

تعریف ایده پردازی - روش های ایده پردازی شامل : نقشه ذهنی، بارش فکری، سوزه کانونی، استوری بورد، SCAMPER		رئوس مطالب	آماده سازی فرایند یادگیری
یاران در یادگیری (تیم) ، توضیحی همیاری (پرسش و پاسخ (روش اسقراطی) و کاوشگری اجتماعی) تفحص گروهی، ایفای نقش (ارائه هنرجو) ، آموزش مستقیم گروهی، نمایشی، بارش ذهنی		الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری	
دیتا پروژکتور، کامپیوتر، پاورپوینت تهیه شده توسط هنرآموز، تخته وایت برد، ماژیک، کتاب درسی، کلیپ آموزشی، شبکه محلی و سوییچ، نرم افزار NetSupport School.		ابزار و رسانه های آموزشی	
چیدمان کارگاه کامپیوتر به شکل L، وجود اینترنت و شبکه محلی، میزان نور و روشنایی کافی در کارگاه، تهویه مناسب هوا و وجود سیستم های سرمایشی و گرمایشی، وجود پرده های مناسب برای پنجره ها، تجهیزات ایمنی و بهداشتی از قبیل جعبه کمک های اولیه، کپسول آتش نشانی، صندلی چرخان و روپوش سفید به تعداد هنرجویان، سطل تفکیک زباله، کتابخانه و قفسه، وجود وایت بورد و ماژیک و تخته پاک کن.		سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه	
هنرجویان در قالب تیم های سه نفره یا پنج نفره پشت سیستم ها قرار می گیرند. برای هر تیم یک نام انتخاب می شود. اعضای تیم موظف به انتخاب مدیر تیم و تقسیم وظایف و گزارش دهی و تنظیم صورتجلسه فعالیت های تیم به هنرآموز هستند.		تیم بندی و ساماندهی هنرجویان در قالب تیم	اجرای فرایند یاددهی - یادگیری
شایستگی های فنی	شایستگی های غیرفنی	پیش بینی رفتار ورودی	
از هنرجو انتظار می رود : مباحث مربوط به تعریف ایده و ایده پردازی که در کتاب کارگاه نوآوری و کارآفرینی سال یازدهم خوانده را بداند. کار با اینترنت را بداند	از هنرجو انتظار می رود: آرگونومی را رعایت کند. مفهوم مهارت های 5S را بداند و بکار بگیرد. اصول ارتباط موثر و کار تیمی (ایفای نقش در تیم و احترام) را بداند. برای مستند سازی آمادگی داشته باشد و برگه و خودکار داشته باشد.	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	
شروع کار با نام و یاد خداوند مهربان حضور و غیاب با هدف معرفی هنرجویان ، پرسش در مورد مهارت و توانایی های هنرجویان و یا اقوام و اعضای خانواده آن ها جهت ایجاد پیش زمینه جهت انتخاب موضوع کار و کسب اولین جلسه از درس تجارت الکترونیک و امنیت شبکه نیاز به آماده سازی ذهن هنرجویان به مفهوم کار و کسب دارد. در اولین جلسه به معرفی افرادی موفق چون پیر امیدوار موسس ebay ، امید کردستانی مدیر ارشد گوگل ، برادران محمدی موسسان دیجی کالا و... پرداخته شده ، سپس اهمیت کارآفرینی و خلق ایده های نو در اوضاع کنونی کشور به هنرجویان بیان می شود.	به معرفی خود پرداخته ، در صورتی که ایده ای در ذهن دارند که قابلیت توسعه داشته باشد یا دارای مهارتی باشند برای سایر هنرجویان بیان می نمایند.	فعالیت های آغازین (مقدماتی) و ارتباط اولیه	
حد اکثر زمان:	5 دقیقه		

<p>هنرجویان بر اساس موضوعات انتخابی که در درس کار آفرینی بر روی آن کار نموده اند به بیان مسئله انتخاب شده، روش های که برای حل آن در نظر گرفته اند و سایر تکنیک های مطرح شده در کتاب خواهند پرداخت.</p>	<p>هنرجویان سال یازدهم در درس کار آفرینی تا حدودی با اصول کار آفرینی و ایده یابی آشنا می شوند به همین دلیل با طرح چند پرسش سعی در سنجش میزان آمادگی هنرجویان برای پذیرش مطالب کتاب خواهیم داشت. سوالاتی از قبیل مسئله چیست؟ بر روی چه موضوعی در درس کار آفرینی کار نموده اند؟ روش های تعریف و حل مسئله چیست؟ راجع به تکنیک موم و خلاقیت شناسی تریز چه می دانید؟</p> <p>با توجه به اینکه مباحث پودمان اول تجارت الکترونیک برای هنرجویان تا حدودی در کتاب کار آفرینی سال یازدهم وجود داشته است، برای ارزشیابی آغازین سوالات زیر از هنرجویان پرسیده می شود:</p> <ul style="list-style-type: none"> - چه مطالبی از کتاب کار آفرینی برای شما بیش از همه جذابیت داشت؟ - مدل کسب و کار چیست؟ - بوم کسب و کار چیست؟ - ایده و ایده پردازی چیست؟ <p>روش تدریس: بارش ذهنی، پرسش و پاسخ (روش سقراطی)</p>	<p>سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته، تشخیصی)</p>
<p>در اینترنت در مورد افراد موفق در کار و کسب های حوزه فناوری اطلاعات به جستجو می پردازند.</p>	<p>اولین جلسه از درس تجارت الکترونیک و امنیت شبکه نیاز به آماده سازی ذهن هنرجویان به مفهوم کار و کسب دارد. در اولین جلسه به معرفی افرادی موفق چون پیر امیدوار موسس ebay، امید کردستانی مدیر ارشد گوگل، برادران محمدی موسسان دیجی کالا و... پرداخته شده، سپس اهمیت کار آفرینی و خلق ایده های نو در اوضاع کنونی کشور به هنرجویان بیان می شود. روش تدریس: پرسش و پاسخ</p>	<p>ایجاد انگیزش و برانگیختگی</p>

ارائه درس جدید در حین فرایند یاددهی - یادگیری (بر اساس الگوی انتخابی تدریس هنرآموز چیدمان می شود)				
با استناد به جدول شایستگی های غیر فنی N1 تا N9 و کتاب های شایستگی های غیر فنی				
مدت زمان حداکثر	فعالیت هنرجویان		فرمان / تسهیل گری هنرآموز	مراحل فرایند الگوی منتخب
	شایستگی های غیر فنی	شایستگی های فنی		
۵ دقیقه	مستند سازی (N3) و حل مسئله (N1) کتاب کار آفرینی	جستجو در اینترنت	در مورد حل مسئله و ایده یابی صحبت می شود.	مرحله ۱
۲۰ دقیقه	مستند سازی (N3) و حل مسئله (N1) تفکر خلاق (N1) و ایفای نقش در تیم (N5) کتاب کار آفرینی	بعد از آموزش تکنیک تیم ها پل بارش ذهنی را تشکیل داده و مدیر تیم کار نظارت و ارتباطات و برنامه ریزی و هماهنگی و سازماندهی را انجام میدهد و در نهایت گزارش را مستند و ارائه می کند.	پویانمایی ۱۳۲۰۱ را به نمایش می گذاریم و روش های ایده پردازی رو توضیح می دهیم و روش نقشه ذهنی بیان می شود. توضیح داده می شود به صورت تیمی انجام شود و بر بارش ذهنی، برنامه ریزی و یادداشت برداری نظارت می شود. روش تدریس: سخنرانی - پرسش و پاسخ - نمایشی - بارش ذهنی	مرحله ۲
۲۰ دقیقه	مستند سازی (N3) و حل مسئله (N1) تفکر خلاق (N1) و ایفای نقش در تیم (N5) کتاب کار آفرینی	بعد از آموزش ایده پردازی به صورت تیمی و خلاق انجام می شود	پویانمایی ۱۳۲۰۱ را به نمایش می گذاریم و روش های ایده پردازی رو توضیح می دهیم و روش سوژه کانونی بیان می شود و در نهایت ایجاد یک اختراع جدید با ترکیب وسیله اصلی بعلاوه ایده	مرحله ۳

			روش تدریس: سخنرانی - پرسش و پاسخ - نمایشی - یاران در یادگیری	
۲۰ دقیقه	مستند سازی (N۳) و حل مسئله (N۱) تفکر خلاق (N۱) و ایفای نقش در تیم (N۵) کتاب کار آفرینی	بعد از انجام آموزش، سناریو نویسی و ایجاد ارتباطات به صورت تصویری و تیمی بر روی بورد انجام میشود و در نهایت ارائه می شود	پویانمایی ۱۲۲۰۱ را به نمایش می گذاریم و روش های ایده پردازی رو توضیح می دهیم و روش استوری بورد بیان می شود تا به یک ایده برسند. روش تدریس: سخنرانی - پرسش و پاسخ - نمایشی	مرحله ۴
۲۰ دقیقه	مستند سازی (N۳) و ایفای نقش در تیم (N۵) کتاب کار آفرینی	همزمان با تدریس و آموزش ، هنرجویان مطالب گفته شده را بر روی کار و کسب انتخابی خود انجام داده و سوال ها و پرسش های احتمالی خود را در رابطه با درس مطرح می کنند.	تکنیک اسکمپر را شرح داده ، سپس چندین کسب و کار را انتخاب کرده کلیه مراحل تکنیک اسکمپر را با مثال بر روی آن اجرا می نمائیم. در طول درس از هنرجویان خواسته می شود کسب و کار های انتخاب شده را بسط داده به یک ایده جدید تبدیل نمایند یا بر اساس توانایی های خود یا اطرافیان یک ایده جدید را انتخاب نموده همراه با هنرآموز ، هنرجویان نیز مراحل تکنیک اسکمپر را بر روی ایده خود اجرا می نمایند. روش تدریس: سخنرانی - پرسش و پاسخ	مرحله ۵
۵ دقیقه		بیان خلاصه ای از درس و مرور کلی مطالب گفته شده در این بخش و ارائه مستندات	بیان خلاصه ای از درس و مرور کلی مطالب گفته شده در این بخش روش تدریس: پرسش و پاسخ	جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربردی)

- با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنرآموز ، جمع بندی و نتیجه گیری می تواند قبل از ارزشیابی پایانی و یا بعد از ارزشیابی پایانی صورت پذیرد لذا هنرآموز محترم می تواند 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					
			سطح ۱	سطح ۲	سطح ۳	سطح ۲						
						موقیبتی	یادگیری	مدیریتی	بین فردی			
				H1&N1 HSE	N2&N2 NV	N3 SS	N1&N1 N4&N4	H1&N1 HSE	N2&N2 NV	N3 SS	N1&N1 N4&N4	
فعالیت های خلاقانه هنر جویان حداکثر زمان: دقیقه	آزمون عملکرد کتبی											
	آزمون شناسایی											
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده											
	نمونه کار											
زمان: دقیقه	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ...)										
			۱-									
			۲-									
			۳-									
ارزشیابی تکوینی (عملکردی) (فنی - غیر فنی) حداکثر زمان: ۲۰ دقیقه	آزمون عملکرد کتبی	چهار تکنیک آموزش داده شد (نقشه ذهنی، سوژه کانونی، استوری بورد، اسکمپر) گزارش پایانی تیم ها ارزشیابی می شود. کار تیمی و کار با کامپیوتر به عنوان ابزار	*			*	*	*	*			
	آزمون شناسایی	ملاحظه گزارشات و ارائه								*	*	
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده											
	نمونه کار											
زمان: ۲۰ دقیقه	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ...)										
			۱- خلاقیت									
			۲- موثر بودن و فعال بودن در تیم									
			۳- طریقه نگارش صورت جلسه و مستندسازی									
زمان: ۲۰ دقیقه	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ...)										
			۴- استفاده موثر از اینترنت									
			۵- ارتباطات و مدیریت تعارض									
			...									

** 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 .

ارزشیابی پایانی (عملکردی) (فنی - غیر فنی) حداکثر زمان: ۱۰ دقیقه	آزمون عملکرد کتبی	آزمون فردی با این مفهوم که هنرجو بتواند گزارشی از آنچه از شایستگی های فنی و غیر فنی به صورت تئوری و عملی درک کرده را به زبان خود بنویسی	*								
	آزمون شناسایی										
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده										
	نمونه کار										
زمان: ۱۰ دقیقه	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ...)									
			چک لیست، فهرست وارسی کتبی								

۱- فهم کامل از تعریف ایده و چرایی و هدف و اهمیت ایده پردازی ۲- شناخت روش های ایده پردازی ۳- شناخت مهارت های لازم برای کار تیمی و ایفای نقش عضوی موثر از تیم بودن	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: ۵ دقیقه	با توجه به مباحث تدریس شده جداول مربوطه در دفترچه کار و کسب تکمیل شود. دانش آموزان نکات و تمرین های خواسته شده را جهت انجام دادن یادداشت می کنند. از هنرجویان خواسته می شود به صورت فردی یک کسب و کار (ترجیحا خانوادگی) را با توجه به مباحث درسی مورد تجزیه و تحلیل قرار داده و مسئله را پیدا کرده و ایده پردازی کنند و سپس با نظر مدیر تیم به صورت تیمی روی یکی از ایده ها با یکی از تکنیک های گفته شده کار کنند و برای جلسه بعد به صورت ارائه فردی و گروهی و به صورت مستند گزارش شده آماده کنند.	تعیین تکالیف جلسه آینده
	کتاب تجارت الکترونیک و امنیت شبکه و اینترنت	منابع