

طرح درس آموزش مبتنی بر شایستگی با رویکرد تلفیق شایستگی های فنی و غیرفنی
الگوی طرح درس ملی دبیرخانه توسعه و سنجش صلاحیت حرفه ای هنر آموزان سال تحصیلی 1403-1404

پایه یازدهم تعداد هنرجویان ۲۰ نفر طرح درس شماره ۴ مدت زمان تدریس ۳ جلسه ۹۰ دقیقه ای : / ۰۸ / ۱۵ ۱۴۰۳	استان: قزوین شهر قزوین منطقه ناحیه: یک زمینه: رشته: کامپیوتر		نام استاندارد عنوان درس کاربر گرافیکی محتوای آموزشی / کاربر illustrator شماره و عنوان پودمان / شایستگی واحد یادگیری توانایی واحد کار سوم / ایجاد اشیاء در نرم افزار illustrator جلسه ۴		نام هنر آموز: زهرا نام خانوادگی هنر آموز: طاهری مدرک تحصیلی: دکتری شماره همراه:		مشخصات کلی						
	اهداف												
اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی های فنی و غیر فنی				اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی های فنی و غیر				سطوح هدف					
هدف کلی								شایستگی فنی و غیر فنی					
Adobe Illustrator در نرم افزار Object آشنایی با ایجاد								شایستگی فنی					
<p>آشنایی با ابزار path آشنایی با ابزار pencil pen آشنایی با ابزار shape builder آشنایی با انواع brush fill و stroke آشنایی با</p>								شایستگی فنی					
<p>یاد گرفتن مهارتهای ۵S و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری دانستن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (۵) درک استفاده از شایستگیهای تفکر و حل مساله (NI) کسب مفهوم شایستگی های مدیریت (۶) تصدیق بیشتر بر شایستگی کارآفرینی (N۸) درک عمیق تر شایستگیهای یادگیری مادام العمر (N۳)</p>								شایستگی غیر فنی					
عرصه برنامه درسی ملی با استناد به ساخت های تعلیم و تربیت		عناصر برنامه درسی ملی شایستگی پایه) با استناد به ساخت های تعلیم و تربیت		سطوح شایستگی		اهداف یادگیری روشن مبتنی بر کسب شایستگی ها (فنی غیر فنی) انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت شاخص							
خلقت	خلق	خدا	خود	تعقل	ایمان	علم	عمل	اخلاق	مهارت	نگرش	دانش	عملکرد	شایستگی
ژ	خنی	*	د				ج؛ی					۱ هنرجو بتواند در حین تدریس با استفاده از ابزار ترسیم path ، مسیرهای	فنی
۱۳ ۱													

												روی تصاویر را ترسیم نماید.		
د	۰.۵۰		۰.۵۰			۰.۵۰	۰.۵۰		۰	۰		۲ هنرجو بتواند حین تدریس با استفاده از ابزار pen یک گل ترسیم نماید.		
خطی	*		۰.۵۰			۰.۵۰	*		د!			۳ هنرجو بتواند پس از تدریس با استفاده از ابزار pencil ، یک پرنده ترسیم نماید.		
۰.۵۰	۰.۵۰		۰.۵۰			۰.۵۰	-۰.۵۰		-	*		۴ هنرجو بتواند پس از تدریس با استفاده از ابزار Shape Builder جوجه را ترسیم نماید.		
۰.۵۰	*	۱	۰.۵۰			۰.۵۰	۰.۵۰		۰	۰	۰.۵	هنرجو بتواند هنگام انجام فعالیت با کامپیوتر ارتفاع صندلی با میز کار خود را تنظیم نماید.	غیر فنی	
۰	۴.پ		د!			۰	-۰.۵۰		د!			هنرجو توانایی استفاده از ابزارهای مختلف را به طور صحیح ترسیم را داشته باشد.		
۰.۵۰	۰.۵۰		۰.۵۰			۰.۵۰	۰.۵۰		۰.۵۰			هنرجو بتواند با خلق ایده‌های جدید تصاویر خلاقانه ای ترسیم نماید. استفاده از فناوری روز مثلاً هوش مصنوعی برای ایده گرفتن		
۰.۵۰	۰.۵۰	۰.۵۰	۰.۵۰			۰.۵۰	۰.۵۰		۰			از هنرجو انتظار می رود. در حین فرآیند آموزش از فنون کار تیمی در انجام پروژه کلاسی استفاده نماید.		

<p>۱ آشنایی با path انواع و کاربرد آن ایجاد مسیر ترکیبی ، مسیرهای آماده pencil ابزار ، ۲ pen ابزار flare ابزار ، ۳ shape builder ابزار ۴ brush انواع stroke و fill با آشنایی</p>	<p>رئوس مطالب</p>	
	<p>ساختن گرابی (۷) - کاوشگری - روش تدریس فعال بازی شغلی</p>	<p>الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری</p>
<p>Ram کارگاه رایانه (شبکه شده) با ۱۰ عدد سیستم - نرم افزار illustrator نرم افزار illustrator بصورت پرتابل بر روی سیستمهایی که پایینی دارند . نرم افزار نصب شده نت ساپورت برای نظارت روی سیستم ها تصاویر نمونه جهت معرفی به هنرجویان و ایده گرفتن آنها نصب نرم افزار Deep Freeze روی سیستم ها برای جلوگیری از حذف ، نصب و ویدئو پرو کتو تخته ، تخته پاک کن و مازیک وایت برد رنگهای قرمز مشکی ، آبی و سبز)</p>	<p>و رسانه های آموزشی</p>	
<p>چیدمان کارگاه به صورت U شکل می باشد. صفحه ی مانیتورها به گونه ای قرار دارد تا هنر آموز 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 کمکهای اولیه کپسول آتشنشانی یک عدد صندلی چرخان ۲۰ عدد ، روپوش سفید کارگاهی ۲۰ عدد سطل زباله کمد قفسه بندی شده (قرار گیری آثار برتر کلاسی در برد کلاسی نصب تابلو ایمنی</p>	<p>سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه</p>	<p>آماده یاددهی یادگیرنده سازی فرایند آماده سازی فرایند</p>
	<p>هنرجویان در قالب ۵ تیم ۴ نفره در پشت سیستمهای کامپیوتر قرار می گیرند.</p>	<p>تیم بندی و ساماندهی هنرجویان در قالب تیم</p>
<p>شایستگی های غیرفنی</p>	<p>شایستگی های فنی</p>	
<p>هجوم مهارتهای ۵S و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری را بدانند. شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) را بشناسند. بها اصول شایستگی های مدیریتی (N۶) آشنا باشد. شایستگی های ویژگیهای شخصیتی (NY) را کسب کرده باشد.</p>	<p>هنرجو انتظار میرود مفهوم مسیر و روش های ایجاد آن را توضیح دهند. ۲ با ابزار pen بتوانند اشکال مختلف را ایجاد کنند. ۳ اشکال پایه را ترسیم کنند. ۴ ایجاد ، ویرایش و تغییر مسیر را با ابزارهای ترسیمی انجام دهند. بتوانند در محیط نرم افزار اشکال مختلف را ترسیم نماید .</p>	<p>پیش بینی رفتار ورودی</p>
<p>حداکثر فعالیت هنرجویان</p>	<p>فرمان / تسهیل گری هنرآموز</p>	

۲۰ دقیقه	<p>چیدمان وسایل مربوط به شرکت به کار و بررسی عوامل محیطی توسط هر هنرجو (وظایف HSE) ش پیام سلامت توسط مامور H یکی از شرکت ها دن علائم مربوط به پیام روز به وسیله اعضا هر یک از شرکت ها مهارت های هر یک از اعضای شرکت ها جهت کارایی شرکت در فراخوان جهت تهیه کارنامک ومه کاری هر یک از اعضای شرکت ها جهت معرفی به بازار کار برگزاری جلسه برای انتخاب سر تیم برای واحد کار سوم</p> <p>اظهار نظر و پیشنهاد به هنر آموز برای انتخاب طرح ها پیشنهاد طراحی طرح به صورت ذهنی</p>	<p>یاد خدا و سلام و احوالپرسی و بیان جمله انگیزشی برای ایجاد شور و نشاط در هنرجویان با اسامی غایبین از مدیر عامل هر شرکت HS : انجام بازی با شماره تلفن های ضروری پیام روز مامور H شرکت را با آلامتو یکی از شرکت های هنر جویان هر تیم را با نام یک شرکت که از ابتدای سال نامگذاری می شود. می شناسیم)</p> <p>فعلی بررسی مهارت های هر یک از اعضای شرکت ها جهت کارایی فراخوان جهت تهیه کارنامک به هر یک از شرکت های هنرجویان درخواست رزومه کاری از اعضای شرکت ها برای معرفی به بازار کار</p>	فعالیت های آغازین (مقدماتی) و ارتباط اولیه
۴۵ دقیقه	با استفاده از ابزار pen و دیگر ابزارهای ترسیمی چند تصویر ساده گل ، ماشین ، جوجه را به صورت ذهنی طراحی و رنگ آمیزی کنید.	<p>بر تعریف انواع نرم افزارهای گرافیکی بر فرمتهای مختلف فایل های تصویری مروری بر قسمت های مختلف نرم افزار illustrator</p> <p>ده از اشکال پایه یک خرس یا پروانه را به صورت ذهنی طراحی و رنگ آمیزی کنید.</p>	سنجش و ارزشیابی آغازین گذشته ، (تشخیصی)
۵ دقیقه	فرض کنید بتوانید با نرم افزار illustrator تقویم رومیزی و کاراکتر طراحی کنید؟ نشان دادن تصاویر کاراکتر و تقویم رومیزی طراحی شده از طریق ویدئو (توانیم) پروژکتور	فرض کنید بتوانید با نرم افزار illustrator تقویم رومیزی و کاراکتر طراحی کنید؟ نشان دادن تصاویر کاراکتر و تقویم رومیزی طراحی شده از طریق ویدئو (توانیم) پروژکتور	ایجاد انگیزش و برانگیختگی

فعالیت های هنر آموز هنرجو حین فرایند یاددهی - یادگیری این فعالیتها به صورت تلفیقی مطرح میشود و تفکیک آن به معنای مجزا بودن فعالیت های هنر آموز و هنرجو است و منطقی به نظر نمی رسد و به همین خاطر از خط چین استفاده شده است.

<p>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 کتابهای شایستگی های غیرفنی</p>			
شایستگی غیرفنی	فعالیت هنرجویان فنی - غیر فنی)	فرمان / تسهیل گری هنر آموز	مراحل فرایند (ساختن گرای)
	رویکرد هنرجو	رویکرد هنرآموز	

<p>تکرار مهارت های ۵۵ و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری نهادینه شدن</p> <p>شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (۵) استفاده از شایستگی های تفکر و حل مساله (۱) رعایت شایستگی های مدیریت کار، کیفیت و منابع (N۶)</p>	<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 هنر آموز به وسیله مدیر عاملهای هر شرکت در پای میز مذاکره جهت امضای قرارداد پیشنهادی آن شرکت با هنرآموز / 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 هنر آموز به وسیله مدیر عاملهای هر شرکت در پای میز مذاکره جهت امضای قرارداد پیشنهادی آن شرکت با هنرآموز / انجام فردی فعالیت کارگاهی قرارداد نوشته شده (به وسیله هر یک از اعضای تیم داوری طرح های تو طراحی شده و تصمیم گیری برای انتخاب بهترین طرح و ارائه به ارائه کنفرانس توسط شرکت مشخص شده / ایده های و طرح های خلاقانه هنر جویان به صورت تیمی و با همفکری هم سعی میکنند تا با معلومات گذشته هنر جویان با یادآوری هنرآموز و همیار هنرآموز ارگونومی را رعایت می نمایند.</p>	<p>هنرآموز از تیم ها می خواهد تا با همفکری یکدیگر تصویر جدید را در مدت ۱۵ دقیقه در محیط نرم افزار با استفاده از ابزارهای جدید فرا گرفته شده ترسیم نمایند.</p> <p>هنرآموز در حین تشویق هنر جویانی که ارگونومی را رعایت نمودن و با استفاده از ابزار Pen و ترسیم کمان ، به نحوه عدم صحیح نشستن هنرجویان اشاره کرده و به صدمات ناشی از عدم رعایت ارگونومی می پردازد.</p> <p>ارائه برگه الکترونیک مناقصه برای انتخاب طرح ترسیمی برتر به منظور به کار بستن الزامات محیط کار (E) امضای قرارداد بین هنرآموز و مدیر عامل های شرکت ها به منظور به کار بستن الزامات محیط کار برای انجام هر یک از پروژه های کارگاهی بازی با بوی گاز در حین درس و بازی با بوی گاز در حین درس و یادآوری شماره شرکت گاز و تأکید بر نیاز به یادداشتن شماره تلفن های ضروری تخصیص زمان لازم برای ارائه کنفرانس به شرکتی که از پیش تاریخ کنفرانس آنها در این روز تعیین شده است.</p>	<p>برانگیختگی</p>
<p>استفاده از شایستگی های تفکر و حل مساله (NI)</p>		<p>هنر آموز به هنرجویان فرصت</p>	

<p>رعایت شایستگی های مدیریت کار، کیفیت و منابع (N۶) نهادینه شدن شایستگی های اصول</p>	<p>اعضای تیم در حین همفکری و کاوشگری در محیط نرم افزار نتیجه اجرا و عملکرد هر ابزار را یادداشت می کنند.</p>	<p>می دهد تا با آزمون و خطا عملکرد ابزارها را چک نمایند و با هم تیمی خود در مورد نحوه عملکرد ابزارها تبادل نظر کنند.</p>	<p>درگیر کردن</p>
--	---	--	-------------------

<p>ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) شایستگی مستند سازی (N۳۷)</p>			
<p>نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) پرورش شایستگی مستند سازی (N۳۷)</p>	<p>سر تیم ها بعد از همفکری با اعضا، نتیجه حاصل از کاوشگری تیم را روی تخته یا کاغذ ثبت می کنند.</p>	<p>هنرآموز از سر تیم ها می خواهد نتایج کاوشگری و عملکرد تیم خود را روی کاغذ یادداشت نمایند.</p>	<p>کاوش کردن</p>
<p>تقویت تفکر انتقادی (N۱۴) و تفکر منطقی (NI)</p>	<p>هنر جویان به روش بارش مغزی و مباحثه نظرات خود را بیان می کنند.</p>	<p>هنر آموز از سایر تیم ها می خواهد تا یادداشت ها را نقد و بررسی نمایند.</p>	<p>توضیح دادن</p>
<p>نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (N۵۲) (N۵۱)، پرورش تفکر منطقی (NI) توسعه شایستگی و (N۳۶) دانش یادگیری (N۳۵) پرورش شایستگی مستند سازی (N۳۷)</p>	<p>هنرجویان صحبت های هنرآموز را به دقت گوش می دهند. به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند. برای ذکر مثالها همراهی و همکاری می نمایند. از مباحث بیان شده یادداشت برداری می نمایند.</p>	<p>هنرآموز صحبت های هنرجویان را جمع بندی می کند. به اهمیت و کاربرد ابزارهای در illustrator ترسیمی در طراحی اشکال اشاره می کند. برای هر ابزار با ذکر مثالهای عینی در زندگی روزمره شرح مختصری ارائه می دهد. هنرآموز از هنرجویان می خواهد تا در بیان مثالها همراهی نمایند.</p>	<p>بسط دادن</p>
<p>نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (N۵۲) (۵۱) پرورش شایستگی مستند سازی (N۳۷)</p>	<p>هنر جویان صحبت های هنرآموز را به دقت گوش می دهند. به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند. از مباحث بیان شده یادداشت برداری می نمایند.</p>	<p>هنرآموز طرح چند نمونه تصویر را به عنوان ایده به هنر جویان معرفی می کند که با استفاده از ابزارهای ترسیمی طراحی شده اند را نشان می دهد. هنرآموز تفاوت و شباهت های ابزارهای ترسیمی را بیان و به صورت عملی در محیط نرم افزار نشان می دهد.</p>	<p>تعمیم دادن</p>

										انتخاب یکی از طرح ها به عنوان طرح برگزیده توسط سرگروه تیم و طراحی خلاقانه با استفاده از آموزه های قبلی و شرایط شبیه ساز شده در این جلسه در محیط نرم افزار در مدت حداکثر ۳۰ دقیقه بصورت تیمی				
*	*	جان-										نمونه کار		
د	3	غلب										نمره گذاری معیاری (روبریک) ارائه طرح های شرکت ها به منظور داوری خود شرکت ها ثبت ارزشیابی هر شرکت با توجه به قرارداد بسته شده (کنترل کیفیت پروژه / کنترل کیفی		
												آزمون عملکرد کتبی	سنجش و ارزشیابی تکوینی (عملکردی) (فنی غیر فنی)	
			علی	الی	*	علی	۳ع			هنر آموز از هنرجویان می خواهد تا از بین ۳ تصویر	آزمون شناسایی			

										نمونه ، انواع ابزارهای ترسیم شده در طرح را شناسایی نمایند.		حداکثر زمان ۲۰ دقیقه
			*	خه	*	خه	*			هنر آموز از هنرجویان می خواهد تا بصورت تیمی تصویر جوجه را به کمک ابزارهای ترسیمی طراحی کنند.	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	
*	*	*					*				نمونه کار	
											نمره گذاری معیاری (روبریک)	
*	د	*					3			تهیه لیستی از ابزارهای مورد استفاده در طراحی تصویر به صورت تیمی (تفسیر اطلاعات)	آزمون عملکرد کتبی	سنجش و ارزشیابی پایانی (عملکردی)
											آزمون شناسایی	
			علی	ای؛		علی		خلی		یک پروانه را به شرایط شبیه صورت ذهنی طراحی کنید. (خلاقیت در استفاده از ابزارها	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	حداکثر زمان ۲۰ دقیقه

										دستورات ، و کیفیت اکار امتیاز ویژه دارد)		
											نمونه کار	
										در انتهای فرآیند یادگیری هنر آموز از هنرجویان می خواهد تا هر تیم طرح پیشنهادی هنر آموز یا خلاقانه خود را به نمایش بگذارد. به سر تیم ها فرصت می دهد تا یکی از هم تیمی های خود را به عنوان ارائه دهنده محصول معرفی نماید آنگاه آنها سعی می نمایند تا در ۵ دقیقه مزایا و ویژگی های طرح خلاقانه ی خود را برای مشتری ارائه نمایند. همه ی هنرجویان به طرح های	نمره گذاری معیاری (روبریک)	
		*							G			

	ترسیمی امتیازی می دهند.																
تعیین تکالیف جلسه آینده	<p>هنرآموز از هنرجویان می خواهد هر تیم طرحی را به مناسبت روز دختر بصورت دستی و سیستمی طراحی کرده و از طریق شاد ارسال نمایند . هر یک از اعضای تیم رزومه کاری خود را مجدد تکمیل نموده و برای جلسه آینده همراه داشته باشد.</p> <p>هنرجویان برای فروش طرح خود روشهای مختلف فروش و بازاریابی را تحقیق و برای جلسه آینده ارائه دهند. نوشتن گزارش کار و چک لیست توسط هر هنرجو و هر شرکت و ارائه به هنر آموز</p>																
منابع	<p>کاربر گرافیکی محتوای آموزشی (Adobe Illustrator - MOHO) دفتر تألیف کتب درسی</p> <p>نگاهی به خوشه شایستگی غیر فنی (۱۴۰۱) دفتر تألیف کتابهای درسی فنی حرفه ای و کاردانش</p> <p>صلاحیت حرفه ای مربیان شایستگیهای غیرفنی در نظام جدید آموزش هنرستان ویژه نامه رشد آموزش فنی و حرفه ای و کاردانش اسماعیلی مهدی ۳ آموزش شایستگیهای غیرفنی در دوره دوم متوسطه کفاشان محمد ۱۳۹۲ ، رشد فنی و حرفه ای و کاردانش</p> <p>روشهای سنجش عملکرد شایستگی در آموزشهای فنی و حرفه ای ویژه نامه رشد آموزش فنی و حرفه ای و کاردانش پاییز ۱۳۹۶ (آزاد ، ابراهیم)</p>																

ه برای تثبیت مطالب ارائه شده در ذهن هنرجو بهتر است جمع بندی صورت بگیرد. از نظر فنی مرحله جمع بندی پایان دادن به تدریس می باشد که به روش های مختلف انجام می پذیرد. ه 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.

*** هنر آموز برای اینکه بداند هنرجویانش تا چه حد به هدفهای مورد نظر در آموزش مهارت رسیده اند نیاز به ارزشیابی دارد. اگرچه ممکن است این عمل در طول زمان تدریس به طور ضمنی انجام گیرد برخی از طرح درسها ضرورتا نیازی به ارزشیابی پایانی ندارند؛ اما اغلب برای پی بردن به رسیدن اهداف ارزشیابی پایانی توسط هنرآموز انجام می شود . نکته با توجه به نوع احراز شایستگی نمره هنرجویان در دفتر کلاسی همکار دفتر شاخص ثبت می گردد.