



**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 incluyen la tipificación, búsquedas en Internet, puzzles de lógica, y los conceptos básicos de programación.

**Los materiales requeridos**

- Flash Drive USB (incluido)
- Libro de la composición (incluido)
- Auriculares (incluido)
- Libro para leer (para tiempo de tranquilidad/inicio de clase)
- Mouse (Opcional)
- Borrador y lápiz

Si usted es incapaz de proporcionar estos materiales para su uso en este curso, por favor consulte a su consejero o la Sra Blomeyer.

**Trabajo atrasado y de nuevo**

Es importante demostrar que puede cumplir con cada uno de los objetivos de aprendizaje. Por tanto, es importante que todas las tareas se han completado.

Es posible entregar el trabajo tarde para el crédito, sin embargo, se verá afectado el grado de hábitos de trabajo.

**Objetivos de aprendizaje**

Los siguientes son los objetivos de aprendizaje para este curso. Los estudiantes deben leer cada declaración y se esfuerzan por dominar cada uno para el final del semestre:

LT #	S1	S2	Objetivo de aprendizaje
LT1	12%	12%	Puedo escribir con la colocación correcta de la mano con rapidez y precisión.
LT2	12%	12%	Puedo buscar en Internet y discernir lo que los resultados son exactos y que podría ser falso.
LT3	12%	12%	Puedo usar el razonamiento deductivo para resolver los dobladores de la mente
LT4	18%	-	Puedo convertir números y texto entre decimal y binario.
LT5	20%	20%	Puedo producir escrita y artefactos de software que cumplan con las especificaciones orales y escritas.
LT6	8%	4%	Puedo escribir código para hacer que los objetos a mover en la pantalla y cambiar su aspecto.
LT7	8%	6%	Puedo utilizar construcciones en bucle correctamente en código.
LT8	10%	12%	Entiendo el concepto de comunicación y eventos interrupciones entre procesos y puede utilizar de manera apropiada en el código de tiempo de los eventos incluidos entre los objetos.
LT9	-	10%	Puedo utilizar variables correctamente en código y entender la diferencia entre las variables utilizadas en las matemáticas y las variables utilizadas en el código.
LT10	-	12%	Puedo utilizar correctamente las instrucciones condicionales en el código.

**Los estudiantes con IEP (Plan de Educación Individualizada) se adherirán a todas las políticas del programa de estudios y expectativas de la clase. Alojamiento / Modificaciones será dada por el IEP del estudiante.**

**Traducido por Google**

## Calificaciones de Asignaturas

Cada asignación se aplicará a uno o más de los objetivos de aprendizaje. Usted recibirá una calificación de 0-4 en cada objetivo de aprendizaje que se aplica a cada asignación. Si no se presenta en el trabajo, puede que no sea posible determinar que para ese objetivo de aprendizaje.

### Escala de dominio

4 - Dominio	El estudiante demuestra comprensión completa y detallada del objetivo de aprendizaje y puede ayudar a otras personas que necesitan ayuda.
3 - Competente	El estudiante demuestra la comprensión del objetivo de aprendizaje, pero puede necesitar una cierta dirección.
2 - Básico	El estudiante demuestra una cierta comprensión del objetivo de aprendizaje, pero comete errores cuando se trabaja sin ayuda.
1 - Novato	El estudiante tiene una comprensión limitada del objetivo de aprendizaje
0	Estudiante no entrega su trabajo.

### Escala de calificación

A	85% o superior tal como se calcula para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.
B	65% o superior tal como se calcula para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.
C	40% o superior tal como se calcula para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.
D	20% o superior tal como se calcula para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.
F	Menos del 20% como se calcula para todos los objetivos de aprendizaje y su porcentaje ponderado.

### Hábitos de trabajo calificaciones

Su calificación de hábitos de trabajo se determina utilizando los siguientes criterios:

- Materiales en clase todos los días
- Asignaciones entregadas a tiempo

Recibirá puntos de materiales diariamente. 5 puntos si todos los materiales están presentes; 0 puntos si falta algo.

Recibirá puntos de puntualidad para cada tarea. Algunas asignaciones tardías pueden recibir puntos parciales de puntualidad

### Cooperación calificaciones

Calificaciones cooperación también se consiguen por acumulación de puntos. 5 puntos se otorgan el lunes y 10 puntos se otorgan en los días de bloque. Un estudiante puede recibir 0, 5, o 10 puntos cada día. Un estudiante recibirá 0 puntos para cualquiera de las siguientes razones:

- Estudiante llega tarde a clase sin un pase de tardanza permitida
- El estudiante está ausente de la clase
- Estudiante está hablando en exceso o fuera del asiento
- Estudiante se niega a guardar un dispositivo electrónico cuando se le preguntó
- Estudiante está haciendo el trabajo de otro maestro
- Estudiante está usando una computadora en el aula de forma inapropiada
- **Estudiante está comiendo**

### Escala de calificación

La siguiente es la escala de clasificación para los grados de hábitos de trabajo en base a los puntos acumulados:

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

La siguiente es la escala de clasificación para los grados cooperación basada en puntos acumulados:

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

**Las calificaciones se introducen en Schoology regularidad. No se deje atrás!**