

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

مشخصات کلی	نام هنرآموز: مریم نام خانوادگی هنرآموز: ملک زاده مدرک تحصیلی: کارشناسی ارشد رشته تحصیلی: مهندسی برق گرایش مخابرات شبکه شماره همراه: ۰۹۲۲۴۴۱۸۰۵۸	نام استاندارد/ عنوان درس: تجارت الکترونیک و امنیت شبکه شماره و عنوان پودمان / شایستگی: پودمان ۲- توسعه کار و کسب الکترونیکی واحد یادگیری / توانایی: واحد یادگیری ۲ جلسه: ۸	استان: خوزستان منطقه/ناحیه: رامهرمز هنرستان: هاجر شاخه: فنی و حرفه ای زمینه: صنعت رشته: شبکه و نرم افزار	پایه: دوازده تعداد هنرجویان: ۲۴ طرح درس شماره: ۸ مدت زمان تدریس: ۹۰ تاریخ اجرا: ۱۴۰۳ / ۰۸ / ۲۲
-------------------	--	---	---	---

اهداف

سطوح هدف	اهداف با رویکرد تلفیقی از شایستگی فنی و غیر فنی
هدف کلی	پس از پایان این جلسه از هنرجو انتظار می رود بتواند: نحوه ی تنظیم لوگو و فاوآیکن پرستاشاپ را یاد بگیرد. (کارگاه ۵) با تهیه لوگو و فاوآیکن در وبسایت های آنلاین آشنا بشود.
اهداف جزئی	پس از پایان این جلسه از هنرجو انتظار می رود بتواند: ۱- با محل نمایش فاوآیکن و لوگوی فروشگاه الکترونیکی آشنا بشود. ۲- اهمیت استفاده از فاوآیکن و لوگو را برای فروشگاه درک کند. ۳- نحوه ی تنظیم لوگو و فاوآیکن را فرا بگیرد. ۴- در انتخاب لوگو و فاوآیکن به اهمیت کیفیت و اندازه تصاویر پی ببرد. ۵- یادگیری ابزارهای دیجیتال طراحی (تهیه لوگو و فاوآیکن در وب سایت های آنلاین) ۶- تاکید بر مسئولیت پذیری و عدم کپی برداری (حق کپی رایت)

عرصه برنامه درسی ملی با استناد به ساحت های تعلیم و تربیت	عناصر برنامه درسی ملی (شایستگی پایه) با استناد به ساحت های تعلیم و تربیت	سطوح شایستگی	اهداف یادگیری روشن مبتنی بر کسب شایستگی ها (فنی) انتظارات عملکرد در پایان آموزش مهارت شاخص												
			(پایه - فنی - غیر)												
خفت	خلق	خدا	خود	تعقل	ایمان	علم	عمل	اخلاق	مهارت	تکرش	دانش	عملکرد	معیار	ترابط	شلیسی
	✓	✓	✓			✓					✓	۱- هنرجو بتواند بعد از توضیحات هنرآموز و تدریس کارگاه ۵، در هر فروشگاه اینترنتی، لوگو و فاوآیکن را بدرستی تشخیص داده و نشان دهد.			فنی
	✓	✓	✓			✓					✓	۲- هنرجو پس از توضیحات هنرآموز و با مشاهده و مقایسه ی چند فروشگاه بتواند حداقل ۴ ویژگی مهم که در طراحی لوگو و فاوآیکن باید رعایت بشود را بدرستی بیان کند.			
	✓	✓	✓	✓			✓		✓			۳- هنرجو پس از آموزش کارگاه ۵ و با در اختیار داشتن فایل آماده لوگو و فاوآیکن بتواند در پنل مدیریت پرستاشاپ، این نمادها را بدرستی بارگذاری کند.			
	✓	✓	✓		✓			✓		✓		۴- هنرجو بداند که پس از بارگذاری لوگو و فاوآیکن جدید باید نتیجه تغییرات را در نمای جلوی فروشگاه (از نظر کیفیت تصاویر، ابعاد، رنگ و حس زیبایی شناختی) مشاهده و بررسی نماید.			
	✓	✓	✓	✓			✓		✓			۵- هنرجو بتواند پس از معرفی سایت های آنلاین طراحی توسط هنرآموز و با در اختیار داشتن آدرس اینترنتی آن ها، بصورت تیمی یک لوگو و فاوآیکن مناسب برای کارو کسب تیم خود طراحی کند.			
	✓	✓	✓		✓			✓		✓		۶- هنرجو پس از توضیحات هنرآموز و در هنگام طراحی به قانون حق کپی رایت احترام بگذارد.			

رئوس مطالب	اهداف شایستگی (تلفیق شایستگی فنی و غیر فنی)
آشنایی با محل نمایش فاوآیکن و لوگوی فروشگاه الکترونیکی - درک اهمیت استفاده از فاوآیکن و لوگو - تنظیم لوگو و فاوآیکن - اهمیت کیفیت، اندازه و رنگ تصاویر لوگو و فاوآیکن - تهیه لوگو و فاوآیکن از وب سایت های آنلاین	آماده سازی فرایند یاددهی - یادگیری
روش های تدریس اصلی: ۱- YE ۲- یادگیری معکوس	
روش های تدریس کمکی: ۱- یادگیری مبتنی بر پروژه ۲- مطالعه موردی ۳- بارش فکری ۴- پرسش و پاسخ ۵- اجرای عملی	
<input type="checkbox"/> ابزار آموزشی: رایانه - شبکه فعال در کارگاه - اتصال به اینترنت - نرم افزار ومپ سرور - پرستاشاپ نصب شده روی لوکال - پروژکتور - پرده نمایش - کارت شبکه بیسیم (برای اتصال اینترنت گوشی هنرآموز به رایانه) <input type="checkbox"/> رسانه های آموزشی: کتاب تجارت الکترونیک - ویدئو آموزشی پیش از کلاس - اسلایدهای آموزشی در مورد لوگو و فاوآیکن - فایل های نمونه لوگو و فاوآیکن - فایل حاوی آدرس چند وبسایت طراحی رایگان لوگو و فاوآیکن	ابزار و رسانه های آموزشی

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> فضای آموزشی: کارگاه رایانه شماره ۲ هنرستان حضرت هاجر(س) <input type="checkbox"/> سازماندهی فضا و تجهیزات: <ul style="list-style-type: none"> ○ استفاده از مدل سایت رایانه برای چیدمان سیستم‌ها ○ ۷ میز و ۷ رایانه برای هنرجویان + ۱ میز و ۱ رایانه برای هنرآموز ○ استفاده هر تیم سه نفره از یک رایانه متصل به شبکه و اینترنت ○ میز و رایانه هنرآموز پس از تدریس در اختیار یک تیم قرار داده می‌شود. ○ قرار گرفتن کیف، قمقمه و دیگر وسایل هنرجویان در کمد مخصوص ○ تجهیزات ایمنی و بهداشتی مورد نیاز کارگاه: کپسول آتشنشانی، جعبه کمک‌های اولیه، سطل زباله 	سازماندهی فضا و تجهیزات کارگاه	
	تشکیل ۸ تیم سه نفره با نام مشخص و انتخاب دلخواه یک کار و کسب برای هر تیم توسط اعضای آن به منظور انجام پروژه <ul style="list-style-type: none"> • رهبر گروه: تنظیم زمان، تذکر به افراد کم‌کار، مراقبت از وسایل • رابط: دریافت وسایل از همیار هنرآموز و تحویل اقلام، تعامل با گروه‌های دیگر • منشی: ثبت کلیه فعالیتها، نتایج و ارزیابی‌ها 	تیم بندی و سازماندهی هنرجویان در قالب تیم	
	سایستگی های غیر فنی <p>نظافت کارگاه پس از پایان کار (۵س) - ویژگی شخصیتی اخلاق: مسولیت پذیری، درست کاری، کسب حلال - ارتباط موثر - تفکر منطقی - تفکر انتقادی - خلاقیت و نوآوری - تفکر سیستمی</p>	سایستگی های فنی <p>از هنرجو انتظار می‌رود:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> نمای فروشگاه باز کند. <input type="checkbox"/> مراحل ورود به پنل مدیریت پرستاشاپ روی لوکال هاست را بداند. <input type="checkbox"/> با محیط پیشخوان و نحوه کار با آن آشنایی داشته باشد. <input type="checkbox"/> با ابعاد تصویر بر حسب پیکسل آشنا باشد. 	پیش بینی رفتار ورودی
حداکثر زمان:	فعالیت هنرجویان <ul style="list-style-type: none"> ➤ قرار دادن کیف و قمقمه در کمد مخصوص ➤ روشن کردن فیوز و محافظ برق کارگاه ➤ توسط همیار هنرآموز ➤ سلام و احوال‌پرسی با هنرآموز ➤ انجام حضور و غیاب توسط همیار هنرآموز و گزارش به هنرآموز ➤ اطلاع اسامی غایبین به دفتر هنرستان ➤ توسط همیار هنرآموز ➤ آماده سازی رایانه‌ها، تست اتصال شبکه ➤ توسط هر تیم ➤ آماده سازی ویدئو پروژکتور و تنظیم نور ➤ کارگاه در صورت درخواست هنرآموز 	فرمان / تسهیل گری هنرآموز <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> سلام، دست دادن با هنرجویان و ایجاد رابطه عاطفی از طریق جویا شدن از حال و احوال و احتمالاً دلایل ناخوشی روحی یا جسمی آن‌ها <input type="checkbox"/> ثبت حضور و غیاب در دفتر کلاسی <input type="checkbox"/> اتصال اینترنت گوشی به رایانه هنرآموز و اشتراک گذاری آن در شبکه <input type="checkbox"/> شرح روند کار این جلسه 	فعالیت های آغازین(مقدماتی) و ارتباط اولیه
حداکثر زمان:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ گوش فرا دادن به سخنان و توضیحات هنرآموز ➤ انجام بازی و مشورت با هم تیمی‌ها برای انتخاب گزینه درست در بازی ➤ هر تیم دلایل احتمالی برای عدم کسب امتیاز لازم را بیان می‌کند. ➤ توجه به دقت و سرعت در حین انجام کار برای کسب نتیجه بهتر 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> بخش اول: هنرآموز بصورت بازی سازی با استفاده از نرم‌افزار استوری لاین به طراحی سوالات مربوط به مفاهیم جلسه گذشته می‌پردازد: <ul style="list-style-type: none"> مرحله ۱: تشخیص نرم‌افزار شبیه‌ساز سرور مرحله ۲: یافتن URL درست برای پنل مدیریت مرحله ۳: یافتن فولدر صحیح در لوکال هاست مرحله ۴: ورود به داشبورد با نام کاربری و رمز عبور <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">توضیحات کامل</div> اگر هنرجویان حداقل ۸۰ درصد امتیاز را کسب نکنند باید پیش‌نیازها یادآوری شود. <input type="checkbox"/> بخش دوم: (بازی سرعت) از هنرجویان خواسته می‌شود تا در کمترین زمان ممکن وارد پنل مدیریت خود شوند. <ul style="list-style-type: none"> ➤ سپس نمای فروشگاه را باز کنند. ➤ یکی از تصاویر موجود در نمای فروشگاه را به دلخواه دانلود کنند. (تصویر اسلایدر، لوگو، بنر، محصول و یا ...) ➤ تصویر را با استفاده یکی از ابزارهای رایگان مانند Paint یا Photoshop بساز کنند. طول و عرض تصویر را بر حسب پیکسل (رزولوشن) و حجم فایل را بررسی کرده و گزارش دهند. <p>رتبه بندی: ایجاد جدول رتبه بندی تیم‌ها روی تخته (افزایش حس رقابت)</p>	سنجش و ارزشیابی آغازین (گذشته، تشخیصی)
حداکثر زمان:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ توجه به سخنان هنرآموز ➤ تفکر و پاسخ به پرسش‌ها 	<ol style="list-style-type: none"> ۱- استفاده از بازی کوتاه و خلاقانه (بازی تشخیص لوگو): لوگوهای برنده‌های معروف مانند دیجی کالا، گوگل، اپل و نایک بدون نام نمایش داده شود و از هنرجویان خواسته شود نام برند را حدس بزنند. ۲- بیان داستان‌های جالب (داستان طراحی لوگوهای معروف): داستان لوگوی نایک که الهام گرفته از حرکت و سرعت است. ۳- ایجاد فضای تعامل و طرح سوال: آیا تا کنون به فاویکن مرورگرها توجه کرده‌اید؟ مرورگر گوگل کروم و فایرفاکس 	ایجاد انگیزش و برانگیختگی

اجرای فرایند یاددهی - یادگیری

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

با استناد به جدول شایستگی های غیر فنی N۱ تا N۹ و کتاب های شایستگی های غیر فنی

مراحل فرایند الگوی VE	فرمان / تسهیل گری هنرآموز	فعالیت هنرجویان		زمان
		شایستگی های غیر فنی	شایستگی های فنی	
۱- پیش از کلاس (آماده سازی)	(یادگیری معکوس) ✓ هنرآموز یک ویدئوی کوتاه تهیه کرده و از چند روز قبل در گروه شاد برای هنرجویان ارسال می کند شامل: ۱- معرفی ساده مفاهیم لوگو و فاوآیکن ۲- چگونگی تنظیم لوگو و فاوآیکن در پرستاشاپ ۳- صرفه جویی در زمان و هزینه در صورت استفاده از وبسایت های آنلاین طراحی ۴- معرفی وبسایت های رایگان طراحی لوگو و فاوآیکن LOGO.com و Logonomy.ir و Favicon.io ✓ ارائه تکلیف: هنرجویان با استفاده از ابزارهای معرفی شده یک طرح ساده اولیه برای کاروکسب پیشنهادی خود در این پودمان تهیه کنند. بصورت انفرادی	<ul style="list-style-type: none"> ❖ انتخاب فناوری مناسب (N۴۱) ❖ ویژگی شخصیتی: مسئولیت- پذیری (N۷۲) ❖ کاربرد فناوری های نوین: یادگیری ابزارهای دیجیتال طراحی (N۴۲) ❖ مدیریت زمان (N۶۴) ❖ مدیریت هزینه (N۶۵) 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ دانلود ویدئو از گروه شاد و مشاهده آن در خانه ✚ انجام تکلیف در خانه و ارسال آن به شاد هنرآموز 	۵
۲- درک اولیه	(روش بارش فکری) ✓ هنرآموز برای تعیین سطح دانش اولیه از هنرجویان سوال می پرسد: ۱- چه ویژگی هایی باعث می شود یک لوگو در ذهن مشتری ماندگار شود؟ ۲- چرا کاروکسب ها به لوگو و فاوآیکن نیاز دارند؟ ✓ یادداشت ایده ها روی تخته	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ارتباط موثر: مهارت گوش کردن (خوب شنیدن) (N۵۲) ❖ تفکر منطقی: استدلال (N۱۱) 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ توجه به سخنان هنرآموز ✚ مشارکت در پاسخگویی و تعامل با هنرآموز 	۵
۳- درگیرسازی	مطالب در بخش "ایجاد انگیزش و برانگیختگی" توضیح داده شده است.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ارتباط موثر: مهارت گوش کردن (خوب شنیدن) (N۵۲) ❖ تفکر منطقی: استدلال (N۱۱) 	مطالب در بخش "ایجاد انگیزش و برانگیختگی" توضیح داده شده است.	لحاظ شده
۴- کاوش	(روش تدریس بخش کاوش: تحلیل موردی) (روش های کمکی: پرسش و پاسخ و بارش فکری) ✓ هنرآموز وبسایت یک فروشگاه واقعی را باز می کند و از هنرجویان می خواهد تا به لوگو و فاوآیکن آن دقت کنند و پس از تحلیل، نقاط قوت و ضعف طراحی آن را بیان کنند. ✓ سوالات راهنما برای تحلیل: • آیا طراحی ساده و مرتبط با موضوع وبسایت است؟ • چه احساسی از طراحی لوگو دریافت می کنید؟ • رنگ ها و فونت ها چه تأثیری در انتقال پیام دارند؟ • آیا فاوآیکن با لوگو هم خوانی دارد؟ • آیا به راحتی در ابعاد کوچک قابل تشخیص است؟ • آیا برای مخاطب جذاب و منحصر به فرد است؟ ✓ هنرآموز نکات مثبت و پیشنهاد های هنرجویان را جمع بندی کرده و نکات کلیدی را ارائه می دهد.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ارتباط موثر: مهارت گوش کردن (خوب شنیدن) (N۵۲) ❖ تفکر سیستمی: تعامل اعضای تیم با یکدیگر (N۲۱) ❖ کار تیمی: شرکت در فعالیت ها (N۵۴) ❖ خلاقیت و نوآوری: تفکر خلاق: تاکید بر ایده منحصر به فرد (N۱۵) ❖ یادگیری مادام العمر (N۳۶) 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ هنرجویان با کاوش در این وبسایت و دقت به نوع کاروکسب این فروشگاه، لوگو و فاوآیکن آن را تحلیل می کنند. ✚ در پاسخگویی و تعامل با هنرآموز مشارکت می کنند. ✚ برای تحلیل بهتر به سوالات راهنمای هنرآموز دقت می کنند و با کمک گرفتن از معیارهای مطرح شده، نقاط ضعف و قوت لوگو و فاوآیکن را بیان می کنند. 	۱۰
۵- توضیح	(روش اجرای عملی) ✓ هنرآموز نحوه تنظیم لوگو و فاوآیکن در پرستاشاپ را مرحله به مرحله روی لوکال هاست نشان می دهد. ✓ معرفی فرمت های لوگو (PNG-JPEG-SVG) و فاوآیکن (.ico). ✓ جلب توجه هنرجویان به اندازه طول و عرض مناسب برای لوگو و فاوآیکن در پرستاشاپ ✓ جلب نظر هنرجویان به رعایت حداکثر حجم فایل لوگو به حدود ۱۰۰ کیلو بایت برای افزایش سرعت بارگذاری سایت ✓ رفع اشکال برای هنرجویان ✓ ارزشیابی تکوینی: مشاهده مراحل انجام تنظیم نمادها در پرستاشاپ توسط هنرجویان و پرسیدن سوال برای سنجش درک آن ها: □ مسیر تنظیم فاوآیکن در پرستاشاپ کجاست؟	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ارتباط موثر: مهارت گوش کردن (خوب شنیدن) (N۵۲) ❖ ویژگی های شخصیتی اخلاق: درستکاری (N۷۳) ❖ مدیریت کیفیت (N۶۳) 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ هنرجویان همزمان این مراحل را روی سیستم های خود اجرا می کنند. (با استفاده از فایل های نمونه لوگو و فاوآیکن که هنرآموز در اختیار هنرجویان قرار داده) ✚ توجه به نکات و سخنان هنرآموز ✚ پرسیدن سوال در صورت نیاز 	۱۵

			<input type="checkbox"/> چگونه می‌توان لوگوی طراحی شده را در پرستاشاپ بارگذاری کرد؟	
۱۰	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ارتباط موثر: مهارت گوش کردن (خوب شنیدن)(N۵۲) ❖ تفکر سیستمی: تعامل بین تیم‌ها: بهبود عملکرد سیستم(N۲۳) ❖ خلاقیت و نوآوری: تفکر خلاق: تاکید بر ایده منحصر به فرد(N۱۵) ❖ اخلاق: درستکاری و کسب حلال(N۷۳)، مسئولیت-پذیری(N۷۲) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ توجه به سخنان هنرآموز و پرسش سوال در صورت نیاز ➤ هنرجویان طراحی‌های خود را با هم مقایسه می‌کنند و بهبود می‌دهند. ➤ بارگذاری طرح‌های بهبود یافته در فروشگاه 	(یادگیری مبتنی بر پروژه) <input checked="" type="checkbox"/> هنرآموز نحوه استفاده از ابزارهای آنلاین طراحی را در قالب یک طرح ساده نشان می‌دهد. <input checked="" type="checkbox"/> خودارزیابی: از هنرجویان می‌خواهد طرح اولیه‌ای که در خانه تهیه کرده‌اند را با کمک هنرآموز بازبینی کنند. <input checked="" type="checkbox"/> سپس با توجه به نوع کاروکسب خود، تغییرات لازم را در طرح اولیه انجام دهند و آن را به یک طرح نهایی منحصر به فرد تبدیل کنند. <input checked="" type="checkbox"/> تاکید بر مسئولیت‌پذیری و عدم کپی برداری از طرح‌های دیگران(حق کپی رایت) <input checked="" type="checkbox"/> ارزشیابی تکوینی: مشاهده نحوه کار هنرجویان با ابزارهای طراحی آنلاین و بررسی پیشرفت کار آن‌ها: <input type="checkbox"/> آیا هنرجو ابزارها را به درستی استفاده می‌کند؟ <input type="checkbox"/> آیا طرح با ایده کاروکسب هماهنگ است؟	۶- بسط و گسترش
۱۰	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ارتباط موثر: مهارت گوش کردن (خوب شنیدن)(N۵۲) ❖ تقویت تفکر انتقادی (N۱۴) ❖ آموزش و کمک به فراگیری دیگران(N۵۷) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ هر تیم لوگو و فاوآیکن خود را که روی فروشگاه بارگذاری کرده به دیگر هنرجویان نشان داده و در کلاس ارائه می‌دهد. ➤ دیگر هنرجویان با توجه به شاخص‌های اعلام شده، کار تیم ارائه دهنده را ارزیابی کرده و بازخورد سازنده ارائه می‌کنند. 	<input checked="" type="checkbox"/> تعیین شاخص‌های ارزیابی همتا: <ul style="list-style-type: none"> • سادگی • رنگ • تناسب طرح با موضوع کاروکسب • خوانایی لوگو و ابعاد آن <input checked="" type="checkbox"/> مشاهده ارائه تیم‌ها <input checked="" type="checkbox"/> بررسی بازخوردهای هنرجویان نسبت به کار یکدیگر <input checked="" type="checkbox"/> بیان نکات تکمیلی به تیم‌ها	۷- ارزیابی
۱۰	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ارتباط موثر: مهارت گوش کردن (خوب شنیدن)(N۵۲) ❖ تفکر منطقی: استدلال(N۱۱) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ هنرجویان تشویق می‌شوند طرح‌های خود را در پروژه‌های آینده استفاده کنند. ➤ توجه به سخنان هنرآموز و پرسش سوال در صورت نیاز ➤ مشارکت در پاسخگویی و تعامل با هنرآموز در مرور مطالب آموخته شده 	<input checked="" type="checkbox"/> مرور نکات کلیدی برای تثبیت یادگیری <ul style="list-style-type: none"> • اهمیت لوگو و فاوآیکن • طراحی خلاقانه • نحوه تنظیم در پرستاشاپ <input checked="" type="checkbox"/> فرصت سوال <input checked="" type="checkbox"/> بررسی نقاط ضعف هنرجویان <input checked="" type="checkbox"/> تشویق بهترین طرح‌ها <input checked="" type="checkbox"/> تاکید بر ایده منحصر به فرد <input checked="" type="checkbox"/> تفکیک شیوه‌های طراحی در افراد مبتدی و حرفه‌ای <ul style="list-style-type: none"> • مبتدی: استفاده از وبسایت‌های آنلاین • حرفه‌ای: استفاده از نرم افزارهای تخصصی مانند فتوشاپ 	۸- جمع بندی و نتیجه گیری مباحث (کاربردی)

- با توجه به الگو و روش تدریس انتخابی هنرآموز، جمع بندی و نتیجه گیری 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 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 هنر آموز و هنر جو تکمیل می شود.

عناوین سنجش	انواع سنجش	صلاحیت (دانش + مهارت) و شایستگی (صلاحیت + تعهد)	سطوح سنجش شایستگی فنی				سطوح سنجش شایستگی غیر فنی (بر اساس جداول N1-N9 و کتاب های شایستگی غیر فنی)														
			سطح ۱	سطح ۲	سطح ۳	سطح ۲		سطح ۳													
						مدریتی N1-SS	بین فردی N4&NV	مدریتی N1-SS	بین فردی N4&NV												
				موقعیتی N1&NA HSE	موقعیتی N4&NA HSE	موقعیتی N1&NA HSE	موقعیتی N4&NA HSE	موقعیتی N1&NA HSE	موقعیتی N4&NA HSE												
فعالیت های خلاقانه هنر جوین حداکثر زمان: دقیقه	آزمون عملکرد کتبی																				
	آزمون شناسایی	در بخش کاوش، هنرجویان سعی می کنند لوگو و فضاویکن یک فروشگاه واقعی را بصورت تیمی تحلیل کنند و به نقاط ضعف و قوت آن پی ببرند و از این طریق نکات مهمی را که در طراحی آینده باید رعایت کنند کشف می کنند.																			
	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 ...)	تخلیص موردی																		
	معیار / معیارهای سنجش	۱- طراحی ساده (لوگو و فضاویکن) ۲- انتخاب رنگ، فونت و شکل مناسب ۳- متناسب با موضوع کاروکسب ۴- واضح و خوانا ۵- همخوانی لوگو و فضاویکن ۶- طرح منحصر به فرد و جذاب																			
ارزشیابی تکوینی (عملکردی) (فنی- غیر فنی) حداکثر زمان: ۵ 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 ...)	-۱																		

** 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) حداکثر زمان: دقیقه	آزمون عملکرد کتبی																				
	آزمون شناسایی																				
	عملکرد در شرایط شبیه سازی شده																				
	نمونه کار	هنرجویان در انتهای فرایند آموزش (مرحله ۷) باید پروژه خود را که شامل طراحی لوگو و فضاویکن متناسب با نوع کار و کسب انتخابی خود است خلق کنند. همچنین باید این نمادهای طراحی شده را در پرستاشاپ خود روی لوکال هاست بارگذاری کنند. فرایند ارزشیابی پایانی توسط خود هنرجویان اجرا می گردد. (ارزیابی همتا)																			
	ابزارها و معیارهای مورد استفاده در سنجش	ابزار / ابزارهای سنجش (روبریک، چک لیست، فهرست وارسی، واقعه نگاری و ...)	نمونه کار																		
	معیار / معیارهای سنجش	۱- توانایی بارگذاری لوگو و فضاویکن در پرستاشاپ ۲- طراحی لوگو و فضاویکن متناسب کار و کسب با ابزارهای آنلاین و ویژگی های: (۱- طراحی ساده (لوگو و فضاویکن) ۲- انتخاب رنگ، فونت و شکل مناسب ۳- متناسب با موضوع کاروکسب ۴- واضح و خوانا ۵- همخوانی لوگو و فضاویکن ۶- طرح منحصر به فرد و جذاب) ۳- اندازه و فرمت مناسب لوگو و فضاویکن ۴- رعایت حق کپی رایت																			

** 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 هنر آموز نشان می دهد. با توجه به نوع احراز شایستگی، نمره هنرجویان در دفاتر کلاسی همکار ثبت می گردد.

حداکثر زمان: دقیقه	۵	<p>تکلیف تیمی:</p> <p><input type="checkbox"/> سه وبسایت که ابزار طراحی آنلاین دارند انتخاب کنید و قابلیت ها، مزایا و معایب ابزارهای طراحی لوگو آن ها را با هم مقایسه کنید. نتیجه را در یک فایل PDF ارائه کنید.</p> <p>تکلیف انفرادی:</p> <p><input type="checkbox"/> با استفاده از ابزارهایی مانند Canva , Design Evo یا هر ابزار مبتنی بر هوش مصنوعی که ترجیح می دهید لوگویی برای کاروکسب خود طراحی کنید. در طراحی موارد زیر را رعایت کنید:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ طرح باید نمایانگر هویت کاروکسب شما باشد ✓ انتخاب رنگ، فونت و اشکال باید منحصر به فرد و متناسب با نوع کاروکسب باشد. ✓ لوگو باید ساده باشد. ✓ نسخه های کوچک از لوگوی خود (۳۲*۳۲ پیکسل) به عنوان فضاویکن ایجاد کنید.
		تعیین تکالیف جلسه آینده

	<p>✓ اگر ابزارهای هوش مصنوعی این قابلیت را ندارند از ابزارهایی مانند Favicon.io استفاده کنید.</p> <p>✓ از ابزارهایی استفاده کنید که حق استفاده رایگان از طرح‌های ایجاد شده را بدهند. (بعضی سایت‌ها فقط در صورت اشتراک گذاری لینک آن‌ها اجازه استفاده رایگان را می‌دهند).</p> <p>✓ لوگو با فرمت PNG یا JPEG</p> <p>✓ فاوآیکن با فرمت ICO</p> <p>❑ لوگو و فاوآیکن طراحی شده را در پرستاشاپ خود که روی هاست نصب کرده بودید بارگذاری کنید.</p> <p>توجه: هنرجویان در ابتدای پودمان دوم با توجه به شغل یکی از اعضای خانواده، اقوام یا نزدیکان خود، یک کاروکسب انتخاب می‌کنند تا برای آن یک فروشگاه اینترنتی راه‌اندازی کنند. هر جلسه به عنوان تکلیف باید بخش‌هایی از این فروشگاه را که در کلاس فرا گرفته‌اند تکمیل کنند. در انتهای پودمان، در صورت رضایت کارفرما از فروشگاه آماده شده، حق‌الزحمه طراحی وب-سایت را بصورت توافقی دریافت می‌کنند.</p> <p>مهلت انجام تکلیف : تا جلسه بعد</p>	
	<p>❑ کتاب تجارت الکترونیک</p> <p>❑ وبسایت طراحی فاوآیکن / https://favicon.io</p> <p>❑ وبسایت طراحی لوگو / https://app.logonomy.ir</p> <p>❑ وبسایت طراحی لوگو / https://logo.com</p>	<p>منابع</p>

سنجش و ارزشیابی آغازین

ارزشیابی آغازین در ۲ بخش اجرا می‌گردد. ارزشیابی در بخش اول بصورت بازی‌سازی و در بخش دوم در محیط واقعی نرم افزار پرستاشاپ روی لوکال انجام می‌گیرد. بخش اول: بازی قفل و کلید: این بازی شامل چهار قفل (سوال) است که هر تیم با انتخاب پاسخ درست، یک کلید دریافت می‌کند و قفل رفتن به مرحله بعد باز می‌شود. هنرآموز با استفاده از نرم‌افزار استوری‌لاین به طراحی سوالات مربوط به مفاهیم جلسه گذشته می‌پردازد

مرحله ۱: تشخیص نرم‌افزار شبیه‌ساز سرور: به هنرجویان یک تصویر از دسکتاپ نشان داده می‌شود و از آن‌ها پرسیده می‌شود قبل از ورود به پنل مدیریت پرستاشاپ باید چه نرم‌افزار شبیه‌ساز سروری را اجرا کنند؟ (هنرجویان باید روی ناحیه مورد نظر (آیکون ومپ سرور) در تصویر کلیک کنند)

مرحله ۲: یافتن URL درست برای پنل مدیریت: به هنرجویان چند گزینه اشتباه و یک گزینه درست ارائه می‌شود مانند:

- ۱) <http://localhost/prestashop/admin>
- ۲) <http://localhost/roz/dashboard>
- ۳) <http://localhost/roz/admin>
- ۴) <http://localhost/roz/admin> ۱۲۳



اگر اشتباه انتخاب کنند، پیام زیر ظاهر می‌شود:

آدرس فولدر مدیریت پرستاشاپ معمولاً به دلایل امنیتی تغییر نام داده می‌شود. برای یافتن آدرس دقیق به پوشه نصب شده در لوکال نگاه کنید.



مرحله ۳: یافتن فولدر صحیح در لوکال هاست: فایل‌ها و پوشه‌های پروژه در لوکال هست به هنرجویان نمایش داده می‌شود و از آن‌ها خواسته می‌شود که نام پوشه یا نسخه تغییر نام یافته آن را پیدا کنند.



اگر نام پوشه درست را پیدا کنند:

تبریک! این پوشه شامل فایل‌های مدیریت است آدرس پنل مدیریتی باید شامل این نام باشد



مرحله ۴: ورود به داشبورد با نام کاربری و رمز عبور: در این مرحله یک فرم ورود شبیه‌سازی شده ارائه می‌شود و هنرجویان باید اطلاعات نام کاربری و رمز عبور را وارد کنند.



اگر اطلاعات را صحیح وارد کنند:

تبریک! شما وارد پنل مدیریت شدید.



اسکرین شات هایی از ارزشیابی آغازین با استوری لاین

