

2024 - 2023

### الصف السادس

م	الأسبوع	المهارة	درجة المهارة	درجة الاختبار
1		مهارات سابقة :	1 1 1	6
		- تشغيل البرنامج . - استدعاء المشروع. - حفظ المشروع.		
2		لبنات مساندة للاختبار: ( اختيار ما يناسب الاختبار )	3	6
		- التحكم . - الأحداث . - الحركة . - المظاهر .		
3		التحسس :	3	7
		- استخدام احدى لبنات التحسس .		
4		- لبنات الملامسة : ( اختيار ما يناسب الاختبار )	4	7
		- لبنة ملامسة لكانن آخر . - لبنة ملامسة للون كانن أو منصة . - لبنة ملامسة لون للون .		
5		العمليات والمتغيرات:	3	7
		- إنشاء متغير .		
6		- لبنات المتغيرات والعمليات : ( اختيار ما يناسب الاختبار )	4	7
		- لبنة تحديد قيمة لمتغير تم إنشاؤه مسبقاً . - لبنة زيادة أو إنقصاص قيمة لمتغير تم إنشاؤه مسبقاً . - لبنات العمليات الحسابية . - لبنات عمليات المقارنة . - لبنات عمليات الرابط الشرطي . - لبنات عمليات الرابط بين النصوص .		
7	4	البُث: ( اختيار ما يناسب الاختبار )	4	4
		- إنشاء بُث . - استقبال بُث تم إنشاؤه مسبقاً .		
8		اللائحة:	4	7
		- إنشاء لائحة .		
9		- لبنات اللائحة : ( اختيار ما يناسب الاختبار )	3	7
		- لبنة إضافة عنصر إلى لائحة تم إنشاؤها مسبقاً . - لبنة حذف أحد العناصر أو جميعها من لائحة تم إنشاؤها مسبقاً . - استخدام احدى لبنات اللائحة .		
10	4	الاستنساخ: ( اختيار ما يناسب الاختبار )	4	4
		- إنشاء نسخة من الكائن . - لبننة بدأ النسخة من الكائن .		
-	-	إنشاء لبنيه . ( يتم تطبيقها في المشروع )		7
35		الإجمالي		

ملاحظة :

- عدم وضع سؤال مبني على سؤال آخر .
- الرجاء تطبيق الاختبار قبل الاعتماد .

2024 - 2023

### الصف السابع

## الميزان النسبي لامتحان الفصل الدراسي الثاني لمنهج مادة الحاسوب ( عالم التقنية ) - التعليم العام

م	الأسبوع	المهارة	درجة المهارة	درجة الاختبار
1	الاول	أنا منتج	-	-
2	الثاني و الثالث	قصة نجاح ( 1 ) دمج الصور :  - تشغيل البرنامج. - استدعاء المشروع . - حفظ المشروع .	3 1 1 1	1 1 1 1
3	الرابع و الخامس	التعامل مع الصور ( 1 ) الانعكاس :  - استخدام أداة الانعكاس <b>Flip Tool</b> لتطبيق الانعكاس (الرأسي / الأفقي).	4 4	7 1 2 2 2 2 2
4	السادس والسابع	قصة نجاح ( 2 ) رسم حر - رسم منتظم :  <b>( اختيار ما يناسب الاختبار )</b> - استخدام أداة الفرشاة للرسم. - الرسم باستخدام أداة التحديد . - رسم المضلعات باستخدام <b>.Path tool</b> .	6 3 3 3	6 3 3 3
5	الثامن	التعامل مع الصور ( 2 ) إزالة الخلفية من الصور:  - إزالة الخلفية من صورة تم إضافة <b>alpha channel</b> لها مسبقا.	4 4	4 2 2 2 2 2
6	التاسع	قصة نجاح ( 3 ) تصميم المنشورات :  <b>( اختيار ما يناسب الاختبار )</b> - كتابة نص. - تنسيق نص موجود مسبقا. - تغيير درجة الشفافية <b>.opacity</b>	7 3 4	7 3 4
	الإجمالي		35	

ملاحظة :

- عدم وضع سؤال مبني على سؤال آخر.
- الرجاء تطبيق الاختبار قبل الاعتماد.

2024 - 2023

### الصف الثامن

## الميزان النسبي لامتحان الفصل الدراسي الثاني لمنهج مادة الحاسوب ( عالم التقنية ) - التعليم العام

م	الأسبوع	المهارة	درجة المهارة	درجة الاختبار
1	-	<b>مهارات سابقة :</b> - تشغيل البرنامج . - استدعاء المشروع. - حفظ المشروع.	2	6 2 2 2
2	الاول	<b>مدخل إلى التأثيرات الحركية:</b> - تأثير الموضع. - حذف اطار أساسى موجود مسبقاً.	4	5 1
3	الثاني	<b>التأثير الحركي (الاستدارة - التحريم) :</b> ( <u>اختيار ما يناسب الاختبار</u> ) - تأثير التحريم. - تأثير الاستدارة.	4	4
4	الثالث	<b>التأثير الحركي (الخامة - تحول الأشكال) :</b> ( <u>اختيار ما يناسب الاختبار</u> ) - تأثير الخامة. - تأثير تحول الأشكال.	4	4
5	الرابع والخامس	<b>محرر الإطارات الأساسية:</b> - تغيير موضع إطار أساسى موجود. ( <u>يتم تطبيقها في المشروع</u> )	-	-
6	السادس	<b>التأثير الحركي باستخدام المحاكاة - محاكاة القماش:</b> ( <u>اختيار ما يناسب الاختبار</u> ) - محاكاة القماش على كائن موجود. - إضافة كائن الريح والتحكم في خصائصه.	4	4
7	السابع	<b>محاكاة الدخان:</b> - محاكاة الدخان على كائن موجود.	4	4
8	الثامن	<b>القيود :</b> - تطبيق قيد مسار الحركة على كائن موجود مسبقاً.	4	4
9	الحادي عشر	<b>التصدير :</b> ( <u>اختيار ما يناسب الاختبار</u> ) - إضافة الفيلم كنسيج. ( مع التأكد من إضافة خامة من قبل المعلم ) - إضافة صوت من خلال محرر الأفلام.	4	4
	الإجمالي	35		

### ملاحظة :

- عدم وضع سؤال مبني على سؤال آخر.
- الرجاء تطبيق الاختبار قبل الاعتماد.

2024 - 2023

### الصف التاسع

## الميزان النسبي لامتحان الفصل الدراسي الثاني لمنهج مادة الحاسوب ( عالم التقنية ) - التعليم العام

م	الأسبوع		المهارة	درجة المهارة	درجة الاختبار
1	-		<b>مهارات سابقة :</b> - تشغيل البرنامج. - استدعاء الفيلم. - حفظ الفيلم.	1	3 1 1
2	الأول والثاني		<b>انتاج الوسانط بمساحات شفافة:</b> - التعامل مع العقدة Keyer ( خصائصها و توظيفها ). ( <a href="#">اختيار بنددين</a> ) ▪ فصل اللون من فيلم. ▪ فصل لون واحد من الصور. ▪ فصل اللون من الصور التي تحوي مساحة متصلة باللون متعددة. ▪ فصل اللون من مساحات متفرقة.	3 3 3 3	6
3	الثالث		<b>الخلفية المتحركة:</b> - التعامل مع العقدة ROLL ( خصائصها و توظيفها ).	4	4
4	الرابع و الخامس		<b>الفلاتر:</b> التعامل مع العقدة Shadertoy ( خصائصها و توظيفها ): ▪ إضافة فلتر فرعي على عقدة Shadertoy موجودة مسبقاً. ▪ تغيير في خصائص الفلتر الموجود مسبقاً.	3 3	6
5	السادس		<b>النصوص:</b> التعامل مع العقدة Text ( خصائصها و توظيفها ): ▪ كتابة نص. ▪ إضافة تأثير حركي على نص موجود مسبقاً. ▪ تغيير في خصائص نص ( نوع الخط - المحاذاة - الموضع - اللون - حجم الخط - تغيير حجم نص - الاستدارة - الإمالة - لون خلفية النص - سمك الحدود - تغيير نصف قطر الدائرة - التفاف النص حول قوس ).	3 3 2	8
6	السابع		<b>تعديل أركان العناصر:</b> التعامل مع العقدة CornerPin ( خصائصها و توظيفها ). <a href="#">(اختيار ما يناسب الاختبار)</a> ▪ تعديل أركان العناصر على منظور ثابت. ▪ مطابقة أركان العناصر على منظور غير ثابت.	4	4
7	الثامن		<b>التنبيه:</b> التعامل مع العقدة Tracker ( خصائصها و توظيفها ). ▪ إنشاء مسار تتبع باستخدام العقدة Tracker. ▪ التحكم في خصائص العقدة.	2 2	4
8	الحادي عشر		<b>الأفلام المهرزة :</b> ( <a href="#">يتم تطبيقها في المشروع</a> )	-	-
35	الإجمالي				

### ملاحظة :

- عدم وضع سؤال مبني على سؤال آخر.
- الرجاء تطبيق الاختبار قبل الاعتماد.