

بسمه تعالی
طرح درس ملی روزانه

طرح درس روزانه درس تولید محتوی الکترونیکی عمومی

مشخصات	شماره طرح درس: ۱	موضوع درس: مفهوم و کاربرد لایه متن	تاریخ اجرا: ۱۴۰۱/۹/۲۵-۲۴	مدت اجرا: ۶۰ دقیقه
	مجری: آی ناز ناظریان	کلاس: یازدهم- تولید محتوای آموزشی الکترونیکی	تعداد فراگیران: ۹	مکان:

الف: قبل از تدریس

اهداف بر اساس تلفیقی از هدف نویسی برنامه درسی ملی و طبقه‌بندی جدید بلوم

سطح هدف	اهداف و پیامدها
هدف کلی	آشنایی هنرجویان با مفهوم و کاربرد ابزار متن و چگونگی ایجاد و ویرایش لایه های متنی
اهداف مرحله‌ای	<p>اهداف جزئی:</p> <ul style="list-style-type: none"> - انتظار می رود هنرجو پس از پایان تدریس: - با ابزار متن آشنا شود. - با مفهوم لایه متن در فتوشاپ آشنا شود. - انواع ابزارهای ایجاد متن را بشناسد و بکار برد. - ماسک کردن متن را انجام دهد. - با نوار گزینه های ابزار متن در بخش بالایی صفحه آشنا شود. - توانایی کار با ابزار Warp Text را داشته باشد. - تنظیمات موردنیاز را بر روی متن انجام دهد. - توانایی کار با پالت کاراکتر و گزینه های آن را بلد باشد. - مفهوم پاراگراف در فتوشاپ را بشناسد. - بتواند یک پاراگراف در صفحه ایجاد کند. - توانایی کار با پالت پاراگراف را بلد باشد.

اهداف (با رعایت توالی محتوای درسی) انتظارات در پایان آموزش	حیطه و سطح در بلوم	عناصر برنامه درسی‌های تعقل، ایمان، علم، عمل و اخلاق			
		عنصر	عرصه ارتباط با		
			خود	خدا	خلق
هنرجو ابزار متن را به خوبی بشناسد و بتواند قابلیت ها و ویژگی های آن را نام ببرد.	شناختی	دانش	*		
هنرجو بتواند ویژگی های یک متن را در نرم افزار فتوشاپ شناسایی کند و تغییر دهد.	شناختی	فهم	*		
هنرجو بتواند یک متن جدید تاپ کند و مطابق با نیاز ویژگی های آن (سایز، فونت، استایل و...) را تنظیم کند.	شناختی	کاربرد	*		
هنرجو زیرمجموعه های ابزار متن (ابزار های متن افقی و عمودی و ابزار ماسک متن به صورت عمودی و افقی) و عملکرد آن ها را به خوبی بشناسد.	شناختی	دانش	*		
هنرجو زیرمجموعه های ابزار متن (ابزار های متن افقی و عمودی و ابزار ماسک متن به صورت عمودی و افقی) را به خوبی در طراحی خود به کار گیرد.	شناختی	کاربرد	*		
هنرجو با گزینه های موجود نوار گزینه ها به طور کامل آشنا باشد و عملکرد آنها را بیان کند.	شناختی	دانش	*		
هنرجو بتواند از گزینه های موجود در نوار گزینه ها (تغییر فونت، تغییر سایز، تغییر استایل و...) در طراحی متن خود استفاده کند.	شناختی	کاربرد	*		
هنرجو با عملکرد پالت های کاراکتر و پاراگراف به طور کامل آشنا باشد و بتواند عملکرد هر گزینه را بیان کند.	شناختی	دانش	*		
هنرجو بتواند گزینه های موجود در دوپالت کاراکتر و پاراگراف را در طراحی خود بکارگیرد	شناختی	کاربرد	*		

هدف‌های رفتاری آموزشی

<p>ابزار متن و زیرمجموعه های آن - نوار گزینه‌های ابزار متن (تغییر فونت، سایز و...) و گزینه Warp Text - ماسک کردن متن - پالت های پاراگراف و کاراکتر</p>	<p>رئوس مطالب</p>
<p>کارگاه کامپیوتر مجهز به رایانه های رومیزی - نرم افزار فتوشاپ (آخرین نسخه) نصب شده بر روی همه رایانه ها- تخته وایت برد و برد هوشمند- ویدیو پروژکتور- اینترنت- محتوای الکترونیکی آموزشی، نرم افزار net support</p>	<p>مواد و رسانه‌های آموزشی</p>
<p>انتظار است هنرجو قبل از تدریس :</p> <ul style="list-style-type: none"> - توانایی ایجاد یک پروژه جدید در محیط فتوشاپ را داشته باشند. - بتوانند لایه های جدید در برنامه فتوشاپ ایجاد کنند. - با ابزارهای جعبه ابزار کار کنند. - توانایی ذخیره فایل را داشته باشند. 	<p>پیش بینی رفتارورودی</p>
<p>شایستگی های غیر فنی اتخاذ شده</p> <p>الزامات محیط کار:</p> <p>فصل ۱- ساختار محیط کار</p> <p>- صفحه ۱۴ : ۱- سلسله مراتب محیط کار و صفحه ۱۷ : ۲- واحد های محیط کار و ارتباط آن با یکدیگر</p> <p>کارگاه نوآوری و کارآفرینی:</p> <p>پودمان ۳: طراحی کسب و کار</p> <p>جلسه اول- شایستگی تیم سازی کاری-تامین منابع - ایفای نقش به عنوان عضو موثر در تیم و باور به کار تیمی- صفحه ۷۸</p> <p>اخلاق حرفه ای:</p> <p>پودمان ۵- بهره وری-</p> <p>شایستگی ۲- محکم کاری-</p> <p>تاکید بر انجام کار و فعالیت بر پایه صلاحیت حرفه ای</p>	<p>با توجه به تعداد هنرجویان (۸ نفر) و تعداد سیستم های موجود در کلاس جهت استفاده هنرجویان (۴ سیستم کامپیوتری)، هنرجویان به صورت گروه های دو نفری تقسیم می شوند و هر گروه دارای یک سرگروه و یک هم گروه (از لفظ زیرگروه به دلیل القای حس زیر دست بودن استفاده نمی شود) می باشد که سرگروه مسئولیت راهنمایی و هدایت گروه و نظارت بر عملکرد و پیگیری میزان یادگیری هم گروه های خود را دارد.</p> <p>یکی از سرگروه ها به عنوان سرگروه ارشد کلاس نیز می باشد که مسئولیت نظارت بر عملکرد سرگروه ها و راهنمایی و هدایت آن ها را به عهده دارد.</p> <p>ساختار گروه بندی و مدیریت کلاس به صورت سلسله مراتبی می باشد، سرگروه ارشد به طور مستقیم با هنرآموز ارتباط دارد، سرگروه ها با سرگروه ارشدو هم گروه ها با سرگروه های خود(علاوه بر هنرآموز هنرجویان نیز در مدیریت کلاس همکاری دارند)</p> <p>چیدمان کلاس به صورت U شکل می باشد و صفحه مانیتور هنرجویان به سمت کلاس می باشد تا هنرآموز بتواند در هنگام فعالیت هنرجویان بر روی عملکرد آنها نظارت مستقیم داشته باشد.</p> <p>هنرجویان در نقش های سرگروه و سرگروه ارشد بر مبنای میزان شایستگی و فعالیت و امتیاز کسب شده قرار می گیرند و در طول کلاس ممکن است نقش های آن ها تغییر کند.</p> <p>گروه بندی، مدل و ساختار کلاسی</p>

به منظور افزایش تمرکز و توجه و علاقه هنرجویان در حین تدریس با کمک فناوری های روز محتواهای الکترونیکی جذاب و کاملی از موضوع تدریس آماده شده است.

به منظور افزایش میزان تمرکز و توجه دانش آموزان و نیز ایجاد انگیزه، هنرآموز در حین تدریس و صحبت های خود سوالاتی مطرح می کند، و هنرجویان به صورت داوطلبانه به سوالات پاسخ می دهند و اگر پاسخ صحیح باشد امتیازی تحت عنوان ستاره دریافت می کنند) استیکرهایی به شکل ستاره تهیه شده و به صورت تشویقی به هنرجویان اهدا می شود) و این استیکرها بر روی میز هنرجویان چسبانده می شود. در هر گروه بین سرگروه و هم گروه ها رقابت وجود دارد و در هر جلسه هنرجویی که بیشترین تعداد ستاره را دریافت کرده است به عنوان سرگروه برگزیده می شود (تا پایان هر ترم تحصیلی هنرجویی که بتواند در بین سایر هنرجویان زمان بیشتری را در نقش سرگروهی باقی بماند جایزه ویژه ای را دریافت خواهد کرد). این رقابت بین سرگروه ها و سرگروه ارشد نیز وجود دارد.

از طرفی به منظور ایجاد انگیزه برای بهبود فعالیت گروهی و کار تیمی، در پایان هر مبحث تدریس شده یک بازی و مسابقه از مباحث تدریس شده به صورت گروهی طراحی شده است که گروه ها جهت موفقیت نیازمند یک کار تیمی منسجم همراه با دقت و سرعت العمل بالا هستند. در پایان به گروه های برنده یک استیکر تحت عنوان لایک (Like) اهدا می شود که بر روی میز آن ها چسبیده می شود. در پایان هر ترم تحصیلی تیم یا گروهی که بیشترین استیکر لایک را داشته باشد جایزه ویژه ای را کسب خواهد کرد. *هدف از قرار دادن استیکرهای تشویقی بر روی میز کاری هنرجویان این است که در طی فرآیند تدریس عامل ایجاد انگیزه و تشویق به طور مداوم به آنها یادآوری شود و هنرجویان به دقت و توجه بیشتر به درس و کسب موفقیت های بیشتر ترغیب شوند. جملات انگیزشی: در هر جلسه ی اول هفته یک تیم مسئولیت انتخاب یک جمله انگیزشی مناسب به عنوان شعار هفته ی کلاس را بر عهده دارد، شعار هفته قبل از حضور معلم در کلاس با خط خوش توسط تیم بر روی تخته نوشته می شود و یا اینکه بر روی کاغذ چاپ شده و در کنار تخته بر روی دیوار نصب می شود. تزئین کلاس: در هر جلسه طراحی های گرافیکی انجام شده توسط هنرجویان به کمک نرم افزار فتوشاپ بر روی کاغذهای رنگی چاپ می شود و جهت تزئین کلاس مورد استفاده قرار میگیرد.

روش ایجاد و تداوم انگیزه

شایستگی های غیر فنی اتخاذ شده

الزامات محیط کار: مهارت های برقراری ارتباط موثر در محیط کار- صفحه ۲۷

الزامات محیط کار: فصل چهارم- ایمنی و بهداشت محیط کار- بهداشت، ایمنی و محیط زیست صفحه ۷۶- مخاطرات شغلی صفحه ۷۷- علائم ایمنی در محیط کار صفحه ۸۴- عوامل زیان آور محیط کار و راه های کنترل آن صفحه ۸۶- ارگونومی ۱۰۶

شروع کلاس با نام و یاد خدا -سلام و احوالپرسی و ارتباط اولیه با آنها- بررسی حالات روحی ، روانی و فیزیکی هنرجویان-بررسی نظم و نظافت و ایمنی کارگاه -حضور و غیاب دانش آموزان- پیگیری وضعیت غایبین جلسه قبل(در هر جلسه سرگروه های هر گروه و نیز سرگروه ارشد وظیفه دارند تا دروس تدریس شده را به قبل از شروع جلسه بعدی به هنرجویان غایب در گروه خود منتقل کنند و یادگیری آنها را پیگیری کنند و به این ترتیب در ابتدای جلسه بعدی هنرآموز بر روند یادگیری هنرجویان غایب نظارت خواهد داشت)

به منظور بررسی میزان یادگیری و تسلط هنرجویان به درس جلسه گذشته، تکالیف محول شده بررسی شده و یک ارزشیابی کلاسی از درس جلسه قبل به صورت گروهی انجام می شود (سوالات به صورت مصور و الکترونیکی طراحی شده است و بر روی رایانه ها در اختیار هنرجویان هر گروه قرار داده شده، پس از پاسخ به سوالات نمره نهایی به هنرجویان نمایش داده می شود و جواب های صحیح در هنگام بازبینی آزمون در اختیار آنها قرار می گیرد).

هنرآموز طراحی گرافیکی انجام شده توسط هنرجویان در جلسه قبل را که با آرای همه هنرجویان به عنوان طراحی برتر انتخاب شده است و بر روی کاغذ رنگی چاپ کرده و با تشویق هنرجویان در جای مناسب در کلاس نصب می کند.

ایجاد ارتباط اولیه

<p>کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان اول- حل خلاقانه مسئله ها- شایستگی کشف مسئله از روی مشاهدات- صفحه ۲</p>	<p>سنجش میزان آشنایی هنرجویان با ابزارهای متن و ویژگی های آنها: با طرح سوالاتی در رابطه با ابزار متن، و نمایش نمونه پوسترها و طرح های گرافیکی روی پروژکتور، ذهن هنرجو را برای پذیرش مفاهیم جدید آماده می کنیم : ۱- پیش از این با ابزار متن در چه نرم افزارهایی کار کرده اید؟ ۲- ابزار متن در نرم افزارهایی که با آن کار کرده ایم دارای چه ویژگی ها و چه قابلیت هایی بوده است ؟ ۳- از پوسترهای نشان داده شده روی صفحه پروژکتور چه برداشتی دارید؟ چه ویژگی هایی را می توانید در این پوسترها ببینید؟ (تمرکز بر روی متن های نوشته شده در پوستر هاست) ۴- اگر بخواهید متن شعار این هفته را در یک طراحی گرافیکی به کار ببرید به چه ویژگی هایی توجه می کنید؟</p>	<p>ارزشیابی آغازین</p>
<p>مدت زمان: ۵ دقیقه</p>		
<p>تلفیقی از روش های سخنرانی- پرسش و پاسخ- نمایشی- تعاملی - روش اکتشافی- روش آموزش مبتنی بر همکاری- آموزش مشارکتی- آموزش مبتنی بر بازی- آموزش به همکلاسی ها (تحت عنوان نقش سرگروه و سرگروه ارشد)</p>		<p>روش های تدریس</p>
<p>ب: فعالیت های مرحله حین تدریس</p>		

فعالیت‌های هنرآموز- هنرجویان فعالیت‌ها به صورت تلفیقی مطرح می‌شود و تفکیک آن به معنای مجزا بودن فعالیت‌های هنرآموز و هنرجو است و منطقی به نظر نمی‌رسد و به همین خاطر از خط‌چین استفاده شده است.

فعالیت‌های هنرآموز	فعالیت‌های هنرجویان	روش تدریس	شایستگی غیر فنی اتخاذ شده
ارائه توضیحاتی در رابطه با هدف از یادگیری ابزار متن با توجه به نمونه طراحی‌های نمایش داده شده و طرح سوالات مناسب متناسب با بخشی که قرار است آموزش داده شود	فعالیت کلاسی با پاسخ دادن به سوالات پرسیده شده و شرکت در مباحث مطرح شده	پرسش و پاسخ - نمایشی - تعاملی	
آموزش عملی ابزار تایپ افقی و نوارگزیننده های آن در نرم افزار فتوشاپ همراه با طرح سوالات مرتبط برای درگیر کردن ذهن هنرجو با موضوع	همراهی هنرجویان با پاسخ‌گویی به سوالات مطرح شده هنرجویان به صورت گروهی آنچه که هنرآموز در رابطه با ابزار تایپ افقی تدریس کرده است را برای ابزار مشابه آن (تایپ عمودی) به کار می‌گیرند.	نمایش عملی - تعاملی	کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان سوم-طراحی کسب و کار- شایستگی تیم سازی کاری- تامین منابع- ایفای نقش به عنوان عضو موثر در تیم- صفحه ۷۸
آموزش عملی ابزار ماسک متنی افقی و کاربرد آن با همراه با طرح سوالات مرتبط برای درگیر کردن ذهن هنرجو با موضوع	همراهی هنرجویان با پاسخ‌گویی به سوالات مطرح شده هنرجویان به صورت گروهی آنچه که هنرآموز برای ابزار ماسک متنی افقی تدریس کرده است را برای ابزار مشابه آن (ماسک متنی عمودی) به کار می‌گیرند.	نمایش عملی - تعاملی	کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان سوم-طراحی کسب و کار- شایستگی تیم سازی کاری- تامین منابع- ایفای نقش به عنوان عضو موثر در تیم- صفحه ۷۸
پس از تسلط هنرجویان به مبحث تدریس شده یک مسابقه الکترونیکی به صورت گروهی جهت ارزیابی میزان یادگیری هنرجویان برگزار می‌شود. *در اولین مسابقه کلاسی فاکتور سرعت عمل در نظر گرفته نمی‌شود و سوالات به گونه‌ای طراحی شده‌اند که تا جای امکان همه گروه‌ها بتوانند پاسخ صحیح را (در نهایت پس از چند بار تلاش) پیدا کنند و جایزه (استیکر) دریافت کنند. *هدف از این کار این است که در مراحل ابتدایی درس همه هنرجویان و گروه‌ها با اعتماد به نفس بیشتری با جریان کلاس همراه شوند.	هنرجویان به صورت گروهی در مسابقه شرکت می‌کنند و سعی می‌کنند پاسخ صحیح سوالات را پیدا کنند.	آموزش مبتنی بر بازی	کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان سوم-طراحی کسب و کار- شایستگی تیم سازی کاری- تامین منابع- باور به کار تیمی- صفحه ۷۸
تمامی سوالات مسابقه مجدداً به کمک هنرآموز و همراهی هنرجویان پاسخ داده می‌شود.	هنرجویان در انتخاب پاسخ صحیح سوالات به هنرآموز کمک می‌کنند.	پرسش و پاسخ - تعاملی	
بخش دوم درس (کار با نوار آپشن یا نوارگزیننده ها و ابزار اعوجاج متن): هنرآموز از هنرجویان درخواست می‌کند که به صورت گروهی با گزینه‌های موجود در این نوار کار کنند و سعی کنند که به صورت تیمی با عملکرد گزینه‌های آن آشنا شوند (متن شعار کلاس و یک تصویر اولیه به هنرجویان داده می‌شود و از آنها درخواست می‌شود که کمک این ابزارهای متن مورد نظر را به طوری تغییر دهند که با تصویر مورد نظر همخوانی داشته باشد.	هنرجویان به صورت تیمی هر کدام از گزینه‌های موجود در نوارگزیننده‌ها را بررسی می‌کنند تا بتوانند با همفکری هم عملکرد هرگزیننده را بدست آورند.	آموزش اکتشافی و مبتنی بر همکاری	کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان اول- حل خلاقانه مسئله‌ها- شایستگی حل مسئله- استخراج راه حل‌های یک مسئله با استفاده از ۱۰ اصل پرکاربرد تریز صفحه ۲۸

<p>کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان دوم- شایستگی های ارتقای ویژگی های نوآورانه-ارتقای نگرش مثبت در خود صفحه ۴۰</p>			
	<p>آموزش مشارکتی- تعاملی</p>	<p>هنرجویان اطلاعاتی را که از کار با گزینه ها به دست آورده اند را با هنرآموز و سایر هنرجویان و گروه ها به اشتراک می گذارند و به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند.</p>	<p>هنرآموز با کمک و همراهی هنرجویان عملکرد گزینه های نوار گزینه ها را با هم بررسی می کنند و عملکرد صحیح هر گزینه را بدست می آورند.</p>
<p>کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان سوم- طراحی کسب و کار- شایستگی تیم سازی کاری- تامین منابع- باور به کار تیمی و تحمل شکست و ابهام- صفحه ۷۸</p>	<p>آموزش مبتنی بر بازی</p>	<p>هنرجویان به صورت گروهی در مسابقه شرکت می کنند و تیمی که به با تمرکز بیشتری به سوالات پاسخ صحیح دهد و نمره بالاتری کسب کند برنده خواهد بود.</p>	<p>پس از تسلط هنرجویان به مباحث تدریس شده یک مسابقه الکترونیکی به صورت گروهی جهت ارزیابی میزان یادگیری هنرجویان برگزار می شود. *در این مرحله به منظور افزایش دقت و توجه و ایجاد حس رقابت تنها به تیم های برنده استیکر داده می شود.</p>
	<p>پرسش و پاسخ - تعاملی</p>	<p>هنرجویان به سوالات پرسیده شده پاسخ می دهند.</p>	<p>تمامی سوالات مسابقه مجدد بازبینی شده و توسط هنرآموز به صورت فردی از هنرجویان پرسش می شود. هنرجویانی که به سوالات پاسخ صحیح می دهند ستاره دریافت می کنند. و هنرجویانی که پاسخ اشتباه می دهند مبحث مورد نظر مجدداً برای آنها توضیح داده شده و یک تکلیف عملی برای جلسه آینده به آنها داده می شود وظیفه پیگیری یادگیری آنها به سرگروه محول می شود.</p>
<p>کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان دوم- شایستگی های ارتقای ویژگی های نوآورانه-ارتقای نگرش مثبت در خود صفحه ۴۰ کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان اول- حل خلاقانه مسئله ها- شایستگی حل مسئله- استخراج راه حل های یک مسئله با استفاده از ۱۰ اصل پرکاربرد تریز صفحه ۲۸</p>	<p>روش اکتشافی و مبتنی بر همکاری</p>	<p>هنرجویان به صورت تیمی هر کدام از گزینه های موجود در پالت کاراکتر و پاراگراف را بررسی می کنند تا بتوانند با همفکری هم عملکرد هر گزینه را بدست آورند و تکلیف محول شده را بدرستی انجام دهند.</p>	<p>بخش سوم درس (کار با پالت کاراکتر و پالت پاراگراف): یک فایل به هنرجویان داده می شود که در آن یک متن یک بار به صورت معمولی و یک بار به کمک ابزارهای موجود در پالت های کاراکتر و پاراگراف تغییراتی روی آن اعمال شده است، هنرآموز از هنرجویان می خواهد به صورت گروهی با گزینه های موجود در پالت ها سعی کنند متن اول را به شکل متن دوم تغییر دهند و با این روش عملکرد هر کدام از گزینه ها را حدس بزنند. *در این مرحله از تدریس بخشی از گزینه های پالت کاراکتر به عنوان تکلیف به گروه ها محول می شود (تا گروه ها برای جلسه آینده مجدداً هم کار با این پالت را مرور کنند و هم در رابطه با قابلیت های این پالت تحقیقات بیشتری انجام دهند)</p>

<p>آموزش مشارکتی- تعاملی</p>	<p>هنرجویان و گروه ها اطلاعاتی که از کار با گزینه ها به دست آورده اند را با هنرآموز و سایر هنرجویان و گروه ها به اشتراک می گذارند و به سوالات هنرآموز پاسخ می دهند.</p>	<p>هنر آموز با کمک و همراهی هنرجویان عملکرد گزینه های پالت کاراکتر و پاراگراف را با هم بررسی می کنند و عملکرد صحیح هر گزینه را بدست می آورند.</p>	
<p>کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان سوم- طراحی کسب و کار- شایستگی تیم سازی کاری- تامین منابع- باور به کار تیمی و تحمل شکست و ابهام- صفحه ۷۸</p>	<p>هنرجویان به صورت گروهی در مسابقه شرکت می کنند و تیمی که به با تمرکز بیشتری به سوالات پاسخ صحیح دهد و نمره بالاتری کسب کند برنده خواهد بود.</p>	<p>پس از تسلط هنرجویان به مبحث تدریس شده (بخش سوم درس: پالت کاراکتر و پاراگراف) مجدداً یک مسابقه الکترونیکی به صورت گروهی جهت ارزیابی میزان یادگیری برگزار می شود. در این مرحله به منظور افزایش دقت و توجه و ایجاد حس رقابت تنها به تیم های برنده استیکر داده می شود.</p>	
<p>مدت زمان: ۲۰ دقیقه</p>			
<p>ماسک کردن متن ها با تصاویر گرافیکی و رنگ آمیزی به صورت گرادینت و... تبدیل یک متن ساده و تصویر به یک پوستر گرافیکی طراحی یک کارت ویزیت به صورت خلاقانه با ویژگی های مورد نظر و تصاویر و امکانات ارائه شده (به عنوان تکلیف جلسه آینده) طراحی پوسترهای خلاقانه به کمک تصاویری که در اختیار هنرجویان قرار گرفته (تکلیف جلسه قبل از مبحث کار با لایه ها)</p>	<p>فعالیت های خلاقانه دانش آموزان</p>		
<p>ج: فعالیت های تکمیلی</p>			
<p>الف: تکوینی (در جریان تدریس) به صورت فردی: در حین تدریس هر مبحث به طور مستمر از هنرجویان سوال پرسیده می شود تا به صورت مستمر در جریان تدریس قرار داشته باشند و ذهنشان درگیر باشد. به منظور ایجاد انگیزه، هنرجویانی که به سوالات پرسیده شده پاسخ صحیح دهند از امتیاز مثبت (استیکر ستاره) برخوردار می شوند. در پایان تدریس هر بخش کوتاه مسابقات و بازی های گروهی (از مباحث تدریس شده از همان بخش) برگزار می شود و تیم های برنده از امتیاز مثبت (استیکر لایک) برخوردار می شوند. سپس در مرحله بازیابی مجدد سوالات مسابقه پرسش انفرادی از اعضای گروه صورت می پذیرد و هنرجویانی که پاسخ صحیح دهند استیکر ستاره دریافت میکنند و هنرجویانی که نتوانند به سوالات پاسخ صحیح دهند در ابتدا مبحث مورد نظر مجدد برای آنها توضیح داده می شود و سپس یک تمرین یا کار عملی به آنها محول میشود تا با انجام آن یادگیری عمیق تری صورت پذیرد (جهت انجام این تمرین یا کار عملی از سرگروه خواسته می شود که در فرآیند انجام آن به هنرجو کمک کند و روند یادگیری هنرجو را پیگیری کند) بر مبنای تعداد امتیاز های مثبت بدست آمده توسط هنرجویان و گروه ها در پایان ترم تحصیلی از هنرجویان و گروه های برتر تقدیر خواهد شد.</p> <p>ب: ارزشیابی تراکمی به منظور ارزشیابی تراکمی یک بازی در پایان تدریس (از کلیه مباحث تدریس شده در طول جلسه) طراحی شده است که هنرجویان با توجه به آموخته های خود به صورت گروهی در زمان مشخص شده بازی را انجام می دهند. لازمه موفقیت در این بازی تسلط بر روی مباحث و نیز دقت و سرعت العمل بالاست.</p>	<p>الف</p>		
<p>در پایان تدریس: با کمک و همراهی هنرجویان جمع بندی از مباحث تدریس شده و رفع اشکال هنرجویان صورت می پذیرد. یک بازی از کل مباحث درسی طراحی شده است که به صورت گروهی جهت سنجش میزان یادگیری هنرجویان در اختیار گروه ها قرار گرفته شده است (در این بازی لازمه ی موفقیت تسلط بر مفاهیم، همراه با دقت و سرعت العمل بالای هنرجویان می باشد)</p>	<p>جمع بندی و ساخت دانش جدید</p>		
<p>مدت زمان: ۵ دقیقه</p>			

شایستگی غیر فنی اتخاذ شده	<p>جهت انجام تکلیف نهایی : هر یک از گروه ها به عنوان یک شرکت طراحی گرافیکی در نظر گرفته می شوند و هنر آموز به عنوان مشتری از شرکت ها درخواست می کند که به کمک آموخته های خود از این جلسه (و نیز جلسات پیشین) یک کارت ویزیت با ویژگی های ذکر شده (ابزارهای لایه متن، فایل ها و فونت هایی که در اختیار هنرجویان قرار داده می شود و...) و با چاشنی خلاقیت طراحی کنند.</p> <p>طراحی های خلاقانه و با کیفیت بالا تر توسط مشتری (هنرآموز) با مبلغ بالاتری (استیکر لایک اضافی) خریداری می شوند.</p>	تعیین تکالیف و اقدامات بعدی
مدت زمان: ۲ دقیقه		
کارگاه نوآوری و کارآفرینی: پودمان چهارم- شایستگی باریابی- ساز و کار طراحی محصول	<p>سایت های آموزش فتوشاپ کانال ها و گروه های آموزشی در پیام رسان شاد فیلم های دبیرخانه کشوری کامپیوتر کتاب آموزش فتوشاپ به زبان ساده کتاب تولید محتوای الکترونیکی عمومی (جلد اول)- شاخه کاردانش کتاب طراحی امور گرافیکی با رایانه</p>	معرفی منابع