

نادي البرمجة

الأهداف

تعليم البرمجة الأساسية

- توفير برنامج تعليمي يبدأ من الصفر للطلاب الجدد في البرمجة باستخدام طرق تعليمية حديثة وتفاعلية لتسهيل الفهم وتطبيق المفاهيم.

تحسين المهارات البرمجية

- توفير مشاريع تطبيقية وورش عمل للطلاب المحترفين والمتوسطين لتعزيز مهاراتهم وتطويرها مع توفير إشراف مباشر من قبل محترفين في المجال.

تعزيز التفاعل الاجتماعي والمشاركة

- إنشاء بيئة تعليمية تشجع على التعاون والتبادل بين الطلاب من خلال مختلف الفعاليات.

الأنشطة

للطلاب الجدد في البرمجة

- محاضرات تعليمية
 - جلسات تعليمية أسبوعية لتعلم أساسيات لغات البرمجة مثل Python مع توفير مواد تعليمية إضافية وتمارين عملية لتطبيق المفاهيم.
- مشروع تطبيقي بسيط
 - بناء مشروع صغير يطبق المفاهيم المدروسة خلال الورش العمل مع دعم فني متواصل وتقديم مراجعات دورية لتقديم المشروع.

للطلاب المتوسطين والمحترفين في البرمجة

- ورش عمل متقدمة
 - ورش عمل لبناء تطبيقات أكثر تعقيدًا أو استخدام تقنيات متقدمة مثل الذكاء الاصطناعي أو الواقع الافتراضي وتشجيع المشاركة في مسابقات دولية أو مشاريع مفتوحة المصدر.
- مسابقات برمجية
 - تنظيم مسابقات برمجية لحل تحديات تقنية.

التواصل والدعم الفني

- توفير وسائل تواصل مفتوحة بين الطلاب والمدرسين، مثل مجموعة على تطبيقات المراسلة الفورية (تلجرام).

تقييم الأداء والتقدم

- وضع نظام لتقييم أداء الطلاب بشكل دوري وتقديم نقد بناء.

الفعاليات الخاصة

- تنظيم فعاليات خاصة مثل "ليلة البرمجة" أو "هاكاثون" لجذب المزيد من الطلاب والمشاركة في التحديات البرمجية الفعلية.