

 طرح درس آموزش مبتنی بر شایستگی با رویکرد تلفیق شایستگی‌های فنی و غیر فنی الگوی پیشنهادی دبیرخانه توسعه و سنجش صلاحیت حرفه‌ای هنرآموزان سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴			
نام هنرآموز: زهرا نام خانوادگی هنرآموز: بهادرانی مدرک تحصیلی: فوق لیسانس رشته تحصیلی: معماری شماره همراه: ۰۹۱۳۱۸۸۵۶۴۹	نام استاندارد/ عنوان درس: کاربر گرافیکی محتوای آموزشی Adobe Illustrator – MOHO شماره و عنوان پودمان / شایستگی: فصل دوم واحد یادگیری / توانایی: توانایی ایجاد و مدیریت اسناد در نرم افزار Adobe Illustrator جلسه: ۳	استان: اصفهان منطقه/ناحیه: خمینی شهر هنرستان: شهید سردار کاظمی شاخه: کاردانش گروه: برق و رایانه زمینه: صنعت رشته: تولید محتوای آموزشی الکترونیکی کد کتاب: ۳۱۲۲۱۶	پایه: دوازدهم تعداد هنرجویان: ۱۵ نفر طرح درس شماره: ۲ مدت زمان تدریس: ۸ ساعت تاریخ اجرا: ۱۴۰۳/۰۷/۲۱
اهداف			
سطوح هدف		اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی	
هدف کلی	شایستگی فنی و غیر فنی	توانایی ایجاد و مدیریت اسناد در نرم افزار Adobe Illustrator	
اهداف جزئی	شایستگی فنی	پس از پایان تدریس از فراگیران انتظار می‌رود بتوانند: ۱. آشنایی با انواع نرم افزارهای گرافیکی: فراگیران باید انواع نرم افزارهای گرافیکی را بشناسند و تفاوت بین نرم افزارهای پیکسلی و برداری را بدانند. ۲. شناخت اصول باز کردن اسناد موجود: فراگیران باید روش‌های متفاوت باز کردن فایل در محیط نرم افزار را بدانند. ۳. آشنایی با نحوه ایجاد سند جدید در نرم افزار: فراگیران بتوانند در محیط نرم افزار با استفاده از روش‌های متفاوت سند جدید ایجاد کنند و پیش تنظیمات و نوع سند را مشخص کنند. ۴. آشنایی با فرمت‌های مختلف فایل‌های تصویری: فراگیران باید قادر باشند فرمت‌های مختلف فایل‌ها را بیان کنند و نحوه ذخیره سازی آن‌ها را بدانند. ۵. آشنایی با ذخیره کردن فایل‌ها در فرمت‌ها مختلف: فراگیران باید بتوانند فایل‌های خود را در محیط نرم افزار با فرمت‌های مختلف ذخیره کنند و کلیدهای میانبر را هم بدانند و تفاوت‌ها و کاربرد فرمت‌های مختلف ذخیره سازی فایل‌ها را بیان کنند. ۶. آشنایی با نحوه چاپ صفحات کاری در نرم افزار: فراگیران بتوانند علاوه بر فرمت‌های خروجی متفاوت، بتوانند از آن یک خروجی باکیفیت و مناسب تهیه و تنظیم کنند. ۷. آشنایی با Artboard و کاربرد آن: فراگیران بتوانند اصول به کارگیری چند Artboard را بشناسند و آن را مدیریت کنند. ۸. آشنایی با فضاهای کاری مختلف (Workspace): فراگیران فضاهای کاری مختلف که این نرم افزار در اختیار کاربران قرار می‌دهد را بشناسند و با توجه به نوع کار خود بتوانند فضای کاری مورد نیاز را باز کرده و آن را مطابق با نیاز خود تنظیم کنند. ۹. آشنایی با نحوه استفاده از خط کش در Illustrator: فراگیران قادر باشند خط کش را در محیط نرم افزار فعال سازی کنند و تنظیمات مربوط به آن را به راحتی انجام دهند. ۱۰. آشنایی با ابزار اندازه گیری Measure Tool: فراگیران قادر باشند به راحتی از ابزار مورد نظر در محیط نرم افزار استفاده کنند. ۱۱. آشنایی با خطوط و نقاط راهنمای در Illustrator: فراگیران بتوانند به منظور دقت و اندازه گیری‌های دقیق از خطوط و نقاط راهنما بهره ببرند و آن‌ها را به راحتی فعال و غیرفعال کنند. ۱۲. آشنایی با Smart Guides یا راهنمایی هوشمند: فراگیران خطوط راهنمای هوشمند را بشناسند و با فعال کردن آن و استفاده درست از آن ترسیمات خود را با دقت و سرعت بیشتری انجام دهند.	
	شایستگی غیر فنی	حل مسئله (توانایی ایجاد ایده‌های نو و طراحی‌های ابتکاری با استفاده از ابزارها و امکانات نرم افزار، مهارت در شناسایی و حل مشکلات مختلف طراحی که ممکن است در طول فرآیند کار با نرم افزار پیش بیاید). ارتباط مؤثر (N51,52) مدیریت زمان (N64) کارتیمی (N53,54) ویژگی شخصیتی اخلاقی (N71,72) HSE	

اهداف یادگیری روشن مبتنی برحسب شایستگی‌ها (پایه - فنی - غیر فنی) انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت											
شاخص											
شایستگی	شرایط	معیار	عملکرد	نوع سطح	دانش	تکون	مهارت	اخلاقی	عمل	علم	ایمان
خود	خدا	خلق	خلفت	خود	خدا	خلق	خلفت	خود	خدا	خلق	خلفت
فنی	شناختی	انواع نرم‌افزارهای مختلف طراحی گرافیکی را بشناسد.									
		تفسیر کردن: فراگیران قادر به تفسیر ویژگی‌ها و ابزارهای مختلف نرم‌افزار ایلستریتور و نحوه تأثیر آن‌ها بر روند طراحی خواهند بود.									
		مثال آوردن: فراگیران می‌توانند مثال‌های واقعی از پروژه‌های طراحی که با استفاده از ایلستریتور ایجاد شده‌اند، ارائه دهند.									
		طبقه‌بندی کردن: فراگیران توانایی طبقه‌بندی ابزارهای ایلستریتور به دسته‌های مختلف (مانند ابزارهای رسم، ویرایش و متن) را خواهند داشت.									
		خلاصه کردن: فراگیران می‌توانند مراحل اصلی ایجاد یک سند جدید در ایلستریتور را خلاصه کنند و به‌صورت مرحله‌به‌مرحله بیان کنند.									
		استنباط کردن: فراگیران قادر به استنباط مزایا و معایب استفاده از ایلستریتور در مقایسه با سایر نرم‌افزارهای طراحی گرافیکی خواهند بود.									
		مقایسه کردن: فراگیران می‌توانند ایلستریتور را با نرم‌افزارهای دیگر مانند فتوشاپ مقایسه کنند و تفاوت‌های اصلی آن‌ها را شناسایی نمایند.									
		تبیین کردن: فراگیران می‌توانند نحوه کارکرد ابزارهای مختلف در ایلستریتور را به تفصیل تبیین کنند و توضیح دهند که چگونه این ابزارها به فرایند طراحی کمک می‌کنند.									
	شناختی	اجرا کردن: فراگیران قادر به اجرای مراحل لازم برای ایجاد یک سند جدید در ایلستریتور، شامل انتخاب اندازه و نوع سند، تنظیمات اولیه و انتخاب ابزارهای مناسب خواهند بود.									
		مورد استفاده قرار دادن: فراگیران می‌توانند ابزارها و ویژگی‌های مختلف ایلستریتور را در پروژه‌های خود به‌طور مؤثر مورد استفاده قرار دهند و از آن‌ها برای بهینه‌سازی طراحی‌های خود بهره‌برداری کنند.									
	شناختی	متمایز کردن: فراگیران قادر به متمایز کردن ابزارها و ویژگی‌های مختلف ایلستریتور از یکدیگر خواهند بود و می‌توانند کاربرد هر یک را در طراحی‌های خود شناسایی کنند.									
		سازمان دادن: فراگیران می‌توانند اسناد و لایه‌های مختلف را در ایلستریتور به‌طور مؤثر سازمان دهند، به‌طوری‌که به راحتی به اجزای مختلف سند دسترسی داشته باشند و بتوانند تغییرات لازم را ایجاد کنند.									
		نسبت دادن: فراگیران قادر به نسبت دادن ویژگی‌های طراحی به نتایج نهایی پروژه‌های خود خواهند بود و می‌توانند تشخیص دهند که چگونه انتخاب‌های طراحی بر کیفیت و جذابیت کار تأثیر می‌گذارد.									
	شناختی	تعمیم دادن: فراگیران قادر به تعمیم مفاهیم و تکنیک‌های طراحی آموخته‌شده در ایلستریتور به سایر پروژه‌ها و نرم‌افزارهای طراحی خواهند بود، به‌طوری‌که بتوانند از تجربیات خود در زمینه طراحی گرافیکی در شرایط و محیط‌های مختلف استفاده کنند.									
		وارسی کردن: فراگیران قادر به واری و بررسی اجزای مختلف یک سند در ایلستریتور خواهند بود و می‌توانند تشخیص دهند که آیا طراحی‌ها و تنظیمات به درستی اجرا شده‌اند یا خیر.									
	ارزیابی	نقد و داوری کردن: فراگیران می‌توانند طراحی‌های خود و دیگران را نقد و داوری کنند، به‌طوری‌که نقاط قوت و ضعف هر طراحی را شناسایی کرده و پیشنهادات برای ارتقای کیفیت کار ارائه دهند.									
		تولید کردن: فراگیران می‌توانند پروژه‌های طراحی را از ابتدا تا انتها تولید کنند و مراحل مختلف از ایده پردازی تا اجرا را به‌طور مؤثر مدیریت کنند.									
فنی	شناختی	طرح‌ریزی کردن: فراگیران قادر به طرح‌ریزی مراحل ایجاد یک سند گرافیکی در ایلستریتور خواهند بود و می‌توانند یک برنامه منظم برای طراحی انواع پروژه‌ها تهیه کنند.									
		ساختن: فراگیران قادر به ساختن اسناد مختلف (مانند پوستر، بروشور و لوگو) در ایلستریتور خواهند بود و می‌توانند از تکنیک‌های مختلف برای بهبود کیفیت طراحی استفاده کنند.									

اهداف شایستگی (لایق شایستگی فنی و غیر فنی)									
فنی									
	روانی حرکتی	مشاهده و تقلید: فراگیران قادر به مشاهده نحوه استفاده از ابزارها و ویژگی‌های ایلستریاتور خواهند بود و می‌توانند این تکنیک‌ها را به‌طور مؤثر تقلید کنند.							
		اجرا بدون کمک: فراگیران می‌توانند مراحل ایجاد و مدیریت اسناد در ایلستریاتور را به‌طور مستقل و بدون نیاز به راهنمایی اجرا کنند.							
		دقت در عمل: فراگیران قادر به انجام طراحی‌ها با دقت بالا خواهند بود و می‌توانند جزئیات را با توجه به استانداردهای طراحی رعایت کنند.							
		هماهنگی حرکات: فراگیران می‌توانند حرکات دست و چشم خود را در استفاده از ابزارها و ویژگی‌های ایلستریاتور هماهنگ کنند و از کنترل دقیق‌تری در فرآیند طراحی بهره‌مند شوند.							
		عادی شدن عمل: فراگیران قادر به عادی شدن در استفاده از نرم‌افزار ایلستریاتور خواهند بود و می‌توانند به‌تدریج استفاده از آن را به یک رفتار خودکار تبدیل کنند.							
		آگاهی نشان دادن: فراگیران نسبت به اهمیت یادگیری نرم‌افزار ایلستریاتور آگاهی نشان دهند.		*	*	*			
	عاطفی دریافت و توجه کردن	توجه کردن: فراگیران می‌توانند به جزئیات طراحی و نحوه استفاده از ابزارها در ایلستریاتور توجه کنند و این توجه را در فرآیند کار خود به کار ببرند تا کیفیت کار خود را افزایش دهند. فراگیران به روند تدریس در کلاس درس توجه کنند.		*	*	*			
	عاطفی پاسخ دادن (واکنش)	پاسخ دادن: فراگیران قادر به پاسخ دادن به چالش‌های طراحی و مشکلاتی که در هنگام استفاده از ایلستریاتور با آن مواجه می‌شوند، خواهند بود و می‌توانند راه‌حل‌های خلاقانه‌ای برای بهبود کار خود ارائه دهند. فراگیران به سؤالات هم‌گروهی‌های خود در مورد مفاهیم اصلی تدریس پاسخ دهند.		*	*	*			
		واکنش دادن: فراگیران می‌توانند به بازخوردهای دریافتی از هنرآموز و هم‌کلاسی‌ها درباره طراحی‌های خود واکنش نشان دهند و این بازخوردها را به‌عنوان فرصتی برای رشد و بهبود توانایی‌های خود در نظر بگیرند.		*	*	*			
عاطفی ارزش‌گذاری	ارزش‌گذاری: فراگیران قادر به ارزش‌گذاری طراحی‌های خود و دیگران خواهند بود و می‌توانند عناصر مختلف یک طراحی را از نظر زیبایی‌شناسی، کاربرد و تأثیرگذاری ارزیابی کنند. همچنین، آن‌ها می‌توانند به اهمیت و تأثیر طراحی‌های گرافیکی در ارتباطات بصری و انتقال پیام‌ها پی ببرند.		*	*	*				
عاطفی سازمان‌دهی ارزش‌ها	سازمان دادن ارزش‌ها: فراگیران قادر خواهند بود ارزش‌های مرتبط با طراحی گرافیکی، مانند خلاقیت، دقت و تأثیرگذاری بر مخاطب را شناسایی و سازمان‌دهی کنند. آن‌ها می‌توانند اولویت‌های خود را در فرآیند طراحی مشخص کرده و به چگونگی تأثیرگذاری این ارزش‌ها بر انتخاب‌های طراحی و مدیریت اسناد در ایلستریاتور توجه کنند.		*	*	*				
عاطفی تبلور ارزش‌ها در شخصیت	تبلور دادن ارزش‌ها در شخصیت: فراگیران قادر خواهند بود ارزش‌های مرتبط با طراحی گرافیکی، مانند خلاقیت، مسئولیت‌پذیری و توجه به جزئیات را در شخصیت خود تبلور دهند. آن‌ها می‌توانند این ارزش‌ها را در فرآیند طراحی و تعاملات خود با دیگران به کار ببرند و به‌عنوان طراحانی متعهد و با دیدگاه مثبت شناخته شوند.		*	*	*				
عاطفی مهارت‌های ارتباطی	مهارت‌های ارتباطی: فراگیران قادر خواهند بود به‌طور مؤثر ایده‌ها و طراحی‌های خود را به دیگران منتقل کنند و در جلسات گروهی به تبادل نظر و دریافت بازخورد بپردازند.		*	*	*				
	مهارت‌های حل مسئله: فراگیران می‌توانند به شناسایی چالش‌ها و مشکلاتی که در روند طراحی با آن‌ها مواجه می‌شوند پرداخته و راه‌حل‌های خلاقانه و منطقی برای آن‌ها ارائه دهند.		*	*	*				
عاطفی مدیریت زمان	مدیریت زمان: فراگیران قادر خواهند بود زمان خود را به‌طور مؤثر برنامه‌ریزی کنند و پروژه‌های طراحی را در مهلت‌های تعیین‌شده به پایان برسانند.		*	*	*				
	کار تیمی: فراگیران می‌توانند در پروژه‌های گروهی به‌خوبی همکاری کرده و نقش‌های مختلف را به‌طور مؤثر ایفا کنند، به‌طوری که نتایج بهتری حاصل شود.		*	*	*				
عاطفی تفکر انتقادی	تفکر انتقادی: فراگیران قادر خواهند بود آثار طراحی خود و دیگران را تحلیل کرده و نقدهای سازنده‌ای ارائه دهند که به بهبود کیفیت کار کمک کند.		*	*	*				

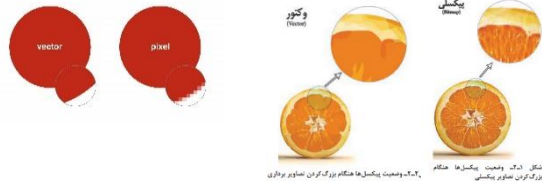
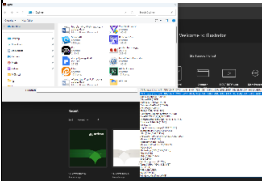
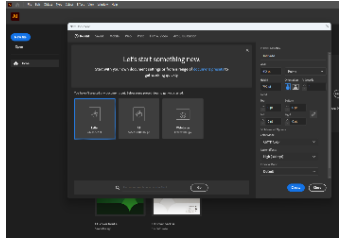
آماده‌سازی فرایند (یاددهی – یادگیری)		رئوس مطالب		فایده‌های یادگیری	
۱. آشنایی با انواع نرم‌افزارهای گرافیکی - معرفی نرم‌افزارهای مختلف طراحی گرافیکی (Photoshop, Illustrator, CorelDRAW و ...). - توضیح کاربردها و ویژگی‌های هر نرم‌افزار. ۲. شناخت اصول باز کردن اسناد موجود - روش‌های باز کردن فایل‌های موجود در Illustrator. - تنظیمات اولیه هنگام باز کردن اسناد. ۳. آشنایی با نحوه ایجاد سند جدید در نرم‌افزار - مراحل ایجاد یک سند جدید. - انتخاب اندازه و نوع سند بر اساس نیاز. ۴. آشنایی با فرمت‌های مختلف فایل‌های تصویری - توضیح فرمت‌های رایج (AI, EPS, PDF, PNG, JPEG و غیره). - مزایا و معایب هر فرمت. ۵. آشنایی با ذخیره کردن فایل‌ها در فرمت‌های مختلف - روش‌های ذخیره‌سازی فایل‌ها. - نکات مهم در انتخاب فرمت ذخیره‌سازی. ۶. آشنایی با نحوه چاپ صفحات کاری در نرم‌افزار - تنظیمات چاپ در Illustrator. - نکات مربوط به چاپ رنگ و کیفیت.		۷. آشنایی با Artboard و کاربرد آن - تعریف Artboard و نحوه استفاده از آن. - تنظیم اندازه و تعداد Artboard ها در یک سند. ۸. آشنایی با فضاهای کاری مختلف یا Workspace - معرفی انواع فضاهای کاری (Web, Print, Essentials و ...). - نحوه سفارشی‌سازی فضاهای کاری. ۹. آشنایی با نحوه استفاده از خط‌کش در Illustrator - نحوه فعال‌سازی و استفاده از خط‌کش. - کاربرد خط‌کش در طراحی دقیق. ۱۰. آشنایی با ابزار اندازه‌گیری Measure Tool - روش استفاده از ابزار اندازه‌گیری. - کاربرد آن در طراحی و اندازه‌گیری دقیق. ۱۱. آشنایی با خطوط و نقاط راهنمای در Illustrator - نحوه ایجاد و استفاده از خطوط و نقاط راهنما. - مزایای استفاده از راهنماها در طراحی. ۱۲. آشنایی با Smart Guides یا راهنمایی هوشمند - تعریف و کاربرد Smart Guides - نحوه فعال کردن و استفاده از آن‌ها در طراحی.		مهارت‌های ارتباطی (N51,52): توانایی برقراری ارتباط مؤثر با دیگران در هنگام ارائه ایده‌ها و نظرات درباره طراحی‌ها و نرم‌افزارهای گرافیکی. مدیریت پروژه (N62): توانایی برنامه‌ریزی و سازمان‌دهی مراحل مختلف طراحی و استفاده از نرم‌افزارها برای رسیدن به نتایج مطلوب در زمان مشخص. تفکر انتقادی و خلاقیت (N14,15): توانایی بررسی و تحلیل طراحی‌ها و نرم‌افزارها، ارائه پیشنهادات بهبود و خلق ایده‌های نو در طراحی. کارتیمی (N53,56): توانایی کار در گروه‌های مختلف برای انجام پروژه‌های طراحی، به اشتراک‌گذاری دانش و تجربیات. حل مسئله (N13): توانایی شناسایی مشکلات و چالش‌ها در فرآیند طراحی و پیدا کردن راه‌حل‌های خلاقانه. یادگیری مادام‌العمر (N35): درک فرایند یادگیری و تجزیه‌وتحلیل کاربرد ابزارهای یادگیری. خودمدیریتی (N61): توانایی مدیریت زمان و منابع به‌طور مؤثر برای رسیدن به اهداف طراحی و یادگیری.	
یادگیری مبتنی بر پروژه: فراگیران را به انجام پروژه‌های واقعی و عملی تشویق کنیم که در آن‌ها از Adobe Illustrator استفاده کنند. این پروژه‌ها می‌توانند شامل طراحی لوگو، بروشور یا پوستر باشند. یادگیری معکوس: به فراگیران ویدئوهای آموزشی و منابع آنلاین بدهیم تا قبل از جلسه کلاس مشاهده کنند. سپس در کلاس، به بحث و تمرینات عملی بپردازند. آموزش مبتنی بر بازی: از بازی‌های آموزشی یا چالش‌های طراحی استفاده کنیم که فراگیران را ترغیب به رقابت و یادگیری در یک محیط سرگرم‌کننده کند. آموزش گروهی: فراگیران را به گروه‌های کوچک تقسیم کنیم تا بتوانند در پروژه‌ها یا تمرینات به‌صورت گروهی همکاری کنند. این روش به آن‌ها کمک می‌کند تا از یکدیگر یاد بگیرند. استفاده از تکنولوژی‌های یادگیری الکترونیکی: از پلتفرم‌های آنلاین و نرم‌افزارهای آموزشی برای ارائه محتوا، برگزاری آزمون‌ها و تعامل با فراگیران استفاده کنیم. یادگیری تجربی: به فراگیران فرصت دهیم تا با استفاده از نرم‌افزار، مشکلات واقعی را حل کنند و تجربیات خود را به اشتراک بگذارند. آموزش شخصی‌سازی‌شده: به فراگیران بر اساس نیازها و سطح توانایی‌هایشان آموزش دهیم. این کار می‌تواند شامل تمرینات و پروژه‌های مختلف باشد.		انتقال مستقیم (سخنرانی): برخی از مطالب به‌صورت تئوری بیان می‌شود. تعاملی و رودررو: از روش تعاملی (هنرآموز با هنرجو و هنرجو با هنرجو) انجام شود تا ذهن فراگیران با مسائل و موضوعات درس درگیر شود. گروهی یا مشارکتی: به‌صورت کار عملی در قالب یک پروژه انجام می‌شود. همیاری: پرسش و پاسخ و کاوشگری. ذهن انگیزی و بارش فکری: طرح سؤال توسط هنرآموز و بیان آزادانه نظرات فراگیران.		رسانه‌های آموزشی ویدئو پروژکتور، سیستم کامپیوتر، USB، موس، اسپیکر، پیام‌رسان داخلی جهت ارتباط با فراگیران (شاد و ایتا)، ویدئوهای آموزشی، وب‌سایت‌های آموزشی، پلتفرم‌های یادگیری آنلاین، آزمون آنلاین.	
ابزارهای آموزشی		ابزار و تجهیزات ایمنی جعبه کمک‌های اولیه، روپوش کارگاهی.		ابزار و تجهیزات	
سازمان‌دهی فضا و تجهیزات کارگاه		*چیدمان U شکل که امکان دید واضح و مناسب را فراهم می‌کند. *استانداردسازی فضا و تجهیزات کارگاهی: توجه به نکات الزامی محیط کارگاه (پوشیدن روپوش و نظم و آراستگی و چیدمان کلاس)، ایمنی و بهداشت محیط کار، انرژی‌های تجدید پذیر (وجود سطل بازیافت در کارگاه). *میزان مناسب نور و روشنایی فضای کارگاه و تهویه مناسب کارگاه. *سالم بودن دیتاشو و میزها و تجهیزات و کیس ها و متعلقات مربوط به آن.		تقسیم فراگیران در ۶ گروه دوفره و ۱ گروه سه‌نفره. *مشخص کردن سرگروه‌ها و بیان کردن اهداف درس برای فراگیران.	
نیم بندی و ساماندهی هر جویان در قالب نیم					

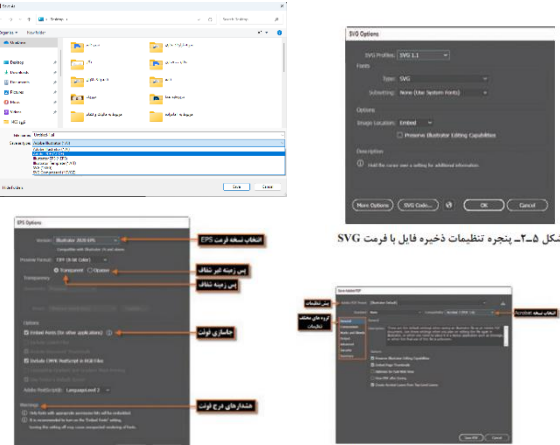
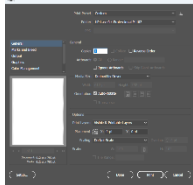
اجرای فرایند یاددهی – یادگیری	پیش‌بینی رفتار ورودی	شایستگی‌های فنی	شایستگی‌های غیر فنی
		از فراگیران انتظار داریم برای شروع درس جدید: *قابلیت‌ها و توانایی‌های نرم‌افزار Illustrator را نام ببرند. *با قسمت‌های مختلف پنجره برنامه آشنایی داشته و بتوانند با آن‌ها کار کنند. *بتوانند ابزارهای موجود در جعبه‌ابزار را شناسایی کرده و به استفاده از آن‌ها بپردازند. *بتوانند پنل ها را شناسایی کنند و به انجام عملیات با آن‌ها بپردازند. *بتواند در Help نرم‌افزار به جست‌وجو بپردازند.	
	فعالیت‌های آغازین (مقدماتی) و ارتباط اولیه	فرمان / تسهیل‌گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان
		*شروع درس با ذکر نام خدا و احوالپرسی از فراگیران. *توجه هنرآموز به وجود نور کافی تهویه هوای مناسب و سیستم گرمایش یا سرمایش مناسب. *تأکید و بررسی آراستگی فراگیران (لباس و فرم). *بررسی شرایط ایمن در کارگاه، وجود علائم ایمنی و هشدار، جعبه کمک‌های اولیه، تجهیزات اطفاء حریق توسط هنرآموز. *حضوروغیاب فراگیران و ارتباط با غایبین جلسه قبل به‌صورت مستقیم (تکنیک ارتباط مؤثر و همدلی)، بررسی علت غیبت آن‌ها و چگونگی جبران مباحث درسی. *مشخص نمودن تیم‌ها و یکی از اعضای تیم به‌عنوان همیار هنرآموز و مسئول یادآوری به سایر اعضا جهت رعایت مهارت 5۵ و الزامات محیط یادگیری در طی فرایند یاددهی. *بیان مقررات کارگاه مانند نظم، نظافت، دقت، حضور مفید در کارگاه، همکاری گروهی و تشریح مبانی نمره دهی به کار عملی، معرفی ابزار و تجهیزات، بیان نکات ایمنی، رعایت نظم و ملاحظات زیست‌محیطی در کارگاه. *ارائه بازخورد کلی از تکالیف هفته گذشته فراگیران.	
		شایستگی‌های غیر فنی اخلاق حرفه‌ای: (N71,72) مسئولیت‌پذیری، قانون مداری (تعیین قوانین کلاس)، امانت‌داری، اعتمادبه‌نفس. ارتباطات مؤثر: (N51,52) اجتماعی بودن و مهارت خوب گوش کردن و مذاکره و	
سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته، تشخیصی)	فرمان / تسهیل‌گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان	
	از فراگیران خودآزمایی زیر را انجام می‌دهیم. سؤالات تئوری *کاربردها و قابلیت‌های نرم‌افزار Illustrator را نام ببرید. *پنجره اصلی نرم‌افزار Illustrator از چه بخش‌هایی تشکیل‌شده است؟ *کاربرد نوار کنترل در پنجره برنامه چیست؟ *جعبه‌ابزار برنامه از چه قسمت‌هایی تشکیل‌شده است؟ با استفاده از صفحه‌کلید چگونه می‌توان ابزاری را فعال کرد؟ *پنل چیست و چه استفاده‌ای از آن در نرم‌افزار Illustrator می‌شود؟ *دیسک چرکنویس یا Disks Scratch به چه منظور استفاده می‌شود؟ سؤالات عملی *پنل Color را از گروه آن جدا نمایید و سپس آن را بسته و مجدداً بر روی صفحه‌نمایش دهید. *جعبه‌ابزار و نوار کنترل برنامه را مخفی کرده و دوباره نمایش دهید. *اطلاعات مربوط به فایل جاری را از روی نوار وضعیت نمایش دهید. *سه فایل دلخواه را باز کرده و پنجره‌ها را به حالت آبشاری نمایش دهید. *ابزارهای گروه Type را به شکل یک پنل مستقل روی صفحه قرار دهید.		
	شایستگی‌های غیر فنی کارگاه نوآوری و کارآفرینی: (N81) خلق ایده بارش مغزی، خلق ایده های کسب و کار. مدیریت تولید: (N62) زمان‌بندی مناسب برای انجام فعالیت‌ها، تعیین زمان ارائه محصول، واگذاری مسئولیت به اعضای گروه، تعیین زمان انجام تکلیف و دریافت پروژه. الزامات محیط کار: (N671) رعایت تمیزی کارگاه، رعایت ارگونومی. اخلاق حرفه‌ای: (N71,72) قانون مداری (تعیین قوانین کلاس)، امانت‌داری در وسایل و تجهیزات کارگاه و نگهداری از آن‌ها.		
زمان: ۱۵ دقیقه			

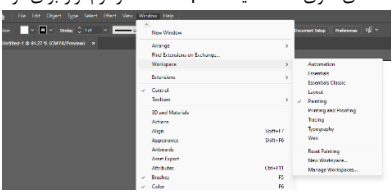
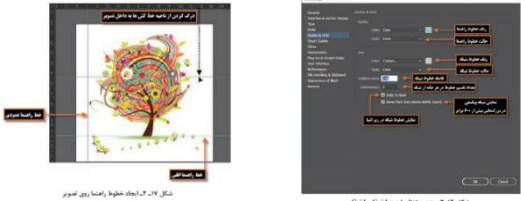
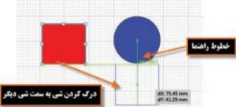
اجرای فرایند یاددهی – یادگیری	ایجاد انگیزش و برانگیختگی	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان
		*معرفی کاربردهای واقعی -نمایش نمونه کارها: به فراگیران نمونه‌های واقعی از طراحی‌های حرفه‌ای که با Illustrator ایجاد شده‌اند، نشان دهیم. - تجربه‌های موفق: داستان‌های موفقیت طراحان شناخته‌شده را به اشتراک بگذاریم و تأثیر Illustrator در کار آن‌ها را توضیح دهیم. *فعالیت‌های عملی و پروژه‌های واقعی - پروژه‌های جذاب: فراگیران را به انجام پروژه‌هایی مانند طراحی لوگو، پوستر، یا کارت ویزیت تشویق کنیم. *استفاده از تکنیک‌های تدریس تعاملی - کارگاه‌های گروهی: فراگیران را به کار در گروه‌های کوچک تشویق کنیم تا باهم به حل مشکلات بپردازند و ایده‌ها را به اشتراک بگذارند. - بحث‌های کلاسی: برگزاری جلسات بحث و گفتگو درباره چالش‌ها و تجربیات شخصی در طراحی. *استفاده از رسانه‌های بصری - ویدیوهای آموزشی: استفاده از ویدیوهای جذاب و آموزشی که فرآیندهای طراحی را به‌صورت بصری نشان می‌دهند. - نمایش تصاویر الهام‌بخش: تصاویر الهام‌بخش از طراحی‌های مختلف را در کلاس نمایش دهیم. *تشویق به اکتشاف و خلاقیت - آزادی انتخاب: به فراگیران اجازه دهیم که پروژه‌های خود را انتخاب کنند و از خلاقیت خود استفاده کنند. - درخواست بازخورد: فراگیران را تشویق کنیم که در مورد کارهای یکدیگر بازخورد دهند و ایده‌های جدید را مطرح کنند.	*تعامل مثبت فراگیران نمونه‌های واقعی را با دقت مشاهده می‌کنند و در مورد طراحان موفق در زمینه نرم‌افزار ایلستریتور نظرات خود را آزادانه بیان می‌کنند. فراگیران با توجه به نوع تصاویر نمایش داده‌شده پروژه انفرادی و گروهی خود را انتخاب می‌کنند. فراگیران در بحث‌های کلاسی مشارکت فعال دارند. فراگیران ویدئوهای آموزشی را با دقت فراوان مشاهده می‌کنند و نظرات خود را در مورد ویدئوها و تصاویر الهام‌بخش بیان می‌کنند. فراگیران ایده‌های جدید خود را در زمینه انجام دادن پروژه خود با نظر هم‌گروهی خود بیان می‌کنند.
		شایستگی‌های غیر فنی کارگاه نوآوری و کارآفرینی: (N81) تفکر خلاق، به‌کارگیری راه‌حل‌های خلاقانه. مدیریت تولید: (N62) کاربرد صحیح ابزار و تجهیزات. الزامات محیط کار: (N671) رعایت ارگونومی (وجود تجهیزات مناسب و استفاده درست از تجهیزات) لباس کار، نور، صدا، تهویه هوا، سیستم سرمایشی و گرمایشی. مناسب، رعایت تمیزی، تدوین دستورالعمل برای حفظ آراستگی. اخلاق حرفه‌ای: (N71,72) قانون مداری (تعیین قوانین کلاس)، احترام گذاشتن به نظرات دیگران. ارتباطات مؤثر: (N51,52) مهارت گوش دادن، احترام گذاشتن، واکنش مناسب کلامی و غیرکلامی به هنرآموز.	
			زمان: ۳۰ دقیقه

ب: فعالیت‌های حین تدریس

ارائه درس جدید در حین فرایند یاددهی – یادگیری (بر اساس الگوی انتخابی تدریس هنرآموز چیدمان می‌شود) با استناد به جدول شایستگی‌های غیر فنی N1 تا N9 و کتاب‌های شایستگی‌های غیر فنی

مراحل فرایند الگوی منتخب	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان	زمان
مرحله ۱	انواع تصاویر در نرم‌افزارهای گرافیکی که شامل تصاویر برداری و پیکسلی می‌باشند را توضیح می‌دهیم و تصاویر زیر را نمایش داده و تفاوت این نوع تصویر را بیان می‌کنیم. 	فراگیران با دقت تمام به مطالب ارائه‌شده گوش می‌دهند تا درک عمیق‌تری از انواع تصاویر در نرم‌افزارهای گرافیکی داشته باشند و توانایی‌های عملی خود را تقویت کنند.	۲۰ دقیقه
مرحله ۲	اصول باز کردن اسناد موجود در نرم‌افزار ایلستریتور را بیان کرده و بر روی نرم‌افزار توضیحات لازم را ارائه می‌دهیم. 	*توجه و یادداشت‌برداری گوش دادن فعال: فراگیران باید به توضیحات با دقت گوش دهند و نکات کلیدی را یادداشت کنند. یادداشت‌برداری از مراحل: ثبت مراحل باز کردن اسناد، شامل منوها و گزینه‌های مختلف. *پرسش و پاسخ طرح سؤالات: طرح سؤالات در مورد هر قسمتی که برایشان مبهم است. بحث‌های گروهی: مشارکت در بحث‌هایی درباره کاربردهای مختلف باز کردن اسناد و چالش‌هایی که ممکن است با آن‌ها روبرو شوند. *تمرین عملی	۱۰ دقیقه
مرحله ۳	هر سه روش باز کردن اسناد در نرم‌افزار را توضیح می‌دهیم. روش اول: در این روش کافی است به منوی File رفته و سپس گزینه Open را انتخاب کنید. در ادامه با انتخاب فایل موردنظر از مسیر مربوطه و کلیک بر روی دکمه Open فایل در محیط Illustrator باز خواهد شد. روش دوم: یک روش سریع نیز برای باز کردن فایل‌ها در محیط Illustrator وجود دارد که نیازی به استفاده از منوهای برنامه نیست. در این روش کافی است بر روی فضای خالی و خاکستری‌رنگ پنجره اصلی دو بار کلیک نمایید. با این عمل پنجره Open باز خواهد شد که شما می‌توانید با انتخاب فایل موردنظر از مسیر مربوطه آن را به محیط برنامه بارگذاری نمایید. هرچند با کلید ترکیبی O+Ctrl نیز می‌توان پنجره Open را باز کرد. روش سوم: به‌محض باز شدن برنامه Illustrator با کلیک روی دکمه Open در صفحه شروع (Screen Home)، پنجره Open باز خواهد شد که شما می‌توانید با انتخاب فایل موردنظر از مسیر مربوطه آن را به محیط برنامه بارگذاری نمایید.	باز کردن اسناد: فراگیران به‌صورت عملی، چند سند مختلف را در نرم‌افزار باز کنند و مراحل را تمرین کنند. کشف ویژگی‌ها: آزمایش ویژگی‌های مختلف اسناد، مانند انواع فرمت‌ها EPS، PDF، AI و نحوه باز کردن آن‌ها. *مقایسه و تحلیل مقایسه فرمت‌ها: فراگیران تفاوت‌های بین فرمت‌های مختلف فایل را بررسی کنند و تحلیل کنند که کدام یک در چه شرایطی مناسب‌تر است. یادآوری نکات مهم: تأکید بر نکات مهمی که در حین باز کردن اسناد باید رعایت کنند، مانند تنظیمات راه‌اندازی و سازگاری. *بازخورد و اشتراک‌گذاری تجربیات اشتراک‌گذاری تجربیات: فراگیران می‌توانند تجربیات خود را در مورد باز کردن اسناد مختلف با یکدیگر به اشتراک بگذارند.	۲۰ دقیقه
مرحله ۴	توضیحات لازم در زمینه ایجاد سند جدید را توضیح می‌دهیم. انواع سندها و کاربرد هر کدام را بیان می‌کنیم. 	*گوش دادن فعال و یادداشت‌برداری توجه به توضیحات: فراگیران باید به‌دقت به نکات کلیدی در مورد ایجاد سند جدید گوش دهند. یادداشت‌برداری از مراحل: ثبت مراحل ایجاد سند جدید و ویژگی‌های هر نوع سند. *پرسش و تعامل طرح سؤالات: فراگیران سؤالات خود درباره جنبه‌های مختلف ایجاد سند و انواع آن را بپرسند. مشارکت در بحث: تبادل نظر درباره کاربردهای مختلف هر نوع سند و تجربه‌های شخصی. *تمرین عملی ایجاد اسناد جدید: فراگیران باید به‌صورت عملی چند سند جدید با تنظیمات مختلف (اندازه، مقیاس، فرمت) ایجاد کنند. آزمایش انواع اسناد: تجربه کردن با انواع سندها (مانند اسناد طراحی، اسناد چاپی و اسناد وب) و مشاهده تفاوت‌ها. *تحلیل و مقایسه کاربردها مقایسه انواع سندها: بررسی و تحلیل اینکه هر نوع سند در چه زمینه‌هایی استفاده می‌شود و چرا. انتخاب نوع مناسب: از فراگیران بخواهیم که برای پروژه‌های فرضی، نوع مناسب سند را انتخاب کنند و دلایل انتخاب خود را توضیح دهند.	۴۰ دقیقه

۳۵ دقیقه	*گوش دادن و یادداشت‌برداری توجه به توضیحات: فراگیران باید با دقت به توضیحات گوش دهند و نکات کلیدی را یادداشت کنند. یادداشت‌برداری از ویژگی‌ها: ثبت ویژگی‌ها و کاربردهای هر فرمت فایل تصویری. * پرسش و تعامل طرح سؤالات: تشویق فراگیران به پرسیدن سؤالات درباره فرمت‌های مختلف و کاربردهای آن‌ها. مشارکت در بحث: بحث و تبادل نظر در مورد تجربیات شخصی در استفاده از فرمت‌های مختلف.	در مورد فرمت‌های مختلف فایل‌های تصویری در نرم‌افزار توضیحات لازم را ارائه می‌دهیم. نمونه‌هایی را به‌صورت تصویری نمایش می‌دهیم.  مرحله 5
۴۰ دقیقه	* تحلیل و مقایسه تحلیل فرمت‌ها: فراگیران باید به تحلیل و مقایسه مزایا و معایب هر فرمت بپردازند. انتخاب مناسب: از آن‌ها بخواهیم برای پروژه‌های خاص، فرمت مناسب را انتخاب کنند و دلایل انتخاب خود را توضیح دهند. * تمرین عملی ایجاد و ذخیره فایل‌ها: فراگیران می‌توانند فایل‌های تصویری را با فرمت‌های مختلف مانند (PNG, JPG, AI, SVG) ایجاد و ذخیره کنند. آزمایش فرمت‌ها: تجربه کردن با باز کردن و ویرایش فایل‌های با فرمت‌های مختلف و مشاهده تفاوت‌ها. * اشتراک‌گذاری تجربیات تجربیات شخصی: فراگیران می‌توانند تجربیات خود را در مورد ذخیره‌سازی فایل‌ها و انتخاب فرمت‌ها با یکدیگر به اشتراک بگذارند. ارائه بازخورد: ارائه نظرات و بازخورد در مورد چالش‌هایی که در کار با فرمت‌های مختلف مواجه.	ذخیره کردن فایل‌ها در فرمت‌های مختلف و کاربرد و تفاوت بین فرمت‌ها را بیان می‌کنیم.  شکل ۳- پنجره تنظیمات ذخیره فایل با فرمت SVG شکل ۴- پنجره تنظیمات ذخیره فایل با فرمت PDF شکل ۵- پنجره تنظیمات ذخیره فایل با فرمت EPS مرحله 6
۳۵ دقیقه	*گوش دادن و یادداشت‌برداری توجه به جزئیات: فراگیران باید به‌دقت به توضیحات شما گوش دهند و نکات کلیدی را یادداشت کنند. یادداشت‌برداری از مراحل: ثبت مراحل مختلف چاپ و تنظیمات مرتبط با آن. * تمرین عملی آزمایش چاپ: فراگیران باید به‌صورت عملی اقدام به چاپ یک یا چند صفحه کاری کنند و مراحل را دنبال کنند. تنظیمات چاپ: تجربه کردن با تنظیمات مختلف چاپ و مشاهده تأثیر آن‌ها بر روی نتیجه نهایی.	در مورد نحوه چاپ صفحات کاری در Illustrator توضیحات لازم را ارائه می‌دهیم. تمام اجزای تصویر زیر برای فراگیران شرح داده می‌شود.  مرحله ۷
۳۰ دقیقه	*گوش دادن و یادداشت‌برداری توجه به جزئیات: فراگیران باید به‌دقت به توضیحات شما گوش دهند و نکات کلیدی را یادداشت کنند. یادداشت‌برداری از کاربردها: ثبت کاربردهای هر قسمت از پنجره Artboard. * پرسش و تعامل طرح سؤالات: تشویق فراگیران به پرسیدن سؤالات درباره هر بخش از پنجره Artboard که ممکن است برایشان مبهم باشد. مشارکت در بحث: تبادل نظر در مورد تجربیات خود در استفاده از Artboard و چالش‌هایی که ممکن است با آن‌ها مواجه شده باشند. * تمرین عملی آزمایش پنجره Artboard: فراگیران باید به‌صورت عملی با پنجره Artboard کار کنند و اجزای مختلف آن را امتحان کنند. تنظیم Artboard: تجربه تنظیم اندازه، مقیاس و تعداد Artboard ها برای پروژه‌های مختلف. * تحلیل و مقایسه تحلیل اجزا: بررسی و تحلیل اینکه هر جزء از پنجره Artboard چگونه به فرآیند طراحی کمک می‌کند. مقایسه کاربردها: مقایسه استفاده از Artboard های مختلف برای پروژه‌های متفاوت و انتخاب بهترین تنظیمات. * اشتراک‌گذاری تجربیات تجربیات شخصی: فراگیران می‌توانند تجربیات خود را در مورد کار با Artboard و چالش‌هایی که با آن‌ها مواجه شده‌اند، با یکدیگر به اشتراک بگذارند. ارائه بازخورد: ارائه نظرات و بازخورد در مورد تمرینات انجام‌شده و مشکلاتی که در کار با Artboard ها داشته‌اند.	قسمت‌های مختلف پنجره Artboard بیان‌شده و در مورد کاربرد آن توضیحات لازم ارائه می‌گردد.  شکل ۶- آشنایی با قسمت‌های مختلف پنجره Artboards شکل ۷- کار با ابزار Artboard مرحله ۸

	فضاهای کاری مختلف یا Workspace در نرم‌افزار برای فراگیران شرح داده می‌شود. 	مرحله ۹
۳۵ دقیقه	* گوش دادن و یادداشت‌برداری توجه به توضیحات: فراگیران باید به‌دقت به توضیحات شما گوش دهند و نکات کلیدی را یادداشت کنند. یادداشت‌برداری از ویژگی‌ها و کاربردهای هر نوع فضای کاری. * پرسش و تعامل طرح سؤالات: تشویق فراگیران به پرسیدن سؤالات درباره هر فضای کاری که ممکن است برایشان مبهم باشد. مشارکت در بحث: تبادل‌نظر درباره تجربیات خود در استفاده از فضاهای کاری مختلف. * تمرین عملی تغییر فضاهای کاری: فراگیران باید به‌صورت عملی فضاهای کاری مختلف را در نرم‌افزار امتحان کنند و تفاوت‌ها را تجربه کنند. تنظیم فضای کاری: تجربه تنظیم فضاهای کاری بر اساس نیازهای پروژه و ترجیحات شخصی. * تحلیل و مقایسه تحلیل فضای کاری: بررسی و تحلیل اینکه هر فضای کاری چگونه به فرآیند طراحی کمک می‌کند و برای چه نوع پروژه‌هایی مناسب‌تر است. مقایسه کاربردها: مقایسه فضای کاری های مختلف و انتخاب بهترین مورد برای پروژه‌های خاص.	
۲۰ دقیقه	* گوش دادن و یادداشت‌برداری توجه به جزئیات: فراگیران باید به‌دقت به توضیحات شما گوش دهند و نکات کلیدی را یادداشت کنند. یادداشت‌برداری از مراحل: ثبت مراحل فعال‌سازی خط کش و ابزار اندازه‌گیری و نحوه استفاده از آن. * پرسش و تعامل طرح سؤالات: تشویق فراگیران به پرسیدن سؤالات درباره فعال‌سازی و استفاده از خط کش و ابزار اندازه‌گیری. مشارکت در بحث: تبادل‌نظر درباره تجربیات شخصی و چالش‌هایی که ممکن است با استفاده از خط کش و ابزار اندازه‌گیری داشته باشند. * تمرین عملی فعال‌سازی خط کش و ابزار اندازه‌گیری: فراگیران باید به‌صورت عملی خط کش و ابزار اندازه‌گیری را فعال کرده و نحوه استفاده از آن را تمرین کنند. استفاده از خط کش: تجربه کار با خط کش برای اندازه‌گیری و تنظیم دقیق اشیاء در کارهای طراحی. * اشتراک‌گذاری تجربیات تجربیات شخصی: فراگیران می‌توانند تجربیات خود را در مورد استفاده از خط کش و چالش‌هایی که با آن‌ها مواجه شده‌اند، با یکدیگر به اشتراک بگذارند. ارائه بازخورد: ارائه نظرات و بازخورد در مورد نحوه استفاده از خط کش و ابزار اندازه‌گیری و اثرات آن بر روی کار طراحی.	مرحله ۱۰
۱۵ دقیقه	در مورد ابزار اندازه‌گیری یا MeasureTool توضیحات لازم را بیان می‌کنیم. 	مرحله ۱۱
	خطوط و نقاط راهنما را در نرم‌افزار فعال‌سازی کرده و کاربرد و نحوه استفاده از آن‌ها را بر روی تصاویر نشان می‌دهیم. 	مرحله ۱۲
۲۰ دقیقه	* گوش دادن و یادداشت‌برداری توجه به توضیحات: فراگیران باید به‌دقت به توضیحات شما گوش دهند و نکات کلیدی را یادداشت کنند. یادداشت‌برداری از کلید میانبر: ثبت کلید میانبر برای فعال‌سازی Smart Guides و خطوط و نقاط راهنما. * پرسش و تعامل طرح سؤالات: تشویق فراگیران به پرسیدن سؤالات درباره نحوه فعال‌سازی و استفاده از Smart Guides. مشارکت در بحث: تبادل‌نظر درباره تجربیات خود در استفاده از راهنماها و چالش‌هایی که ممکن است با آن‌ها مواجه شده باشند. * تمرین عملی فعال‌سازی Smart Guides: فراگیران باید به‌صورت عملی Smart Guides و خطوط و نقاط راهنما را فعال کنند و نحوه استفاده از آن‌ها را تمرین کنند. استفاده از راهنماها: تجربه کار با Smart Guides برای تنظیم دقیق اشیاء بر روی تصاویر و طراحی.	مرحله ۱۳
	راهنمای هوشمند یا SmartGuides را توضیح داده آن را فعال‌سازی کرده و کلید میانبر آن را بیان می‌کنیم. 	
الزامات محیط کار: (N81) رعایت ارگونومی (وجود تجهیزات مناسب و استفاده درست از تجهیزات) لباس کار، نور، صدا، تهویه هوا، سیستم سرمایشی و گرمایشی مناسب، رعایت تمیزی، قرارداد وسایل در محل مناسب، تدوین دستورالعمل برای حفظ آراستگی. کاربرد فناوری‌های نوین: (N41,42,43) معرفی فناوری‌های مناسب (نمایش تصاویر سه‌بعدی و دوبعدی). مدیریت تولید: (N61,62) زمان‌بندی مناسب برای انجام فعالیت‌ها، تعیین زمان ارائه محصول، واگذاری مسئولیت به اعضای گروه، تعیین زمان انجام تکلیف و دریافت پروژه، آموزش همراه با تولید. کارگاه نوآوری و کارآفرینی: (N81) خلق ایده برای تولید محصول جدید، بارش مغزی. اخلاق حرفه‌ای: (N71,72) مسئولیت‌پذیری (حضور و غیاب)، قانون‌مداری (تعیین قوانین کلاس)، امانت‌داری و کسب مال حلال، اعتمادبه‌نفس. درستکاری در انجام دادن تکالیف. ارتباطات مؤثر: (N51,52) مهارت گوش دادن، احترام گذاشتن، واکنش مناسب کلامی و غیرکلامی به همتاآموز.		
شناسایی‌های غیرفنی		

با استفاده چند سؤال تئوری و عملی کلیه مطالب تدریس شده را جمع‌بندی می‌کنیم. سؤالات تئوری * تصاویر پیکسلی و برداری را تعریف کرده و تفاوت آن‌ها را توضیح دهید. * چند نرم‌افزار که تصاویر پیکسلی و یا برداری تولید می‌کنند را نام ببرید. * پیکسل را تعریف کنید. * تغییرات روی تصاویر برداری و پیکسلی چه تفاوتی دارد؟ * چرا افزایش تعداد پیکسل‌ها در گرافیک پیکسلی به میزان چشمگیری حجم فایل‌ها را افزایش می‌دهد؟ * به چه روش‌هایی می‌توان یک فایل تصویری را در Illustrator باز کرد؟ * از چه فرمت‌های فایلی برای وب استفاده می‌شود؟ * سه نمونه از فضاها کاری (Workspace) در محیط Illustrator را نام ببرید. هم‌زمان با بیان سؤالات تئوری نکات مهم و کلید توسط یکی از فراگیران بر روی تابلو نوشته می‌شود.	سؤال عملی * فایل جدیدی به اندازه ۴×۸ به شکل افقی با چهار صفحه کاری برای نمایش در مانیتور باحالت پیکسلی و کیفیت 300ppi ایجاد کنید. * فایل دلخواهی را باز کرده سپس آن را با فرمت‌های GIF ، PNG و JPG ذخیره نمایید سپس اطلاعات این فایل‌ها را باهم مقایسه کنید. کدام یک از فرمت‌ها حجم بیشتری ذخیره کرده و کدام یک دارای حجم فایلی کمتری است؟ * فایل فوق را با فرمت PDF جهت Acrobat ۸ ذخیره نمایید. * نقاط راهنما را به گونه‌ای نمایش دهید که در پشت تصاویر قرار گیرد.
شایستگی‌های غیر فنی: تفکر و حل مسئله (N1)، تقویت مهارت خوب گوش دادن و اجتماعی بودن (N2) و (N51)، رعایت شایستگی‌های مدیریت کار، کیفیت و منابع (N6)، تأکید بیشتر بر شایستگی کارآفرینی (N8)، یادگیری مادام‌العمر (N3)، احترام گذاشتن بر ارزش‌های دیگران (N56).	
زمان: ۳۰ دقیقه	

- با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنرآموز، جمع‌بندی و نتیجه‌گیری می‌تواند قبل از ارزشیابی پایانی و یا بعد از ارزشیابی پایانی صورت پذیرد لذا هنرآموز محترم می‌تواند این بخش را بر مبنای صلاحدید خود در پایان مراحل ارائه درس جدید یا پس از انجام سنجش و ارزشیابی‌های تکوینی و پایانی در بخش انتهایی فرایند یاددهی – یادگیری در کلاس درس اجرا نماید.

ج: فعالیت‌های تکمیلی و بعد از تدریس

فرایند یاددهی – یادگیری (سنجش مبتنی بر شایستگی (CBA))**

نکته: در این جدول حداقل یکی از موارد (فعالیت‌های خلاقانه یا سنجش تکوینی و یا سنجش پایانی) با توجه به شرایط کلاس و موقعیت هنرآموز و هنرجو تکمیل می‌شود.

عناوین سنجش	انواع سنجش	صلاحیت (دانش + مهارت) و شایستگی (صلاحیت + تعهد)	شایستگی فنی			شایستگی غیر فنی (بر اساس جداول N1-N9 و کتاب‌های شایستگی غیر فنی)				
			سطح ۱	سطح ۲	سطح ۳	سطح ۲		سطح ۳		
						مدرینی N6 5S	بین فردی N5&N7	موقعیتی H2&N8 HSE	یادگیری N1&N3 N4&N9	مدرینی N6 5S
فعالیت‌های خلاقانه هنر جوان حداکثر زمان: ۱۵ دقیقه	آزمون عملکرد کتبی	سؤال ۱: یک تصویر ساده (مانند لوگو یا شکل هندسی) طراحی کنید و مراحل کار خود را مستند کنید. سؤال ۲: یک بروشور سه‌صفحه‌ای طراحی کنید و توضیح دهید که چگونه از Artboard برای صفحات مختلف استفاده می‌کنید.	*					*	*	
	آزمون شناسایی	—								
	عملکرد در شرایط شبیه‌سازی‌شده	سناریوهای واقعی: فراگیران می‌توانند در گروه‌های کوچک به شبیه‌سازی یک پروژه واقعی (مانند طراحی تبلیغات یا بسته‌بندی محصول) بپردازند و با توجه به نیازهای پروژه، اسناد مختلفی ایجاد کنند.	*					*	*	
	نمونه کار	ساخت لوگو شرح پروژه: ساخت صفحه اولیه طراحی لوگوی یک برند یا کسب‌وکار خیالی با تنظیمات مربوط به آن. عناصر: ایجاد چندین Artboard برای نسخه‌های مختلف لوگو، استفاده از ابزارهای مختلف برای طراحی و ویرایش. مستندسازی مراحل طراحی و انتخاب رنگ‌ها.	*					*	*	
	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	ابزار/ابزارهای سنجش (روبریک، چک‌لیست، فهرست واریسی، واقع‌نگاری و ...)	واقع‌نگاری، فهرست واریسی				*خلاقیت و نوآوری تنوع طراحی: استفاده از ایده‌های جدید و غیرمعمول در طراحی. تجربه‌های شخصی: ادغام تجربیات و علایق شخصی در پروژه‌ها. *فنی و مهارتی استفاده مؤثر از ابزارها: توانایی استفاده از ابزارهای مختلف Illustrator به‌طور مؤثر. مدیریت لایه‌ها: سازمان‌دهی صحیح لایه‌ها برای ایجاد طراحی منظم و قابل‌ویرایش. *رعایت استانداردها و تکنیک‌ها تنظیم دقیق اندازه و مقیاس: رعایت استانداردهای اندازه‌گیری و مقیاس در طراحی. انتخاب مناسب رنگ‌ها و فونت‌ها: استفاده از رنگ‌ها و فونت‌های مناسب برای تقویت پیام طراحی. *مدیریت زمان و منابع مدت‌زمان انجام پروژه: توانایی تکمیل پروژه در زمان مقرر. استفاده بهینه از منابع: مدیریت مؤثر منابع (مانند تصاویر و متن‌ها) در پروژه.			
	آزمون عملکرد کتبی	—								
ارزشیابی تکوینی (عملکردی) (فنی – غیر فنی)	آزمون شناسایی	سؤال ۱: مراحل ایجاد یک الگوی تکرارشونده در Illustrator را توضیح دهید. سؤال ۲: چگونه می‌توان از خطوط راهنما (Guides) برای تنظیم دقیق طراحی استفاده کرد؟	*					*		
	عملکرد در شرایط شبیه‌سازی‌شده	سؤال: فرض کنید شما یک پروژه طراحی گرافیکی دارید که شامل چندین لایه و Artboard است. چگونه می‌توانید این پروژه را به‌طور مؤثر سازمان‌دهی کنید؟		*		*		*		
	نمونه کار	—								

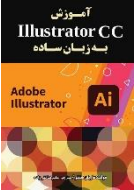
	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک‌لیست، فهرست واری، واقع‌نگاری و ...)
		واقع‌نگاری، فهرست واری

	معیار / معیارهای سنجش	محتوا و دقت توضیح دقیق مراحل: توانایی فراگیران در ارائه توضیحات دقیق و واضح درباره‌ی مراحل ایجاد الگو و استفاده از خطوط راهنما. شمول نکات کلیدی: بررسی اینکه آیا فراگیران نکات مهم، مانند انتخاب اندازه، رنگ و استفاده از ابزارهای مناسب را ذکر کرده است. فنی و مهارتی استفاده از اصطلاحات صحیح: توانایی استفاده از اصطلاحات و مفاهیم فنی درست مرتبط با Illustrator مانند "Pattern Options" ، "Guides" و "Layers". تسلط بر ابزارها: نشان دادن تسلط فراگیران بر ابزارها و تکنیک‌های مربوطه. ساختار و سازمان‌دهی سازمان‌دهی منطقی پاسخ: نحوه‌ی سازمان‌دهی پاسخ به‌صورت منطقی و مرحله‌ای. استفاده از مثال‌ها: ارائه مثال‌های عملی یا توصیف سناریوهای واقعی برای تقویت توضیحات. تحلیل و تفکر انتقادی توانایی تحلیل: بررسی اینکه آیا فراگیر توانسته است به مزایا و معایب استفاده از الگوها و خطوط راهنما بپردازد. ارائه پیشنهادات: توانایی ارائه پیشنهادات برای بهبود فرآیند طراحی و سازمان‌دهی پروژه. کاربرد عملی انتقال دانش به پروژه‌های واقعی: توانایی فراگیران در توضیح نحوه‌ی استفاده از این تکنیک‌ها در پروژه‌های واقعی و عملی.
--	-----------------------	--

**** با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنر آموز 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) زمان: ۲۰ دقیقه	آزمون عملکرد کتبی	طراحی الگو سؤال: یک الگوی تکرارشونده برای استفاده در پروژه‌های آینده ایجاد کنید. مراحل زیر را انجام دهید: الگو را طراحی کنید و از ابزارهای وکتور استفاده کنید. نحوه ذخیره‌سازی الگو به‌عنوان یک سند مرجع را توضیح دهید. الگو را در یک پروژه جدید به کار ببرید و نتایج را مستند کنید.	*	*	*	*								
	آزمون شناسایی	—												
	عملکرد در شرایط شبیه‌سازی شده	—												
	نمونه کار	—												
	ارزشیابی پایانی (عملکردی) (فنی - غیر فنی) زمان: ۲۰ دقیقه	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک‌لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)	واقع نگاری، فهرست واری											
ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	معیار / معیارهای سنجش	❖ خلاقیت و طراحی تنوع طراحی: استفاده از اشکال و رنگ‌های متنوع برای ایجاد الگو. زیبایی‌شناسی: جذابیت بصری الگو و هماهنگی رنگ‌ها و اشکال. ❖ استفاده از ابزارها تسلط بر ابزارهای وکتور: توانایی استفاده مؤثر از ابزارهای وکتور مانند Pen Tool، Shape Tool، Clipping Mask، Pattern، Gradient. ❖ مدیریت لایه‌ها سازمان‌دهی لایه‌ها: استفاده از لایه‌ها برای تفکیک اجزای مختلف الگو و نام‌گذاری مناسب برای هر لایه. قابلیت ویرایش: آسانی در ویرایش الگو و اجزای آن. ❖ ذخیره‌سازی و مستندسازی نحوه ذخیره‌سازی: توانایی ذخیره‌سازی الگو به‌عنوان یک سند مرجع مانند AI یا ASE با توضیحات واضح. مستندسازی مراحل: ثبت دقیق مراحل ایجاد و ذخیره‌سازی الگو.												

*** 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 می‌پذیرد. این جدول مراحل سنجش را در فرایند یاددهی - یادگیری بر اساس اهداف ثبت‌شده در ابتدای طرح درس توسط هنر آموز نشان می‌دهد. با توجه به نوع اجزاء شایستگی، نمره هنر جویان در دفاتر کلاسی همکار ثبت می‌گردد.

تعیین تکالیف جلسه آینده	برای موضوع "توانایی ایجاد و مدیریت اسناد در نرم افزار "Adobe Illustrator"، می توان چند تکلیف عملی و آموزشی به شرح زیر پیشنهاد کرد: ۱. ایجاد و ذخیره یک سند جدید ۲. باز کردن و ویرایش یک سند موجود ۳. کار با Artboard ۴. آزمایش با فرمت های مختلف فایل ۵. تنظیمات چاپ ۶. استفاده از خط کش و راهنماها ۷. سفارشی سازی Workspace از فراگیران بخواهید یک سند جدید با اندازه و نوع دلخواه (مانند ۴A، ۵A یا اندازه سفارشی) ایجاد کنند و آن را با فرمت های مختلف (PDF، AI) ذخیره کنند. از فراگیران بخواهید یک فایل موجود (مثلاً از اینترنت یا منابع خود) را در ایلستریتور باز کرده و تغییرات لازم را روی آن اعمال کنند. سپس سند را با فرمت های مختلف ذخیره کنند. از فراگیران بخواهید یک سند با چند Artboard ایجاد کنند و برای هر Artboard طراحی های مختلفی انجام دهند. سپس تنظیمات اندازه و تعداد Artboard ها را توضیح دهند. از فراگیران بخواهید یک تصویر را در فرمت های مختلف (PNG، JPEG، SVG) ذخیره کنند و مزایا و معایب هر فرمت را در یک گزارش کوتاه توضیح دهند. از فراگیران بخواهید یک سند را طراحی کنند و سپس تنظیمات چاپ آن را بررسی کرده و گزینه های مختلف (مانند رنگ ها، کیفیت) را آزمایش کنند. از فراگیران بخواهید یک پروژه طراحی ساده (مانند نشان واره یا پوستر) ایجاد کنند و در این پروژه از خط کش و خطوط راهنما برای بهبود دقت استفاده کنند. از فراگیران بخواهید Workspace خود را در ایلستریتور سفارشی کنند و تغییرات اعمال شده را در یک گزارش توضیح دهند.
	شایستگی های غیر فنی: کار گروهی (N53)، آموزش و کمک به بهبود فراگیران (N57)، مدیریت کار (N61)، مدیریت منابع (N671) و (N65)، توسعه شایستگی و دانش (N36)، نقش در تمرین تیمی (N53).
	موضوع جلسه آینده و اقدامات لازم: توانایی ایجاد Object در نرم افزار Adobe Illustrator.
منابع	نام کتاب: آموزش Illustrator CC به زبان ساده نویسنده: ماریان سنتنر، فرانسیس ورکر مترجم: علیرضا نقی زاده ناشر: انتشارات نبض دانش  نام کتاب: ایلوستریتور CC نویسنده: مرجان کشاورزی، مهرداد احمدی شیخانی انتشارات: انتشارات فرهنگ صبا 
	معرفی سایت: https://learnfiles.com معرفی سایت پایگاه کتاب درسی: http://www.chap.sch.ir لینک فایل کتاب درسی: https://s۳۱.picofile.com/file/۱۱۸۴۷۳۳۹۸۴۲۶.pdf.html زمان: ۱۰ دقیقه