

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: ۳	نام کتاب: برنامه سازی ۳	موضوع درس: رویدادهای ماوس و صفحه کلید	پایه: سوم	تعداد هنرجو: ۲۹ نفر
	منطقه: ناحیه ۱	تاریخ اجرا	مدت اجرا: ۹۰ دقیقه	صفحات: ۴۵-۵۴	کلاس:
	مدرسه: هنرستان ماندگار ابوذر			واحد:	هنر آموز: صارمی
					استادکار
فعالیت های قبل از تدریس	1-هدف کلی: رویداد های ماوس				
	2-اهداف جزیی:		3-اهداف رفتاری:		
	الف) معرفی رویدادهای ماوس ب) استفاده از اشاره گر های متفاوت ج)نمایش موقعیت ماوس د) بازی تونل ماوس		الف) بتواند رویداد های ماوس معرفی کند؟ ب) هر رویداد ماوس را به کار بندد؟ ج) اشاره گر ماوس را تغییر دهد؟		
	۴-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

1- توانا بود هر که دانا بود		knowledge is power	
2- فعالیت های اولیه): سلام و احوال پرسى – حضور و غیاب		زمان به دقیقه ۵ دقیقه	
3- ارزشیابی تشخیصی: الف) رویداد های ماوس را که تا کنون خوانده معرفی کند؟(رویداد کلیک و دابل کلیک)		۱۰ دقیقه	
۴- آماده سازی (زمینه سازی): یک نرم افزار گرافیکی مانند paint را باز نموده سپس در استفاده از قلم و ترسیم با ماوس حالت های مختلف آن توضیح داده شود تا به اهمیت رویداد ها پی ببرد. مثال در ترسیم یک خط شروع ترسیم با فشردن دکمه چپ ماوس ، حرکت ماوس باعث ترسیم خط شده و با رها کردن دکمه چپ ماوس ترسیم خاتمه پیدا می کند و این فرایند با یک کلیک قابل انجام نیست؟(تفهیم رویداد های MouseDown، MouseMove و MouseUp)		۵ دقیقه انتظارات: فعال بودن هنرجویان در امر تدریس	
۵-ارائه درس: فعالیت های معلم الف) ۸ رویداد ماوس را با مثال معرفی می کنیم.(MouseClick، MouseDoubleClick، MouseEnter، MouseDown، MouseHover، MouseLeave و MouseMove و MouseUp) ب) انجام کار در کارگاه شماره ۱ ج) برنامه کوچکی برای تغییر اشاره گر ماوس می نویسیم مثل برنامه ای که در زمان اجرای برنامه ای طولانی شکل ماوس به حالت اجرا برود و با تمام شدن برنامه شکل ماوس عادی شود.		۶۰ دقیقه فعالیت های فراگیران (فردی – گروهی) انجام کار در کارگاه ۲ با موضوع تونل ماوس توسط هنرجویان	

از تدریس فعالیت های بعد

۵ دقیقه		۶- جمع بندی و نتیجه گیری: هر رویداد ماوس مربوط به بخشی از فرایند ماوس می باشد و اگر با اجرای فرایندی از ماوس بخواهیم کاری انجام شود باید برنامه آن در رویداد مناسبی از ماوس نوشته شود.		
۵ دقیقه		۱- ارزشیابی تکوینی (مرحله ای) الف) متد victory در صفحه ۴۲ چیست؟ ب) فرق رویداد click با MouseClick چیست؟		
		2- تعیین تکلیف:	فردی	تمرین های صفحه ۵۵-۵۶ مرتبط
			گروهی	تمرین های ۳ و ۵ و ۶ صفحه ۵۷-۵۸
3- معرفی سایر منابع مرتبط با درس: پروژه صفحه ۵۹-۶۲				