

ارزشیابی دروس نظری - عملی

جدول ارزشیابی درس برنامه سازی ۳ رشته ی کامپیوتر زمینه ی خدمات

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		
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-خ 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 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 در تولید برنامه های ویندوزی، انجام پروژه در پروسه زمانی معین و عیب یابی بخش های مختلف پروژه... باشد.</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 ارائه شده و اختیاری است اما با توجه به اینکه در ارزشیابی، پروژه بارم قابل توجهی دارد، توصیه می شود توسط هنرآموز و هنرجو مورد عنایت ویژه قرار گیرد.</p>	مستمر	
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>	نظری	پایانی
جمع ۲۰			
۱/۵ ۲/۵ ۲/۵ ۱ ۲/۵ ۲ ۳ ۵	<p>ایجاد 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 در یک پروسه زمانی (رفع اشکال هنرجو با راهنمایی هنرآموز)</p>	عملی	پایانی
		پایانی	نوبت شهریور
		فصل	بارم
		۱	۳
		۲	۴
		۳	۳
		فصل	بارم
		۴	۵
		۵	۲/۵
		۶	۲/۵
	<p>ساعات ارائه 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>	نکات اجرایی	