

**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

مشخصات کلی	نام هنرآموز: آزیتا	نام استان/د/عنوان	استان: گلستان	پایه: دوازدهم
	نام خانوادگی هنرآموز: مومنی	درس: کاربرگرافیکی محتوی	منطقه/ناحیه: شهرستان گنبد کاووس	تعداد هنرجویان: ۲۰ نفر
	مدرک تحصیلی: لیسانس	آموزشی/کاربر ایلوستریتور	هنرستان: برکت استقلال	طرح درس شماره: ۱
	رشته تحصیلی: ریاضی کاربرد	شماره و عنوان پودمان / شایستگی:	شاخه: کارو دانش	مدت زمان تدریس: ۹۰ دقیقه
	در کامپیوتر	واحد یادگیری / توانایی: توانایی کار با	زمینه: صنعت	تاریخ اجرا: ۱۴۰۳/۷/۲۵
	شماره همراه:	ابزار Pen	رشته: تولید محتوی آموزشی الکترو نیکی	
		جلسه: ۳		

**اهداف**

**اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی**

سطوح هدف	اهداف کلی
شایستگی فنی و غیر فنی	ارتقای مهارت‌های فنی هنرجویان در استفاده کاربردی و خلاقانه از ابزار Pen در نرم‌افزار ایلوستریتور برای طراحی‌های ساده و حرفه‌ای مانند اشکال هندسی و لوگوها و توسعه شایستگی‌های غیر فنی مانند خلاقیت، دقت، حل مسئله، مدیریت زمان و تعامل مؤثر در پروژه‌های طراحی است.
شایستگی فنی	آشنایی با ابزار Pen توانایی ایجاد خطوط مستقیم و منحنی توانایی ترسیم اشکال ساده (مثل مثلث و منحنی‌ها) طببق طرح‌ها با استانداردهای طراحی ایجاد لوگوها و نمادهای کاربردی توانایی رفع خطاهای رایج در استفاده از ابزار Pen مانند کنترل مناسب نقاط توانایی ویرایش مسیرها و تنظیم نقاط
شایستگی غیر فنی	یادگیری مهارت‌های ۵S و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری تقویت دقت و خلاقیت در طراحی (N۳) تقویت کار گروهی برای طراحی پروژه مشترک (N۸) مدیریت زمان در انجام تمرین‌ها (N۷) بهبود خلاقیت و مهارت‌های حل مسئله برای رفع چالش‌های طراحی (N۶) بهبود مهارت ارائه و ارتباط برای توضیح ایده‌های طراحی (N۹)

اهداف یادگیری روشن مبتنی بر کسب شایستگی ها (پایه - فنی، غیر فنی)	انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت													
	شاخص													
	معیار	عملکرد	دانش	نگرش	مهارت	اخلاق	عمل	علم	ایمان	تعقل	خود	خدا	خلق	خلفت
فنی	استفاده از خلاقیت در طراحی طرح‌هایی که حس زیبایی‌شناسی و ارزش‌های فرهنگی و معنوی را ارتقا می‌دهند	*						*				*		
	طراحی طرح‌های مرتبط با مسائل اجتماعی یا فرهنگی	*						*				*		
	طراحی پروژه‌هایی که قابل استفاده در بازار کار باشند (مانند لوگوها و طرح‌های تبلیغاتی)	*					*					*		
	خلق طرح‌های خلاقانه با استفاده از منحنی‌ها و خطوط تناسب	*					*					*		
	افزایش دقت و توجه به جزئیات در طراحی	*					*				*			
غیر فنی	تأکید بر اخلاق کاری و دقت در ارائه کار با کیفیت. یادگیری زمان‌بندی و بهینه‌سازی فرآیند طراحی	*				*					*			
	همکاری در گروه‌های طراحی و رعایت اصول تعامل اجتماعی در پروژه	*				*					*			

		<p>معرفی ابزار Pen و کاربردهای آن نحوه رسم خطوط مستقیم و منحنی مدیریت نقاط کنترل (Anchor Points) ترکیب خطوط و منحنی‌ها برای ایجاد اشکال هندسی اصلاح خطاهای رایج در کار با ابزار Pen اجرای یک پروژه کوچک برای تثبیت یادگیری</p>		<p><b>رئوس مطالب</b></p>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>یادگیری فعال: (Active Learning) دانش‌آموزان به‌طور مستقیم در فعالیت‌ها مشارکت می‌کنند</li> <li>یادگیری مبتنی بر پروژه: (Project-Based Learning) تمرینات بصورت پروژه ای</li> <li>یادگیری مشارکتی: (Collaborative Learning) تقسیم کلاس به گروه‌های کوچک برای انجام پروژه‌های گروهی</li> <li>یادگیری ترکیبی: (Blended Learning) ترکیب آموزش حضوری با محتوای آنلاین و ویدیوهای آموزشی کوتاه برای استفاده تمرین‌های دیجیتال در بسترهای یادگیری آنلاین</li> <li>یادگیری مبتنی بر شایستگی: (Competency-Based Learning) تمرکز بر کسب شایستگی‌های فنی و غیرفنی (مانند خلاقیت، مدیریت زمان، و کار گروهی).</li> <li>ارزیابی بر اساس توانایی انجام وظایف مشخص</li> </ul>		<p><b>الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری</b></p>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>کارگاه رایانه شبکه بندی شده یا ۱۰ عدد سیستم که نرم‌افزار ایلوستریتور ۲۰۲۴ روی آنها نصب شده</li> <li>تخته هوشمند یا نمایشگر دیجیتال سیستم‌های یادگیری آنلاین: برای تمرین‌ها و آزمون‌های مجازی ، ویدیوهای آموزشی کوتاه ، تصاویر نمونه برای الهام‌بخشی و مقایسه طراحی‌ها</li> <li>نرم افزار نصب شده نت ساپورت برای نظارت روی سیستم ها</li> <li>تخته ، تخته پاک کن ، ماژیک ( رنگ قرمز ، مشکی ، آبی ، سبز )</li> </ul>		<p><b>ابزار و رسانه‌های آموزشی</b></p>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>طراحی محیط کارگاهی: میزها باید به‌صورت نیم‌دایره یا گروهی چیده شوند تا تعامل بین دانش‌آموزان و دید مناسب به صفحه‌نمایش معلم تسهیل شود. در صورت محدودیت فضا، چیدمان خطی با فاصله مناسب برای حرکت آزادانه بین ردیف‌ها مناسب است</li> <li>ایستگاه معلم: در جلوی کارگاه باید یک ایستگاه مرکزی با تخته هوشمند، ویدیو پروژکتور یا نمایشگر بزرگ برای ارائه مطالب باشد</li> <li>سیستم معلم باید به تجهیزات نمایش متصل باشد</li> <li>میزان نور کافی و روشنایی کارگاه – تهویه مناسب – تجهیزات ایمنی (جعبه کمک‌های اولیه ، کپسول آتش نشانی) – در صورت امکان صندلی‌های چرخدار – روپوش سفید – سطل زباله – کمد قفسه بندی شده</li> </ul>		<p><b>سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه</b></p>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>هر تیم باید شامل هنرجویانی با سطوح مهارت و توانایی‌های مختلف باشد (ترکیب هنرجویان قوی، متوسط و ضعیف)</li> <li>اعضای تیم‌ها باید دارای ویژگی‌های متنوعی باشند (مانند خلاقیت، دقت، توانایی مدیریت زمان)</li> <li>برای هر تیم، نقش‌های مشخصی تعریف و بین اعضا تقسیم شود</li> </ul>		<p><b>تیم بندی و ساماندهی هنرجویان در قالب تیم</b></p>	
		<p><b>شایستگی های فنی</b></p>		<p><b>شایستگی های غیرفنی</b></p>	
		<p>آشنایی با اصول طراحی گرافیک آشنایی اولیه با نرم‌افزارهای طراحی مهارت در طراحی دقیق و تمرکز بر جزئیات، حتی در کارهای دستی</p>		<p>مهارت‌های HSE و 5S محیط کار و الزامات محیط یادگیری را بداند توانایی بیان ایده‌ها و ارائه بازخورد به دیگران مشارکت در بحث‌های گروهی مدیریت زمان و پذیرش انتقاد</p>	
		<p><b>فرمان / تسهیل گری هنرآموز</b></p>		<p><b>فعالیت هنرجویان</b></p>	
		<p>معلم باید با لحنی گرم، دوستانه و انگیزه‌بخش صحبت کند تا استرس هنرجویان کاهش یابد بیان مفاهیم و دستورالعمل‌ها باید به زبانی ساده و قابل فهم باشد معلم باید هنرجویان را درگیر صحبت کند.</p>		<p>هنرجویانی که به فعالیت علاقه‌مند می‌شوند، مشارکت بیشتری در تمرین‌ها خواهند داشت برخی هنرجویان ممکن است از دشواری اولیه ابزار شکایت کنند معلم می‌تواند با بیان مثال‌های ساده و حمایت کلامی، نگرانی آن‌ها را کاهش دهد.</p>	
		<p>شناسایی سطح پیش‌دانش و توانایی‌های هنرجویان. آگاهی از تجربیات قبلی هنرجویان در استفاده از نرم‌افزارهای طراحی.</p>		<p>هنرجویان یک تمرین ساده انجام می‌دهند (مانند رسم یک خط یا شکل ابتدایی). این فعالیت برای سنجش سطح آشنایی آن‌ها با ابزار Pen و محیط نرم‌افزار مفید است.</p>	
		<p>نمایش و توضیح پروژه‌های جذاب و موفق که با ابزار Pen طراحی شده‌اند (مانند لوگوها، نقشه‌ها یا کاراکترهای وکتوری). توضیح اینکه چگونه این ابزار می‌تواند مسیر شغلی آن‌ها را در گرافیک تقویت کند.</p>		<p>با ایجاد انگیزش از طریق نمایش کاربردهای عملی، خلاقیت، رقابت سالم بین هنرجویان برای مشارکت فعال در یادگیری نمایان می‌شود .</p>	
		<p><b>سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته ، تشخیصی)</b></p>		<p><b>ایجاد انگیزش و برانگیختگی</b></p>	

آماده سازی فرایند یاددهی - یادگیری

اجرای فرایند یاددهی - یادگیری

## ارائه درس جدید در حین فرایند یاددهی - یادگیری (بر اساس الگوی انتخابی تدریس هنر آموز چیدمان می شود)

### با استناد به جدول شایستگی های غیر فنی N۱ تا N۹ و کتاب های شایستگی های غیر فنی

حداکثر زمان	فعالیت هنرجویان		فرمان / تسهیل گری هنر آموز	مراحل فرایند الگوی منتخب
	شایستگی های غیر فنی	شایستگی های فنی		
۵ دقیقه	تقویت مهارت های ارتباطی (N۱) از طریق تعامل و سوال	آشنایی اولیه با عملکرد ابزار Pen. مشاهده دقیق توضیحات معلم و پرسیدن سوالات درباره ابزار. تحلیل مثال ارائه شده و بیان کاربرد احتمالی آن در طراحی های خود.	توضیح بخش های مختلف ابزار، از جمله: Anchor Point نقاط مسیر - Handle دستگیره ها - Curves منحنی ها. نمایش کاربرد ابزار Pen در یک پروژه واقعی (مثلاً طراحی یک لوگوی ساده).	مرحله ۱ نمایش ابزار Pen در ایلوستریتور (از طریق صفحه نمایش یا ویدیو پروژکتور)
۵ دقیقه	حل مسئله (N۳) مدیریت زمان (NV)	تمرین کشیدن مربع با Pen، اصلاح مسیر و پرسش سوال. یادگیری ایجاد خطوط مستقیم و بستن مسیر.	نمایش طراحی مربع ساده با کلیک متوالی	مرحله ۲ ترسیم خطوط مستقیم
۵ دقیقه	تفکر خلاق (N۴)، حل مسئله (N۳)	تمرین ایجاد منحنی، تنظیم دستگیره ها و ترکیب خطوط.	توضیح Click & Drag برای ایجاد منحنی. کنترل دستگیره ها و طراحی موج ساده	مرحله ۳ ترسیم منحنی ها
۱۰ دقیقه	مدیریت زمان (NV)، حل مسئله (N۳)	تمرین طراحی شکل پیشنهادی معلم. رفع مشکلات در تعامل با معلم. تسلط بر ابزار Pen.	ارائه تمرین ساده (ترسیم یک مربع یا مثلث با خطوط مستقیم و منحنی). توضیح نکات کلیدی در حین تمرین (مثل تنظیم نقاط مسیر و دستگیره ها). نظارت و ارائه بازخورد.	مرحله ۴ تمرین های پایه
۲۰ دقیقه	کار تیمی (N۹)، تفکر خلاق (N۴)	همکاری در گروه ها برای طراحی لوگو. تقسیم وظایف (یک نفر خطوط مستقیم، دیگری منحنی ها). ارائه پروژه و دریافت بازخورد.	تعریف یک پروژه گروهی ساده (طراحی یک لوگوی ساده شامل خطوط و منحنی ها). راهنمایی در تقسیم وظایف گروه ها. ارزیابی و ارائه بازخورد گروهی.	مرحله ۵ چالش طراحی گروهی
۱۵ دقیقه	حل مسئله (N۳)، انعطاف پذیری (N۸)	۱- ارائه نتایج تمرین: الف) نمایش طرح های تکمیل شده (فردی و گروهی). ب) توضیح مراحل و دلایل انتخاب روش طراحی. ۲- دریافت و اعمال بازخورد: الف) یادداشت نکات اصلاحی. ب) تمرین مجدد برای بهبود طرح.	مرور مفاهیم: مرور اصول استفاده از ابزار Pen ترسیم خطوط مستقیم و منحنی ها. برجسته کردن نکات پرتکرار در تمرین ها (مثل تنظیم دستگیره ها). ارائه بازخورد: تحلیل طراحی های گروهی و فردی. شناسایی نقاط قوت و ضعف. پیشنهاد روش های بهبود.	مرحله ۶ مرور و بازخورد
۱۵ دقیقه	تفکر خلاق (N۴) برنامه ریزی شخصی (NV)	مرور یادگیری: بیان تجربیات و چالش های یادگیری ابزار Pen در طول جلسه. ارائه نظرات درباره کاربردهای آموخته شده. تعیین برنامه تمرینی: انتخاب یک پروژه عملی برای تمرین بیشتر (مانند بازسازی یک لوگوی ساده).	جمع بندی مفاهیم: مرور کاربرد ابزار Pen در پروژه های گرافیکی واقعی (مانند طراحی لوگو یا اشکال پیچیده). اشاره به اهمیت دقت در تنظیم نقاط و دستگیره ها برای بهبود کیفیت طراحی. ایجاد ارتباط کاربردی: ارائه مثال هایی از کاربرد Pen در بازار کار (طراحی پوستر، کاراکتر، وکتورها). تشویق به تمرین بیشتر: پیشنهاد پروژه های کوچک برای تمرین مستقل.	جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربرد)

- با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنر آموز، جمع بندی و نتیجه گیری می تواند قبل از ارزشیابی پایانی و یا بعد از ارزشیابی پایانی صورت پذیرد لذا هنر آموز محترم می تواند این بخش را بر مبنای صلاح دید 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 هنر آموز و هنر جو تکمیل می شود.**

سطوح سنجش شایستگی غیر فنی (بر اساس جداول N۱-N۹ و کتاب های شایستگی غیر فنی)				سطوح سنجش شایستگی فنی			صلاحیت (دانش + مهارت) و شایستگی (صلاحیت + تعهد)	انواع سنجش	عناوین سنجش		
سطح ۳		سطح ۲		سطح ۳	سطح ۲	سطح ۱					
موقعیتی H۱ & N۱ HSE	بین فردی N۵ & NV	مدیریتی N۱ SS	یادگیری N۱ & N۲N۱ & N۳	موقعیتی H۱ & N۱ HSE	بین فردی N۵ & NV	مدیریتی N۱ SS				یادگیری N۱ & N۲N۱ & N۳	
			*					با توجه به ویژگی شخصیتی شما (مثل خلاقیت، دقت، یا پویایی)، توضیح دهید چگونه می‌توانید از ابزار Pen در ایلوستریتور برای طراحی نماد یا لوگویی استفاده کنید که آن ویژگی را نمایان کند. در پاسخ خود، به موارد زیر اشاره کنید: چه نوع خطوطی (مستقیم یا منحنی) برای طراحی انتخاب می‌کنید و چرا؟ چگونه می‌توانید از ابزار Pen برای ایجاد اشکال و طراحی منحصر به فرد استفاده کنید؟ چه رنگ‌ها یا ویژگی‌های اضافی می‌توانید به طراحی اضافه کنید تا ویژگی شخصیتی شما بهتر به نمایش درآید؟	آزمون عملکرد کتبی	فعالیت‌های خلاقانه هنر جویان حداکثر زمان: ۶۰ دقیقه	
							*	ابزار Pen در ایلوستریتور برای ترسیم خطوط و منحنی‌ها استفاده می‌شود. لطفاً به صورت کوتاه توضیح دهید که این ابزار چه کاربردهایی دارد و چگونه می‌توانید از آن برای طراحی یک شکل ساده استفاده کنید؟	آزمون شناسایی		
			*					*	شما به‌عنوان طراح گرافیک در یک استارت‌آپ نوپا به کار گرفته شده‌اید. مدیر پروژه از شما خواسته است که با استفاده از ابزار Pen در ایلوستریتور، یک نماد ساده طراحی کنید که یکی از ویژگی‌های شخصیتی شما (مانند خلاقیت، دقت، یا پویایی) را نمایان کند.		عملکرد در شرایط شبیه سازی شده
			*					*	نماد یک لامپ که به شکل خطوط منحنی و دایره‌ای طراحی شده است. لامپ به‌عنوان نمادی از خلاقیت و ایده‌های نو شناخته می‌شود. در این طرح از خطوط منحنی برای نشان دادن حرکت و جریان ایده‌ها استفاده شده است.		نمونه کار
			*					*	چک‌لیست ارزیابی: یک چک‌لیست دقیق برای ارزیابی فنی (دقت طراحی، استفاده از ابزارها، تمیزی خطوط) و غیرفنی (توجهات طراحی، خلاقیت) می‌تواند برای سنجش مفید باشد. نمره‌گذاری توصیفی: (Rubric) استفاده از یک (Rubric نمره‌گذاری توصیفی) برای سنجش طراحی بر اساس معیارهایی مانند دقت فنی، خلاقیت، هماهنگی با ویژگی شخصیتی، و توانایی توجیه. بازخورد فوری و ارزیابی در طول کار: ارزیابی پیشرفته با نظارت بر مراحل مختلف طراحی و فراهم آوردن بازخورد فوری برای هنر جو به منظور اصلاح و بهبود طراحی.		ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش
								معیار / معیارهای سنجش			



ج) معیارهای تحلیلی و توجیهی												
							*	*	ابزار Pen در ایلوستریاتور برای ترسیم خطوط و منحنی‌ها استفاده می‌شود. ۱- توضیح دهید که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزار Pen یک منحنی صاف ایجاد کنید. ۲- اگر بخواهید یک شکل هندسی ساده مانند قلب را با ابزار Pen طراحی کنید، چه مراحل را طی می‌کنید؟ ۳- چگونه می‌توانید Anchor Points را برای اصلاح و بهبود طراحی خود تغییر دهید؟	آزمون عملکرد کتبی	ارزشیابی تکوینی (عملکردی) فنی-غیر فنی) حداکثر زمان: ۶۰ دقیقه	
			*				*		تصویری داده میشود و انواع ابزارهای استفاده شده در ترسیم شناسایی شود؟	آزمون شناسایی		
			*	*				*	تصور کنید شما یک طراح گرافیک در یک شرکت تبلیغاتی هستید. شما از ابزار Pen در ایلوستریاتور برای طراحی نمادی که ویژگی‌های شخصیتی مشتریان را نمایان کند، استفاده می‌کنید. به شما خواسته شده است که نمادی طراحی کنید که نشان‌دهنده یکی از ویژگی‌های شخصیتی خود (مانند خلاقیت، دقت، یا پویایی) باشد. سوالات: فنی: برای طراحی این نماد، چه ابزارهایی را در ایلوستریاتور استفاده کرده‌اید؟ به طور خاص، از کدام ابزارهای طراحی خطوط (مستقیم یا منحنی) استفاده کرده‌اید و چرا؟ غیرفنی: چرا این ویژگی شخصیتی را انتخاب کرده‌اید؟ چگونه نماد طراحی شده شما این ویژگی شخصیتی را به مخاطب منتقل می‌کند؟ چگونه این انتخاب به شخصیت شما و نیازهای مشتری مرتبط است؟	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده		
			*	*				*	یک دایره با خطوط منحنی که از وسط آن به سمت بیرون گسترش می‌یابند. خطوط به شکلی متصل به هم در حال حرکت به جلو هستند، نشان‌دهنده تفکر خلاق و بدون مرز. رنگ‌های سبز و آبی برای نمایش تازگی و پویایی. چنین طراحی نمادی می‌تواند ویژگی "خلاقیت" را به خوبی منتقل کند.	نمونه کار		
چک‌لیست ارزیابی Rubric ارزیابی با استفاده از بازخورد نوشتاری نظرسنجی یا فرم ارزیابی خودارزیابی										ابزار/ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ...)	ابزارها و معیارهای مورد استفاده	

	در سنجش	معیار / معیارهای سنجش	معیارهای سنجش فنی: استفاده صحیح از ابزارهای طراحی - خلاقیت در طراحی - استفاده از رنگها و جزئیات معیارهای سنجش غیرفنی: ارتباط مفهوم با طراحی - توضیح و دفاع از انتخابها
--	------------	-----------------------	---

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

										با استفاده از ابزار Pen در ایلوستریتور، یک نماد طراحی کنید که شامل حداقل سه منحنی با استفاده از نقاط Anchor و خطوط کنترل باشد. در طراحی خود، نکات زیر را رعایت کنید: ۱- از تکنیک‌های Bezier curve برای ساخت منحنی‌ها استفاده کنید. ۲- از ابزار Direct Selection برای اصلاح نقاط Anchor و تغییر شکل منحنی‌ها استفاده کنید. ۳- نحوه اتصال منحنی‌ها و یا خطوط مستقیم به یکدیگر را توضیح دهید. ۴- توضیح دهید که چرا برای طراحی این نماد از این ابزارها و تکنیک‌ها استفاده کرده‌اید و چگونه این ابزارها به شما در دستیابی به دقت و طراحی پیچیده کمک کرده است. ۵- این نماد طراحی شده چه ویژگی خاصی از شخصیت شما را نشان می‌دهد؟ (به عنوان مثال: خلاقیت، دقت یا پویایی) ۶- چرا از منحنی‌ها و نقاط Anchor برای ایجاد این طراحی خاص استفاده کرده‌اید؟ چطور این انتخاب به شما در انتقال ویژگی شخصیتی‌تان کمک کرده است؟ ۷- به طور خلاصه، چگونه استفاده از ابزارهای ایلوستریتور به شما کمک کرده تا ویژگی شخصیتی خود را از طریق طراحی گرافیکی به نمایش بگذارید؟	<b>آزمون عملکرد کتبی</b>
	*		*					*		در طراحی نمادهای گرافیکی با استفاده از ابزار Pen در ایلوستریتور، چه تفاوتی بین استفاده از خطوط منحنی و خطوط مستقیم وجود دارد؟	<b>آزمون شناسایی</b>
								*		شما به عنوان طراح گرافیک برای یک کافی‌شاپ تازه‌تأسیس مشغول به کار هستید. از شما خواسته شده است که یک لوگو طراحی کنید که همزمان نمایانگر "دوستی و انرژی مثبت" باشد. شما باید مراحل زیر را انجام دهید: ۱- با استفاده از ابزار Pen در ایلوستریتور یک طرح اولیه برای لوگو بسازید که خطوط منحنی و ساده در آن به کار رفته باشد. ۲- از رنگ‌های گرم مانند نارنجی یا زرد برای نشان دادن حس انرژی و مثبت استفاده کنید. ۳- در طراحی خود باید از نمادهایی مثل فنجان قهوه، خورشید یا هر نماد دیگری که انرژی و دوستی را القا کند، بهره ببرید. ۴- توضیح دهید چرا این انتخاب‌ها را انجام دادید و چگونه طراحی شما می‌تواند به جلب توجه مشتریان و انتقال حس مثبت کمک کند.	<b>ارزشیابی پایانی (عملکردی) (فنی - غیر فنی) (حداکثر زمان: ۶۰ دقیقه)</b>
	*	*						*			<b>نمونه کار</b>
<p>چک‌لیست‌ها: برای بررسی گام‌به‌گام اجرای مهارت‌ها و رفتارهای مورد انتظار، به‌ویژه در زمینه‌های فنی و غیر فنی. مقیاس‌های ارزیابی: برای سنجش کیفیت کار، که می‌تواند شامل مقیاس‌های عددی (مثلاً از ۱ تا ۵) یا توصیفی باشد. نمونه‌های واقعی از کار: برای ارزیابی نتیجه نهایی و میزان انطباق آن با استانداردها. آزمون‌های کتبی/نظری: برای ارزیابی دانش نظری و درک مفاهیم. سیستم‌های نرم‌افزاری یا دیجیتال: مانند ایلوستریتور برای ارزیابی عملکرد در طراحی. مصاحبه‌ها یا ارزیابی‌های کیفی: برای درک عمیق‌تر از تفکر و فرآیندهای ذهنی هنرجو.</p>										<p><b>ابزار/ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست و اراسی، واقعه نگاری و ...)</b></p>	
<p>شایستگی فنی: دقت در استفاده از ابزارها مانند Pen در ایلوستریتور. توانایی ایجاد طراحی‌های با کیفیت و مطابق با دستورالعمل‌ها. درک صحیح از مفاهیم فنی مانند خطوط، منحنی‌ها، ترکیب رنگ‌ها و دیگر عناصر طراحی. شایستگی غیرفنی: توانایی توجیه تصمیمات طراحی (توضیح انتخاب رنگ‌ها، شکل‌ها و سایر جزئیات). خلاقیت و نوآوری در طراحی. درک نیازهای مشتری و برقراری ارتباط مؤثر با آن. زمان‌بندی: انجام پروژه در زمان مقرر. مدیریت زمان در تکمیل مراحل مختلف طراحی. کیفیت کار نهایی: تطابق طراحی با درخواست‌ها و نیازهای مشخص شده. پیوستگی و انسجام در طراحی نهایی.</p>										<p><b>ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش معیار/معیارهای سنجش</b></p>	

\*\*\* 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 می‌پذیرد. این جدول مراحل سنجش را در فرایند یاددهی - یادگیری بر اساس اهداف ثبت شده در ابتدای طرح درس توسط هنرآموز نشان می‌دهد. با توجه به نوع احراز شایستگی، نمره هنرجویان در دفاتر کلاسی همکار ثبت می‌گردد.

<p><b>حداکثر زمان: ۴۰ دقیقه</b></p>	<p>شما به تازگی به عنوان طراح گرافیک در یک شرکت تبلیغاتی مشغول به کار شده‌اید. مدیر پروژه از شما خواسته است تا یک طرح هندسی خلاقانه طراحی کنید که برای یک پوستر تبلیغاتی مدرن استفاده شود. این طرح باید نشان‌دهنده حرکت و پویایی باشد و بتواند توجه بیننده را جلب کند.</p> <p>وظایف شما:</p> <p>با استفاده از ابزار Pen در ایلوستریتور، یک طرح هندسی ایجاد کنید که شامل:</p> <p>یک دایره در مرکز باشد که از آن خطوط منحنی به سمت بیرون گسترش می‌یابند. بین خطوط، اشکال هندسی (مانند مثلث یا چندضلعی‌ها) قرار گیرد. در طراحی خود از رنگ‌های روشن و متضاد استفاده کنید تا حس پویایی و انرژی را انتقال دهید.</p> <p>پس از اتمام طراحی:</p> <p>توضیح دهید چگونه از ابزار Pen و تنظیم Anchor Points برای طراحی منحنی‌ها و اشکال استفاده کرده‌اید. دلیل انتخاب رنگ‌ها و اشکال را بیان کنید و ارتباط آن‌ها را با مفهوم "حرکت و پویایی" توضیح دهید. نتیجه: طرح نهایی خود را در جلسه آینده ارائه کنید و توضیح دهید چگونه این طراحی می‌تواند در یک پوستر تبلیغاتی مدرن مؤثر باشد.</p>	<p><b>تعیین تکالیف جلسه آینده</b></p>
	<p>۱- نرم افزاری</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• کتاب درسی کاربر گرافیک محتوی آموزشی (دوازدهم)</li> <li>• راهنمای رسمی ایلوستریتور (Adobe Help Center)</li> </ul> <p>۲- استانداردها و چارچوب‌های آموزشی</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• کتاب‌های مرتبط با شایستگی‌های فنی و غیر فنی. (N۱-N۹)</li> <li>• چارچوب برنامه درسی ملی: برای تعیین اهداف یادگیری و سطح شایستگی‌های فنی و غیر فنی</li> <li>• راهنمای طراحی و ارزیابی مبتنی بر شایستگی (CBA)، انتشارات فنی و حرفه‌ای</li> </ul>	<p><b>منابع</b></p>