

《C#.net 程序设计基础》课程标准

一、课程基本信息							
课程编码		课程性质	必修课	课程类别	专业课	适用专业	计算机应用技术
开设学期	2	学时/学分	90/5	编制人	张小兰	审核人	蔡雪莲
				编制时间	2016-3	审核时间	2016-5
课程定位	作为语言类基础课，培养学生掌握编程思想和编程理念，熟练掌握一种编程语言，作为后续课程及计算机类职业发展的基础。						
课程目标	培养学生使用面向对象编程思想和方法进行程序设计与开发的能力，C#语言基础、C#程序的编辑、编译、调试和运行能力。						
二、课程对应的岗位及能力要求							
岗位任务		能力要求					
信息服务产品的开发		1、有较强的逻辑思维能力，理解面向对象思想，精通面向对象程序设计语言。 2、掌握主流开发工具软件 3、按照规范编写代码 4、编写、整理技术文档					
三、课程基本目标							
能力描述	知识目标		职业技能目标			职业素养目标	
专业能力	1、代码编写 2、面向对象设计		1、规范编写代码 2、编写、整理技术文档			1、编码规范 2、程序员职业素养	
社会能力	1、沟通能力 2、		1、沟通能力 2、			1、沟通能力 2、按时交付软件	
方法能力	1、代码编译 2、代码修改		1、简单的排错及编写			1、处理问题能力 2、协助能力	
职业技能证书考核要		全国计算机等级考试					

求

四、教学内容及学时分配

内容说明

.NET 开发平台和 C# 语言的基本架构；C# 语法、数据类型、流程控制语句；面向对象的编程方法；应用 C# 进行 Windows 窗体界面设计；应用 C# 进行二维图形图像处理；ADO.NET 与 SQL Server 数据库编程方法。

教学内容

序号

知识模块

考核目标

学时分配

1

.NET 框架概述及其开发环境

必修

2

2

C#程序设计基础

必修

10

3

流程控制

必修

12

4

数组

必修

12

5

C#高级用户界面设计

必修

10

6

面向对象编程

必修

8

6

ADO.NET 与数据库操作

必修

10

学习基础

1. 前导课程：

计算机应用基础

2. 服务课程：

(1) C#.net 高级编程、ASP.net 动态网页设计与开发

3. 学生基础：

学生的基本条件：具备课程需要的计算机文化基础

学生的基本素质：高度责任心和良好团队合作精神, 较强的兴趣及动手能力

考核评价

情境 1：

情境 2：

情境 3：

情境 4：

情境 5：

C#. NET 集成开发环境	C#. NET 基础	流程控制	数组	高级用户界面设计
过程、任务练习 50%，与综合考核 50%	过程、任务练习 70%，与综合考核 30%	过程、任务练习 70%，与综合考核 30%	过程、任务练习 70%，与综合考核 30%	过程、任务练习 70%，与综合考核 30%
0.05	0.15	0.2	0.2	0.2
情境 6： 面向对象编程	情境 7： ADO.NET 与数据库操作			
过程、任务练习 70%，与综合考核 30%	过程、任务练习 70%，与综合考核 30%			
0.20				
课程教学效果评价方法： 以“保障学生实际工作能力培养”为指针，以有利于“学生主动性和创造力的开发利用、有利于实施“教学全过程动态质量管理”、有利于提高课程实施的“费效比”为原则，利用学院“学生评课、督导评课、同行评课、校外专家（专业指导委员会）评课”制度，对课程教学效果进行评价。				

五、教学设计及教学方法

1、总体教学设计

一、教学方法：

1. 根据每个情境教学任务的需要，结合学生的学习特点和基础素质，充分利用学院现有教学资源来设计教学进程、教学方法和手段。
2. 在知识与技能上采用讲授法、多媒体演示法、实训教学、现场教学、虚拟软件”等多种教学手段。
3. 在职业能力获取上采用案例分析法、任务驱动教学法、项目教学法。

二、具体实施要求：

1. 老师课前要做好充分准备，如准备好课件、准备好学习与教学环境；
2. 上课前向学生提供课件，并要求学生也准备好自己的学习和使用环境；

3. 上课时使用多媒体设备进行课件演示给学生；
4. 操作性演示完成后，给学生布置当堂课的练习任务，让学生自己动手操作
5. 学生练习时，老师到学生中间进行辅导，对学生存在的问题采用启发性的提示，实在无法进行操作的进行讲解；
6. 有针对性的总结：对于同学们中普遍出现的问题进行总结，并演示和说明如何操作或操作过程；
7. 布置课后练习或作业，要求学生上交作业；
8. 老师通过检查同学们上交的作业，发现新的问题并进行再次总结；
9. 加强与学生的沟通，公布老师与学生沟通的渠道，如 QQ、Email、办公地点、及必要的面对面沟通方式，如电话号码或约见等方式；
10. 教学过程中，要根据权重安排，突出重点，强调学生的动手能力。

2、教学方法	序号	教学情景实施	教学方法
	1	情景一：C#集成开发环境	1. 教学内容：软件安装要求、集成开发环境，简单程序的编写和调试 2. 教学方法：项目驱动式 3. 教学手段：教、学、做一体化 4. 教学环节： （1）讲解 .net2005 的安装要点及 .net 程序的基本开发步骤和调试方法； （2）完成老师布置的练习项目； （3）学生课堂练习，老师进行现场辅导解决同学们中存在的问题； （4）老师对学生练习的结果进行验收与点评
	2	情景二：C#语法	现场教学： 1. 教学内容：C#基本语法；

			2. 教学方法：项目驱动式 3. 教学手段：教、学、做一体化 4. 教学环节： （1）讲解C#基本语法； （2）完成老师布置的练习项目； （3）学生进行课堂练习，老师进行现场辅导以解决同学们中存在的问题； （4）老师对学生练习的结果进行验收与点评，重点指出同学们中共性的问题。
	3	情景三：流程控制	1. 教学内容：顺序结构、选择结构、循环结构 2. 教学方法：项目驱动式 3. 教学手段：教、学、做一体化 4. 教学环节： （1）讲解流程控制语句 （2）完成老师布置的练习项目 （3）学生进行课堂练习，老师进行现场辅导以解决同学们中存在的问题 （4）老师对学生练习的结果进行验收与点评，重点指出同学们中共性的问题
	4	情景四：数组	1. 教学内容：数组的声明与使用 2. 教学方法：项目驱动式 3. 教学手段：教、学、做一体化 4. 教学环节：

			(1) 讲解数组的声明、使用 (2) 完成老师布置的练习项目 (3) 学生进行课堂练习，老师进行现场辅导以解决同学们中存在的问题 (4) 老师对学生练习的结果进行验收与点评，重点指出同学们中共性的问题
	5	情景五：高级用户界面设计	1. 教学内容：窗体和基本控件； 2. 教学方法：项目驱动式 3. 教学手段：教、学、做一体化 4. 教学环节： (1) 讲解窗体和基本控件； (2) 完成老师布置的练习项目； (3) 学生进行课堂练习，老师进行现场辅导以解决同学们中存在的问题； (4) 老师对学生练习的结果进行验收与点评，重点指出同学们中共性的问题。
	6	情景六：面向对象编程	1. 教学内容：面向对象的编程基础 2. 教学方法：案例演示 3. 教学手段：教学练一体化 4. 教学环节： (1) 讲解创建类和对象，为定义的类编写相应的方法，通过属性访问对象中的数据，创建基类及其派生类，委托和事件的关系，创建和使用委托，创建

			和使用事件等编程基础知识。 (2) 演示怎样利用面向对象的编程技术进行 C# 程序设计。 (3) 布置学生进行面向对象的编程技术等练习任务。 (4) 学生进行课堂练习，老师进行现场辅导以解决同学们中存在的问题 (5) 老师对学生练习的结果进行验收与点评，重点指出同学们中共性的问题。
7	情景七：ADO.NET 与数据库操作		1. 教学内容：高级用户界面设计； 2. 教学方法：项目驱动式 3. 教学手段：教、学、做一体化 4. 教学环节： (1) 讲解高级用户界面； (2) 完成老师布置的练习项目； (3) 学生进行课堂练习，老师进行现场辅导以解决同学们中存在的问题； (4) 老师对学生练习的结果进行验收与点评，重点指出同学们中共性的问题。
教学条件		要求在理论实践一体化教室（机房）完成，实现“教、学、做”三体合一，同时安装多媒体教学软件，方便下发教学任务和收集学生课堂实践任务。	
教学资源		1. 参考技术网站： (1) 希赛网 http://www.csai.cn (2) 中国程序员：http://www.csdn.net	

	2. 电子课件、给学生的参考资料和实践任务。
教学建议	（1）师资队伍建议：教学团队由“主讲教师、实训指导教师”组成；主讲教师负责课程主要教学任务，并承担学生网络学习、自我学习指导，实训指导教师协助主讲教师，完成工作项目模拟实操教学的指导工作；选择具有“双师素质”的老师担任主讲教师，职称搭配；实训指导教师由校内专职实验员或行业企业工程师组成，协助主讲教师，共同完成实训教学任务。 （2）教学方法建议：建议 C#课程的教学采用基本知识讲解与项目驱动相结合方式的教学方法。在讲解了一些基本知识和概念后，安排学生进行项目设计，项目由简单到复杂，由浅入深，以工学结合为切入点，根据课程内容和工作过程，结合学生特点，采用任务驱动、项目导向的教学方法，把工作项目开发过程的工作环节及任务穿插于各个知识点的学习中，以独立项目实训形式，强化训练，实现人才培养目标。如讲授 Timer 控件以制作实际生活中的“倒计时电子钟”为例设计一个时、分、秒的倒计时时钟；讲授通用对话框时以设计“记事本”为例。最后再利用 4 个学时进行一个综合的项目设计，按照软件工程的要求完成每一项工作，通过运行调试自己设计的程序，让学生亲自观察和体验程序设计的成功感受，加深知识的理解。 （3）教学效果评价方案建议：以“保障学生实际工作能力培养”为指针，以有利于“学生主动性和创造力的开发利用、有利于实施“教学全过程动态质量管理”、有利于提高课程实施的“费效比”为原则，利用学院“学生评课 60%、督导评课 20%、同行评课 5%、专家（专业指导委员会）评课 15%”制度，对课程教学效果进行评价。