نموذج (م)

توصيف المقرر

- المؤسسة التعليمية: جامعة الملك سعود

- الكلية/ القسم : علوم الرياضة و النشاط البدني / قسم التربية البدنية

أ) تحديد المقرر والمعلومات العامة

1 – اسم المقرر و رقمه : **الألعاب الشعبية والصغيرة في المملكة العربية السعودية 201 تتب**

2 – الساعات المعتمدة: ساعتان (1ساعة نظري – 2 ساعة عملي)

3 – البرنامج أو البرامج التي يتم تقديم المقرر ضمنها: بكالوريوس علوم الرياضة و النشاط البدني (إذا كان هناك أشياء عمومية مختارة في برامج عدة يجب ذكرها فضلا عن ذكر البرامج)
بكالوريوس علوم الرياضة والنشاط البدني

4 – اسم عضو هيئة التدريس المسئول عن تدريس المقرر : أعضاء هيئة التدريس

5 – المستوى أو السنة التي سيتم تقديم هذه المقرر فيه: الثالث

6 – المتطلبات المسبقة لهذه المقرر (إن وجدت) : لا يوجد

7 – المتطلبات المصاحبة لهذه المقرر (إن وجدت) : لا يوجد

8 – مكان تدريس المقرر إن لم يكن في المقر الرئيسي للمؤسسة التعليمية.

9– لغة تدريس المقرر : العربية مع تقديم المصطلحات باللغة بالانجليزية

ب) الأهداف :

1 – وصف موجز لنتائج التعلم الأساسية للطلبة المسجلين في هذا المقرر:
بعد دراسة الطالب لهذا المقرر، سوف يكون قادر على:

أ- إدراك وفهم ثقافة الأجداد وتعزيز التواصل بين الأجيال .
ب- إدراك تأثيرات إحياء التراث من الإنقراض والتعريف به لضمان بقاؤه ..
ت- الإستفادة من الخبرات الكثيرة من الألعاب الشعبية وتوظيفها لصالح تربية النشء وإعداده
ث- الالمام بالمعلومات النظرية للألعاب الصغيرة
ج- الإلمام بالاغراض المختلفة للألعاب الصغيرة لكل مرحلة دراسية.
ح- بناء وتصميم الألعاب الصغيرة لكل المراحل العمرية وللجنسين.

خ- التعرف علي أنواع الألعاب ونظريات اللعب واللياقة البدنية للمراحل المختلفة

ملخص

يسعي المقرر إلي إلقاء الضوء علي تعريف الألعاب الشعبية ونشأتها ومايميزها وأهم الخصائص فيها ، ثم معايشة العديد من نماذج الألعاب الشعبية القديمه على طبيعتها في المناطق المختلفة بالمملكة ، واشهر الألعاب التي يمكن ممارستها ، وتعتبر تجربة فريدة للطلاب ومميزة لاحياء التراث الثقافي وضمان بقاؤه ،كذلك التعرف علياثر هذه الألعاب علي افراد المجتمع .
كما يتم القاء الضوء علي الألعاب الصغيرة ومميزاتها واغراضها المختلفة ، والتعرف علي تقسيم الألعاب ونظريات اللعب القديمة والحديثة ، يشمل الجانب التطبيقي تصميم وابتكار العاب لأغراض مختلفة تسهم في التنمية الشاملة المتزنة للفرد في جميع جوانب الشخصية .

2 – صف باختصار أية خطط يتم تنفيذها في الوقت الراهن من أجل تطوير وتحسين المقرر (مثلا: الاستخدام المتزايد للمواد والمراجع التي تعتمد على تكنولوجيا المعلومات أو شبكة الانترنت، والتغييرات في محتوى المقرر بناء على نتائج البحوث العلمية الجديدة في المجال):

أ- المحاضرة
ب- المذكرة
ت- استخدام المراجع الحديثة في التخصص

ث- استخدام شبكة المعلومات الدولية (مثل الفيس بوك- اليوتيوب)

ج) وصف المقرر: (ملاحظة: وصف عام للنموذج الذي سيستخدم للنشرة أو الدليل الذي سيرفق)

1 – المواضيع المطلوب بحثها وشمولها

الموضوع	عدد الأسابيع	ساعات الاتصال
نظري : تعارف – توضيح مفردات المقرر وأهدافه – أسلوب العمل عملي : تطبيق نماذج من الألعاب الشعبية	1	3
نظري : مقدمة عن الألعاب الشعبية عملي : الألعاب الشعبية في المنطقة الوسطي	1	3
نظري : الالعاب الشعبية في المملكة العربية السعودية . عملي : الألعاب الشعبية في المنطقة الغربية	1	3
نظري : دور البيئة العربية في أنتقاء الألعاب الشعبية وممارستها . عملي : الألعاب الشعبية في المنطقة الجنوبية	1	3
نظري : أهم مايميز الألعاب الشعبية بالنسبة للمارسين . عملي : الألعاب الشعبية في المنطقة الشمالية	1	3
نظري : أثر الألعاب الشعبية على ا لمجتمع . عملي : الألعاب الشعبية في المنطقة الشرقية	1	3
نظري : الألعاب العالمية الحديثة المشتقة من الألعاب الشعبية . عملي : تصميم وتنفيذ اشهرالالعاب الشعبية (متنوعة)	1	3
نظري : الألعاب الشعبية (الهادئة – البسيطة – الغيرة – التنافسية) . عملي : تصميم وتنفيذ اشهرالالعاب الشعبية (متنوعة)	1	3
اختبار نظري فصلي اول أختبار عملي فصلي اول	1	3
نظري : الألعاب الصغيرة (مميزاتها – كتابتها - التشكيلات المستخدمة) – اللياقة البدنية عملي : تقسيم الألعاب - نماذج	1	3
نظري : أغراض الألعاب الصغيرة عملي : تطبيق العاب بغرض الترويح	1	3

نظري : نظريات اللعب عملي : تطبيق العاب بغرض تنمية عناصر اللياقة	1	3
نظري : نظريات اللعب عملي : تطبيق العاب بغرض تنمية المهارات الرياضية	1	3
اختبار نظري فصلي ثاني أختبار عملي فصلي ثاني	1	3
اختبار نظري نهائي : اختبارعملي نهائي:	1	3

2 – مكونات المقرر (مجموع ساعات الاتصال في الفصل الدراسي): 45 ساعة

المحاضرة	الدروس الخاصة	العملي / الميداني / التدريب التعاوني أو الامتياز لطلبة التخصصات الصحية	أخرى
45 ساعة (15 نظري – 30 عملي)	لايوجد	لا يوجد	واجبات خارجية

3 – دراسة إضافية خاصة/ ساعات تعلم متوقعة من الطلبة في الأسبوع (المطلوب هنا المعدل المتوقع للفصل الدراسي وليس المتطلبات المحددة في كل أسبوع):

من المتوقع من الطالب تحصيل ساعات تعلم إضافية بإجمالي 15 ساعة في الفصل الدراسي. (بواقع ساعة في الأسبوع).

4 – تطوير نتائج التعلم في نطاقات أو مجالات التعلم
لكل مجال من مجالات التعلم الموضحة فيما يلي يجب توضيح :
- ملخص موجز للمعرفة أو المهارات التي صمم المقرر من أجل تطويرها.
- وصف لاستراتيجيات التعلم المطلوب استخدامها لتطوير تلك المعرفة أو المهارات.
- طرق تقييم الطالب المستخدمة في المقرر لتقييم نتائج التعلم في المجال المعني.

أ – المـــــــــعـرفـــة

- **وصف المعرفة التي سيتم اكتسابها من المقرر.**

1- الفهم العميق والواعي للألعاب الشعبية والصغيرة
2- إدراك وفهم تراث وتاريخ المملكة العربية السعودية
3- معرفة كيفية تصميم وتنفيذ الألعاب الشعبية والصغيرة
4- الإطلاع على الأبحاث الحديثة في الألعاب الشعبية والصغيرة واستخدامها في

تدريس الطلاب

- **إستراتيجية التعليم (التدريس المطلوب استخدامها لتطوير تلك المعرفة.**
  1- **المحاضرات الدراسية**
  2- **مجموعات عمل لإعداد ورقة بحثية**
  3- **مجموعات النقاش**
  4- **الإنترنت**
- **طرق تقييم المعرفة المكتسبة.**
  1- **اختباران فصليان**
  2- **اختبار نهائي**
  3- **واجبات أسبوعية**
  4- **عرض تقديمي**

ب – المهارات المعرفية (الإدراكية)

1 - المهارات المعرفية المطلوب تطويرها:

أ- تحليل وتفسير ونقد الألعاب الشعبية والصغيرة المصممة والمبتكرة
ب- ربط النظرية بالتطبيق تصميم الالعاب
ت- توظيف المعرفة لابتكار عدد متنوع من الألعاب للأغراض المختلفة

2- استراتيجيات التعلم المستخدمة في تطوير المهارات المعرفية:

أ- مجموعات النقاش
ب- استخدام الحاسب الآلي والإنترنت
ت- ممارسة تطبيقية لكيفية تصميم وتنفيذ الألعاب
ث- المشاركة في تحليل الألعاب ووضع المقترحات المناسبة

3– طرق تقييم المهارات المعرفية المكتسبة:

أ- الاختبارات
ب- مهام صغيرة أثناء المحاضرة
ت- واجبات أسبوعية
ث- العرض التقديمي

ج – مهارات العلاقات البينية (الشخصية) والمسئولية

I. وصف لمهارات العلاقات الشخصية مع الآخرين، والقدرة على تحمل المسئولية المطلوب تطويرها:

1. **تطوير المقدرة على التواصل والعمل الجماعي مع الأقران من خلال المناقشات العلمية وعمل المجموعات.**
2. **الاستمرار في تنمية المهارات الشخصية والمهنية.**
3. **الفهم النقدي للقضايا التي تواجه تنفيذ الالعاب**
4. **تعزيز التعلّم الذاتي من خلال تكليف الطالب بمهام تطوير معارفه وقدراته .**

5. التصرف بمسؤولية في العلاقات الشخصية والمهنية.

2 - استراتيجيات التعليم المستخدمة في تطوير هذه المهارات والقدرات:
1. التوجيه المستمر وخاصة في حالات التفاعل الجماعي بين الطلاب. 2. التكليف الفردي والجماعي لعمل مهام ومسئوليات تخدم المخرجات التعليمية للمقرر. 3. القدرة على إعداد وتقديم عرض تقديمي ومناقشته مع الطلاب ومدرس المادة باستخدام المنهج العلمي المتبع
3 – طرق تقييم اكتساب الطلبة لمهارات العلاقات الشخصية وقدرتهم على تحمل المسئولية: - الملاحظة - تقييم الزملاء

د – مهارات الاتصال، وتقنية المعلومات، والمهارات الحسابية (العددية):

1 – وصف المهارات العددية ومهارات الاتصال المطلوب تطويرها:
أ- القدرة على استخدام الحاسب والتعرف على أهم المواقع على الشبكة العالمية ذات العلاقة بالمقرر ب- تقديم بعض الطلاب للعرض التقديمي أمام الزملاء ت- القدرة على الوصول إلى مصادر التعلم المختلفة في المجالات ذات العلاقة. ث- تعلم المهارات الضرورية اللازمة لتطوير المهارات التدريسية

2 - استراتيجيات التعليم المستخدمة في تطوير هذه المهارات:
أ- التأكد من قدرة الطلاب على استخدام تطبيقات الحاسب الآلي لتطوير مهاراتهم في بناء وتصميم الألعاب بأغراض مختلفة. ب- التدريب على استخدام تقنيات التعليم لتطوير وابتكار الالعاب
3 – طرق تقييم اكتساب الطلبة لمهارات الاتصال ، وتقنية المعلومات، والمهارات الحسابية (العددية):
أ- الاختبارات ب- عرض تقديمي ت- واجبات أسبوعية

هـ) المهارات الحركية (إن كانت مطلوبة)

1 – وصف للمهارات الحركية (مهارات عضلية ذات منشأ نفسي) المطلوب تطويرها في هذا المجال: لا يوجد
بإتمام دراسة هذا المقرر يتوقع من الطالب أن تكون قادرة على: لا يوجد
2 - استراتيجيات التعلم المستخدمة في تطوير المهارات الحركية: - لا يوجد 3 – طرق تقييم اكتساب الطلبة للمهارات الحركية:

لا يوجد

5 - تحديد الجدول الزمني لمهام التقويم التي يتم تقييم الطلبة وفقها خلال الفصل الدراسي

رقم التقييم	طبيعة مهمة التقييم (مثلا: مقالة، أو اختبار قصير، أو مشروع جماعي، أو اختبار فصلي... الخ	الأسبوع المستحق	نسبة الدرجة إلى درجة التقييم النهائي
1	اختبار فصلي 1	9	%20
2	اختبار فصلي 2	13	%20
3	الواجبات والتفاعل داخل المحاضرات والحضور	1 - 15	%10
4	تصميم وابتكار الالعاب.	1-15	%10
5	اختبار نهائي	حسب التقويم الجامعي	%40

د) الدعم المقدم للطلبة

الإجراءات أو الترتيبات المعمول بها لضمان تواجد أعضاء هيئة التدريس من أجل تقديم المشورة والإرشاد الأكاديمي للطالب المحتاج لذلك (مع تحديد مقدار الوقت – الساعات المكتبية- الذي يتواجد فيه أعضاء هيئة التدريس في الأسبوع):

1- الساعات المكتبية عشر ساعات
2- الموقع الالكتروني والبريد الإلكتروني للمدرس

هـ)مصادر التعلم

1 – الكتاب (الكتب) الرئيسة المطلوبة:
أ - الألعاب الشعبية من تراث منطقة الباحة الأصيل ، محمد سالم عبدالله 1425 هـ.
ب - مدخل في الألعاب الصغيرة ، محمد احمد عبد الله إبراهيم ، المتحدون للطباعة ، الزقازيق ، جمهورية مصر العربية ، 2005 .

2 – المراجع الأساسية:
ا- الموروثات الشعبية في المملكة العربية السعودية د . فراج عبدالحميد توفيق 2005 م .
ب- من ألعابنا ، محمد إبراهيم الميمان ، الرئاسة العامة لرعاية الشباب 1403 هـ.
ج- تراث الأجداد ، محمد عبدالعزيز بن علي القويعي ، الجزء الأول ، 1402 هـ.

3 – الكتب والمراجع الموصى بها (الدوريات العلمية، التقارير... الخ) (يرفق قائمة بذلك):

4- المواد الالكترونية و مواقع الانترنت ... الخ

http://www.youtube.com/

5 – مواد تعلم أخرى مثل البرامج التي تعتمد على الكمبيوتر أو الأقراص المضغوطة أو المعايير المهنية أو الأنظمة:
- افلام تعليمية

-

و) المرافق المطلوبة

حدد متطلبات المقرر بما في ذلك حجم الفصول والمختبرات (أي عدد المقاعد في الفصول والمختبرات ومدى توافر أجهزة الكمبيوتر .. الخ).

1 – المرافق التعليمية (حجرات المحاضرات والمختبرات ... الخ):
- قاعة دراسية خمس و عشرون مقعد مجهزة برابط للشبكة العالمية.

2 – أجهزة الكمبيوتر:

a. جهاز حاسب آلي للمحاضر مع جهاز عرض فوق الرأس (overhead projector) وشاشة عرض.

3 – موارد أخرى (حددها – مثلا: إذا كان مطلوبا معدات مختبر معينة حدد المتطلبات أو أرفق قائمة): لايوجد

ز) تقييم المقرر وعمليات التحسين:

1 – استراتيجيات الحصول على نتائج الطالب وفعالية التعليم:
-استمارة تقييم عضو هيئة التدريس
-تقييم رئيس القسم
-مناقشة الطلاب

2 – الاستراتيجيات الأخرى المتبعة في تقييم عملية التعليم إما عن طريق الأستاذ أو عن طريق القسم:
-تقييم رئيس القسم
-تقييم الأقران

3 – عمليات تحسين التعليم:
-المشاركة في المؤتمرات و الدورات التدريبية
-الإطلاع على آخر مستجدات التخصص من خلال الاشتراك في الدوريات العلمية
-الإطلاع على نتائج تقييم الطلاب

4 – عمليات التحقق من مستويات إنجاز الطلبة (مثلا: فحص التصحيح أو الدرجات من قبل عضو هيئة تدريس مستقل لعينة من أعمال الطلبة، وقيام أستاذ المقرر بتبادل تصحيح عينة من الواجبات أو الاختبارات بصفة دورية مع عضو هيئة تدريس آخر لنفس المقرر في مؤسسة تعليمية أخرى) غير مطبق حالياً.

5 – صف الترتيبات والخطط المعدة للمراجعة الدورية لفاعلية المقرر والتخطيط للتحسين:

- بعد نهاية كل فصل دراسي يتم مراجعة تقرير المقرر المعد من أعضاء هيئة التدريس المقدمين للمقرر وتتم مناقشة نتائج الطلاب وأبرز التحديات التي تواجه الطلاب واقتراح سبل التغلب عليها
- تبادل الخبرات والمناقشة والآراء بين أعضاء هيئة التدريس.

Kingdom of Saudi Arabia

The National Commission for Academic Accreditation & Assessment

COURSE SPECIFICATION

Course Specification

-	**Institution King Saud University**
-	**College/Department : College of Sport Sciences and Physical Activity**

A Course Identification and General Information

1. Course title and code: Popular and minor games in the Kingdom of Saudi Arabia

Saudi Arabia PHE 201
2. Credit hours: 2 hours (Theoretical 1 hour - two hours practical)
3. Program(s) in which the course is offered. (If general elective available in many programs indicate this rather than list programs) BS in Sport Sciences and Physical Activity
4. Name of faculty member responsible for the course A Specialist faculty member
5. Level/year at which this course is offered: level 3
6. Pre-requisites for this course (if any) None
7. Co-requisites for this course (if any) None
8. Location if not on main campus No need
9. Course language: Arabic

B Objectives

1. Summary of the main learning outcomes for students enrolled in the course.

On successful completion of this course, students should be able to demonstrate:

- understanding and understanding ancestral culture and promote intergenerational communication.
- to recognize the effects of reviving the heritage of extinction and definition to ensure its survival ..
- to benefit from the many experiences of popular games and employment for the benefit of the education and development of young people
- Knowledge of theoretical information for minor games
- Familiarity with the different purposes of minor games for each stage of study.
- Building and designing minor games for all ages and for both sexes.
- Identify the types of games and theories of play and fitness for different stages

Summary

The course aims at shedding light on the definition of popular games, their origin, their characteristics and the most important characteristics in them, and then the experience of many models of ancient folk games in nature in the different regions of the Kingdom, and the most famous games that can be practiced. It is a unique experience for students and is unique to revive cultural heritage and ensure its survival. These games are for members of the community.

As well as shed light on the small games and their features and various purposes, and identify the division of games and theories of the game old and modern, the application includes the application of the design and innovation of games for different purposes contribute to the development of the comprehensive balanced of the individual in all aspects of the personality.

2. Briefly describe any plans for developing and improving the course that are being implemented. (eg increased use of IT or web based reference material, changes in content as a result of new research in the field)

- Lecture
- The Memorandum
- Use of modern references in specialization
- Use of the international information network (eg Facebook, YouTube)

C. Course Description (Note: General description in the form to be used for the Bulletin or Handbook should be attached)

Subject	Number of weeks	Contact hours

Theoretical: acquaintance - clarification of the course's **vocabulary and objectives - the method of work**	**1**	**3**
Practical: Applying models of popular games **Theory: Introduction to popular games**	**1**	**3**
Practical: popular games in the central region **Theoretical: Popular Games in Saudi Arabia.**	**1**	**3**
Practical: Popular Games in the Western Region **Theoretical: The role of the Arab environment in the selection and practice of popular games.**	**1**	**3**
Practical: popular games in the southern region **Theoretical: The most important feature of the popular games for the practitioners.**	**1**	**3**
Practical: Popular Games in the Northern Region **Theoretical: The impact of popular games on society.**	**1**	**3**
Practical: Popular Games in the Eastern Region **Theoretical: Modern World Games derived from popular games.**	**1**	**3**
Practical: Design and implementation of popular games (miscellaneous) **Theoretical: popular games (quiet - simple - Jealous - competitive).**	**1**	**3**
First theoretical test **First Practical Test**	**1**	**3**
Theoretical: minor games (advantages - written - the configurations used) - fitness **Practical: Division of Games – Models**	**1**	**3**

Theoretical: The purposes of minor games **Practical: the application of games for leisure**	**1**	**3**
Theoretical: Play theories **Practical: Applying games for the development of fitness elements**	**1**	**3**
Theoretical: Play theories **Practical: the application of games for the development of sports skills**	**1**	**3**
Second semester theoretical test **Second Quarterly Practical Tes**	**1**	**3**
Final theoretical test: **My final test:**	**1**	**3**

2 Course components (total contact hours per semester):			
Lecture: **45 hours** **(15 theoretical - 30 practical)**	**Tutorial: none**	**Practical/Fieldwork/Internship:** **none**	**Other:** **External duties**

3. Additional private study/learning hours expected for students per week. (This should be an

average :for the semester not a specific requirement in each week) 15 hours
4. Development of Learning Outcomes in Domains of Learning **For each of the domains of learning shown below indicate:** • **A brief summary of the knowledge or skill the course is intended to develop;** • **A description of the teaching strategies to be used in the course to develop that knowledge or skill;** • **The methods of student assessment to be used in the course to evaluate learning outcomes in the domain concerned.**
a. Knowledge
(i) Description of the knowledge to be acquired **1- A deep understanding of the popular and minor games** **2- Understanding and understanding the heritage and history of the Kingdom of Saudi Arabia** **3-Learn how to design and implement popular and minor games** **4 - access to modern research in popular and minor games and use in teaching students**
(ii) Teaching strategies to be used to develop that knowledge **(A) Discussion groups** **(B) The use of computers and the Internet** **(C) practical practice of how to design and implement games;** **(D) Participate in the analysis of games and develop appropriate proposals**
(iii) Methods of assessment of knowledge acquired - **Two midterm exams** - **Final exam** - **Weekly duties** - **Presentation**
b. Cognitive Skills
(i) Cognitive skills to be developed **A -Analysis, interpretation and criticism of popular and minor games designed and innovative** **B - Link theory with application design games** **C - Use knowledge to create a variety of games for different purposes**

(ii) Teaching strategies to be used to develop these cognitive skills - Group discussions - Usage of the Internet and PC - Applied practice of planning and preparation for a physical education class. - Participate in giving a presentation
(iii) Methods of assessment of students cognitive skills - Exams - Tasks during the lecture - Weekly duties - Presentation
c. Interpersonal Skills and Responsibility
(i) Description of the interpersonal skills and capacity to carry responsibility to be developed - Ability to develop communication and teamwork with peers through scientific discussions and group work. - The Continuous development of personal and professional skills. - Critical understanding of the issues facing the implementation of the Games - Promote self-learning through the assignment of tasks to develop student knowledge and abilities. - Act responsibly in personal and professional relationships
(ii) Teaching strategies to be used to develop these skills and abilities - Continuous guidance particularly in cases of group interaction among students. - Commissioning of individual and group work tasks and responsibilities of serving the educational outcomes of the course. - Ability to prepare and present a presentation and discussion with students and teachers using the scientific method.
(iii) Methods of assessment of students interpersonal skills and capacity to carry responsibility - Observation - Peer- assessment
d. Communication, Information Technology and Numerical Skills
(i) Description of the skills to be developed in this domain. - Ability to use the computer and identify the most important websites related to the curriculum. - Ability to give out a presentation to colleagues - Ability to access learning resources in different related topics - Learn the necessary skills needed to develop teaching skills.
(ii) Teaching strategies to be used to develop these skills A- Ensure students' ability to use computer applications to develop their skills in building and designing games for different purposes.

B-Training in the use of educational techniques to develop and innovate games
(iii) Methods of assessment of students numerical and communication skills - Exams - Presentation - Weekly duties
e. Psychomotor Skills (if applicable)
(i) Description of the psychomotor skills to be developed and the level of performance required none
(ii) Teaching strategies to be used to develop these skills none
(iii) Methods of assessment of students psychomotor skills none

5. Schedule of Assessment Tasks for Students During the Semester

Assessment	Assessment task (eg. essay, test, group project, examination etc.)	Week due	Proportion of Final Assessment
1	Midterm exam 1	9	20%
2	Midterm exam 2	13	20%
3	Duties and interaction within lectures and attendance	1-15	10%
4	Design and innovation of games	1-15	10%
5	Final exam	According to university calendar	40%

D. Student Support

1. Arrangements for availability of faculty for individual student consultations and academic advice. (include amount of time faculty are available each week)

- Consultation during office hours (10 hrs per week) .
- Via e-mail and Website of the teacher.

E Learning Resources

1. Required Text(s)

2. Essential References **A- Popular Games from the heritage of the authentic Baha region, Mohammed Salem Abdullah 1425 h .** **B- B - Introduction to Small Games, Mohamed Ahmed Abdullah Ibrahim, United for Printing, Zagazig, Egypt, 2005m.**
3- Recommended Books and Reference Material (Journals, Reports, etc) (Attach List) **A - Popular Heritage in the Kingdom of Saudi Arabia d. Faraj Abdul Hamid Tawfiq 2005 m.** **B - From our games, Mohamed Ibrahim Al-Maiman, General Presidency of Youth Welfare 1403 h.** **C - Legacies of the Grandparents, Mohammed Abdul Aziz bin Ali Al-Quwaie, part I, 1402 h.**
4-.Electronic Materials, Web Sites etc **http://www.youtube.com**
5- Other learning material such as computer-based programs/CD, professional standards/regulations **- Educational videos.**

F. Facilities Required

Indicate requirements for the course including size of classrooms and laboratories (ie number of seats in classrooms and laboratories, extent of computer access etc.)
1. Accommodation (Lecture rooms, laboratories, etc.) **An equipped classroom (for 25 students) with IP-board & internet access.**
2. Computing resources **Overhead projector, IP-board & Pc**
3. Other resources (specify --eg. If specific laboratory equipment is required, list requirements or attach list)

G Course Evaluation and Improvement Processes

1 Strategies for Obtaining Student Feedback on Effectiveness of Teaching

- **Evaluation form of the faculty** - **The head of department evaluation** - **Students' discussion**
2 Other Strategies for Evaluation of Teaching by the Instructor or by the Department - **The head of department evaluation** - **Peer Evaluation**
3 Processes for Improvement of Teaching - **Participation in conferences and training courses.** - **Update knowledge from the latest development in scientific journals** - **Review of the students evaluation**
4. Processes for Verifying Standards of Student Achievement (eg. check marking by an independent faculty member of a sample of student work, periodic exchange and remarking of a sample of assignments with a faculty member in another institution) **Not applicable presently**
5 Describe the planning arrangements for periodically reviewing course effectiveness and planning for improvement. - **At the end of each semester, a course report has to be prepared by every faculty member teaching the course. Discussion meeting is usually held among the faculty to evaluate effectives of teaching and propose possible solution to obstacles** - **Exchange of experiences, discussion and consensus among faculty staff**