این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

۱- مشخصات کلی		
موضوع درس :فرمان های کنترلی (حلقوی وشرطی)	پایه تحصیلی : نهم درس کار و فناوری	زمان تدریس : ۵۰ دقیقه
نام مدرسه :	نام معلم :	تاریخ تدریس :
۲- اهداف و فرصت های یاد گیری		
اهداف یادگیری	۱- با قابلیت های مختلف نرم افزار scratch بیشتر آشنا شوند. (علم – عرصه خود) ۲- نحوه ایجاد فرمان های حلقوی را یاد بگیرند. (علم و عمل – عرصه خود) ۳- روش قرار دادن فرمان شرط در قطعه تولیدی را بدانند. (علم وعمل – عرصه خود) ۴- با آگاهی از تهاجم فرهنگ غربی غیر اسلامی - ایرانی ، از طریق بازیهای رایانه ای در بین کودکان و نوجوانان جلوگیری نمایند. (علم و اخلاق – عرصه خدا – خود و دیگران) ۵- نقش واهمیت بازی های زندگی واقعی را بفهمند . (تعقل – عرصه خود) ۶- از فواید و زیان های بازی های رایا نه ای آگاه شوند. (علم – عرصه خود)	
انتظارات عملکردی	۱- هشت فرمان مختلف نرم افزارscratch را نام ببرند. (علم عرصه خود) ۲- انواع نرم افزارهای ساخت بازی های رایا نه ای موجود در بازار را شناسایی و معرفی کنند. (علم و عمل _ عرصه خود و دیگران) ۳- مشکلات مراجعه کودکان ونوجوانان به گیم نت ها را بیان کنند. (علم – عرصه خود و دیگران) ۴- شرکت ها و افراد موفق ایرانی در ساخت بازی های رایانه ای را شناسایی کرده از آن ها الهام بگیرند. (علم – عرصه خود) ۵- بازی هایی که بر اساس قرآن و داستان های قرآنی ساخته شده اند و قبلا با آن ها بازی کرده اند را به دوستان خودمعرفی کنند.(عمل– عرصه خدا – خود ودیگران) ۶- آگاهانه از ریختن زباله های الکترونیکی درمحیط زیست خودداری نموده و در این زمینه فرهنگ سازی نمایند.(علم -عمل و اخالق- عرصه خود ودیگران) ۷- -ضمن بازی مراقب سلامتی روحی – جسمی و اجتماعی خویش باشند. (علم و عمل – عرصه خود) ۸- از طریق ساخت بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ جامعه ایرانی – اسلامی برای خود کسب درآمد کنند.(علم و عمل – عرصه خود)	

www.asemankafinet.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

ارزشیابی تشخیصی	با توجه به آموخته های قبلی دانش آموزان در جلسه قبلی از آن ها اطالعاتی می خواهیم : ۱- برای ساخت یک بازی رایانه ای چه نرم افزار ساده ای را پیشنهاد می کنید ؟ ۲- در محیط scratch با چه زبان هایی می توان کار کرد ؟ ۳- -برای اینکه یک شکلک چند گام حرکت کرده و تغییر جهت دهد، از کدام فرمان ها استفاده می کنیم ؟
فرصت های یادگیری (فناوری آموزشی .....)	۱- نمایش یک نمونه از پیش تهیه شده توسط دبیر. ۲- استفاده از پروژکتور ونرم افزار های آموزشی. ۳- استفاده از برو شور های مختلف معرفی نرم افزار های ساخت بازی های رایا نه ای. ۴- نشان دادن چند نمونه از انواع بازی های معروف آموزشی ، فکری ، ورزشی، هیجانی ، نقش آفرینی و...

۳-سناریوی یاددهی - یادگیری

محور	فعالیت ها	مدت
فعال سازی تفکر و انگیزه	عکس بریده شده مقوایی یک شخصیت کارتونی یا عروسکی کوچک را با خود به کلاس برده به نحوی که گچ یا ماژیکی زیر آن پنهان کرده ایم روی تخته یا وایت برد حرکتش می دهیم تا به دنبال حرکت آن، خط ودر نهایت یک چند ضلعی کشیده شود. سپس از دانش آموزان سوالاتی می پرسیم : ۱- مسیر حرکت عروسک به چه شکلی بود؟ ۲- عروسک برای رسم این شکل چند بار تغییر جهت داد ؟ ۳- بدون دستور توقف آیا رسم شکل خود بخود متوقف می شود؟	۴
هم اندیشی و پژوهش	۱- در کامپیوتر چگونه می توانیم دستور حرکت ، چرخش و رسم خط به یک شکلک بدهیم؟ ۲- آیا می توان از عکس ها و تصاویر اسطوره های کشورمان هم در این نرم افزار استفاده کرد ؟ ۳- از طریق ساخت بازی های رایانه ای چگونه می توان یک حرکت خیریه وخدا پسندانه انجام داد؟	۴
فعالیت های عملی	با توجه به دروس ارایه شده در جلسه قبل که نصب نرم افزار scratch و آشنایی با محیط کار آن بود ، از دانش آموزان می خواهیم در کامپیوترهای گروه خود وارد صفحه کار نرم افزار شده شکلک دلخواه خود را آورده و مطالبی راکه در فیلم آموزشی خود در منزل آموزش دیده اند رابررسی کنند.(دانش آموزان موظفند قبل از تدریس هر درس ، فیلم آموزشی کتاب درسی را در	۴

www.asemankafinet.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

	منزل مشاهده و بررسی نمایند).	
برقراری ارتباط با موقعیت ها و عرصه ها	پیامبر گرامی اسلام (ص) می فرمایند : بازی کودک در خرد سالی ، مایه فزونی عقل در بزرگسالی اوست. (نهج الفصاحه- ص۵۶۴) کودکان در بازی های دسته جمعی با محیط بیرون ارتباط برقرار کرده و حمایت از افراد ضعیف را می آموزند، قدرت ابراز وجود پیدا می کنند و از ترس وخجالت رها می شوند . بازی رقابت ، تجربه و شکست را به آنان می آموزد و موجب ابراز احساسات ، عواطف ، ترس ، خشم ، کینه ونگرانی می شود وهمه انسان ها به همه این احساس ها برای زندگی آینده نیازمندند. در بازی ، کودک ونوجوان به توانمندی های فکری و بدنی خود آگاهی پیدا می کند و نیرو انرژی وی به بهترین شکل مصرف می شود. امروزه به دلیل محدودیت ها در زندگی آپارتمانی ، جلوگیری از مزاحمت برای همسایگان ، عدم امنیت درکوچه ها و خیابان ها کودکان شهری به ویژه دختر ها از انجام بازی های طبیعی محرومند . کودکان پس از عبور از مرحله بازی با اسباب بازی، به بازی های رایانه ای روی آورده اند. هرچند هنوز تاثیرات مثبت و منفی آن ها دقیقا مشخص نیست اما در هر حال می دانیم بازی های رایانه ای خلاقیت کودکان را شکوفا کرده و به نیازهای آنها برای تجربه کردن هیجان پاسخ می دهد ، مهارت های حرکتی انگشتان و دست را بالا می برد و کودکان عکس العمل سریعتری پیدا می کنند . اما اگر در انتخاب نوع بازی و مدت زمان بازی دقت نشود ممکن است آنها را مخرب ، ضد اجتماعی ، قانون شکن و عصبی به بار آورد و عوارضی نظیر اضافه وزن ، تاری دید ، نزدیک بینی ، بی حوصلگی ، افت تحصیلی و.... به دنبال داشته باشد. نظارت ومشارکت بزرگترها و والدین در انتخاب نوع بازی های متناسب با سن کودکان ، کمک موثری در جلوگیری از تهاجم فرهنگ غربی و غیر اسلامی که در تضاد فرهنگ ایرانی هست می تواند داشته باشد. از همه این ها گذشته باید دقت کنیم تا با جایگزین شدن بازی های رایانه ای ، بازی های آبایی و اجدادی و قدیمی ما مانند هفت سنگ ، قایم موشک ، وسطی ، گرگم به هوا ، عمو زنجیر باف ، لی لی ، باال بلندی ، تیله بازی ، زو ، گل یا پوچ و... فراموش ومنسوخ نگردند.	۵
هدایت یادگیری به سوی تولید دانش	دانش آموزان در جلسه گذشته با روش نصب و محیط کار نرم افزار scratch ، لیست فرمان ها ، قفل شدن صحیح فرمان ها و نحوه ذخیره کردن پروژه آشنا شدند.گاهی در ساخت بازی یک یا	۲۵

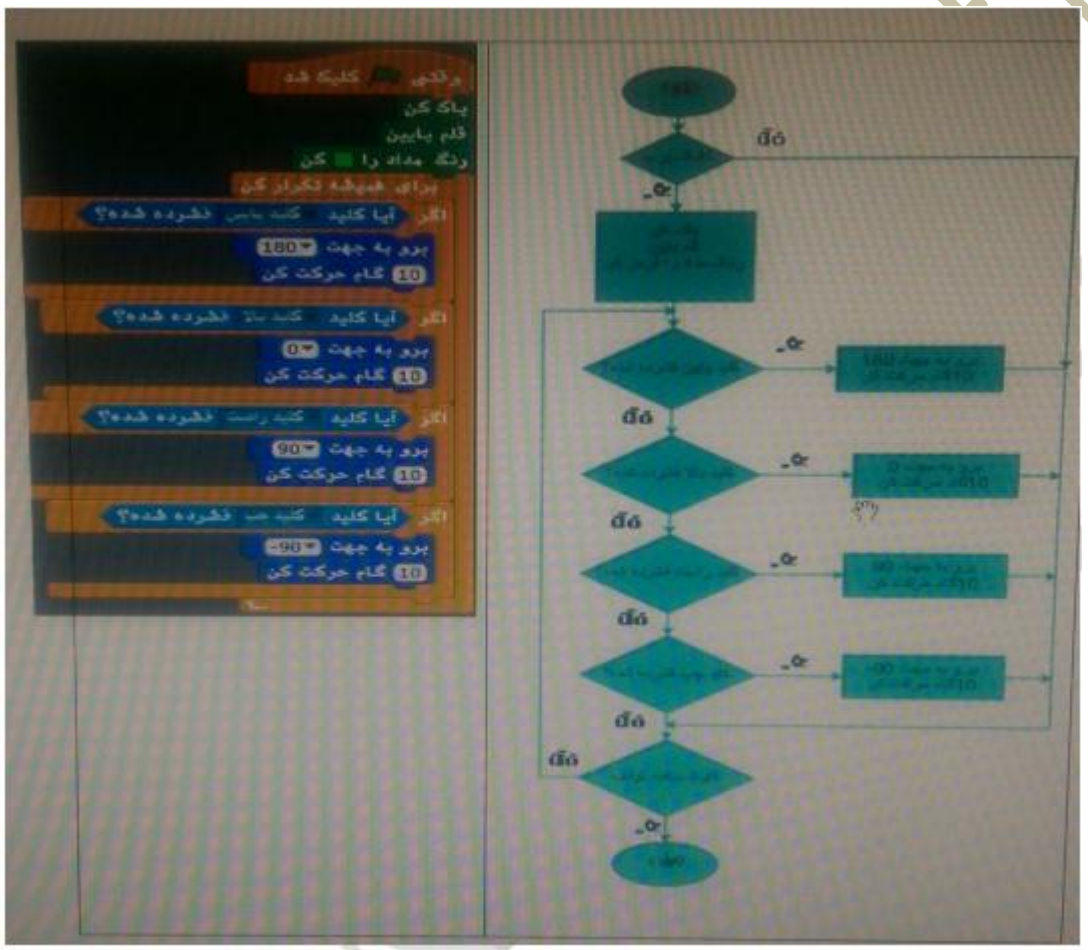
www.asemankafinet.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

(فهم،خلاقیت ، ونوآوری کارآفرینی و).....	چند فرمان باید تکرار شوند یا و یا شرط خاصی وضع می شود.برای درک بهتر ایجاد فرمان حلقوی یا شرط وارد محیط کار نرم افزار شده وکارهای کلاسی صفحه ۴۶ کتاب درسی را گام به گام اجرا می کنند. ابتدا باید برنامه ای بنویسند که شکلک مورد نظرشان با حرکتش مربعی آبی رنگ بکشد. برای این کار ابتدا زبان برنامه را به فارسی برگردانده سپس از قسمت file ،جدید را انتخاب نموده و برای ذخیره کردن گزینه بلی را انتخاب کرده و مسیر ذخیره را طبق آموخته های قبلی مشخص می نمایند. برای شروع نوشتن برنامه : ۱- ابتدا از قسمت اداره ، فرمان (وقتی پرچم کلیک شد) را وارد صفحه می کنیم . ۲- از سری فرمان های قلم به ترتیب (پاک کن) ، (قلم پایین) ، (رنگ مداد را آبی کن) را آورده به ترتیب زیر گزینه قبلی قفل می کنیم. ۳- برای کشیدن مربع چون باید شکلک چهار بار حرکت کند از قسمت اداره (۴ بار تکرار کن) را می آوریم. ۴- از فرمان های حرکت ، دستور .....(گام حرکت کن) را آورده تعداد گام ها را به دلخواه وارد میکنیم . مثلا ۲۰۰ گام ۵- چون اندازه زاویه های داخلی مربع ۹۰ می باشد ، شکلک باید پس از کشیدن هر خط ۹۰ درجه بچرخد. بنابر این باز از قسمت حرکت فرمان (۹۰ درجه دور بزن)را نیز به مجموعه فرمان های قبلی اضافه می کنیم. **نکته:** فرمان باید داخل حلقه تکرار شدن قرار گیرد نه بیرون. ۶- -برای مشاهده بهتر چرخش در این قسمت از بخش اداره دستور (۱ ثانیه صبر کن) را در پایان برنامه اضافه می کنیم .به این ترتیب با کلیک روی پرچم سبز سمت راست بالای صفحه شکلک مورد نظر با حرکت خود مربع آبی رنگ می کشد. هر گاه لازم باشد در بازی شرطی وضع شود که اجرای بازی با وجود آن شرط ادامه پیدا کند از قسمت اداره باید شرط دلخواه را نیز به فرمان ها اضافه نمود .این کار با تعریف کردن خواسته ها بر رو ی کلید های جهت دار کیبورد انجام می گیرد . برای این کار نیز از قسمت اداره ، پس از (وقتی پرچم کلیک شد و (برای همیشه تکرار کن)، شرط (اگر...) را آورده واز بخش مشاهده (آیا کلید ... فشرده شده؟)را اضافه نموده و فرمان های دلخواه را طبق الگوریتم از پیش تهیه وتنظیم	

www.asemankafinet.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

	شده ، پشت سرهم و مرتب برای هر کلید جهتی تعریف و در جای مناسب قرار می دهیم .پس از این که شرط کلید اول را ساختیم می توانیم از آن قطعه کپی کرده برای کلیدهای دیگر فقط گزینه ها را عوض کرده واستفاده کنیم . برای این مورد هم کار کلاسی دوم صفحه ۴۶ کتاب کار می شود.که با اجرای برنامه ، با فشار دادن کلید های جهت دار ، شکلک در آن جهات حرکت می کند.  	
فعالیت های تکمیلی یادگیری	از گروه های دانش آموزان می خواهیم در کامپیوترهای گروه خود کارهای کلاسی صفحه ۴۶ را با مشارکت همدیگر انجام داده ودر پوشه پروژه های خود ذخیره کنند . و اگر الگوریتم خاصی در نظر داشتند تهیه کرده و آن را اجرا نمایند..در خاتمه نرم افزار های دیگری که برای ساخت بازی	۳

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این طرح درس به سایت علمی و پژوهشی آسمان مراجعه کنید www.asemankafinet.ir

	وجود دارند را برای دانش آموزان معرفی می کنیم . مانند : fps creator - game maker – uniy و	
ارزشیابی پایانی	پس از بررسی پروژه های ذخیره شده گروه ، سوالاتی از تک تک اعضای گروه پرسیده شده و نمرات گروه داده می شود : ۱- برای ساخت این بازی از چه فرمان هایی استفاده کردید؟ ۲- اگر فرمانی بیرون از حلقه قفل شود چه اتفاقی می افتد؟ ۳- آیا رنگ مداد را می توان عوض کرد؟ ۴- شکلک ها را از کدام قسمت می توان تغییر داد؟	۵

www.asemankafinet.ir