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

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 قبـــل از تـــــــــــدریـــس

اهداف بر اساس تلفیقی از هدف نویسی برنامه درسی ملی و طبقه‌بندی 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	۱- دانش آموز با مزایا و معایب بازی های رایانه ای آشنا شود ۲- دانش آموز گروه های مختلف بازی رایانه ای یا سبک های آن را نام ببرد. ۳- دانش آموز نرم افزار ساخت بازی رایانه ای (اسکرچ) را بشناسد ۴- دانش آموز از ساخت بازی رایانه ای در اسکرچ به دست خود لذت ببرد

هدف‌های رفتاری آموزشی	اهداف (با رعایت توالی محتوای درسی) انتظارات در پایان آموزش	حیطه و سطح در بلوم	عناصر برنامه درسی ملی تعقـل، ایمـان، علـم، عمـل و اخـلاق				
			عنصر	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 هـای رایانـه 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	*		*	
	دانش آموز به موازات کمک دبیر قسمت های مختلف نرم افزار اسکرچ را باز و تست می کند	روانی – حرکتی مشاهده و تقلید	عمل	*		*	

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

	دانش آموزان به کمک دبیر و با برنامه اسکرچ یک بازی ساده می سازند و آن را تست و ذخیره می کنند	**روانی - حرکتی مشاهده و تقلید**	**عمل**	*		*		
	دانش آموزان می توانند بدون کمک دبیر کارهای کلاسی این پودمان را انجام داده و بازی های مورد نظر را بسازند.	**روانی - حرکتی اجرای عمل بدون کمک**	**عمل**	*		*		

رئوس مطالب	مزایاو معایب بازی های رایانه ای دسته بندی بازی های رایانه ای معرفی اسکرچ حل تمرین های پودمان ساخت بازی	
مواد و رسانه‌های آموزشی	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.	
پیش بینی رفتار ورودی	فراگیران : 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	
ایجاد ارتباط اولیه	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	زمان ۳ دقیقه
گروه‌بندی، مدل و ساختار کلاسی	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.	
روش ایجاد و تداوم انگیزه	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	زمان ۳ دقیقه

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 آغازین	طرح سوال متناسب با آموخته های قبلی و بارش فکری از درس جاری ۱- نام چند بازی رایانه ای را نام ببرند ۲- آیا معایب و مزایای بازی های رایانه ای را می دانند ۳- نام بردن چند موتور بازی ساز رایانه ای ۴- از بازی های رایانه ای چه استفاده های مثبتی می توان کرد	زمان ۳ دقیقه
روش‌های تدریس	روش های متناسب با کار عملی : کارعملی – بارش فکری – بحث گروهی – کار با رایانه	

ب : فعالیت‌های مرحله حین تدریس

آماده سازی	**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 کار گروهی** **تآکید بر خلاقیت و رعایت دقت و حوصله درکار بازی سازی** **تأکید بر رعایت اصول ارگونومی**	زمان ۳ دقیقه

تدریس	فعالیت دبیر	فعالیت فراگیران	
	تأکید بر رعایت نکات اخلاقی و همکاری شایسته اعضاء در کارگروهی جهت پیشرفت مناسب اهداف گروه	**گوش کردن و تأیید کردن**	
	گوشزد کردن رعایت ارگونومی نشستن پشت رایانه	**گوش کردن ، و رعایت نکات گوشزد شده**	
	توضیحات مقدماتی درس	**فراگیران به صحبت های دبیر در مورد انواع بازی های رایانه ای و مزایا و معایب آنها گوش می کنند.**	
	معرفی و توضیح نرم افزار اسکرچ	**دانش آموزان به موازات دبیر قسمت های مختلف برنامه اسکرچ را بررسی می کنند**	زمان

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

	ساخت بازی های ساده با اسکرچ	دانش آموزان به موازات دبیر با ابزارهای بازی و خلاقیت بازی های ساده طراحی می کنند	۶۵ دقیقه
	حل کارهای کلاسی پودمان	برای یادگیری بهتر بازی های کارهای کلاسی پودمان به صورت گروهی و با کمک دبیر اجرا و تست می شود	
	نظارت بر کار ساخت بازی	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	
فعالیت‌های خلاقانه دانش‌آموزان	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 قطعا مورد حمایت دبیر واقع می شود.		
ج : فعالیت‌های تکمیلی			
ارزشیابی	**دبیر پس از دیدن فایل های بازی دانش آموزان با توجه به معیارهای زیر نمره ارزشیابی می دهد :** خلاقیت وابتکار – 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 مراحلی به بازی اضافه شود یا بازی کامل تر گردد . همچنین این فایل های ذخیره شده جهت ارزشیابی دبیر مورد بازبینی قرار خواهد گرفت		زمان ۳دقیقه
جمع‌بندی و ساخت دانش جدید	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		زمان ۲ دقیقه
تعیین تکالیف و اقدام بعدی	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.		زمان ۲ دقیقه
معرفی منابع	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		زمان ۱دقیقه

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

www.asemankafinet.ir