحل كتابة البرنامج؟
❖ أن يشرح الطالب طريقة تعريف المتغيرات.	1. يتم تعريف المتغيرات في لغة فيجوال بيسك باستخدام الأمر Dim وصيغته كالآتي : Dim Var1 As Type 1. حيث Dim الأمر الذي نستخدمه لتعريف المتغير. 2. و Var1 اسم المتغير ويتم اختياره من قلب المبرمج. 3. و As رابط بين اسم المتغير ونوعه. 4. و Type نوع المتغير .		○ هل نستطيع تعريف أكثر من متغير باستخدام الأمر Dim في سطر واحد؟	▯ أشرح طريقة تعريف المتغيرات ؟
❖ أن يذكر الطالب طريقة تعريف الثوابت.	يتم تعريف الثوابت باستخدام الأمر Const وصيغته كالآتي : Const const1=value 1. حيث Const الأمر الذي نستخدمه لتعريف الثابت. 2. و const1 اسم الثابت ويتم اختياره من قلب المبرمج. 3. و Value القيمة التي سوف تخزن في هذا الثابت		○ هل نستطيع تعريف أكثر من ثابت في برنامج واحد؟	▯ أذكر طريقة تعريف الثوابت؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف

أن يشرح الطالب طريقة الإعلان عن المتغيرات والثوابت	○ الإعلان هو : تحديد المكان الذي نعرف فيه هذه المتغيرات والثوابت داخل البرنامج. ○ مثال لطريقة الإعلان عن المتغيرات والثوابت : Private Sub Enter_Cmd( ) Dim name As String Const HighScore=100 ….. …. End Sub	القلم والسبورة والكتاب وجهاز عرض البيانات	○ أي تخزن المتغيرات والثوابت؟	أشرح طريقة الإعلان عن المتغيرات والثوابت؟

الواجب	الكتاب النظري صفحة 74 (سؤال 1-2-3-4)		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع السابع بيسك 1

الموضوع : بعض القواعد الأساسية في لغة فيجوال

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة الدرس السابق ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف

أن يتعرف الطالب على أوامر الجملة الشرطية.	1. صيغة (IF-THEN) مثال : IF grade>=50 THEN
	"Text1="good
	2. صيغة (IF-THEN-END IF) مثال:
	IF grade>=50 THEN
	"T1="good
	"T2="congratulation
	END IF
	3. صيغة (IF-THEN-ELSE) مثال :
	IF grade>=50 THEN
	"T1="good
	ELSE
	"T2="congratulation
	END IF
	4. صيغة (IF-THEN-ELSEIF) مثال:
	IF grade>=50 THEN
	T1="good"
	ELSEIF
	T1="very good"
	ELSE T1="fail"
	END IF
		القلم والسبورة والكتاب وجهاز عرض البيانات	○ في ماذا تستخدم الجملة الشرطية؟	ما هي أوامر الجملة الشرطية ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يتعرف الطالب على أمر عملية الإسناد	عملية الإسناد : (Val1=Value) حيث أن : Var1 = اسم المتغير ، Value = القيمة التي سوف تخزن في هذا المتغير	القلم والسبورة والكتاب وجهاز عرض البيانات	ما المقصود بعملية الإسناد ؟	ما هو أمر عملية الإسناد؟
أن يتعرف الطالب على أوامر الانتقال .	1. الانتقال الغير مشروط وصيغته (GOTO line) مثال : GOTO 20 2. الانتقال المشروط وصيغته (IF condition THEN GOTO line) مثال : IF grade>=80 THEN GOTO B :B "T1="very good		ما نقصد بأمر الانتقال الغير مشروط والمشروط؟	ما هي أوامر الانتقال؟
أن يتعرف الطالب على أمر الجملية الشرطية select case .	الأمر Select Case مثال : SELECT CASE grade CASE 80 TO 89 "T1="very good CASE 70 TO 79 "T1="good CASE ELSE "T1="fail END SELECT		ما الفائدة من الجملة الشرطية select case .	ما هو أمر الجملة الشرطية select case؟

الواجب	الكتاب النظري صفحة 74 (سؤال 5-6-7-8)		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع الثامن
فيجوال بيسك 2

الموضوع : بعض القواعد الأساسية في لغة

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة الدرس السابق ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف

أن يعرف الطالب حلقات التكرار.	يقصد حلقات التكرار : هو إمكانية تكرار عدد من الخطوات في عدداً محدداً من المرات.	القلم والسبورة والكتاب وجهاز عرض البيانات	ما الذي يستفاد من حلقات التكرار؟	عرف حلقات التكرار ؟
أن يتعرف الطالب على قواعد حلقات التكرار	للتكرار قواعد ومنها : 1. قاعدة (FOR ….NEXT) والصيغة العامة لها كالآتي : FOR counter=start TO end [STEP step] …… [EXIT FOR] …… Next 2. قاعدة (DO WHILE) وفيها تستمر حلقة التكرار ما دام الشرط صحيحاً وصيغتها العامة كالآتي : DO WHILE condition Statements …… [EXIT DO] …… Loop راجع صفحة 52 وصفحة 54		ماذا يستفاد من قاعدة FOR..NEXT. ماذا يستفاد من قاعدة DO WHILE .	ما هي قواعد حلقات التكرار؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يعرف الطالب المصفوفة	المصفوفات هي عبارة عن سلسلة من المتغيرات تحمل نفس الاسم ويتم التمييز بين المتغيرات داخل هذه المصفوفة باستخدام رقم المتغير داخلها.	القلم والسبورة والكتاب	أول رقم في ترقيم عناصر المصفوفة هو صفر أو واحد ؟	عرف المصفوفة؟

أن يتعرف الطالب على الصيغة العامة للمصفوفة .	الصيغة العامة للمصفوفة كالآتي : Dim var1 (n) As Type حيث Var1(n) : اسم المصفوفة وعدد عناصرها. مثال مصفوفة نوع متغيراتها نصية وعددها 50 عنصر : .Dim Name(50) As String	وجهاز عرض البيانات	○ هل جاءت المصفوفات في لغات البرمجة حلاً لعدم تعريف متغير لكل قيمة من مجموعة من القيم؟	ما هي الصيغة العامة للمصفوفة؟
أن يعدد الطالب فوائد المصفوفات .	للمصفوفات فوائد ومنها : 1. توفير الوقت والجهد . 2. تؤدي إلى بساطة البرنامج وصغر حجمه.		○ هل تكمن الحاجة لاستخدام مصفوفة عند وجود قيم متماثلة؟	عدد فوائد المصفوفات ؟

الواجب	الكتاب النظري صفحة 74 (سؤال 9-10-11-13)		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع التاسع الموضوع : أدوات البرمجة بلغة فيجوال بيسك

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة الدرس السابق ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يعرف الطالب الأدوات.	الأدوات عبارة عن : أجزاء برامج جاهزة للاستخدام (أي أنها أعدت مسبقاً من قبل مبرمجين لتوفير الوقت و الجهد.	القلم والسبورة والكتاب وجهاز عرض البيانات	ما هو الجزء المهم من مراحل كتابة البرنامج بواسطة فيجوال بيسك؟	عرف الأدوات؟

أن يتحكم الطالب بخصائص الأدوات.	لكل أداة من أدوات البرمجة بفيجوال بيسك خصائص وللتحكم بها توجد طريقتان : 1. ضبط خصائص الأدوات أثناء تصميم البرنامج بالطرق التالية : ○ كتابة القيمة:كما في خاصية الاسم حيث نقوم بكتابة الاسم من خلال لوحة المفاتيح. ○ اختيار القيمة:بعض الخصائص لها مجموعة من الاختيارات فمثلا خاصية اتجاه النص لها اختيارين أما (true أو false) . ○ ظهور شاشة خيارات:كما في تحديد نوع الخط عند تعديل هذه الخاصية تظهر لنا نافذة اختيار نوع الخط. 2. ضبط خصائص الأدوات أثناء تنفيذ البرنامج بالطريقة التالية : ○ لتغيير خاصية لأداة أثناء تنفيذ البرنامج كالآتي : القيمة الجديدة =الخاصية . اسم الأداة مثال "Text1.Text="first		○ هل يقوم برنامج فيجوال بيسك بإعطاء أسماء تلقائية لكل أداة نقوم برسمها؟ ○ ماذا يجب أن نضع بين اسم الأداة والخاصية التي نريد الوصول إليها؟	تحكم بخصائص الأدوات؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يتعرف الطالب على أدوات إدخال البيانات.	أدوات إدخال البيانات ببرنامج فيجوال بيسك : 1. مربع النص (TextBox) مثال : Var1=TextBox.Text 2. زر الخيار (OptionButton)مثال : Var1=OptionButton.Value 3. مربع الاختيار (CheckBox)مثال: Var1=CheckBox.Value 4. مربع القائمة (ListBox) مثال: Var1=ListBox.ListIndex 5. الخانة المركبة (ComboBox)مثال : Var1=ComboBox.Text 6. الأمر (InputBox) مثال : Var1=InputBox(message)	القلم والسبورة والكتاب وجهاز عرض البيانات	○ طريقة استخدام أدوات الإدخال .	ما هي أدوات إدخال البيانات؟

أن يتعرف الطالب على أدوات إخراج البيانات	أدوات إخراج البيانات ببرنامج فيجوال بيسك : 1. مربع النص (TextBox) مثال : TextBox.Text=Var1 2. التسمية (Label) مثال : Label.Label1=Var1 3. الأمر (MsgBox) مثال : MsgBox(message)		○ طريقة استخدام أدوات الإخراج.	ما هي أدوات إخراج البيانات؟

الواجب	الكتاب النظري صفحة 76 (سؤال 18-19-20-21)
توقيع المدير	توقيع المشرف

الأسبوع العاشر

الموضوع : تدريب (1-3) التعرف على واجهة برنامج فيجوال بيسك 6

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة الدرس السابق ؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يشغل الطالب برنامج فيجوال بيسك.	○ من قائمة أبدا نذهب إلى البرامج ◄ ومنها نذهب إلى مجلد ميكروسوفت فيجوال بيسك ◄ ستظهر لنا قائمة نختار منها (ميكروسوفت فيجوال بيسك 6) ○ يقوم فيجوال بيسك بعرض مربع حوار عليها ثلاث اختيارات كالآتي : 1. البدء بمشروع جديد New : وعليها عدة اختيارات حيث نختار منها (Standard EXE). 2. تحميل المشروع Existing : يعني تحميل المشروع من القرص أقراص التخزين بالحاسب. 3. عرض المشاريع الأخيرة Recent :يعني عرض قائمة لكل المشاريع التي تم إنشاؤها أو فتحها مؤخرا.	القلم والسبورة والكتاب جهاز الكمبيوتر برنامج فيجوال بيسك	○ طريقة تشغيل برنامج فيجوال بيسك 6؟	شغل برنامج فيجوال بيسك 6؟
أن يتعرف الطالب على مكونات فيجوال بيسك.	○ شريط القوائم:وفيه الأوامر التي تتحكم في بيئة البرمجة بلغة فيجوال بيسك. ○ شريط الأدوات القياسي:وفيه مجموعة من الأزرار الخاصة بفيجوال بيسك. ○ مربع الأدوات :وفيه مجموعة من الأدوات الشائعة التي يمكن أن نستخدمها كأدوات برمجة. ○ إطار الشروع:وفيه النماذج ومجموعة الأوامر التي يتكون منها المشروع. ○ إطار النموذج:وفيه يتم تصميم ووضع الأدوات عليها حتى نقوم بكتابة أوامر البرمجة لها. ○ محتويات المشروع:وفيها قائمة بكل الملفات والنماذج التي يتكون منها المشروع. ○ إطار الخصائص:وفيها يتم تحديد خصائص كل نافذة وكل أداة وكل أداة من مربع الأدوات . ○ إطار التخطيط:وفيها يتم تحديد موقع إطار النموذج على الشاشة بعد تنفيذ البرنامج.		○ شرح مكونات فيجوال بيسك؟	ما هي مكونات فيجوال بيسك؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف

أن يتعرف الطالب على الأدوات الشائعة بمربع الأدوات.	○ الأدوات الشائعة في مربع الأدوات : 1. أداة التسمية (Label):وبواسطتها يتم عرض النصوص على النموذج. 2. أداة مربع النص (TextBox):بواسطتها يتم استقبال البيانات على شكل كتابة من المستخدم وكذلك عرض النصوص. 3. أداة زر الأمر (Command Button):بواسطتها يتم تنفيذ الأوامر بالنقر عليها. 4. أداة الإطار (Frame):وبواسطتها يتم تجميع مجموعة من الأدوات تعمل مع بعضها البعض. 5. أداة زر الخيار (OptionButton):بواسطتها يتم استقبال البيانات على شكل خيارات. 6. أداة الاختيار (CheckBox):بواسطتها يتم استقبال البيانات على شكل اختيار . 7. أداة مربع القائمة (ListBox):بواسطتها يتم عرض قائمة مكونه من عناصر يختار منها المستخدم. 8. أداة الخانة المركبة(ComboBox):بواسطتها يتم أعطاء المستخدم حرية الاختيار من القائمة أو كتابة قائمة جديدة.	القلم والسبورة والكتاب جهاز الكمبيوتر برنامج فيجوال بيسك	○ طريقة عمل كل أداة من الأدوات الشائعة لمربع الأدوات.	ما هي الأدوات الشائعة بمربع الأدوات؟
أن يرسم الطالب واجهة مستخدم موضحا عليها الأدوات الشائعة.	○ بعد فتح مشروع جديد وظهور إطار النموذج أمامك نذهب إلى مربع الأدوات ونختار أداة التسمية (Label) ثم نرجع إلى إطار النموذج ونقوم بالضغط على زر الفأرة الأيمن ونسحب بالاتجاه الذي نريده ثم نفلت زر الفأرة بذلك قمنا برسم أداة التسمية على النموذج ○ بقية الأدوات الشائعة بنفس الطريقة		○ طريقة رسم الأدوات على النموذج.	ارسم واجهة المستخدم موضحا عليها الأدوات الشائعة؟

الواجب	الكتاب العملي صفحة 16 (تمرينات التدريب)
توقيع المدير	توقيع المشرف

الأسبوع الحادي عشر **الموضوع : تدريب (2-3) صياغة حل المسألة وتصميم النماذج**

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة التدريب السابق

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يتعرف الطالب على الخطوات الأساسية لإنشاء مشروع بلغة فيجوال بيسك.	○ الخطوات الأساسية لإنشاء مشروع بلغة فيجوال بيسك : 1. صياغة حل المسألة وتصميم النماذج على ورق. 2. تصميم واجهة المستخدم باستخدام لغة فيجوال بيسك. 3. كتابة أوامر البرمجة.	القلم والسبورة والكتاب جهاز الكمبيوتر برنامج فيجوال بيسك	○ كيف نبدأ ببرمجة المشاريع؟	ما هي فيجوال بيسك؟
أن يقوم الطالب بصياغة حل المسألة للبرنامج.	○ تتم صياغة حل المسألة كما تعلمنا سابقا بالخطوات الآتية : 1. تحليل عناصر المسألة (تحديد المدخلات –تحديد المخرجات –تحديد عمليات المعالجة). 2. كتابة الخطوات الخوارزمية. 3. رسم مخطط الانسياب.		○ طريقة صياغة حل المسألة.	قم بصياغة حل المسألة للبرنامج؟
أن يصمم الطالب البرنامج على ورق خارجي.	○ التصميم على ورق خارجي :وهو رسم النماذج بعد صياغتها على ورق خارجي محددين ما نحتاجه من أدوات وطريقة ترتيبها على النموذج وتحديد أسمائها حتى نقوم بتصميمها على برنامج فيجوال بيسك		○ فائدة التصميم على ورق خارجي.	صمم البرنامج على ورق خارجي؟

سوف نستخدم مثالا عاما على ذلك برنامج الحسابات والمساحات الموجود في الكتاب

الواجب	الكتاب العملي صفحة 20 (تمرينات التدريب)		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع الثاني عشر الموضوع : تدريب (3-3) تصميم واجهة المستخدم والتعرف على الخصائص العامة لمربع الأدوات

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة التدريب السابق

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يذكر الطالب الخطوات اللازمة للبدء بتصميم واجهة عربية للمستخدم.	○ الخطوات اللازمة للبدء بتصميم واجهة عربية للمستخدم هي : 1. تغيير اتجاه الكتابة (عن طريق خاصية Right To Left) 2. اختيار لغة الكتابة (عن طريق الضغط على الزر Shift + Alt)	القلم والسبورة والكتاب جهاز الكمبيوتر	○ طريقة تغيير الواجهة من واجهة إنجليزية إلى واجهة عربية.	أذكر الخطوات اللازمة للبدء بتصميم واجهة عربية للمستخدم؟

أن يتعرف الطالب على خواص الأدوات الشائعة الاستخدام.	○ خواص الأدوات الشائعة الاستخدام : 1. الخاصية (Name) :تحديد اسم للأداة. 2. الخاصية (Caption):إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة. 3. الخاصية (Font) :تغيير نوع الخط وحجمه ونمطه. 4. الخاصية (Alignment):تحديد محاذاة النص المكتوب (يمين-يسار-وسط) 5. الخاصية (Text): إظهار النص المدخل من قبل المستخدم (دائماً نحذف الموجود بداخلها أثناء التصميم حتى يظهر بها النص المدخل بعد التنفيذ)	برنامج فيجوال بيسك	○ ما هي الوظيفة الأساسية للخصائص؟.	ما هي خواص الأدوات الشائعة الاستخدام؟
أن يبدأ الطالب بتصميم مشروع جديد.	للبدء بتصميم مشروع جديد نتبع الآتي : نفتح برنامج فيجوال بيسك ◄ يظهر لنا مربع حوار نختار منه علامة التبويب ◄ Newومنا نختار Standard EXE ونضغط على زر فتح الموجود في أسفل مربع الحوار.		○ طريقة البدء بمشروع جديد.	أبدا بتصميم مشروع جديد؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن ينشئ الطالب الأدوات اللازمة على النموذج ويعدل خصائصها.	○ إنشاء الأدوات على النموذج وتعديل خصائصها : 4. إنشاء أداة Label و Frame و ComboBox و CheckBox و Command: نحدد من مربع الأدوات أداة المراد إنشاؤها ◄ ثم نذهب إلى النموذج ونبدأ بالضغط على زر الفأرة الأيسر مع السحب ونضعها في المكان المناسب ◄ ثم نذهب إلى خصائص الأداة ونعدل كلا من (Name-Caption) ملاحظة(خاصية Name يتكفل برنامج فيجوال بيسك بتسميتها) 5. إنشاء أداة TextBox : نحدد من مربع الأدوات أداة TextBox ◄ ثم نذهب إلى النموذج ونبدأ بالضغط على زر الفأرة الأيسر مع السحب ونضعها في المكان المناسب ◄ ثم نذهب إلى خصائص الأداة ونعدل كلا من (-Text Name-Caption)	القلم والسبورة والكتاب جهاز الكمبيوتر برنامج فيجوال بيسك	○ طريقة إنشاء الأدوات .	أنشئ الأدوات اللازمة على النموذج؟

أن يضيف الطالب نموذج آخر على المشروع.	○ لإضافة نموذج آخر على المشروع : نذهب إلى قائمة Project ◄ نختار منها الأمر Add Form .		○ طريقة إضافة نموذج.	أضف نموذج آخر على المشروع؟	
أن يحفظ الطالب المشروع	○ لحفظ الشروع نتبع الآتي : 1. نحفظ أولاً النموذج بالذهاب إلى قائمة File ونختار منها الأمر Save Form 2. نحفظ المشروع بالذهاب إلى قائمة File ونختار منها الأمر Save Project		○ طريقة حفظ المشروع.	أحفظ المشروع؟	
ملاحظة : يطبق الطالب مشروع (حسابات ومساحات)					

الواجب	الكتاب العملي صفحة 34 (تمرينات التدريب)		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع الثالث عشر الموضوع : تدريب (3-3) تصميم واجهة المستخدم والتعرف على الخصائص العامة لمربع الأدوات

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	تابع للتدريب السابق

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
سبق تحضيره في الأسبوع الحادي عشر بتاريخ				

الواجب	الكتاب العملي صفحة 34 (تمرينات التدريب)	
توقيع المدير		توقيع المشرف

الأسبوع الرابع عشر الموضوع : تدريب (3-4) كتابة البرامج وطرق تنفيذها

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة التدريب السابق

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يفتح الطالب مشروعه الذي تم حفظه من قبل.	○ لفتح مشروع قد سبق حفظه من قبل نتبع الخطوات الآتية : بعد تشغيل البرنامج سوف يظهر لنا مربع حوار فيه ثلاث خيارات نختار منه الخيار " Recent " ومنها يظهر لنا مربع فيه آخر المشاريع التي حفظت ، نحدد أسم المشروع ونضغط على زر " Open " .	القلم والسبورة والكتاب جهاز الكمبيوتر برنامج فيجوال بيسك	○ طريقة فتح مشروع سبق حفظه.	أفتح مشروعك الذي تم حفظه من قبل؟
أن يفتح الطالب شاشة البرمجة لكل نموذج.	○ لفتح شاشة البرمجة نتبع الآتي : أولا : نحدد النموذج الذي نريد كتابة أوامر البرمجة له ثانياً : نحدد الأداة التي عن طريقة نريد تنفيذ أمر معين لها ثم نضغط بزر الفأرة الأيسر ضغطتين وسوف تظهر لنا شاشة البرمجة . طريقة أخر للدخول (بعد تحديد الأداة التي نريد عمل برمجة لها نضغط على زر F7)		○ طريقة فتح شاشة البرمجة لنماذج.	أفتح شاشة البرمجة لكل نموذج؟
أن يتعرف الطالب على محتويات شاشة البرمجة.	محتويات شاشة البرمجة : 1. مربع لسرد الإجراءات الموجودة في البرنامج العامل عليه. 2. مربع لسرد الأدوات المرتبطة بالنموذج. 3. شاشة البرمجة ومكتوب فيها دائما وتلقائيا : Private Sub sub_name( ) .... End Sub		○ التعريف بمكونات شاشة البرمجة. بداية الإجراء وفيه اسم الإجراء نهاية الإجراء	ما هي محتويات شاشة البرمجة؟

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
أن يكتب الطالب أوامر البرامج على شاشة البرمجة وينفذها.	○ كتابة أوامر البرمجة على شاشة البرمجة : بعد فتح الطالب النموذج الذي سبق حفظه وفتح شاشة البرمجة للأداة المراد عمل برمجة لها يبدأ الطالب بكتابة أوامر البرمجة الموجودة في صفحة (40 ، 44 ، 45) بين بداية الإجراء ونهاية الإجراء مثل ما وضحنا من قبل. وبعد الانتهاء من الكتابة ينفذ البرنامج بالضغط على زر الموجود في شريط أدوات قياسي	القلم والسبورة والكتاب جهاز الكمبيوتر برنامج فيجوال بيسك	○ طريقة كتابة أوامر البرمجة .	أكتب أوامر البرامج على شاشة البرمجة ونفذها؟
أن يحفظ الطالب كل نموذج قام بتصميمه أو تعديله.	○ لحفظ الشروع نتبع الآتي : 1. نحفظ أولاً النموذج بالذهاب إلى قائمة File ونختار منها الأمر Save Form 2. نحفظ المشروع بالذهاب إلى قائمة File ونختار منها الأمر Save Project		○ طريقة حفظ المشروع .	أحفظ كل نموذج قمت بصميمه أو عدلته؟

الواجب	الكتاب العملي صفحة 47 (تمرينات التدريب)		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع الخامس عشر الموضوع : تدريب (3-5) تطبيقات ومشاريع

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة التدريب السابق

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
تطبيقات ومشاريع على برنامج فيجوال بيسك				

الواجب	الكتاب العملي صفحة 67 (تمرينات التدريب)		
توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع السادس عشر الموضوع : مراجعة عامة

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	مراجعة عامة

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
مراجعة عامة على كل ما سبق درا ستة				

الواجب	حل مناقشات الأبواب السابقة

توقيع المدير		توقيع المشرف	

الأسبوع السابع عشر الموضوع : اختبار

اليوم	السبت							الأحد							الاثنين							الثلاثاء							الأربعاء						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7

التمهيد / المقدمة	

الأهداف السلوكية	المحتوى	الوسائل	الأساليب / الإجراءات	تقويم الأهداف
الاختبارات النهائية العملية **يكتب المعلم صورة من الأسئلة المطروحة على الطلاب**				

توقيع المدير		توقيع المشرف	