

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری

درس: زبان تخصصی      پایه: سوم      رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات      شاخه: فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی ۹۴-۹۵



نوع آزمون <input type="checkbox"/> داخلی <input checked="" type="checkbox"/> نهایی	مدل ارزشیابی: ۱-۲-۱-۶ نمره قبولی: ۱۰	ساعت نظری: ۳	واحد: ۳	نام کتاب: زبان تخصصی کد کتاب: ۴۵۰/۶ چاپ معتبر: ۱۳۸۸ به بعد
--	---	--------------	---------	--

نمره	عنوان			
۲۰	- درک مفاهیم تخصصی - درک ساختار جمله - آشنایی با واژگان تخصصی در جمله - توانایی درک مفاهیم واژگان از طریق مفهوم کلی جمله	مستمر	نوبت اول	
۴	- کاربردهای کامپیوتر	پایانی		
۴	- کامپیوتر چیست؟			
۴	- سخت افزار			
۴	- سیستم عامل ها			
۴	- رابط گرافیکی کاربر			
۲۰				
۲۰	- درک مفاهیم تخصصی - درک ساختار جمله - آشنایی با واژگان تخصصی در جمله - توانایی درک مفاهیم واژگان از طریق مفهوم کلی جمله	مستمر	نوبت دوم	
۱/۵	- کاربردهای کامپیوتر	پایانی		
۱/۵	- کامپیوتر چیست؟			
۱/۵	- سخت افزار			
۱/۵	- سیستم عامل ها			
۱/۵	- رابط گرافیکی کاربر			
۲/۵	- نرم افزار			
۲/۵	- چندرسانه ای			
۲/۵	- زبانهای برنامه نویسی			
۲/۵	- شبکه			
۲/۵	- فناوری های جدید			
۲۰				
		پایانی	نوبت شهریور	
	درس			نمره
	درس			نمره
	درس			نمره
	درس			نمره
۲۰	جمع نمرات نوبت شهریور			
نکات اجرایی - ترجمه در آموزش زبان تخصصی ملاک عمل نمی باشد و لازم است از ترجمه متون به فارسی اجتناب شود. - نمره دهی برای دقت بیشتر بر اساس بیست نمره انجام شده است. هنرآموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی و نظری محاسبه نمایند.				



وزارت آموزش پرورش  
سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی  
دفتر آزمون کتاب های درسی

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: سیستم عامل پایه: دوم شماره: کامپیوتر رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات شاخه: فنی حرفه‌ای سال تحصیلی: ۹۴-۹۵

نام کتاب: سیستم عامل کد کتاب: ۳۵۸/۶۶ و ۳۵۸/۶۸ چاپ معتبر: ۱۳۹۱	واحد نظری: ۱ واحد عملی: ۲	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۴	نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون داخلي <input checked="" type="checkbox"/> نهایی <input type="checkbox"/>
---	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان																																										
۱ ۱ ۳ ۱ ۳ ۲/۵ ۲/۵ ۳ ۳	<ul style="list-style-type: none"> <li>- آشنایی با رایانه</li> <li>- شروع کار با ویندوز ۷</li> <li>- مدیریت پرونده ها و پوشه</li> <li>- سازماندهی محیط کار ویندوز ۷</li> <li>- سفارشی کردن محیط کار</li> <li>- ابزارهای سیستمی</li> <li>- وظیفه های سیستم عامل، اعلان دستور (command prompt) نصب و پیکربندی ویندوز ۷</li> <li>- اینترنت</li> <li>- ویروس و برنامه های ضد ویروس</li> </ul>	نظری	مستمر نوبت اول																																								
۱ ۳ ۳ ۲ ۳ ۲ ۲ ۲	<ul style="list-style-type: none"> <li>- آشنایی با محیط ویندوز ۷</li> <li>- کار با پرونده ها و پوشه ها مانند ایجاد و حذف و ...</li> <li>- سازماندهی محیط کار</li> <li>- سفارشی کردن محیط کار ویندوز ۷</li> <li>- کار با ابزارهای سیستمی</li> <li>- کار با دستورات خط فرمان</li> <li>- تنظیم ارتباط با اینترنت، کار با مرورگرها و انجام تنظیمات مربوطه</li> <li>- پیکربندی دیسک سخت و تبدیل سیستم پرونده ها به یکدیگر و استفاده از امکانات حفاظتی سیستم پرونده NTFS</li> <li>- شناسایی عملکرد انواع برنامه های مخرب و پاک کردن آنها</li> </ul>	عملی																																									
۳ ۲ ۳ ۳ ۳ ۳	<ul style="list-style-type: none"> <li>- مدیریت حساب های کاربری و محیط امنیتی سیستم عامل ویندوز ۷</li> <li>- نگهداری از سیستم عامل ویندوز ۷</li> <li>- نظارت بر عملکرد رایانه</li> <li>- معرفی سیستم عامل لینوکس و نصب آن</li> <li>- کار با محیط و برنامه های لینوکس دیبیا</li> <li>- پیکربندی و تنظیمات لینوکس دیبیا</li> <li>- مفاهیم پایه سیستم عامل</li> </ul>	نظری	مستمر نوبت دوم																																								
۲ ۳ ۳ ۲ ۳ ۵ ۲	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ایجاد حساب کاربری و گروه بندی کاربران و کنترل حساب کاربری</li> <li>- تهیه نسخه پشتیبان و بازیابی اطلاعات در سیستم عامل ویندوز ۷</li> <li>- آشنایی با رجیستری و کار با آن</li> <li>- مشاهده رویدادهای سیستم</li> <li>- نصب لینوکس با روش های گوناگون</li> <li>- کار با سیستم عامل لینوکس</li> <li>- راه اندازی سیستم عامل ویندوز ۷</li> </ul>	عملی																																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>۱/۵</td> <td>۲-۴</td> <td>۱/۵</td> <td>۱-۹</td> <td>۱/۵</td> <td>۱-۵</td> <td>۰/۵</td> <td>۱-۱</td> </tr> <tr> <td>۱/۵</td> <td>۲-۵</td> <td>۱/۵</td> <td>۲-۱</td> <td>۱</td> <td>۱-۶</td> <td>۰/۵</td> <td>۱-۲</td> </tr> <tr> <td>۱/۵</td> <td>۲-۶</td> <td>۱/۵</td> <td>۲-۲</td> <td>۱/۵</td> <td>۱-۷</td> <td>۱/۵</td> <td>۱-۳</td> </tr> <tr> <td>۱</td> <td>۲-۷</td> <td>۱/۵</td> <td>۲-۳</td> <td>۱/۵</td> <td>۱-۸</td> <td>۰/۵</td> <td>۱-۴</td> </tr> </tbody> </table>	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	۱/۵	۲-۴	۱/۵	۱-۹	۱/۵	۱-۵	۰/۵	۱-۱	۱/۵	۲-۵	۱/۵	۲-۱	۱	۱-۶	۰/۵	۱-۲	۱/۵	۲-۶	۱/۵	۲-۲	۱/۵	۱-۷	۱/۵	۱-۳	۱	۲-۷	۱/۵	۲-۳	۱/۵	۱-۸	۰/۵	۱-۴	پایانی	نوبت شهریور
نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل																																				
۱/۵	۲-۴	۱/۵	۱-۹	۱/۵	۱-۵	۰/۵	۱-۱																																				
۱/۵	۲-۵	۱/۵	۲-۱	۱	۱-۶	۰/۵	۱-۲																																				
۱/۵	۲-۶	۱/۵	۲-۲	۱/۵	۱-۷	۱/۵	۱-۳																																				
۱	۲-۷	۱/۵	۲-۳	۱/۵	۱-۸	۰/۵	۱-۴																																				
۲۰																																											
اجرای نکات		<p>- امتحان نوبت شهریور از هر دو کتاب سیستم عامل جلد اول و دوم برگزار خواهد شد. - نمره دهی برای دقت بیشتر بر اساس بیست نمره انجام شده است. هنرآموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی و نظری محاسبه نمایند.</p>																																									



## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری

درس: مبانی رایانه      پایه: دوم      رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات      شاخه: فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی: ۹۵-۹۴

نام کتاب: مبانی رایانه کد کتاب: ۳۵۸/۶۵ چاپ معتبر: ۱۳۹۰ به بعد	واحد: ۲	ساعت نظری: ۴	مدل ارزشیابی: ۴-۱ نمره قبولی: ۱۰	نوع آزمون <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
---	---------	--------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان	مستمر																																								
۲۰	<p>سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف ، با استفاده از ابزارهای سنجش و اندازه گیری آموزشی از قبیل آزمون پاسخ کوتاه ، آزمون چندگزینه ای ، آزمون دو گزینه ای ، آزمون جور کردنی و آزمون تشریحی انجام شود.</p> <p>در حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری ، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی ، حضور به موقع ، فعال و با آرامش در کلاس ، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب ، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی ، حل تمرین و انجام به موقع تکالیف، استفاده از نرم افزار مرتبط ، داشتن برنامه درسی در منزل، روحیه کمک به همکلاسی ها ، مراقبت و نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات و ... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد.</p> <p>-در تحقیق و مطالعات ،دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه ای هنرستان و سایر کتابخانه ها هدایت شود.</p>	۲۰																																								
۱/۵	<ul style="list-style-type: none"> <li>- کلیات و مفاهیم اولیه</li> <li>- سیستم های نمایش اعداد و کد گذاری داده ها</li> <li>- حافظه ها</li> <li>- دستگاه های ورودی و خروجی</li> <li>- نرم افزار</li> <li>- فناوری اطلاعات</li> <li>- حل مساله</li> </ul>	پایانی																																								
۲/۵																																										
۲																																										
۲																																										
۵																																										
۳		پایانی																																								
۴		پایانی																																								
۲۰		پایانی																																								
۲۰	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>۱</td> <td>۲</td> <td>۵</td> <td>۳</td> <td>۲</td> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۳</td> </tr> <tr> <td>۲</td> <td>۲</td> <td>۶</td> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۳</td> </tr> <tr> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۷</td> <td>۴</td> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۳</td> </tr> <tr> <td>۴</td> <td>۳</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	۱	۲	۵	۳	۲	۳	۳	۳	۲	۲	۶	۳	۳	۳	۳	۳	۳	۳	۷	۴	۳	۳	۳	۳	۴	۳							پایانی
فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره																																			
۱	۲	۵	۳	۲	۳	۳	۳																																			
۲	۲	۶	۳	۳	۳	۳	۳																																			
۳	۳	۷	۴	۳	۳	۳	۳																																			
۴	۳																																									
۲۰	<p>- از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود.</p> <p>- طرح درس مناسب برای سهولت تدریس و دریافت بازخورد از هنرجویان تهیه شود.</p> <p>- ساعات ارائه درس در یک ترم به صورت دو برابر ساعات یک سال (یعنی ۴ ساعت نظری برای این درس) در نظر گرفته می شود.</p> <p>-در محاسبه نمرات مستمر و پایانی ضرایب مربوط به بخش نظری و عملی مورد توجه قرار گیرد.</p> <p>-نمره دهی برای دقت بیشتر براساس بیست نمره انجام شده است . هنرآموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی ونظری محاسبه نمایند.</p>	نکات اجرایی																																								



## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: برنامه سازی ۲ پایه: سوم رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات شاخه: فنی و حرفه‌ای سال تحصیلی ۹۵-۹۴

نام کتاب: برنامه سازی ۲ کد کتاب: ۴۵۱ چاپ معتبر: ۱۳۹۴ به بعد	واحد نظری: ۲ واحد عملی: ۱	ساعت نظری در هفته: ۴ ساعت عملی در هفته: ۴	نمره نظری: ۸ نمره عملی: ۱۲	مدل ارزشیابی: ۴-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون: <input type="checkbox"/> نهایی <input checked="" type="checkbox"/> داخلی
---	------------------------------	--	-------------------------------	--	---

نمره	عنوان		نظری	پایانی	عملی	پایانی*	نوبت شهریور	نکات اجرایی
۲۰	سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف و با استفاده از انواع آزمون ها می توان ارزشیابی را انجام داد که شامل: ۱- آزمون کوتاه پاسخ ۲- آزمون بلند پاسخ ۳- آزمون چند گزینه ای ۴- آزمون جور کردنی ۵- آزمون گسترده پاسخ ۶- دریافت پاسخ های شفاهی در کلاس درس ۷- انجام پروژه های تحقیقاتی، تکالیف و... ودر حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری 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 و ... ودر حیطه روانی حرکتی سرعت عمل در تایپ برنامه ها و اشکال زدایی آن ها تایپ برنامه ها و اجرای آن ها بدون کمک مربی، بکارگیری خلاقیت مناسب در تولید برنامه های ویندوزی... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد. در بخش فعالیت و استفاده از HELP معلم انگیزه لازم را ایجاد نماید و به عنوان تحقیق، نمره ارزشیابی مستمر در نظر گیرد.							
۱/۵ ۱ ۱/۵ ۳ ۲ ۲ ۲ ۱ ۲ ۱ ۳	حلقه های متداخل عملگر سه تایی و \ casting و خطیابی آن کاربرد آرایه و دسترسی به عناصر و حلقه foreach انواع جستجو و کاربرد آن ها مرتب سازی کاربرد داده های شمارشی تعریف کلاس و شیء و متد متدهای آماده و کاربرد آنها اصول نظری برنامه های ویندوزی کاربرد کنترل های جدید و ویژگی های مهم آن ها		نظری	پایانی				
جمع ۲۰	کاربرد صحیح دستورات شرط و حلقه ها (for, while, foreach)							
۳	استفاده از آرایه ها و توانایی مرتب سازی و جستجو							
۴	کار با داده های شمارشی							
۳	استفاده از متدهای کلاس Math، string، Sort و BinarySearch در کلاس Array							
۲	ایجاد، مقداردهی اولیه و راه اندازی برنامه ویندوزی							
۱	ایجاد و مقدار دهی ویژگی های کنترل های مختلف							
۳	کد نویسی مناسب در برنامه های ویندوزی							
۴								
			فصل ۱	فصل ۲	فصل ۳	فصل ۴		
			۲/۵	۵	۳	۴		
			۲/۵	۶	۵	۳		
					۳	۴		
	ساعات ارایه درس در یک ترم به صورت ۴ ساعت نظری+ ۴ ساعت عملی در نظر گرفته می شود. از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد و فعالیت (مانند واژگان و MSDN) در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود. طرح درس مناسب برای سهولت تدریس و دریافت بازخورد از هنرجویان تهیه شود.							

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: برنامه سازی ۳ پایه: سوم زمینه: خدمات  
رشته: کامپیوتر شاخه: فنی و حرفه ای سال تحصیلی: ۹۵-۹۴

نام کتاب: برنامه سازی ۳ کد کتاب: ۴۵۱/۵۰ چاپ معتبر: ۱۳۹۴ به بعد	واحد نظری: ۲ واحد عملی: ۱	ساعت نظری در هفته: ۴ ساعت عملی در هفته: ۴	نمره نظری: ۸ نمره عملی: ۱۲	مدل ارزشیابی: ۴-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون: <input type="checkbox"/> نهایی <input checked="" type="checkbox"/> داخلی
--	------------------------------	--	-------------------------------	--	---

نمره	عنوان	نوع آزمون																
۲۰	<p>سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف و با استفاده از انواع آزمون ها می توان ارزشیابی را انجام داد که شامل: ۱- آزمون کوتاه پاسخ ۲- آزمون بلند پاسخ ۳- آزمون چند گزینه ای ۴- آزمون جور کردنی ۵- آزمون گسترده پاسخ ۶- دریافت پاسخ های شفاهی در کلاس درس ۷- انجام پروژه های تحقیقاتی، تکالیف و.... ودر حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری 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 و ... ودر حیطه روانی حرکتی سرعت عمل در تایپ برنامه ها و اشکال زدایی آن ها تایپ برنامه ها و اجرای آن ها بدون کمک مربی، بکارگیری خلاقیت مناسب در تولید برنامه های ویندوزی، انجام پروژه در پروسه زمانی معین، عیب یابی بخشهای مختلف پروژه... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد.</p> <p>-در بخش فعالیت و استفاده از HELP معلم انگیزه لازم را ایجاد نماید و به عنوان تحقیق، نمره ارزشیابی مستمر در نظر گیرد. لازم به ذکر است بخش پروژه به صورت فعالیت ارایه شده و اختیاری است اما با توجه به اینکه در ارزشیابی، پروژه بارم قابل توجهی دارد، توصیه می شود پروژه توسط هنرآموز و هنرجو مورد عنایت قرار گیرد.</p>	<input type="checkbox"/> نهایی <input checked="" type="checkbox"/> داخلی																
۳/۵ ۳ ۳ ۵ ۳ ۲/۵	<p>کنترل های ورودی - خروجی و کنترل های جدید رویدادهای ماوس و صفحه کلید و برنامه های آن انواع منو و کاربرد آن ها تعریف متد، کلاس و شیء و استفاده از آن ها کار با فایل های متنی و متدهای آن پایگاه داده و کاربرد آن</p>	مستمر																
جمع ۲۰																		
۱/۵ ۲/۵ ۲/۵ ۱ ۲/۵ ۲ ۳ ۵	<p>ساخت رابط گرافیکی مناسب و خلاقانه و کار با کنترل های ورودی - خروجی استفاده از رویداد های مناسب ماوس و صفحه کلید استفاده از منو ها در برنامه کاربردی کاربرد متد تعریف صحیح کلاس و ایجاد اشیاء مناسب ذخیره و بازیابی متن ذخیره شده در فایل های متنی ایجاد ارتباط با پایگاه داده و مقید سازی کنترل ها به آن پروژه (رفع اشکال هنرجو با راهنمایی هنرآموز)</p>	پایانی																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>فصل</th> <th>بارم</th> <th>فصل</th> <th>بارم</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>۱</td> <td>۳</td> <td>۴</td> <td>۵</td> </tr> <tr> <td>۲</td> <td>۴</td> <td>۵</td> <td>۳</td> </tr> <tr> <td>۳</td> <td>۳</td> <td>۶</td> <td>۲</td> </tr> </tbody> </table>	فصل	بارم	فصل	بارم	۱	۳	۴	۵	۲	۴	۵	۳	۳	۳	۶	۲	نظری
فصل	بارم	فصل	بارم															
۱	۳	۴	۵															
۲	۴	۵	۳															
۳	۳	۶	۲															
	<p>ساعات ارایه درس در یک ترم به صورت ۴ ساعت نظری + ۴ ساعت عملی در نظر گرفته می شود. از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد و فعالیت (مانند واژگان و MSDN) در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود. طرح درس مناسب برای سهولت تدریس و دریافت بازخورد از هنرجویان تهیه شود.</p>	عملی																
		نویسندگان																

# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: بسته های نرم افزاری ۲ پایه: دوم رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات شاخه: فنی و حرفه‌ای سال تحصیلی: ۹۵-۹۴



نام کتاب: بسته های نرم افزاری ۲ کد کتاب: ۳۵۸/۶۹ چاپ معتبر: ۱۳۹۰ به بعد	واحد نظری: ۰/۵ واحد عملی: ۰/۵	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۲	نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶	مدل ارزشیابی: ۱-۴ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون: <input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی
--	----------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	---

نمره	عنوان								نوع				
۲۰	<p>سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف ، با استفاده از ابزارهای سنجش و اندازه گیری آموزشی از قبیل آزمون پاسخ کوتاه ، آزمون چندگزینه ای ، آزمون دو گزینه ای ، آزمون جور کردنی و آزمون تشریحی انجام شود. در حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری ، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی ، حضور به موقع ، فعال و با آرامش در کلاس ، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب ، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی ، حل تمرین و انجام به موقع تکالیف ، استفاده از نرم افزار مرتبط ، داشتن برنامه درسی در منزل، روحیه کمک به همکلاسی ها ، مراقبت و نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات و ... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد. -در تحقیق و مطالعات ، دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه ای هنرستان و سایر کتابخانه ها هدایت شود.</p>								مستمر				
۲۰	۱	۱	۲	۲	۱	۲	۵	۰	۲	۲	۲۰	نظری	پایانی
		<p>- مفاهیم ارایه مطلب - نرم افزار ارایه مطلب پاورپوینت و ایجاد پرونده ارایه - تحویل و نمایش پرونده ارایه - قالب بندی محتوا - متحرک سازی (جلوه های انیمیشن)، افزودن عملیات و جلوه های صوتی - آشنایی با محیط اکسل ۲۰۰۷ - کار با کاربرگ ها و خانه ها - فرمول نویسی و کار با تابع ها - عملیات روی داده ها (مطالعه آزاد) - تحلیل داده ها و رسم نمودارها - چاپ داده ها و کاربرگ ها</p>											
۲۰	<p>تهیه و ارایه ی یک فایل ارایه مطلب مرتب سازی و فیلتر داده ها در محیط اکسل کار با توابع مهم و کاربردی اکسل استفاده از کاربرگ ها برای حل مساله انجام پروژه کامل اکسل</p>								عملی				
	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نویس	شهریور	
			۰	۴-۲	۳	۵-۱	۱	۱-۱					
			۲	۵-۲	۱	۱-۲	۱	۲-۱					
			۲	۶-۲	۳	۲-۲	۲	۳-۱					
					۳	۳-۲	۲	۴-۱					
۲۰	<p>-ساعات ارائه درس در یک ترم به صورت دو برابر ساعات یک سال (۱ ساعت نظری + ۲ ساعت عملی) در نظر گرفته می شود. -از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود. -نمره دهی برای دقت بیشتر براساس بیست نمره انجام شده است . هنر آموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی و نظری محاسبه نمایند.</p>												

# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری – عملی



درس: بانک اطلاعاتی      پایه: سوم      رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات      شاخه: فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی: ۹۴-۹۵

نام کتاب: بانک اطلاعاتی کد کتاب: ۴۵۱/۷ چاپ معتبر: ۱۳۹۰ به بعد	واحد نظری: ۵/۰ واحد عملی: ۱	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۴	نمره نظری: ۸ نمره عملی: ۱۲	مدل ارزشیابی: ۴-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input type="checkbox"/> داخلی <input checked="" type="checkbox"/> نهایی
---	--------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان	مستمر	پایانی	نوبت شهریور	نکات اجرایی
۲۰	سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف ، با استفاده از ابزارهای سنجش و اندازه گیری آموزشی از قبیل آزمون پاسخ کوتاه ، آزمون چندگزینه ای ، آزمون دو گزینه ای ، آزمون جور کردنی و آزمون تشریحی انجام شود. در حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری ، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی ، حضور به موقع ، فعال و با آرامش در کلاس ، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب ، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی ، حل تمرین و انجام به موقع تکالیف ، استفاده از نرم افزار مرتبط ، داشتن برنامه درسی در منزل ، روحیه کمک به همکلاسی ها ، مراقبت و نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات و ... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد. -در تحقیق و مطالعات ، دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه ای هنرستان و سایر کتابخانه ها هدایت شود.				
۲۰					
۱/۵ ۰/۵ ۳ ۲/۵ ۵ ۳/۵ ۴	- مفاهیم بانک اطلاعاتی - مقدمات بانک اطلاعاتی اکسل ۲۰۰۷ - ایجاد و کار با جدول ها - ایجاد و کار با فرم ها - ایجاد و کار با پرس و جوها - ایجاد و کار با گزارش ها - نرمال سازی	نظری			
۲۰					
۳ ۲ ۱/۵ ۱/۵ ۲ ۱ ۲ ۲ ۱ ۲	- جدول را به روش های مختلف ایجاد کند - عملیات درج ، ویرایش و حذف را در جدول انجام دهد - بین جدول ها ارتباط های لازم را ایجاد کند - طراحی جدول را تغییر دهد - فرم را به روش های مختلف ایجاد کند - کنترل های روی فرم را تغییر دهد - پرس وجو را به روش های مختلف ایجاد کند - نتیجه ی پرس وجو را مرتب کند - پرس وجوهای عملیاتی را ایجاد کند - از SQL استفاده کند - به روش های مختلف گزارش گیری کند		عملی		
۲۰					
۲۰				ارزشیابی نوبت شهریور عیناً مطابق با آزمون پایانی خواهد بود.	
					- ساعات ارائه درس در یک ترم به صورت دو برابر ساعات یک سال (۱ ساعت نظری + ۴ ساعت عملی) در نظر گرفته می شود. - از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود. - طرح درس مناسب برای سهولت تدریس و دریافت بازخورد از هنرجویان تهیه شود. -نمره دهی برای دقت بیشتر براساس بیست نمره انجام شده است . هنرآموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی ونظری محاسبه نمایند. - آزمون عملی براساس تبصره ۲ ماده ۵۴ برگزار می شود.



## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: شبکه های کامپیوتری پایه: سوم رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات شاخه: فنی و حرفه ای سال تحصیلی: ۹۵-۹۴

نام کتاب: شبکه های کامپیوتری کد کتاب: ۴۵۱/۴ چاپ معتبر: ۱۳۹۱	واحد نظری: ۲ واحد عملی: ۱	ساعت نظری: ۴ ساعت عملی: ۳	نمره نظری: ۸ نمره عملی: ۱۲	مدل ارزشیابی: ۱-۴ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون <input type="checkbox"/> داخلی <input checked="" type="checkbox"/> نهایی
---	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان	مستمر	پایانی	نوبت شهریور	نکات اجرایی
۲۰	سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف ، با استفاده از ابزارهای سنجش و اندازه گیری آموزشی از قبیل آزمون پاسخ کوتاه ، آزمون چندگزینه ای ، آزمون دو گزینه ای ، آزمون جور کردنی و آزمون تشریحی انجام شود. در حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری ، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی ، حضور به موقع ، فعال و با آرامش در کلاس ، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب ، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی ، حل تمرین و انجام به موقع تکالیف ، استفاده از نرم افزار مرتبط ، داشتن برنامه درسی در منزل ، روحیه کمک به همکلاسی ها ، مراقبت و نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات و ... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد. -در تحقیق و مطالعات ، دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه ای هنرستان و سایر کتابخانه ها هدایت شود.				
۲۰					
۳ ۱ ۲/۵ ۱/۵ ۳/۵ ۱/۵ ۲/۵ ۲ ۲/۵	<ul style="list-style-type: none"> <li>- آشنایی با مفاهیم شبکه و اجزای آن</li> <li>- سیستم های انتقال اطلاعات</li> <li>- پیکربندی شبکه و روش های دسترسی به خط انتقال</li> <li>- محیط های انتقال و اجزای آن</li> <li>- آشنایی با پروتکل TCP-IP و سرویس های آن</li> <li>- امنیت در شبکه</li> <li>- سیستم عامل های شبکه ای</li> <li>- DNS و روشهای تبدیل اسم به IP</li> <li>- DHCP SERVER مقدماتی</li> </ul>	نظری	پایانی		
۲۰					
۲ ۳ ۲ ۲ ۴ ۳ ۳ ۱	<ul style="list-style-type: none"> <li>- طراحی و پیاده سازی یک شبکه رایانه ای به لحاظ سخت افزاری (فصل ۴)</li> <li>- سرویس های پرونده در ویندوز ۲۰۰۸</li> <li>- پیاده سازی و مدیریت چاپ در شبکه</li> <li>- انجام مدیریت کاربران و رایانه ها</li> <li>- نصب و راه اندازی Active Directory</li> <li>- DNS و روش های تبدیل اسم به IP</li> <li>- ابزارهای خط فرمان در ویندوز</li> <li>- کار با DHCP سرور</li> </ul>	عملی	پایانی		
۲۰					
۲۰	ارزشیابی آزمون نوبت شهریور عیناً مطابق با آزمون پایانی خواهد بود.		پایانی	نوبت شهریور	
					<ul style="list-style-type: none"> <li>- ساعات ارائه درس در یک ترم به صورت دو برابر ساعات یک سال (۴ ساعت نظری + ۳ ساعت عملی) در نظر گرفته می شود.</li> <li>- از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود.</li> <li>- طرح درس مناسب برای سهولت تدریس و دریافت بازخورد از هنرجویان تهیه شود.</li> <li>- از فصول ۵-۹-۱۰-۱۱-۱۲-۱۴ اسئوال در امتحان تئوری طرح نشود.</li> <li>-نمره دهی برای دقت بیشتر براساس بیست نمره انجام شده است . هنرآموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی ونظری محاسبه نمایند.</li> <li>- آزمون عملی براساس تبصره ۲ ماده ۵۴ برگزار می شود.</li> </ul>

# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی درس نظری - عملی



درس: سخت افزار      پایه: سوم      رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات      شاخه: فنی و حرفه‌ای      سال تحصیلی ۹۵-۹۴

<input checked="" type="checkbox"/> داخلی <input type="checkbox"/> نهایی نوع آزمون	مدل ارزشیابی: ۴-۱ نمره قبولی: ۱۲	نمره نظری: ۱۲ نمره عملی: ۸	ساعت نظری: ۴ ساعت عملی: ۳	واحد نظری: ۲ واحد عملی: ۱	نام کتاب: سخت افزار کد کتاب: ۴۵۲/۳ چاپ معتبر: ۱۳۹۰ به بعد
--	-------------------------------------	-------------------------------	------------------------------	------------------------------	---

نمره	عنوان		نظری	پایانی	نویسندگان	تاریخ					
	عملی	نظری									
۲۰	سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف ، با استفاده از ابزارهای سنجش و اندازه گیری آموزشی از قبیل آزمون پاسخ کوتاه ، آزمون چندگزینه ای ، آزمون دو گزینه ای ، آزمون جور کردنی و آزمون تشریحی انجام شود. در حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری ، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی ، حضور به موقع ، فعال و با آرامش در کلاس ، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب ، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی ، حل تمرین و انجام به موقع تکالیف ، استفاده از نرم افزار مرتبط ، داشتن برنامه درسی در منزل ، روحیه کمک به همکلاسی ها ، مراقبت و نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات و ... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد. -در تحقیق و مطالعات ، دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه ای هنرستان و سایر کتابخانه ها هدایت شود.		مستمر								
۲۰			- یادآوری و بیان اصول و مبانی رایانه - برد اصلی رایانه - پردازنده - حافظه های اصلی و جانبی - آداپتورهای ورودی/خروجی - دستگاه های ورودی/خروجی - کیس (کازه) و منبع تغذیه - تعیین پیکربندی ، نصب و راه اندازی رایانه	پایانی							
۰ ۲ ۲ ۳ ۲ ۱ ۱ ۹ ۲۰			- یادآوری و بیان اصول و مبانی رایانه - شناخت برد اصلی و اجزای آن، نصب و نگهداری آن - شناخت CPU و اجزای آن، خنک کننده ها و طرز کار CPU و نصب و نگهداری آن - شناخت انواع حافظه ها ، نصب و نگهداری آن ها - تنظیم I/O ، IRQ ، DMA Address برای کارت ها - تنظیمات صفحه نمایش ، چاپگر ، موس و صفحه کلید ، نحوه نگهداری دستگاه های I/O - اندازه گیری خروجی ها ، ولتاژ ها و شناخت کانکتورها - تنظیمات در CMOS ، طرز تشخیص عیب به شیوه سخت افزاری و نرم افزاری ، اسمبل کامل سیستم	عملی							
	نمره عملی	فصل	نمره نظری	فصل	نمره نظری	فصل	نمره نظری	فصل	پایانی	نویسندگان	تاریخ
	۲	۵	۰	۱	۳	۵	۱	۱			
	۱	۶	۳	۲	۲	۶	۴	۲			
	۱	۷	۳	۳	۱	۷	۴	۳			
	۷	۸	۳	۴	۱	۸	۴	۴			
۲۰	-ساعات ارائه درس در یک ترم به صورت دو برابر ساعات یک سال (۴ ساعت نظری + ۳ ساعت عملی) در نظر گرفته می شود. -از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود. -نمره دهی برای دقت بیشتر براساس بیست نمره انجام شده است . هنرآموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی و نظری محاسبه نمایند.										

# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: بسته های نرم افزاری ۳ پایه: سوم رشته: کامپیوتر  
 زمینه: خدمات شاخه: فنی و حرفه ای سال تحصیلی: ۹۵-۹۴



نام کتاب: بسته های نرم افزاری ۳ کد کتاب: ۴۵۲/۱ و ۴۵۲/۲ چاپ معتبر: ۱۳۸۹ به بعد	واحد نظری: ۲ واحد عملی: ۲	ساعت نظری: ۲ ساعت عملی: ۴	نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶	مدل ارزشیابی: ۱-۱ نمره قبولی: ۱۲	نوع: داخلی آزمون: نهایی
---	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	----------------------------

نمره	عنوان	نظری	عملی	نظری	عملی	نظری	عملی	نظری	عملی	نظری	عملی	نظری	عملی																																																											
۲ ۱ ۲ ۲ ۱ ۲ ۱ ۲ ۳ ۲ ۲	- آشنایی با مفاهیم مقدماتی وب - اصول طراحی وب سایت - کنترل روند برنامه - پرچسب های قالب بندی متن - آشنایی با نرم افزار Dream Weaver - پیوند در صفحات وب - چند رسانه ای در وب - جدول و قاب - ارتباط با کاربر - Cascading Style Sheet-CSS - آشنایی با نرم افزار Flash	مستمر نوبت اول	۲۰	- طراحی و ایجاد صفحات وب که دارای جدول، فریم، متن با قالب بندی های مختلف، عنوان، صدا (تصاویر دارای پیوند و بدون پیوند) و همچنین پیوندهای متنی و همچنین با استفاده از شیوه نامه باشد. - ایجاد یک انیمیشن با استفاده از نرم افزار Flash به استفاده از روش های نسبی Motion یا Shapween، ایجاد نماد و درج و انتشار انیمیشن ها در صفحه وب مورد نظر	۲ ۳ ۴ ۳ ۲ ۲ ۳ ۱	- نصب و راه اندازی PHP - ساختار PHP - کنترل روند برنامه - توابع - طراحی برنامه های تحت وب کار با فرم ها - به کار گیری cookies ها و جلسه ها (sessions) - mysql - ارتباط با پایگاه داده در Dream Waver	مستمر نوبت دوم	۲۰	- ایجاد صفحات وب پویا با استفاده از php، انواع مختلف داده ای و ساختار آرایه و دستورات شرطی و حلقه ها و توابع مختلف php به حل مسئله پردازد. - ایجاد صفحات وب دارای پیوند با سرویس دهنده ی دارای که در آنها اطلاعات در قالب فرم دریافت و در پایگاه داده درج شوند همچنین قابلیت، اصلاح، حذف و نمایش اطلاعات در این صفحات موجود باشد. نقل و انتقال اطلاعات ما بین صفحات با استفاده از توابع session یا cookie انجام می گیرد.	۲۰	<table border="1"> <thead> <tr> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> <th>فصل</th> <th>نمره</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>۱-۱</td> <td>۱</td> <td>۱-۵</td> <td>۰/۵</td> <td>۱-۹</td> <td>۱/۵</td> <td>۲-۲</td> <td>۱/۵</td> <td>۲-۶</td> <td>۱</td> <td>۱-۱</td> <td>۱</td> </tr> <tr> <td>۱-۲</td> <td>۰/۵</td> <td>۱-۶</td> <td>۱</td> <td>۱-۱۰</td> <td>۱</td> <td>۲-۳</td> <td>۲</td> <td>۲-۷</td> <td>۱/۵</td> <td>۱-۲</td> <td>۱/۵</td> </tr> <tr> <td>۱-۳</td> <td>۱</td> <td>۱-۷</td> <td>۰/۵</td> <td>۱-۱۱</td> <td>۱</td> <td>۲-۴</td> <td>۱/۵</td> <td>۲-۸</td> <td>۰/۵</td> <td>۱-۳</td> <td>۰/۵</td> </tr> <tr> <td>۱-۴</td> <td>۱</td> <td>۱-۸</td> <td>۱</td> <td>۲-۱</td> <td>۱</td> <td>۲-۵</td> <td>۱</td> <td></td> <td></td> <td>۱-۴</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	۱-۱	۱	۱-۵	۰/۵	۱-۹	۱/۵	۲-۲	۱/۵	۲-۶	۱	۱-۱	۱	۱-۲	۰/۵	۱-۶	۱	۱-۱۰	۱	۲-۳	۲	۲-۷	۱/۵	۱-۲	۱/۵	۱-۳	۱	۱-۷	۰/۵	۱-۱۱	۱	۲-۴	۱/۵	۲-۸	۰/۵	۱-۳	۰/۵	۱-۴	۱	۱-۸	۱	۲-۱	۱	۲-۵	۱			۱-۴		۲۰
فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره																																																													
۱-۱	۱	۱-۵	۰/۵	۱-۹	۱/۵	۲-۲	۱/۵	۲-۶	۱	۱-۱	۱																																																													
۱-۲	۰/۵	۱-۶	۱	۱-۱۰	۱	۲-۳	۲	۲-۷	۱/۵	۱-۲	۱/۵																																																													
۱-۳	۱	۱-۷	۰/۵	۱-۱۱	۱	۲-۴	۱/۵	۲-۸	۰/۵	۱-۳	۰/۵																																																													
۱-۴	۱	۱-۸	۱	۲-۱	۱	۲-۵	۱			۱-۴																																																														
- امتحان نوبت شهریور از هر دو کتاب بسته های نرم افزاری جلد اول و دوم برگزار خواهد شد. - نمره دهی برای دقت بیشتر بر اساس بیست نمره انجام شده است. هنر آموزان محترم بایستی نمره هنر جورا با توجه به حدنصاب نمره عملی و نظری محاسبه نمایند.												نکات اجرایی																																																												

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: نرم افزارهای چندرسانه ای      پایه: سوم      رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات      شاخه: فنی و حرفه ای      سال تحصیلی: ۹۵-۹۴

نام کتاب: نرم افزارهای چندرسانه ای کد کتاب: ۳۵۸/۶۷ چاپ معتبر: ۱۳۹۱	واحد نظری: ۰/۵ واحد عملی: ۱	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۴	نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶	مدل ارزشیابی: ۱-۴ نمره قبولی: ۱۲	نوع آزمون داخلي <input checked="" type="checkbox"/> نهایی <input type="checkbox"/>
--	--------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	--

نمره	عنوان	مستمر	پایانی	نوبت شهریور	نکات اجرایی
۲۰	سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف ، با استفاده از ابزارهای سنجش و اندازه گیری آموزشی از قبیل آزمون پاسخ کوتاه ، آزمون چندگزینه ای ، آزمون دو گزینه ای ، آزمون جور کردنی و آزمون تشریحی انجام شود. در حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری ، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی ، حضور به موقع ، فعال و با آرامش در کلاس ، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب ، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی ، حل تمرین و انجام به موقع تکالیف، استفاده از نرم افزار مرتبط ، داشتن برنامه درسی در منزل، روحیه کمک به همکلاسی ها ، مراقبت و نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات و ... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد. -در تحقیق و مطالعات ، دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه ای هنرستان و سایر کتابخانه ها هدایت شود.				
۲۰					
۳ ۱ ۲ ۲ ۱ ۳ ۳ ۲ ۲ ۱	مبانی چندرسانه ای - شروع کار با نرم افزار و قابلیت های آن - شبیه سازی غیر تعاملی محیط های نرم افزاری - شبیه سازی تعاملی محیط های نرم افزاری - تنظیمات پروژه و گرفتن خروجی از آن - اضافه کردن اشیاء تعاملی به پروژه - اضافه کردن اشیاء غیر تعاملی به پروژه - آزمون های الکترونیکی و نحوه ساخت آنها - صدا و انیمیشن - ساماندهی پروژه و ساخت مجموعه (collection)	نظری	پایانی		
۲۰					
- ۰/۵ ۱/۵ ۱/۵ ۱ ۲/۵ ۲/۵ ۲/۵ ۲ ۶	مبانی چندرسانه ای - شروع کار با نرم افزار و قابلیت های آن - شبیه سازی غیر تعاملی محیط های نرم افزاری - شبیه سازی تعاملی محیط های نرم افزاری - تنظیمات پروژه و گرفتن خروجی از آن - اضافه کردن اشیاء تعاملی به پروژه - اضافه کردن اشیاء غیر تعاملی به پروژه - آزمون های الکترونیکی و نحوه ساخت آنها - صدا و انیمیشن - ساماندهی پروژه و ساخت مجموعه (collection)	عملی	پایانی		
۲۰					
				ارزشیابی آزمون شهریور عینا مطابق با آزمون پایانی خواهد بود.	
					<p>-ساعات ارائه درس در یک ترم به صورت دو برابر ساعات یک سال (۱ ساعت نظری + ۴ ساعت عملی) در نظر گرفته می شود. -از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود. -طرح درس مناسب برای سهولت تدریس و دریافت بازخورد از هنرجویان تهیه شود. - در پایان درس یک پروژه انفرادی یا گروهی (حداکثر ۲ نفر) در قالب یک نرم افزار آموزشی کوچک (از یک یا چند فصل کتاب) یا یک پروژه چند رسانه ای از هنرجویان تحویل گرفته شود . ضمنا مستندات پروژه شامل فلوجارت نرم افزار ، سناریوی بخش های مختلف نیز پیوست آن باشد. -نمره دهی برای دقت بیشتر بر اساس بیست نمره انجام شده است . هنرآموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی ونظری محاسبه نمایند.</p>

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: بسته های نرم افزاری ۱

پایه: دوم

رشته: کامپیوتر

زمینه: خدمات

شاخه: فنی و حرفه‌ای

سال تحصیلی ۹۵-۹۴

<p>نام کتاب: بسته های نرم افزاری ۱ کد کتاب: ۳۵۸/۶۷ چاپ معتبر: ۱۳۹۰ به بعد</p>	<p>واحد نظری: ۰/۵ واحد عملی: ۱/۵</p>	<p>ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۶</p>	<p>نمره نظری: ۴ نمره عملی: ۱۶</p>	<p>مدل ارزشیابی: ۱-۴ نمره قبولی: ۱۲</p>	<p>نوع آزمون داخلي <input checked="" type="checkbox"/> نهایی <input type="checkbox"/></p>
---	--	--------------------------------------	---------------------------------------	---	---

نمره	عنوان													
			مستمر	پایانی										
۲۰	<p>سوالات بر مبنای اهداف رفتاری و با توجه به حیطه ی شناختی و سطوح مختلف، با استفاده از ابزارهای سنجش و اندازه گیری آموزشی از قبیل آزمون پاسخ کوتاه، آزمون چند گزینه ای، آزمون دو گزینه ای، آزمون جور کردنی و آزمون تشریحی انجام شود. در حیطه عاطفی با استفاده از شاخص های اندازه گیری از قبیل میزان ذوق فراگیری، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی، حضور به موقع، فعال و با آرامش در کلاس، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی، حل تمرین و انجام به موقع تکالیف، استفاده از نرم افزار مرتبط، داشتن برنامه درسی در منزل، روحیه کمک به همکلاسی ها، مراقبت و نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات و ... ارزشیابی می تواند صورت بگیرد. -در تحقیق و مطالعات، دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه ای هنرستان و سایر کتابخانه ها هدایت شود.</p>													
۲۰														
۰/۵ ۰/۲۵ ۰/۵ ۰/۵ ۰/۵ ۰/۵ ۰/۲۵ ۱ ۱ ۱ ۲ ۱ ۲ ۱ ۰/۵ ۳ ۲ ۰/۵ ۲	<ul style="list-style-type: none"> <li>- آشنایی با word</li> <li>- کار با سندها در محیط word</li> <li>- قالب بندی سند</li> <li>- ویرایش و تصحیح سندها</li> <li>- امکانات گرافیکی و چندرسانه ای</li> <li>- صفحه آرایی</li> <li>- جدول</li> <li>- الگوها</li> <li>- سایر امکانات</li> <li>- چاپ سند</li> <li>- گرافیک رایانه ای چیست؟</li> <li>- نرم افزار فتوشاپ و قابلیت های آن</li> <li>- ابزارهای انتخاب اجزای تصویر</li> <li>- لایه ها</li> <li>- تغییر شکل ها</li> <li>- لوحه ها و مدل های رنگی و کاربرد آنها</li> <li>- ابزارهای نقاشی</li> <li>- ابزار متن</li> <li>- روتوش تصویر</li> </ul>		نظری	پایانی										
۲۰	<p>ایجاد یک سند گزارش که شامل موارد کپی برداری و انتقال اشیاء مختلف- قالب بندی کاراکتری و پاراگرافی - لیست -Bookmark- اشیاء گرافیکی- سرصفحه و پاصفحه- بخشهای جداگانه- جدول- شیوه- رمز حفاظت- ماکرو باشد و تنظیمات چاپ برای آن انجام شود. با استفاده از ابزارهای برنامه فتوشاپ با ترکیب عکس ها و تصاویر گرافیکی درباره یک موضوع خاص یک تصویر گرافیکی تبلیغاتی ایجاد کند.</p>		عملی											
۲۰	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	پایانی	نوبت شهروید
			۱	۲-۷	۲	۲-۳	۰/۵	۱-۹	۱	۱-۵	۱	۱-۱		
			۱	۲-۸	۲	۲-۴	۰/۵	۱-۱۰	۱	۱-۶	۰/۵	۱-۲		
			۱	۲-۹	۱	۲-۵	۱	۲-۱	۱	۱-۷	۰/۵	۱-۳		
				۲	۲-۶	۱	۲-۲	۱	۱-۸	۱	۱-۴			
<p>-ساعات ارائه درس در یک ترم به صورت دو برابر ساعات یک سال (۱ ساعت نظری + ۶ ساعت عملی) در نظر گرفته می شود. -از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد در نظر گرفته شده سوال امتحانی مطرح نشود. -نمره دهی برای دقت بیشتر براساس بیست نمره انجام شده است. هنرآموزان محترم بایستی نمره هنرجورا با توجه به حدنصاب نمره عملی و نظری محاسبه نمایند.</p>														

# راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری - عملی

درس: فیزیک و آزمایشگاه پایه: دوم رشته: کامپیوتر  
زمینه: خدمات شاخه: فنی و حرفه‌ای سال تحصیلی: ۹۵-۹۴



نام کتاب: فیزیک و آزمایشگاه کد کتاب: ۳۵۹/۷ چاپ معتبر: ۱۳۹۱	واحد نظری: ۲ واحد عملی: ۱	ساعت نظری: ۲ ساعت عملی: ۲	نمره نظری: ۱۲ نمره عملی: ۸	مدل ارزشیابی: ۱-۲-۱-۶ نمره قبولی: ۱۰	داخلی <input checked="" type="checkbox"/> نهایی <input type="checkbox"/>
--	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	---	---

نمره	عنوان									
۲۰	<b>نظری:</b> پرسش‌ها و مسئله‌ها بر مبنای هدف‌های رفتاری و با توجه به حیطه‌ها و سطوح مختلف آن ارایه شود. در تحقیق و مطالعات، دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه‌ای هنرستان هدایت شود، مثال‌ها و کاربردهای فیزیک در رایانه مد نظر قرار گیرد. مفاهیم ابتدایی شبکه و سخت افزار مورد توجه قرار گیرد. خلاقیت - آزمون کتبی - تمرین و تکالیف کلاسی	مستمر	نوبت اول							
	<b>عملی:</b> درک آزمایش و مفاهیم مرتبط - صحت انجام کار و نتیجه حاصل از آن - نظم و دقت کار									
۶ ۱۴	<b>نظری:</b> - پکاها، کمیت‌های فیزیکی و بردارها - بار الکتریکی و میدان الکتریکی	پایانی	نوبت دوم							
۲ ۲ ۲ ۲ ۲ ۲ ۲ ۲ ۲	<b>عملی:</b> - آشنایی با ابزارهای اندازه‌گیری کولین و ریزنج - اثر بارهای الکتریکی بر یکدیگر - الکتروسکوپ - واندوگراف - بردار ساختنمواد از طریق القا - اثر ترمو الکتریک - قانون کولن - میدان الکتریکی - ساخت خازن - بردار کردن و تخلیه خازن									
۲۰	<b>نظری:</b> پرسش‌ها و مسئله‌ها بر مبنای هدف‌های رفتاری و با توجه به حیطه‌ها و سطوح مختلف آن ارایه شود. در تحقیق و مطالعات، دانش آموز برای استفاده از اینترنت و منابع کتابخانه‌ای هنرستان هدایت شود، مثال‌ها و کاربردهای رایانه در فیزیک در رایانه مد نظر قرار گیرد. مفاهیم ابتدایی شبکه و سخت افزار مورد توجه قرار گیرد. خلاقیت - آزمون کتبی - تمرین و تکالیف کلاسی	مستمر	نوبت دوم							
	<b>عملی:</b> درک آزمایش و مفاهیم مرتبط - صحت انجام کار و نتیجه حاصل از آن - نظم و دقت کار									
۱/۵ ۳/۵ ۹ ۶	<b>نظری:</b> - پکاها، کمیت‌های فیزیکی و بردارها - بار الکتریکی و میدان الکتریکی - جریان الکتریکی، مقاومت الکتریکی و مدارهای الکتریکی - مغناطیس، جریان متناوب و موج‌های الکترومغناطیس	پایانی	نوبت دوم							
۲/۵ ۲/۵ ۲/۵ ۲/۵ ۲/۵ ۲/۵ ۲/۵ ۲/۵	<b>عملی:</b> - خواندن عدد یک مقاومت با استفاده از کد نوارهای رنگی - نیروی محرکه الکتریکی - اندازه‌گیری مقاومت درونی پیل نوکهنه - به هم بستن پیل‌ها - به هم بستن مدارهای متوالی و موازی - میدان مغناطیسی - اثر مغناطیسی جریان الکتریکی - نیروی محرکه الکتریکی القایی									
	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	نمره	فصل	پایانی	نوبت شهریور
					۶/۵	۳	۲/۵	۱		
					۴/۵	۴	۶/۵	۲		
										تکات اجرائی

## راهنمای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی دروس نظری

درس: ریاضی (۳) پایه: سوم رشته: کلیه رشته های صنعت و کامپیوتر  
زمینه: خدمات شاخه: فنی و حرفه ای سال تحصیلی: ۹۵-۹۴

نام کتاب: ریاضی (۳) کد کتاب: ۴۸۲/۸ چاپ معتبر: ۱۳۹۱	واحد نظری: ۱ واحد عملی: ۱	ساعت نظری: ۱ ساعت عملی: ۲	نمره نظری: ۲۰ نمره عملی:	مدل ارزشیابی: ۱-۲-۱-۶ نمره قبولی: ۱۰	نوع آزمون داخلي <input type="checkbox"/> نهایی <input checked="" type="checkbox"/>
--	------------------------------	------------------------------	-----------------------------	---	--

نمره	عنوان	نوع آزمون																																
۱۶	<p><b>حیطه شناختی:</b> اهداف رفتاری در حیطه شناختی مربوط به فصل های ۱ تا ۶ بخش اول و فصل ۱ و ۲ بخش دوم کتاب، که در ابتدای هر فصل آورده شده است به عنوان شاخص های اصلی ارزشیابی در حیطه شناختی تلقی می شود که با استفاده از ابزارهای سنجش و اندازه گیری آموزشی می توان آنها را ارزشیابی کرد برخی از این ابزارها عبارتند از: ۱- آزمون پاسخ کوتاه ۲- آزمون چند گزینه ای (چهار جوابی) ۳- آزمون دو گزینه ای (۵۰ درصدی) ۴- آزمون های جور کردنی ۵- آزمون های تشریحی ۶- دریافت پاسخ های شفاهی در کلاس درس ۷- انجام پروژه های تحقیقاتی، تکالیف و...</p> <p><b>حیطه عاطفی:</b> برخی از شاخص های اندازه گیری در حیطه عاطفی عبارتند از: میزان ذوق فراگیری، آمادگی پاسخ به پرسش های کلاسی، حضور به موقع، فعال و با آراش در کلاس، اعتماد به نفس در ارائه و فراگیری مطالب، علاقه مندی به شرکت در فعالیت های گروهی، حل تمرین و انجام به موقع تکالیف، استفاده از نرم افزارهای آموزشی مرتبط، استفاده از سایر منابع درسی، داشتن برنامه درسی در منزل، روحیه کمک به همکلاسی ها، مراقبت و نگهداری و استفاده مناسب از ابزار و تجهیزات</p>	۴																																
۲۰		جمع نمرات ارزشیابی مستمر نوبت اول																																
۱/۷۵	<p>فصل ۱ (بخش اول): محور اعداد فصل ۲ (بخش اول): بازه فصل ۳ (بخش اول): تابع فصل ۴ (بخش اول): دامنه های تابع حقیقی فصل ۵ (بخش اول): عملیات روی تابع ها فصل ۶ (بخش اول): ترکیب دو تابع فصل ۱ (بخش دوم):</p> <p>- حد (میل کردن، تعریف حد، حد چپ و راست تابع در یک نقطه، حد از روی نمودار و حد از روی ضابطه) - حد <math>\frac{0}{0}</math>، بخش پذیری چند جمله ای ها بر <math>a-x</math>، روش هورنر، قضیه فشرده گی</p>	۲/۵																																
۱/۷۵		۳/۵																																
۱/۷۵		۱/۷۵																																
۱/۷۵		۳/۵																																
۳/۵		۳/۵																																
۲۰		جمع نمرات پایانی نوبت اول																																
۱۶	<p><b>حیطه شناختی:</b> شاخص های ارزشیابی از فصل ۳ بخش دوم و فصل های ۱ و ۲ بخش سوم کتاب مانند نوبت اول عمل شود.</p> <p><b>حیطه عاطفی:</b> شاخص های ارزشیابی مانند نوبت اول عمل شود.</p>	۴																																
۲۰		جمع نمرات ارزشیابی مستمر نوبت دوم																																
۱	<p>فصل ۱ (بخش اول): محور اعداد فصل ۲ (بخش اول): بازه فصل ۳ (بخش اول): تابع فصل ۴ (بخش اول): دامنه های تابع حقیقی فصل ۵ (بخش اول): عملیات روی تابع ها فصل ۶ (بخش اول): ترکیب دو تابع فصل ۱ (بخش دوم):</p> <p>- حد (میل کردن، تعریف حد، حد چپ و راست تابع در یک نقطه، حد از روی نمودار و حد از روی ضابطه) - حد <math>\frac{0}{0}</math>، بخش پذیری چند جمله ای ها بر <math>a-x</math>، روش هورنر، قضیه فشرده گی فصل ۲ (بخش دوم): پیوستگی فصل ۳ (بخش دوم): تعمیم حد (حد در بی نهایت و حد بی نهایت) فصل ۱ (بخش سوم): مشتق فصل ۲ (بخش سوم): کاربرد مشتق (۱)</p>	۱/۵																																
۱		۲																																
۱		۲																																
۱		۲																																
۱		۲																																
۲		۲																																
۲		۲																																
۱/۵		۱/۵																																
۲/۵		۲/۵																																
۲/۵		۲/۵																																
۲۰	جمع نمرات پایانی نوبت دوم																																	
۲۰	<table border="1"> <thead> <tr> <th>نمره</th> <th>بخش /فصل</th> <th>نمره</th> <th>بخش /فصل</th> <th>نمره</th> <th>بخش /فصل</th> <th>نمره</th> <th>بخش /فصل</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>۲/۵</td> <td>۱-۳</td> <td>۴</td> <td>۱-۲</td> <td>۲</td> <td>۴-۱</td> <td>۱</td> <td>۱-۱</td> </tr> <tr> <td>۲/۵</td> <td>۲-۳</td> <td>۲</td> <td>۲-۲</td> <td>۱</td> <td>۵-۱</td> <td>۱/۵</td> <td>۲-۱</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>۱/۵</td> <td>۳-۲</td> <td>۱</td> <td>۶-۱</td> <td>۱</td> <td>۳-۱</td> </tr> </tbody> </table>	نمره	بخش /فصل	نمره	بخش /فصل	نمره	بخش /فصل	نمره	بخش /فصل	۲/۵	۱-۳	۴	۱-۲	۲	۴-۱	۱	۱-۱	۲/۵	۲-۳	۲	۲-۲	۱	۵-۱	۱/۵	۲-۱			۱/۵	۳-۲	۱	۶-۱	۱	۳-۱	۲/۵
		نمره	بخش /فصل	نمره	بخش /فصل	نمره	بخش /فصل	نمره	بخش /فصل																									
		۲/۵	۱-۳	۴	۱-۲	۲	۴-۱	۱	۱-۱																									
۲/۵	۲-۳	۲	۲-۲	۱	۵-۱	۱/۵	۲-۱																											
		۱/۵	۳-۲	۱	۶-۱	۱	۳-۱																											
۲/۵	۲/۵																																	
۲۰	جمع نمرات پایانی نوبت دوم	۲۰																																
۲۰	<p>توصیه می شود تا:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- پس از پایان هر فصل، موضوع درسی یا آزمایش از هنرجویان یک امتحان پایان فصل به عمل آید.</li> <li>- هر هفته فعالیت کلاسی هنرجویان ارزشیابی شده و در دفتر مخصوص ثبت گردد.</li> <li>- طرح درس مناسب برای سهولت تدریس و دریافت بازخورد از هنرجویان تهیه شود.</li> <li>- اهداف رفتاری مندرج در ابتدای هر فصل مبنای تدریس و ارزشیابی هنرآموزان محترم باشد.</li> <li>- از قسمت هایی که برای مطالعه آزاد در نظر گرفته شده است سؤال امتحانی طرح نشود.</li> <li>- در طراحی سوالات آزمون های مستمر و پایانی به محتوی کتاب کار دانش آموز توجه شود.</li> <li>- با توجه به سؤالات ذکر شده در بخشنامه ۱۰۱/۱۸۰۲۹ مورخ ۹۰/۸/۹ چاپ ۸۸ به بعد کتاب ریاضی ۳ معتبر می باشد.</li> </ul>	۲۰																																
		۲۰	۲۰																															
		۲۰	۲۰																															