

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

<p>پایه: دوازدهم تعداد هنرجویان: ۱۵ طرح درس شماره: ۱ مدت زمان تدریس: ۹۰ دقیقه تاریخ اجرا : ۱۴۰۳ / ۸ / ۲۰</p>	<p>استان : سیستان و بلوچستان منطقه / ناحیه : ۱ هنرستان : هنرستان کاردانش مطهره شاخه : کاردانش زمینه : صنعت رشته : تولید محتوای آموزشی الکترونیکی</p>	<p>نام استاندارد / عنوان درس: کاربر گرافیکی محتوای آموزشی / کاربر Illustrator واحد یادگیری / توانایی: واحد کار سوم / ایجاد اشیاء در نرم افزار illustrator جلسه: ۴</p>	<p>نام هنر آموز: سارا نام خانوادگی هنرآموز: اسدی شیخی مدرک تحصیلی: لیسانس رشته تحصیلی: مهندسی فناوری اطلاعات شماره همراه:</p>	<p>مشخصات کلی</p>
--	--	---	---	-------------------

اهداف

اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی

سطوح هدف

<p>آشنایی با ایجاد object در نرم افزار Adobe Illustrator</p>	<p>شایستگی فنی و غیر فنی</p>	<p>هدف کلی</p>
<p>آشنایی با ابزار path آشنایی با ابزار pen و pencil آشنایی با ابزار shape builder آشنایی با انواع brush آشنایی با stroke و fill</p>	<p>شایستگی فنی</p>	<p>اهداف جزئی</p>
<p>یاد گرفتن مهارت های ۵S و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری دانستن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) درک استفاده از شایستگی های تفکر و حل مساله (N۱) کسب مفهوم شایستگی های مدیریت (N۶) تصدیق بیشتر بر شایستگی کارآفرینی (N۸) درک عمیق تر شایستگی های یادگیری مادام العمر (N۳)</p>	<p>شایستگی غیر فنی</p>	<p>اهداف جزئی</p>

<p>عرصه برنامه درسی ملی با استناد به ساحت های تعلیم و تربیت</p>	<p>عناصر برنامه درسی ملی (شایستگی پایه) با استناد به ساحت های تعلیم و تربیت</p>	<p>سطوح شایستگی</p>	<p>اهداف یادگیری روشن مبتنی بر کسب شایستگی ها (پایه فنی - غیر فنی) انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت شاخص</p>	<p>اهداف شایستگی (تلفیق شایستگی فنی و غیر فنی)</p>
---	---	---------------------	--	--

خلقت	خلق	خدا	خود	تعقل	ایمان	علم	عمل	اخلاق	مهارت	نگرش	دانش	عملکرد	معیار	شرایط	شلیستگی
*	*	*	*				*				*	هنرجو بتواند در حین تدریس با استفاده از ابزار ترسیم PATH، مسیرهای روی تصاویر را ترسیم نماید.			فنی
*	*		*			*	*		*	*		هنرجو بتواند حین تدریس با استفاده از ابزار PEN، یک پروانه ترسیم نماید.			
*	*		*			*	*		*	*		هنرجو بتواند پس از تدریس با استفاده از ابزار PENCIL، یک پرنده ترسیم نماید.			
*	*		*			*	*		*	*		هنرجو بتواند پس از تدریس با استفاده از ابزار SHAPE BUILDER، یک جوجه ترسیم نماید.			
*	*	*	*			*	*		*	*	*	هنرجو بتواند 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 داشته باشد.			
*	*		*			*	*		*			هنرجو بتواند با خلق ایده های جدید، تصاویر خلاقانه ای ترسیم نماید. (استفاده از فناوری روز مثلا هوش مصنوعی برای ایده گرفتن)			
*	*	*	*			*	*		*			از هنرجو انتظار می رود در حین فرآیند آموزش از فنون کار تیمی در انجام پروژه کلاسی استفاده نماید.			

<p>آشنایی با PATH، انواع و کاربرد آن، ایجاد مسیر ترکیبی، مسیرهای آماده ابزار PEN، ابزار PENCIL ابزار SHAPE BUILDER، ابزار FLARE انواع BRUSH آشنایی با FILL , STROKE</p>		رئوس مطالب	آماده سازی فرایند یادگیری
<p>ساختن گرایبی (EV)- کاوشگری- روش تدریس فعال</p>		الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری	
<p>کارگاه رایانه با ۱۰ سیستم که نرم افزار ایلستریاتور روی آن نصب است، تدریس با ویدئو پروژکتور، تصاویر نمونه جهت معرفی به هنرجویان و ایده گرفتن از آن ها تخته، تخته پاک کن و ماژیک وایت برد (رنگ مشکی، آبی، قرمز)</p>		ابزار و رسانه های آموزشی	
<p>چیدمان کارگاه به صورت U شکل می باشد. (صفحه ی مانیتورها به گونه ای قرار دارد تا هنرآموز به فعالیت هنرجویان تسلط کافی داشته باشند) میزان کافی نور و روشنایی فضای کارگاه، همچنین تهویه هوای مناسب در کارگاه وجود داشته باشد. تجهیزات ایمنی و بهداشت محیط کارگاه (جعبه کمک های اولیه، کپسول آتشنشانی، صندلی مخصوص کارگاه کامپیوتر، روپوش سفید کارگاهی، سطل زباله، جالباسی و غیره)</p>		سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه	
<p>هنرجویان در قالب ۵ تیم ۳ نفره در پشت سیستم های کامپیوتر قرار می گیرند.</p>		تیم بندی و ساماندهی هنرجویان در قالب تیم	
<p>شایستگی های غیر فنی</p> <p>مفهوم مهارت های ۵S و HSE محیط کار و الزامات محیط یادگیری را بدانند. شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) را بشناسند. با اصول شایستگی های مدیریتی (N۶) آشنا باشند. شایستگی های ویژگی های شخصیتی (NV) را کسب کرده باشد.</p>		<p>شایستگی های فنی</p> <p>از هنرجو انتظار می رود:</p> <ol style="list-style-type: none"> ۱. 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. بتواند در محیط نرم افزار اشکال مختلف را ترسیم نماید. 	پیش بینی رفتار ورودی
<p>حداکثر زمان:</p>	<p>فعالیت هنرجویان</p>	<p>فرمان/ تسهیل گری هنرآموز</p>	اجرای فرایند یادگیری
<p>۲۰ دقیقه</p>	<p>➤ چیدمان وسایل مربوط به شرکت ➤ شروع به کار و بررسی عوامل محیطی توسط هر هنرجو (وظایف HSE)</p>	<p>➤ با نام و یاد خدا و سلام و احوالپرسی و بیان جمله انگیزشی برای ایجاد شور و نشاط در هنرجویان</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ بازخوانش پیام سلامت توسط مامور H یکی از شرکت ها ➤ بررسی مهارت های هر یک از اعضای شرکت ها جهت کاریابی ➤ شرکت در فراخوان جهت تهیه کارنامک ➤ ارائه رزومه کاری هر یک از اعضای شرکت ها جهت معرفی به بازار کار ➤ برگزاری جلسه برای انتخاب سر تیم برای واحد کار سوم ➤ اظهار نظر و پیشنهاد به هنرآموز برای انتخاب طرح ها ➤ پیشنهاد طراحی طرح به صورت ذهنی 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ دریافت اسامی غایبین از مدیر عامل هر شرکت ➤ بازی HSE: انجام بازی با شماره تلفن های ضروری ➤ بررسی پیام روز مامور H شرکت رایان گستر (اسم یکی از شرکت های هنرجویان) ➤ هر تیم را با نام یک شرکت که از ابتدای سال نامگذاری می شود می شناسیم) ➤ بازی شغلی: بررسی مهارت های هر یک از اعضای شرکت ها جهت کاریابی ➤ اعلام فراخوان جهت تهیه کارنامک به هر یک از شرکت های هنرجویان ➤ اعلام درخواست رزومه کاری از اعضای شرکت ها برای معرفی به بازار کار 		
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.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ مروری بر تعریف انواع نرم افزارهای گرافیکی ✓ مروری بر فرمت های مختلف فایل های تصویری ✓ مروری بر قسمت های مختلف نرم افزار Illustrator ✓ با استفاده از اشکال پایه یک خرس به صورت ذهنی طراحی و رنگ آمیزی کنید. 	سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته، تشخیصی)	
۵ دقیقه	اعتماد، اعتقاد، ارتباط، انجام کار موثر(نگرش مثبت = ما می توانیم)	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 پروژکتور	ایجاد انگیزش و برانگیختگی	

ارائه درس جدید در حین فرایند یاددهی - یادگیری (بر اساس الگوی انتخابی تدریس هنرآموزچیدمان می شود

(

با استناد به جدول شایستگی های غیر فنی N۱ تا N۹ 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		
۲۰ دقیقه	<p>تمرین و تکرار مهارت های HSE و محیط کار و الزامات محیط یادگیری نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) استفاده از شایستگی های تفکر و حل مساله (n۱) رعایت شایستگی های مدیریت، کار، کیفیت و منابع (n۶)</p>	<p>هنرجویان به صورت تیمی و با همفکری هم سعی می کنند تا با معلومات گذشته و استفاده از ابزار جدید، تصویر را طراحی نمایند.</p>	<p>هنرآموز از تیم ها می خواهد تا با همفکری یکدیگر تصویر جدید را در محیط نرم افزار با استفاده از ابزارهای جدید فرا گرفته شده ترسیم نماید. هنرآموز هنرجویانی را که ارگونومی را رعایت کرده تشویق می کند و به نحوه عدم صحیح نشستن هنرجویان اشاره کرده و به صدمات ناشی از عدم رعایت ارگونومی می پردازد.</p>	برانگیختگی
۲۰ دقیقه	<p>نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) استفاده از شایستگی های تفکر و حل مساله (n۱) رعایت شایستگی های مدیریت، کار، کیفیت و منابع (n۶)</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>هنرآموز به هنرجویان فرصت می دهد تا با آزمون و خطا عملکرد ابزارها را چک نماید و با هم تیمی خود در مورد نحوه عملکرد ابزارها تبادل نظر کنند.</p>	درگیر کردن
۱۰ دقیقه	<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 سرتیم ها می خواهد نتایج کاوشگری و عملکرد تیم خود را روی کاغذ یادداشت نمایند.</p>	کاوش کردن
۱۵ دقیقه	<p>تقویت تفکر انتقادی (n۱۴) و تفکر منطقی (n۱)</p>	<p>هنرجویان به روش بارش مغزی و مباحثه نظرات خود را بیان می کنند.</p>	<p>هنرآموز از سایر تیم ها می خواهد تا یادداشت ها را نقد و بررسی نمایند.</p>	توضیح دادن

۱۰ دقیقه	تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (n۵۲) و (n۵۱) پرورش تفکر منطقی (n۱) توسعه شایستگی و دانش و یادگیری (n۳۵) و (n۳۶)	هنرجویان صحبت های هنرآموز را به دقت گوش می دهند و به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند. برای ذکر مثال ها همراهی می کنند.	هنرآموز صحبت های هنرجویان را جمع بندی می کند. برای هر ابزار با ذکر مثال های عینی در زندگی روزمره شرح مختصری ارائه می دهد. هنرآموز از هنرجویان می خواهد تا در بیان مثال ها همراهی نمایند.	بسط دادن
۱۵ دقیقه	تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (n۵۲) و (n۵۱) نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵)	هنرجویان صحبت های هنرآموز خود را گوش می دهند. به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند. از مباحث یاد شده یادداشت برداری می کنند.	هنرآموز طرح چند نمونه تصویر را به عنوان ایده به هنرجویان معرفی می کند که با استفاده از ابزارهای ترسیمی طراحی شده اند. هنرآموز تفاوت و شباهت های ابزارهای ترسیمی را بیان و به صورت عملی در محیط نرم افزار نشان می دهد.	تعمیم دادن
۱۵ دقیقه	انتخاب و بکارگیری فناوری مناسب (n۴۲, n۴۱)	هنرجویان با همفکری همه ی اعضای تیم به ترسیم تصویر در محیط نرم افزاری می پردازند. داوری و اعلام نظر درباره فعالیت های کارگاهی، خود ارزشیابی	بررسی طرح های آماده شده و نظرخواهی از تمام اعضای تیم ها برای بر طرف کردن اشکالات ثبت ارزشیابی هر تیم (کنترل کیفیت طرح های ترسیمی)	ارزشیابی کردن
۱۰ دقیقه	انجام تکالیف برای جلسه بعد	پژوهش در زمینه قیمتی که شرکت های واقعی برای طراحی یک شکل ساده با انواع ابزارها دریافت می کنند. آشنا کردن هنرجویان با سایت و دنیای کار در دنیای واقعی (ایجاد حس پژوهشگری و ایده آفرینی) با استفاده از ابزارهای مختلف فرا گرفته شده یک طرح را به صورت ذهنی طراحی نماید. (خلاقیت و کنترل کیفیت طرح ها) پژوهش در مورد بازار کار نرم افزار ایلستریاتور (آماده کردن ذهن هنرجو برای ورود به بازار کار)	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.

سطوح سنجش شایستگی غیرفنی (براساس جداول N۱-N۹ و کتاب های شایستگی غیرفنی)								سطوح سنجش شایستگی فنی			انواع سنجش	عناوین سنجش	
سطح ۳				سطح ۲				س ط س	س ط س	س ط س			
موقعیتی	بین فردی	مدیریتی	یادگیری	موقعیتی	بین فردی	مدیریتی	یادگیری						
$\frac{H2}{\&N}$ ۸ $\frac{HSE}{}$	$\frac{N0\&}{N7}$	$\frac{N1}{5S}$	$\frac{N1}{\&}$ $\frac{N2}{\&}$ $\frac{N3}{\&}$ $\frac{N4}{\&}$ $\frac{N9}{\&}$	$\frac{H2}{\&}$ $\frac{N8}{\&}$ $\frac{HS}{\&}$ $\frac{E}{\&}$	$\frac{N5}{\&}$ $\frac{N6}{\&}$ $\frac{5S}{\&}$	$\frac{N1}{\&}$ $\frac{N2}{\&}$ $\frac{N3}{\&}$ $\frac{N4}{\&}$ $\frac{N9}{\&}$	$\frac{N1}{\&}$ $\frac{N2}{\&}$ $\frac{N3}{\&}$ $\frac{N4}{\&}$ $\frac{N9}{\&}$	۳	۲	۱	صلاحیت (دانش + مهارت) و شایستگی (صلاحیت + تعهد)	فعالیتهای خلاقانه هنرجویان حداکثر زمان: ۱۰ دقیقه	
				*		*	*	*	*	*	با استفاده از ابزار pen و دیگر ابزارهای ترسیمی چند تصویر ساده (پروانه ، جوجه، خرچنگ، خرس) را به صورت ذهنی طراحی و رنگ آمیزی کنید.		آزمون عملکرد کتبی
					*		*			*	بررسی تصاویر ترسیمی تمرین کلاسی و رفع معایب آن با کارگیری ابزارها و تعامل تیمی		آزمون شناسایی
				*	*	*	*	*	*	*	انتخاب یکی از طرح ها به عنوان طرح برگزیده توسط سرگروه تیم و طراحی خلاقانه با استفاده از آموزه های قبلی و مباحث تدریس شده در این جلسه در محیط نرم افزار در مدت حداکثر ۳۰ دقیقه به صورت تیمی		عملکرد در شرایط شبیه سازی شده
*	*	*	*					*					نمونه کار
مشاهده کلاسی مهارت ها و عملکردهای هنرجو در طول سال تحصیل رفتارها و نشانه های روانشناختی پیشرفت و تحول نشانه های توانمندی های فردی و گروهی								ابزار/ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست واریسی، واقعه نگاری و ...)			ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش		

										۱- استفاده درست از ابزارها ۲- انجام به موقع طراحی (هنرجویی که کار را زودتر تحویل دهد نمره بالاتری خواهد گرفت) ۳- زیبایی طراحی (هنرجویی که کار زیباتری طراحی کند نمره بیشتری می گیرد).	معیار/معیارهای سنجش		
				*	*	*	*	*			با توجه به آزمون گرفته شده هنرجویان تعیین سطح می شوند.	آزمون عملکرد کتبی	ارزشیابی تکوینی (عملکرد ی) فنی - غیر فنی) حداکثر زمان: ۵ دقیقه
				*	*	*	*	*			هنرآموز از هنرجویان می خواهد تا از بین ۳ تصویر نمونه، انواع ابزارهای ترسیم شده در طرح را شناسایی نمایند.	آزمون شناسای ی	
				*	*	*	*	*			هنرآموز از هنرجویان می خواهد تا به صورت تیمی تصویر خرنج را به کمک ابزارهای ترسیمی طراحی کنند.	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	
								*				نمونه کار	
	*		*	*									
	مشاهده کلاسی مهارت ها و عملکردهای هنرجو در طول سال تحصیل رفتارها و نشانه های روانشناختی پیشرفت و تحول نشانه های توانمندی های فردی و گروهی										ابزار/ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ...)	ابزارها و معیارها ی مورد استفاده در سنجش	
	۱- استفاده درست از ابزارها ۲- انجام به موقع طراحی (هنرجویی که کار را زودتر تحویل دهد نمره بالاتری خواهد گرفت) ۳- زیبایی طراحی (هنرجویی که کار زیباتری طراحی کند نمره بیشتری می گیرد).										معیار/معیارهای سنجش	در سنجش	

** 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 .

*** 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.

<p>حداک ثر زمان: ۵ دقیقه</p>	<p>۱- هر یک از اعضای تیم رزومه کاری خود را مجدد تکمیل نموده و برای جلسه آینده همراه داشته باشند. ۲- هنرجویان برای فروش طرح خود روش های مختلف فروش و بازاریابی را تحقیق و برای جلسه آینده همراه داشته باشند. ۳- نوشتن گزارش کار و چک لیست توسط هر هنرجو و ارائه به هنرآموز</p>	<p>تعیین تکالیف جلسه آینده</p>
<p>کاربر گرافیکی محتوای آموزشی دفتر تالیف کتب درسی (MOHO- ADOBE ILLUSTRATOR) نگاهی به خوشه شایستگی غیر فنی، دفتر تالیف کتاب های درسی فنی حرفه ای و کاردانش آموزش شایستگی های غیر فنی در دوره دوم متوسطه، کفاشان، محمد ۱۳۹۲، رشد فنی حرفه ای و کاردانش روش های سنجش عملکرد (شایستگی) در آموزش های فنی حرفه ای ویژه نامه رشد آموزش فنی حرفه ای و کاردانش / پاییز ۱۳۹۶ (آزاد، ابراهیم)</p>		<p>منابع</p>