

الگوی پیشنهادی دبیرخانه توسعه و سنجش صلاحیت حرفه ای هنرآموزان سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۲

اهداف شایستگی (تلفیق شایستگی فنی و غیر فنی)															
شایستگی	شرایط	معیار	عملکرد	دانش	نگوین	مهارت	اخلاق	عمل	علم	ایمان	تعقل	خود	خدا	خلق	خلقت
فنی			هنرجویان باید بتوانند انواع اشیای تعاملی در نرم افزار را نام ببرد.	*					*		*	*			
			هنرجویان باید بتوانند ناحیه کلیک کردنی ایجاد و برای آن Action یا عمل مناسب تعریف کند.	*	*	*		*	*		*	*		*	*
			هنرجویان باید بتوانند انواع دکمه را نام ببرند و متناسب با پروژه های خود از آنها استفاده کنند.	*		*		*	*		*	*		*	*
			هنرجویان باید بتوانند کادر ورود متن را ایجاد و خصوصیات آن را تنظیم کنند	*		*		*	*		*	*		*	*
			هنرجویان باید بتوانند از اشیای مختلف تعاملی مانند ناحیه کلیک کردنی، دکمه،			*		*	*		*	*		*	*

غیر فنی	کادر ورود متن استفاده نموده و میان آنها ارتباط برقرار نماید.										
	هنرجو باید نکات ایمنی را رعایت کنند و از قرار دادن بطری آب و تغذیه بر روی میز کار پرهیزد										
	هنرجو باید در سر جای خود با فاصله مناسب از مانیتور قرار گیرند.										
	در ایجاد پروژه تعاملی، خلق محیط های جذاب و خلاقانه را مد نظر قرار دهد										
	هنرجو باید در تیم خود برای انجام پروژه مسئولیت پذیر و مشارکت داشته باشد.										
	در ایجاد پروژه تعاملی، کاربرهای با سطوح دانش متفاوت بتوانند با محیط رابطه برقرار کرده و به راحتی از آن استفاده کنند (بهره وری)										
آماده سازی فرایند یاددهی - یادگیری	ناحیه کلیک کردنی (Click Box) - اکشن ها (Actions) - انواع دکمه ها (Buttons) - کادر ورود متن (Text Entry Box) - رئیس مطالب										
	روش تدریس سخنرانی - بارش فکری - بحث و فعالیت گروهی - پرسش و پاسخ - نمایشی - تمرین عملی										
	تجهیزات کارگاهی شامل سیستم رایانه ای، ویدئو پراژکتور، نرم افزارهای Captivate 2019 NetSupport School می باشد، استاندارد مهارتی رشته تولید محتوای آموزش الکترونیکی										
	با توجه به اینکه روش تدریس سخنرانی - بارش فکری - بحث و فعالیت گروهی - پرسش و پاسخ - نمایشی - تمرین عملی می باشد، برای تسلط هنرآموز بر سیستم ها و رفع اشکال هنرجویان جهت تاثیر گذاری و تعمیق یادگیری همچنین افزایش تمرکز و کاهش استرس هنرجویان چیدمان کلاس به صورت U شکل می باشد.										
	تیم بندی و ساماندهی هنرجویان در قالب تیم										
	گروه بندی هنرجویان کلاس در ۸ گروه ۲ نفره و انتخاب نام گروه توسط اعضاء و تقسیم وظایف										
پیش بینی رفتار ورودی	شایستگی های فنی					شایستگی های غیر فنی					
	یک پروژه آموزش سخت افزار رایانه با موارد زیر را ایجاد کنید: (الف) در اسلاید اول، متن «آموزش سخت افزار رایانه» به صورت متحرک نمایش داده شود. (ب) در اسلاید دوم، تعدادی قطعه رایانه را نمایش داده طوری که با نگر داشتن اشاره گر ماوس روی قطعات، نام و توضیحات آنها نمایش داده شود.					هنرجویان در سر جای خود با فاصله مناسب از مانیتور قرار می گیرند. هنرجویان بعد از تفکر و مشورت با هم گروه خود فعالیت خواسته شده را انجام می دهند.					
فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان					حد اکثر زمان:					

۳ دقیقه	سلام زمزمه ی ذکر صلوات خاصه حضرت زهرا پاسخ با حرکت دست و صدا (حاضر)	آغاز کلاس با یاد و نام خدا ، سلام و احوال پرسى ذکر صلوات خاصه حضرت زهرا و عرض تسلیت شهادت آن بانوی بزرگوار و حضور و غیاب – دقت در وضعیت جسمی و روانی هنرجویان – آراستگی ظاهر – لطافت کلام	فعالیت های آغازین (مقدماتی) و ارتباط اولیه
۲ دقیقه	هنر جویان بعد از تفکر و مشورت با هم گروه خود پاسخ می دهند.	تفاوت میان اشیا تعاملی و غیر تعاملی چیست؟	سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته ، تشخیصی)
۱ دقیقه	سکوت ، دیدن و توجه به همراه تفکر	با نمایش چند نمونه از کاربرد اشیا تعاملی در پروژه های مختلف که به جذاب تر شدن و کارآمد تر شدن کار نهایی کمک کرده است انگیزه ایجاد می کنیم.	ایجاد انگیزش و برانگیختگی

ارائه درس جدید در حین فرایند یاددهی – یادگیری (بر اساس الگوی انتخابی تدریس هنر آموز چیدمان می شود) با استناد به جدول شایستگی های غیر فنی N1 تا N9 و کتاب های شایستگی های غیر فنی				
مراحل فرایند الگوی منتخب	فرمان / تسهیل گری هنر آموز	فعالیت هنر جویان		حد اکثر زمان
		شایستگی های فنی	شایستگی های غیر فنی	
مرحله ۱	شرح دادن مفهوم اشیا تعاملی Interactive Objects	سکوت و گوش دادن به همراه تفکر	یادگیری: یادگیری (N35) توسعه شایستگی و دانش (N36)	۲ دقیقه
مرحله ۲	نمایش چند نمونه از کاربرد اشیا تعاملی در پروژه های مختلف که به جذاب تر شدن و کارآمد تر شدن کار نهایی کمک کرده است	توجه و دیدن اسلاید ها	یادگیری: یادگیری (N35) توسعه شایستگی و دانش (N36)	۲ دقیقه
مرحله ۳	بیان مفهوم ناحیه کلیک کردنی (Click Box) و نحوه به وجود آوردن آن	توجه گوش دادن و یادداشت برداری و انجام آنچه در این قسمت یاد گرفته	یادگیری: یادگیری (N35) توسعه شایستگی و دانش (N36)	۳ دقیقه
مرحله ۴	بیان مفهوم اکشن (Actions) و معرفی چند اکشن و به کار بردن آن ها در یک مثال . اکشن در زبانه Actions در پنجره خصوصیات در قسمت On Success تعیین می شود	توجه گوش دادن و یادداشت برداری و انجام آنچه در این قسمت یاد گرفته	یادگیری: یادگیری (N35) توسعه شایستگی و دانش (N36)	۳ دقیقه
مرحله ۵	بیان مفهوم دکمه (Button) و روش درج آن معرفی انواع دکمه و نحوه به وجود آوردن آن: ۱. Text Button (دکمه متنی) ۲. Transparent Button (دکمه های شفاف) ۳. Image Button (دکمه های تصویری) دکمه ها معمولاً دارای سه حالت Up (ظاهر معمولی دکمه)، Over (زمانی که اشاره گر ماوس روی دکمه قرار می گیرد) و Down (زمانی که دکمه فشرده می شود) می باشند.	توجه گوش دادن و یادداشت برداری و انجام آنچه در این قسمت یاد گرفته	یادگیری: یادگیری (N35) توسعه شایستگی و دانش (N36)	۴ دقیقه
مرحله ۶	بیان مفهوم کادر ورود متن (Text Entry Box) و روش درج آن بیان تنظیمات کادر ورود متن	توجه گوش دادن و یادداشت برداری و انجام آنچه در این قسمت یاد گرفته	یادگیری: یادگیری (N35) توسعه شایستگی و دانش (N36)	۳ دقیقه
جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربرد)	بیان مفهوم اشیا تعاملی معرفی سه نوع از اشیا تعاملی ویژگی ها و نحوه استفاده از آنها شامل: ✓ ناحیه کلیک کردنی (Click Box) ✓ دکمه (Button) ✓ کادر ورود متن (Text Entry Box)	توجه گوش دادن و یادداشت برداری و انجام آنچه در این قسمت یاد گرفته	تفکر منطقی (N11)	۱ 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

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 هنر آموز و هنرجو تکمیل می شود.												
عناوین سنجش	انواع سنجش	صلاحیت (دانش + مهارت) و شایستگی (صلاحیت + تعهد)	سطوح سنجش شایستگی فنی			سطوح سنجش						
			سطح ۱	سطح ۲	سطح ۳	سطح ۲				سطح ۳		
						یادگیری N1&N3 N4&N9	مدیریتی N6 S5	بین فردی N5&N7	موقعیتی H2&N8 HSE	یادگیری N1&N3 N4&N9	مدیریتی N6 S5	بین فردی N5&N7
فعالیت های خلاقانه هنر جویان حداکثر زمان: ۱۰ دقیقه	آزمون عملکرد کتبی	از هنر جویان خواسته می شود با توجه به مبحث آموزش داده شده و بکار گیری خلاقیت و مشورت با هم گروهی خود تمرین زیر را انجام دهند. در پروژه الفبا، اسلایدی شامل همه حروف الفبا ایجاد کرده و کاری کنید که با کلیک روی هر حرف، اسلاید مربوط به همان حرف نمایش داده شود (راهنما: روی هر حرف یک ناحیه کلیک کردنی قرار داده و در بخش On Success از دستور jump to slide استفاده کرده و اسلاید مورد نظر را انتخاب نمایید).			*					*	*	*
	آزمون شناسایی											
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده											
	نمونه کار	هنر آموز تمرین انجام شده توسط تک تک گروه ها را بر روی پرده نمایش ، نشان می دهد و از گروه ها دیگر می خواهد به فعالیت هر گروه امتیاز بدهند. و هنر آموز در دفتر شاخص ثبت می کند			*					*	*	*
	ابزار ها و معیارهای مورد سنجش	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)	چک لیست، دفتر شاخص									
	معیار / معیارهای سنجش	۱- مشورت و کار گروهی ۲- به کار بردن خلاقیت در حل تمرین ۳- انجام صحیح و تحویل به موقع تمرین										
ارزشیابی تکوینی (عملکردی) (فنی – غیر فنی) حداکثر زمان: ۵ دقیقه	آزمون عملکرد کتبی	به اسلایدهای کلیه حروف در پروژه الفبا، دکمه هایی برای رفتن به حرف قبلی و بعدی اضافه کنید. دکمه ای نیز برای بازگشت به منوی حروف در هر اسلاید قرار داده و پیش نمایش را مشاهده کنید			*					*	*	*
	آزمون شناسایی											
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده											
	نمونه کار											
	ابزار ها و معیارهای مورد سنجش	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...)	چک لیست، دفتر شاخص									
	معیار / معیارهای سنجش	۱- مشورت و کار گروهی ۲- به کار بردن خلاقیت در حل تمرین ۳- انجام صحیح و تحویل به موقع تمرین										

در بخش انتهایی فرایند یاددهی - یادگیری در کلاس درس اجرا نماید.

**** با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنر آموز ممکن است ارزش‌های یابانی در فرایند انجام نشود به همین دلیل این بخش در جدولی جداگانه درج شده است.**

[illegible]

												آزمون شناسایی	ارزشیابی پایانی (عملکردی) (فنی - غیر فنی) حداکثر زمان: دقیقه
												عملکرد در شرایط شبیه سازی شده	
												نمونه کار	
												ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست واری، واقعه نگاری و ...) ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	
۱- ۲- ۳-...												معیار / معیارهای سنجش	

*** 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.

تعیین تکالیف جلسه آینده	در پروژه الفبا بعد از اسلاید اول، صفحه ای را برای دریافت اطلاعات کاربر (شامل نام و نام خانوادگی) اضافه کنید و در بالای جدول حروف، پیام خوش آمدگویی را به کاربر نمایش دهید.	حداکثر زمان: ۱ دقیقه
منابع	استفاده از کتاب محتواساز آموزش الکترونیکی (جلد اول) منابع اینترنتی بر اساس استاندارد های مهارتی رشته تولید محتوای آموزش الکترونیکی	