

**Syllabus for Exploring Computer Science**  
**Ms. Elaine Blomeyer**  
**Washington Preparatory High School**  
**323-418-4000**

**Course Overview:**

The goal of *Exploring Computer Science* is to help the student develop the computer science skills of algorithm development, problem solving, and programming. The following are the major topics:

- Human Computer Interaction
- Programming Concepts using Scratch
- The Internet and Web Development
- Robotics using Lego Mindstorms Kits

*Exploring Computer Science* is not an introductory course. Students are expected to know computer basics as well as Microsoft Word and Microsoft Excel prior to taking this course. In addition, students should have completed Algebra 1 with a passing grade.

**Computer Access**

It is highly recommended that students have access to a computer and the Internet at home. Students will need to download software and install it on their home computers. If students have no Internet access at home, software can be provided to the student on a USB flash drive. The student must provide the USB flash drive.

**Late Work**

Late work will be accepted, but a reason must be provided for why it is late. Failure to provide a reason will result in zero Work Habits points and a possible reduction in the grade itself.

**Cheating**

If a student is caught plagiarizing from the Internet or turning in work from other students, the student will receive a zero on the assignment and will not be allowed to make it up.

**Subject Grade**

The subject grade in this course is calculated as follows:

- 70%: Skills Builder Assignments, Mind Benders, Logic Puzzles (Sudoku, Kakuro, KenKen, O'Ekaki)
- 30%: Projects

The grading scale for all assignments is as follows:

- A: 90% - 100%
- B: 80% - 89.9%
- C: 70% - 79.9%
- D: 60% - 69.9%
- F: 0% - 59.9%

## Work Habits Grade

Each student receives Work Habits points on each assignment. The number of points is determined by how large the assignment is, and whether or not assignment is turned in on time. Assignments that are turned in on time receive full credit. Late assignments may receive full credit if a student has a legitimate reason for turning it in late. All Work Habits assignment points are accumulated for the student's Work Habits grade in the course. The grading scale for Work Habits grade is as follows:

- E: 95% - 100%
- S: 70% - 94.9%
- U: 0% - 69.9%

## Cooperation Grade

Cooperation grades are also earned by accumulating points. 5 points are awarded daily for classroom cooperation. In addition, points are awarded for returning student grade sheets signed by a parent.

Students receive either all 5 points or 0 points for the daily cooperation grade. A student will receive 0 points for the day for any of the following reasons:

- Student has an unexcused tardy to class.
- Student has an uncleared absence from class.
- Student is talking excessively or out of seat.
- Student is working on something other than *Exploring Computer Science* work.
- Student is playing computer games.

Detention will be assigned for disruptive behavior and playing computer games. The student will continue to receive a 0 in daily cooperation until the detention is completed.

The grading scale for Cooperation grades is the same as for Work Habits grades:

- E: 95% - 100%
- S: 70% - 94.9%
- U: 0% - 69.9%

## Classroom Expectations

- Be on time and in your seat when the bell rings.
- Be ready to learn.
- Be polite. Listen when the teacher is talking.
- Be willing to help. You will learn more if you help your fellow students.
- Keep the room clean. No food or drinks are allowed in the classroom.
- Put trash in the trash cans, not on the floor and not between the computers.
- Respect the property in the room and the property of your fellow students.

**Students must provide a USB flash drive and a composition book for this course.**

**Plan de Estudios de Investigación de las Ciencias de la Computación**  
**Sra. Elaine Blomeyer**  
**Escuela Preparatoria Washington Preparatory**  
**323-568-5600 ext 6014**

**Descripción del Curso:**

El objetivo del curso *Investigación de las Ciencias de la Computación* es ayudar a que los estudiantes aprendan las aptitudes de computación de creación de algoritmos, resolución de problemas, y programación. Los siguientes son los temas principales:

- Interacción entre los seres humanos y la computadora
- Conceptos de programación utilizando Scratch
- El Internet y desarrollo Web
- Robótica utilizando Lego Mindstorms Kits

*Investigación de las Ciencias de la Computación* no es un curso introductorio. Los estudiantes deberán tener conocimientos básicos sobre las computadoras, así como de Microsoft Word y Microsoft Excel antes de tomar este curso. Además, los estudiantes deberán haber completado y aprobado Álgebra 1.

**Acceso a las computadoras**

Se recomienda encarecidamente que los alumnos cuenten con acceso a una computadora y a Internet en el hogar. Los alumnos tendrán que copiar programas de software e instalarlos en la computadora de su hogar. Si los estudiantes no tuvieran acceso a Internet en su hogar, se le podrá proporcionar el software en una unidad USB portátil. El estudiante deberá proporcionar la unidad USB portátil.

**Trabajo atrasado**

Se aceptarán los trabajos atrasados pero se debe indicar el motivo de la tardanza. Si no se explica la razón de la tardanza, esto tendrá como consecuencia cero puntos de hábitos de trabajo y una posible reducción en la calificación misma.

**Copias o plagio de trabajos ajenos**

Si se le sorprende a un alumno plagiando de Internet o entregando el trabajo de otros estudiantes, recibirá cero puntos por la tarea y no podrá recuperarla.

**Calificaciones del curso**

Las calificaciones de este curso se calculan de la siguiente manera:

- 70%: Trabajos para mejorar habilidades, Mind Benders, Rompe cabezas lógicos (Sudoku, Kakuro, KenKen, O'Ekaki)
- 30%: Proyectos

La escala de calificaciones para todos los trabajos asignados es la siguiente:

- A: 90% - 100%
- B: 80% - 89,9%
- C: 70% - 79,9%
- D: 60% - 69,9%
- F: 0% - 59,9%

## Calificación por hábitos de trabajo

Cada alumno recibe puntos de hábitos de trabajo por cada tarea. La cantidad de puntos se determina según el largo de la tarea y si dicho trabajo se entrega a tiempo. Las tareas que se entregan a tiempo reciben crédito completo. Las tareas entregadas con retraso podrían recibir crédito completo si el alumno tiene una razón justificada para entregarla con atraso. Todos los puntos de las tareas por los hábitos de trabajo se acumulan para producir la calificación del alumno por los hábitos de trabajo en el curso. La escala de calificaciones para la calificación de hábitos de trabajo es la siguiente:

- E: 95% - 100%
- S: 70% - 94,9%
- U: 0% - 69,9%

## Calificación por cooperación

Las calificaciones por cooperación también se obtienen acumulando puntos. Se otorgan 5 puntos todos los días por cooperar en clase. Además, se otorgan puntos por entregar las hojas de calificación firmadas por uno de los padres.

Los estudiantes reciben los 5 puntos o 0 puntos de calificación diaria por cooperación. Un estudiante recibirá 0 puntos por el día por alguna de las siguientes razones:

- El estudiante ha llegado tarde a clase sin justificación.
- El estudiante tiene una ausencia no justificada.
- El estudiante conversa demasiado o está fuera de su asiento.
- El estudiante está haciendo otro trabajo que el de la clase de Investigación de las Ciencias de la Computación.
- El estudiante juega en la computadora.

Se impondrá castigo después de clase ('detention') por conducta que interrumpa el desarrollo de la clase y por jugar juegos de computadora. El estudiante seguirá recibiendo cero puntos diarios de cooperación hasta que cumpla con la detención.

La escala de calificación para cooperación es la misma que la de hábitos de trabajo:

- E: 95% - 100%
- S: 70% - 94,9%
- U: 0% - 69,9%

## Expectativas para la clase

- Llegar a tiempo y estar en tu asiento cuando suene el timbre.
- Estar listo para aprender.
- Ser cortés. Escuchar mientras la maestra habla.
- Estar dispuesto a ayudar. Aprenderás más si ayudas a tus compañeros de clase.
- Mantener limpio el salón. No se permiten alimentos ni bebidas en el salón de clase.
- Poner la basura en los tachos de basura, no en el piso ni entre las computadoras.
- Respetar la propiedad en el salón de clase y la de tus compañeros de clase.

**Los estudiantes deben de proveer una unidad de memoria flash (USB) und un libro de composición para este curso.**