

شماره پرسنلی: ----- نام و نام خانوادگی هنرآموز: عبدالله صارمی نایینی استان: اصفهان شهر: اصفهان (ناحیه ۱)

توجه: لازم است برای اجرای صحیح طرح درس علاوه بر زمان بندی تعیین شده تمرین های گروهی در یک جلسه کارگاهی توسط هنرجویان انجام شود.

مشخصات کلی	شماره طرح درس: ۲	نام کتاب: برنامه سازی ۳	موضوع درس: آشنایی با چند کنترل جدید	پایه: سوم	تعداد هنرجو: ۲۹ نفر
	منطقه: ناحیه ۱	تاریخ اجرا	مدت اجرا: ۹۰ دقیقه	کلاس:	هنر آموز: صارمی
	مدرسه: هنرستان ماندگار ابودر			واحد:	استادکار
	1-هدف کلی: سنجش مهارت عمل جمع				
فعالیت های قبل از تدریس	2-اهداف جزئی:		3-اهداف رفتاری:		
	الف) کار با کنترل عددی افزایشی – کاهش		الف) با کنترل عددی افزایشی – کاهش کار کند؟		
	ب) تولید عدد تصادفی		ب) اعداد تصادفی در محدوده دلخواه تولید کند؟		
	ج) آشنایی بیشتر با کادر محاوره ای پیام		ج) به راحتی کادر محاوره ای پیام را تنظیم کند؟		
	4-روش های تدریس: فعال				
۵- رسانه های آموزشی: سخنرانی					
۶- ابزارهای آموزشی: رایانه، تخته					
۷- فضاهای آموزشی: کلاس درس					

فعالیت های ضمن تدریس

فعالیت های ضمن تدریس

۱- به رنج اندر است ای خردمند گنج		No gain without Pain	
2- فعالیت های اولیه): سلام و احوال پرسى – حضور و غیاب		زمان به دقیقه ۵ دقیقه	
3- ارزشیابی تشخیصی: الف) کنترل تایمر چیست؟ ویژگی ها و رویداد مهم آن کدام است؟ ب) عدد تصادفی چیست و چگونه تولید می شود؟		۱۰ دقیقه	
۴- آماده سازی (زمینه سازی): در یک ظرف اعداد یک تا ۵۰ را می نویسیم(قبل از کلاس) و از هنرجویی می خواهیم که دو عدد به تصادف انتخاب کند در انتخاب عدد دوم از او می خواهیم که عدد اول را به ظرف برگرداند! این نکته در استفاده از اعداد تصادفی بسیار مهم می باشد و بداند در صورت خواستن اعداد تصادفی متفاوت باید کمی کد نویسی کنیم.		انتظارات: فعال بودن هنرجویان در امر تدریس	۵ دقیقه
۵-ارائه درس: فعالیت های معلم الف) کنترل عددی افزایشی-کاهشی را توضیح می دهیم. (Maximum , Minimum , Value, Increment) ب) تولید عدد تصادفی و نسخه های(Overload) متد Next را توضیح می دهیم. ج) متغیر خصوصی و عمومی را توضیح می دهیم؟(صندوق صدقه و قلک) د) استفاده از آرگومان های کادر پیام و چگونگی استفاده از آن را با مثال توضیح می دهیم.		فعالیت های فراگیران (فردی – گروهی) به صورت گروهی کار در کارگاه شماره ۲ را انجام دهند.	۶۰ دقیقه

ازدیریس فعالیت های بعد

ازدیریس	فعالیت های بعد	۶ – جمع بندی و نتیجه گیری: این نکته را به هنرجویان تاکید می کنیم که در طراحی نرم افزارها استفاده از اعداد تصادفی می تواند به جذابیت برنامه کمک کند و همچنین کادر محاوره پیام روشی استاندارد برای نمایش پیام به کاربر می باشد که کاربر با انتخاب دکمه ای می تواند رفتار بعدی نرم افزار را تعیین کند.			۵ دقیقه
		۱- ارزشیابی تکوینی (مرحله ای) اگر در یک کادر پیام با دکمه های Abort ، Retry و Ignore چگونه رفتار های متفاوتی با انتخاب کاربر ایجاد می شود؟			۵ دقیقه
		2- تعیین تکلیف:		فردی	تمرین صفحه ۲۳ و واژگان صفحه ۲۹
				گروهی	تمرین صفحه ۲۴ – ۲۵ (چهار تا شش)
		3- معرفی سایر منابع مرتبط با درس: پروژه صفحه ۲۶ تا ۲۸			