|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **« بسم تعالی »** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| مشخصات کلی | **.نام هنرآموز: زهره**  **نام خانوادگی هنرآموز: رضائی**  **مدرک تحصیلی: فوق لیسانس**  **رشته تحصیلی: تجارت الکترونیک**  **شماره همراه: 09196072254** | | | | **عنوان درس: تجارت الکترونیک و امنیت شبکه**  **شماره و عنوان پودمان: توسعه کاروکسب الکترونیکی/ پودمان 2**  **واحد یادگیری : 2**  **جلسه:** 1 | | | | **استان : بهارستان**  **منطقه/ناحیه : ناحیه 2**  **هنرستان : سیمای ایمان**  **شاخه : فنی و حرفه‌ای**  **زمینه : کامپیوتر**  **رشته : شبکه و نرم افزار** | | | | | | **پایه: دوازدهم**  **تعداد هنرجویان: 30**  **طرح درس شماره: 17**  **مدت زمان تدریس: 95**  **تاریخ اجرا : 28/ 09/ 03 ۱۴** | | |
| اهداف | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| سطوح هدف | | | | اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی | | | | | | | | | | | | | |
| هدف کلی | | شایستگی فنی و غیرفنی | | آموزش مدیریت محتوای وب با ابزار پرستاشاپ | | | | | | | | | | | | | |
| اهداف جزئی | | شایستگی فنی | | با مفهوم سیستم‌های مدیریت محتوا ( CMS) آشنا می شود(دانش)  توانایی دانلود و مراحل نصب و راه‌اندازی فروشگاه‌ساز پرستاشاپ، روی هاست و لوکال هاست اجرا کند (مهارتی )   بخش های مختلف پنل مدیریت و نمای فروشگاه آشنایی شود(دانش)  مراحل غیرفعال کردن فروشگاه باتوجه به استانداردهای داده شده به درستی انجام دهد.(مهارتی)  سطوح دسترسی کارمندان را طبق استانداردهای مشخص شده در چیدمان المان های فروشگاه را رعایت کند(مهارتی)  باآگاهی انتخاب صحیح و کاربردی فروشگاهی دارای نمایه جدید با دسترسی محدود و پیکربندی شده طراحی کند(نگرش -مهارت)  هنرجو بتواند در پایان درس باآگاهی انتخاب صحیح و کاربردی فروشگاه‌ساز به یادگیری طراحی فروشگاه با نرم افزار های دیگر علاقه مند و به صورت یادگیری مادام العمر به صورت عملکردی وبا نوآوری و ایده پردازی در دنیای واقعی کار انجام دهد.(نگرشی- مهارتی)  تذکر : با توجه به تفاوت فردی که بین هنرجویان وجود دارد روش و اهداف تغییر خواهد کرد. | | | | | | | | | | | | | |
| شایستگــی غیر فنی | | -------- در جلسه اول و دوم شایستکی غیر فنی آموزش داده می شود( درمواردی فقط یادآوری می شود و اگر مبحث جدید نیاز داشت ) | | | | | | | | | | | | | |
| اهداف شایستگی (تلفیق شایستگی فنی و غیر فنی) | | اهداف یادگیری روشن مبتنی برکسب 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 | | |
| شاخص | | | | |
| شلیستگی | شرایط | معیار | عملکرد | | دانش | نگرش | مهارت | اخلاق | عمل | علم | ایمان | تعقـل | خود | خدا | خلق | | | خلقت |
| فنی | هنرجو در پایان مهارت آموزی باید بتواند مفهوم سیستم‌های مدیریت محتوا ( CMS) در یک جمله بیان کند. | | | | **✓** |  |  |  |  | **✓** |  |  | ✓ |  |  | | |  |
| هنرجو در حین مهارت آموزی باید توانایی دانلود و مراحل نصب و راه‌اندازی فروشگاه‌ساز پرستاشاپ، روی هاست و لوکال هاست را به صورت کار تیمی باید بتواند در 5 دقیقه به ترتیب اجرا کند. | | | |  |  | **✓** |  | ✓ |  |  | ✓ | ✓ | **✓** | **✓** | | | ✓ |
| هنر جو در حین مهارت آموزی باید بتواند با استفاده از نرم افزار پرستاشاپ بتواند یک دسترسی به پنل مدیریت را در مدت زمان 2 دقیقه طراحی کند. | | | |  |  | **✓** |  | ✓ | ✓ | ✓ | **✓** | ✓ | **✓** | **✓** | | | ✓ |
| هنرجو در پایان مهارت آموزی در عمل بتواند توانایی ایجاد و تعیین سطوح دسترسی کارمندان به درستی را ایجاد کند. | | | |  |  | **✓** |  | ✓ |  |  | **✓** | ✓ | **✓** | **✓** | | | ✓ |
| هنرجو در پایان مهارت آموزی باید بتواند با استفاده از نرم افزار پرستاشاپ مراحل غیرفعال کردن فروشگاه با آگاهی از استانداردهای داده شده به درستی(بدون خطا) انجام دهد. | | | |  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |  | **✓** | ✓ | ✓ | ✓ | **✓** | | | ✓ |
| هنرجو بتواند در پایان مهارت آموزی با آگاهی یک فروشگاه با نمایه جدید با دسترسی محدود و پیکربندی شده را با استفاده از نرم افزار پرستاشاپ همراه با مشارکت هم تیمی هایش و با علاقه و دقت و با حفظ ترتیب مراحل و رعایت درستکاری و کسب حلال در مدت زمان 10 دقیقه طراحی کند. | | | |  | **✓** | **✓** | ✓ | ✓ |  | ✓ | **✓** | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ |
| هنرجو در پایان درس، با باآگاهی انتخاب صحیح و کاربردی و تجهیزات آموزشی و بررسی دیگرنرم افرازها و در چارچوب قوانین کسب‌وکار و استانداردهای حرفه‌ای، توانایی طراحی و اجرای یک فروشگاه جدید و تدوین قالب کسب‌وکار کارآفرینانه وبا نوآوری و ایده پردازی در دنیای واقعی کار را با دقت، علاقه، و در زمان 15 سازمان‌دهی‌کند | | | |  | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | | | **✓** |
| غیر فنی | هنرجو بتواند در حین تنظیمات فروشگاه یا همکاری و آکاهی هم تیمی های خود با رعایت درستکاری و کسب حلال،مسیر احتمالی نفوذ به شبکه از طریق درگاه وب را با درصد خطای نزدیک به صفرمسدود نماید | | | |  | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** |  | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | | | **✓** |
| هنرجو بتواند درزمان 5 دقیقه مستندسازی فعالیت های انجام شده را ارائه کند | | | | **✓** |  |  | **✓** |  | **✓** |  |  | ✓ |  | **✓** | | |  |
| علاقه مندی و توجه تفکرو نگرش مثبت هنرآموز جهت چگونگی مدیریت دقیق و بانظم خدا در طبیعت رادرک کند | | | |  | **✓** |  | **✓** | **✓** |  | **✓** | **✓** | ✓ | **✓** | **✓** | | | **✓** |
| هنرجو بتواند در پایان درس مطالب را برای هم تیمی های خود توضیح دهد وسایل غیر ضروری را از کارگاه خارج کند (ایفای نقش) | | | |  | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** |  |  | **✓** | ✓ | **✓** | **✓** | | | **✓** |
| هنرجو بتواند در حین طراحی فروشگاه با هم تیمی های خود مشارکت صحیح داشته باشد | | | |  | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** |  | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** | | | **✓** |
| آماده سازی فرایند  یاددهی – یادگیری | | رئوس مطالب | |  | | 1- شناخت سیستم‌های مدیریت محتوا (CMS) 2-توان نصب پرستاشاپ 3- آشنایی با پنل مدیری | | | | | | | | | | | |
| الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری | |  | | نظریه‌های یاددهی-یادگیری ساختن گرایی (E7) ( هفت گام )  یادگیری مشارکتی/ تعاملی- اکتشافی-بارش فکری-پرسش و پاسخ | | | | | | | | | | | |
| ابزار و رسانه‌های آموزشی | |  | | استفاده از فرم ساز های آنلاین جهت ارزشیابی - طراحی Game های آنلاین-نصب نرم افزار های شبکه سازی سیستم ها و اشتراک گذاری صفحات- استفاده از ابزار های کمک آموزشی- فیلم -تصویر- پروژکتور کارگاه رایانه (شبکه شده) حداقل 10عدد سیستم کامپیوتر – نرم افزارتخصصی – کتاب درسی -تخته، تخته پاک کن و ماژیک وایت برد(رنگ قرمزو مشکلی-آبی) مگنت برای استفاده در برد(10عدد) مداد-کاغذطراحی-قیچی کوچک | | | | | | | | | | | |
| سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه | | تجهیرات کلاس کارگاهی | | کارگاه به‌صورت U شکل طراحی شده و هنرجویان در چهار تیم سه ‌نفره پشت سیستم‌های رایانه‌ای مستقر می‌شوند. این چیدمان به هنرآموز امکان نظارت کامل بر فعالیت تیم‌ها را می‌دهد. مانیتورها طوری قرار گرفته‌اند که هنرآموز دید مستقیم به صفحه نمایش‌ها داشته باشد. هنرجویان درقالب 10 تیم سه نفره در پشت سیستم های رایانه قراربگیرند  فضای کارگاه نور کافی و تهویه مناسب دارد. کمدهای قفسه‌بندی‌شده برای وسایل شخصی هنرجویان در نظر گرفته شده است. 30 صندلی چرخان، 30 روپوش سفید کارگاهی، تجهیزات ایمنی، یک کپسول آتش‌نشانی و دو سطل زباله تفکیک‌شده است | | | | | | | | | | | |
| تجهیرات همراه هنرآموز | |
| تجهیرات همراه هنرجو | |
| تیم بندی و ساماندهی هنرجویان در  قالب تیم | |  | | تیم های 3 الی 5 نفره را تشکیل می دهم | | | | | | | | | | | |
| پیش بینی  رفتار ورودی | | **شایستگی های فنی** | | | | | | **شایستگی های غیرفنی** | | | | | | | |
| از هنرجو انتظار می رود  -درابتدای تدریس چند نمونه تارنمای فروشگاههای اینترنتی رابشناسد.  -با مفهوم فروشگاه اینرنتی آشنا باشد. علت انتخاب یک فروشگاه اینترنتی بیان کنند  - مزایای خرید محصول در فروشگاه اینترنتی را بداند.  - بتواند برای پیدا و خرید کالا و خدماتی مورد نیاز کند با ابزار جستجو دراینترنتی کار کند | | | | | | ارگونومی (HSE)، اصول ارتباط مؤثر (NS2)، کار تیمی (NS1) را بشناسد. ، شیوه های مستند سازی را بشناسد (N37)، استفاده از روپوش کار (HSE)، اصول ارتباط موثرو اجتماعی بودن (NS1)، اخلاق حرفه‌ای(درستکاری و کسب حلال) (NS9)، فنون متقاعدسازی (N2). را بداند. | | | | | | | |
| اجرای فرایند یاددهی – یادگیری | | فعالیت های آغازین(مقدماتی) و ارتباط اولیه | | فرمان/ تسهیل گری هنرآموز | | | | | | فعالیت هنرجویان | | | | | | **حداکثر زمان** | | |
| شروع با نام و یادخداوند/ بیت شعر  *ابر و باد و مه و خورشید و فلک در کارند تا تو نانی به کف آری و به غفلت نخوری همه از بهر تو سرگشته و فرمانبردار شرط انصاف نباشد که تو فرمان نبری*  در حین بیان شعر روی تخته وایت برد در مورد غفلت در زندگی و همچنین در مورد خرید های اینترنتی اشاره ای می کنیم)  ورود به موقع به کلاس ، سلام واحوال پرسی از هنرجویان ، حضور و غیاب وبررسی علت غیبت ( تکنیک ارتباط موثر «همدلی» ) و دیدن تکالیف بررسی سلامت روانی و جسمی هنرجویان ، دادن ذکرات لازم | | | | | | با دقت به صحبت های هنرآموز خود گوش کند، مفهوم شعر را درک کند، به سلام پاسخ دهد، حضور خود را اعلام کند، علت غیبت را بیان کند، سوالات یا مشکلات را مطرح کند،  قرارگیری تیم ها در مکان مخصوص خود | | | | | | 5 | | |
| **سنجش و ارزشیابی آغازین**  **( گذشته ، تشخیصی)** | | بررسی تکالیف و فعالیتهای محول شده و نمره فعالیت را ثبت می نماید درصورتی که هنرجو پاسخ صحیح نداد فرصت داده می شود تا با اعضا تیم خود مشورت نموده و با کسری از نمره پاسخ دهد.  سنجش(تشخیصی) میزان آشنایی هنرجویان با فروشگاه اینترنتی  آشنایی هنرجویان با فروشگاه اینترنتی و پارامترهایی که در طراحی فروشگاه مهم است  باطرح چند سوال در مورد کلیات دروس قبل از هنرجویان بخواهد اطلاعات قبلی خود را بیان کنند. در صورت لزوم رفع ایراد-راهنمایی و اصلاح | | | | | | خوب گوش دادن و همراهی با معلم و پاسخ دهی هنرجو و تحویل تمرین جلسه ی گذشته-  مشورت با هم کلاسی ها برای پیدا کردن پاسخ درست و در مورد تجارب مرتبط با درس جدید  تمرکز بر دانسته های قبل برای رسیدن به مطالب کاربردی جدید | | | | | | 5 | | |
| ایجاد انگیزش و برانگیختگی | | هنرآموز در ابتدا تیم ها را به یک چالش دعوت می کند و از آنها می خواهد و اهمیت کسب‌وکارهای اینترنتی بیان نمایند  داستان فردی که با استفاده از پرستاشاپ، کسب‌وکار کوچکی مثل فروش صنایع‌دستی راه‌اندازی کرد و حالا سفارش‌های بین‌المللی می‌گیرد(تصویر – فیلم)  و از تیم ها می خواهد تا با هم فکری یکدیگر کسب‌وکارهای اینترنتی موفقی را که می شناسند در مدت زمان 3 دقیقه را بیان نمایند  هنرآموز در حین تشویق هنرجویانی که ارگونومی را رعایت نمودن باکمی شیطنت افراد موفق را به نحوه عدم صحیح نشستن اشاره می کند  نمایش یک نمونه موفق از فروشگاه آنلاین ساخته‌شده با پرستاشاپ(در اینترنت) و در ادامه ابزار مدیریت محتوای وب را معرفی می کند | | | | | | هنرجویان به مطالب که توسط هنرآموز ارائه می شود بادقت گوش کرده  هنرجویان به صورت تیمی و با همفکری هم سعی می کنند تا با معلومات گذشته کسب‌وکارهای اینترنتی موفقی را بیان نمایند  هنرجویان با یادآوری هنرآموز و همیار هنرآموز ارگونومی را رعایت نماید. | | | | | | 5 | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ارائه درس جدید در حین فرایند یاددهی – یادگیری**( بر اساس الگوی انتخابی تدریس هنرآموزچیدمان می شود )  با استناد به جدول شایستگی های غیر فنی N1 تاN9 و کتاب های شایستگی های غیرفنی | | | | |
| **مراحل فرایند**  **الگوی منتخب** | **فرمان/ تسهیل گری هنرآموز** | **فعالیت هنرجویان** | | **حداکثر زمان** |
| **شایستگی های فنی** | **شایستگی های غیرفنی** |
| **مرحله 1**  برانگیختن | هنرآموز چند تصویر و نمونه های تبلیغاتی متفاوت از فروشگاه اینترنتی با کمک اسلاید در محیط واقعی را در اختیار تیم ها قرار می دهد و از آنها می خواهد با توجه نمونه ها، فروشگاه اینترنتی  فروشگاه اینترنتی چیست و تفاوت آن با‌ فروشگاه فیزیکی دارد را بیان کنند؟  چرا داشتن یک فروشگاه اینترنتی برای کسب‌وکارها و جامعه مفید است؟  (ارزیابی دانش پیشین-یادآوری) | هنرجویان با گوش دادن فعال و مشارکت گروهی و در نظر گرفتن زمان، مشغول به بررسی فروشگاه اینترنتی می شوند.  به‌صورت گروهی و بیان آنچه در تصویر می بیندند به بررسی و تحلیل فروشگاه‌های اینترنتی پرداخته . | شایستگی‌های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (NS)، تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (NS2) و (NS1)، پرورش شایستگی مستندسازی (N37)، یادگیری اکتشافی (N5)، مدیریت زمان و منابع (N7)، مهارت ارتباطی (N2)، توانایی حل مسئله (N4)، مهارت ارائه و همکاری (N2 و N1)، تحلیل و تفکر انتقادی (N3)، و کار گروهی (N1). | 10 |
| **مرحله 2**  درگیر کردن (Engage) | چه عواملی باعث انتخاب یک فروشگاه اینترنتی توسط مشتریان می‌شود؟(تفکر انتقادی)  معیارهایی مانند زمان، هزینه، امنیت، و طراحی مورد تحلیل قرار می‌گیرد. (جلب توجه -تفکر) | هنرجویان با گوش دادن فعال و مشارکت گروهی و با فروشگاه‌های فیزیکی مقایسه می‌کنند.آن‌ها مزایای فروشگاه اینترنتی مانند صرفه‌جویی در زمان و کاهش هزینه‌ها را بررسی کرده و یک مزیت کلیدی را به کلاس ارائه می‌دهند. تجربیات خرید خود را به اشتراک گذاشته و عواملی مثل طراحی جذاب، امنیت خرید و نماد اعتماد را تحلیل می‌کنند. | تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (NS2) مهارت ارائه و همکاری (N2 ، |  |
| **مرحله 3**  کاوش (Explore) | فروشگاه‌های آنلاین چگونه کار می‌کنند و چه عناصری در طراحی آن‌ها مهم است  چه نرم افزار های فروشگاه سازی وجود دارد  پرستاشاپ را معرفی کرد نصب و دانلود از هنرجویان می خواهد انجام دهند انجام فعالیت کارگاهی 1 با دیدن فیلم شماره12209 هنرآموز روش نصب فروشگاه‌ساز پرستاشاپ روی میزبان را به‌صورت گام‌به‌گام آموزش می‌دهد و تنظیمات اولیه فروشگاه را نیز شرح می‌دهد.به مشکلات و سوالات هنرجویان در زمان نصب و تنظیمات پاسخ داده و اشکالات آن‌ها را رفع می‌کند | هر گروه مراحل کار خود را مستند می‌کند (نصب، تنظیمات، مشکلات و راه‌حل‌ها).  هر گروه مستندات خود را به بقیه ارائه می‌دهد. | مهارت‌های فناوری، کار تیمی، مستندسازی(N37)، و تفکر خلاق آن‌ها تقویت شده است. |  |
| **مرحله 4** توضیح(Explain) | هنرآموز مفاهیم سیستم مدیریت محتوا (CMS)، فروشگاه‌ساز، پنل مدیریت، نمای تارنما و سطوح دسترسی مدیر، کارمندان و مشتریان را برای هنرجویان تشریح می‌کند. این مفاهیم روی کاغذهای کوچک رنگی نوشته شده و هر بار یکی از آن‌ها به تابلو نصب می‌شود.. از روش‌های متنوعی مانند پاورپوینت، فیلم، تصاویر استفاده می‌کند.  هنرجویان فیلم شماره 12210 را مشاهده کرده و پس از آن، مراحل مربوطه را انجام می‌دهند. آن‌ها با نحوه دسترسی به پنل مدیریت و نمای فروشگاه آشنا می‌شوند و نمایه و کارمندان را ایجاد می‌کنند. غیرفعال کردن فروشگاه را انجام می دهند سپس، در نهایت، هنرآموز بازخورد فوری در خصوص عملکرد هنرجویان ارائه می‌دهد تا نقاط قوت و ضعف شفاف‌سازی شود. | هنرجویان فیلم ها را با دقت مشاهده می‌کنند هنرجویان با دقت به صحبت‌های هنرآموز گوش می‌دهند. به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند از نکات مرتبط با مفاهیم بیان شده یادداشت برمی داری می نمایند. و بعد ازبحث کردن نتیجه را در کلاس نصب کنند. نصب فروشگاه‌ساز را به‌صورت گروهی انجام داده و در این فرآیند با یکدیگر همکاری می‌کنند.  در صورت بروز مشکل، یکی از اعضای گروه مراحل نصب را برای سایرین دوباره توضیح می‌دهد. | نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و اجتماعی بودن (NS1, NS2)  پرورش شایستگی مستندسازی (N37)  همکاری تیمی (NS1)  اخلاق حرفه‌ای(درستکاری و کسب حلال) (NS9)  فنون متقاعدسازی (N2) | 20 |
| **مرحله 5**  تعمیم (Extend) | به هنرجویان منابع اضافی برای مطالعه و فعالیت‌های عملی معرفی می‌شود تا یادگیری آن‌ها عمیق‌تر و جامع‌تر شود. هنرآموز همچنین هنرجویان را به چالش می‌کشد تا با استفاده از ابزار پرستاشاپ، طرح‌های کاربردی و کاربرپسند برای برندسازی، بازاریابی و فروش طراحی کنند و این فرآیند را به‌طور عملی تجربه کنند. این فعالیت‌ها به هنرجویان کمک می‌کند تا علاوه بر توسعه مهارت‌های فنی، درک بهتری از جنبه‌های تجاری و بازاریابی فروشگاه اینترنتی پیدا کنند.  تجربه یک پروژه تیمی واقعی را کسب کنند.  ارائه گزارش نهایی درباره تجربیات کار تیمی.  هنرجویان فروشگاه‌های اینترنتی موفق را تحلیل کرده و ایده‌های خلاقانه‌ای برای رقابت با آن‌ها ارائه دهند. | نتایج و ایده‌های خود را با اعضای گروه به اشتراک گذاشته و درباره راهکارهای بهبود پروژه بحث می‌کنند.  باعلاقه به بررسی دیگر نرم افزار های فروشگاه ساز بپردازدهنرجو به طراحی فروشگاه اینترنتی و بهبود آن فکر می‌کند. او بر اساس نکاتی مانند جذب مشتری بیشتر، برقراری ارتباط مستمر با مشتریان، و تبدیل مشتریان گذری به دائمی، پیشنهادات و راهکارهایی برای بهینه‌سازی فروشگاه ارائه می‌دهد. بهترین برنامه‌های نوشته‌شده در تیم را برای پیشبرد پروژه‌ها انتخاب می‌کنند | نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثرو کار تیمی (NS1)  مهارت گوش دادن فعال (NS2)  ارتباط مؤثر (NS3)  حل مسئله و تفکر خلاق (N4)  مستندسازی (N37)  مدیریت زمان (N7)  پذیرش نظرات دیگران (NS6)  اخلاق حرفه‌ای (NS9)  درستکاری و اخلاق حرفه‌ای (NS9)  حفظ محرمانگی اطلاعات (NS9) | 15 |
| **مرحله 7**  **(ارزشیابی )** (Evaluate) | بر فعالیت‌های گروهی و انفرادی هنرجویان نظارت کرده و در صورت نیاز راهنمایی‌های لازم را ارائه می‌دهد.  بازخوردهای فوری و سازنده برای بهبود عملکرد هنرجویان ارائه می‌دهد و نکات تکمیلی را یادآوری می‌کند  علاوه بر پر کردن چک لیست توسط هنر آموز، هر گروه طرح‌های خود را به سایر اعضا ارائه می‌دهد و گروه به داوری و ارزیابی طرح‌ها می‌پردازد. اعضای گروه بازخورد اصلاحی مناسب به یکدیگر ارائه می‌دهند تا طرح‌ها بهبود یابد. سپس، گروه‌ها طرح نهایی خود را به هنرآموز ارائه کرده و نمره شایستگی گروه ثبت می‌شود. این فرآیند موجب تقویت مهارت‌های ارتباطی، همکاری تیمی، و ارزیابی عملکرد می‌شود. | هنرجو در این مرحله طرح‌های خود را به گروه ارائه می‌دهد و به ارزیابی و داوری طرح‌های دیگر اعضای گروه می‌پردازد. پس از دریافت بازخورد اصلاحی از سایر اعضا، طرح خود را بهبود می‌بخشد. در نهایت، هنرجو طرح نهایی خود را به هنرآموز ارائه می‌دهد و نمره شایستگی گروه ثبت می‌شود. هنرجو همچنین به مشارکت فعال در فرآیند داوری و ارائه بازخورد به دیگران ادامه می‌دهد تا روند یادگیری بهینه‌تری داشته باشد. | مهارت‌های ارتباطی (N2)، تفکر تحلیلی (N3)، مسئولیت‌پذیری (NS6)، حل مسئله (N4)، احترام به نظر دیگران (NS2)، درستکاری و اخلاق حرفه‌ای (NS9)، مستندسازی (N37) | 5 |
| جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربردی) | هنرآموز درس را جمع‌بندی کرده و مفاهیم کلیدی را مرور می‌کند. خلاصه از مراحل نصب و تنظیمات فروشگاه ساز بیان می‌کند. رفع اشکال کرده. اشاره به فرق صفحات ایستا و پویا ( ارائه چالش برای مبحث بعدی)  هنرآموز تکالیف (فردی و گروهی)یادآوری کرده | هنرجو پس از ارائه خلاصه توسط هنرآموز، یادداشت‌برداری می‌کند سوالات احتمالی را می پرسد | ارتباط مؤثر (NS2)، همکاری و مشارکت تیمی (NS1)، مسئولیت‌پذیری (NS6)، تفکر تحلیلی (N3)، مهارت‌های مستندسازی (N37)، حل مسئله (N4)، احترام به نظر دیگران (NS2)، مدیریت زمان و منابع (N7) | 5 |

* **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  شایستگی فنی | | | سطوح سنجش  شایستگی غیرفنی )براساس جداول **N1-N9 و کتاب های شایستگی غیرفنی(** | | | | | | | |
| سطح 1 | سطح 2 | سطح 3 | سطح 2 | | | | سطح 3 | | | |
| **یادگیری**  **N1&N3N4&N9** | **مدیریتی**  **N6**  **5S** | **بین فردی**  **N5&N7** | **موقعیتی**  **H2&N8**  **HSE** | **یادگیری**  **N1&N3N4&N9** | **مدیریتی**  **N6**  **5S** | **بین فردی**  **N5&**  **N7** | **موقعیتی**  **H2&N8**  **HSE** |
| فعاليت‌های  خلاقانه هنرجویان  حداکثر زمان:  دقیقه | آزمون عملکرد کتبی | -نگارش طرح خلاقانه و جدید (توسعه دانش)  -طراحی فعالیتی نوآورانه در حوزه تجارت الکترونیک به‌منظور تقویت مهارت‌های کارآفرینی و ارتقاء توانمندی‌های عملی هنرجویان. | |  | **✓** |  | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** |  |  |  |  |
| آزمون شناسایی | -شناسایی بخش‌های مختلف این نرم‌افزار و شناسایی دقیق ابزارها و آشنایی با امکانات نرم‌افزار وابسته و کاربرد هر کدام  -شناسایی و دسته بندی صحیح محصولات – استفاده از ابزار های تحلیل رفتار کابر جهت بهبود کسب و کار  - شخصی سازی ها در ظاهر فروشگاه وهمچنین توانایی افزودن محصولات جدید و تنظیمات پایه | | **✓** |  |  | **✓** |  |  | **✓** |  |  |  |  |
| عملکرد در شرایط  شبیه سازی شده | -طراحی صفحات خلاقانه و یا ویرایش صفحات توسط اطلاعات قبلی و مباحث تدریس شده این جلسه در محیط نرم افزار(مدیریت کیفیت)  -ارزیابی بر اساس مستندات تهیه‌شده از شبیه‌سازی (اسکرین‌شات‌ها یا گزارش مراحل) و برای مشاهده نتایج عملکرد در محیط واقعی | |  |  | **✓** |  |  |  |  |  | **✓** | **✓** | **✓** |
| نمونه کار | -طراحی و راه‌اندازی یک فروشگاه اینترنتی خلاقانه و با ایده کارآفریتی و دنیای واقعی کار با استفاده از نرم‌افزار پرستاشاپ | |  | **✓** |  |  | **✓** | **✓** | **✓** |  |  |  |  |
| ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش | ابزار/ابزارهای سنجش  (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ... ) | روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری، شبیه‌سازی (Simulation)، آزمون عملی (Practical Test)، گزارش‌دهی و اسکرین‌شات‌ها. | | | | | | | | | | | |
| معیار/معیارهای سنجش | ۱- **ارزیابی اینکه فرد یا تیم چقدر به اهداف یا استانداردها نزدیک است.**  **۲- ارزیابی کارایی و سرعت و زمانبدی در انجام کارهای عملی یا پروژه‌ها.**  **3- ارزیابی نحوه تعامل با دیگران و کار تیمی.**  **4- میزان کیفیت و دقت در پیاده‌سازی طرح‌ها و طراحی‌ها.**  **5- ارزیابی کیفیت مستندات و گزارش‌های تهیه‌شده.**  **6- توانایی فرد یا تیم در ارائه راه‌حل‌های جدید و غیرمرسوم.** | | | | | | | | | | | |
| ارزشیابی تکوینی (عملکردی)  (فنی -غیر فنی)  حداکثر زمان:  ۵ دقیقه | آزمون عملکرد کتبی | **-5 تارنما فروشگاه الکترونیکی را بررسی کنید تفاوت آنهارا بتویسید.**  **-مفهوم سیستم‌های مدیریت محتوا ( CMS) را بشناسد و در یک جمله بیان کند**  **-مراحل نصب، یک فروشگاه آنلاین را برای محصولات دیجیتال بنویسید.**  **-تفاوت سطح دسترسی های مدیر وکارمند را بنویسید.** | |  | **✓** |  | **✓** |  | **✓** | **✓** |  |  |  |  |
| آزمون شناسایی | **شامل شناسایی و تشخیص اطلاعات، ابزارها، مفاهیم و فرآیندها در هر دو زمینه فنی و غیر فنی باشد.**  **تسلط اولیه بر مفاهیم مختلف و درک اولیه‌ای از نحوه استفاده و کاربرد آن‌ها داشته باشد**  **مثلا چه اقداماتی را در پروژه فروشگاه اینترنتی خود برای رعایت استانداردهای امنیتی و حریم خصوصی داده‌ها انجام می‌دهید**  **پرسش از متن درس** | | **✓** |  |  | **✓** | **✓** | **✓** |  |  |  |  |  |
| عملکرد در شرایط  شبیه سازی شده | **نصب نرم افزار فروشگاه ساز- ورود به پنل مدیریت و شناسایی بخش‌ها - تعریف نمایه جدید با دسترسی محدود - ایجاد کارمند جدید و تنظیم دسترسی‌ها - غیرفعال کردن فروشگاه-ارائه گزارش و توضیحات به تیم.- رعایت امنیت و پیشگیری از خطا.**  **حفظ مهارت‌های مدیریتی، ارتباطی، و تیمی و رعایت شرایط ایمنی باشد** | |  |  | **✓** |  |  |  |  | **✓** | **✓** |  | **✓** |
| نمونه کار | **هنرجو باید یک فروشگاه اینترنتی ساده را با استفاده از نرم‌افزار پرستا شاپ ایجاد کند. این کار شامل ورود به پنل مدیریت و شناسایی بخش‌ها - تعریف نمایه جدید با دسترسی محدود - ایجاد کارمند جدید و تنظیم دسترسی‌ها - غیرفعال کردن فروشگاه سایت می‌شود و با رعایت برنامه زمان‌بندی، تخصیص مسئولیت‌ها می‌شود.** | |  | **✓** |  | **✓** | **✓** |  | **✓** |  |  |  |  |
| ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش | ابزار/ابزارهای سنجش  (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ... ) | 1-مشاهده مستقیم 2-فهرست وارسی (Checklist with Criteria)3-روبریک (Rubric):4-گزارش وقایع (واقعه‌نگاری) | | | | | | | | | | | |
| معیار/معیارهای سنجش | ۱- زمان‌بندی  ۲- دقت و صحت مراحل  ۳- تسلط بر ابزارها 4- کیفیت خروجی نهایی | | | | | | | | | | | |

\*\* 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:  دقیقه | آزمون عملکرد کتبی | * دریافت ونصب نرم افزارفروشگاه ساز در رایانه محلی * ورود به پنل مدیریت * ایجاد نمایه جدید با دسترسی های پیش فرض * افزودن کارمند * هنرجو بتواند در پایان آموزش در گروه، با همکاری مؤثر با سایر اعضا و ارزیابی مهارت های خود در قالب طرح کسب وکار با توجه به استانداردها ، فروشگاه آنلاینی به عنوان ایده کارآفرینی برای آینده خود شناسایی و ترسیم کند.(تحلیل بازار،طراحی مدل درآمدی،برنامه بازاریابی)      * گزارشی جامع از فعالیت‌ها، چالش‌ها و راهکارها. * هر گروه طرح خود را ارائه می‌دهد و سایر گروه‌ها به‌عنوان داور، آن را تحلیل می‌کنند. بازخوردهای اصلاحی توسط گروه‌ها ارائه شده و پس از اصلاح، طرح نهایی به هنرآموز تحویل داده می‌شود تا نمره شایستگی گروه ثبت گردد | |  | **✓** |  | **✓** | **✓** | **✓** |  |  |  |  |  |
| آزمون شناسایی | فروشگاه آنلاین چیست و چه تفاوتی با فروشگاه فیزیکی دارد؟(کتبی)  هنرجو بتواند با در اختیار داشتن نرم افزار و تجهیزات جهت نصب و تنظیمات اولیه یک فروشگاه در مدت زمان کمتر از 10 دقیقه اانجام دهد. | | **✓** |  |  | **✓** | **✓** | **✓** | **✓** |  |  |  |  |
| عملکرد در شرایط  شبیه سازی شده | هنرجو بتواند در پایان آموزش یک فروشگاه را با محصولات جدید همراه با مشارکت هم تیمی هایش و با حفظ ترتیب مراحل و رعایت درستکاری و کسب حلال ایجاد کنند | |  |  | **✓** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| نمونه کار | فروشگاهی ساده، دارای نمایه و پیکربندی شده | |  |  | **✓** |  |  |  |  | **✓** | **✓** |  | **✓** |
| ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش | ابزار/ابزارهای سنجش  (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ... ) | 1-مشاهده مستقیم 2-فهرست وارسی (Checklist with Criteria)3-گزارش وقایع (واقعه‌نگاری) | | | | | | | | | | | |
| معیار/معیارهای سنجش | ۱- زمان‌بندی  ۲- دقت و صحت مراحل  ۳- تسلط بر ابزارها 4- کیفیت خروجی نهایی | | | | | | | | | | | |

­­\*\*\*لازم به توضیح است : دراین 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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| تعیین تکالیف جلسه آینده | 1. کامل کردن فعالیت های تکمیلی درس (فردی) 2. انجام نصب و تنظیمات عمومی فروشگاه ساز پرستاشاپ در منزل روی pc خود (فردی) 3. حل کاربرگ (عمومی) (مناسب هنرجویان(فردی/گروهی) درحد توان و برای تثبیت یادگیری) یک برگ 4. تحقیق در مورد مزایا و معایب انواع فروشگاه ساز و فرق صفحات ایستا و پویا ( آمادگی جهت درس بعدی ) (گروهی) 5. فروشگاه ساده با استفاده از پرستا شاپ برای محصول جدید طراحی کنید مطابق با نیازهای مشتری و خلاقانه باشد. یک گزارش از روند انجام کار خود و چالش‌هایی که با آن روبرو شدند ارائه کنند. (فوق برنامه) (گروهی) | حداکثر زمان:  5 دقیقه |
| منابع | **کتاب تجارت الکترونیک و امنیت شبکه (دوازدهم**) -  **کتاب راهنمای جامعی** PrestaShop 1.7 User Guide <http://prestashop.com> - فرادرس (<https://www.faradars.org>) | 1دقیقه |