

|                             |   |   |  |   |   |                   |     |    |
|-----------------------------|---|---|--|---|---|-------------------|-----|----|
| <b>مشخصات کلی درس</b>       | شماره طرح درس:  | ۶   |  |   | نوع طرح درس:  | روزانه            |     |    |
|                             | نام درس:  | تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی  |  |   | پایه تحصیلی:  | دهم               |     |    |
|                             | موضوع درس:  | ابزار Pen – کارگاه ۶  |  |   | شماره صفحات:  | ۲۱                | الی | ۲۶ |
|                             | نام هنرآموز   | داود حسینی  |  |   | تاریخ اجرا:   | ///               |     |    |
|                             | نام هنرستان:  | نمونه شبانه روزی حضرت علی اکبر (ع)  |  |   | استان:  | سیستان و بلوچستان |     |    |
|                             | محل اجرا:   | کارگاه کامپیوتر   |  |   | تعداد هنرجو:  | ۳۰                |     |    |
| <b>الف: قبل از تدریس</b>    |   |   |  |   |   |                   |     |    |
| <b>هدف های رفتاری آموزش</b> | اهداف کلی:  | آشنایی و آموزش ابزار Pen  |  |   |   |                   |     |    |
|                             | اهداف جزئی:   | شناخت مفاهمی مربوط به مسیر، توانایی رسم با استفاده از ابزار Pen – توانایی کار با نقاط لنگری و تسلط و شناخت دستگیرها در ویرایش مسیرها. توانایی اضافه کردن و حذف کردن نقاط لنگری- توانایی رسم اشکال از روی الگوی آن |  |   |   |                   |     |    |
|                             | حیطه ها و اهداف   | <b>انتظارات از هنرجویان</b>   |  |   |   |                   |     |    |
|                             |   | <b>عرصه ها</b>  |  |   |   |                   |     |    |
|                             |   | خلقت (طبیعت)  | خدا  | خود   | دیگران  |                   |     |    |
|                             | تفکر و ایده پردازی به جهت ایجاد تصاویری مفهومی در غالب پوستر برای ایجاد فرهنگ حفظ محیط زیست و طبیعت و حیات وحش با ابزارهای رسم. | با فکر کردن به ابزارهای رسم مسیر، در مورد تاپوگرافی اسماء الحسنی ایده پردازی و تفکر کند.  | تفکر و اندیشه در مورد نحوه انتقال ساده و آسان محتوای آموزشی برحسب شناخت از سطح علمی دانش آموزان. | درباره چگونگی استفاده مردم از ابزار Pen و کاربردهای مفید آن برای توسعه کسب و کار دیگران، فکر کرده و صحبت کند. | با درایت، تیز هوشی و علاقه به مطالب گوش فرا دهد. به سؤالات جواب دهند و سؤالات خود را مطرح کنند. در پنل بارش فکری و دلفی شرکتی فعال داشته باشند. در تیم های پروژه محور فعال باشند. |                   |     |    |
|                             | با خلق تصویر با ابزار Pen،  | مطلب تدریس شده را در جهت  | به متن درس توجه کنند. به   | پروژه های انجام شده با ابزار Pen  | ایمان داشته باشند که مطالب را یاد خواهند گرفت. بتواند بدون کمک دیگران تمرینات را انجام دهد.   |                   |     |    |

|   |  |   |  |   |            |  |
|---|--|---|--|---|------------|--|
| <p>مطالب عنوان شده را در جهت تبلیغ و آگاهی رساندن حقوق حیوانات و طبیعت بکار بگیرد.</p>                | <p>ایجاد نمادهای اسلیمی و فکری جهت بدهد.</p>   | <p>دیدن پروژه های انجام شده در این زمینه علاقه نشان دهد.</p>  | <p>را برای دیگران با علاقه بیان کند.</p>   | <p>آنچه یاد گرفتند در تیم به بقیه هنرجویان یاد دهند. ایمان به مؤثر بودن طرح های گرافیکی در فرهنگ سازی جامعه.</p>                        |            |  |
| <p>بتواند با پدیده هایی در طبیعت که با مفهوم ابزار Pen در ارتباط است آشنا شود.</p>                    | <p>خطوط و مسیرهایی که یگانه خالق هستی در طبیعت رسم کرده را ببیند و از طریق آن قدرت خداوند را بیان کند و وجود یگانه طراح هستی را ثابت کند (توحید)</p> | <p>با ویژگی ها و طریقه استفاده از ابزار Pen آشنا شود و توانایی رسم و ویرایش مسیرهای راست و منحنی را پیدا کند.</p> | <p>در تیم خود با همکاری دوستانش، نتایج مهم درس را پیدا کرده و بیان کند. چند نمونه از کاربردهای ابزار Pen را در زندگی مردم و نقش آن در تولید فرهنگ اجتماعی بتواند بیان کند.</p> | <p>یاد بگیرند از علم خود خوب و مفید استفاده کنند. به آرگونومی توجه داشته باشند.</p>   | <p>علم</p> |  |
| <p>از انواع پدیده های موجود در طبیعت متناسب با درس چند مورد را نام ببرد و به طرح های طبیعت با دقت</p> | <p>در حین انجام کار، خدا را سرلوحه کار و عملش قرار دهد.</p>  | <p>بتواند به تنهایی ترسیم را ایجاد دهد. بتواند پروژه ای بسازد که با ابزار Pen کارهای زیبا انجام داده باشد.</p>    | <p>با دیگران به خوبی ارتباط برقرار کند (هوش اجتماعی و هوش هیجانی). در تیم با دوستانش در مورد ویژگی های</p>   | <p>به آنچه می آموزند عمل کنند. با کمک هنرآموز خود فعالیت های کتاب درسی را انجام دهند. تکالیف و پروژه های منزل را خودشان انجام دهند.</p> | <p>عمل</p> |  |

|  |  |   |  |       |  |
|--|--|---|--|-------|--|
| گوش دهد.   |  | ابزار Pen صحبت کند و به حرف های دوستانش گوش دهد (گوش کردن مؤثر).  |  |       |  |
| در مورد طرح های گرافیکی با استفاده از ابزار Pen به جهت فرهنگ سازی و آموزش اخلاق برخورد با حیوانات و محیط زیست ایده پردازی و گفتگو کند.   | فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظًا لَّالْقَلْبِ لَأَنفَضُوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ | خونسردی و آرامش داشته باشد. توکل بر خدا داشته باشد. با دوستان خود مهربان باشد. به دوستان خود از نظر درسی کمک کند. | در بیان ایده ها حسادت و تنگ نظری نداشته باشند. هرگز ایده های بقیه را مسخره نکنند. عزت نفس داشته باشند. در انتخاب کلمات در گفتمان خود دقت کند و در رفتار، همواره اخلاقی نیکو داشته باشند. | اخلاق |  |
| مفاهیم Pen Tool, Add Anchor Point Tool, Path, Path Segment, Anchor Point, Direction Handle – انواع نقطه – Delete Anchor Point Tool, Covert Anchor Point Tool   |  |   | رئوس مطالب   |       |  |
| سمعی و بصری - مشارکتی - سخنرانی و پرسش و پاسخ تئوری و عملی - روش فعال - همیاری و مشارکتی - روش خلاق متناسب با شرایط بوجود آمده در کلاس، پنل دلفی و بارش فکری جهت ایده پردازی،  |  |   | روش تدریس  |       |  |
| سیستم های شبکه بندی شده با استفاده از نرم افزار Netsupport - نرم افزار Camtasia جهت ضبط فیلم آموزشی از مراحل تدریس - مازیک - تخته - کتاب تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی - نرم افزار Illustrator - نرم افزار PowerPoint - ویدئو پروژکتور - لب تاب و یا PC، وب کم، میکروفن |  |   | امکانات و رسانه های آموزشی   |       |  |
| هنرجویان با ابزار Pencil کار کردند و به صورت عملی با رسم مسیر و اشکال بسته آشنا هستند.   |  |   | پیشبینی رفتار ورودی  |       |  |

|                                      |   |   |   |  |
|--------------------------------------|---|---|---|--|
| آماده سازی و ایجاد ارتباط اولیه      |   | عرض سلام و احوال پرسی - پیام اخلاقی از احادیث پیامبر خدا صلی الله علیه و آله : الخُلُقُ وَعَاءُ الدِّينِ : اخلاق، ظرف دین است (کنز العمال : ۵۱۳۷) ، توجه به روحیات و ظاهر هنرجویان و نظم آنها - حضور غیاب   |   |  |
| گروه بندی، مدل و ساختار کلاسی        |   | طبق گروه بندی ابتدایی، هنرجویان در گروه های خود (گروه های دو الی سه نفره) و در مقابل کامپیوتر خود مستقر می شوند. مدلسازی شبکه توپولوژی خطی می باشد و ساختار کلاس، کارگاهی و به دلیل نیاز به ارتباطات فراوان و تعامل بین هنرجویان و هنرآموز و توانایی استفاده از بارش فکری، به شکل یو صندلی ها چیده شده است و دید همه هنرجویان به هنرآموز و وایت برد یکسان است. یک میز بزرگ در وسط کارگاه واقع شده، به دلیل ایجاد پنل دلفی و ایده پردازی های جمعی. |   |  |
| روش ایجاد و تداوم انگیزش             |   | بیان مثال هایی واقعی در حوزه های مختلف کسب و کار که با استفاده از ابزار Pen طراحی و تجاری سازی شده و صحبت در ارتباط با پتانسیل های بازار کار و بازار هدف و قدرت ابزار در جذب مشتری. بیان قدرت این ابزار در پیشبرد موارد فکری و عقیدتی و تبلیغات.  |   |  |
| ارزشیابی آغازین یا تشخیصی            |   | پرسش و پاسخ عملی از مباحث جلسه قبل که تدریس شده است علی الخصوص ابزار Pencil . تحویل پروژه ها و تکالیف منزل هنرجویان و پاسخ دادن به سؤالات و ابهامات هنرجویان  |   |  |
| زمان: ۱۰ دقیقه                       |   |   |   |  |
| <b>ب: فعالیت های مرحله حین تدریس</b> |   |   |   |  |
| هدف کلی :                            |   | هنرجو بتواند با ابزار Pen مسیرها را رسم و ویرایش کند.   |   |  |
| اهداف یادگیری                        |   | فعالیت ها   |   |  |
| فعالیت                               | طبقه هدف: حیطة عاطفی/شناختی/روانی-حرکتی   | کار هنرآموز   | کار هنرهنرجو  | روش تدریس  |
| ارزشیابی رفتار ورودی                 | سنجش میزان آگاهی هنرجویان از نحوه ترسیم مسیرها                                  | معطوف کردن توجه هنرجویان به اشکال و لوگوهایی که از قبل ترسیم شده اند و طرح سؤال : به نظر شما این عکس ها چگونه ساخته شده اند؟  | مشارکت در پاسخگویی و تعامل  | پرسش و پاسخ، سمعی، بارش فکری                             |
| ایجاد انگیزه                         | ایجاد توجه و تمرکز برای ورود به بحث آموزش رسم مسیر های صاف و منحنی در نرم افزار | یکی از لوگوها را انتخاب کرده و از هنرجویان می خواهیم با نرم افزارهایی که می شناسند پیاده سازی کنند و چرایی استفاده از نرم افزار Illustrator و برتری   | پیاده سازی لوگو توسط هنرجویان با نرم افزار دلخواه خودشون (مانند Photoshop, Paint) | روش فعال با مشارکت فراگیران- پرسش و پاسخ - همیاری - عملی |
| مدت (دقیقه)                          | ۵   | ۱۵  |   |  |
| زمان                                 |   |   |   |  |

|    |   |   |  |   |                                    |
|----|---|---|--|---|------------------------------------|
|    |   |   | این نرم افزار به نسبت نرم افزارهایی که هنرجویان مطرح کردند بیان شود.   |   |                                    |
| ۳۰ | سخنرانی - پرسش و پاسخ - سمعی و بصری - ضبط تدریس با نرم افزار Camtasia           | هنرجویان در گروه های تعیین شده با خلاقیت مباحث عملی گفته شده توسط هنرآموز را انجام می دهند. | توضیح مفاهیم تئوری با نرم افزار PowerPoint : تعریف ابزار Pen - Path, Anchor - Handle, Handle point, Path Segment, Direction - بیان انواع تقسیم بندی های مربوط به نقطه در مسیر (Corner Point, Curve Point) - تعریف انواع نقاط منحنی ( Symmetrical, Smooth, Cusp ) سپس اجرا کردن نرم افزار Illustrator و توضیح مفاهیم گفته شده در بستر نرم افزار و انجام مباحث عملی توسط هنرآموز : باز کردن نرم افزار Illustrator و ایجاد یک بوم جدید - آموزش طریقه رسم انواع مسیرها و توضیح مباحث مطرح شده در قسمت تئوری به صورت عملی با رسم یک مسیر زیگزاگ و تبدیل نقاط گوشه ای به نقاط منحنی و بالعکس - انجام کارگاه ۶ و توضیح کامل تمامی گزینه های ابزار Pen | توضیح کامل مفهیم کلیدی (دانشی) و ایجاد علاقه و انگیزه در هنرجویان (بینشی)     | ارائه مفاهیم کلیدی (توضیح هنرآموز) |
| ۴۵ | بارش فکری - پنل دلفی ( جهت ایده پردازی ) - کار تیمی و مشارکتی و همیاری - پرسش و | شروع کار کارگاهی به صورت پروژه محور و به صورت تیمی - انجام فعالیت کارگاهی صفحه ۲۵ کتاب      | هنرآموز توضیح کلی در مورد فعالیت کارگاهی به هنرجویان داده و از آنها می خواهد به صورت گروهی و پروژه محور به انجام آن بپردازند.  | هنرجو باید توانایی رسم مسیرهای منحنی و راست و همچنین ویرایش آن را داشته باشد. | فعالیت کارگاهی (تمرین هنرجویان)    |

|    |                       |   |   |  |  |
|----|-----------------------|---|---|--|--|
|    | پاسخ                  |   |   |  |  |
| ۳۰ | پرسش و پاسخ           | هنرجویان در گروه های خود سعی می کنند با نهایت دقت و سرعت با ایجاد خلاقیت به انجام فعالیت های کارگاهی بپردازند.            | از هنرجویان خواسته می شود در گروه های تعیین شده به انجام فعالیت هایکارگاهی بپردازند.<br>قبل از شروع به کار هنرجویان، ملاک های ارزیابی تمرین ها به آن ها داده می شود.  | ایجاد نقوش با استفاده از تمامی ابزارهایی که تاکنون به هنرجویان آموزش داده شده است.   | <b>ارزیابی فعالیت ها -ارائه تمرین</b>                |
| ۱۰ | سخنرانی (سمعی و بصری) | همراهی هنرجو با هنرآموز جهت بیان خلاصه عناوین مطالبی که بیان شده است و توجه و دقت، پرسش و پاسخ و انجام فعالیت های گروهی   | با استفاده از اسلاید تهیه شده خلاصه ای کوتاه از درس و نکات مهم را با همکاری خود دانش آموزان شرح می دهیم و بخشی از فعالیت های کارگاهی را به هنرجویان شرح دهید.   | هنرجو باید مسیرها را بشناسد. تفاوت بین ابزار Pen و Pencil را یاد داشته باشد. اشکال هندسی بسته را با استفاده از ابزار Rectangle و Pen بتواند رسم کند و همچنین علم تفاوت های ابزار های ذکر شده را دارا باشد و ویرایش اشکال هندسی را بتواند انجام دهد و در نهایت باید تثبیت دانش؛ خلق دانش و تبدیل دانش ضمنی به دانش صریح صورت پذیرد. | <b>ارائه نکات تکمیلی (جمع بندی و ساخت دانش جدید)</b> |
| ۳۰ | پرسش و پاسخ           | هنرجویان در گروه های خود سعی می کنند در مدت زمان تعیین شده با نهایت دقت و سرعت و با ایجاد خلاقیت به انجام پروژه بپردازند. | این ارزشیابی در دوشاخه انفرادی و گروهی انجام می شود:<br>از هنرجویان خواسته می شود در گروه های تعیین شده به انجام پروژه این بخش از واحد کار بپردازند. نمره ای به کار گروهی هنرجویان داده می شود.<br>آزمونی به صورت عملی و پرسش و پاسخ تئوری به صورت انفرادی و پایه ای از تک تک هنرجویان به عمل می آید. | هنرجو با توجه به جایگاه مسیر در آثار گوناگون، بتواند با ابزار Pen انواع مسیره های را رسم کند.  | <b>ارزشیابی شایستگی (ارزشیابی پایانی)</b>            |

|   |         |  |   |  |
|---|---------|--|---|--|
|   |         |  | <p>نمره گروهی در نمره انفرادی افراد تأثیر دارد.</p> <p>نکته: قبل از شروع به کار ملاک های ارزیابی پروژه به آن ها داده می شود. داشتن خلاقیت و مهارت کار تیمی و یادگیری جمعی و اشتراک دانش بیشترین نمره را خواهد داشت.</p>   |  |
| ۵   | سخنرانی | <p>انجام تمرینات- انجام کار گروهی-- جستجو پروژه کار عملی در منزل : انجام فعالیت کارگاهی و کارگاه ۷ صفحه ۲۶</p> | <p>فردی : تمرینات کتاب درسی حل شود، باید دانش آموزان کار انجام شده در منزل را جلسه بعد بر روی فلش با خود بیاورند.</p> <p>گروهی: انجام پروژه گروهی و تحویل آن در موعد مقرر *</p> <p>موضوع جلسه آینده : فارسی نویسی در نرم افزار Illustrator که از هنرجویان می خواهیم نمونه ای از پروژه هایی که با این سبک ساخته می شود را جستجو کرده و بر روی فلش بریزند و جلسه بعد همراه با خلاصه ای از کار پروژه با خود بیاورند.</p> | <p>تمرین در منزل و کسب مهارت</p> <p><b>تعیین تکالیف و اقدامات بعدی</b></p> |
| <p>کتاب تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی - آموزش های سایت <a href="http://software.tekmedu.ir">http://software.tekmedu.ir</a></p> |         |  |   | <p><b>معرفی منابع</b></p>  |