

ارزشیابی دروس نظری - عملی

جدول ارزشیابی درس برنامه سازی ۱ رشته ی کامپیوتر زمینه ی خدمات

شاخه فنی و حرفه ای (سال تحصیلی ۹۵-۹۴)

نوع آزمون: <input type="checkbox"/> نهایی <input checked="" type="checkbox"/> داخلی	مدل ارزشیابی: ۴-۱ نمره قبولی: ۱۲	نمره نظری: ۸ نمره عملی: ۱۲	ساعت نظری در هفته: ۴ ساعت عملی در هفته: ۴	واحد نظری: ۲ واحد عملی: ۱	نام کتاب: برنامه سازی ۱ کد کتاب: ۳۵۸/۷۰ چاپ: ۱۳۹۴ به بعد
--	---	---	--	--	---

نمره	عنوان																						
۲۰	<p>سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف آن و با استفاده از انواع آزمون ها طراحی شود. می توان ارزشیابی را به صورتی انجام داد که در این حیطه شامل: ۱- آزمون کوتاه پاسخ ۲- آزمون تکمیلی (جای خالی) ۳- آزمون چند گزینه ای ۴- آزمون جور کردنی ۵- آزمون ص-غ ۶- آزمون گسترده پاسخ ۷- دریافت پاسخ های شفاهی در کلاس درس ۸- انجام پروژه های تحقیقاتی، تکالیف و... ودر حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری در حل، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب بصورت فعال، روحیه کمک به همکلاسی ها، تمرین و انجام به موقع تکالیف، نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات ... ودر حیطه روانی-حرکتی تایپ برنامه ها، اشکال زدایی و اجرای آن ها بدون کمک مری و... باشد.</p> <p>-در تحقیق و مطالعه، هنرجو برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه ای هنرستان و سایر کتابخانه ها هدایت شود.</p>	مستمر																					
۱	ورودی-خروجی-پردازش-داده-اطلاعات	نظری																					
۱	الگوی برنامه زبان سی شارپ-کلاس-متد																						
۱	برنامه نویسی با رنگ و صدا																						
۲	ویژوال استودیو، برنامه نویسی و ترجمه برنامه																						
۲	تعریف متغیر و انواع آن، مقداردهی متغیرها و عملیات دیگر																						
۱	دستور دریافت از ورودی																						
۲	کاربرد متغیرها و برنامه نویسی ساده																						
۲	عبارات محاسباتی و عملگرهای حسابی، افزایشی-کاهشی و انتساب																						
۱/۵	عملگرهای منطقی و مقایسه ای و کاربرد آن ها																						
۲	کاربرد دستور if و برنامه نویسی با آن																						
۱/۵	کاربرد دستور switch و برنامه نویسی با آن	پایانی																					
۳	کاربرد دستورات تکرار و برنامه نویسی با آن ها																						
جمع ۲۰																							
۱	ایجاد و ذخیره برنامه و اشکال زدایی آن		عملی																				
۲	کار با متدهای تغییر رنگ																						
۲	ایجاد برنامه های ساده و محاسباتی																						
۲	بکارگیری متد Parse در برنامه ها																						
۴	نوشتن برنامه هایی با ساختار if-else و switch																						
۳	ایجاد برنامه با ساختار For																						
۳	ایجاد برنامه با ساختار while و do while																						
۱	به کارگیری دستور break و continue																						
۲	بکارگیری حلقه متداخل در برنامه																						
		پایانی*	نوبت شهریور																				
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>فصل</td> <td>بارم</td> <td>بارم</td> <td>فصل</td> </tr> <tr> <td>۱</td> <td>۱</td> <td>۱</td> <td>۱</td> </tr> <tr> <td>۲</td> <td>۲</td> <td>۲</td> <td>۲</td> </tr> <tr> <td>۳</td> <td>۱</td> <td>۱</td> <td>۳</td> </tr> <tr> <td>۴</td> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۴</td> </tr> </table>	فصل	بارم	بارم	فصل	۱	۱	۱	۱	۲	۲	۲	۲	۳	۱	۱	۳	۴	۳	۳	۴	نکات اجرایی
فصل	بارم	بارم	فصل																				
۱	۱	۱	۱																				
۲	۲	۲	۲																				
۳	۱	۱	۳																				
۴	۳	۳	۴																				
	<p>ساعات ارایه درس در یک ترم به صورت ۴ ساعت نظری+ ۴ ساعت عملی در نظر گرفته می شود.</p> <p>از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد و فعالیت در نظر گرفته شده (مانند واژگان) سوال امتحانی مطرح نشود.</p> <p>طرح درس مناسب برای سهولت تدریس و دریافت بازخورد از هنرجویان تهیه شود.</p>																						