

نموذج وصف المقرر



وصف المقرر

يوفر وصف المقرر هذا إيجازاً مقتضياً لأهم خصائص المقرر ومخرجات التعلم المتوقعة من الطالب تحقيقها مبرهناتاً عما إذا كان قد حقق الاستفادة القصوى من فرص التعلم المتاحة. ولا بد من الربط بينها وبين وصف البرنامج.

1. المؤسسة التعليمية	جامعة شط العرب /كلية العلوم
2. القسم العلمي / المركز	علوم الحاسوب
3. اسم / رمز المقرر	اساسيات برمجة 1
4. أشكال الحضور المتاحة	منتظم
5. الفصل / السنة	الاول
6. عدد الساعات الدراسية (الكلي)	200 ساعة
7. تاريخ إعداد هذا الوصف	2025-2024
8. أهداف المقرر	<ol style="list-style-type: none">1. يتناول هذا المقرر أساسيات الخوارزميات ويمنح الطلبة فرصة لكتابة الخوارزميات.2. في هذا المقرر يمكن للطلبة أن يتعلموا بسهولة كيفية رسم المخططات الانسيابية لوصف الخوارزميات.3. يهدف البرمجة إلى تعلم كيفية حل المشكلات.4. يغطي هذا المقرر مفاهيم البرمجة وكتابة الأكواد.5. كذلك، بعد هذا المقرر سيتمكن الطلبة من معرفة كيفية التعامل مع تراكيب التحكم والدوال.

9. مخرجات المقرر وطرائق التعليم والتعلم والتقييم

أ- الاهداف المعرفية

1. تطوير خوارزميات لحل المشكلات التي يمكن للحاسوب معالجتها.
2. اختبار الخوارزميات.
3. ترجمة الخوارزميات إلى برامج بلغة ++C.
4. تنقيح وتشغيل واختبار البرامج الإجرائية المكتوبة بلغة ++C.

ب- الاهداف المهاراتية الخاصة بالمقرر

1. تحليل المشكلات وصياغة خوارزميات.
2. كتابة برامج بسيطة بلغة ++C.
3. استخدام تراكيب التحكم والدوال.
4. اختبار وتصحيح الأخطاء البرمجية.

طرائق التعليم والتعلم

عند تدريس مقرر **برمجة (1)** للمبتدئين، من المهم اعتماد استراتيجيات تراعي مستوى فهمهم الأساسي وتعمل على بناء معرفتهم ومهاراتهم تدريجياً. فيما يلي بعض استراتيجيات التعلم والتدريس الفعالة للمبتدئين في مقرر برمجة: (1)

طرائق التقييم

1. امتحانات نظرية منتصف الفصل والنهائي.
2. امتحانات عملية في المختبر.
3. واجبات منزلية ومسائل برمجية.
4. مشروع مصغر لتطبيق المفاهيم.
5. مشاركة صفية وتفاعل.

ج- الاهداف الوجدانية والقيمية

1. تنمية الدافعية للتعلم الذاتي والبحث المستمر.
2. تعزيز الثقة بالنفس في مواجهة المشكلات البرمجية.
3. تنمية روح التعاون والعمل الجماعي.
4. ترسيخ قيم الدقة والمسؤولية الأكاديمية.

طرائق التعليم والتعلم

1. المحاضرات النظرية :لتوضيح المفاهيم الأساسية.
2. التمارين العملية في المختبر :لتطبيق المفاهيم برمجيًا.
3. الواجبات المنزلية والمشاريع المصغرة :لتعزيز التعلم الذاتي والتدريب المستمر.
4. المناقشات الصفية :لتنمية التفكير النقدي وحل المشكلات.
5. التعلم التفاعلي :استخدام أمثلة تطبيقية وتمارين جماعية.

طرائق التقييم

1. الامتحانات النظرية :لقياس فهم المفاهيم الأساسية.
2. الامتحانات العملية :لتقييم القدرة على كتابة الأكواد وتنفيذها.
3. الواجبات المنزلية والمشاريع المصغرة :لقياس التطبيق العملي للمفاهيم.
4. المشاركة الصفية :لتقييم التفاعل والمساهمة في الأنشطة الصفية.

د - المهارات العامة والتأهيلية المنقولة (المهارات الأخرى المتعلقة بقابلية التوظيف والتطور الشخصي) .

1. تطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات.
2. تنمية القدرة على التعلم الذاتي وإدارة الوقت.
3. تعزيز مهارات التواصل والعمل الجماعي.
4. اكتساب مهارات أساسية في استخدام الحاسوب والبرمجيات.
5. رفع القدرة على التكيف مع بيئات العمل المختلفة والتطور المهني.

10.بنية المقرر

الاسبوع	الساعات	مخرجات التعلم المطلوبة	اسم الوحدة/او الموضوع	طريقة التعلم	طريقة التقييم
الاول	4		<ul style="list-style-type: none"> • حل المشكلات • الخوارزميات • ما هي البرمجة؟ 		المشاركة في المحاضرة
الثاني	4		<ul style="list-style-type: none"> • العناصر الأساسية في لغة ++C • الشكل العام لبرنامج بلغة ++C • التعليقات 		المشاركة في المحاضرة
الثالث	4		<ul style="list-style-type: none"> • الكلمات المحجوزة • المعارف (Identifiers) • المتغيرات والثوابت • أنواع البيانات 		المشاركة في المحاضرة
الرابع	4		<ul style="list-style-type: none"> • العوامل الحسابية وأسبقية العمليات • التعبيرات الرياضية (Expressions) 		المشاركة في المحاضرة
الخامس	4		<ul style="list-style-type: none"> • عبارة الإسناد (Assignment Statement) • إعلان المتغيرات وتهيئتها (Declaring and Initializing Variables) 		المشاركة في المحاضرة

المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • الإدخال والإخراج 		4	السادس
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • تراكيب التحكم • العوامل العلائقية • وأسبقية العمليات 		4	السابع
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • الاختيار (Selection) • الاختيار if...else: 		4	الثامن
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • العبارات المركبة (كتلة من العبارات) 		4	التاسع
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • الاختيارات المتعددة if : المتداخلة (Nested if) 		4	العاشر
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • الاختيار: جملة التبديل (Switch case) 		4	الحادي عشر
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • التكرار (Repetition) • هيكل التكرار باستخدام حلقة for (for Looping Structure) 		4	الثاني عشر
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • الدوال المعرفة من قبل المستخدم (User-defined functions) • إعلان الدوال واستدعاؤها (Function declarations and call) 		4	الثالث عشر

المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • الدوال المعرفة من قبل المستخدم • إعلان الدوال واستدعاؤها 		4	الرابع عشر
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • مناقشة عامة 		4	الخامس عشر
المشاركة في المحاضرة		<ul style="list-style-type: none"> • أسبوع تحضيري قبل الامتحان النهائي 		4	السادس عشر

11. البنية التحتية	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Walter Savitch, <i>Problem Solving with C++</i>, 7th Edition, Addison-Wesley, 2009. 2. Herbert Schildt, <i>C++: The Complete Reference</i>, 4th Edition, McGraw-Hill, 2003. 	1- الكتب المقررة المطلوبة
Bronson, G. (2012). <i>A First Book of C++ (4th ed.)</i>. Cengage Learning.	2- المراجع الرئيسية (المصادر)
	أ) الكتب والمراجع التي يوصى بها (المجلات العلمية، التقارير،)
	ب) المراجع الالكترونية، مواقع الانترنت،

12. خطة تطوير المقرر الدراسي

1. تحديث المحتوى والأمثلة العملية.
2. اعتماد التعلم التفاعلي والمشاريع العملية.
3. تطوير أدوات التقييم العملية والنظرية.
4. تعزيز التعلم الذاتي والموارد الرقمية.
5. تنمية المهارات العامة مثل التفكير النقدي والعمل الجماعي

عميد الكلية

رئيس القسم

مدرس المادة

