|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| طرح درس آموزش مبتنی بر شایستگی با رویکرد تلفیق شایستگی های فنی و غیرفنی | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| مشخصات کلی | **نام هنرآموز:مریم**  **نام خانوادگی هنرآموز:**  **طاهری روزبهانی**  **مدرک تحصیلی: لیسانس**  **رشته تحصیلی:**  **مهندسی تکنولوژی نرم افزار** | | | | | | **نام استاندارد/ عنوان درس:**  **تجارت الکترونیک و امنیت شبکه**  **شماره و عنوان پودمان / شایستگی: پودمان 1 ایجاد کار و کسب الکترونیکی**  **واحد یادگیری / توانایی:**  **واحد یادگیری 1 شایستگی ایجاد کار و کسب الکترونیکی**  **جلسه: اول پودمان 1** | | | | **استان : شهرستان های تهران**  **منطقه/ناحیه : 1 ری**  **هنرستان : ابراهیم**  **شاخه : فنی و حرفه ای**  **رشته : شبکه و نرم افزار** | | | | | | **پایه: دوازدهم**  **تعداد هنرجویان: 16**  **طرح درس شماره: 1**  **مدت زمان تدریس: یک روز کامل کارگاه(360 دقیقه)**  **تاریخ اجرا : هفته اول مهرماه**  **--/ 07 /۱۴03** | | | | | |
| اهداف | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| سطوح هدف | | | | اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| هدف کلی | | شایستگی فنی و غیرفنی | | آشنایی با اصول تجارت الکترونیک، فناوری‌های مرتبط، و نحوه ایجاد و مدیریت یک کسب‌وکار الکترونیکی ، طراحی یک کار و کسب برای عرضه یک محصول یا خدمت به صورت الکترونیکی (با رعایت شایستگی های غیر فنی مرتبط با موضوع) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| اهداف جزئی | | شایستگی فنی | | ایجاد بوم مدل کار و کسب با استفاده از تکنیک های ایده پردازی و ارزیابی آنها جهت آماده سازی یک محصول یا  خدمت برای فروش و عرضه از طریق کانال های الکترونیکی | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| شایستگــی غیر فنی | | * توانایی درک بازار و شناسایی فرصت‌ها برای کسب‌وکار الکترونیکی. * ایجاد انگیزه در تیم و هدایت اعضا برای رسیدن به اهداف. * برقراری ارتباط موثر. * شناخت بازار و ارائه پیشنهادات جذاب. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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** | تجزیه و تحلیل مشکل: شناسایی ریشه مشکل و تعیین علت‌های اصلی (مانند استفاده از ابزارهایی مثل تحلیل علت و معلول یا 5 چرا). | | | | | | **✓** | **✓** | **✓** |  |  | ✓ |  | ✓ | | ✓ |  | ✓ | |  |
| تعریف هدف: تعیین هدفی که حل مسئله باید به آن برسد. | | | | | | **✓** |  |  |  |  | ✓ |  |  | | ✓ |  | ✓ | |  |
| طراحی راه‌حل‌ها: پیشنهاد راهکارهای مختلف با استفاده از رویکردهای خلاقانه یا منطقی. | | | | | | **✓** |  | **✓** | ✓ |  | ✓ |  | ✓ | | ✓ |  | ✓ | | ✓ |
| ارزیابی و انتخاب بهترین راه‌حل: مقایسه گزینه‌ها بر اساس معیارهایی مثل کارایی، هزینه و زمان. | | | | | | **✓** |  |  |  |  | ✓ |  | ✓ | | ✓ |  | ✓ | |  |
| از هنرجو انتظار میرود در پایان درس توانایی تجزیه مسائل پیچیده به بخش‌های ساده‌تر را داشته باشد.(تفکر تحلیلی) | | | | | | **✓** |  | **✓** |  | ✓ | ✓ |  | ✓ | | ✓ |  |  | |  |
| از هنرجو انتظار میرود در پایان درس توانایی تولید ایده‌های جدید و متفاوت را داشته باشد.(خلاقیت) | | | | | | **✓** |  | **✓** |  |  | ✓ |  |  | | ✓ |  | ✓ | | ✓ |
| از هنرجو انتظار میرود از روش های ایده پردازی مانند طوفان فکری، تفکر طراحی، یا اسکمپر (SCAMPER) برای تحریک خلاقیت استفاده نماید. | | | | | | **✓** |  | **✓** |  | ✓ | ✓ |  | ✓ | | ✓ |  | ✓ | | ✓ |
| ارزیابی قابلیت اجرایی، نوآوری و تأثیر ایده‌ها بر اساس نیازها یا مشکلات موجود | | | | | | **✓** |  | **✓** |  |  |  |  | ✓ | | ✓ |  | ✓ | |  |
| تطبیق ایده با اهداف: بررسی اینکه چگونه ایده می‌تواند در راستای حل مسئله یا خلق ارزش قرار گیرد. | | | | | | **✓** |  | **✓** | ✓ | ✓ | ✓ |  | ✓ | | ✓ |  | ✓ | | ✓ |
| **غیر فنی** | توانایی شناسایی و کاهش موانع یا مشکلات احتمالی در خصوص ایمنی بهداشت و محیط زیست | | | | | | **✓** | **✓** |  | ✓ | ✓ |  | ✓ |  | | ✓ | ✓ | ✓ | |  |
| کار گروهی: تعامل و همکاری با دیگران برای بهره‌گیری از دیدگاه‌ها و ایده‌های متنوع. | | | | | |  | **✓** | **✓** | ✓ | ✓ |  |  |  | | ✓ |  | ✓ | |  |
| توانایی درک بازار و شناسایی فرصت‌ها برای کسب‌وکار الکترونیکی. | | | | | | **✓** |  | **✓** |  |  | ✓ |  | ✓ | | ✓ |  | ✓ | |  |
| برقراری ارتباط موثر. | | | | | |  | **✓** | **✓** | ✓ | ✓ |  | ✓ |  | | ✓ |  | ✓ | |  |
| شناخت بازار و ارائه پیشنهادات جذاب. | | | | | | **✓** |  | **✓** |  |  | ✓ |  | ✓ | | ✓ |  | ✓ | |  |
| آماده سازی فرایند  یاددهی – یادگیری | | رئوس مطالب | | | حل مسئله و ایده یابی  ارزیابی ایده  شناخت مفاهیم پایه تجارت الکترونیک | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| الگوهای نوین در فرایند یاددهی یادگیری | | | روش سخنرانی: برای ارائه مفاهیم پایه کار گروهی: برای تقویت همکاری و تفکر خلاق  مطالعات موردی: بررسی نمونه‌های واقعی (به ویژه در تکنیک SCAMPER) فعالیت عملی: کار با ابزارهای تجارت الکترونیک  پژوهش : بررسی مسئله و مشکل در بازار کار نزدیکان و تحلیل موضوع | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ابزار و رسانه‌های آموزشی | | | کتاب ، رايانه ، ويدئو پروژکتور، شبكه رايانه اي ، برنامه net support ، تخته ، ماژيك ، برنامه هاي کاربردي لازم، فیلم آموزشی | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه | | | کارگاه همراه با تجهیزات و ابزارهای مورد نیاز، تخته ، ویدیو پروژکتور ، بلندگو و رایانه | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| تیم بندی و ساماندهی هنرجویان در  قالب تیم | | | هنرجویان در قالب ۴ تیم ۴ نفره فعالیت ها (کلاس وکتاب ) را انجام میدهند. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| پیش بینی  رفتار ورودی | | | **شایستگی های فنی** | | | | | | | **شایستگی های غیرفنی** | | | | | | | | | | |
| از هنرجو انتظار میرود:  چند نمونه کار و کسب الکترونیکی را معرفی نماید.  با خرید های آنلاین آشنا باشد.  از اینترنت و فناوری‌های دیجیتال استفاده کرده‌ باشد. | | | | | | | از هنرجو انتظار میرود:  بهداشت کارگاه را رعایت نماید.  در نگهداری تجهیزات کارگاه کوشا باشد.  در کار تیمی مشارکت داشته باشد. | | | | | | | | | | |
| اجرای فرایند یاددهی – یادگیری | | فعالیت های آغازین(مقدماتی) و ارتباط اولیه | | | فرمان/ تسهیل گری هنرآموز | | | | | | | فعالیت هنرجویان | | | | | | | | | **حداکثر زمان:** | |
| شروع کلاس با ذکر نام خدا  اشتیاق و احوال پرسی با هنرجویان  حضور و غیاب  ارتباط با غایبین جلسه قبل بصورت مستقیم  )تکنیک ارتباط موثرو همدلی(.  بررسی علت غیبت آن ها و چگونگی جبران مباحث  درسی  تاکید و بررسی آراستگی هنرجویان(لباس فرم) و...  بررسی شرایط ایمنی در کارگاه  توجه هنرآموز به وجود نورکافی و تهویه هوا و سیستم گرمایش یا سرمایش مناسب  ايجاد ارتباط متقابل با هنرجويان و ارتباط مناسب هنرجويان باهم  انتخاب جاي مناسب در کلاس و تعامل با همه ي دانش آموزان | | | | | | | به سلام و احوال پرسی هنرآموز بازخورد  مناسب می دهند.  غایبین جلسه ی قبل علت غیبت خود را بیان و برنامه ی خود را جهت جبران مباحث عقب افتاده مشخص می کنند.  هنرجویان ضمن توجه به آراستگی ظاهری خود به آراستگی کارگاه توجه می نمایند و درصورتیکه وسیله ای در جای نامناسب قرار  دارد با هماهنگی آن را در جای مناسب قرار  میدهند.  همکاری هنرجویان همیارهنرآموز در کارگاه | | | | | | | | | 10 دقیقه🕖 | |
| **سنجش و ارزشیابی آغازین**  **( گذشته ، تشخیصی)** | | | طرح چند پرسش شفاهی در حین صحبت جهت  ارزیابی کلی هنرجویان نسبت به مطالب تدریس شده  گذشته و مطالبی که قرار است تدریس شود. | | | | | | | هر هنرجویی که فراخواند شد به سوالات  هنرآموز پاسخ می دهد. | | | | | | | | | 15 دقیقه | |
| ایجاد انگیزش و برانگیختگی | | | تدريس را با طرح مطالب و پرسش هاي جالب توجه آغاز کرده و با تحريك حس کنجكاوی و علاقه، هنرجویان را برانگيخته تر سازيم.   * معرفی محصول یا خدماتی که در حوزه الکترونیک موفق و شناخته شده هستند. | | | | | | | تیم ها به سرعت با همفکری تعامل و  برقراری ارتباط موثر با یکدیگر به دنبال جواب درست و تحلیل سوالات میپردازند. | | | | | | | | | 15 دقیقه | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| **تشکیل تیم** | آموزش شایستگی های کار تیمی : هنرآموز با  توجه به تفاوت های فردی هر یک از هنرجویان  تیم های مختلف ۴ نفره ایجاد شده و قوانین  برای آنها شرح داده خواهد شد.  همه اعضای تیم ها باید در فعالیت ها شرکت کنند و سهیم باشند. | هنرجویان به صورت تیمی و با همفکری هم سعی میکنند تا با معلومات گذشته و دقت به مطالب مطرح شده آمادگی لازم برای طرح یک ایده کاربردی را کسب نمایند. | آموزش شایستگی های اصول  ارتباط موثر و کارتیمی ( N5)  استفاد از شایستگی های تفکر و  حل مساله ( N1) | 10 دقیقه |
| **هدف هاي مهم**  **درس و مراحل تدریس** | توضیح کامل مفاهیم کلیدی و ایجاد انگیزه در هنرجویان.  علت عدم موفقیت برخی از کار و کسب ها توضیح داده میشود.  صحبت در مورد تکنیک های موثر در ایده پردازی و توضیح مفصل در رابطه با تکنیک ایده پردازی scamper شامل  شناسایی نیازها و آشنایی با مفاهیم نیاز، خواسته و تقاضا  مفاهیم نیاز، خواسته و تقاضا از مباحث اساسی در مدیریت و بازاریابی هستند و اغلب برای درک رفتار افراد یا طراحی خدمات و محصولات به‌کار می‌روند. هر یک از این مفاهیم به جنبه‌ای متفاوت از انگیزه‌های انسانی اشاره دارند.  ارزیابی ایده ها و بکار بستن موارد مهم در تشخیص ایده نو و کارآمد  مراحل تدریس:  آشنایی با مفهوم ایده‌پردازی هدف: ابتدا به هنرجویان توضیح دهید که ایده‌پردازی چیست و چرا اهمیت دارد. فعالیت: با ذکر مثال‌هایی از نوآوری‌های موفق در زندگی روزمره شروع کنید (مانند طراحی گوشی‌های هوشمند، اپلیکیشن‌ها یا نوآوری‌های ساده در بسته‌بندی محصولات)  2. معرفی تکنیک SCAMPER SCAMPER مخفف مجموعه‌ای از سوالات است که به افراد کمک می‌کند دیدگاه‌های جدیدی نسبت به یک مسئله یا محصول داشته باشند:  S: Substitute (جایگزین کردن) چه چیزی را می‌توان جایگزین کرد؟ مثال: آیا می‌توان مواد اولیه یک محصول را تغییر داد؟  C: Combine ( ترکیب کردن) آیا می‌توان اجزا یا ایده‌های مختلف را با هم ترکیب کرد؟  مثال: ترکیب گوشی هوشمند با ساعت مچی. A: Adapt ( انطباق دادن)  آیا می‌توان چیزی را تغییر داد یا سازگار کرد؟ مثال: طراحی چتر برای استفاده در باد شدید. M: Modify (تغییر دادن)  آیا می‌توان اندازه، رنگ، شکل یا سایر ویژگی‌ها را تغییر داد؟ مثال: کوچک‌تر کردن خودرو برای استفاده در شهرهای شلوغ. P: Put to Another Use (استفاده در جای دیگر) آیا می‌توان از محصول برای کاربرد دیگری استفاده کرد؟ مثال: استفاده از تایرهای قدیمی برای ساخت گلدان. E: Eliminate (حذف کردن) چه چیزی را می‌توان حذف کرد؟ مثال: حذف دکمه‌های فیزیکی روی گوشی‌های هوشمند. R: Rearrange/Reverse (بازآرایی یا معکوس کردن) آیا می‌توان چیزی را جابجا کرد یا ترتیب را تغییر داد؟ مثال: طراحی صندلی‌های متحرک برای هواپیما. | هنرجویان با دقت به مطالب گفته شده توجه مینمایند و با استفاده از روش طوفان فکری ایده هایی که به ذهنشان میرسد بیان میکنند.  به محیط اطراف و وسایل مورد استفاده خود دقت بیشتری میکنند و اشیایی که در ساخت آنها از تکنیک Scamper استفاده شده نام میبرند.  هر گروه با همفکری اعضای گروه ایده های خود را در دفتر کار یادداشت مینماید.  هنرجویان ایده های مطرح شده در هر گروه را ارزیابی میکنند. | آموزش شایستگی های اصول  ارتباط موثر و کارتیمی ( N5)  شایستگی ایفای نقش در تیم(N53)  استفاد از شایستگی های تفکر و  حل مساله ( N1)  ویژگی های شخصیتی و مسئولیت پذیری(N7)  یادگیری مادام العمر و کسب اطلاعات (N3)  شایستگی مستندسازی (N37)  شایستگی تفکر خلاق(N15)  مهارت گوش کردن (خوب شنیدن) (N52) | 180 دقیقه |
| **تمرین عملی**  **(فعالیت های کارگاهی)** | کار گروهی: هنرجویان به گروه‌های کوچک تقسیم شده و از آنها میخواهیم برای هر مرحله از SCAMPER، ایده‌ای ارائه دهند. مثال: برای یک بطری آب: S : جایگزین کردن پلاستیک با مواد قابل بازیافت  C : ترکیب بطری با فیلتر تصفیه آب  و...  از هنرجویان خواسته میشود که با همفکری و با توجه به توضیحات داده شده فعالیت های کارگاهی در صفحات 3، 5، 7، 8، 9، 10، 11، 12 ،13و 15 را انجام دهند. | هنرجویان فعالیت های کارگاهی را با دقت انجام میدهند و اگر سوالی داشتند مطرح میکنند.  هر گروه با مدیریت سرگروه همزمان با انجام کارگاه ها در خصوص ایده کار و کسب خود پیشنهادهایی که به ذهنشان میرسد مطرح مینمایند. | استفاد از شایستگی های تفکر و  حل مساله ( N1)  آموزش شایستگی های اصول  ارتباط موثر و کارتیمی ( N5)  شایستگی ایفای نقش در تیم(N53)  یادگیری مادام العمر و کسب اطلاعات (N3)  شایستگی مستندسازی (N37)  شایستگی تفکر خلاق(N15)  مدیریت کارها و پروژه ها(N62) | 50 دقیقه |
| **بررسی کار گروهی** | از سرگروه ها خواسته میشود که ایده هایی که به ذهنشان رسیده برای بقیه هنرجویان بیان کنند و از همفکری دوستان برای سنجش میزان عملی بودن آن در کارو کسب گروه خود استفاده نمایند. | هر گروه با مدیریت سرگروه یک کار و کسب پیشنهادی ارائه میدهد و چالش های موجود درآن خدمت را مطرح مینماید.  هنرجویان با شنیدن ایده های مختلف، خلاقیت های بیشتری در ارائه یک کار و کسب الکترونیکی ارائه میدهند و از راهنمایی هنرآموز و دیگر دوستان جهت رفع مشکلات موجود در کار و کسب مطرح شده خود استفاده مینمایند. | استفاد از شایستگی های تفکر و  حل مساله ( N1)  آموزش شایستگی های اصول  ارتباط موثر و کارتیمی ( N5)  شایستگی ایفای نقش در تیم(N53)  شایستگی تفکر انتقادی (N14)  یادگیری مادام العمر و کسب اطلاعات (N3)  شایستگی مستندسازی (N37)  شایستگی تفکر خلاق(N15) | 30 دقیقه |
| **ارزشیابی** | در این مرحله با سنجش عملکرد و مشاهده رفتار هنرجویان و با استفاد از چک لیست هایی که در اختیار هست اهداف کسب شایستگی که در ابتدای فرایند مشخص شده (دانشی، مهارتی و نگرشی) مورد سنجش قرار می گیرد.  ارزیابی و بازخورد:  بررسی ایده‌ها: هر گروه ایده‌های خود را ارائه دهد. بحث و تبادل نظر: نقاط قوت و ضعف ایده‌ها را بررسی کنید. تشویق خلاقیت: به جای تمرکز روی امکان‌پذیری، روی خلاقیت و نوآوری تأکید کنید. | هنرجویان بازخورد مناسب از عملکرد خود را دریافت نمود و از اشکالات کار خود و دیگر تیم ها مطلع میشوند. | شایستگی تفکر انتقادی (N14)  شایستگی تفکر خلاق(N15)  شایستگی های اصول ارتباط موثر و کارتیمی ( N5)  شایستگی سازمان دهی اطلاعات(N32)  شایستگی های ویژگی های شخصیتی(N7)  آموزش دیگران (N57) | 30 دقیقه |
| جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربردی) | آموزش ایده‌پردازی و تکنیک اسکمپر یک فرایند خلاقانه است که هدف آن تحریک تفکر خلاق و نوآورانه در افراد است. نیازها پایه و اساس خواسته‌ها و تقاضا هستند. خواسته‌ها نشان می‌دهند که افراد چگونه نیازهای خود را ترجیح می‌دهند برآورده کنند. تقاضا جایی است که نیازها و خواسته‌ها با توانایی خرید ترکیب می‌شوند. درک این مفاهیم به افراد و کسب‌وکارها کمک می‌کند تا محصولات و خدماتی را ارائه دهند که با نیازها و ترجیحات مشتریان تطابق داشته باشد.  رفتار ورودی دانش‌آموزان در مبحث تجارت الکترونیک تحت تأثیر ترکیبی از عوامل فردی (مانند علاقه و مهارت‌ها) و محیطی (مانند آموزش و منابع در دسترس) قرار دارد. برای بهبود یادگیری در این زمینه، باید به این عوامل توجه شده و روش‌های تدریس جذاب و تعاملی به کار گرفته شود. | هنرجویان با مرور مطالب تسلط بیشتری روی موضوع درس پیدا میکنند.  نقاط قوت و ضعف هنرجویان مشخص میشود.  نکات اصلی درس را مشخص میکنند. | شایستگی سازمان دهی اطلاعات(N32)  شایستگی تفکر خلاق(N15)  مهارت گوش کردن (خوب شنیدن) (N52)  جمع آوری و گردآوری اطلاعات(N31) | 15 دقیقه |

* **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:  10دقیقه | آزمون عملکرد کتبی | در هر مرحله از SCAMPER ایده‌های خود را بیان کنند. | | ✓ | ✓ |  | ✓ |  |  |  |  |  |  |  |
| آزمون شناسایی |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| عملکرد در شرایط  شبیه سازی شده | طراحی یک چالش: تصور کنید یک محصول نوشیدنی می‌سازید. از SCAMPER برای بهبود آن استفاده کنید. | | ✓ | ✓ |  | ✓ | ✓ |  | ✓ |  |  |  |  |
| نمونه کار | فرد باید ایده‌هایی مثل جایگزین کردن بطری پلاستیکی با شیشه‌ای، ترکیب طعم‌های مختلف، یا حذف یک فرآیند تولید غیرضروری را پیشنهاد دهد | | ✓ | ✓ |  | ✓ | ✓ |  |  |  |  |  |  |
| ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش | ابزار/ابزارهای سنجش  (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ... ) | چک لیست | | | | | | | | | | | |
| معیار/معیارهای سنجش | ۱- ایده‌های خلاقانه  ۲- استفاده کامل از SCAMPER  ۳- ارائه و توضیح دقیق ایده‌ | | | | | | | | | | | |
| ارزشیابی تکوینی (عملکردی)  (فنی -غیر فنی)  حداکثر زمان:  ۵ دقیقه | آزمون عملکرد کتبی |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| آزمون شناسایی | درک مفاهیم: آیا یادگیرنده مراحل حل مسئله و روش اسکمپر را به درستی توضیح می‌دهد؟ خلاقیت: آیا ایده‌های جدید و متفاوت ارائه شده است؟ تحلیل و ارزیابی: آیا ایده‌ها قابل اجرا و منطقی هستند؟ مهارت‌های ارتباطی: آیا یادگیرنده توانسته است ایده‌های خود را به خوبی بیان کند؟ | | ✓ | ✓ |  | ✓ | ✓ | ✓ |  |  |  |  |  |
| عملکرد در شرایط  شبیه سازی شده | یک محصول یا فرآیند را انتخاب کنید و با استفاده از روش اسکمپر (جایگزینی، ترکیب، حذف، و ...) ایده‌ای نوآورانه برای بهبود آن ارائه دهید. | | ✓ | ✓ |  | ✓ | ✓ | ✓ |  |  |  |  |  |
| نمونه کار |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش | ابزار/ابزارهای سنجش  (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ... ) | چک لیست | | | | | | | | | | | |
| معیار/معیارهای سنجش | ۱- نوآوری (استفاده خلاقانه از تکنیک‌های اسکمپر)  ۲- کارایی (توانایی ارائه ایده‌ها به‌صورت منطقی)  ۳- همکاری گروهی  4- مشارکت فعال در ایده‌پردازی | | | | | | | | | | | |

\*\* 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 |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| آزمون شناسایی |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| عملکرد در شرایط  شبیه سازی شده |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| نمونه کار |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش | ابزار/ابزارهای سنجش  (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ... ) |  | | | | | | | | | | | |
| معیار/معیارهای سنجش | ۱-  ۲-  ۳-... | | | | | | | | | | | |

­­\*\*\*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 | * دقت به کار و کسب اقوام و نزدیکان و صحبت با آنها در خصوص مشکلات موجود در کار و ارائه راهکار یا ایده مناسب برای رفع آنها * معرفی 3 وبسایت فروش یا ارائه دهنده خدمات الکترونیکی * تکنیک SCAMPER را روی یک موضوع دلخواه در خانه اجرا کنند و نتایج را ارائه دهند. نتایج می‌توانند شامل نقاشی، ارائه متنی، یا حتی نمونه‌های اولیه باشند. * آزمون کتبی پایانی در جلسه آینده برگزار میشود. | حداکثر زمان:  5 دقیقه |
| منابع | [کتاب تجارت الکترونیک و امنیت شبکه](http://www.chap.sch.ir/books/6705)  [آموزش شایستگی های غیرفنی در دوره دوم متوسطه. کفاشان, محمد. ویژه نامة رشد آموزش فنی وحرفه ای و کاردانش](http://tvoccd.oerp.ir/content/%D8%A2%D9%85%D9%88%D8%B2%D8%B4-%D8%B4%D8%A7%DB%8C%D8%B3%D8%AA%DA%AF%DB%8C-%D9%87%D8%A7%DB%8C-%D8%BA%DB%8C%D8%B1-%D9%81%D9%86%DB%8C-%D8%AF%D8%B1-%D8%AF%D9%88%D8%B1%D9%87-%D8%AF%D9%88%D9%85-%D9%85%D8%AA%D9%88%D8%B3%D8%B7%D9%87) | |