

موضوع درسی : تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی - پودمان اول

پایه تحصیلی : ۱۰ طراح : کامله سبزه ارای لنگرودی -

زمان و تاریخ : ۱۴۰۱/۱۲/۲۲ صفحه : ۶۸-۲

((ارائه تکلیف عملکردی))

آقای قاسمی مدیر هنرستان فنی اندیشه زنجان است . او می خواهد برای نیمه شعبان در مدرسه جشنی برگزار نماید از طرفی مایل است که از کار هنرجویان مدرسه نیز در این مراسم رونمایی شود . بنابراین موضوع را با هنرآموزان خود در جلسه ای مطرح می کند . آقای بردبار هنرآموز کامپیوتر این هنرستان است و درس تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی پایه دهم را تدریس می کند او با توجه به شناخت توانایی های هنرجویانش پیشنهاد می دهد که یک اینفوگرافی از حضرت مهدی (عج) در ایلستریتور طراحی کرده و مدیر آن را به صورت بنر چاپ کرده و هنگام مراسم در جای مناسب قرار دهد مدیر از پیشنهاد آقای بردبار استقبال می کند .

تعداد هنرجویان آقای بردبار ۲۰ نفر می باشد او نقشه اصلی اینفوگرافی را برای هنرجویان خود روی تخته توضیح می دهد سپس هنرجویان خود را به چهار گروه پنج نفره تقسیم بندی می کند و از هر گروه می خواهد که کارهای زیر را انجام دهند:

۱. کشیدن نقوش اسلیمی ساده برای دور کار ، نقاشی های مفهومی برای قسمت های مختلف و طراحی کادر های مناسب برای گذاشتن مطالب و نوشتن "یا مهدی ادرکنی" برای بالای کار بر عهده گروه اول گذاشته شد.

۲. گروه دوم نقاشی های گروه اول را با کمک و راهنمایی معلم از روی کاغذ به داخل برنامه ایلستریتور منتقل کرده اندازه سند را به اندازه بنر تنظیم کنند و از روی آن ها طراحی را انجام دهند بعد از آن مد رنگی را برای چاپ تنظیم کرده و به رنگ آمیزی آن بپردازند.

۳. گروه سوم مطالب مربوط به زندگی نامه ، تولد ، امامت ، غیبت ، نشانه های ظهور و ... را از اینترنت و کتاب های کتابخانه مدرسه پیدا کرده و بعد از تایید معلم متون را درون کادری که گروه دوم طراحی کرده است ، تایپ نمایند.

۴. گروه چهارم تصویر با کیفیتی را از اینترنت دانلود کرده و تصویر را درون طراحی "یا مهدی ادرکنی" ماسک کند همچنین برای زیباتر شدن کار به بعضی از عناصر طراحی ، جلوه سه بعدی بدهند. وظیفه بررسی نهایی پروژه و چک کردن تمام قسمت های طراحی شده و متون تایپ شده، همچنین ذخیره به صورت سند چاپی و ارسال آن از طریق شبکه دانش آموزی شاد به مدیر هنرستان بر عهده گروه چهارم گذاشته شد.

((تعیین عناصر تکلیف))

* نوع سنجش : ساختارمند شبیه سازی طولانی مدت طبیعی

* نحوه انجام تکلیف: گروهی فردی

* سطح مهارت فکری: (طبقه بندی اصلاح شده بلوم) ش

۱- به یاد آوردن ۲- فهمیدن ۳- به کار بستن ۴- تحلیل کردن ۵- ارزشیابی کردن ۶- آفریدن

* سطح مهارت فکری: (طبقه بندی استیگینز-شاپو)

۱- دانش ۲- استدلال ۳- عملکرد مهارتی ۴- عملکرد فرآورده ای

* ارائه: نوشتاری- طراحی

* نوع عملکرد: مهارت فرآورده

((تعیین اهداف و مقاصد یادگیری)) وج کارکنان

از هنر جو انتظار می رود که بتواند :

۱. فرق بین نقاشی معمولی و نقاشی دیجیتال را بداند
۲. بتواند پرونده گرافیکی با ابعاد مورد نیاز ایجاد کند
۳. ابزارهای مختلف برای طراحی را بشناسد و با استفاده از اشکال هندسی و ابزارهای ترسیمی تصویرسازی را انجام دهد
۴. مد های رنگی را بشناسد و تنظیمات مد رنگی را برای چاپ را انجام دهد
۵. با ابزار ها و روش های مختلف رنگ آمیزی طرح خود را رنگ کند
۶. جلوه گرافیکی مناسب به کادر ها بدهد
۷. به تایپ متن و قالب بندی آن پردازد
۸. شکل را به ماسک تبدیل کند
۹. اجرای جلوه تبدیل شکل دو بعدی به سه بعدی و تنظیمات آن را انجام دهد
۱۰. ذخیره به صورت سند چابی انجام دهد
۱۱. سند را در شبکه شاد برای مدیر هنرستان ارسال نماید

((تعیین معیارهای موفقیت))

هنر جو باید بتواند بر اساس دانشی که از بودمان اول بدست آورده به راحتی عکس را وارد نرم افزار کند شفافیت عکس را کم کند و از روی آن با تمام ابزارهای طراحی رسم را انجام دهد و رنگ آمیزی مناسب با ابزارهای مش و گرادیان و دیگر ابزارهای رنگ آمیزی ، انجام دهد به کادرها جلوه مناسب دهد متن را به راحتی تایپ کند و به قالب بندی آن پردازد برای زیباتر شدن کار از ماسک و جلوه سه بعدی استفاده کند سند را ذخیره کند و مفهوم و فرق بین انتشار دیجیتال و چابی را بداند و آن را ارسال نماید.

راهنمای توصیف عملکرد

معیار	خوب	قابل قبول	غیر قابل قبول
درک هنرجو از دلیل بکارگیری فرمان و قابلیت های آن	تشخیص فرمان با ذکر دلیل بکارگیری آن و نمایش دادن کادر مربوطه	تشخیص فرمان مناسب و نمایش آن	عدم بکارگیری فرمان
هنرجو دستورات خواسته شده را انجام می دهد	مشاهده انجام دستورات خواسته شده با ذکر دلیل بکارگیری آن	انجام دستورات تا حدودی و مشاهده نتیجه حاصل از آن	عدم مشاهده دستورات خواسته شده بر روی ایلستریتور

((معیار ارزشیابی شایستگی محور))

ردیف	مراحل کار (شاخص) ها	شاخص های شایستگی	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	توانایی ایجاد سند با ابعاد مورد نظر		۲	
۲	انتخاب تنظیمات رنگ برای مد چاپی سند تعیین درجه شفافیت برای تصویر - ایجاد شکل جدید از طریق تغییر شکل اشکال موجود		۲	
۳	توانایی تایپ و قالب بندی آن		۲	
۴	اعمال سبک گرافیکی مورد نیاز انتخاب جلوه گرافیکی به کارگیری جلوه و تنظیمات آن		۲	
۵	رنگ آمیزی اشکال با ابزار های fill , stroke - رنگ آمیزی با ابزار پیشرفته		۲	
۶	انجام تنظیمات جلوه تبدیل شکل دوبعدی به سه بعدی اعمال ماسک شفافیت رنگ آمیزی گرادیان با شبکه توری		۲	
۷	ذخیره با فرمت مناسب برای چاپ سند - انتشار سند از طریق شبکه دانش آموزی شاد		۲	
میانگین نمرات				*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی ۲ می باشد.