

**این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس با قیمت فقط سه هزار تومان به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید . [www.asebankafinet.ir](http://www.asebankafinet.ir)**

## طرح درس روزانه کاروفناوری نهم بر اساس برنامه درسی ملی

مشخصات کلی	شماره طرح درس : ۴	موضوع درس : بازی سازی آموزش ساخت بازی با اسکرچ	تاریخ اجرا : .....	مدت اجرا : ۸۵ دقیقه
	نام دبیر : مدرسه :	کلاس : نهم صفحات ۴۱ تا ۵۱	تعداد دانش آموزان : ۲۴ نفر	مکان : کارگاه رایانه

الف: فعالیت های قبل از تدریس

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

سطح هدف	اهداف و پیامدها
هدف کلی	آشنایی با بازی های رایانه ای و ساخت یک بازی با نرم افزار اسکرچ
اهداف مرحله ای	<p>۱- دانش آموز با مزایا و معایب بازی های رایانه ای آشنا شود</p> <p>۲- دانش آموز گروه های مختلف بازی رایانه ای یا سبک های آن را نام ببرد.</p> <p>۳- دانش آموز نرم افزار ساخت بازی رایانه ای ( اسکرچ ) را بشناسد</p> <p>۴- دانش آموز از ساخت بازی رایانه ای در اسکرچ به دست خود لذت ببرد</p>

هدف های رفتاری آموزشی	اهداف (با رعایت توالی محتوای درسی) انتظارات در پایان آموزش	حیطه و سطح در بلوم	عناصر برنامه درسی ملی تعقل، ایمان، علم، عمل و اخلاق			
			عناصر	عرصه ارتباط با		
	خود	خدا		خلق	خلقت	
	فراگیرمهارت هایی مثل ارائه ایده های نو، داشتن خلاقیت، کنجکاوی ، و کار با رایانه را در آموزش این درس موثر می داند	شناختی آگاهی	تعقل	*	*	*
	دانش آموز در ساخت بازی اخلاق حرفه ای را رعایت می کند	عاطفی - ارزش گذاری	اخلاق	*	*	*
فراگیر مزایا و معایب بازی های رایانه ای را نام می برد.	شناختی - ارزیابی	علم	*	*	*	
دانش آموز با کمک هم گروهی های خود بازی های رایانه ای را دسته بندی کرده و تفاوت های آنها را می گوید.	شناختی درک و فهم	عمل	*	*	*	
دانش آموز با کمک دبیر نرم افزارهای ساخت بازی را نام برده و یکی را (اسکرچ) برای ساخت بازی انتخاب می کند.	روانی - حرکتی مشاهده و تقلید	علم	*	*	*	

**این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش  
این طرح درس با قیمت فقط سه هزار تومان به سایت علمی و پژوهشی آسمان**

**مراجعه کنید . [www.asebankafinet.ir](http://www.asebankafinet.ir)**

	*	*	عمل	روانی - حرکتی مشاهده و تقلید	دانش آموز به موازات کمک دبیر قسمت های مختلف نرم افزار اسکرچ را باز و تست می کند	
	*	*	عمل	روانی - حرکتی مشاهده و تقلید	دانش آموزان به کمک دبیر و با برنامه اسکرچ یک بازی ساده می سازند و آن را تست و ذخیره می کنند	
	*	*	عمل	روانی - حرکتی اجرای عمل بدون کمک	دانش آموزان می توانند بدون کمک دبیر کارهای کلاسی این پودمان را انجام داده و بازی های مورد نظر را بسازند.	
					مزایا و معایب بازی های رایانه ای دسته بندی بازی های رایانه ای معرفی اسکرچ حل تمرین های پودمان ساخت بازی	<b>رئوس مطالب</b>
					محل آموزش این درس کارگاه رایانه می باشد و در آن دانش آموزان طبق کمک ها و توضیحات دبیر کارهای کلاسی کتاب و ساخت بازی های گفته شده را به صورت گروهی انجام می کنند در تدریس این پودمان علاوه بر کتاب ، رایانه - نرم افزار اسکرچ - دستگاه دیتا و پرده نمایش یا تخته هوشمند هم مورد نیاز است.	<b>مواد و رسانه های آموزشی</b>
					<b>فراگیران :</b> اهمیت دادن به بازی های رایانه ای برای یادگیری ، افزایش مهارت و پرکردن اوقات فراغت - بازی های رایانه ای را دیده و بازی کرده باشند	<b>پیش بینی رفتار ورودی</b>
			<b>زمان ۳ دقیقه</b>	سلام و احوال پرسی - حضور و غیاب - دقت در وضع جسمی و روانی دانش آموزان و دقت در وضعیت مناسب کارگاه رایانه جهت تدریس بهینه	<b>ایجاد ارتباط اولیه</b>	
				گروه بندی دانش آموزان بر اساس توانایی ها ، علاقمندی ها ، رفاقت ها و معیارهای دیگر انجام می شود به طوری که در هر گروه دانش آموزان قوی و متوسط و ضعیف وجود داشته باشند. و معمولا به صورت گروه های ۴ نفره گروه بندی می شوند . مدل کلاس هم به صورت کارگاهی برگزار می شود.	<b>گروه بندی، مدل و ساختار کلاسی</b>	
			<b>زمان ۳ دقیقه</b>	بحث و تبادل نظر در مورد ورود به ساخت بازی های بومی و ایرانی و کسب درآمد از آن در آینده شغلی با تأسیس شرکت ها و گروه هایی از فارغ التحصیلان دانشگاهی که علاقمند به ساخت بازی هستند و ورود به ساخت بازی های اندرویدی	<b>روش ایجاد و تداوم انگیزه</b>	

**این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش  
این طرح درس با قیمت فقط سه هزار تومان به سایت علمی و پژوهشی آسمان  
مراجعه کنید . [www.asebankafinet.ir](http://www.asebankafinet.ir)**

<p>زمان ۳ دقیقه</p>	<p>طرح سوال متناسب با آموخته های قبلی و بارش فکری از درس جاری</p> <p>۱- نام چند بازی رایانه ای را نام ببرند</p> <p>۲- آیا معایب و مزایای بازی های رایانه ای را می دانند</p> <p>۳- نام بردن چند موتور بازی ساز رایانه ای</p> <p>۴- از بازی های رایانه ای چه استفاده های مثبتی می توان کرد</p>	<p>ارزشیابی آغازین</p>										
<p>روش های تدریس</p> <p>روش های متناسب با کار عملی : کار عملی - بارش فکری - بحث گروهی - کار با رایانه</p>												
<p><b>ب : فعالیت های مرحله حین تدریس</b></p>												
<p>زمان ۳ دقیقه</p>	<p>آماده سازی کارگاه رایانه روشن کردن و تست کردن رایانه ها نصب برنامه اسکرچ در رایانه ها تأکید به فراگیران جهت رعایت اخلاق در کارگروهی تأکید به فراگیران جهت همکاری در کارگروهی تأکید بر خلاقیت و رعایت دقت و حوصله در کار بازی سازی تأکید بر رعایت اصول ارگونومی</p>	<p><b>آماده سازی</b></p>										
<p>زمان</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="231 1556 766 1657"> <p>فعالیت فراگیران</p> </td> <td data-bbox="766 1556 1372 1657"> <p>فعالیت دبیر</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="231 1657 766 1758"> <p>گوش کردن و تأیید کردن</p> </td> <td data-bbox="766 1657 1372 1758"> <p>تأکید بر رعایت نکات اخلاقی و همکاری شایسته اعضاء در کارگروهی جهت پیشرفت مناسب اهداف گروه</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="231 1758 766 1825"> <p>گوش کردن ، و رعایت نکات گوشزد شده</p> </td> <td data-bbox="766 1758 1372 1825"> <p>گوشزد کردن رعایت ارگونومی نشستن پشت رایانه</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="231 1825 766 1926"> <p>فراگیران به صحبت های دبیر در مورد انواع بازی های رایانه ای و مزایا و معایب آنها گوش می کنند.</p> </td> <td data-bbox="766 1825 1372 1926"> <p>توضیحات مقدماتی درس</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="231 1926 766 2031"> <p>دانش آموزان به موازات دبیر قسمت های مختلف برنامه اسکرچ را بررسی می کنند</p> </td> <td data-bbox="766 1926 1372 2031"> <p>معرفی و توضیح نرم افزار اسکرچ</p> </td> </tr> </table>	<p>فعالیت فراگیران</p>	<p>فعالیت دبیر</p>	<p>گوش کردن و تأیید کردن</p>	<p>تأکید بر رعایت نکات اخلاقی و همکاری شایسته اعضاء در کارگروهی جهت پیشرفت مناسب اهداف گروه</p>	<p>گوش کردن ، و رعایت نکات گوشزد شده</p>	<p>گوشزد کردن رعایت ارگونومی نشستن پشت رایانه</p>	<p>فراگیران به صحبت های دبیر در مورد انواع بازی های رایانه ای و مزایا و معایب آنها گوش می کنند.</p>	<p>توضیحات مقدماتی درس</p>	<p>دانش آموزان به موازات دبیر قسمت های مختلف برنامه اسکرچ را بررسی می کنند</p>	<p>معرفی و توضیح نرم افزار اسکرچ</p>	<p><b>تدریس</b></p>
<p>فعالیت فراگیران</p>	<p>فعالیت دبیر</p>											
<p>گوش کردن و تأیید کردن</p>	<p>تأکید بر رعایت نکات اخلاقی و همکاری شایسته اعضاء در کارگروهی جهت پیشرفت مناسب اهداف گروه</p>											
<p>گوش کردن ، و رعایت نکات گوشزد شده</p>	<p>گوشزد کردن رعایت ارگونومی نشستن پشت رایانه</p>											
<p>فراگیران به صحبت های دبیر در مورد انواع بازی های رایانه ای و مزایا و معایب آنها گوش می کنند.</p>	<p>توضیحات مقدماتی درس</p>											
<p>دانش آموزان به موازات دبیر قسمت های مختلف برنامه اسکرچ را بررسی می کنند</p>	<p>معرفی و توضیح نرم افزار اسکرچ</p>											

**این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش  
این طرح درس با قیمت فقط سه هزار تومان به سایت علمی و پژوهشی آسمان**

**مراجعه کنید . [www.asebankafinet.ir](http://www.asebankafinet.ir)**

۶۵ دقیقه	دانش آموزان به موازات دبیر با ابزارهای بازی و خلاقیت بازی های ساده طراحی می کنند	ساخت بازی های ساده با اسکرچ	
	برای یادگیری بهتر بازی های کارهای کلاسی پودمان به صورت گروهی و با کمک دبیر اجرا و تست می شود	حل کارهای کلاسی پودمان	
	دانش آموزان به صورت آزاد یا ادامه اجرای بازی های کار کلاسی سعی می کنند با ابتکار بازی ها را تکمیل و آنها را تست کنند	نظارت بر کار ساخت بازی	
در حین آموزش این درس ممکن است دانش آموزان هنگام ساخت بازی با اسکرچ با خلاقیت های خود بازی های نو و بدیعی بسازند که این گونه تلاش ها قطعاً مورد حمایت دبیر واقع می شود.			فعالیت های خلاقانه دانش آموزان
<b>ج : فعالیت های تکمیلی</b>			
زمان ۳ دقیقه	<b>دبیر پس از دیدن فایل های بازی دانش آموزان با توجه به معیارهای زیر نمره ارزشیابی می دهد :</b> خلاقیت و ابتکار - کارگروهی - تعامل افراد گروه با هم - جواب به سوالات - شرکت در بحث گروهی - حل کارهای کلاسی - ساخت خلاقانه بازی - نو و بدیع بودن و ..... و سپس از دانش آموزان خواسته می شود بازی های ساخته شده خود را جهت مراجعات بعدی در رایانه ذخیره کنند. چون در هفته بعد در ادامه تدریس ممکن است مراحل به بازی اضافه شود یا بازی کامل تر گردد . همچنین این فایل های ذخیره شده جهت ارزشیابی دبیر مورد بازبینی قرار خواهد گرفت		ارزشیابی
زمان ۲ دقیقه	بیان خلاصه درس و مرور آموزش های قبلی و دریافت دیدگاه های فراگیران توسط دبیر و بیان تجربیات و ارائه راه کار و فنون جدید بازی سازی با رایانه		جمع بندی و ساخت دانش جدید
زمان ۲ دقیقه	با توجه به اینکه این درس عملی می باشد بعد از ارزشیابی دبیر از دانش آموزانی که رایانه دارند می خواهد در هفته آینده یک بازی دلخواه با توجه به آموزش های امروز بسازند و فایل آن را به دبیر ایمیل یا جهت نمایش به کلاس بیاورند.		تعیین تکالیف و اقدام بعدی
زمان ۱ دقیقه	معرفی سایت کاروفناوری کلاله جهت دانلود نرم افزار اسکرچ یا گیم میکر - دانلود فیلم های آموزشی ساخت بازی با اسکرچ و دانلود نمونه بازی های ساخته شده با اسکرچ		معرفی منابع

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش  
این طرح درس با قیمت فقط سه هزار تومان به سایت علمی و پژوهشی آسمان

مراجعه کنید . [www.asebankafinet.ir](http://www.asebankafinet.ir)

[www.asebankafinet.ir](http://www.asebankafinet.ir)