این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

<table>
<tr><td rowspan="4">مشخصات کلی</td><td>شماره طرح درس: ۲</td><td>نام کتاب: برنامه سازی</td><td>موضوع درس: آشنایی با زبان c#</td><td>پایه: دوم</td><td>تعدادهنرجو:۱۸</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>صفحات:۱۲–۴۰</td><td>کلاس:دوم</td><td></td></tr>
<tr><td>منطقه:</td><td>تاریخ اجرا :</td><td rowspan="2">مدت اجرا: ۸ ساعت آموزشی دقیقه</td><td rowspan="2">واحد:</td><td>هنر آموز</td></tr>
<tr><td>مدرسه:</td><td></td><td>استادکار</td></tr>
<tr><td rowspan="3">فعالیتهای قبل ازتدریس</td><td colspan="5">۱-هدف کلی:هنرجو پس از پایان این درس باید بتواند
قالب کلی یک برنامه ساده در c# را بیان کند با استفاده از ویرایشگر برنامه ای را بنویسد و آنرا در پنجره کنسول اجرا کند</td></tr>
<tr><td colspan="3">۲-اهداف جزیی: هنرجو بتواند
قالب کلی یک برنامه ساده را در زبان c# بیان کند
نحوه تعریف یک کلاس و متد را در یک برنامه ساده به کار بندد
با استفاده از یک ویرایشگر ،برنامه ساده ای بنویسد و آنرا ذخیره کرده و توسط مترجم در پنجره کنسول ترجمه کرده و اجرا نماید
در خروجی برنامه با استفاده از متدمربوط به رنگ تغییر ایجاد نماید</td><td colspan="2">۳-اهداف رفتاری:
نحوه استفاده از ویرایشگر و نوشتن برنامه ساده را فراگیرد
بتواند یک کلاس تعریف کند و متد را در آن استفاده نماید
نحوه نوشتن برنامه و ترجمه در کنسول و اجرا کردن آن را یاد بگیرد
نحوه استفاده از متد رنگ را فراگیرد</td></tr>
<tr><td colspan="5">۴–روشهای تدریس: برای ارائه این درس از روش های مختلف استفاده شده است
ارائه محتوای الکترونیکی فصل مربوطه و نمایش آن با استفاده از ویدئو پروژکتور برای درک بصری بیشتر هنرجویان
پرسش وپاسخ و بحث گروهی برای فهم بهتر مطالب
استفاده از تمرین ها و نمونه سوالات برا کارگروهی</td></tr>
</table>

www.asemankafinet.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

	۵ –رسانه های آموزشی : سیستم کامپیوتری ،ویدئو پروژکتور، وایت برد، ماژیک، کتاب درسی نرم افزار ویژال استودیو ۲۰۱۲ و نرم افزار **netsupport** **۶–فضاهای آموزشی:** کارگاه رایانه با سیستم های شبکه ای (به ازای هر ۲ دانش آموز ۱ کامپیوتر)		
فعالیتهای ضمن تدریس	**۱– پیام روز :**ولادت حضرت امام موسی کاظم(ع) و نوشتن یک حدیث اخلاقی و یا یک جمله از بزرگان دین یا علم		
	۲-فعالیتهای اولیه) :سلام واحوال پرسی با هنرجویان حضور وغیاب هنرجویان وپیگیری غیبت جلسه قبل- بررسی در احوال روحی وجسمی هنرجویان بررسی تکالیف جلسه گذشته، پاسخ و رفع اشکال جلسه قبل ...		**زمان به دقیقه** **۱۵**
	۳-ارزشیابی تشخیصی: تذکر به دانش آموزان جهت آماده کردن خودکار کتاب و برگه **پرسش از مطالب تئوری جلسه قبل به صورت فردی و طرح آزمون عملی برای آزمون گروهی**		**۲۰**
	۴– آماده سازی (زمینه سازی): ابتدا با مثال های ملموس زبان را تعریف کرده و کاربرد زبان برنامه نویسی را با نمونه ای از برنامه و کاربردش اینگونه که برنامه باعث بهره برداری از سخت افزار می شود بیان می کنیم تا مفهوم برنامه را درک کنند سپس از دانش آموزان می خواهیم که نمونه هایی از برنامه ها و کاربرد هایشان را بیان کنند	**انتظارات:**	**۵**

www.asemankafinet.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

	۵–ارائه درس :
	ابتدا تاریخچه ای از زبان های برنامه نویسی شروع می کنیم تا به زبان #cبرسیم .ویژگی شی گرایی و همه منظوره بودن زبان #cرا بیان می کنیم.
	بعد با یک مثال که مثلا برای پخت غذا مواد اولیه، لوازم آشپزخانه و دستور پخت لازم است بیان می کنیم که برای شروع برنامه نویسی هم به یک کامپیوتر ،لوازم برنامه نویسی(یک مترجم و یک ویرایشگر متنی) و همچنین به یک الگوریتم نیاز داریم
	به این صورت که۱- برنامه را در یک ویرایشگر نوشته و ذخیره می کنیم
	۲-ترجمه برنامه ذخیره شده توسط مترجم زبان #c به نام csc.exe
	۳-اجرای برنامه
	در انتهای فصل تمامی مراحل بالا را به صورت عملی تجربه می کنیم
	یک برنامه ساده به صورت زیر می نویسیم
	`Class WelcomToCSharp`
	`{`
	`Static void Main()`
	`{`
	`System.Consol.WriteLine("Welcome To C#");`
	`}`
	`}`
	این برنامه یک پیام خوشامدگویی بر روی صفحه نمایش نشان می دهد
	Class WelcomToCSharpبه این قسمت کلاس گفته می شودکه برنامه نویس به سلیقه خود نام انتخاب می کند عبارت های نوشته شده درون آکولادهای باز و بسته را بدنه اجرایی برنامه می نامند که متد main نامیده می شود یعنی هر چه در اینجا نوشته شود اجرا می شود
		فعالیتهای فراگیران (فردی – گروهی)		**۲۸۰**

www.asemankafinet.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">۶ – جمع بندی ونتیجه گیری:
برای اینکه مطالب ارائه شده در ذهن دانش آموزان تثبیت شود دوباره به صورت کاملا خلاصه مطالب مهم و مفید را مرور می کنیم نکات مهم در نامگذاری کلاس را بیان می کنیم بعد جمع بندی می نماییم و با طرح پرسش و سوال از دانش آموزان می خواهیم که پاسخ دهند و بعد در نتیجه گیری از دانش آموزان می خواهیم که مشارکت نمایند.</td><td></td><td>۱۰</td></tr>
<tr><td rowspan="4">فعالیتهای بعد از تدریس</td><td colspan="3">۱–ارزشیابی تکوینی (مرحله ای)
در حین تدریس با طرح کردن سوال از دانش آموزان می خواهیم که به صورت گروهی انجام دهند و در پایان نیز با دادن چند نمونه تمرین که در محدوده اهداف رفتاری دانش آموزان است می خواهیم که بصورت گروهی تمرین مورد نظر را انجام داده و اجرا نمایند</td><td></td><td>۲۵</td></tr>
<tr><td>۲-تعیین تکلیف :
دوره و مرور مثال های فصل دوم
حل تمرین های شماره ۱ و۲ و ارسال پاسخ آنها با فرمت pdf به پست الکترونیکی داده شده</td><td>فردی
هر دانش آموز مطالب تئوری گفته شده را مرور کند
گروهی
دانش آموزان مثال ۲۱ کتاب را با همگرو هی های خود انجام داده و نتیجه را در خروجی مشاهده کنند</td><td>۳</td></tr>
<tr><td colspan="3">۳-معرفی سایرمنابع مرتبط بادرس:
اینترنت را به عنوان یکی از منابع مهم در جهت استفاده از سایت های برنامه نویسی c# معرفی می کنیم
کتب آموزش برنامه نویسی c#</td><td>۲</td></tr>
</table>

www.asemankafinet.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

	۴ – موضوع جلسه آینده واقدامات لازم: در جلسه آینده به حل تمرینات فصل دوم می پردازیم و شروع به تدریس فصل آشنایی با ویژوال استودیو می پردازیم

www.asemankafinet.ir