



نموذج وصف الوحدة

نموذج وصف المقرر

كلية الهندسة / قسم الطب الحيوي



معلومات الوحدة

معلومات الدورة

عنوان الوحدة	برمجة الكمبيوتر			تسليم الوحدات
نوع الوحدة	ثانوي			<input checked="" type="checkbox"/> نظريه <input checked="" type="checkbox"/> حاضر <input checked="" type="checkbox"/> المختبر
رمز الوحدة	BME-22-03			<input type="checkbox"/> تعليمي <input type="checkbox"/> عملی <input type="checkbox"/> الحلقه الدراسيه
اعتمادات ECTS	8			
(ساعة / SWL) (SEM)	75			
مستوى الوحدة	2	الفصل الدراسي للتسليم		
الادارة الإدارية	طب الحياني	الكلية	كلية الهندسة	
قائد الوحدة	علي عبد الحسين	عنوان البريد الإلكتروني	Ali.abdalhussain@uowa.edu.iq	
لقب قائد الوحدة	مدرس مساعد	مؤهلات قائد الوحدة		ماجستير
مدرس وحدة		عنوان البريد الإلكتروني		
اسم المراجعين الأقران		عنوان البريد الإلكتروني	عنوان البريد الإلكتروني	
تاريخ اعتماد اللجنة العلمية	2024/9/26	رقم الإصدار	1.0	

العلاقة مع الوحدات الأخرى

العلاقة مع المواضيع الأخرى

وحدة المتطلبات الأساسية	لا	الفصل الدراسي	
وحدة المتطلبات المشتركة	لا	الفصل الدراسي	

أهداف الوحدة ومخرجات التعلم ومحتويات الكيفية

أهداف الدورة ومخرجات التعلم والمحتويات التعليمية

أهداف الوحدة أهداف الدورة	<ol style="list-style-type: none"> 1. تعليم أساسيات البرمجة: فهم المفاهيم الأساسية مثل المتغيرات والعبارات الشرطية والحلقات. 2. إجاده لغات البرمجة: تمكين الطلاب من كتابة البرامج باستخدام لغات مثل C و C++. 3. تصميم الخوارزمية: تطوير القراءة على تصميم خوارزميات فعالة لحل مشاكل البرمجيات. 4. فهم هياكل البيانات: تعرف على كيفية استخدام هياكل البيانات المختلفة مثل المصفوفات والقوائم. 5. تطبيق البرمجة الموجهة للكائنات (OOP): تدريس مبادئ البرمجة الموجهة للكائنات مثل الكائنات والوصول الدراسي. 6. تعليم تقنيات تصحيح الأخطاء: تحسين مهارات تصحيح الأخطاء وتحليل التعليمات البرمجية. 7. تطبيق مفاهيم البرمجة المتقدمة: تمكين الطلاب من استخدام مكتبات وأطر البرمجة المتقدمة.
مخرجات تعلم الوحدة مخرجات التعلم من الدورة	<p>فهم مبادئ البرمجة: اكتساب المعرفة بأساسيات البرمجة مثل المتغيرات والعبارات الشرطية والحلقات.</p> <p>إجاده لغات البرمجة: القراءة على كتابة البرامج باستخدام لغات مثل C و C++.</p> <p>تصميم الخوارزمية: تطوير المهارات الالازمة لتصميم وتنفيذ خوارزميات فعالة لحل المشكلات.</p> <p>استخدام هياكل البيانات: قم بتطبيق هياكل البيانات بشكل فعال مثل المصفوفات والقوائم والأشجار.</p> <p>البرمجة الشيئية (OOP): فهم وتطبيق مبادئ البرمجة الموجهة للكائنات مثل الكائنات والطبقات.</p> <p>تحليل الأخطاء وتصحيحها: تطوير مهارات تصحيح الأخطاء وتحسين التعليمات البرمجية.</p> <p>تطبيق المفاهيم المتقدمة: استخدام مكتبات وأطر البرمجة ، وبرمجة التطبيقات متعددة الخيوط.</p>
المحتويات الإرشادية المحتويات الإرشادية	<ol style="list-style-type: none"> 1. مفاهيم البرمجة الأساسية: تعلم أساسيات البرمجة مثل المتغيرات وأنواع الرسوم والهياكل الشرطية. 2. برمجة C / C ++: تعلم C أو C ++ كأداة لتطوير التطبيقات. 3. الخوارزميات: دراسة كيفية تصميم الخوارزميات وتنفيذها لحل مشاكل البرمجيات. 4. هياكل البيانات: تعرف على كيفية استخدام الهياكل مثل القوائم المترابطة والمصفوفات والأشجار. 5. البرمجة الموجهة للكائنات (OOP): تعلم مبادئ البرمجة الموجهة للكائنات مثل الكائنات والطبقات. 6. تصحيح الأخطاء: تقنيات البحث عن الأخطاء في التعليمات البرمجية وتصحيحها. 7. مفاهيم متقدمة: تعلم البرمجة باستخدام المكتبات والأطر ، وبرمجة التطبيقات متعددة الخيوط.

استراتيجيات التعلم والتعليم

استراتيجيات التعلم والتعليم

استراتيجيات	<ol style="list-style-type: none"> 1. التعلم النشط: تشجيع الطالب على المشاركة بنشاط من خلال حل التمارين والمشكلات بأنفسهم ، وتعزيز فهمهم للمفاهيم الرياضية. 2. التعلم التعاوني: العمل الجماعي لحل المشكلات الرياضية ، والمساعدة في تبادل الأفكار وتطوير المهارات التحليلية. 3. التعلم القائم على المشاريع: استخدام المشاريع الرياضية التطبيقية التي تربط الرياضيات بالحياة اليومية ، مثل دراسة الإحصاء أو التصاميم الهندسية. 4. التقييم المستمر: إجراء اختبارات وتمارين منتظمة لتنبئ تقدم الطالب وتحديد النقاط التي تحتاج إلى تعزيز. 5. التقسيم والمناقشة: تشجيع الطالب على شرح حلولهم وطرق تفكيرهم لتحفيز الفهم العميق وتحسين مهارات التواصل.
--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

عبء عمل الطالب (SWL)

يتم احتساب العباءة الدراسية للطالب لمدة 15 أسبوعاً

 العبء منظم (ح / سيم) SWL العبء الدراسى المنتظم للطالب خلال الفصل الدراسي	35	 منظم SWL (ح / ثانية) عبء الطالب العادى فى الأسبوع	5
 غير منظم (ح / سيم) SWL العبء الدراسى غير المنتظم للطالب خلال الفصل الدراسي	35	 غير المنظم (ساعة / ثانية) SWL العبء الأكاديمى غير المنتظم للطالب فى الأسبوع	5
(SEM) إجمالي SWL (ح / سيم) العبء الدراسى الكلى للطالب خلال الفصل الدراسي	75		

تقييم الوحدة

تقييم الدورة

مخرجات التعلم ذات الصلة	الأسبوع المستحق	الوزن (العلامات)	الوقت / الرقم	مثل
التقييم التكويني	10 ، 5	(10) %10	2	مسابقات
	12 ، 2	(10) %10	2	تعيينات
	مستمر	(10) %10	1	المشاريع / المختبرات.
	13	(10) %10	1	تقرير
التقييم النهائي	7	(10) %10	2 ساعة	امتحان منتصف الفصل الدراسي
	16	(50) %50	2 ساعة	الامتحان النهائي
تقييم عام		٪ 100 (100 درجة)		

مخطط الدرجات

مخطط الدرجات

مجموعة	درجة	النطير	العلامات (%)	تعريف
مجموعة النجاح (100 - 50)	أ - ممتاز	امتياز	100 - 90	أداء متميز
	ب - جيد جداً	جيد جداً	89 - 80	أعلى من المتوسط مع بعض الأخطاء
	ج - جيد	جيد	79 - 70	العمل السليم مع الأخطاء الملحوظة
	د - مرضية	متوسط	69 - 60	عادل ولكن مع أوجه قصور كبيرة
	هاء - كاف	مقولة	59 - 50	العمل يلبي الحد الأدنى من المعايير
فشل المجموعة (49 - 0)	FX - فشل	الإيادع (قيود المعالجة)	(49-45)	يتطلب المزيد من العمل ولكن الائتمان الممنوح
	F - فشل	فشل	(44-0)	كمية كبيرة من العمل المطلوبة

ملاحظة: سيتم تقويب العلامات التي تزيد عن 0.5 منزلة عشرية أكبر من العلامة الكاملة أو أسفلها لأعلى أو أقل (على سبيل المثال، سيتم تقويب الدرجة 54.5 إلى 55، بينما سيتم تقويب العلامة 54.4 إلى 54). لدى الجامعة سياسة عدم التسامح مع "فشل حركة المرور الوشيك"، وبالتالي فإن التعديل الوحيد على العلامات الممنوحة من قبل العلامة (العلامات) الأصلية سيكون التقويب التقاني الموضح أعلاه.