المركز القومى للامتحانات والتقويم التربوى (NCEEE)
قسم تطوير الامتحانات (EDD)

مواصفات الأوراق الامتحانية للمرحلة الإعدادية
في مادة الكمبيوتروتكنولوجيا المعلومات / التعليم العام
الفصل الدراسي الثانى – الدور الثانى
العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م

بيانات المواصفات

المرحلة الدراسية	ابتدائى1		اعدادى ✔ 2			اعدادى(مهنى) 3			ثانوى 4				
العام الدراسى	٢٠٢٤/٢٠٢٥م												
دور الانعقاد	فصل دراسى اول1		فصل دراسى ثانى ✔ 2			الدور الاول3			الدور الثانى ✔ 4				
التعليم	عام ✔ 1		فنى2			أزهرى3			اخرى4				
الفئة المستهدفة	عاديين ✔ 1		فائقين2			مدمجين 3			مكفوفين 4			الصم وضعاف السمع 5	أخرى6
مكان الانعقاد	مصر ✔1		أبناؤنا في الخارج 2			السودان 3			المسار المصرى 4				
الصف	1	2	3	4	5	6	✔7	✔8	✔9	10	11	12	13	14
المادة	عربي 1	دين (إسلامى)2	دين (مسيحى)3	رياضيات(١) علمى11	رياضيات(١) أدبى12	إنجليزي (لغة أولى) 4	إنجليزي (لغة ثانية) 5	إنجليزي (مستوى رفيع)6	رياضيات 7	جبر واحصاء8			
	هندسة وقياس 9	هندسة وحساب مثلثات10	رياضيات(١) علمى11	العلوم 19	رياضيات(١) أدبى12	الفيزياء 20	رياضيات(٢)علمى 13	الإستاتيكا14	الديناميكا15	الجبر والهندسة التحليلية16			
	التفاضل والتكامل17	إحصاء18	العلوم 19	الفيزياء 20	الكيمياء 21	الاحياء 21	الاحياء 21	الكيمياء 22	الجيولوجيا 23	اللغة الفرنسية (لغة أولى) 24			
	اللغة الفرنسية (لغة ثانية) 25	اللغة الالمانية (لغة أولى) 26	اللغة الألمانية (لغة ثانية) 27	اللغة الإيطالية (لغة أولى)28	اللغة الإيطالية (لغة ثانية) 29	اللغة الصينية (لغة ثانية) 30	اللغة الإسبانية (لغة ثانية) 31	دراسات اجتماعية 32					
	التاريخ 33	الجغرافيا 34	اقتصاد 35	علم النفس 36	تربية وطنية 37	الفلسفة 38	التربيةالفنية39	التربيةالموسيقية40					
	اقتصاد منزلى 41	الحاسب الآلى ✔ 42	مجال زراعى 43	مجال صناعى 44	الصيانة والترميمات 45	تكنولوجيا الصناعة 46							

اللجنة المشكلة لإعداد المواصفات:

	خبير المادة بالوزارة	مقرر اللجنة	رئيس اللجنة
الاسم	محمد يوسف الصادق	د. عبير حامد أحمد إبراهيم	أ.د. أحمد فهيم بدر عبد المنعم
التوقيع			

رئيس قسم تطوير الامتحانات

أ.د. المعتز بالله زين الدين محمد

مساعد وزير التربية والتعليم والتعليم الفنى
للامتحانات والتقويم التربوى

أ.د/ رمضان محمد رمضان

Code	2	0	1	1	1	0	0	0	7	8	9	0	0	0	0	4	2	2	4	2	5

الفئة المستهدفة الحلقة الإعدادية تعليم عام:

المرحلة الإعدادية للصفوف الثلاث لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، الفصل الدراسي الثاني

أولاً: نواتج التعلم لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصفوف الأول والثاني والثالث الإعدادي العام ٢٠٢٤/٢٠٢٥، الفصل الدراسي الثاني.

1. التعرف على المفاهيم الأساسية لتطبيقات الذكاء الاصطناعي.
2. التعرف على مكونات وتطبيقات أجهزة الاستشعار (Sensors).
3. التعرف على المفاهيم الأساسية الروبوت Robot.
4. التعرف على المفاهيم الأساسية برنامج سكراتش Scratch.
5. التعرف على المفاهيم الأساسية **منطقة الكائنات Sprites في برنامج سكراتش.**
6. التعرف على مبادئ لغة البرمجة (البايثون)Python .
7. التعرف على **المتغيرات في لغة البايثون.**
8. يتعرف على النموذج Form.
9. يذكر بعض أدوات النموذج.
10. يذكر المفاهيم الأساسية للغة Java Script.
11. يذكر كيفية استدعاء كودJava Script .
12. يكتب كود جملة التفرع If Statement.
13. التحقق من صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب.
14. الاستخدام **الآمن للإنترنت**
15. اعدد انواع البيانات Data
16. اكتب كود جمل التفرع Branching
17. اكتب كود جمل التكرار والإجراءات Looping & Procedures
18. التعرف على التعدي الإلكتروني.

ثانياً: الضوابط الامتحانية الواجب مراعاتها بالورقة الإمتحانية بالصفوف الثلاثة:

1. مراعاة طبيعة أسئلة الامتحان التحريري ومدى اختلافها عن طبيعة أسئلة الامتحان العملي، وذلك مراعاة لطبيعة مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات.
2. يحظر وضع أسئلة تحريرية تعتمد على حفظ أوامر في قوائم أو حفظ محتويات ومكونات شاشات البرامج والتطبيقات، أو غير ذلك من الأسئلة التعجيزية أو غير المنطقية.
3. مراعاة التنوع في أسئلة الامتحان التحريري بين اسئلة (إنتاج إجابة واختيار إجابة) والصور المختلفة لكل منهما.
4. لقياس المستويات العليا في التفكير لدى الطلاب يفضل أن يحتوي الامتحان على الأنواع التالية من الأسئلة: دراسة الحالة – أسلوب حل المشكلات - المحاكاة - مشكلات عملية يطلب فيها من المتعلم حلها أو اقتراح حل أو أكثر لها أو تصور حلول للمشكلة.

5. يفضل ربط المعارف التي يدرسها المتعلم بمشكلات ومواقف حياتية مناسبة للبيئة التي يعيش فيها.
6. مراعاة أن تعكس دراسة المتعلم لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات أثرًا إيجابيًا على سلوكه واستخدامه للتكنولوجيا.
7. إعداد نموذج إجابة للامتحان، وموزع به الدرجة العظمى عن كل الأسئلة مع وضع درجة كل سؤال.
8. يحدد السؤال العملي المطلوب من الطالب عمله بدقة ووضوح.
9. وضع عدة نماذج متكافئة المستوى للامتحانات العملية، بحيث لا يتم تكرار نموذج امتحان واحد على جهازين متجاورين أو متقاربين.
10. وضع نماذج أسئلة الامتحان العملي المختلفة على منضدة بالمعمل ويسمح للطالب سحب ورقة الامتحان عشوائياً والتوجه للجهاز لأداء الامتحان.
11. تشتمل الأسئلة العملية على التوجيهات المناسبة للطالب من حيث: المطلوب، المكان، الوقت، عملية الإنتاج، والتسليم..

ثالثا : المقررات الدراسية ونظام الإمتحان للحلقة الإعدادية بمرحلة التعليم الأساسي الفصل الدراسي الثاني:

تتم عملية احتساب درجات الطالب بالصفين الأول والثاني الإعدادي بناءً على القرار الوزاري رقم (١٣٧) بتاريخ ٢٠٢٤/٨/١٢:

المادة السادسة : توزع درجات التقييم للفصل الدراسي الواحد بنسبة (١٠٠%) لكل مادة دراسية واحدة أو نشاط تربوي واحد للصفين الأول والثاني الإعدادي على النحو الموضح بالجدول الآتي:

امتحان الفصل الدراسي الواحد	اختبار شهري (١)	اختبار شهري (٢)	السلوك والمواظبة	كراس الواجب	الاختبارات الأسبوعية
%٣٠	%١٥	%١٥	%١٠	%١٠	%٢٠

تكون اختبارات الشهور اختبار تحريري أسئلة اختيار من متعدد أو أسئلة الصح والخطأ.

- **اختبار نهاية الفصل الدراسي:** يقيس نواتج التعلم المستهدفة في الفصل الدراسي كاملاً،

يتم رد درجة المادة لأصلها في نهاية كل فصل دراسي، في ضوء النهايات العظمي، وفق المعادلة المعمول بها والموضحة كما يلي

$$\text{الدرجة الحاصل عليها الطالب} = \frac{\text{متوسط درجة الطالب} * \text{النهاية العظمي الحالية للمادة}}{١٠٠}$$

درجة اختبار نهاية الفصل الدراسي للصفين الأول والثاني الإعدادي: يتم الالتزام بالقواعد والضوابط والجداول المقررة في القرار الوزاري رقم ١٣٧ بتاريخ ٢٠٢٢/٨/١٢ واعمالا للمادة التاسعة بالقرار ١٣٧ بتاريخ ٢٠٢٤/٨/١٢ يتم العمل بما ورد بالقرارات ٣١٣ لسنة ٢٠١١ و ٣٧٧ لسنة ٢٠١٧ و ١٦٨ لسنة ٢٠٢٢" فيما لم يرد بشأنه نص في هذا القرار.

وعليه تكون **درجة اختبار نهاية الفصل الدراسي الواحد للصفين الأول والثاني الإعدادي من (٣٠ درجة الفصل الدراسي) للصفين الأول والثاني الإعدادي موزعة كما يلي:**

- امتحان تحريري في نهاية الفصل الدراسي الأول يشتمل على ورقة امتحانية واحدة، ودرجة الامتحان التحريري (٢٤درجة) وزمن الإجابة ساعة واحدة.

- امتحان عملي بواقع (٦درجة) وزمن الإجابة ساعة واحدة.

-الصف الثالث الإعدادي:

درجة اختبار نهاية الفصل الدراسي للصف الثالث الإعدادي: (١٠) عشرة درجات للصف الثالث الإعدادي طبقاً لما ورد في المادة السابعة من القرار ١٣٧ لسنة ٢٠٢٤، وزمن الإجابة ساعة واحدة.

رابعاً: مناهج مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات للحلقة الإعدادية بمرحلة التعليم الأساسي:

1- جدول محاور منهج مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الأول الإعدادي العام ٢٠٢٤/٢٠٢٥:

الموضـوع	نواتج التعلم
تطبيقات الذكاء الاصطناعي	• اعدد أنواع الذكاء االصطناعي • استعرض بعض التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي • اقترح أكبر عدد من الافكار لاستخدامات الذكاء الاصطناعي
أجهزة الاستشعار (Sensors)	• أذكر أنواع أجهزة الاستشعار المختلفة ومجالات استخداماتها • اعدد أهمية أجهزة الاستشعار في حياتنا الحديثة. • صمم مشروع بسيط يعتمد على فكر أجهزة الاستشعار
الروبوتRobot	• اعدد أنواع الروبوتات ووظائفها • أقترح أكبر عدد من الافكار واستخدامات الروبوتات
برنامج سكراتش Scratch	• المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch • استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار • التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات • أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت
منطقة الكائنات Sprites في برنامج سكراتش	• اعرف مفهوم منطقة الكائنات في سكراتش • أنشئ مشروع بسيط ببرنامج سكراتش
مبادئ لغة البرمجة (البايثون)Python	• اذكر مفهوم لغة البرمجة البايثون • أعدد استخدامات لغة البايثون • اعدد خطوات تنزيل لغة البايثون
المتغيرات في لغة البايثون	• اذكر مفهوم المتغيرات • اعدد أنواع المتغيرات • اكتب كود برمجة بسيط بلغة البايثون

2- جدول محاور منهج مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الثانى الإعدادي العام ٢٠٢٤/٢٠٢٥:

محور	الموضــوع	نواتج التعلم
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة الموضوعات الإثرائية		
النموذج Form	• النموذج Form – بعض أدوات النموذج	• يشرح أوامر لغة الترميز HTML. (إثرائي) • يوظف أوامر لغة الترميز HTML في إنتاج صفحة ويب تفاعلية • يجري بعض العمليات (إضافة حقل/ إضافة زر اختيار بديل واحد (Radio Button) في لغة HTML (إثرائي)
	• لغة HTML-تابع بعض أدوات النموذج	• يشرح بعض عناصر لغة الترميز HTML (صندوق الاختيار- زر الأمر Button - زر إرسال Submit - زر جديد Reset) • يكتب أوامر لغة الترميز HTML بطريقة صحيحة (إثرائي)
المفاهيم الأساسية للغة Java Script	• المفاهيم الأساسية للغة Java Script	• يتعرف بعض المفاهيم الأساسية للغة Java Script • يتعرف القواعد الأساسية لإنشاء صفحة ويب باستخدام أوامر لغة Java Script • يكتب كود بلغة Java Script بدقة (إثرائي)
	• استدعاء كود Java Script	• يتعرف طريقة استدعاء كود Java Script باستخدام زر أمر button. • يتعرف ماهية الدالة Function (إثرائي) • يكتب كود استدعاء الدالة Function • يوظف أدوات لغة البرمجة Java Script فى مشروعة التفاعلي (إثرائي)
	• جملة التفرع If Statement	• يستخدم بعض أوامر لغة Java Script لإنشاء صفحة ويب • يحل أمثلة باستخدام التعبير الشرطي if condition (إثرائي) • يتعاون مع زملاءه فى تنفيذ أنشطة التعلم (إثرائي)
	• التحقق من صحة البيانات المدخلة فى صفحة الويب (إثرائي)	• التحقق من صحة البيانات المدخلة فى صفحة الويب وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
	• مشروع	• يصمم صفحة ويب تفاعلية • يطور صفحة الويب التفاعلية (إثرائي) • يقارن بين صفحة الويب الساكنة والتفاعلية (إثرائي)
ملاحظة: موضوع HTML5 اثرائى		
الاستخدام الآمن للإنترنت	• الاستخدام الآمن للإنترنت	• يتعرف المفاهيم الشائعة لمستخدمى شبكة الإنترنت (سرقة الهوية - البرامج الضارة - برامج التجسس....) • يذكر اكبر عدد من الافكار للمواقف التى يمكن أن يتعرض لها مستخدمى خدمات الانترنت • يصمم لوحة الكترونية بمواقف الاستخدام السيء للانترنت (إثرائي) • يشرح ارشادات الاستخدام الامن لخدمات الإنترنت • يقدر أهمية الاستخدام الامن لخدمات الإنترنت في حياتنا

3- جدول محاور منهج مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الثالث الإعدادى العام ٢٠٢٤/٢٠٢٥:

المحور	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
البيانات Data	• أنواع البيانات (Data Types) • الثوابت والمتغيرات (Constant & Variables)	- تدريب (١-١). - تدريب (١-٢).
	• تابع الثوابت والمتغيرات (Constant & Variables) • جملة التخصيص (Assignment)	- تدريب (١-٣). - تدريب (١-٤). - تدريب (١-٥).
	• أولويات تنفيذ العمليات الحسابية • الأخطاء (Errors)	- يعطى الطالب تعبيرات حسابى ويقوم بحسابها حسب أولويات تنفيذ العمليات الحسابية. (إثرائى) - أمثلة للأنواع المختلفة من الأخطاء
التفرع Branching	• التفرع باستخدام جملة If...Then • التفرع باستخدام If...Then..Else...	- فهم تحويل خريطة التدفق الى جملة IF (إثرائي) - أمثلة لأشكل مختلفة من التعبير الشرطي Conditional Expression المستخدم مع جملة IF (إثرائي) - تدريب (٢-١). - تدريب (٢-٢). - تدريب (٢-٣).
	• التفرع باستخدام Select...Case (إثرائي)	- التفرع باستخدام Select...Case (إثرائي) وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
التكرار والإجراءات Looping & Procedures	الفصل الثالث: التكرار والإجراءات Looping & Procedures • استخدام الجملة For...Next	- تدريب (٣-١). - تدريب (٣-٢).

المحور	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
	● تابع For...Next التحكم في البداية والنهاية ومقدار الزيادة فى جملة For...Next	- تدريب (٣-٣). - تدريب (٣-٤).
	● استخدام Do while (إثرائي)	استخدام Do while (إثرائي) وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
	● الإجراء Procedure (إثرائي) ● الإعلان عن الإجراء Sub (إثرائي)	- الإجراء Procedure والإعلان عن الإجراء Sub وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
	● الإعلان عن الدالة Function (إثرائي)	- الإعلان عن الدالة Function وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
التعدي الإلكتروني	التعدي الإلكتروني	

خامساً: جدول مواصفات الورقة الامتحانية لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات - للصف الأول الإعدادي - للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م

المحتوى	المستويات المعرفية												درجة المحتوى
	التذكر			الفهم			التطبيق			مستويات عليا			
	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	
الدرس الاول: تطبيقات الذكاء الاصطناعي • أنواع الذكاء االصطناعي • استعرض بعض التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي • التعامل مع أكبر عدد من الافكار لاستخدامات الذكاء الاصطناعي	١	اختيار إجابة	٠,٥	٢	اختيار إجابة	١	٤	اختيار إجابة	٢	٤	اختيار إجابة	٢	5.5
الدرس الثاني: أجهزة االستشعار (Sensors) • أنواع أجهزة االستشعار المختلفة ومجالات استخداماتها • أهمية أجهزة الاستشعار في حياتنا الحديثة. • أصمم مشروع بسيط يعتمد على فكر أجهزة الاستشعار **الدرس الثالث: الروبوت Robot** • أنواع الروبوتات ووظائفها • أقترح أكبر عدد من االفكار الستخدامات الروبوتات	١	انتاج إجابة	٠,٥	٢	انتاج لإجابة	١	٢	انتاج لإجابة	١	٢	انتاج لإجابة	١	٣.5
الدرس الرابع: برنامج Scratch • المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch • استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار • التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات • أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت • مشروع	٢	اختيار إجابة	١	٤	اختيار إجابة	٢	٤	اختيار إجابة	٢	٥	اختيار إجابة	2.5	7.5
الدرس الخامس: منطقة الكائنات Sprites في برنامج سكراتش • مفهوم منطقة الكائنات في سكراتش • أنشئ مشروع بسيط ببرنامج سكراتش **الدرس السادس: مبادئ لغة البايثون Python**	٢	انتاج إجابة	١	٤	انتاج لإجابة	٢	٤	انتاج لإجابة	٢	٥	انتاج لإجابة	2.5	7.5

• مفهوم لغة البرمجة البايثون • أعدد استخدامات لغة البايثون • خطوات تنزيل لغة البايثون **الدرس السابع: المتغيرات في لغة البايثون Python** • مفهوم المتغيرات • أنواع المتغيرات • كود برمجة بسيط بلغة البايثون											
عدد الأسئلة	٦		١٢			١٤			١٦		
النسبة المئوية	١٠%		٢٥%			٣٠%			٣٥%		
مجموع الدرجات	٣		٦			٧			٨		٢٤

وعلى أن يتم حساب الدرجة النهائية للمادة في ضوء النهاية العظمى الحالية للمادة الدراسية كما جاء بالقرار (٣٧٧) ٢٠١٧/١٠/١٠ بشأن تعديل بعض مواد القرار (٣١٣) لسنة ٢٠١١الخاص بإعادة تنظيم التقويم التربوي الشامل لمرحلة التعليم الأساسي.

جدول مواصفة الورقة الامتحانية لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات - للصف الثاني الإعدادي الفصل الدراسي الثاني - للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م

المحتوى	المستويات المعرفية												درجة المحتوى
	التذكر			الفهم			التطبيق			مستويات عليا			
	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	
الوحدة الأولى: • النموذج Form. • بعض أدوات النموذج.	1	اختيار إجابة	0.5	2	اختيار إجابة	1	4	اختيار إجابة	2	4	اختيار إجابة	2	5.5
الوحدة الثانية: • المفاهيم الأساسية للغة Java Script.	1	انتاج إجابة	0.5	2	انتاج لإجابة	1	2	انتاج إجابة	1	2	انتاج إجابة	1	3.5
• استدعاء كودJava Script . • جملة التفرع If Statement. • التحقق من صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب. • مشروع.	2	اختيار إجابة	1	4	اختيار إجابة	2	4	اختيار إجابة	2	5	اختيار إجابة	2.5	7.5
الوحدة الثالثة: • الاستخدام الآمن للإنترنت	2	انتاج إجابة	1	4	انتاج إجابة	2	4	انتاج إجابة	2	5	انتاج إجابة	2.5	7.5
عدد الأسئلة	6			12			14			16			
النسبة المئوية	١٠%			٢٥%			٣٠%			٣٥%			
مجموع الدرجات	3			6			7			8			24

وعلى أن يتم حساب الدرجة النهائية للمادة في ضوء النهاية العظمى الحالية للمادة الدراسية كما جاء بالقرار (٣٧٧) ٢٠١٧/١٠/١٠ بشأن تعديل بعض مواد القرار (٣١٣) لسنة ٢٠١١الخاص بإعادة تنظيم التقويم التربوي الشامل لمرحلة التعليم الأساسي.

المادة : الكمبيوتروتكنولوجيا المعلومات/ المرحلة الإعدادي/الفصل الدراسي الثاني دورثاني | إجمالي عدد أوراق المواصفة : (٢٧) ورقة

٣- جدول مواصفة الورقة الامتحانية لمادة الكمبيوتر - للصف الثالث الإعدادي – الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥

المحتوى	فروع المادة	رقم السؤال	المستويات المعرفية										درجة المحتوى	عدد بنود كل فرع
			التذكر			الفهم			التطبيق			مستويات عليا		
			عدد مفردات	نوعها	الدرجة	عدد مفردات	نوعها	الدرجة	عدد مفردات	نوعها	الدرجة	عدد مفردات	نوعها	الدرجة		
الفصل الأول: البيانات Data			١	انتاج إجابة	٠,٢٥	١ ٢	انتاج إجابة اختيار إجابة	٠,٧٥	٢ ٢	انتاج إجابة اختيار إجابة	١	٢ ٢	انتاج إجابة اختيار إجابة	١		١٣
الفصل الثاني: التفرع Branching			١	انتاج إجابة	٠,٢٥	٢	انتاج إجابة	٠,٥٠	١ ٢	انتاج إجابة اختيار إجابة	٠,٧٥	٢ ١	انتاج إجابة اختيار إجابة	٠,٧٥		٩
الفصل الثالث: التكرار والإجراءات Looping & Procedures			١	انتاج إجابة	٠,٢٥	٢ ٢	انتاج إجابة اختيار إجابة	١	٣ ٢	انتاج إجابة اختيار إجابة	١,٢٥	٣ ٣	انتاج إجابة اختيار إجابة	١,٥٠		١٦
الفصل الرابع: التعدي الإلكتروني Cyber Bulling			١	انتاج إجابة	٠,٢٥	١	انتاج إجابة	٠,٢٥				١	انتاج إجابة	٠,٢٥		٣
عدد الأسئلة			٤			١٠			١٢			١٤			٤٠	
النسبة المئوية			%١٠			%٢٥			%٣٠			%٣٥			%١٠٠	
مجموع الدرجات			١			٢,٥			٣			٣,٥			١٠	

مواصفات الورقة الإمتحانية مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات الدور الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥
الحلقة الإعدادية من التعليم الأساسي

الفئة المستهدفة:

المرحلة الإعدادية للصفوف الثلاث لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

أولاً: نواتج التعلم لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصفوف الأول والثانى والثالث الإعدادي العام.

- اعدد أنواع الذكاء الاصطناعي
- استعرض بعض التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي
- اقترح أكبر عدد من الافكار لاستخدامات الذكاء الاصطناعي
- أذكر أنواع أجهزة الاستشعار المختلفة ومجالات استخداماتها
- اعدد أهمية أجهزة الاستشعار في حياتنا الحديثة.
- أصمم مشروع بسيط يعتمد على فكر أجهزة الاستشعار
- اعدد أنواع الروبوتات ووظائفها
- أقترح أكبر عدد من الافكار واستخدامات الروبوتات
- المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch
- استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار
- التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات
- أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت
- مفهوم منطقة الكائنات في سكراتش
- أنشئ مشروع بسيط ببرنامج سكراتش
- مفهوم لغة البرمجة البايثون
- أعدد استخدامات لغة البايثون
- اعدد خطوات تنزيل لغة البايثون
- اذكر مفهوم المتغيرات
- اعدد أنواع المتغيرات
- اكتب كود برمجة بسيط بلغة البايثون
- معالجة ملفات الوسائط المتعددة (صوت- صورة -فيديو) باستخدام برامج الإنشاء.
- إنشاء موقع ويب باستخدام لغة HTML.
- اضف كود JavaScript لموقع الويب
- التعرف على المفاهيم الأساسية للإنترنت.
- التعرف على المفاهيم الأساسية للحوسبة السحابية والتعدي الإلكتروني.
- التعرف على المفاهيم الأساسية للاستخدام الآمن للانترنت.
- استخدام أدوات النموذج Form.
- التعرف على المفاهيم الأساسية المفاهيم الأساسية للغة Java Script.
- التعرف على البيانات Data .
- التعرف على المفاهيم الأساسية للتفرع Branching .
- التعرف على المفاهيم الأساسية التكرار والإجراءات Looping & Procedures.
- تحديد مراحل حل مشكلة (Problem Solving Stages).
- التعرف على ماهيه الفيجوال بيزيك دوت نت (Visual Basic.NET).
- التعرف على أهم مكونات شاشة (IDE).

- إضافة نافذة نموذج (Form) جديدة للمشروع (Project).
- توظيف أدوات التحكم، نـافذة الكود (Code Window)، معـالج الحـدث (Event Handler).
- إنشاء مشروع (Project) جديد الفيجوال بيزيك دوت نت (Visual Basic.NET).، وحفظه.
- التعرف على البيانات Data .
- التعرف على المفاهيم الأساسية للتفرع Branching .
- التعرف على المفاهيم الأساسية التكرار والإجراءات Looping & Procedures.

ثانياً: ضوابط الامتحان العامة والعملية الواجب مراعاتها بالورقة الإمتحانية بالصفوف الثلاثة:

- مراعاة طبيعة أسئلة الامتحان التحريري يحظر وضـع أسـئلة تحريرية تعتمد على حفظ أوامر في قوائم أو حفظ محتويات ومكونات شاشات البرامج والتطبيقات، أو غير ذلك من الأسئلة التعجيزية أو غير المنطقية.
- مراعاة التنوع في أسئلة الامتحان التحريري بين اسئلة (إنتاج إجابة واختيار إجابة) والصـور المختلفة لكل منهما.
- لقياس المستويات العليا في التفكير لدى الطلاب يفضل أن يحتوي الامتحان على الأنواع التالية من الأسئلة: دراسة الحالة – أسلوب حل المشكلات - المحاكاة - مشكلات عملية يطلب فيها من المتعلم حلها أو اقتراح حل أو أكثر لها أو تصور حلول للمشكلة.
- يفضل ربط المعارف التي يدرسها المتعلم بمشكلات ومواقف حياتية مناسبة للبيئة التي يعيش فيها.
- مراعاة أن تعكس دراسة المتعلم لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات أثرًا إيجابيًا على سلوكه واستخدامه للتكنولوجيا.
- إعداد نموذج إجابة للامتحان، وموزع به الدرجة العظمى عن كل الأسئلة مع وضع درجة كل سؤال.
- يحدد السؤال العملي المطلوب من الطالب عمله بدقة ووضوح.
- وضـــع عدة نماذج متكافئة المســـتوى للامتحانات العملية، بحيث لا يتم تكرار نموذج امتحان واحد على جهازين متجاورين أو متقاربين.
- وضـع نماذج أسـئلة الامتحان العملي المختلفة على منضـدة بالمعمل ويسـمح للطالب سـحب ورقة الامتحان عشوائياً والتوجه للجهاز لأداء الامتحان.
- تشـــتمل الأســـئلة العملية على التوجيهات المناســـبة للطالب من حيث: المطلوب، المكان، الوقت، عملية الإنتاج، والتسليم.

ثالثا : المقررات الدراسية ونظام الإمتحان للحلقة الإعدادية بمرحلة التعليم الأساسي:

يتم الالتزام بالقواعد والضـوابط والجداول المقررة في القرارت الوزارية المنظمة درجة الامتحان التحريري **(٢٠) عشرون درجة للدور الثاني.**

رابعاً: مناهج مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات للحلقة الإعدادية بمرحلة التعليم الأساسي دور ثاني:

4- جدول محاور منهج مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الأول الإعدادي العام ٢٠٢٤/٢٠٢٥:

الموضوع
التكنولوجيا الخضراء Green Technology
التحول الرقمى Digital Transformation
أنظمة التشغيل Operating Systems
(تثبيت وإزالة البرامج والأجهزة الرقمية الملحقة) (Installation and remove of software and digital peripherals)
البريد الإلكتروني E-mail
الحوسبة السحابية Cloud Computing
جوجل ميت وإدارة مشروعك Google Meet and manage your project
(تصميم قواعد البيانات Databases Design)
(النماذج والاستعلامات Forms & Queries)
تطبيقات الذكاء الاصطناعي
أجهزة الاستشعار (Sensors)
الروبوتRobot
برنامج سكراتش Scratch
منطقة الكائنات Sprites في برنامج سكراتش
مبادئ لغة البرمجة (البايثون)Python
المتغيرات في لغة البايثون

ملاحظة :

- يتضمن الامتحان التحريري أسئلة انتاج إجابة وأسئلة اختيار الإجابة.
- يمكن وضع الأسئلة بدرجات تكافئ الدرجات الموضحة بالجدول.
- مراعاة تناسب عدد الأسئلة مع زمن الامتحان.

جدول محاور منهج مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الثانى الإعدادي العام ٢٠٢٣/٢٠٢٤ دور ثانى:

محور	الموضـــوع	نواتج التعلم
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة الموضوعات الإثرائية		
تصميم وإنشاء موقع الويب	- مواقع الويب.	• يتعرف مفهوم (موقع الويب/ الصفحة الرئيسة / صفحة الويب). • يستنتج أن موقع الويب يتكون من صفحة ويب أو أكثر. • يستنتج مكونات صفحة الويب (نص – صورة – فيديو – ارتباط تشعبي...). • يتعرف مفهوم صفحة الويب الثابتة Web Page Static. • يتعرف مفهوم صفحة الويب التفاعلية Dynamic Web Page.
	-	•
معالجة ملف صوت	- مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب.	• يفرق بين مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب. • يرسم مخطط بسيط على الورق يتضمن صفحات الموقع. • يصمم رسم تخطيطي لصفحات ويب "موقع مدرستي". • يبحث عن النصوص اللازمة لصفحات الويب المختلفة. • يلتقط مجموعة من الصور لمدرسته من فصول ومعامل وملاعب... • يحفظ الصور كملفات داخل أحد وحدات التخزين.
	-	•
معالجة ملف فيديو	- إنشاء ومعالجة ملفات الصوت. (إثرائي)	برنامج إنشاء ومعالجة ملفات الصوت وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائي)
	- إنشاء ومعالجة ملفات الفيديو. (إثرائي)	برنامج إنشاء ومعالجة ملفات الفيديو وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائي)
لغة الترميز HTML	- لغة الترميز HTML - مفاهيم أساسية	• تعريف لغة HTML • أوامر HTML • القواعد الأساسية لإنشاء صفحة ويب باستخدام HTML • التركيب البنائي لإنشاء صفحة الويب باستخدام HTML • إضافة عنوان لصفحة الويب بالأمر <title>.....</title>
	-	•
	- إضافة محتوى لصفحة الويب - تنسيق صفحة الويب	• إضافة نص لصفحة الويب • تغيير اتجاه صفحة الويب باستخدام الخاصية dir • الكتابة بداية من سطر جديد بالأمر • توسيط النص بالأمر ...
	-	•
	- تابع تنسيق صفحة الويب - تنسيق خلفية صفحة الويب	• إضافة مسافة فارغة بين الكلمات بالأمر (إثرائي) • تحديد لون كخلفية لصفحة الويب بالخاصية bgcolor (إثرائي) • وضع صورة كخلفية لصفحة الويب بالخاصية Background

محور	الموضـــوع	نواتج التعلم
	- تنسيق الخط في صفحة الويب	• الأمر ... لتنسيق الخط • الأوامر <u> و <b> و <i> لتغيير نمط الخط
	- اضافة وسائط متعددة لصفحة الويب	• إدراج صورة داخل صفحة الويب بالأمر<img> • التحكم في أبعاد الصورة بصفحة الويب الخاصية height والخاصية width (إثرائي) • محاذاة الصورة داخل صفحة الويب الخاصية Align
النموذج Form	• النموذج Form – بعض أدوات النموذج	• يشرح أوامر لغة الترميز HTML. (إثرائي) • يوظف أوامر لغة الترميز HTML في إنتاج صفحة ويب تفاعلية • يجري بعض العمليات (إضافة حقل/ إضافة زر اختيار بديل واحد Radio Button) في لغة HTML (إثرائي)
	• لغة HTML-تابع بعض أدوات النموذج	• يشرح بعض عناصر لغة الترميز HTML (صندوق الاختيار- زر الأمر Button - زر إرسال Submit - زر جديد Reset) • يكتب أوامر لغة الترميز HTML بطريقة صحيحة (إثرائي)
المفاهيم الأساسية للغة Java Script	• المفاهيم الأساسية للغة Java Script	• يتعرف بعض المفاهيم الأساسية للغة Java Script • يتعرف القواعد الأساسية لإنشاء صفحة ويب باستخدام أوامر لغة Java Script • يكتب كود بلغة Java Script بدقة (إثرائي)
	• استدعاء كود Java Script	• يتعرف طريقة استدعاء كود Java Script باستخدام زر أمر button. • يتعرف ماهية الدالة Function (إثرائي) • يكتب كود استدعاء الدالة Function • يوظف أدوات لغة البرمجة Java Script في مشروعة التفاعلي (إثرائي)
	• جملة التفرع If Statement	• يستخدم بعض أوامر لغة Java Script لإنشاء صفحة ويب • يحل أمثلة باستخدام التعبير الشرطي if condition (إثرائي) • يتعاون مع زملاءه في تنفيذ أنشطة التعلم (إثرائي)
	• التحقق من صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب (إثرائي)	• التحقق من صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائي)
	• مشروع	• يصمم صفحة ويب تفاعلية • يطور صفحة الويب التفاعلية (إثرائي) • يقارن بين صفحة الويب الساكنة والتفاعلية (إثرائي)
ملاحظة: موضوع HTML5 اثرائى		

محور	الموضــوع	نواتج التعلم
الاستخدام الآمن للإنترنت	• الاستخدام الآمن للإنترنت	• يتعرف المفاهيم الشائعة لمستخدمى شبكة الإنترنت (سرقة الهوية - البرامج الضارة - برامج التجسس....) • يذكر اكبر عدد من الافكار للمواقف التى يمكن أن يتعرض لها مستخدمى خدمات الانترنت • يصمم لوحة الكترونية بمواقف الاستخدام السيء للانترنت (إثرائي) • يشرح ارشادات الاستخدام الامن لخدمات الإنترنت • يقدر أهمية الاستخدام الامن لخدمات الإنترنت في حياتنا

المركز القومى للامتحانات والتقويم التربوى
مواصفات الورقة الامتحانية
قسم تطوير الامتحانات

جدول محاور منهج مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الثالث الإعدادي العام ٢٠٢٤/٢٠٢٥ دور ثاني:

المحور	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
حل المشكلات	الفصل الأول: حل المشكلات Problem Solving • حل المشكلة Problem Solving. • مراحل حل المشكلة Problem Solving Stages.	• يرتب خطوات حل المشكلة. • يضع خطوات الحل لبعض المشكلات الحياتية. (إثرائي)
خرائط التدفق	خرائط التدفق Flowchart: • خرائط التدفق البسيطة (Simple Flowcharts). • تدريب (١-١) خريطة تدفق لجمع عددين. • تدريب (١ -٢) حل معادلة من الدرجة الأولى Y=3x+2. (إثرائي)	• يكتب تعريف خرائط التدفق. • يعدد إرشادات رسم خرائط التدفق. • نشاط (١-١): خريطة التدفق لحساب مساحة ومحيط مستطيل. • نشاط (١-٢): خريطة التدفق لحساب مساحة الدائرة. (إثرائي) • نشاط (١-٣): خريطة التدفق لحساب عدد السنوات بمعلومية عدد الشهور. (إثرائي)
	استخدام التفرع (اتخاذ القرار Decision) في خرائط التدفق: • تدريب (١-٣) خريطة تدفق لطباعة كلمة ناجح في حالة أن تكون الدرجة المدخلة أكبر من أو تساوى ٥٠. (إثرائي) • تدريب (١-٤) خريطة تدفق لطباعة حاصل قسمة عددين وإذا كان المقسوم عليه يساوى صفر يطبع "غير معرف".	• نشاط (١-٤): خريطة تدفق لإدخال عددين ثم طباعة "العدد الأكبر هو؟" و "العدد الأصغر هو؟".
	• تدريب (١-٥) خريطة تدفق لإدخال رقم ثم طباعة نوع العدد (زوجي أو فردى). (إثرائي) • تدريب (١-٦) الحصول على درجة الحرارة ثم طباعة أكبر من الصفر أو أقل الصفر أو تساوى صفر.	• نشاط (١-٥): خريطة التدفق لحساب مساحة دائرة نصف قطرها R .
	• استخدام الحلقات التكرارية في خرائط التدفق (LOOP) • تدريب (١-٧) طباعة الأعداد من ١ إلى ٣. • تدريب (١-٨) تعديل خريطة التدفق بالتدريب السابق لطباعة جدول ضرب ٣. (إثرائي)	• نشاط (١-٦): تتبع قيم المتغير J وقيمة ما يطبع عند تنفيذ كل خطوة. • نشاط (١-٧): خريطة تدفق لطباعة الأعداد الزوجية من ١ إلى ١٠. (إثرائي)
	• تدريب (١-٩) طباعة مجموع الأعداد الصحيحة من ١ إلى ٣.	• نشاط (١-٨): مجموع الأعداد الفردية في الأعداد من ١ إلى ١٠. • نشاط (١-٩): مجموع الأعداد الزوجية بدلاً من الفردية. (إثرائي)
مقدمة فيجوال بيزيك دوت نت	الفصل الثاني : مقدمة فيجوال بيزيك دوت نت • لغة فيجوال بيزيك دوت نت Visual Basic .Net.. • البرمجة وذاكرة الكمبيوتر. (إثرائي) • لغة Visual Basic.net وإطار العمل NET Framework. • لغة Visual Basic.Net و IDE:	• يرسم رسم تخطيطي لأهم مكونات شاشة (IDE). (إثرائي)

المحور	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
	الفصل الثالث: خصائص أدوات التحكم (Controls Properties) • النموذج Form: ○ ضبط خصائص (Name) و (Text). ○ ضبط خصائص (FormBorderStyle), (MaximizeBox) ، (MinimizeBox)، (BackColor)، (RightToLeft). ○ (ControlBox)، (RightToLeftLayout) (إثرائي) ○ (WindowState) (إثرائي)	• يضبط خصائص نافذة النموذج (form) كما ورد بالكتاب المدرسي.
خصائص وأدوات التحكم		•
		•
	• زر الأمر Button: ○ ضبط خصائص (Size) - (Location). ○ ضبط خصائص - (ForeColor) (BackColor) - (Font). (إثرائي) • العنوان Label: ○ ضبط خصائص -(AutoSize) (BorderStyle). • صندوق الكتابة Textbox: ○ ضبط خصائص (MaxLength) ○ (MultiLine) - (PasswordChar). (إثرائي)	• يرسم زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يغير موقع زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يضبط خصائص اللون الأمامي والخلفي والخط لزر الأمر. (إثرائي) • يتحكم في حجم أداة التحكم العنوان (Label). • يضع حدود لأداة التحكم العنوان (Label). • يضبط خصائص صندوق الكتابة كما ورد بالكتاب المدرسي. (إثرائي)
	• صندوق القائمة ListBox: ○ ضبط خصائص -(Items) (SelectionMode)-(Sorted). • صندوق التحرير والسرد ComboBox: ○ ضبط خصائص - (AutoCompleteMode) (AutoCompleteSource). (إثرائي)	• يضبط خصائص كل من • ListBox • ComboBox كما ورد بالكتاب المدرسي (إثرائي)
	• صندوق المجموعة GroupBox. • زر (اختيار بديل واحد) RadioButton • صندوق الاختيار CheckBox.	• يضع صندوق مجموعة (GroupBox) مرتين ثم يرسم أزرار (اختيار بديل واحد) RadioButton داخل كل مجموعة بحيث تعبر المجموعة الأولى عن النوع (ذكر أو أنثى) والمجموعة الثانية تعبر عن الحالة الاجتماعية (أعزب أو متزوج ...الخ) (إثرائي) • يرسم عدة صناديق اختيار (CheckBox) توضح اللغات (انجليزية - فرنسية) التي يجيدها الطالب.
	الفصل الرابع: نافذة الكود (Code Window) • نافذة الكود (Code Window). • معالج الحدث (Event Handler).	• يفتح نافذة الكود (Code Window). • ينشأ معالج حدث نقر لزر أمر (Button) من خلال نافذة الكود (Code Window).

المحور	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
البيانات Data	• أنواع البيانات (Data Types) • الثوابت والمتغيرات (Constant & Variables)	- تدريب (١-١). - تدريب (١-٢).
	• تابع الثوابت والمتغيرات (Constant & Variables) • جملة التخصيص (Assignment)	- تدريب (١-٣). - تدريب (١-٤). - تدريب (١-٥).
	• أولويات تنفيذ العمليات الحسابية • الأخطاء (Errors)	- يعطى الطالب تعبيرات حسابى ويقوم بحسابها حسب أولويات تنفيذ العمليات الحسابية. (إثرائى) - أمثلة للأنواع المختلفة من الأخطاء
التفرع Branching	• التفرع باستخدام جملة If...Then • التفرع باستخدام If...Then..Else...	- فهم تحويل خريطة التدفق الى جملة IF (إثرائي) - أمثلة لأشكل مختلفة من التعبير الشرطى Conditional Expression المستخدم مع جملة IF (إثرائي) - تدريب (٢-١). - تدريب (٢-٢). - تدريب (٢-٣).
	• التفرع باستخدام Select...Case (إثرائي)	- التفرع باستخدام Select...Case (إثرائي) وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
التكرار والإجراءات Looping & Procedures	الفصل الثالث: التكرار والإجراءات Looping & Procedures • استخدام الجملة For...Next	- تدريب (٣-١). - تدريب (٣-٢).
	• تابع For...Next التحكم في البداية والنهاية ومقدار الزيادة فى جملة For...Next	- تدريب (٣-٣). - تدريب (٣-٤).

المحور	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
	● استخدام Do while (إثرائي)	استخدام Do while (إثرائي) وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
	● الإجراء Procedure (إثرائي) ● الإعلان عن الاجراء Sub (إثرائي)	- الإجراء Procedure والإعلان عن الإجراء Sub وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
	● الإعلان عن الدالة Function (إثرائي)	- الإعلان عن الدالة Function وكل ما يتعلق به من محتوى وأنشطة وتدريبات (إثرائى)
التعدي الإلكتروني	التعدي الإلكتروني	

المركز القومي للامتحانات والتقويم التربوي
مواصفات الورقة الامتحانية
قسم تطوير الامتحانات

خامساً:

1- جدول مواصفات الورقة الامتحانية لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات - للصف الأول الإعدادي الدور الثاني - للعام الدراسى ٢٠٢٤/٢٠٢٥

المحتوى	فروع المادة	رقم السؤال	المستويات المعرفية										درجة المحتوى
			التذكر			الفهم			التطبيق			مستويات عليا			عدد بنود كل فرع
			عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد مفردات	نوعها	الدرجة	عدد مفردات	نوعها	الدرجة	
الفصل الدراسي الاول: الدرس الأول: التكنولوجيا الخضراء Green Technology الدرس الثانى: التحول الرقمى Digital Transformation الدرس الثالث: أنظمة التشغيل Operating Systems الدرس الرابع: (تثبيت وإزالة البرامج والأجهزة الرقمية الملحقة) Installation and remove of software ((and digital peripherals			١ ١	اختيار إجابة انتاج إجابة	٠,٥ ٠,٢٥	٢ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٢٥	٢ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٢٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥	١٢ ١٢
الدرس الخامس: البريد الإلكترونى E-mail الدرس السادس:الحوسبة السحابية Cloud Computing الدرس السابع: جوجل ميت وإدارة مشروعك Google Meet and manage your project الدرس الثامن: (تصميم قواعد البيانات Databases Design) الدرس التاسع: (النماذج والاستعلامات Forms & Queries)			١	انتاج إجابة	٠,٢٥	٢ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٢٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥	١٢ ١٢
الفصل الدراسي الثانى: **الدرس الاول: تطبيقات الذكاء الاصطناعي** • أنواع الذكاء االصطناعي • استعرض بعض التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي			١ ١	اختيار إجابة انتاج إجابة	٠,٥ ٠,٢٥	٢ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٢٥	٢ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٢٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥	١٢

المادة : الحاسب الآلى / المرحلة الاعدادى / الفصل الدراسى ثان والدورالثاني

إجمالي عدد أوراق المواصفة : (٢٧) ورقة

• التعامل مع أكبر عدد من الافكار لاستخدامات الذكاء الاصطناعي **الدرس الثانى: أجهزة االستشعار (Sensors)** • أنواع أجهزة االاستشعار المختلفة ومجالات استخداماتها • أهمية أجهزة الاستشعار في حياتنا الحديثة. • أصمم مشروع بسيط يعتمد على فكر أجهزة الاستشعار **الدرس الثالث: الروبوت Robot** • أنواع الروبوتات ووظائفها • أقترح أكبر عدد من االفكار الستخدامات الروبوتات																	
الدرس الرابع: برنامج Scratch • المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch • استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار • التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات • أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت • مشروع **الدرس الخامس: منطقة الكائنات Sprites في برنامج سكراتش** • مفهوم منطقة الكائنات في سكراتش • أنشئ مشروع بسيط ببرنامج سكراتش **الدرس السادس: مبادئ لغة البايثون Python** • مفهوم لغة البرمجة البايثون • أعدد استخدامات لغة البايثون		١	انتاج إجابة	٠,٢٥	٢ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٢٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥		

• خطوات تنزيل لغة البايثون **الدرس السابع: المتغيرات في لغة البايثون Python** • مفهوم المتغيرات • أنواع المتغيرات • كود برمجة بسيط بلغة البايثون													
عدد الأسئلة	٦		١٢			١٤			١٦			٤٨	
النسبة المئوية	%١٠		%٢٥			%٣٠			%٣٥			%١٠٠	
مجموع الدرجات	٢		٥			٦			٧			٢٠	

مع مراعاة الآتي:

- يتضمن الامتحان التحريري أسئلة انتاج إجابة وأسئلة اختيار الإجابة.
- يمكن وضع الأسئلة بدرجات تكافئ الدرجات الموضحة بالجدول.
- مراعاة تناسب عدد الأسئلة مع زمن الامتحان.

2- جدول مواصفات الورقة الامتحانية لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات - للصف الثاني الإعدادي الدور الثاني - للعام الدراسى ٢٠٢٤/٢٠٢٥

المحتوى	فروع المادة	رقم السؤال	المستويات المعرفية											
			التذكر			الفهم			التطبيق			مستويات عليا			عدد بنود كل فرع	درجة المحتوى
			عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد المفردات	نوعها	الدرجة	عدد مفردات	نوعها	الدرجة	عدد مفردات	نوعها	الدرجة		
الفصل الدراسي الأول: **الوحدة الأولى:** مواقع الويب			١	انتاج إجابة	٠,٢٥	٢	اختيار إجابة	١	٣	اختيار إجابة	١,٥	٣	اختيار إجابة	١,٥		
						١	انتاج لإجابة	٠,٢٥	١	انتاج لإجابة	٠,٢٥	١	انتاج لإجابة	٠,٢٥		

الوحدة الثانية: **تصميم وإنشاء مواقع ويب**			١	اختيار إجابة	٠,٥	٢ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٢٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥	٢ ٢	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٥					
الفصل الدراسى الثانى: **الوحدة الأولى:** **مواقع الويب**			١	اختيار إجابة	٠,٥	٢ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٢٥	٢ ٢	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١ ٠,٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥					
الوحدة الثانية: **مدخل للغة Java Script**			١	اختيار إجابة	٠,٥	١ ٢	اختيار إجابة انتاج لإجابة	٠,٥ ٠,٥	١ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	٠,٥ ٠,٢٥	٣ ١	اختيار إجابة انتاج لإجابة	١,٥ ٠,٢٥					
الوحدة الثالثة: **الاستخدام الآمن للإنترنت**			١	انتاج إجابة	٠,٢٥	١	انتاج لإجابة	٠,٢٥	١	انتاج لإجابة	٠,٢٥	١	انتاج لإجابة	٠,٢٥					
عدد الأسئلة			**٥**			**١٣**			**١٥**			**١٧**						**٥٠**	
النسبة المئوية			**١٠%**			**٢٥%**			**٣٠%**			**٣٥%**						**١٠٠%**	
مجموع الدرجات			**٢**			**٥**			**٦**			**٧**						**٢٠**	

3- جدول مواصفات الورقة الامتحانية لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات - للصف الثالث الإعدادي الدور الثاني - للعام الدراسى ٢٠٢٤/٢٠٢٥

المستوى ○	تذكر ١٠%		فهم ٢٥%		تطبيق ٣٠%		حل مشكلات ٣٥%		المجموع	
محتوى الكتاب الأول	الأسئلة	الدرجة	الأسئلة	الدرجة	الأسئلة	الدرجة	الأسئلة	الدرجة	الأسئلة	الدرجة
الفصل الأول: حل المشكلات (Problem Solving)	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	١ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	٠,٧٥	٣ إنتاج إجابة ٣ اختيار إجابة	١,٥	٣ إنتاج إجابة ٣ اختيار إجابة	١,٥	٨ إنتاج إجابة ٨ اختيار إجابة	٤
الفصل الثاني: مقدمة لغة فيجوال بيزيك دوت نت (Visual Basic .NET)	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	١ إنتاج إجابة ١ اختيار إجابة	٠,٥	١ إنتاج إجابة ١ اختيار إجابة	٠,٥	٤ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	١,٥
الفصل الثالث: خصائص أدوات التحكم (Controls Properties)	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	٢ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	١	١ إنتاج إجابة ١ اختيار إجابة	٠,٥	٢ إنتاج إجابة ٣ اختيار إجابة	١,٢٥	٦ إنتاج إجابة ٦ اختيار إجابة	٣
الفصل الرابع: نافذة الكود (Code Window)	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	١ إنتاج إجابة ١ اختيار إجابة	٠,٥	١ إنتاج إجابة ١ اختيار إجابة	٠,٥	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	٤ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	١,٥
محتوى الكتاب الثاني **الفصل الأول:** البيانات Data	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	١ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	٠,٧٥	٢ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	١	٢ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	١	٦ إنتاج إجابة ٦ اختيار إجابة	٣
الفصل الثاني: التفرع Branching	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	٢ إنتاج إجابة	٥٠.٠	١ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	٧٥.٠	٢ إنتاج إجابة ١ اختيار إجابة	٧٥.٠	٦ إنتاج إجابة	٢,٢٥

									٣ اختيار إجابة	
الفصل الثالث: التكرار والإجراءات	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	٢ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	١	٣ إنتاج إجابة ٢ اختيار إجابة	١,٢٥	٣ إنتاج إجابة ٣ اختيار إجابة	١,٥٠	٩ إنتاج إجابة ٧ اختيار إجابة	٤
الفصل الرابع: **التعدي الإلكتروني Cyber Bulling**	١ اختيار إجابة	٠,٢٥	١ إنتاج إجابة	٠,٢٥			١ إنتاج إجابة	٠,٢٥	٢ إنتاج إجابة ١ اختيار إجابة	٠,٧٥
المجموع		٢		٥		٦		٧		٢٠