



الگوی طرح درس آموزش مبتنی بر شایستگی با رویکرد تلفیق شایستگی و غیر فنی

دبیرخانه توسعه شایستگی و سنجش صلاحیت حرفه ای هنرآموزان سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴



طرح درس آموزش مبتنی بر شایستگی با رویکرد تلفیق شایستگی های فنی و غیر فنی																																																							
الگوی طرح درس ملی دبیرخانه توسعه و سنجش صلاحیت حرفه ای هنرآموزان سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۲																																																							
مشخصات کلی	نام هنرآموز: فاطمه			نام استاندارد/ عنوان درس: محتواساز آموزش الکترونیکی			استان: هرمزگان			پایه: ۱۲			تعداد هنرجویان: ۲۲																																										
	نام خانوادگی هنرآموز: حسین زاده			شماره و عنوان پودمان / شایستگی: فصل ۷ واحد یادگیری / توانایی: جلسه: ۷			منطقه/ناحیه: یک			هنرستان: سلام			طرح درس شماره: ۷																																										
	مدرک تحصیلی: فوق لیسانس						شاخه: کار دانش			زمینه: صنعت			مدت زمان تدریس: ۹۰ دقیقه																																										
	رشته تحصیلی: کامپیوتر						رشته: تولید محتوای آموزشی الکترونیکی						تاریخ اجرا: ۱۴۰۳/۰۸/۱۷																																										
اهداف																																																							
اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی های فنی و غیر فنی																																																							
هدف کلی		شایستگی فنی و غیر فنی			آشنایی با اشیا تعاملی و شیوه به کارگیری آنها در پروژه																																																		
اهداف جزئی		شایستگی فنی			هنرجو شی تعاملی click box و button را بشناسد. با کاربرد و خصوصیات آنها آشنا شود. هنرجو بتواند در پروژه اشیا تعاملی را به کار ببرد.																																																		
		شایستگی غیر فنی			کاربرد فناوری اطلاعات (ن۴) - نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (ن۵) - درک عمیق تر شایستگی های یادگیری مادام العمر (ن۳)																																																		
اهداف شایستگی (تلفیق شایستگی فنی و غیر فنی)																	اهداف یادگیری روشن مبتنی بر کسب شایستگی ها (فنی - غیر فنی)			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																											
																	انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت																																						
																	شاخص																																						
																	شایستگی			معیار			عملکرد			دانش			تکرش			مهارت			اخلاق			عمل			علم			ایمان			تغافل			خود			خدا		
فنی																	۱- هنرجو مفهوم اشیا تعاملی را توضیح دهد.			*															*									*											
																	۲- هنرجو بتواند یک شی از نوع click box ایجاد نماید.			*															*									*											
																	۳- هنرجو بتواند یک شی از نوع button ایجاد نماید.			*															*									*											
																	۴- هنرجو تفاوت انواع دکمه را بداند و به طور مناسب در پروژه به کار ببندد.			*															*									*											
																	۵- هنرجو بتواند تنظیمات رفتاری مربوط به اشیا را انجام دهد.			*															*									*											
																	۶- هنرجو بتواند به درستی از اشیا تعاملی در پروژه تولید محتوای الکترونیکی استفاده نماید.			*															*									*											
غیر فنی																																																							
																	۱- هنرجو بتواند هنگام عقد قرارداد با کارفرما، مهارت های برقراری ارتباط موثر را رعایت			*															*																				

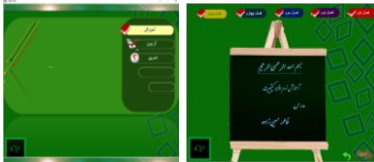


الگوی طرح درس آموزش مبتنی بر شایستگی با رویکرد تلفیق شایستگی و غیر فنی

دبیرخانه توسعه شایستگی و سنجش صلاحیت حرفه ای هنرآموزان سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴



بازرسی - یادگیری	آماده سازی فرایند	پیش بینی رفتار ورودی	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان	حداکثر زمان:	نماید.	۲-هنرجو بتواند ارتفاع صندلی با میز کامپیوتر خود را تنظیم نماید (اصول ارگونومی و HSE را رعایت کند).	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
						۳-هنرجو در تیم خود مسئولیت پذیر و مشارکت داشته باشد.	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
						۴-هنرجو بتواند از خلاقیت خود در طراحی دکمه استفاده نماید.	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
						تعریف اشیا تعاملی آشنایی با شی تعاملی click box آشنایی با شی تعاملی button درج اشیا تعاملی در اسلاید مناسب انجام تنظیمات رفتاری (اکشن) مناسب مربوط به هر شی	رئوس مطالب													
بازرسی - یادگیری	آماده سازی فرایند	پیش بینی رفتار ورودی	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان	حداکثر زمان:	ساختن گرای (EV) - بارش مغزی - پروژه محور - پرسش و پاسخ - سخنرانی-تدریس معکوس	الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری													
						کارگاه رایانه - نرم افزار Captivate - نرم افزار netsupport جهت نظارت بر سیستم هنرجویان- فایل پاورپوینت کمک درسی -ویدئو پرژکتور- کتاب یا فایل pdf -تخته- ماژیک حداقل دو رنگ-اسپیکر- نرم افزارهای تکمیلی مانند فتوشاپ	ابزار و رسانه های آموزشی													
						چیدمان رایانه ها به صورت لاشکل جهت تسلط هنرآموز به مانیتور هنرجویان - نور،روشنایی و تهویه مناسب کارگاه-تجهیزات ایمنی و بهداشتی کارگاه-میز استاندارد-صندلی چرخان-سطل زباله تفکیک شده تر و خشک - نصب کاغذ ارگونومی بالای مانیتورها -گروه بندی هنرجویان با اسامی پیشنهادی خودشان-تیم ۳ نفره پشت سیستم با رعایت ارگونومی -رایانه متصل به اینترنت برای جستجو برخی مطالب مورد نیاز	سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه													
						تیم ۳ نفره و هر تیم (شرکت) نام مشخصی دارد	تیم بندی و ساماندهی هنرجویان در قالب تیم													
بازرسی - یادگیری	آماده سازی فرایند	پیش بینی رفتار ورودی	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان	حداکثر زمان:	شایستگی های فنی	از هنرجو انتظار می رود: -توانایی مدیریت اسلاید را داشته باشد. -هنرجویان با اصطلاح شی (object)آشنا باشند . -اشیا غیر تعاملی و نحوه درج آن در اسلاید را بدانند. -با مفاهیم تولید محتوای الکترونیکی و مطالب فصل اول آشنا باشد.	شایستگی های غیر فنی												
						-مفهوم مهارت های ۵S و HSE را بدانند. -شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (N۵) را بشناسد. -با اصول شایستگی های مدیریتی (N۶) آشنا باشد .														

۵	-هنرجویان به سلام و احوالپرسی هنرآموز پاسخ دهد. -نماینده کلاس جهت تهیه مناسب پنجره را باز کند . -غایبین علت غیبت را بیان و برنامه خود را جهت جبران مشخص کند . -هنرجویان به آراستگی خود و میزکار توجه کنند. -با دقت به صحبت های هنرآموز گوش دهند. -نماینده هر تیم گزارشی از تکلیف هم تیمی های خود ارائه دهد.	-هنرآموز با در دست داشتن تعدادی دکمه طراحی شده بر روی مقوا یا توپ کوچک (مانند دکمه خروج، دکمه پخش موزیک) و خوشرویی وارد کلاس می شود. - نام و یاد خدا و سلام و احوالپرسی و بیان جمله انگیزشی. -توجه هنرآموز به نور،تهویه و سیستم گرمایشی و سرمایشی مناسب. -حضور و غیاب هنرجویان برقراری رابطه عاطفی با آنها -ارتباط با غایبین جلسه قبل و بیان چگونگی جبران عقب افتادگی آنها -بررسی تکلیف جلسه قبل معرفی درس جدید	آغازین (مقدمانی) و ارتباط اولیه	
۵	-تیم ها با هم فکری یکدیگر به سوال پاسخ می دهند . -هنرجو داوطلب به سوال پاسخ می دهد . -تشویق هنرجو داوطلب بعد از پاسخگویی صحیح ، توسط همکلاسی های خود. -هنرجویان محتوای فایل شاد را توضیح می دهند.	-از هنرجویان می خواهد تفاوت اشیا تعاملی و غیر تعاملی را بیان نمایند. -یک هنرجو چند شی غیر تعاملی نام ببرد. -هنرجو دیگری مسیر درج اشیا غیر تعاملی را بگوید. -آیا فایلی که در گروه شاد فرستاده شد را دیده اند.(تدریس معکوس)	سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته ، تشخیصی)	
۵	اعتماد، اعتقاد، ارتباط، انجام کار موثر (نگرش مثبت=ما می توانیم)	-چرا محتوای الکترونیکی تولید می کنیم. -نشان دادن چند نمونه تولید محتوای الکترونیکی از طریق ویدئوپرژکتور.  -فرض کنید از شرکت شما خواستند آموزش الکترونیکی نرم افزار ورد را تولید نمایید.	ایجاد انگیزش و برانگیختگی	

فعالیت های هنرآموز - هنرجو حین فرایند یاددهی - یادگیری: این فعالیت ها به صورت تلفیقی مطرح می شود و تفکیک آن به معنای مجزا بودن فعالیت های هنرآموز و هنرجو است و منطقی به نظر نمی رسد و به همین خاطر از خط چین استفاده شده است.

فرایند یاددهی - یادگیری (بر اساس الگوی انتخابی تدریس هنرآموز چیدمان می شود)

با استناد به جدول شایستگی های غیر فنی ۱ N تا ۹ N و کتاب های شایستگی های غیرفنی

مراحل فرایند (ساخت گرایبی)	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان (فنی - غیرفنی)	شایستگی غیرفنی	حداکثر زمان
برانگیختن	رویکرد - هنرآموز چند عکس از محتواهای الکترونیکی موجود در اینترنت را از طریق ویدئوپروژکتور جهت ایجاد حس کنجکاوی و انگیزه به هنرجویان نشان می دهد. - هنرآموز از هر تیم (شرکت) میخواهد: - موضوع محتوایی که علاقه مند به تولید آن است را با مبلغ پیشنهادی اعلام نماید تا هنرآموز قرارداد را با آن تیم (شرکت) بسته و امضا نمایند. - هنرآموز حین مراجعه به تیم ها اصول ارگونومی را یادآور می شود. - هر تیم با مشارکت همدیگر اسلاید اول پروژه را با دانسته های پیشین طراحی نمایند.	رویکرد - هنرجویان موضوع و مبلغ پیشنهادی را تعیین می نمایند. - سرپرست هر تیم (مدیر عامل شرکت) جهت امضای قرارداد پای میز مذاکره با هنرآموز می نشیند. - هنرجویان با یادآوری هنرآموز ارگونومی را رعایت می کنند. - هنرجویان به صورت تیمی و با همفکری یکدیگر اسلاید اول پروژه خود را طراحی نمایند.	- تمرین و تکرار HSE محیط کار و محیط یادگیری - نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (۵n) - رعایت شایستگی های مدیریتی (۶n)	۱۰
درگیر کردن	رویکرد - هنرآموز به هنرجو فرصت میدهد اسلاید دوم را با توجه به دکمه های مورد نیاز بر روی کاغذ طراحی نمایند. (ترسیم فلوچارت منوی اصلی) - هنرآموز با ارائه فایل پاورپوینت اشیا تعاملی و کاربرد آن را توضیح می دهد. - هنرآموز از هنرجویان میخواهد مسیر درج اشیا تعاملی را حدس بزنند.	رویکرد - اعضای تیم در حین همفکری فلوچارت را ترسیم نموده - به کاوشگری مسیر مناسب برای درج اشیا تعاملی می پردازند.	- استفاده از شایستگی های تفکر و حل مسئله (۱n) - نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (۵n) - رعایت شایستگی های مدیریتی (۶n)	۵
کاوش کردن	رویکرد - هنرآموز از هنرجو میخواهد: - با کاوش در مطالب فصل اول مراحل تولید محتوای الکترونیکی را به یاد بیاورد. - از چه نرم افزارهای دیگری غیر از کپتویت برای تولید محتوا می توان استفاده نمود.	رویکرد - هر تیم بعد از همفکری با اعضا یافته ونتیجه حاصل از کاوشگری تیم خود را سازماندهی و بر روی کاغذ ثبت می کند.	- نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (۵n) - پرورش شایستگی مستند سازی	۵

	انتخاب و به کارگیری فناوری مناسب (ن۴)			
۱۰	- نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (ن۵) - انتخاب و به کارگیری فناوری مناسب (ن۴)	هنر جو به صحبت های هنرآموز گوش می دهد. دکمه ها را ایجاد می نماید. تنظیمات رفتاری را انجام می دهد.	هنرآموز موارد زیر را بیان می کند: مسیر درج اشیا تعاملی را در نرم افزار کپیویت را بیان می کند. مفهوم ناحیه کلیک کردنی (click box) و دکمه (button) را توضیح می دهد. تفاوت انواع دکمه از نظر شکل ظاهری را بیان می کند. تنظیمات رفتاری آنها را توضیح می دهد. از هنر جو خواسته می شود اشیا تعاملی گفته شده را درج نموده و با توجه به پروژه خود، تنظیمات رفتاری را بر روی آنها اعمال نمایند.	توضیح دادن
۵	- نهادینه شدن شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (ن۵) - شایستگی یادگیری مادام العمر (ن۳۵) - تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن (ن۵۱)(ن۵۲) - پرورش تفکر منطقی (ن۱) - توسعه شایستگی و دانش (ن۳۶) - و یادگیری (ن۳۵)	هنر جو به توضیحات هنرآموز با دقت گوش دهد. به سوالات هنرآموز پاسخ دهد. در ذکر مثال ها همراهی نماید.	هنرآموز به اهمیت و کاربرد شی تعاملی گفته شده در تولید محتوای الکترونیکی اشاره میکند. برای شی گفته شده با ذکر مثال عینی در زندگی روزمره شرح مختصری را ارائه می دهد. (مانند دکمه های ریموت درب منزل، ریموت در ماشین که با زدن هر دکمه خاص، دستور و برنامه مخصوص به آن اجرا میشود) هنرآموز جهت درک بهتر از هنر جو یان چند نفر را انتخاب و می خواهد هر هنر جو نقش یک اسلاید که دارای دکمه های متفاوت و تنظیمات رفتاری (اکشن) مشخص هست را ایفا کند. (هنر جو دکمه ای مرتبط در دست دارد)	بسط دادن

○	نهادهای شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (n۵) به کارگیری فناوری مناسب (n۴) - تقویت مهارت خوب گوش کردن و اجتماعی بودن - مسئولیت پذیری (n۷۲)	هنرجویان به صحبت های هنرآموز گوش می دهند. هنرجویان خود را در حال طراحی پروژه تولید محتوا الکترونیکی در دنیای واقعی تصور می کنند . - خود را برای دریافت پروژه در خارج از مدرسه آماده می کنند.	هنرآموز چند نمونه تولید محتوا به عنوان ایده به هنرجویان نشان می دهد . از آنها خواسته می شود از خلاقیت خود و ایده های جدید در طراحی پروژه خود که قرار داد آن را امضا نمودند، استفاده نمایند. از آنها خواسته می شود خود را برای دریافت پروژه های واقعی و ورود به بازار کار آماده کنند و خود را یک تولید کننده محتوای الکترونیکی تصور کنند . - هنرآموز نمونه ای از تولید محتوای خودش که در زمان همسن بودن با هنرجویانش تولید نموده را جهت برانگیختن بیشتر حس علاقه به هنرجویان و جمله انگیزشی " من می توانم " نشان می دهد.	تعمیم دادن
○	نهادهای شایستگی های اصول ارتباط موثر و کار تیمی (n۵) - مدیریت کارها و پروژه (n۶۲) - مسئولیت پذیری (n۷۲) - انتخاب و به کارگیری فناوری مناسب (n۴)	هنرجویان با همفکری هم تیمی به تکمیل پروژه در محیط نرم افزار می پردازند. - داوری و اعلام نظر درباره فعالیت های انجام شده و خلاقیت در پروژه خود (خود ارزیابی) و سایر تیم ها	هنرآموز از تیم ها می خواهد نقص پروژه را برطرف و با همکاری تیم اصلاح کنند. - بررسی پروژه های هنرجویان - ثبت ارزیابی هر تیم	ارزشیابی کردن
○	شایستگی کارآفرینی (n۸۱) - درستکاری و کسب حلال (n۷۳) - به کارگیری فناوری مناسب	هنرجویان صحبت های هنرآموز را به دقت گوش می دهند. - به سوالات هنرآموز پاسخ دهند. - هنرجویان به صورت انفرادی تحقیق را انجام دهند.	هنرآموز در پایان نکات اصلی مطالب تدریس شده را مرور می نماید. - هدف کلی به عنوان نقطه پایانی تدریس را مجدد یادآوری می نماید.	جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربردی) *

	(ن۴)		-از هنرجو داوطلب خواسته می شود،مطالب ارائه شده را جمع بندی نماید. -پژوهش در زمینه قیمت شرکتهای واقعی برای تولید محتوای الکترونیکی به هنرجویان واگذار می شود. -پژوهش هنرجویان در مورد بازار کار کپیویتی و سایر نرم افزارهای تولید محتوا (آماده کردن ذهن هنرجو برای ورود به بازار کار)	
--	------	--	---	--

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 غیر فنی (براساس جداول N۱-N۹ و دروس شایستگی غیر فنی)						
			سطح ۱	سطح ۲	سطح ۳	سطح ۲		سطح ۳				
						موقعیتی $\frac{HY \& N}{HSE}$	بین فردی $\frac{N \& NV}{N1 \& N1 \& N4}$	موقعیتی $\frac{N6}{SS}$	بین فردی $\frac{N \& NV}{N \& NV}$	موقعیتی $\frac{N6}{SS}$	بین فردی $\frac{N \& NV}{N \& NV}$	
فعالیت‌های خلاقانه هنرجویان حداکثر زمان: ۵		هنرجویان با استفاده از خلاقیت و به کارگیری اشیا تعاملی و غیرتعاملی مناسب پروژه خود را تولید نمایند.			*	*						
	آزمون شناسایی											
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده											
	نمونه کار											

[illegible]



	نقش هوش مصنوعی در تولید محتوا - با مرور مجدد فصل اول سناریونویسی و فلوچارت پروژه را تکمیل نمایند.	
	منابع	

* 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.

* 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.

** هنرآموز برای اینکه بداند هنرجویانش تا چه حد به هدف های 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 درس ها ضرورتاً 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.