

طرح درس آموزش مبتنی بر شایستگی با رویکرد تلفیق شایستگی های فنی و غیر فنی

الگوی پیشنهادی دبیرخانه توسعه و سنجش صلاحیت حرفه ای هنرآموزان سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۲

نام هنرآموز: محبوبه سادات نام خانوادگی هنرآموز: کافی مدرک تحصیلی: لیسانس رشته تحصیلی: نرم افزار شماره همراه: ۰۹۱۵۹۳۴۱۳۹۲	نام استاندارد/ عنوان درس: کاربرگرافیکی/موهو شماره و عنوان پودمان / شایستگی: واحد یادگیری / توانایی: واحد کار ۱۵ جلسه:	استان : خراسان جنوبی منطقه/ناحیه : فردوس هنرستان : شهید صیوری شاخه : کار دانش زمینه : رشته : تولیدکننده محتوای آموزش الکترونیکی	پایه: دوازدهم تعداد هنرجویان: ۱۶ طرح درس شماره: مدت زمان تدریس: ۹۰ دقیقه تاریخ اجرا : ۱۴۰۳ / /	مشخصات کلی
--	--	--	---	-------------------

اهداف

سطوح هدف		اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی
هدف کلی	شایستگی فنی و غیر فنی	آشنایی هنرجویان با ابزارهای گروه Camera در نرم افزار موهو و نحوه استفاده از آنها برای ایجاد جلوه های حرکتی و عمق در صحنه با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی.
اهداف جزئی	شایستگی فنی	تشریح کاربرد ابزار Camera Track برای جایجایی دوربین در صحنه. تشریح نحوه استفاده از ابزار Camera Zoom برای تغییر بزرگنمایی دوربین. تشریح کاربرد ابزار Camera Roll برای چرخاندن سر دوربین در راستای محورهای X و Y. تشریح کاربرد ابزار Camera Tilt/Pan برای تغییر زاویه دید دوربین به صورت سه بعدی. ایجاد یک پروژه ساده با استفاده از ابزارهای دوربین برای نشان دادن کاربرد آنها.
	شایستگی غیر فنی	تقویت مهارت های حل مسئله در حین کار با ابزارهای دوربین. افزایش دقت و توجه به جزئیات در هنگام ایجاد انیمیشن. تقویت مهارت های کار گروهی و ارائه ایده. انعطاف پذیری در مواجهه با چالش های جدید.

اهداف یادگیری روشن مبتنی بر کسب شایستگی ها (پایه فنی- غیر فنی) انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت خاصی		سطوح شایستگی	عناصر برنامه درسی ملی (شایستگی پایه) با استناد به ساحت های تعلیم و تربیت	عرصه برنامه درسی ملی با استناد به ساحت های تعلیم و تربیت
شایستگی	شرایط	معیار	عملکرد	
فنی	هنرجو می تواند اطلاعات اساسی در مورد (موضوع خاص) را درک کند و به سوالات ساده پاسخ دهد. هنرجو می تواند اطلاعات پیچیده تر را در مورد (موضوع خاص) درک کند، آنها را تحلیل کند و به سوالات پیچیده پاسخ دهد. هنرجو می تواند اطلاعات پیشرفته را در مورد (موضوع خاص) درک کند، آنها را به طور انتقادی تحلیل کند، و به سوالات پیچیده با استدلال پاسخ دهد. همچنین می تواند این دانش را در موقعیت های جدید به کار ببرد	دانش نگارش مهارت	اخلاق عمل علم ایمان تفعل خود خدا خلق خلقت	درک نظم حاکم بر جهان با مطالعه انیمیشن خلاقیت در ساخت انیمیشن توکل به خدا در مسیر یادگیری و عمل خودکارآمدی در استفاده از نرم افزار و ابزارها درک روابط بین پارامترها و تاثیر آنها اعتقاد به تاثیر انیمیشن در آموزش و تبلیغات آشنایی با مفاهیم فنی ابزارهای دوربین در انیمیشن ساخت انیمیشن ساده با ابزار دوربین دقت در کار، صبر و شکیبایی استفاده از ابزارهای دوربین، ایجاد حرکت، کار با تایم لاین علاقه به انیمیشن سازی، اعتماد نفس در کار با ابزار مفاهیم ابزارهای دوربین، نحوه کار با نرم افزار، اصول انیمیشن

											هنرجو می‌تواند مسائل ساده را با راهنمایی حل کند			
											هنرجو می‌تواند در گروه‌های کوچک کار کند و به سایر اعضای گروه کمک کند. هنرجو می‌تواند رهبری گروه را برعهده بگیرد، به طور مؤثر با افراد مختلف ارتباط برقرار کند و در حل مشکلات پیچیده گروهی رهبری نشان دهد	غیر فنی		
											معرفی ابزارهای گروه Camera در موهو. کاربرد ابزار Camera Track. کاربرد ابزار Camera Zoom. کاربرد ابزار Camera Roll. کاربرد ابزار Camera Tilt/Pan. انجام تمرین عملی با ابزارهای دوربین.	رئوس مطالب		
											یادگیری فعال: مشارکت هنرجویان در بحث و تمرین. یادگیری مبتنی بر پروژه: ایجاد یک انیمیشن ساده با استفاده از ابزارهای دوربین. یادگیری همیارانه: کار گروهی هنرجویان برای تبادل نظر و یادگیری از یکدیگر.	الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری		
											نرم‌افزار موهو. پروژکتور یا نمایشگر. کامپیوتر یا لپ‌تاپ. فایل‌های تمرینی. ویدئو آموزشی (در صورت نیاز).	ابزار و رسانه‌های آموزشی		
											اطمینان از وجود کامپیوتر و نرم‌افزار موهو برای هر هنرجو. آماده کردن پروژکتور و سیستم صوتی. ایجاد فضای مناسب برای کار گروهی هنرجویان	سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه		
											تقسیم هنرجویان به گروه‌های ۲-۳ نفره برای انجام تمرینات.	تیم بندی و سازماندهی هنرجویان در قالب تیم		
											سایستگی های فنی	پیش بینی رفتار ورودی		
											توانایی کار گروهی، مهارت‌های ارتباطی، و حل مسئله.			
											سایستگی های غیر فنی			
											فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت های آغازین (مقدماتی) و ارتباط اولیه		اجرای فرایند یاددهی - یادگیری
											ایجاد فضای صمیمی و دوستانه: هنرآموز با خوشرویی و انرژی مثبت وارد کلاس می‌شود و با هنرجویان خوش‌وبش می‌کند. حضور و غیاب: هنرآموز حضور و غیاب هنرجویان را انجام می‌دهد و در صورت لزوم علت غیبت‌ها را جویا می‌شود. یادآوری مطالب جلسه قبل (در صورت لزوم): هنرآموز به طور خلاصه مطالب جلسه قبل را مرور می‌کند و آمادگی هنرجویان را برای درس جدید می‌سنجد. بیان اهداف جلسه جدید: هنرآموز اهداف و انتظارات خود از جلسه را به وضوح برای هنرجویان بیان می‌کند.			
											ورود منظم به کلاس: هنرجویان با نظم و احترام به کلاس وارد می‌شوند. پاسخ به حضور و غیاب: هنرجویان در پاسخ به حضور و غیاب، اسم خود را اعلام می‌کنند. مشارکت در مرور مطالب قبلی: هنرجویان به سوالات هنرآموز در مورد مطالب جلسه قبل پاسخ می‌دهند و یا خلاصه‌ای از آن را ارائه می‌دهند. توجه به اهداف جلسه جدید: هنرجویان با دقت به اهداف درس جدید که توسط هنرآموز بیان می‌شود، گوش می‌دهند. مشارکت در بحث و ایجاد انگیزه: هنرجویان در بحث و فعالیت‌هایی که توسط هنرآموز برای ایجاد انگیزه طرح می‌شود، مشارکت می‌کنند.			
											حداکثر زمان:			
											۵ دقیقه			

		ایجاد انگیزه و جلب توجه: هنرآموز با طرح سوال، نمایش تصویر، یا بیان یک داستان مرتبط، توجه هنرجویان را به موضوع درس جلب می‌کند.	
۵	پاسخ به سوالات: هنرجویان به سوالات هنرآموز پاسخ می‌دهند و دانش و تجربیات خود را به اشتراک می‌گذارند. مشارکت در گفتگو: هنرجویان در گفتگو شرکت می‌کنند و با دیگران تبادل نظر می‌کنند. توضیحات و تفسیر: هنرجویان تصویر یا ویدئوی ارائه شده را تفسیر می‌کنند و نکات مهم را بیان می‌کنند. مرور مطالب قبلی: هنرجویان در مورد مطالب جلسه قبل صحبت می‌کنند و نشان می‌دهند که چقدر از آن مطالب را یاد گرفته‌اند.	پرسش و پاسخ: هنرآموز چند سوال کوتاه در مورد مفاهیم مرتبط با درس جدید می‌پرسد تا سطح دانش قبلی هنرجویان را بسنجد. سوالات باید ساده و مرتبط با پیش‌نیازهای درس جدید باشند. می‌توانید از پرسش‌های چند گزینه‌ای یا صحیح/غلط نیز استفاده کنید. گفتگو: هنرآموز با طرح سوالات باز، فرصتی برای هنرجویان ایجاد می‌کند تا در مورد تجربیات و دانش قبلی خود صحبت کنند و به تبادل نظر بپردازند. نمایش تصویر یا ویدئو کوتاه: می‌توان از یک تصویر یا ویدئو کوتاه مرتبط با درس استفاده کرد و از هنرجویان خواست تا در مورد آن توضیح دهند. مرور مختصر: اگر جلسه قبلی به موضوعی مرتبط اختصاص داشته، هنرآموز با پرسیدن سوالات کوتاه، دانش هنرجویان را در مورد آن موضوع مرور می‌کند.	سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته، تشخیصی)
۵	پاسخ به سوالات: هنرجویان به سوالات هنرآموز پاسخ می‌دهند و در بحث و گفتگو شرکت می‌کنند. مشاهده و تحلیل: هنرجویان تصاویر، فیلم‌ها یا داستان‌های ارائه شده را مشاهده و تحلیل می‌کنند. پرسیدن سوال: هنرجویان سوالات خود را در مورد موضوع درس می‌پرسند. مشارکت در فعالیت‌های گروهی: هنرجویان در فعالیت‌های گروهی و رقابتی شرکت می‌کنند. شرکت در بازی‌های آموزشی: هنرجویان در بازی‌های آموزشی مرتبط با موضوع درس مشارکت می‌کنند.	طرح سوالات چالشی: هنرآموز با طرح سوالاتی مرتبط با موضوع درس، ذهن هنرجویان را فعال می‌کند و آنها را به تفکر وادار می‌کند. این سوالات می‌توانند با اهداف آموزشی مرتبط باشند. استفاده از تصاویر، فیلم‌ها یا داستان‌های مرتبط: هنرآموز با استفاده از تصاویر، فیلم‌های کوتاه، داستان‌ها یا نمونه‌های عملی، علاقه و کنجکاوی هنرجویان را جلب می‌کند. این موارد باید به نحوی با موضوع درس ارتباط داشته باشند. بیان اهمیت موضوع درس: هنرآموز به هنرجویان می‌گوید چرا این موضوع مهم است و چه کاربردهایی دارد. این کمک می‌کند تا هنرجویان متوجه اهمیت یادگیری موضوع شوند. ایجاد رقابت سالم: هنرآموز می‌تواند فعالیت‌هایی طراحی کند که باعث ایجاد رقابت سالم و مفرح بین هنرجویان شود. مثلاً مسابقه حل مسئله، مسابقه گروهی و غیره. استفاده از بازی‌های آموزشی: می‌توان از بازی‌های آموزشی کوتاه و مرتبط با موضوع درس استفاده کرد.	ایجاد انگیزش و برانگیختگی

ارائه درس جدید در حین فرایند یاددهی - یادگیری (بر اساس الگوی انتخابی تدریس هنرآموز چیدمان می‌شود)

با استناد به جدول شایستگی‌های غیر فنی N1 تا N9 و کتاب‌های شایستگی‌های غیر فنی

حد اکثر زمان	فعالیت هنرجویان		فرمان / تسهیل‌گری هنرآموز	مراحل فرایند الگوی منتخب
	شایستگی‌های غیر فنی	شایستگی‌های فنی		
۱۰	مشارکت فعال در بحث گروهی، ارائه نظرات، گوش دادن فعال به نظرات دیگران	یادداشت برداری از ایده‌های مطرح شده در گروه، دسته‌بندی مفاهیم	هنرآموز با طرح پرسشی انگیزه ایجاد کرده و از هنرجویان می‌خواهد ایده‌های اولیه خود را در مورد موضوع درس به صورت گروهی مطرح کنند	مرحله ۱
۱۵	توجه فعال به توضیحات، بیان ابهامات، مشارکت در بحث	یادداشت برداری از توضیحات و مثال‌ها، پرسیدن سؤال برای رفع ابهام	نرآموز مفهوم اصلی درس را با مثال‌های ملموس و کاربردی توضیح داده و از هنرجویان می‌خواهد سؤالات خود را مطرح کنند.	مرحله ۲
۲۰	همکاری در گروه، تقسیم وظایف، بحث و تبادل نظر	حل تمرین‌ها و مسائل به صورت گروهی، ارائه راه حل‌ها	هنرآموز تمرین‌های عملی و مسائل مرتبط با مفهوم درس را ارائه می‌دهد و از هنرجویان می‌خواهد در گروه‌های کوچک به حل آن‌ها بپردازند.	مرحله ۳

...	هنرآموز از گروه‌ها می‌خواهد نتایج کار خود را ارائه دهند و به سوالات سایر گروه‌ها پاسخ دهند	ارائه و دفاع از نتایج کار گروهی، پاسخ به سؤالات	گوش دادن فعال به ارائه‌ها، نقد و بررسی سازنده، ارائه بازخورد	۲۰
جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربرد)	هنرآموز با طرح یک مسئله ترکیبی که نیازمند استفاده از مفاهیم آموزش داده شده است، از هنرجویان می‌خواهد در گروه‌ها به حل آن بپردازند.	تحلیل مسئله، به کارگیری مفاهیم آموخته شده برای یافتن راه حل، ارائه راه حل	مکاری و تعامل در گروه، تبادل نظر برای یافتن بهترین راه حل، ارائه بازخورد به یکدیگر	۱۰

- با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنرآموز، جمع بندی و نتیجه گیری می‌تواند قبل از ارزشیابی پایانی و یا بعد از ارزشیابی پایانی صورت پذیرد لذا هنرآموز محترم می‌تواند این بخش را بر مبنای صلاحدید خود در پایان مراحل ارائه درس جدید یا پس از انجام سنجش و ارزشیابی های تکوینی و پایانی در بخش انتهایی فرایند یاددهی - یادگیری در کلاس درس اجرا نماید.

فرایند یاددهی - یادگیری (سنجش مبتنی بر شایستگی (CBA))											
نکته: در این جدول حداقل یکی از موارد (فعالیت های خلاقانه یا سنجش تکوینی و یا سنجش پایانی) با توجه به شرایط کلاس و موقعیت هنرآموز و هنرجو تکمیل می شود.											
عناوین سنجش	انواع سنجش	صلاحیت (دانش + مهارت) و شایستگی (صلاحیت + تعهد)	سطوح سنجش فنی			سطوح سنجش شایستگی غیر فنی (بر اساس جداول N1-N9 و کتاب های شایستگی غیر فنی)					
			سطح ۱	سطح ۲	سطح ۳	سطح ۲		سطح ۲		سطح ۲	
			یادگیری N1&N3 N4&N9	مدیریتی N6 S5	بین فردی N5&N7	موقعیتی H2&N8 HSE	یادگیری N1&N3 N4&N9	مدیریتی N6 S5	بین فردی N5&N7	موقعیتی H2&N8 HSE	بین فردی N5&N7
فعالیت های خلاقانه هنرجویان حداکثر زمان: دقیقه	آزمون عملکرد کتبی	دانش: مفاهیم ابزارهای دوربین تعهد: دقت و تمرکز در پاسخگویی	*								
	آزمون شناسایی	دانش: نام و کاربرد ابزارها تعهد: دقت در شناسایی ابزارها	*								
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	مهارت: استفاده از ابزارها در محیط شبیه سازی شده تعهد: استفاده درست و به موقع از ابزارها در شرایط مختلف		*							
	نمونه کار	دانش: تمام موارد تدریس شده، مهارت: استفاده از ابزارها در ساخت انیمیشن تعهد: ارائه کار با کیفیت و دقت			*						
ارزشیابی تکوینی (عملکردی) فنی - غیر فنی	ابزارها و معیارهای مورد سنجش	ابزار/ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)									
	معیار/معیارهای سنجش	۱- کیفیت پروژه نهایی ۲- استفاده صحیح از ابزارها ۳- خلاقیت در ساخت انیمیشن ۴- مشارکت در بحث‌ها									
	آزمون عملکرد کتبی	پرسش شفاهی در حین تدریس	*								
	آزمون شناسایی	بررسی پیشرفت هنرجویان در انجام تمرینات		*							
زمان: ۵ دقیقه	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	ارائه بازخورد به هنرجویان.		*							
	نمونه کار				*						
	ابزارها و معیارهای مورد سنجش	ابزار/ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)									
	معیار/معیارهای سنجش	چک لیست مشاهده، پرسش شفاهی ۱- مشارکت فعال ۲- پاسخ درست به سوالات ۳- پیشرفت در تمرینات عملی									

*** با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنرآموز ممکن است ارزشیابی پایانی در فرایند انجام نشود به همین دلیل این بخش در جدولی جداگانه درج شده است .

											ارزیابی پروژه نهایی هنرجویان بر اساس روبریک	آزمون عملکرد کمی	ارزشیابی پایانی (عملکردی) (فنی - غیر فنی) حداکثر زمان: دقیقه
												آزمون شناسایی	
												عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	
												نمونه کار	
										روبریک	ابزار/ ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	
										۱- کیفیت پروژه نهایی ۲- استفاده صحیح از ابزارها ۳- خلاقیت در ساخت انیمیشن ۴- مدیریت زمان	معیار/ معیارهای سنجش		

**** لازم به توضیح است: در این جدول جهت ایجاد نظم هر سه ارزشیابی فرایند یاددهی - یادگیری در کنار هم آورده شده است. توجه شود که سنجش تکوینی در حین تدریس انجام می پذیرد. این جدول مراحل سنجش را در فرایند یاددهی - یادگیری بر اساس اهداف ثبت شده در ابتدای طرح درس توسط هنرآموز نشان می دهد. با توجه به نوع احراز شایستگی، نمره هنرجویان در دفاتر کلاسی همکار ثبت می گردد.**

حداکثر زمان: ۱۰ دقیقه	تمرین بیشتر با ابزارهای دوربین و ساخت انیمیشن های پیچیده تر. تحقیق در مورد تکنیک های پیشرفته انیمیشن با استفاده از دوربین در موهو.	تعیین تکالیف جلسه آینده
	نرم افزار موهو. کتاب آموزشی نرم افزار موهو وبسایت ها و منابع آنلاین آموزشی. کتاب های درسی مرتبط با انیمیشن	منابع