

پروژه (۳)

طراحی و ساخت گردونه تصویر



مقدمه

تقریباً اغلب ما در دوران تحصیل با تصاویر متحرک به صورت بسیار ساده آشنا شده ایم، بیشتر ما در پای دفاتر مشق و یا در دفترچه های یادداشت خود شکل های منظم و متناوبی را نقاشی کرده ایم و با ورق زدن سریع آن با جادوی حرکت مجازی و احساس شوقی ساده و زیبا آشنا شده ایم. اگرچه تغییرات روزافزون و پرسرعت فناوری های جدید و پیچیده تصاویر متحرک را به شدت دگرگون کرده اند و ما امروزه با دنیای انیمیشن (پویانمایی) و بازی های رایانه ای بسیار جدید و پیشرفته مواجه هستیم، اما همچنان به خاطر می آوریم که چگونه اولین بار در دوران کودکی با جادوی این حرکت مجازی در شکل بسیار ابتدایی آن به وجد آمدیم و رمز و راز آن را خودمان کشف و تجربه کردیم.

پروژه گردونه تصاویر تلاش دارد تا دانش آموزان را یک بار دیگر از دنیای پر هیاهوی فناوری های دیجیتال، به دنیای تجربه فردی و شوق آور حرکت مجازی ببرد. تا به جای خیره شدن مدام به صفحه تلویزیون، رایانه و یا بازی های رایانه ای، خودشان با استفاده از تخیل و توانایی ها و مهارت های فردی تصاویر متحرک را پدید آورند و در احساس شوق و نشاط ایجاد آن سهیم باشند. در این مسیر همچنین آنان می آموزند که چگونه از وسایل و ابزار در دسترس و یا دورریختنی ها و یا حتی مواد بازیافتی در ساخت گردونه تصاویر استفاده کنند.

این فرصتی است که آنها به محیط پیرامون خود با دقت بیشتر نگاه کنند و در انتخاب ابزار مورد نیاز، از تفکر و تخیل و نوآوری خود بهره مند شوند. بی تردید معلمان محترم از ایده های جدید دانش آموزان در طراحی و ساخت گردونه تصاویر حمایت نموده و آنان را در این مسیر هدایت خواهند نمود.

اهمیت یادگیری پروژه‌ای

دانش‌آموزان در روش یادگیری پروژه‌ای برای حل مسائل نیاز به تفکر عمیق، بررسی، جمع‌آوری اطلاعات، تحلیل اطلاعات، پیش‌بینی، تفسیر نتایج و ارائه ایده و طرح دارند. در یادگیری پروژه محور، دانش‌آموزان برای انجام کارهای دستی و به کارگیری ابزارهای فناورانه تشویق می‌شوند. همچنین ضمن امکان انجام کارها به صورت گروهی، موجب ارتقای مهارت‌های فردی و اجتماعی دانش‌آموزان می‌شود.

در یادگیری پروژه‌ای دانش‌آموزان با یک موقعیت واقعی و طبیعی مواجه می‌شوند که برای رفع مشکلات واقعی نیاز به چاره‌اندیشی دارند و بازخوردهای طبیعی از رفتار خود دریافت می‌کنند.

فواید یادگیری پروژه‌ای

برخی از سودمندی‌های یادگیری پروژه‌ای عبارت‌اند از:

کسب مهارت‌های فناورانه (به کارگیری ابزار مناسب)

کسب مهارت‌های غیرفنی مانند تفکر انتقادی، تصمیم‌گیری، حل مسئله و خودباوری و ...

کسب مهارت خودارزیابی

کسب مهارت برنامه‌ریزی در کارها

کسب مهارت مستندسازی و گزارش نویسی

هدف کلی

طراحی ، اجرای فرایند و ساخت گردونه تصویر

هدف از ارائه این موضوع، دستیابی به اجرای فرایند طراحی و ساخت پروژه‌های ساده و تغییر نگرش دانش‌آموزان در انجام فعالیت‌های روزانه در دنیای واقعی با نگاه پروژه‌ای است در این فرایند انجام کار و تقویت روحیه ایده‌پردازی در دانش‌آموزان همواره مورد تأکید برنامه‌ریزان این واحد درسی بوده است

جدول زمان‌بندی اجرای پروژه ساخت

ردیف	شماره جلسه	زمان پیشنهادی (دقیقه)		
		کلاسی	غیر کلاسی	جمع
۱	جلسه اول	۵	۹	۱۴
۲	جلسه دوم	۵	۹	۱۴
۳	جلسه سوم	۵	۹	۱۴
۴	جلسه چهارم	۵	۹	۱۴
۵	جلسه پنجم	۵	۹۵	۱۴۵
۶	جلسه ششم	۵	۹۵	۱۴۵
۷	جلسه هفتم	۵	—	۵
۸	جمع	۳۵	۵۵	۹