



Descripción del curso

En *Introducción a la Programación*, los estudiantes desarrollan las habilidades informáticas necesarias para tener éxito en la escuela secundaria y más allá. Los temas principales de Introducción a la programación son la mecanografía, las búsquedas en Internet, los acertijos lógicos y los conceptos básicos de programación.

Los materiales requeridos

- Libro de composición (Provisto)
- Auriculares (Provistos)
- Libro de lectura (Para tiempo de silencio/comienzo de clase)
- Mouse (Opcional)
- Lápiz y borrador

Si no puede proporcionar estos materiales para su uso en este curso, consulte a su consejero oa la Sra. Blomeyer.

Trabajo tardío y repeticiones

Es importante demostrar que puede cumplir con cada uno de los objetivos de aprendizaje. Por lo tanto, es importante que se completen todas las asignaciones.

Puede entregar el trabajo tarde para obtener el crédito completo, sin embargo, su calificación de hábitos de trabajo se verá afectada.

Objetivos de aprendizaje

Los siguientes son los objetivos de aprendizaje para este curso. Los estudiantes deben leer cada enunciado y esforzarse por dominar cada uno al final del semestre:

LT#	S1	S2	Objetivo de aprendizaje
LT1	10%	10%	Puedo escribir utilizando la colocación correcta de las manos con velocidad y precisión.
LT2	10%	10%	Puedo buscar en Internet y discernir qué resultados son precisos y cuáles pueden ser falsos.
LT3	12%	12%	Puedo usar el razonamiento deductivo para resolver acertijos
LT4	20%	-	Puedo convertir números y texto entre decimal y binario.
LT5	20%	20%	Puedo producir artefactos escritos y de software que cumplan con las especificaciones orales y escritas.
LT6	10%	6%	Puedo escribir código para hacer que los objetos se muevan en la pantalla, cambien su apariencia y emitan sonidos.
LT7	8%	6%	Puedo usar construcciones de bucle correctamente en el código.
LT8	10%	12%	Entiendo el concepto de comunicación entre procesos y las interrupciones de eventos y puedo usarlos adecuadamente en el código, incluida la sincronización de eventos entre objetos.
LT9	-	12%	Puedo usar variables correctamente en el código y puedo crear correctamente expresiones matemáticas usando esas variables.
LT10	-	12%	Puedo usar sentencias condicionales correctamente en el código.

Los estudiantes con IEP (Plan de Educación Individualizado) se adherirán a TODAS las políticas del plan de estudios y expectativas de clase. Se darán adaptaciones/modificaciones según el IEP del estudiante.

Calificación de la materia

Cada tarea se aplicará a uno o más de los objetivos de aprendizaje. Recibirá una calificación de 0 a 4 en cada objetivo de aprendizaje que se aplique a cada tarea. Si no entrega el trabajo, es posible que no sea posible evaluarlo para ese objetivo de aprendizaje.

Escala de dominio

4 – Maestría	El estudiante demuestra una comprensión completa y detallada del objetivo de aprendizaje y puede ayudar a otros que necesitan ayuda.
3 – Competente	El estudiante demuestra comprensión del objetivo de aprendizaje, pero puede necesitar alguna orientación.
2 – Básico	El estudiante demuestra cierta comprensión del objetivo de aprendizaje, pero comete errores cuando trabaja sin ayuda.
1 – Novato	El estudiante tiene una comprensión limitada del objetivo de aprendizaje.
0	El estudiante no entregó el trabajo.

Escala de calificación

A	85 % o más calculado para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.
B	65 % o más calculado para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.
C	40% o más calculado para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.
D	20% o más calculado para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.
F	Menos del 20 % calculado para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.

Calificación de hábitos de trabajo

Su calificación de hábitos de trabajo está determinada por si las tareas se entregan a tiempo.

Recibirá puntos puntuales por cada tarea.

- *Mecanografía* las asignaciones reciben cero puntos a tiempo si se terminan tarde
- *Dobladores de la mente* recibir cero puntos a tiempo si se entrega tarde.
- *Búsquedas* recibir cero puntos a tiempo si se entrega tarde.
- *Binario/ASCII* las asignaciones reciben cero puntos de tiempo si se entregan tarde.
- *Rascar* las asignaciones pueden recibir puntos parciales a tiempo si se entregan tarde, pero solo si la rúbrica se devuelve a la Sra. Blomeyer antes de la calificación.

Clasificación de cooperación

Los grados de cooperación también se obtienen acumulando puntos. Los puntos se otorgan diariamente y también por devolver formularios con las firmas de los padres. Un estudiante recibe 5 puntos o 0 puntos cada día. Un estudiante recibirá 0 puntos por cualquiera de las siguientes razones:

- El estudiante llega tarde a clase sin un pase de tardanza justificado.
- El estudiante está ausente de clase.
- El estudiante está hablando en exceso o fuera de su asiento.
- El estudiante se niega a guardar un dispositivo electrónico cuando se le pide.
- El estudiante está haciendo un trabajo para otro maestro.
- El estudiante está usando una computadora del salón de clases de manera inapropiada.
- **El estudiante está comiendo.**

Escala de calificación

La siguiente es la escala de calificaciones para **Trabajar Hábitos** calificaciones basadas en puntos acumulados:

E	85% - 100%
S	65% - 84,9%
U	0% - 64,9%

La siguiente es la escala de calificaciones para **Cooperación** calificaciones basadas en puntos acumulados:

E	90% - 100%
S	65% - 89,9%
U	0% -64,9%

Las calificaciones se ingresan en Schoology con regularidad . ;Revise la calificación con frecuencia y no se atrase!