

طرح درس آموزش مبتنی بر شایستگی با رویکرد تلفیق شایستگی های فنی و غیرفنی سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴																		
مشخصات کلی	نام هنرآموز: سکینه			عنوان درس: کاربرد گرافیکی محتوای آموزشی			استان: خراسان شمالی			پایه: دوازدهم								
	نام خانوادگی هنرآموز: خورسندی						منطقه: شیروان			تعداد هنرجویان: ۱۵								
	مدرک تحصیلی: کارشناسی ارشد			واحد یادگیری: واحد یادگیری ۳			هنرستان: نجابت توکور			طرح درس شماره: ۱								
	رشته تحصیلی: کامپیوتر-نرم افزار			جلسه: پنجم			شاخه: کار و دانش			مدت زمان تدریس: ۹۰ دقیقه			تاریخ اجرا: ۱۴۰۳/۰۸/۰۱					
اهداف																		
سطوح هدف																		
اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی های فنی و غیر فنی																		
آشنایی با ابزارها و قابلیت های Adobe Illustrator برای ایجاد، تغییر و مدیریت Object ها																		
هدف کلی																		
شایستگی فنی و غیر فنی																		
اهداف جزئی																		
شایستگی فنی																		
شایستگی غیر فنی																		
(سطح ۱: درک کاربردهای فناوریانه - پیگیری مراحل صحیح اجرای کار- داشتن درک درست از عملکرد / تعامل فناوری - کار کردن با فناوری برای به دست آوردن نتایج مورد انتظار)																		
اهداف یادگیری روشن مبتنی بر کسب شایستگی ها (فنی-غیر فنی) انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت شاخص																		
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																		
سطوح شایستگی																		
مهارت																		
تکرش																		
دانش																		
عملکرد																		
معیار																		
شرایط																		
شایستگی																		
فنی																		
۱- هنرجو در حین تدریس بتواند مسیر را برای همکلاسی ها به صورت ساده و روان تعریف کند.																		
۲- هنرجو بتواند ابزار Pencil را از Toolbox انتخاب و تنظیمات مربوط به آن را انجام دهد.																		
۳- هنرجو بتواند ابزار Pen را از Toolbox انتخاب و تنظیمات مربوط به آن را انجام دهد.																		
۴- هنرجو بعد یادگیری مفهوم مسیر باید بتواند انواع نقاط بر روی مسیر و تفاوت آن ها را برای همکلاسی ها به صورت ساده و روان بیان کند.																		
۵- هنرجو با همکاری هم گروهی هایش با استفاده از ابزار Pen بتواند یک مسیر را ترسیم کند.																		
۶- هنرجو با اعضای گروه بتواند مسیر ترسیم شده با ابزار Pen را ویرایش کرده و تغییر دهند.																		
۷- هنرجو بتواند با استفاده از ابزارهای Line, Rectangle, Star, Polygon و Ellipse مسیرهای آماده را ترسیم کنند.																		

				*			*	*		*	*	۸- هنرجو بعد از پایان تدریس، پروژه ای را انجام داده و تحویل می دهد.			
		*	*	*		*			*			۹- هنرجو در هنگام انجام پروژه، در تیم خود مسئولیت پذیر و مشارکت داشته باشد.	غیر فنی		
		*	*	*		*			*			۱۰- هنرجو باید هنگام ویرایش و تغییر مسیر به جزئیات کار توجه کند.			
❖ آشنایی با مسیر ❖ استفاده از ابزارهای Pen و Pencil ❖ آشنایی با انواع نقاط در یک مسیر و تفاوت آن ها ❖ ایجاد، ویرایش و تغییر مسیر با ابزارهای ترسیمی ❖ استفاده از مسیرهای آماده														رئوس مطالب	
روش تعاملی با مشارکت هنرجویان (ساخت گرایی)، پروژه محور (ارزشیابی)														الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری	آماده سازی فرایند یاددهی - یادگیری
در روش تعاملی با مشارکت هنرجویان (ساخت گرایی): درگیر کردن: تحریک حس کنجکاوی و علاقه هنرجویان از طریق انجام فعالیت توصیف: شرح و توصیف دقیق مشاهدات به صورت کتبی و بیان راه حل پروژه محور (ارزشیابی) : ارزیابی دانش به ویژه مهارت های کسب شده در فرآیند یادگیری را در یک (پروژه) نهایی بکار می برند و مورد (خود ارزیابی) و ارزیابی توسط سایر تیم ها (همتا) قرار می گیرند.															
رسانه های آموزشی: کتاب کاربر گرافیکی محتوای آموزشی، نمایش فیلم از معرفی ابزارهای pen و pencil و اشکال پایه، تصاویری از انواع نقاط در مسیر														ابزار و رسانه های آموزشی	
ابزارهای آموزشی: سیستم عامل ویندوز ۱۰، کامپیوتر مجهز به نرم افزار Adobe Illustrator، نرم افزار Net Support، اسپیکر، تخته سفید و ماژیک های رنگی برای توضیحات مفهومی، کاغذ، مداد، پاک کن، فایل های تمرینی حاوی اشیاء هندسی ساده برای ویرایش، کاربرگ هنرآموز															
❖ فضای آموزشی: کارگاه کامپیوتر هنرستان ❖ میزان کافی نور و روشنایی فضای کارگاه، همچنین تهویه هوای مناسب در کارگاه صورت پذیرد ❖ تیم بندی هنرجویان بر اساس سطح علمی هنرجو (قوی - ضعیف) صورت می گیرد ❖ هنرجویان با هم فکری و تقسیم کار تیمی، تکالیف عملی درس را انجام می دهند ❖ هر تیم دو نفره با رعایت ارگونومی در مقابل یک سیستم مشترک قرار می گیرند														سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه	
تیم های ۲ نفره با نام های مشخص در کارگاه حضور می یابند.														تیم بندی و سازماندهی هنرجویان در قالب تیم	
شایستگی های فنی														پیش بینی رفتار ورودی	
شایستگی های غیر فنی															
از هنرجو انتظار می رود:															
❖ با محیط کاربری و پنل های اصلی در Adobe Illustrator آشنا باشد ❖ بتواند فایل جدیدی را ایجاد کند ❖ بتواند فضای کاری مناسبی را ایجاد کند															
مفهوم مهارت های S5 و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری را بداند															
شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5) را بشناسد															
از شایستگی های تفکر و حل مساله (N1) استفاده نماید															
شایستگی های مدیریت کار، کیفیت و منابع (N6) رعایت کند															

		❖ هنرجو تشخیص دهد از کدام قسمت جعبه ابزار را بر روی صفحه قرار دهد		
حداکثر زمان:	فعالیت هنرجویان	فرمان/ تسهیل گری هنرآموز	فعالیت های آغازین(مقدماتی) و ارتباط اولیه	اجرای فرایند یاددهی – یادگیری
۱۰ دقیقه	به سلام و احوال پرسى هنرآموز بازخورد مناسب مى دهند نماینده هر تیم بر اساس مسئولیتی که قبلاً پذیرفته است، لیست غایبین را مشخص و به همیار هنرآموز تحویل می دهد و او در سیستم حضور و غیاب ثبت می کند. نماینده کلاس جهت تهویه مناسب هوا پنجره را باز می کند غایبین جلسه ی قبل علت غیبت خود را بیان و برنامه ی خود را جهت جبران مباحث عقب افتاده مشخص می کنند همکاری هنرجویان با همیار هنرآموز در کارگاه هنرجویان به صورت فعال به توضیحات هنرآموز و همیار هنرآموز گوش می دهند. نماینده هر تیم گزارشی از تکلیف هم تیمی های خود ارائه می دهد	شروع کلاس: بسم الله الرحمن الرحيم، سلام قولا من رب الرحيم احوال پرسى حضور و غیاب با گزارش از هر تیم انجام می شود توجه هنرآموز به وجود نور کافی، تهویه هوا و سیستم گرمایش یا سرمایش مناسب بررسی وضعیت فعالیت های غایبین (تکنیک ارتباط موثر و همدلی) بر روی تخته یک جمله مثبت، خبر خوب، معرفی یک کتاب و یا یک بیت شعر توسط همیار هنرآموز نوشته می شود نوشتن پنج نکته مهم از شایستگی های غیر فنی مهم در یک بخشی از تخته جهت یادآوری (صرفه جویی در برق هنگام زنگ تفریح صفحه مانیتور خاموش شود) و ... مرور کلی از آموخته های قبلی تکرار لغات لاتین جلسه قبل به همراه معنی توسط تیم انتخابی بررسی تکلیف جلسه قبل معرفی درس جدید		
۱۰ دقیقه	تیم ها به سرعت با هم فکری، تعامل و برقراری ارتباط موثر سوالات را پاسخ می دهند. یک نفر از تیم پاسخ ها را در یک فایل Word تایپ می کند.	هنرآموز از تیم ها می خواهد نام مسیرهای آماده در کارت ویزیت ها (طراحی شده توسط هنرجویان در سال گذشته با نرم افزار Adobe Photoshop) را در یک فایل تایپ کنند و در پوشه مخصوص تکالیف قرار دهند تا هنرآموز از طریق شبکه کارگاه هنرستان فایل را بررسی کند.	سنجش و ارزشیابی آغازین(گذشته، تشخیصی)	

	هر هنرجویی که فراخوانده شد به سوالات هنرآموز پاسخ می دهد.	هنرجو بتواند در نرم افزار Illustrator فایل جدیدی را ایجاد کند. هنرجو بتواند در نرم افزار Illustrator فضای کاری مناسبی را انتخاب کند. هنرجو تشخیص دهد از کدام قسمت نرم افزار Illustrator جعبه ابزار را نمایان کند. با دیدن کارت ویزیت به سوالات هنرآموز پاسخ دهد.		
۵ دقیقه	اعتماد، اعتقاد، ارتباط، انجام کار موثر (نگرش مثبت = ما می توانیم) همیار هنرآموزان بر رعایت HSE و S گروه خود نظارت می کنند.	هنرآموز تعدادی طراحی زیبا و به ظاهر پیچیده همچون طراحی های شخصیت کارتونی، حیوان و ... را نمایش می دهد و مسیرهای آماده موجود در این طراحی ها را مشخص می کند.	ایجاد انگیزش و برانگیختگی	

فرایند یاددهی - یادگیری				
مراحل فرایند (ساخت گرای - پروژه محور)	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان (فنی - غیر فنی)	شایستگی غیر فنی	حداکثر زمان
	رویکرد نمایشی	رویکرد کاوشگری		
مرحله ۱ (برانگیختن)	اهداف فنی شاخص شماره (۳) اهداف غیر فنی شاخص شماره (۱۱)، (۸،۱۰، هنرآموز از تیم ها می خواهد تا با هم فکری یکدیگر مسیرهای آماده موجود در کارت ویزیت هنرستان را در مدت ۱۰ دقیقه مشخص و در محیط Word تایپ کنند. هنرآموز در حین قدم زدن در کارگاه، با مشاهده عملکرد و رفتار هر تیم به مشارکت تمام اعضای تیم ها تاکید کرد. تاکید بر رعایت نکات ایمنی و آرگونومی برای حفظ سلامت چشمان و ستون فقرات (به دلیل نشستن طولانی مدت برای این	هنرجویان به صورت تیمی و با هم فکری هم سعی می کنند تا با معلومات گذشته، مسیرهای آماده کارت ویزیت را مشخص نمایند. هنرجویان با یادآوری هنرآموز و همیار هنرآموز آرگونومی را رعایت می نمایند.	تمرین و تکرار 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) رعایت شایستگی های مدیریت کار، کیفیت و منابع (N6)	۵ دقیقه

			فعالیت و خیره شده به صفحه (نمایش)	
۵ دقیقه	استفاده از شایستگی های تفکر و حل مساله (N1) رعایت شایستگی های مدیریت کار، کیفیت و منابع (N6) نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5) انتخاب و به کارگیری فناوری مناسب (N41) و (N42)	ایده پردازی (به صورت تیمی یک ایده از ایده های مطرح شده در تیم را انتخاب می نمایند و یک نفر به نمایندگی به صورت ارائه آسانسوری در ۳۰ ثانیه ایده را مطرح می نماید) اعضای تیم با تکرار و خطا ایده ی طراحی را ترسیم می کنند.	اهداف فنی شاخص شماره (۳) اهداف غیر فنی شاخص شماره (۸) (ایده پردازی (به هنجاریان فرصت داده می شود تا در مورد مهارت امروز به صورت خلاقانه ایده ی مرتبط با بازار کار ارائه بدهند، هر عضو جداگانه ایده هایش را مطرح می نماید سپس با بحث با همدیگر یک ایده برتر را انتخاب می نمایند. نماینده گروه ایده را به صورت ارائه آسانسوری در ۳۰ ثانیه مطرح می نماید و بقیه تیم ها خوب گوش می دهند و در زمان تعیین شده سوالات خود را مطرح می نمایند و نظرات خود را برای بهبود ایده مطرح می نمایند)	مرحله ۲ (درگیر کردن)
۱۰ دقیقه	تقویت تفکر انتقادی (N14) و تفکر منطقی (N1) نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5) پرورش شایستگی مستندسازی (N37) انتخاب و به کارگیری فناوری مناسب (N41) و (N42)	هنرجویان به روش بارش مغزی و مباحثه نظرات خود را بیان می کنند. هنرجویان به صورت شفاهی نحوه ترسیم ایده طراحی شده را برای همکلاسی های خود ساده و روان تعریف می کنند.	اهداف فنی شاخص شماره (۱) هنرآموز از سایر تیم ها می خواهد تا ایده طراحی شده خود را به نمایش بگذارند تا نقد و بررسی انجام شود. ارائه حرکت ورزشی کوتاه و نشاط آور توسط مسئول HSE	مرحله ۳ (توضیح دادن)

نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N5) مشاهده کردن و تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (N52) و (N51) پرورش تفکر منطقی (N1) توسعه شایستگی و دانش (N36) و یادگیری (N35) پرورش شایستگی مستندسازی (N37) کاربرد فناوری (N4)	هنرجویان صحبت های هنرآموز را به دقت گوش می دهند. به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند. برای ذکر مثال ها همکاری می نمایند. از مباحث بیان شده و لغات لاتین (به همراه معانی) یادداشت برداری می نمایند. هنرجویان با دقت فیلم را مشاهده می کنند.	اهداف فنی شاخص شماره (۴) اهداف غیرفنی شاخص شماره (۸) هنرآموز صحبت های هنرجویان را جمع بندی می نماید. به اهمیت و کاربرد ترسیم مسیرهای آماده و طراحی مسیر با ابزارهای pen و pencil اشاره می کند. هنرآموز از هنرجویان می خواهد تا در بیان مثال ها همراهی نمایند. هنرآموز از هنرجویان می خواهد تا پی دی اف کتاب را با صدای بلند و رسا بخوانند (قسمت های مهم را هایلایت می کند) و پس از اتمام هر بخش فیلم آموزشی آن را نیز در کلاس به نمایش می گذارد.	مرحله 4 (بسط دادن)
انتخاب و به کارگیری فناوری مناسب (N41) و (N42) مدیریت کارها و پروژه ها (N62) مسئولیت پذیری (N72)	هنرجویان با هم فکری همه ی اعضای تیم پروژه در محیط نرم افزار ترسیم می کنند.	اهداف فنی شاخص شماره (۶-۷-۹) هنرآموز از هنرجویان می خواهد تا در نرم افزار Illustrator پروژه ای را با همکاری تیم طراحی کنند و تحویل دهند. بازی حدس شماره تماس های ضروری برای جلوگیری از خستگی هنرآموز از هنرجویان می خواهد در هنگام ترسیم به جزئیات کار توجه کنند.	مرحله 5 (ارزشیابی - پروژه محور)

			هنرآموز نتیجه ارزیابی را با توجه به مشاهده عملکرد و تحویل پروژه در کاربرگ ثبت می کند.											
۵ دقیقه	هنرجویان صحبت های هنرآموز را به دقت گوش می دهند. به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند.	هنرآموز در انتهای فرآیند یاددهی-یادگیری با ارائه پی دی اف کتاب نکات اصلی مطالب ارائه شده (قسمت های هایلایت شده) را مرور می نماید. هدف کلی به عنوان نقطه پایانی تدریس را مجدد یادآوری می نماید. هنرآموز کاربرد اصول و مفاهیم آموخته شده را در موقعیت جدید قرار می دهد. از طریق نت ساپورت گزارش ها و فعالیت هنرجو ها بررسی و ارزیابی می گردد.				جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربردی)								
فرایند یاددهی – یادگیری (سنجش مبتنی بر شایستگی (CBA))														
عناوین سنجش	انواع سنجش	صلاحیت (دانش + مهارت) و شایستگی (صلاحیت + تعهد)	سطوح سنجش شایستگی فنی			سطوح سنجش شایستگی غیر فنی								
			سطح ۱	سطح ۲	سطح ۳	سطح ۲								
						یادگیری N4&N1&N3	مدیریتی N6 SS	این فردی N5&N7	موقعیتی H2&N8 HSE	یادگیری N1&N3N4	مدیریتی N6 SS	این فردی N5&N7	موقعیتی H2&N8 HSE	
فعالیت های خلاقانه هنرجویان حداکثر زمان: ۵ دقیقه	آزمون عملکرد کتبی	هنرجو با خلاقیت و با استفاده از نرم افزار Illustrator یک ایده ی طراحی را با مسیرهای آماده و ابزارهای تدریس شده ترسیم می کند.	●			●			●					
	آزمون شناسایی													
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده													
	نمونه کار	هنرجویان ترسیمات خود را هر جلسه در پوشه کار ثبت می کنند.	●				●			●				
	نمره گذاری معیاری (روبریک)	هر تیم پروژه مدنظر هنرآموز را مدت ۳ دقیقه با خلاقیت خود طراحی کرده و به نمایش بگذارد و یکی از هم تیمی ها پروژه ترسیم شده را ارائه دهد.	●									●	●	●

										همه ی هنرجویان به ترسیم ها امتیازی می دهند. هنرآموز در دفتر ثبت می کند.													
										●	هنرآموز به هنرجویان فرصت می دهد با مشاهده پروژه روی سیستم با هم تیمی خود آن را طراحی و در مورد نحوه عملکرد دستورات تبادل نظر کنند. هنرآموز نمره را در دفتر ثبت می کند	آزمون عملکردی کتبی	سنجش و ارزشیابی تکوینی (عملکردی) (فنی-غیر فنی) حداکثر زمان: ۵ دقیقه										
										●	●	●		●	●	هنرجو در هنگام انجام پروژه ابزارهای pen و pencil و مسیرهای آماده را شناسایی و ترسیم را انجام دهد	آزمون شناسایی						
															●	●	هنرجو بتواند ویژگی ها و امکانات محیط نرم افزار Illustrator را جهت طراحی با هم تیمی خود انجام دهند .	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده					
																		نمونه کار					
																		نمره گذاری معیاری (روبریک)					
																	آزمون عملکردی کتبی	سنجش و ارزشیابی پایانی (عملکردی) (فنی-غیر فنی) حداکثر زمان: ۱۰ دقیقه					
																	آزمون شناسایی						
																	●		●	●	●	●	هنرآموز به هنرجویان پروژه را می دهد و انتظار دارد با همکاری تیم انجام دهند. هنرآموز نتیجه را در دفتر ثبت می کند.

												هنرجو پروژه را با نرم افزار انجام داده و تحویل دهند. باید در پروژه، مراحل کار را رعایت کرده باشند. هنرآموز نمره را در دفتر ثبت می کند.	نمونه کار	
													نمره گذاری معیاری (روبریک)	
۱۰ دقیقه	هنرآموز از هنرجو ها می خواهد برای تکمیل آموزش، فیلم های کانال درسی "کاربر گرافیکی محتوای آموزشی" در شاد را در ارتباط با نرم افزار Illustrator مشاهده کنند و برای جلسه آینده یک نمونه پروژه طراحی شده را ارائه دهند. سوالات مربوط به مسیرهای آماده در پی اف کتاب را پاسخ دهد.											تعیین تکالیف جلسه آینده		
فیلم های تکمیلی این بخش در کانال شاد درسی "کاربر گرافیکی محتوای آموزشی" قرار دارد را مشاهده کنند.													منابع	
مشاهده فیلم های آموزشی https://computer.tekmedu.ir/ خاتمه: ختم کلاس با نظافت کارگاه توسط هنرجویان انجام می شود.														