

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 ۱۴۰۳-۱۴۰۴

مشخصات کلی	نام هنرآموز: مرضیه	نام استان: ایلام	پایه: دوازدهم
	نام خانوادگی هنرآموز: عبداللهی پور	منطقه/ناحیه: چوار	تعداد هنرجویان: ۱۵
	مدرک تحصیلی: کارشناسی	هنرستان: خدیجه کبری	طرح درس شماره: ۴
	رشته تحصیلی: کامپیوتر	شاخه: کاردانش	مدت زمان تدریس: ۳
	شماره همراه: ۰۹۱۸۸۴۶۶۴۷۱	زمینه: صنعت	تاریخ اجرا: ۱۴۰۳ / ۷ / ۲۱
		رشته: کامپیوتر	

اهداف

سطوح هدف		اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی
هدف کلی	شایستگی فنی و غیر فنی	آشنایی با ابزارهای انتخاب در نرم افزار Adobe Illustrator
اهداف جزئی	شایستگی فنی	<ul style="list-style-type: none"> ➤ آشنایی با ابزار Selection, Direct Selection ➤ آشنایی با ابزار Group Selection ➤ آشنایی با ابزار Lasso, Magic wand ➤ آشنایی با دستورات منوی Select ➤ آشنایی با دستورات زیرمنوی Transform و ابزار Free Transform
	شایستگی غیر فنی	<ul style="list-style-type: none"> ➤ یاد گرفتن مهارت های 5S و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری ➤ دانستن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5) ➤ درک استفاده از شایستگی های تفکر و حل مساله (N1) ➤ کسب مفهوم شایستگی های مدیریت (N6) ➤ تصدیق بیشتر بر شایستگی کارآفرینی (N8) ➤ درک عمیق تر شایستگی های یادگیری مادام العمر (N3)

اهداف شایستگی (تلفیق شایستگی فنی و غیر فنی)	اهداف یادگیری روشن مبتنی بر کسب شایستگی ها (پایه - فنی - غیر فنی) انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت			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	دانش	نگرش	مهارت	اخلاق	عمل	علم	ایمان	تفعل		خود	خدا	خلق
فنی	هنرجو بتواند در حین تدریس انواع ابراهای انتخاب را شناسایی کند و نام هر یک را به خاطر بسپارد.			*			*	*				*	*	*	*	*	*
	هنرجو باید در حین تدریس، به صورت عملی از ابزارها استفاده کند و انتخاب های مختلفی را انجام دهد.			*			*	*				*	*	*	*	*	*

*	*	*	*	*		*	*	*			*	هنرجو بلید بتولند پس از تدریس به چالش‌هایی که معلم مطرح می‌کند ، پاسخ دهد و از ابزارهای انتخاب برای حل مسائل استفاده کند.		
*	*	*	*	*		*	*	*			*	هنرجو باید بتولند با استفاده از ابزارهای مختلف، لنتخاب‌های دقیقی از اشکال و نواحی خاص ایجاد کند.		
*	*	*	*	*		*	*	*	*		*	هنرجو بتولند هنگام انجام فعالیت با کامپیوتر ارتفاع صندلی با میز کار خود را تنظیم نماید.	غیر فنی	
*	*	*	*	*		*	*	*			*	هنرجو توانایی استفاده از ابزارهای مختلف را به طور صحیح برای انتخاب و ترسیم داشته باشد.		
*	*	*	*	*		*	*	*			*	از هنرجو انتظار می رود در حین فرآیند آموزش از فنون کار تیمی در انجام پروژه کلاسی استفاده نماید.		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ شناخت ابزارهای انتخاب و کاربرد آنها ➤ ابزارهای Selection, Direct Selection ➤ ابزار Group Selection ➤ ابزار Lasso, Magic wand ➤ آشنایی با دستورات منوی Select ➤ آشنایی با دستورات زیرمنوی Transform و ابزار Free Transform 												رئوس مطالب		
ساختن گرایبی (E7) - کاوشگری - روش تدریس فعال (بازی شغلی)												الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری		
<ul style="list-style-type: none"> • کارگاه رایانه ۵ سیستم - نرم افزار illustrator • نرم افزار نصب شده نت ساپورت برای نظارت روی سیستم‌ها • ویدئو پروکتور • تخته ، تخته پاک کن و ماژیک وایت برد • تصاویر نمونه جهت معرفی به هنرجویان و ایده گرفتن آن‌ها • نصب نرم‌افزار Deep Freeze روی سیستم‌ها برای جلوگیری از حذف ، نصب 												ابزار و رسانه‌های آموزشی		

آماده سازی فرایند یاددهی - یادگیری

	<ul style="list-style-type: none"> • چیدمان کارگاه به صورت U شکل می باشد. (صفحه ی مانیتورها به گونه ای قرار دارد تا هنرآموز به فعالیت هنرجویان تسلط کافی داشته باشد). • میزان کافی نور و روشنایی فضای کارگاه، همچنین تهویه هوای مناسب در کارگاه صورت پذیرد. • تجهیزات ایمنی و بهداشت محیط کارگاه (جعبه کمک های اولیه، کپسول آتشنشانی یک عدد، صندلی ۱۵ عدد، سطل زباله) • نصب تابلو ایمنی 	<p>سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه</p>		
	<p>هنرجویان در قالب ۵ تیم ۳ نفره در پشت سیستم ها قرار می گیرند.</p>	<p>تیم بندی و سازماندهی هنرجویان در قالب تیم</p>		
	<p>از هنرجو انتظار می رود:</p> <ul style="list-style-type: none"> ۱. انواع ابزارهای انتخاب در ایلستریاتور را نام ببرد و کاربرد هر کدام را توضیح دهد ۲. کاربرد دستورات منوی Select را توضیح دهد . ۳. کاربرد هرکدام از گزینه های Transform را بیان کند و به طور عملی بتواند با آنها کار انجام دهد. <p>مفهوم مهارت های 5S و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری را بداند.</p> <ul style="list-style-type: none"> • -شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5) را بشناسد. • با اصول شایستگی های مدیریتی (N6) آشنا باشد. • شایستگی های ویژگی های شخصیتی (N7) را کسب کرده باشد. 	<p>پیش بینی رفتار ورودی</p>		
<p>حداکثر زمان:</p>	<p>❖</p>			
<p>۲۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ آشنایی با ابزارهای انتخاب ❖ اظهار نظر و پیشنهاد به هنرآموز برای انتخاب طرح ها ❖ پیشنهاد طراحی طرح به صورت ذهنی 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ با نام و یاد خدا و سلام و احوالپرسی و بیان جمله انگیزشی برای ایجاد شور و نشاط در هنرجویان ❖ انجام حضور و غایب ❖ دقت در وضع جسمی و روانی هنرجویان ❖ معرفی موضوع درس. ❖ بررسی سیستمها و نحوه صحیح چیدمان وسالم بودن آنها ❖ بررسی صحیح نشستن دانش آموزان 	<p>فعالیت های آغازین (مقدماتی) و ارتباط اولیه</p>	<p>اجرای فرآیند یاددهی - یادگیری</p>

	<p>با استفاده از اشکال ترسیمی و سایر ابزارهای مورد نیاز در Illustrator لوگوی زیر را ترسیم نمایید .</p> 	<p>➤ مروری بر تعریف مسیرو انواع و کاربرد آن</p> <p>➤ مروری بر تعریف انواع نرم افزارهای گرافیکی</p> <p>➤ مروری بر فرمت های مختلف فایل های تصویری</p> <p>➤ مروری بر قسمت های مختلف نرم افزار illustrator</p> <p>با استفاده از ابزارهای ترسیمی و transform حرف اول اسم خودتان را به صورت سه بعدی طراحی و رنگ آمیزی نماید.</p>	<p>سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته ، تشخیصی)</p>	
	<p>اعتماد، اعتقاد، ارتباط، انجام کار موثر (نگرش مثبت = ما می توانیم)</p>	<p>داستان هایی از عکاسان یا طراحان معروف که با استفاده از پشتکار و مهارت به موفقیت های بزرگی دست یافته اند، بیان می شود. متذکر شویم با یادگیری این مهارت ها می توانند به اهداف شخصی و حرفه ای خود دست یابند فرض کنید شما به عنوان یک طراح گرافیک، مسئول طراحی یک پوستر تبلیغاتی برای یک رویداد فرهنگی هستید. از شما خواسته شده است که این پوستر را با استفاده از نرم افزار Adobe Illustrator طراحی کنید.</p>	<p>ایجاد انگیزش و برانگیختگی</p>	

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 N1 تا N9 و کتاب های شایستگی های غیر فنی

حداکثر زمان	فعالیت هنرجویان		فرمان / تسهیل گری هنرآموز	مراحل فرایند الگوی منتخب
	شایستگی های غیر فنی	شایستگی های فنی		
۱۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> تمرین و تکرار مهارت های 5S و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5) استفاده از شایستگی های تفکر و حل مساله (N1) 	<p>بررسی شرایط هر سیستم و تعیین مدت زمانی که برای انجام هر فعالیت کارگاهی نیاز دارند. با توجه به دانسته های پیشین و آموزه های جدید دعوت هنرآموز به وسیله سرگروهها جهت امضای قرارداد پیشنهادی آن گروه با هنرآموز</p>	<p>هنرآموز پروژه های عملی و جذابی طراحی نموده و هنرآموزان را به چالش میکشد و آن ها را ترغیب به استفاده از ابراهای انتخاب می نماید. مثلاً طراحی یک پوستر یا لوگو. هنرجو با برگزاری مسابقات طراحی با موضوعات خاص می تواند انگیزه</p>	برانگیختگی

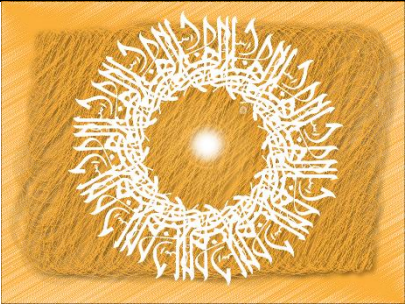
	<ul style="list-style-type: none"> رعایت شایستگی‌های مدیریت کار، کیفیت و منابع (N6) 	<p>انعقاد قرارداد برای ارائه طرح‌های نو و تصمیم‌گیری برای انتخاب بهترین طرح و ارائه به هنرآموز ارائه کنفرانس توسط گروه مشخص شده / ایده‌های و طرح‌های خلاقانه جدید(استفاده از فناوری روز دنیا)</p> <p>هنرجویان به صورت تیمی و با همفکری هم سعی می‌کنند تا با معلومات گذشته و استفاده از ابزار جدید، تصویر را طراحی نمایند.</p> <p>هنرجویان با یادآوری هنرآموز آرگونومی را رعایت می‌نمایند.</p>	<p>زیادی به هنرآموزان بدهد و آن‌ها را به رقابت سالم ترغیب کند.</p> <p>هنرآموز در حین تشویق هنرجویانی که آرگونومی را رعایت نمودن و با استفاده از ابزارهای صحیح به ترسیم و انتخاب تصاویر پرداختند، به نحوه عدم صحیح نشستن هنرجویان اشاره کرده و به صدمات ناشی از عدم رعایت آرگونومی می‌پردازد.</p> <p>امضای قرارداد بین هنرآموز و سرگروهها (به منظور به کار بستن الزامات محیط کار) برای انجام هر یک از پروژه‌های کارگاهی تخصیص زمان لازم برای ارائه طرح به هر گروه که از پیش تاریخ ارائه آنها در این روز تعیین شده است.</p>	
۱۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> استفاده از شایستگی‌های تفکر و حل مساله (N1) رعایت شایستگی‌های مدیریت کار، کیفیت و منابع (N6) نهادینه شدن شایستگی‌های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5) شایستگی مستندسازی (N37) 	<p>اعضای تیم در حین همفکری و کاوشگری در محیط نرم افزار نتیجه اجرا و عملکرد هرابزار را یادداشت می‌کنند.</p>	<p>هنرآموز به هنرجویان فرصت می‌دهد تا با آزمون و خطا عملکرد ابزارها را چک نمایند و با همگروهی‌های خود در مورد نحوه عملکرد ابزارها تبادل نظر کنند.</p>	درگیر کردن
۵ دقیقه	<p>-نهادینه شدن شایستگی‌های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5)</p> <p>-پرورش شایستگی مستندسازی (N37)</p>	<p>سرگروهها بعد از همفکری با اعضا، نتیجه حاصل از کاوشگری گروه خود را روی تخته یا کاغذ ثبت می‌کنند.</p>	<p>هنرآموز از سرگروهها می‌خواهد نتایج کاوشگری و عملکرد گروه خود را روی کاغذ یادداشت نمایند.</p>	کاوش کردن
۱۰ دقیقه	<p>تقویت تفکر انتقادی (N14)</p> <p>و تفکر منطقی (N1)</p>	<p>هنرجویان به روش بارش مغزی و مباحثه نظرات خود را بیان می‌کنند.</p>	<p>هنرآموز از سایرگروهها می‌خواهد تا یادداشت‌ها را نقد و بررسی نمایند.</p>	توضیح دادن
۱۰ دقیقه	<p>-نهادینه شدن شایستگی‌های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5)</p> <p>-تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (N52) و (N51)</p> <p>-پرورش تفکر منطقی (N1)</p> <p>-توسعه شایستگی و دانش (N36) و</p>	<p>هنرجویان صحبت‌های هنرآموز را به دقت گوش می‌دهند.</p> <p>به سوالات هنرآموز پاسخ می‌دهند.</p>	<p>هنرآموز صحبت‌های هنرجویان را جمع‌بندی می‌کند.</p> <p>به اهمیت و کاربرد ابزارهای انتخاب و ترسیم در ایلستریناتور اشاره می‌کند.</p>	بسط دادن

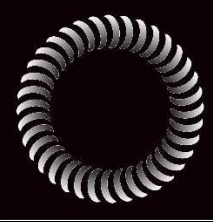
	یادگیری (N35) -پرورش شایستگی مستندسازی (N37)	برای ذکر مثال‌ها همراهی و همکاری می‌نمایند. از مباحث بیان شده یادداشت‌برداری می‌نمایند.	برای هر ابزار با ذکر مثال‌های عینی در زندگی روزمره شرح مختصری ارائه می‌دهد. هنرآموز از هنرجویان می‌خواهد تا در بیان مثال‌ها همراهی نمایند.	
۱۰دقیقه	انجام تکلیف برای جلسه بعد	پژوهش در زمینه قیمتی که شرکت‌های واقعی برای طراحی تصاویر با انواع ابزارها دریافت می‌کنند. آشناکردن هنرجویان با سایت‌های طراحی و دنیای کار در دنیای واقعی (ایجاد حس پژوهش‌گری و ایده‌آفرینی) با استفاده از ابزارهای مختلف فراگرفته شده یک طرح را به صورت ذهنی طراحی نمایند. (خلاقیت و کنترل کیفیت طرح‌ها) پژوهش در مورد بازار کار نرم افزار ایلستریاتور (آماده کردن ذهن هنرجو برای ورود به بازار کار)		جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربرد)

- با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنرآموز، جمع‌بندی و نتیجه‌گیری 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 ارزشیابی‌های 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								سطوح سنجش شایستگی فنی			انواع سنجش	عناوین سنجش	
شایستگی غیر فنی (بر اساس جداول N1-N9 و کتاب های شایستگی غیر فنی)								سطح ۳	سطح ۲	سطح ۱			
سطح ۳				سطح ۲									
موقعیتی H2&N8 HSE	بین فردی N5& N7	مدیریتی N6 SS	یادگیری N1&N3 N4&N9	موقعیتی H2&N8 HSE	بین فردی N5&N7	مدیریتی N6 SS	یادگیری N1&N3 N4&N9						
				*		*	*	*			یک طرح برای درج روی پوستر با استفاده از ابزارهای انتخاب طراحی کنند. پوستر باید شامل حداقل سه شکل مختلف باشد و از ابزارهای انتخاب برای ویرایش و تغییر اندازه اشکال استفاده شود.	آزمون عملکرد کتبی	فعالیت های خلاقانه هنر جوین حداکثر زمان: دقیقه
				*	*	*	*	*			بررسی تصاویر ترسیمی تمرین کلاسی و رفع معایب آن با کارگیری ابزارها با تعامل گروهی.	آزمون شناسایی	
				*	*	*	*	*			انتخاب یکی از طرحها به عنوان طرح برگزیده توسط سرگروه ها و انجام تغییرات لازم با استفاده از آموزه های قبلی و مباحث تدریس شده در این جلسه در محیط نرم افزار در مدت حداکثر ۳۰ دقیقه بصورت گروهی.	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	
*	*	*	*					*				نمونه کار	
											ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)		
طراحی خلاقانه و نوآورانه											ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش معیار / معیارهای سنجش		
دقت در ترسیم طرح													
استفاده مؤثر و صحیح از ابزارهای انتخاب													
کیفیت بالا و جذابیت طراحی													
				*		*	*	*			از هنر جوها خواسته می شود تا یک لوگو ساده طراحی کنند. در طراحی لوگو باید	آزمون عملکرد کتبی	

											از ابزارهای انتخاب برای ویرایش و تغییر اندازه اشکال استفاده شود.		ارزشیابی تکوینی (عملکردی) فنی-غیر فنی) حداکثر زمان: ۵ دقیقه
				*	*	*	*	*			شناسایی و توصیف ابزارهای مورد استفاده در پروژه‌های نهایی.	آزمون شناسایی	
				*	*	*	*	*			طراحی یک پروژه نهایی با استفاده از تمام تکنیک‌های یادگرفته شده.	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	
											نمونه کار		
											ابزار / ابزارهای سنجش (روپرنگ، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش معیار / معیارهای سنجش	
۱. تنوع و کیفیت نمونه کارها ۲. استفاده از تکنیک‌های یادگرفته شده ۳. ارائه توضیحات مناسب در مورد فرآیند کار													

**** 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 .**

											یک پوستر تبلیغاتی ساده با استفاده از ابزارهای انتخاب طراحی کنید. پوستر باید شامل حداقل سه شکل مختلف باشد و از ابزارهای منتخب برای ویرایش و تغییر اندازه اشکال استفاده شود.	آزمون عملکرد کتبی	ارزشیابی پایانی (عملکردی) فنی-غیر فنی) حداکثر زمان: ۵ دقیقه
				*	*	*	*	*			شناسایی و توصیف ابزارهای مورد استفاده در پروژه‌های نهایی.	آزمون شناسایی	
				*	*	*	*	*			طراحی یک پروژه نهایی با استفاده از تمام تکنیک‌های یادگرفته شده.	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	
											نمونه کار		
											ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش ابزار / ابزارهای سنجش (روپرنگ، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)		

***لازم به توضیح است : در این جدول جهت ایجاد نظم هر سه

۱. کیفیت نهایی پروژه ۲. استفاده خلاقانه از ابزارها ۳. توضیحات و مستندات مربوط به پروژه	معیار / معیارهای سنجش			
--	-----------------------	--	--	--

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 دفتر کلاسی همکار ثبت می گردد.

حداکثر زمان: ۲۰ دقیقه	هنرآموز از هنرجویان می خواهد:	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ هر تیم باید یک طرح گرافیکی خلاقانه با موضوع عفاف و حجاب طراحی کند. این طرح می تواند شامل تصاویری از پوشش های اسلامی، نمادها و پیام های مرتبط با عفاف و حجاب باشد. ➤ طرح باید به صورت دیجیتال (با استفاده از نرم افزار ایلستریاتور) ایجاد شود و شامل رنگ ها و طراحی های متناسب با موضوع باشد. ➤ فایل دیجیتال طراحی شده باید از طریق پلتفرم آموزشی (شاد) ارسال شود. ➤ نوشتن گزارش کار و چک لیست توسط هر هنرجو و ارائه به هنرآموز 	تعیین تکالیف جلسه آینده
	تولیدکننده محتوای الکترونیکی عمومی (Adobe Illustratore – Moho) تألیف کتب درسی نگاهی به خوشه شایستگی غیر فنی (۱۴۰۱). دفتر تألیف کتاب های درسی فنی حرفه ای و کاردانش صلاحیت حرفه ای مربیان شایستگی های غیرفنی در نظام جدید آموزش هنرستان. ویژه نامه رشد آموزش فنی و حرفه ای و کاردانش (اسماعیلی، مهدی ۱۳۹۸) آموزش شایستگی های غیرفنی در دوره دوم متوسطه. کفاشان، محمد ۱۳۹۲، رشد فنی و حرفه ای و کاردانش. روش های سنجش عملکرد (شایستگی) در آموزش های فنی و حرفه ای. ویژه نامه رشد آموزش فنی و حرفه ای و کاردانش / پاییز ۱۳۹۶ (آزاد، ابراهیم)	منابع