

مشخصات کلی	شماره طرح درس	نام کتاب: برنامه سازی 3	موضوع درس: رویداد های ماوس	پایه: سوم	تعداد هنر جو:
	منطقه: میاندوآب	تاریخ اجرا	صفحات: ۳۱	کلاس:	
	مدرسه: بهشت		مدت اجرا: ۹۰ دقیقه	واحد:	هنر آموز: سمیه نوروزی
					استادکار
فعالیت های قبل از تدریس	1- هدف کلی: رویداد های مربوط به ماوس را یاد گرفته و بتواند رویداد ها را تشخیص دهد.				
	2- اهداف جزئی: هنر جو باید مفهوم رویداد و همینطور تفاوت بین رویداد ها را درک کند مثلا بداند mouse up با Mouse Down چه فرقی داشته و ترتیب رویداد ها را یاد بگیرد.				
	3- اهداف رفتاری: هنر جو باید بعد از اتمام درس تمرینی را به عنوان مثال حل کرده و مفهوم رویداد ها را با اسامی و کاربردشان خوب متوجه گردد.				
	4- روش های تدریس: پرسشی-چالشی- طوفان فکری- عملی				
	5- رسانه های آموزشی: سی دی آموزشی برنامه سازی ۳				
	6- ابزارهای آموزشی: سیستم های کامپیوتری مجهز به نرم افزار های Netsuport – visual studio 2012 و استفاده از وایت برد- کتاب-ماژیک				
	7- فضاهای آموزشی: کارگاه				
فعالیت های ضمن تدریس	- ضبط فیلم تدریس توسط نرم افزار کامتاسیا تا بعدا این فیلم یا مجدد تکرار شود که از خستگی هنر آموز جلوگیری می کند و هم ارائه این فیلم به هنر جوینان که در خانه دوباره فیلم را مشاهده و بهتر یاد بگیرند.				
	- بعد از حل تمرین عملی و گفتن یک تمرین گروهی شبکه را در اختیار گروهی قرار خواهیم داد که مثل عملی را خوب و دقیق حل کرده اند تا دوباره حل و به بچه ها هم توضیح دهند که به این فعالیت نمره مثبت نیز می دهیم تا انگیزه زیادی برای یادگیری داشته باشند.				
		- (گفتن یک داستان کوتاه خنده دار برای افزایش انرژی دانش آموزان و آمادگی آنها برای گوش دادن به تدریس)			
					زمان به دقیقه
	3- ارزشیابی تشخیصی: ۱- رویداد به نظر شما یعنی چی؟				
	2- به نظر شما کلیک که می کنید یا دابل کلیک یا حرکت ماوس و.... اینها مفهومی دارند؟ و می شه آیا بی دلیل عمل می کنند؟				
					۵

	۳-خاطر تون هست برنامه می نوشتیم که با کلیک روی دکمه ای عملی انجام گیرد با توضیحات بالا به این عمل چه چیزی گفته می شود؟			
۵	انتظارات:	۴- آماده سازی (زمینه سازی): ماوس رو حرکت می دهید و روی شی نگه می دارید یا روی دکمه ای با ماوس کلیک یا دابل کلیک می کنید خوب به سری کارهایی انجام می گیرد می خواهید کارهای دلخواهی به این رویداد ها بدهیم؟ (مثلا با بردن ماوس روی فرم عنوان فرم تغییر کنه؟) و بیان چند مثال دیگر		
۶	با کار گروهی و انجام تمرینات عملی مطالب را بهتر درک کنند و بتوانند درک مناسبی از رویداد ها و تفاوت بین آنها را بدانند تا از روی صورت تمرین تشخیص دهند که کدام رویداد مورد نظر می باشد.	فعالیت های فراگیران ( فردی - گروهی) به صورت گروهی حل مثال عملی را خواهند داشت: ۱- برنامه ای بنویسید که با خارج شدن ماوس از روی فرم عنوان آن به " خداحافظ کاربر گرامی " تبدیل شود. ۲- برنامه ای بنویسید که با حرکت ماوس روی فرم شکل مربع یا مستطیل ترسیم گردد.	۵- ارائه درس: فعالیت های معلم ابتدا نمایش رویداد های مربوط به ماوس به صورت عملی و توضیحات مربوط به هر کدام رو به صورت کامل توضیح دادن مثلا به ورود به روی کنترل یا فرم را رویداد mouse Enter گویند یا برعکس خارج شدن ماوس از روی فرم یا کنترلی را Mouse Leave گویند. به همین ترتیب با کار عملی رویداد ها را معرفی می کنیم سپس برای مثال برای یکی از این رویداد ها تکه کدی می نویسم مثلا برای رویداد Mouse Hover کد تغییر عنوان فرم را می نویسم.	
		۶- جمع بندی و نتیجه گیری: به تمام کارهایی که می تواند با ماوس اتفاق بیفتد از جمله حرکت ماوس روی فرم، ترک فرم، کلیک، دابل کلیک، فرار گرفتن روی کنترل یا فرم و.. رویداد گفته می شود و این تشخیص کدام رویداد برای شما عزیزان مهم می باشد مثلا در برنامه ای می خواهید حرکت اشاره گر ماوس را کدنویسی کنید مثل مثال کتاب تان باید رویداد MouseMove را از بخش Events انتخاب و کدنویسی کنید.		
۲۰		۱- ارزشیابی تکوینی (مرحله ای) به صورت گروهی انجام می گیرد. ۱- برنامه ای بنویسید که با فشردن دکمه ماوس عبارت داخل برچسب به MouseClick با رها کردن دکمه ماوس عبارت MouseUp ظاهر گردد.	فعالیت های	

	<p>2-تعیین تکلیف؛</p>	<p>فردی</p>	<p>تکلیف در خانه :</p> <p>۱- برنامه ای بنویسید که با کلیک ماوس روی فرم رنگ فرم به رنگ سبز تبدیل و با رها کردن دکمه ماوس، رنگ فرم آبی ، و با دابل کلیک روی فرم رنگ فرم قرمز گردد.</p> <p>۲ - برنامه ای بنویسید که با ورود ماوس به روی دکمه عنوان فرم به عبارت " ماوس روی فرم قرار دارد " تغییر کند و با خروج ماوس از روی دکمه عبارت " ماوس از روی دکمه خارج شده " نمایش داده شود.</p>
		<p>گروهی</p>	<p>۱- برنامه ای بنویسد که با حرکت ماوس روی فرم شکل مستطیلی ترسیم شود.</p> <p>البته تمامی تمرین حین تدریس و اتمام تدریس به صورت گروهی حل می گردد.</p>
	<p>3- معرفی سایر منابع مرتبط با درس:</p> <p>معرفی سی دی های آموزشی برنامه سازی ۲ مربوط به جناب مهندس چهریان</p> <p>معرفی وبلاگ استان آذربایجانغربی که فیلم های آموزشی برنامه سازی ۳ رایادرس در این وبلاگ آپلود و قابل دانلود و استفاده می باشد.</p> <p>معرفی کتب کنگوری و کمک درسی برنامه سازی و همینطور سایت های کمک آموزشی و دانلود سوالات که از وبلاگ گروه کامپیوتر میاندوآب هم سوالات قابل دانلود و استفاده است.</p>		
	<p>4 - موضوع جلسه آینده و اقدامات لازم:</p> <p>جلسه بعد تکلیف فردی رو روی برگه حل و سر کلاس حاضر شوید.</p> <p>از مباحث گفته شده این جلسه پرسش و پاسخ عملی صورت خواهد گرفت</p> <p>بحث بعدی ما عملگرهای منطقی خواهد بود.</p>		