

باسمه تعالی

طرح درس روزانه بر اساس برنامه درس ملی

مشخصات کلی	طرح درس شماره: ۱	تاریخ اجرا: ۱۴۰۲/۷/۲۱	عنوان درس: تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی	صفحه: ۲۱			
	آموزشگاه: نمونه حضرت علی اکبر(ع)	پایه: دهم شبکه	تعداد دانش آموز: ۲۹ نفر	مدت تدریس: ۶۰ دقیقه			
		استان سیستان و بلوچستان شهرستان زاهدان					
مدرس: رضا مبصری مقدم		کد پرسنلی: ۹۶۳۶۹۴۴۱					
فعالیت های قبل از تدریس							
هدف کلی جلسه: هنر جو بتواند اشکال را با استفاده از ابزار pen ترسیم کنند							
رئوس مطالب		- معرفی ابزار pen - آشنایی با مسیرها (path) - رسم خطوط راست و منحنی - انواع نقاط در مسیر، تغییر مسیر path، بستن مسیر، حرکت دادن نقاط لنگری - انواع نقاط در منحنی - افزودن نقاط، حذف نقاط، تبدیل نقاط Anchor point - انجام فعالیت					
مفاهیم کلیدی		Corner، Symmetrical، Smooth، Cusp، Handle، Path، Anchor، Pen					
فضای آموزشی و نحوه چیدمان کلاس		مکان: کارگاه رایانه مطابق استاندارد تجهیزات هنرستان ها تجهیزات: رایانه ای که نرم افزار گرافیکی و فارسی ساز روی آن نصب باشد. اشراف کامل هنرجویان به دیتا پروژکتور در حین تدریس					
پیش بینی روش تدریس		انتظار می رود در طول زمان تدریس کلیه مطالب در ابتدا به صورت خلاصه در قالب یک فایل پاور و در نهایت به صورت عملی با استفاده از نرم افزار illustrator و رسانه های آموزشی، آموزش داده شود و پرسش و پاسخ انجام گیرد					
وسایل آموزشی		رایانه رومیزی، لپ تاپ، دیتا پروژکتور،					
اهداف جزئی		حیطه ها	انتظارات از دانش آموزان در این درس)	عرصه ها			
				وظایف دانش آموز در قبال			
				خدا	خلقت (طبیعت)	خود	دیگران
۱- ترسیم مسیر، خطوط و منحنی ها با ابزار pen		تعقل	توانایی درک مطالب آموزشی و اخلاقی درس را داشته باشد	✓	✓		
۲- ایجاد اشکال با ابزار pen		ایمان	پژوهش های مشخص شده را با هم گروهی خود انجام دهد				✓
		علم	نحوه کار با ابزار pen و ترسیم اشکال را درک کند			✓	
		عمل	بتواند فعالیت های درس را با استفاده از آموزش های داده شده انجام دهد			✓	
		اخلاق	ارتباط با دبیر در موقع حضور و غیاب				✓

## فعالیت های حین تدریس

زمان ۳۰ دقیقه	<p>- بیان یک تجربه</p> <p>- رفع ایرادهای بدفهمی</p> <p>- درگیر کردن انگیزشی ؛ عاطفی هنرجو با کار واحد</p>	<b>فعالیت های یادگیری</b>
۳دقیقه	<p>- درگیر کردن هنرجویان با موضوع درس و ایجاد انگیزه</p> <p>- تشویق هنرجویان به انجام طراحی اشکال حرفه ایی</p> <p>- ایجاد مشارکت گروهی هنرجویان در انجام فعالیت ها</p>	<b>فعالیت دبیر</b> ( ایجاد موقعیت یادگیری )
	<p>۱- هنرجویان با دقت به مطالب بیان شده توجه کنند.</p> <p>۲- یادداشت برداری</p> <p>۳- نقد و بررسی مطالب</p> <p>۵.فعالیت گروهی در مورد مباحث تدریس</p> <p>۶- مشارکت گروه ها در هر مبحث و پاسخ به پرسش های مطرح شده توسط هنرآموزان در حین تدریس</p>	<b>فعالیت دانش آموزان</b> (اندیشه ورزی، دست ورزی، خلاقیت توأم با خودباوری، خودپایایی و خودارزیایی )
	<p>پروژه محور یا واحد کار</p> <p>پرسش و پاسخ - مشارکتی (گروهی)</p>	<b>روش تدریس</b>
	<p>- کارگاه مجهز به سیستم رایانه ایی به تعداد هنرجویان</p> <p>- استفاده از نرم افزار <b>Illustrator</b></p> <p>- استفاده از نرم افزار <b>Power point</b></p> <p>- استفاده از دوربین جهت تهیه تولید محتوا</p> <p>- ویدیو پروژکتور</p> <p>- کتاب نصب و راه اندازی سیستم های رایانه ایی</p>	<b>وسایل آموزشی</b>
	<p>- سلام واحوالپرسی</p> <p>- حضور و غیاب</p> <p>- دقت در وضع روحی و عمومی دانش آموز</p> <p>- رعایت ارگونومی، کنترل حفاظتی الکتریکی و الکترونیکی تجهیزات</p> <p>- مرور درس جلسه قبل</p> <p>- آماده سازی کارگاه برای تدریس درس جدید</p>	<b>فعالیت های مقدماتی</b>
	<b>فعالیت معلم:</b>	<b>پیش بینی رفتار ورودی</b>
	<p>سلام واحوالپرسی - حضور و غیاب - دقت در وضع روحی و عمومی دانش آموز - مرور درس جلسه قبل</p> <p>پرسش از درس جلسه گذشته از چند تن از هنرجویان به خصوص از هنرجویانی که در جلسه ی پیش غایب بوده و باید افراد گروه با او کار می کردند تا از افراد گروه عقب نیفتد. (پرسش توسط افراد گروه انجام می شود)</p>	
۱دقیقه	ارزشیابی از درس جلسه قبل ( شامل ارزشیابی عملی به صورت ارزشیابی انفرادی و گروهی )	<b>ارزشیابی تشخیصی</b> یا <b>سنجش آغازین</b>
۱دقیقه	<p>با ذکر سوالاتی در مورد اینکه</p> <p>کدامیک از شما می داند ابزار pen چه کاربردی دارد ؟</p> <p>نمایش اشکال طراحی شده با استفاده از ابزار pen</p> <p>ذهن هنرجو را آماده انجام تکالیف می کنیم.</p>	<b>آماده سازی</b> ( ایجاد انگیزه و معرفی درس جدید)
۲۲دقیقه	<p>- معرفی ابزار pen</p> <p>- آشنایی با مسیرها (path)</p> <p>- رسم خطوط راست و منحنی</p> <p>- انواع نقاط در مسیر، تغییر مسیر path، بستن مسیر، حرکت دادن نقاط لنگری</p> <p>- انواع نقاط در منحنی</p> <p>- افزودن نقاط، حذف نقاط، تبدیل نقاط Anchor point</p> <p>- انجام فعالیت</p>	<b>ارائه درس جدید</b> <b>لحاظ کردن ارزشیابی</b> <b>فرآیندی</b>

فعالیت های بعد از تدریس

زمان	فعالیت دانش آموزان	فعالیت دبیر	فعالیت تکمیلی و جمع بندی
۱ دقیقه	هنرجویان بتوانند فعالیت های عملی درس مربوطه را انجام دهند انجام پژوهش ها درس مربوطه پرسش و پاسخ از دبیر برای رفع اشکال	مطمئن شود هنرجویان همه مطالب را یاد گرفته اند. به صورت گروهی سوالاتی پرسیده شود و رفع اشکال انجام شود بررسی تکالیف عملی هنرجویان و رفع اشکال	پس از یادگیری نحوه کار با ابزار pen یلوستریاتور ، و رسم انواع خطوط افزودن ، حذف ، و تبدیل نقطه ها آنچه را که یاد گرفته ایم را برای ترسیم یک شکل بکار میبریم
۱ دقیقه	در حین تدریس با طرح پرسش های مناسب آن ها را به سوی یادگیری سوق می دهیم دادن فعالیت گارگاهی به هنرجویان بصورت گروهی و مشارکتی انجام پژوهش های و تحقیق های مربوط به درس توسط هنرجویان پرسش و پاسخ از هنرجویان در مورد درس مربوطه		<b>ارزشیابی پایانی</b>
۱دقیقه		فعالیت های منزل بخش تدریس شده را انجام دهند. برای حل پژوهش های مطرح شده به کمک اینترنت سایت های معتبر - کتابهای مرتبط - به جمع آوری اطلاعات بپردازند	<b>تعیین تکلیف و فعالیت های خارج از کلاس</b>

## مشخصات کلی اثر

۱	موضوع تدریس	درس تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی پودمان ۱ : طراحی گرافیکی ( واحد یادگیری ۱): ترسیم با ابزار pen
۲	روش (الگو) تدریس	پروژه محور یا واحد کار - پرسش و پاسخ - مشارکتی (گروهی)
۳	توضیح مختصر پیرامون الگوی تدریس	هنرآموز به صورت شفاهی و عملی و با استفاده از ابزار و رسانه های مانند اسلاید ، فیلم و دیگر وسایل آموزشی به بیان مفاهیم و مطالب و توضیح و تشریح قسمت های مختلف درس اقدام کرده و هنرجو نقش گیرنده را دارند و در حین تدریس علاوه برا پرسش و پاسخ اقدام به انجام فعالیت ها به صورت عملی پشت سیستم می کنند هنرجویان با مشارکت گروهی وانفردای اقدام به انجام فعالیت ها ، وپژوهش ها کرده و نتیجه کار را به هنرآموز ارائه خواهند داد.
۴	خلاقیت و نوآوری	ارائه مطالب درسی در قالب فایل پاور طبق طرح درس معرفی شده و انجام هم زمان فعالیت ها به صورت عملی با نرم افزار مربوطه، مشاهده همزمان مطالب از طریق دیتا پروژکتور توسط هنرجویان و همچنین هنرجویان در حین تدریس بخش های مختلف درس، اقدام به انجام فعالیت های هر بخش می کنند. که باعث می شود هنرجو در یادگیری پیشرفت بهتری داشته باشد
۵	عنوان شایستگی های غیر فنی بر اساس کد یا پودمان درس	شایستگی ایمنی و بهداشت (پودمان ۴ کتاب الزامات محیط کار) رعایت ارگونومی، کنترل حفاظتی الکتریکی و الکتریکی تجهیزات تشکیل تیم -گروه(بخش یک کتاب کارآفرینی): جهت انجام فعالیت های گروهی توسط هنرجویان
۶	تجهیزات و امکانات کارگاهی تدریس	کارگاه مجهز به سیستم رایانه ایی به تعداد هنرجویان -استفاده از دوربین جهت تهیه تولید محتوا -استفاده از نرم افزار Illustrator - استفاده از نرم افزار Power point -ویدیوپروژکتور -کتاب نصب و راه اندازی سیستم های رایانه ایی
۷	ابزارهای سنجش	انجام پروژه و فعالیت های عملی با استفاده از نرم افزار مربوطه ، عمدتاً تأکید بر کاربردی دانش، مهارت و نگرش در موقعیت های عملی است. انجام پرسش و پاسخ از هنرجو
۸	محتوای الکترونیک استفاده شده	محتوای مطالب درس مربوطه (ترسیم با ابزار pen)در قالب فایل پاور
۹	منابع و مأخذ	کتاب تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی دهم شبکه <a href="http://www.vectordiary.com">www. vectordiary.com</a>
۱۰	توضیحات اضافه(در صورت تمایل)	