



## فصل سوم

### واحد یادگیری ۵ و ۶

نرم افزارهای اداری و اینترنت

بخش دوم: نرم افزار رایانه مطلب

| مفاهیم کلیدی |           |               |           |
|--------------|-----------|---------------|-----------|
| ارایه        | اسلاید    | طرح بندی      | جلوه گذار |
| متحرک سازی   | صدا گذاری | تنظیمات نمایش | نمایش     |
| بسته بندی    |           |               |           |
|              |           |               |           |
|              |           |               |           |

در واقع این مفاهیم رئوس مطالب قابل بحث در کلاس است لذا فلوجارت فرایند تدریس را می سازند.

| اهداف توانمند سازی واحد کار ۵-بخش دوم                 |  |
|---|--|
| مفهوم ارایه و اجزای آن را شرح دهد.                    |  |
| چیدمان اسلاید را تغییر دهد.                           |  |
| عناصر مختلف را درون اسلاید درج کند.                   |  |
| اسلایدها را در نماهای مختلف ببیند.                    |  |
| جلوه های گذار اسلاید را تعیین و ویرایش کند.           |  |
| برای اشیای درون اسلاید جلوه متحرک سازی تعیین کند.     |  |
| روی اسلایدها صداگذاری کند.                            |  |
| از دکمه های عملیاتی استفاده کند.                      |  |
| زمان بندی نمایش اسلایدها را انجام دهد.                |  |
| تنظیمات نمایش اسلایدها بدون حضور سخنران را انجام دهد. |  |
| از فایل ارایه، بسته تولید کند.                        |  |

## مقدمات تدریس

### الف) چرایی بخش حاضر

• هدف از آموزش این درس چیست؟  
هدف اصلی از آموزش این بخش، ایجاد یک فایل آرایه به کمک نرم‌افزار آرایه مطلب است.

• پیام اصلی این بخش چیست؟  
پیام اصلی این فصل آن است که برای القای درست مطلب، هم به شناخت آرایه مطلب و هم ابزار آن احتیاج است و نرم‌افزار آرایه مطلب یکی از ابزارهای قوی برای این کار است که به کمک عناصر سمعی و بصری آرایه را جذاب و تأثیرگذار می‌کند. از طرفی در دنیای امروز برای اجرای آرایه‌های رسمی و حتی غیر رسمی، استفاده از نرم‌افزارهای آرایه مطلب اجتناب‌ناپذیر است.

• در صورت نبود این بخش چه نقصانی در فرایند یادگیری هنرجویان پیش خواهد آمد؟

نرم‌افزارهای آرایه مطلب و به‌طور خاص PowerPoint یکی از هفت ابزار ICDL و جزء مهمی از سواد رایانه‌ای است. ویژگی خاص این نرم‌افزار آن است که به کمک آن آموزش هر عنوان درسی و مهارتی با آموزش بصری و کیفیت بالای جمع‌بندی مطلب، تسهیل می‌شود. PowerPoint حلقه ارتباطی بین تمام عناوین آموزشی هنرجو است. در نگاهی کلان‌تر بدون یادگیری نرم‌افزارهای آرایه مطلب، در بسیاری از مشاغل بخش آرایه محصول و خدمات دشوار خواهد بود؛ بنابراین آموزش این واحد یادگیری برای زندگی روزمره، تحصیلات و بازار کار ضروری است.

### ب) جایگاه بخش در برنامه درسی

• ارتباط این بخش با فصول و کتاب‌های درسی سال‌های دیگر (ارتباط طولی) چگونه است؟

هنرجویان در سال‌های گذشته (هشتم و نهم) با نرم‌افزارهای آرایه مطلب و مشخصاً PowerPoint آشنا شده‌اند. در این کتاب، با توجه به سن هنرجو، ضمن تغییر محتوای تدریس و هدایت روند آموزش به سمت تحقیق و پروژه، مطالب آموزش داده شده در سال‌های قبل، مرور و تکمیل می‌شود و هنرجو با نسخه ۲۰۱۶ این نرم‌افزار آشنا می‌شود.

• ارتباط بین قسمت‌های مختلف همین

بخش با هم (ارتباط عرضی) چگونه‌اند؟  
هنرجویان پس از یادگیری مفاهیم اولیه ویندوز ۱۰ و کار با آن و همچنین آشنایی با مفهوم نرم‌افزارهای عمومی، آمادگی کار با نرم‌افزارهای کاربردی مانند واژه‌پرداز و آرایه مطلب را پیدا می‌کنند. از طرفی با آموزش نرم‌افزار آرایه مطلب و آشنایی ضمنی با عناصر سمعی و بصری، آمادگی بیشتری برای کار با مهارت‌های نرم‌افزارهای گرافیکی و صفحات وب را به دست خواهند آورد. در یک نگاه کلی‌تر، آرایه تحقیق‌های هنرجویی در کلیه دروس تخصصی و عمومی به کمک محتوای این واحد یادگیری محقق می‌شود.

• نقشه مفهومی و ذهنی فصل چگونه از طریق یک نمودار قابل ترسیم است؟

۱ ابتدا باید محتوای آرایه مشخص شود.

۲ نرم افزار آرایه مطلب یک ابزار آرایه است.

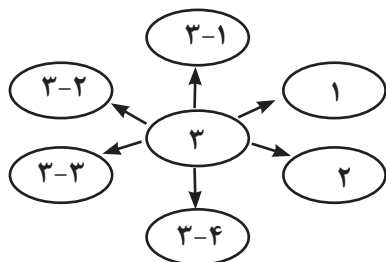
۳ برای القای مطلب از نرم افزار آرایه مطلب استفاده می کنیم.

۳-۱ ایجاد طرح اولیه آرایه

۳-۲ پیاده سازی آرایه

۳-۳ اضافه کردن جلوه های سمعی / بصری

۳-۴ نمایش آرایه



شکل ۳-۱۳- نقشه فصل

• کدام قسمت از این فصل را باید اول درس داد و کدام قسمت پایان بخش تدریس است؟

تقدم و تأخر محتوای آموزشی این فصل، به دقت در کتاب درسی رعایت شده است؛ بنابراین به هنرآموز پیشنهاد می شود که روند آموزشی کتاب درسی را رعایت کند.

## ج) زمان لازم برای تدریس

به تمرین و یادگیری سپری شود.

• هنرآموزان چه مدت زمانی را باید به تدریس این فصل اختصاص دهند؟

در جدول زمان بندی این واحد یادگیری، ۳ ساعت نظری و ۷ ساعت عملی برای آموزش های این واحد یادگیری تخصیص داده شده است؛ اما نظر به کاربرد وسیع این درس اختصاص زمان بیشتر برای تعریف و اجرای پروژه و پژوهش مطلوبست.

• چه مدت زمانی را برای تمرین و یادگیری هنرجویان این فصل باید اختصاص داد؟

پیشنهاد می شود که ۷ ساعت از زمان پیش بینی شده برای این درس (۱۰ ساعت)

• چه زمانی هنرآموزان مطمئن خواهند شد که فرایند تدریس کامل شده است؟  
اگر هنرجو توانست به تنهایی یک پروژه آرایه ساده (مثلاً تحقیق درس ادبیات) را با به کارگیری تمام فعالیت های یادگیری جدول استاندارد به اتمام رساند، فرایند تدریس کامل شده است. البته ممکن است نیل به این مهم نیازمند همکاری با دیگر دبیران (مثلاً دبیران دروس عمومی) و تخصیص وقت های تکالیف منزل باشد.  
در ادامه جدول پیشنهادی برای تخصیص ساعت های تدریس آرایه می گردد.

| ردیف | اهداف توانمندسازی  | فرصت‌ها/فعالیت‌های یادگیری ساخت یافته  | تئوری | عملی |
|------|--|--|-------|------|
| ۱    | با نرم‌افزار ارایه مطالب آشنا شود و نرم‌افزارهای ارایه مطالب متداول را معرفی کند.  | مفهوم ارایه، معرفی انواع متداول نرم‌افزارهای ارایه مطالب، کاربرد نرم‌افزار ارایه مطلب در دنیای امروز، انواع فرمت‌ها                                    | ۱     | ۰    |
| ۲    | بتواند با محیط نرم‌افزار ارایه مطالب کار کند.                                      | اجرای نرم‌افزار ارایه مطلب، کار با محیط، ایجاد فایل، کار با اسلایدها، ایجاد و کار با محتوای اسلایدها، ذخیره فایل، بازکردن فایل، انواع نماهای نرم‌افزار | ۰     | ۲    |
| ۳    | با مفاهیم تکمیلی ارایه مطالب آشنا شده و با ابزارهای نرم‌افزار ارایه مطالب کار کند. | کار با طرح‌بندی، جلوه‌های گذر اسلاید، جلوه‌های متحرک‌سازی، صداگذاری و کار با دکمه‌های عملیاتی  | ۱     | ۳    |
| ۴    | بتواند یک فایل ارایه را بسته‌بندی کرده و اجرا کند.                                 | بسته‌بندی نرم‌افزار، فیلم‌برداری از ارایه، انواع خروجی، تنظیمات نمایش و نمایش ارایه  | ۱     | ۲    |

جدول ۳-۲- تخصیص ساعت‌های تدریس

## د) اهمیت فصل

### • چه نتایجی حاصل یادگیری این فصل است؟

با توجه به آموزش این درس در سال‌های قبل، سهم دانشی که از این فصل به هنجریان منتقل می‌شود زیاد نیست؛ اما کتاب درسی سعی داشته با ارایه مثال‌های متناسب سازی شده با سن هنجرو، سهم انگیزشی این واحد یادگیری را افزایش دهد. از طرفی با توجه به نیاز مبرم حال و آینده هنجرو به کار بست این نرم‌افزار، سهم مهارتی این واحد یادگیری، مهم‌تر از سهم دانش است چراکه این نرم‌افزار مانند یک ابزار در خدمت هنجرو خواهد بود.

### • جایگاه دانش و مهارت به دست آمده از این فصل در بازار کار کجاست؟

نرم‌افزار ارایه مطالب یکی از نرم‌افزارهای پرکاربرد و پر مخاطب است که در تمام

مراحل یادگیری هنجرو، از تحصیل تا اشتغال به کار می‌آید؛ اما به نظر نمی‌رسد که بازار کار سفارشی، داشته باشد. به بیان دیگر، تسلط به این نرم‌افزار برای برخی از مشاغل لازم است اما کافی نیست.

### • سهم زمان (بودجه) پیشنهادی برای تدریس این فصل از کل سال تحصیلی چقدر است؟

برای این درس ۱۰ ساعت زمان آموزشی پیش بینی شده است که ۵ درصد از زمان کل سال تحصیلی (۲۰۰ ساعت) را شامل می‌شود. بدیهی است که این زمان ناچیز سهم مهارتی لازم را ایجاد نخواهد کرد؛ بنابراین رعایت توصیه‌های ارایه شده در بند "زمان لازم برای تدریس" تأکید می‌شود.

## ه) دانش‌های ضمنی برای تدریس

### • چه اطلاعات زمینه‌ای و مقدمه‌ای برای تدریس این فصل لازم است؟

هنرآموز قبل از مهارت در آموزش ابزارهای این نرم‌افزار باید از فلسفه وجودی و علل

نیاز به این نرم‌افزار اطلاع داشته باشد. در کتاب درسی آمده است که فناوری‌های رایانه‌ای امکان استفاده از عناصر بصری و صوتی را برای ارایه مطالب مهیا می‌کند؛

کاربرد جلوه‌های بصری و صوتی است. حفظ این حریم به تأثیرپذیری آن ارایه در آن فرهنگ کمک می‌کند.

#### • چه اطلاعات تاریخی، اقلیمی و فرهنگی را می‌توان برای تدریس این بخش به کلاس برد؟

پیشنهاد می‌شود هنرآموز سیر تاریخی گذر از روش سخنرانی به روش ارایه به کمک ابزار (مثلاً آموزش به کمک کاردستی) و گذر از روش ابزارهای فیزیکی را به روش ابزارهای دیجیتال مد نظر داشته باشد. همچنین استفاده از نمادهای ملی و مذهبی به فراخور اقلیم، کار آموزش و پیاده‌سازی اهداف آموزشی این واحد را ساده‌تر می‌کند.

#### • آیا موارد قانونی خاصی برای تدریس این فصل لازم است برای هنرجویان تذکر داده شود؟

از آنجایی که نرم‌افزارهای ارایه مطالب بیشتر برای ارایه نتایج تحقیق‌ها به کار می‌رود، تأکید بر ضرورت استفاده از ارجاع‌های<sup>۱</sup> معتبر و آموزش شیوه ارجاع‌دهی مطلوب‌ست.

#### • چه اطلاعات اضاف‌ای می‌تواند به تدریس این فصل کمک کند؟

به‌طور کلی، افزایش تأثیرگذاری یک ارایه، به داشتن اطلاعات کلی درباره مخاطبان (روانشناسی مخاطب) وابسته است. همچنین فن کاربرد انواع قالب‌های صوتی به عنوان موسیقی متن، دانلود الگوهای پس‌زمینه و جلوه‌های ویژه پاورپوینت از وب و استفاده از انواع فیلم در ارایه، مثال‌های دیگری از اطلاعات اضاف‌ه هنرآموز است.

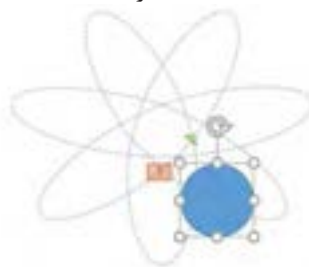
بنابراین دانش‌های ضمنی که هنرآموز را در خصوص افزایش قدرت و جذابیت ارایه مطلب رهنمون شود، به تأثیرپذیری آموزش و پیاده‌سازی اهداف اصلی این واحد یادگیری کمک می‌کند. از جمله این دانش‌های ضمنی می‌توان به فنون بازاریابی، روانشناسی رنگ‌ها و شگردهای تبلیغاتی اشاره کرد.

توصیه می‌شود که هنرآموزان مطالعاتی درباره "تفکر واگرا" و "روش‌های خلاقانه" داشته باشند.

#### • چه ملاحظات را باید در تدریس این فصل در نظر داشت و رعایت کرد؟

اغلب نرم‌افزارها دارای جزییاتی در ابزارها و امکانات هستند. بهتر است هنرآموز، این امکانات را آموزش نداده و کشف آنها را بر عهده هنرجو بگذارد و با ارایه تمرین و کار در خانه، وی را به این امر ملزم کند. به مثال زیر توجه کنید:

- پویانمایی حرکت نوترونی را بر روی یک گلوله شبیه‌سازی کنید. (رسم یک دایره، انتخاب زبانه Animation، انتخاب گزینه More Motion Paths از لیست Animation، انتخاب گزینه Neutron)



شکل ۳-۱۴- ارایه حرکت نوترونی

محدودیت دیگری که باید در نظر گرفته شود، محدودیت برخی از فرهنگ‌ها برای

## و) تجهیزات لازم

### • چه تجهیزاتی برای کارگاه و تدریس این فصل نیاز است؟

تجهیزات نرم‌افزاری و سخت‌افزاری زیر برای اجرای کامل مطالب این واحد یادگیری لازم است. گرچه هنرآموز می‌تواند با روش‌های خلاقانه برخی از تجهیزات را اضافه یا حذف کند. به عنوان مثال از فلیپ چارت برای اجرای جلسات طوفان فکری استفاده کند و یا با استفاده از اجرای کلاس دانش آموز محور، ویدئو پروژکتور را از لیست تجهیزات حذف کند.

### ۱) تجهیزات سخت افزاری:

- تخته آموزشی
- میز کار استاندارد
- صندلی گردان استاندارد و با قابلیت تنظیم ارتفاع
- سیستم رایانه
- چاپگر
- بلندگو
- میکروفون
- هدست

- پویشگر
- ویدئو پروژکتور

### ۲) تجهیزات نرم‌افزاری:

- سیستم عامل ویندوز ۱۰
- مجموعه آفیس ۲۰۱۶ (نرم‌افزار PowerPoint)

### • چه نرم‌افزارهایی باید از قبل روی رایانه‌ها نصب باشد؟

- ویندوز ۱۰ و مجموعه آفیس ۲۰۱۶

### • چه مواردی را قبل از ورود هنرجویان به کلاس باید بررسی کرد؟

- تجهیز سخت افزاری و نرم‌افزاری کارگاه

### • چه نکات ایمنی و توصیه‌هایی برای استفاده از تجهیزات لازم در تدریس این فصل را معرفی می‌کنید؟

- رجوع به ارگونومی و بخش ایمنی فرم‌های ۱-۴

## ز) مشکلات متداول در تدریس فصل

### • چالش‌های ممکن در تدریس این فصل برای هنرآموزان کدام است؟

مهارت‌های این واحد یادگیری در سطح این کتاب و بازمان در نظر گرفته برای آن، به حد تسلط نخواهد رسید؛ به عبارت دیگر، کمبود زمان آموزش در این درس، برای آموزش برخی از سرفصل‌ها چالش ایجاد می‌کند. مهم‌ترین راه برای رفع این مشکلات تمرین و تکرار است و بهترین گزینه، مدیریت پروژه‌های درس‌های دیگر هنرآموز است. به عنوان مثال، الزام بر ارایه پژوهش‌های دروس عمومی و یا حتی پژوهش‌های دیگر

واحدهای یادگیری با نرم‌افزار PowerPoint به ایجاد مهارت کمک می‌کند؛ بنابراین پیشنهاد می‌شود به دست آوردن نمره عملی این مهارت در گرو اجرای پروژه ارایه برای یک درس عمومی باشد. این ترفند، صرف نظر از اتصال حلقه‌های یادگیری دروس، به رفع چالش‌های یادگیری نشأت گرفته از کمبود زمان تدریس منجر می‌شود.

یکی از موارد مهم در ارایه مطلب این است که تأکید شود یک ارایه مؤثر وابسته به محتوای مناسب و استفاده از ابزار مرتبط است.

## • چه مشکلات احتمالی و کج فهمی‌هایی در فرایند یادگیری هنرجویان در این فصل پیش خواهد آمد؟

ممکن است هنرجویان جذب افکت‌های گذار و متحرک‌سازی شوند و از این افکت‌ها در آرایه خود به‌صورت اغراق آمیز استفاده کنند. این امر در کاربرد صداها و خودکارسازی نیز ممکن است رخ دهد. پیشنهاد می‌شود که هنرآموز وقت معقولی را صرف توضیح جنبه‌های انگیزشی یک آرایه کند و تأکید کند که

کاربست ابزارهای پاورپوینت باید در جهت تأثیرگذاری موضوع مورد بحث باشد نه فقط جذابیت‌های صوتی/بصری.

## • کدام یک از قسمت‌های فصل، سخت آموخته می‌شود؟

هنرجویان غالباً در بخش صداگذاری آرایه، ایجاد لینک و بسته‌بندی آرایه دچار اشکال می‌شوند. راه کار رفع این مشکل انجام پیایی کار کارگاهی مربوط به این سرفصل‌ها در کتاب درسی تا حصول مهارت است.

## شروع تدریس

### الف) تعیین سطح

#### • پیش‌نیازهای لازم برای تدریس این فصل چیست؟

توانایی کار با سیستم عامل ویندوز ۱۰ و توانایی کار با واژه پرداز Word از پیش‌نیازهای لازم برای تدریس این فصل است که این مهم در کتاب درسی نیز پیش بینی شده است.

#### • چه رفتارهایی (مهارت‌ها، دانش‌ها و نگرش‌ها) پیش از ورود به بحث مورد انتظار است؟

هنرجو باید دانش پایه کار با سیستم عامل ویندوز ۱۰ را بداند. به عنوان مثال، آیکون یا پسوند پرونده‌های صوتی را بشناسد. همچنین مهارت مقدماتی کار با سیستم عامل ۱۰ را داشته باشد مثلاً بتواند محتوای دلخواه مانند متن و تصویر را بین پرونده‌ها جابه‌جا کند؛ اما مهم‌ترین رفتار نگرشی که هنرجو باید داشته باشد، انگیزه بالای وی برای آرایه مطالب به کمک نرم‌افزار است و اینکه بداند یکی از ابزارهای بسیار مهم آرایه در محیط تحصیل و کار نرم‌افزار PowerPoint است.

#### • برای تعیین سطح و اطلاع از میزان اطلاعات ورودی چه روش‌ها و فعالیت‌هایی را پیشنهاد می‌دهید؟

طراحی یک پرسش‌نامه باز و آرایه آن به هنرجویان، یک شمای کلی از سطح کلاس در اختیار هنرآموز قرار می‌دهد. در ادامه نمونه ای از این پرسش‌نامه آمده است.



هنرجوی عزیز؛ پرسشنامه زیر را به دقت مطالعه کرده، به سؤال‌های آن پاسخ دهید.

نام و نام خانوادگی:

- ۱- چقدر با نرم‌افزار PowerPoint آشنا هستید؟
- ۲- تاکنون با نرم‌افزار PowerPoint آرایه‌ای آماده کرده‌اید؟ برای چه موضوعی؟
- ۳- درجه آشنایی خود را با مهارت‌های زیر در خانه‌های مقابل علامت بزنید.

توضیح: سطح پنجم، یعنی بیشترین مهارت

| عنوان مهارت                                | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ |
|--|---|---|---|---|---|
| ایجاد اسلاید                               |   |   |   |   |   |
| درج انواع محتوا در اسلاید و قالب‌بندی آنها |   |   |   |   |   |
| اجرای جلوه‌های متحرک سازی و گذار           |   |   |   |   |   |
| صداگذاری                                   |   |   |   |   |   |
| تنظیمات نمایش                              |   |   |   |   |   |
| نمایش                                      |   |   |   |   |   |
| بسته‌بندی                                  |   |   |   |   |   |

ورود به بحث برای هنرجو مشخص کند، هنرجو تحت تأثیر جذابیت‌های نرم‌افزار، از جلوه‌های اضافه استفاده کرده و هدف آرایه را فراموش می‌کند.

• **کدام یک از ویژگی‌های هنرجویان در این درس بیشتر از دیگران مهم است؟**  
 هنرجو برای یادگیری و مهارت ورزی این درس دارای انگیزه‌های زیادی است. روحیه قانع‌سازی، تنوع‌طلبی، زیبایی‌پسندی، تحقیق و کار گروهی به هنرجو در پیشبرد اهداف تدریس کمک می‌کند.

• **چه مواردی خط قرمز ورود به بحث است و بدون آنها تدریس غیرممکن خواهد شد؟**

هر مقدار هم که سطح دانش و مهارت هنرجو پایین باشد گرچه ممکن است فرایند پیشرفت تدریس کند شود اما آموزش این واحد یادگیری را غیرممکن نمی‌کند؛ اما همان‌طور که بارها در این راهنما به آن اشاره شد، فلسفه وجودی آرایه و اینکه نرم‌افزار آرایه مطلب صرفاً یک ابزار است مهمترین مفهومی است که قصد داریم در این واحد درسی بر روی آن تأکید کنیم. اگر هنرآموز نتواند این مهم را در ابتدای

• پیش‌سازمان‌دهنده و لب‌مطلب برای  
ارایه در آغاز بحث چه می‌تواند باشد؟  
یک توضیح کوتاه انگیزشی مانند: «حتماً  
تاکنون برای شما پیش آمده که سعی  
کردید تا مطلب مهمی را برای کسی  
تشریح کنید و برای این امر، از هر ابزاری  
برای هرچه جذاب‌تر کردن بیان خود اعم  
از حرکت دست و صورت تا قلم و کاغذ  
استفاده کرده‌اید.» برای شروع بحث  
مفید است. در کتاب درسی، محتواهای  
دیجیتالی مانند «برقراری ارتباط موفق، در  
گرو قدرت و جذابیت بیان و ارایه مطلب  
است.» پیش‌بینی شده است که به این امر  
کمک می‌کند.

می‌توان چند نمونه مناسب و حتی  
نامناسب از فایل‌های ارایه را در شروع  
تدریس به هنرآموزان نمایش داد.

• چه چالش‌هایی را برای ایجاد انگیزه  
و ورود به بحث پیشنهاد می‌دهید؟  
احتمالاً هنرجویان تاکنون از نرم‌افزار  
PowerPoint استفاده کرده‌اند اما ممکن  
است به مفهوم ارایه به خوبی توجه نکرده  
باشند. طرح سؤال‌های چالشی به ایجاد  
انگیزه کمک می‌کند. در ادامه برخی از این  
سؤال‌ها آمده است:

– کودک یک ساله برای برقراری ارتباط از  
چه روش‌هایی استفاده می‌کند؟  
– آیا بیان احساسات، نیاز به ارایه دارد؟  
– شما چگونه احساسات خود را بیان می‌کنید؟

– اگر مطلبی را نتوانیم به درستی ارایه  
کنیم چه خواهد شد؟  
– اگر بخواهید بیان یا شرح شما ساده‌تر یا  
جذاب‌تر جلوه کند از چه ابزارهایی استفاده  
می‌کنید؟  
– آیا فناوری رایانه می‌تواند ابزار ارایه ما  
باشد؟

پاسخ به پرسش‌های فوق ساده است اما  
مسیر فکری هنرجو را به سمت اهمیت  
ارایه و مدیریت آن به کمک ابزارهای  
تسهیل‌گر ارایه هدایت می‌کند.

• چگونه با ارایه یک نمودار یا نقشه  
ذهنی چهارچوب فصل را برای  
هنرجویان ارایه دهیم؟  
پیشنهاد می‌شود ابتدا مدل مفهومی واحد  
یادگیری که در بند «جایگاه فصل در  
برنامه درسی» آمده است را مجدداً مرور  
کنید. (شکل ۳-۱۳) سپس به وظایف کلی  
نرم‌افزار پاورپوینت اشاره کنید. این وظایف  
عبارت‌اند از:

- ۱ مدیریت روند ارایه از طریق ترتیب  
اسلایدها
- ۲ مدیریت محتوای ارایه
- ۳ مدیریت زمان بندی ارایه
- ۴ مدیریت حفظ اثرگذاری و جذابیت ارایه

این وظایف در ادامه تحت عنوان هسته  
اصلی تدریس نیز آمده است.

## الف) مفاهیم کلیدی

### • مهم‌ترین مفاهیم در این فصل کدام هستند؟

ارایه، اسلاید، طرح‌بندی، جلوه‌گذار، متحرک‌سازی، صداگذاری، تنظیمات نمایش، نمایش و بسته‌بندی، مفاهیم اصلی این واحد یادگیری است. توصیه می‌شود هنرآموز محترم در اولین جلسه تدریس این واحد یادگیری، مدل مفهومی شکل ۳-۱۳ را به نحوی برای هنرجو تشریح کند. این مدل به شکل‌دهی ذهن هنرجو کمک می‌کند تا ساختار اصلی و مفاهیم کلیدی فصل را دریافت کند و به تدریج در جلسات بعد به یادگیری شاخه‌های فرعی آن بپردازد.

### • کدام یک از مفاهیم این فصل باید به وسیله خود هنرآموز تدریس شود و کدام موارد را می‌توان به تمرین هنرجویان موکول نمود؟

از آنجایی که این واحد یادگیری در سال‌های تحصیلی گذشته به هنرجو آموزش داده شده است، طی فرایند تدریس با تمرین هنرجویان بسیار محتمل است؛ اما پیشنهاد می‌شود که بخش صداگذاری ارایه، ایجاد لینک و بسته‌بندی ارایه به وسیله هنرآموز تدریس شود.

### • چه ترتیبی برای تدریس این مفاهیم لازم است؟

بهترین ترتیب ارایه، ترتیب پیشنهادی کتاب درسی است.

### • هسته اصلی تدریس چیست؟ مطالب حول چه محوری شکل می‌گیرند؟

هسته اصلی تدریس، توجه به اثربخشی هدف ارایه است و تهیه محتوای اسلایدها و چیدمان آنها مهم‌ترین سرفصلی است که آموزش آن متضمن هدف اصلی خواهد بود؛ بنابراین هنرآموز ابتدا باید ساخت اسلاید و درج محتوای اسلایدها را آموزش دهد. هسته اصلی تدریس حول چهار محور زیر شکل می‌گیرد:

۱ مدیریت روند ارایه (ترتیب مطالب و سرفصل‌ها) از طریق ترتیب اسلایدها

۲ مدیریت محتوای ارایه (چه مطالبی قرار است ارایه شود).

۳ مدیریت زمان بندی ارایه

۴ مدیریت حفظ اثرگذاری و جذابیت ارایه (تیترو لینک‌های مناسب، افکت‌های سمعی/

بصری)

### • فرایند یادگیری در این فصل چگونه اتفاق می‌افتد؟

حصول فرایند یادگیری در این فصل به شدت به کار کارگاهی و انجام فعالیت‌های توصیه شده در کتاب درسی وابسته است.

## ب) شیوه و الگوی پیشنهادی

- چه شیوه‌ای برای تدریس مطالب این فصل مناسب است؟  
از آنجایی که ممکن است اغلب هنرجویان، قبلاً با نرم‌افزار PowerPoint کار کرده باشند، استفاده از الگوهای هنرجو محور پیشنهاد می‌شود. آنچه در تألیف کتاب درس نیز بر آن تأکید شده است، توقف کوتاه کلاس در سطح دانش و شیفت سریع به سطوح بالاتر (درک و فهم، کاربست، تحلیل و ترکیب) است.
- الزاماتی است؟  
حفظ چارچوب کتاب درسی (فعالیت، کار کارگاهی، پروژه، کنجکاوی، پژوهش و ...) تا حد زیادی هدایت فرایند تدریس را به سمت سطوح شناختی بالاتر تضمین می‌کند. البته اجرای فعالیت‌های مکمل مانند تعریف پروژه‌های بومی مفید خواهد بود.
- یک نمونه طرح درس مناسب یک روزه به صورت پیشنهادی چه می‌تواند باشد؟  
فرایند تدریس این فصل دارای چه

| طرح درس روزانه (هفتگی) پیشنهادی     |                              |   |   |                                  |
|-------------------------------------|------------------------------|---|---|----------------------------------|
| واحد کار: کاربر نرم‌افزار اداری     |                              |   | کلاس: دهم   |                                  |
| پیام جلسه (هدف کلی): صداگذاری ارایه |                              |   |   |                                  |
| زمان فیزیکی (مدت)                   | فعالیت‌ها                    |   | نحوه تحقق اهداف توانمندسازی واحد کار  |                                  |
|                                     | کار هنرجویان                 | کار هنرآموز   | طبقه هدف: حیطه عاطفی/ شناختی/ روانی - حرکتی                                   | فعالیت                           |
| ۳ دقیقه                             | مشارکت در پاسخ و تعامل       | طرح سؤال:<br>تاکنون ارایه‌ای را صداگذاری کرده‌اید؟ منظور از افکت صوتی چیست؟                                 | هنرجو چقدر با صداگذاری آشناست؟<br>از نظر هنرجو صداگذاری ارایه چقدر ضروری است؟ | تعیین سطح (ارزشیابی رفتار ورودی) |
| ۲ دقیقه                             | گوش دادن فعال، پاسخ و مشارکت | به نظر شما ارایه‌ها با صدا جذاب ترند؟ با موسیقی یا صدای گوینده؟<br>آیا تمام ارایه‌ها به صداگذاری نیازمندند؟ | هدف از ایجاد انگیزه برانگیختن ذهن هنرجو به ضرورت استفاده از صداگذاری است.     | ورود به بحث (ایجاد انگیزه)       |

|          |   |  |  |                                    |
|----------|---|--|--|------------------------------------|
| ۱۰ دقیقه | هنرجویان در سکوت و در حال مشاهده صفحات نمایش، گوش می دهند.  | هنرآموز به کمک شبکه یا ویدئو پروژکتور، صداگذاری و ترفندهای خاص آن را در چند مرحله به هنرجویان آموزش می دهد.  | هنرجو باید بتواند سربرگ دسترسی و راه های اعمال صدا به ارایه را از هم تفکیک کرده، تدریس هنرآموز را بفهمد.                       | ارایه مفاهیم کلیدی (توضیح هنرآموز) |
| ۱۰ دقیقه | هربار که بخشی از آموزش به اتمام رسید، هنرجو فعالیت کارگاهی آن مرحله را طبق توصیه کتاب درسی انجام می دهد. هنرجویان این مرحله از تدریس را با مشارکت زیاد پیش می برند. | هنرآموز یک توضیح کلی درباره تمرین های کتاب درسی ارایه کرده و از هنرجویان می خواهد آنها را انجام دهند.  | هنرجو باید بتواند ارایه را با انواع فایل های صوتی صداگذاری کند و از افکت های صوتی برای جلوه های عبور و متحرک سازی استفاده کند. | فعالیت کارگاهی (تمرین هنرجویان)    |
| ۱۰ دقیقه | گروه هنرجویان سعی می کنند در کمترین زمان، بهترین نمره را از جهت سرعت، دقت و خلاقیت کسب کنند.  | هنرجویان به گروه های چهار نفره تقسیم می شوند و به هر گروه یکی از فعالیت های کارگاهی ارایه می شود. (آزمون عملی/گروهی) بعد از اتمام زمان، جدول رقابت گروهی را پر می کنند.  | صداگذاری ارایه   | ارزیابی فعالیت ها (ارایه تمرین)    |
| ۵ دقیقه  | گوش دادن فعال، پرسش و پاسخ، برنامه ریزی تعامل بین گروهی و تقسیم بندی وظایف برای پژوهش های گروهی   | روی دیگرام کلی فصل، مرحله پیشرفت درس علامت زده شود. تمرین های تکمیلی (برای هنرجویان مستعد) و پژوهش ها ارایه شود. از هنرجویان خواسته شود که سؤال های خود را مطرح کنند. درباره دکمه های عملیاتی (درس بعد) ۳۰ ثانیه صحبت شود. | هنرجو باید درک درستی از آموزش های این سرفصل به دست آورده و به سادگی بین صداگذاری و آموخته های قبلی خود ارتباط برقرار کند.      | ارایه نکات تکمیلی (جمع بندی)       |

|  |   |  |  |             |
|--|---|--|--|-------------|
| ارزشیابی<br>شایستگی<br>(ارزشیابی پایانی) | هنرجو باید بتواند ارایه<br>را صداگذاری کند.   | اجرای آزمون عملی از هر<br>هنرجو و پر کردن جدول ۴<br>(ارزشیابی پایان) با توجه به<br>جداول قبلی (رقابت گروهی و<br>ارزشیابی تکوینی)   | هر هنرجو در زمان<br>تعیین شده آزمون<br>می‌دهد.           | ۵۵<br>دقیقه |
| تمرین در<br>منزل<br>(تعیین تکلیف)        | هنرجو باید بتواند<br>تمرین‌هایی که از لحاظ<br>زمانی طولانی تر بوده اما<br>سطح آنها با تمرین‌های<br>کلاسی یکسان هستند<br>را انجام دهد. | ارایه‌ای با عنوان «بزرگداشت<br>سعدی» و محتوای مرتبط<br>ایجاد کنید و پرونده صوتی<br>«گلستان» را به عنوان صدای<br>زمینه آن قرار دهید. (یادآوری:<br>این پرونده حاوی یک دقیقه از<br>متن «دیباچه گلستان سعدی»<br>بود که آن را با صدای خود<br>ضبط کرده بودید). | تقسیم بندی<br>وظایف در گروه<br>برای ارتقای نمره<br>گروهی | ۵<br>دقیقه  |
| ابزارها و<br>تجهیزات<br>مورد نیاز        | ویدئو پروژکتور، رایانه، تخته آموزشی، هد ست  |  |  |             |

رهنمون شود. تأکید بر اهمیت محتوا و ابزار با سهم مناسب هر یک، ضروری است.

#### • چه فعالیت‌هایی را برای هنرآموزان پیشنهاد می‌دهید؟

بهترین فعالیت برای هنرآموز، کمک به هنرجویان در مدیریت ارایه خود در طی اجرای نرم‌افزاری آن است. در این راستا هنرآموز می‌تواند منابع تحقیقاتی مناسب را برای تعیین مرجع ارایه‌ها نیز معرفی کند.

#### • چه الزامات و تذکراتی در حین تدریس این فصل وجود دارد؟

گرچه هنرآموز در این واحد یادگیری بیشتر از واحدهای دیگر می‌تواند نقش تسهیل‌گر را داشته باشد؛ اما دقت هنرآموز برای هدایت ارایه‌های هنرجویان در راستای اهداف ارایه لازم است؛ و اینکه هنرجویان از ابزارهای نرم‌افزار، درست و بجا استفاده کنند. همچنین تأکید هنرآموزان بر اجرای پژوهش، پروژه و کار در منزل می‌تواند کمبود زمان این واحد یادگیری را پوشش داده، هنرجو را به سطح مهارت مطلوب

## ج) مطالب تکمیلی

### • چه مثال‌هایی برای تدریس این فصل وجود دارد؟

هنرجویان به راحتی می‌توانند با کمک PowerPoint یک نرم‌افزار آموزشی و یا حتی نرم‌افزار چندرسانه‌ای و تعاملی ایجاد کنند. مثال‌های زیر، نمونه‌ای از پروژه‌های آموزشی و چندرسانه‌ای/تعاملی است:

۱- ارایه‌ای ایجاد کنید که کمک‌های اولیه را آموزش دهد.

۲- ارایه‌ای ایجاد کنید که حروف الفبای فارسی را به کودکان آموزش دهد.

۳- ارایه‌ای برای گروه سنی ۳ تا ۵ سال ایجاد کنید که با کلیک روی تصویر حیوانات، صدای آنها پخش شود.

۴- برای به خاطر سپاری «تاریخ ادبیات»، ارایه‌ای برای درس ادبیات ایجاد کنید که فهرست شعرا و نویسندگان را به تفکیک قرن، آثار و ... نمایش دهد.

۵- ارایه‌ای برای درس زبان انگلیسی ایجاد کنید که گرامر سه حالت ساده، استمراری، کامل و کامل استمراری را برای زمان‌های گذشته، حال و آینده تشریح کند.

### • چه مطالبی را برای تعمیق بیشتر از آنچه در کتاب آمده است می‌توان برای هنرآموزان توصیه کرد؟

بهتر است هنرآموزان با نرم‌افزار Captivate آشنایی داشته باشند. به کمک قابلیت‌های این نرم‌افزار، ضمن دسترسی به امکاناتی شبیه به PowerPoint، از قابلیت آزمون‌ساز این نرم‌افزار نیز می‌توانند استفاده کنند.

### • برای هنرجویان مستعد چه مطالبی را می‌توان به صورت «مطالعه بیشتر» معرفی کرد؟

برخی از نرم‌افزارهای ایجاد چندرسانه‌ای مانند Captivate، Director و Flash برای ایجاد ارایه‌های قدرتمند، ابزارهای حرفه‌ای و پیشرفته‌ای را در اختیار هنرجو قرار می‌دهند. می‌توان هنرجویان مستعد را به سمت فراگیری این نرم‌افزارها هدایت کرد؛ اما Prezi یک سرویس تحت وب است که می‌توان به کمک آن ارایه‌های جذابی را ایجاد کرد که جلوه‌های بصری آن به جای حرکت متن و تصویر (آن‌طور که در PowerPoint وجود دارد) با حرکت دوربین ایجاد می‌شود.

کار کردن با این نرم‌افزار بسیار ساده بوده و هنرجویان به راحتی می‌توانند آن را یاد گرفته و از امکانات آن استفاده کنند.



شکل ۳-۱۵

## د) فعالیت‌های کارگاهی

و اتمام برساند، آموزش‌های این واحد یادگیری را عمق می‌دهد. اگر این پروژه‌ها به دروس دیگر تخصیص داشته باشند، به آموزش هم زمان چند واحد یادگیری منجر می‌گردد.

### • جایگاه هنرجویان در فرایند تدریس و زمان‌بندی این فصل چیست؟

این واحد یادگیری به راحتی می‌تواند هنرجو محور اداره شده و هنرآموز نقش تسهیل‌گر را داشته باشد. پیشنهاد می‌شود که عمده زمان کلاس را به فعالیت‌های کارگاهی اختصاص دهید و در صورت لزوم در حین فعالیت هنرجویان آموزش‌های جدید به‌طور ضمنی انجام پذیرد؛ بنابراین تمرین‌های کارگاهی بالغ بر دو سوم زمان یک جلسه درسی را در برخواهد گرفت. در گام بعدی راهنمایی و پاسخ‌سؤالات و تمرین‌های کتاب درسی و پایان فصل نیز می‌تواند برای تدریس هنرآموزان آورده شود.

### • چه فعالیت‌هایی را برای هنرجویان پیشنهاد می‌دهید؟

در کل کتاب درسی، اغلب تمرین‌ها از انسجام برخوردارند. در این واحد یادگیری هم کارهای کارگاهی و پروژه‌ها به هم پیوسته هستند. این مهم نه تنها به یکپارچگی مفهوم می‌انجامد بلکه به کاربرست آموزش‌ها به سمت تولید نرم‌افزارهای خودساخته و سفارشی کمک می‌کند.

### • تمرین‌های مناسب کلاسی کدامند؟

محتوای برخی از فعالیت‌های کارگاهی، مفاهیم ملی، مذهبی و فرهنگی را برجسته می‌کنند. پیشنهاد می‌شود هنرآموز به القای این مفاهیم در سطح کلاس حساس باشد و به مشارکت هنرجویان در فعالیت‌های گروهی کمک کند. همچنین تعریف فعالیت‌های آرایه مربوط به عناوین درسی نیز می‌تواند انجام شود.

### • چه تمرینی برای تعمیق مطالب این فصل مناسب است؟

تمرین‌هایی که یک پروژه را به سر منزل

## ه) ارزیابی فعالیت‌های کارگاهی

بسیار مهم است که تمام فعالیت‌های کارگاهی انجام گیرد تا بتوان از این فعالیت‌ها ارزیابی به عمل آورد. برای جلب مشارکت هرچه بیشتر هنرجویان به فعالیت‌های کارگاهی، گروه‌بندی و ایجاد رقابت سالم بین گروه‌ها مفید است. این رقابت می‌تواند در سرعت، دقت و خلاقیت انجام فعالیت‌ها تعریف شود؛ بنابراین ایجاد یک جدول مقایسه رقابت که فاکتورهای سرعت، دقت و خلاقیت را شامل گردد لازم است. جدول صفحه بعد نمونه‌ای از رقابت بین گروه‌ها است.



### جدول ۳-۳- رقابت گروهی

| جدول رقابت گروهی                 |                |                 |                |                   |          |
|----------------------------------|----------------|-----------------|----------------|-------------------|----------|
| مرحله کار: صداگذاری روز و تاریخ: |                |                 |                |                   |          |
| نام گروه                         | شرح فعالیت     | سرعت<br>(۱،۲،۳) | دقت<br>(۱،۲،۳) | خلاقیت<br>(۱،۲،۳) | جمع نمره |
| رویش                             | پروژه صداگذاری | ۳               | ۲              | ۱                 | ۶        |
|                                  |                |                 |                |                   |          |

در کتاب درسی، در انتهای هر سرفصل جدولی با عنوان ارزشیابی تکوینی آمده است. هنرآموزان محترم نسبت به پرکردن این جدول برای هر هنرجو اقدام نمایند. در ادامه، نمونه‌ای از این جدول را مشاهده می‌کنید.

### جدول ۳-۴- ارزشیابی تکمیلی

| نمره | استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)  | نتایج ممکن                  | شرایط عملکرد<br>(ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و ...)  | مرا حل کار |
|------|---|-----------------------------|---|------------|
| ۳    | استفاده از نصف زمان پیش بینی شده برای انجام تمام مراحل صداگذاری و تنظیمات آن، یا کاربرد خلاقیت در انجام پروژه | آماده سازی بالاتر از انتظار | <b>کارگاه:</b> کارگاه استاندارد رایانه<br><b>مواد:</b> سیستم عامل ویندوز ۱۰، نرم افزار پاورپوینت ۲۰۱۶<br><b>ابزار:</b> کیس و مانیتور و ماوس و صفحه کلید و میکروفون و بلندگو | صداگذاری   |
| ۲    | انجام مراحل صداگذاری و تنظیمات آن به‌طور کامل در زمان مقرر  | آماده سازی قابل قبول        |   |            |
| ۱    | عدم انجام مراحل صداگذاری و تنظیمات آن به‌طور کامل یا انجام مراحل با تأخیر                                     | آماده سازی غیرقابل قبول     |   |            |

پیشنهاد می‌شود که لیستی مشابه جدول ۳-۵ تهیه فرمایید و نمره سطح آمادگی و شرح برنامه‌ریزی فعالیت هنرجو با توجه به نمره کسب شده در لیست وارد شود. همچنین سطح خلاقیت هنرجو نیز در این جدول وارد شود. سطح خلاقیت هنرجو با پرسش‌های خاص، تفکر واگرا، حل مسئله با روش‌های بدیع و خلاقیت در اجرای یک کار کارگاهی تشخیص داده می‌شود.

### جدول ۳-۵- نمره هنرجو با توجه به فعالیت انجام شده

| مرحله کار: صداگذاری روز و تاریخ: |                         |                    |  |
|----------------------------------|-------------------------|--------------------|--|
| نام و نام خانوادگی               | نمره سطح آمادگی (۱،۲،۳) | سطح خلاقیت (۱،۲،۳) | شرح برنامه ریزی فعالیت هنرجو با توجه به نمره کسب شده |
|                                  |                         |                    |  |
|                                  |                         |                    |  |

### • چه مهارت‌هایی از هنرجویان باید مورد تشویق قرار بگیرد؟

تمام فعالیت‌های گروهی، پروژه محور و پژوهشی باید مورد تشویق قرار گیرد. اگر هنرجویان پروژه‌های درس‌های دیگر خود را با پاورپوینت انجام دهند، حلقه‌های یادگیری هنرجو به یکدیگر پیوند می‌خورد و کلیه فعالیت‌هایی که در جهت احقاق این هدف باشد، شایان توجه و تشویق است.

### • چه ترندهایی را برای مدیریت زمان از بابت سرکشی به همه نتایج هنرجویان پیشنهاد می‌دهید؟

گروه بندی و ایجاد مجموعه جداول رقابت گروهی به هنرجویان در مدیریت زمان بسیار کمک می‌کند. این امر در جلب مشارکت هنرجویان نیز مؤثر است.

## (و) جمع‌بندی

است. به عنوان مثال برای ایجاد اسلاید جدید روش‌های زیر امکان پذیر است:

- ۱- انتخاب گزینه New Slide از زبانه Home
- ۲- فشردن همزمان کلیدهای M و Ctrl
- ۳- کلیک روی اسلاید خاص در بخش Slide در نمای Normal و فشردن کلید Enter

ارایه تمرین‌هایی که اجرای یک فعالیت را به چند روش درخواست می‌کند، به تحکیم مهارت هنرجو در جلسات آخر کمک می‌کند.

### • نکات پایانی برای جمع‌بندی فصل کدام است؟

این فصل بسیار خلاصه تدریس می‌شود، بنابراین به یک جمع‌بندی خوب نیاز دارد. بهترین جمع‌بندی، مرور مجدد نمودار مفهومی (شکل ۳-۱۳) و دوره یک پروژه تکمیل شده است. این جمع‌بندی باید به وسیله خود هنرآموزان انجام شود.

### • چگونه می‌توان اهم مطالب فصل را از طریق یک نمودار جمع‌بندی نمود؟

هنرآموز می‌تواند پروژه‌ای را که در حین تدریس به تدریج تکمیل شده است و برای هنرجویان آشناسات را روی ویدئو پروژکتور نمایش دهد و با یک جمع‌بندی تمام مراحل آموزشی را دوره کند.

### • چه تمرین‌هایی را می‌توان برای جمع‌بندی مطالب ارائه نمود؟

اغلب تمرین‌هایی که در کتاب درسی با عناوین کارگاه‌های، کار در منزل و پروژه آمده است، به روش‌های متعددی قابل اجرا



شکل ۳-۱۶

### • چه تذکراتی را باید برای پایان تدریس ارایه کرد؟

هنرآموز باید به هنرجو گوشزد کند که آموزش‌های این واحد یادگیری در تمام مراحل زندگی حال و آینده وی مهم است و ارایه مطالب در جهان امروز به شدت به نرم‌افزارهای ارایه مطلب وابسته است؛ بنابراین حفظ تسلط بر این نرم‌افزار با اجرای دوره‌ای پروژه‌های درسی، کاری و حتی تفریحی ضروری به نظر می‌رسد.

## پس از تدریس

این موضوع سهل‌انگاری است که تصور کنیم اتمام فرایند تدریس اتمام آموزش یک موضوع است. این فرایند بدون فعالیت‌های مشخصی پس از آن ناقص و بدون تضمین اثربخشی خواهد بود. به این منظور کتاب راهنمای هنرآموز مواردی را با عنوان فعالیت‌های پس از تدریس باید ارایه کند که اهم آنها به شرح ذیل است:

## الف) ارزشیابی پایانی

توصیه می‌شود که ارزشیابی پایانی تا حد ممکن فراتر از سطح دانش باشد؛ بنابراین بر اجرای آزمون‌های عملی تأکید می‌گردد. جدول زیر نمونه‌ای پیشنهادی برای نمره پایانی (عملی) هنرجو است. پیشنهاد می‌شود که به دست آوردن سطح

شایستگی با نمره ۲ برای کسب نمره قبولی مناسب باشد. هنرآموز می‌تواند نمره سطح را به معادل ملموس‌تر (مثلاً نمره ۱۴ برای سطح ۲) تبدیل کند؛ اما تجربه نشان داده است که هنرجویان با نمرات سطحی (۱، ۲، ۳) ارتباط بهتری برقرار می‌کنند.

جدول ۳-۶

مرحله کار: صداگذاری روز و تاریخ:

| نام و نام خانوادگی | کار کارگاهی (مجموع نمره کار در کلاس و آزمون عملی) | پروژه | کار در منزل | پژوهش | فعالیت در کلاس و کار گروهی | نمره ارزشیابی پایانی |
|--------------------|---|-------|-------------|-------|----------------------------|----------------------|
|                    |   |       |             |       |                            |                      |
|                    |   |       |             |       |                            |                      |
|                    |   |       |             |       |                            |                      |
|                    |   |       |             |       |                            |                      |
|                    |   |       |             |       |                            |                      |
|                    |   |       |             |       |                            |                      |

## ب) ارایه فعالیت‌های تکمیلی

به‌طور کلی، تکالیفی که به‌تدریج تکمیل می‌شوند برای تمام مباحث مهارتی مناسب هستند. به مثال زیر توجه کنید:

۱- طرحی از ارایه‌ای برای معرفی برنامه‌های جشن ۱۳ آبان را در نظر بگیرید. طرح را روی کاغذ بیاورید.

۲- صفحه نخست را با محتوای خیرمقدم ایجاد کنید.

۳- در صفحه دوم نام خدا و آیاتی از قرآن مجید قرار دهید.

۴- در صفحه بعد فهرست مطالب را قرار دهید.

۵- ...

### • چه مثال‌هایی برای تمرین بیشتر وجود دارد؟

هنرآموز می‌تواند مثال‌های روز با مضامین ملی/فرهنگی، زیست‌محیطی، بهداشتی، اخلاقی و ... را برای تمرین بیشتر به هنرجویان ارایه کند. به مثال‌های زیر توجه کنید:

۱- ارایه‌ای ایجاد کنید که شهرهای با قدمت ۳۰۰۰ ساله ایران را معرفی کند.

۲- ارایه‌ای ایجاد کنید که کمک‌های اولیه را آموزش دهد.

۳- ارایه‌ای ایجاد کنید که آلاینده‌های کلان‌شهرهای ایران را معرفی کند.

۴- به کمک یک ارایه تعاملی، اخلاق را از دیدگاه دین، خانواده، جامعه، سیاست و کار بررسی کنید.

### • برای هنرجویان مستعد چه فعالیت‌های اضافه می‌توان تعریف کرد؟

امروزه، اکثر هنرآموزان و استادان دانشگاه، از نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای برای آموزش محتواهای درسی استفاده می‌کنند.

به‌طور کلی تعمیق یادگیری آموزه‌های این فصل با تکرار و انجام پروژه‌هایی که به‌تدریج تکمیل می‌شوند صورت می‌گیرد. در ادامه نمونه‌هایی از فعالیت‌های تکمیلی که در کتاب درسی نیز وجود دارد، آمده است. برخی از این فعالیت‌ها به همراه پاسخ هستند.

### • چه نوع تکالیفی برای تعمیق مطالب این درس در طول هفته می‌تواند جذاب باشد؟

تکالیفی که فعالیت‌های منزل را شامل شود و احتمالاً اعضای خانواده را نیز درگیر کند برای هنرجویان جذاب است. به مثال‌های زیر دقت کنید:

۱- یکی از خاطرات دوران سربازی پدر خود را به‌صورت یک ارایه داستانی (روایی) پیاده‌سازی کنید.

۲- به کمک یک ارایه، طرز پخت یکی از غذاهای محلی را آموزش دهید. (عکس، متن، صوت و ... متناسب به کار ببرید)

۳- تیتراژ یکی از برنامه‌های شبکه آموزش را به کمک پاورپوینت شبیه‌سازی کنید.

۴- یک آلبوم دیجیتال از عکس‌های کودکی خود ایجاد کنید.

### • چه نوع تکالیفی می‌تواند به تعمیق مطالب این فصل کمک کند؟

همان‌طور که در بخش جمع‌بندی اشاره شد، ارایه تمرین‌هایی که اجرای یک فعالیت را به چند روش درخواست می‌کند و تمرین‌های پروژه محور، به تحکیم مهارت هنرجو و تعمیق مطالب کمک می‌کند.

### • تکلیف مناسب برای این فصل چه ویژگی‌هایی باید داشته باشد؟

پاورپوینت یکی از ساده‌ترین نرم‌افزارهایی است که هنرآموزان به آن خو گرفته و آموزش‌های خود را تحت آن انجام می‌دهند. به راحتی می‌توان، هنرجویان مستعد را به گرفتن سفارش و اجرای این

نرم‌افزارهای آموزشی در محیط پاورپوینت هدایت کرد و به این وسیله، ضمن تحکیم آموزش‌های مذکور برای هنرجویان مستعد، به امر آموزش‌های دیجیتال هم کمک خواهد شد.

## ج) پژوهش

• چه فعالیت‌های پژوهشی قابل پیشنهاد است؟

در ادامه عنوان پژوهش‌هایی که در کتاب درسی وجود دارد به همراه توضیح کوتاهی دربارهٔ هریک از آنها آمده است. گرچه انجام و ارایه این پژوهش‌ها در زمان استاندارد آموزش نمی‌گنجد اما ترغیب هنرجویان به انجام آنها توصیه می‌شود.

۱ سایر نرم‌افزارهای ارایه مطالب کدامند؟  
کلیه نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای (مالتی مدیا) می‌توانند جزء نرم‌افزارهای ارایه مطالب به حساب بیایند. چراکه تمامی آنها به ارایه یک موضوع مشخص می‌پردازند و در جهت القای آن مطلب، آمارهایی را در اختیار کاربران قرار می‌دهند. برخی از این نرم‌افزارها در سطح حرفه‌ای و تهیه فیلم‌های آموزشی به کار می‌روند. در ادامه به سه نوع از این نرم‌افزارها اشاره می‌کنیم:

\* نرم‌افزار Adobe Captivate یکی از ابزارهای بسیار قدرتمند در زمینهٔ ساخت فایل‌های آموزشی است که به صورت چندرسانه‌ای و تعاملی کار می‌کند. یکی از مهم‌ترین مزایای این نرم‌افزار قابلیت آزمون‌ساز و شبیه‌سازی آزمون‌های دیجیتال است.

\* گرچه نرم‌افزار Adobe Flash اختصاصاً برای نرم‌افزارهای بازی و پویانمایی طراحی

شده است اما امکانات زیاد و نامحدودی را برای تولید فیلم‌های آموزشی و ارایه‌های جذاب در اختیار کاربران قرار می‌دهد.

\* نرم‌افزار Macromedia Director نیز یک نرم‌افزار چندرسانه‌ای است که دارای برخی از قابلیت‌های نرم‌افزار Flash است. از این نرم‌افزار برای تهیه فیلم‌های آموزشی استفاده می‌شود که غالباً بر روی CD ارایه می‌شوند.

۲ درباره نرم‌افزار Prezi تحقیق کرده و دو ویژگی آن را نسبت به PowerPoint نام ببرید؟

نرم‌افزار پرزی، یک نرم‌افزار ارایه مطلب و ساخت اسلاید مبتنی بر رایانش ابری است. شاید بتوان نرم‌افزار Prezi را بیشتر یک سرویس تحت وب نامید تا یک نرم‌افزار. Prezi به جای استفاده از روش نمایشی اسلاید به اسلاید، یک صفحه را برای طراحی کل ارایه در اختیار کاربر قرار می‌دهد؛ بنابراین کاربر مجبور است روند پیشروی ارایه را در همان صفحه مدیریت کند و این مهم باعث می‌شود که نمایش ارایه طبق یک نقشهٔ راه مدیریت شود. جلوه‌های بصری Prezi به جای حرکت متن و تصویر (آن‌طور که در PowerPoint وجود دارد) با حرکت دوربین ایجاد می‌شود.

## الف) توضیح مفاهیم کلیدی

• **تعریف جامع و مانع مفاهیم کلیدی فصل چیست؟**

**ارایه (Presentation):** فرایندی که در طی آن مطلبی بیان، تشریح یا تفهیم می‌شود، ارایه آن مطلب نامیده می‌شود. هر ارایه غالباً با عناصر بصری و صوتی تکمیل می‌شود به گونه‌ای که تشریح آن ساده‌تر و جذاب‌تر می‌شود.

**اسلاید (Slide):** یک پرونده در پاورپوینت، مجموعه‌ای از چند اسلاید است. اسلایدها دربرگیرنده محتوای ارایه است.

**طرح‌بندی (Themes):** مجموعه فعالیت‌هایی است که چیدمان محتوا، رنگ و طرح پس‌زمینه اسلایدهای یک ارایه را تعیین می‌کند.

**گذار (Transition):** به عبور اسلایدها در نمای Slide Show گذار اسلاید می‌گوییم. غالباً برای این عبور جلوه‌های صوتی و بصری تعریف می‌کنند.

**متحرک‌سازی (Animation):** هر اسلاید دربرگیرنده یک یا چند موضوع (محتوا) است. پاورپوینت قابلیت اعمال جلوه‌های متحرک به این موضوع‌ها را دارد.

**تنظیمات نمایش (Setup Slide Show):** مجموعه تنظیماتی که ارایه را برای مرحله نمایش آماده می‌کند.

**نمایش (Slide Show):** یکی از نماهای پاورپوینت که ارایه نهایی شده را در حالت تمام صفحه به نمایش می‌گذارد.

## ب) جدول‌های ارزشیابی عملکرد و شایستگی

جدول شایستگی‌ها برگرفته از اهداف توانمندسازی این فصل است:

جدول ۷-۳

جدول شایستگی

| شماره شایستگی | شرح شایستگی   |
|---------------|---|
| ۱             | شرح کلیات ارایه (مفهوم، انواع متداول نرم‌افزار ارایه مطلب، کاربرد در دنیای امروز، انواع قالب) |
| ۲             | کار با محیط نرم‌افزار ارایه مطلب  |
| ۳             | طرح‌بندی اسلایدها   |
| ۴             | کاربست انواع جلوه‌های گذر اسلاید به تناسب ارایه   |
| ۵             | کاربست انواع جلوه‌های متحرک‌سازی به تناسب ارایه   |
| ۶             | صداگذاری ارایه  |
| ۷             | کاربست انواع دکمه‌های عملیاتی   |
| ۸             | بسته‌بندی پرونده ارایه و اجرا   |

به‌سادگی، جدول ۷-۳ با توجه به جدول ۶-۳ و ۷-۳ استخراج می‌شود.

| لیست نمرات ارزشیابی پایانی |   |   |   |   |   |   |   |            |
|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|------------|
| شماره شایستگی              | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | ۶ | ۷ | ۸          |
| نام و نام خانوادگی         |   |   |   |   |   |   |   | نمره نهایی |
|                            |   |   |   |   |   |   |   |            |
|                            |   |   |   |   |   |   |   |            |

## ج) درس‌های آموخته

- هنرآموزان از تدریس این فصل چه صلاحیت‌هایی را به دست خواهند آورد؟
  - چه تجاربی در تدریس این فصل برای هنرآموزان وجود خواهد داشت؟
- استفاده از نقشه تدریس، استفاده از جدول طرح درس روزانه، آشنایی با برخی از نرم‌افزارهای آرایه مطالب جدید، استفاده از نمونه تمرین‌های خلاقانه و اتصال حلقه‌های یادگیری دروس به یکدیگر به کمک پاورپوینت برخی از تجارب هنرآموزان در تدریس این فصل محسوب می‌شود.
- نوع تألیف این فصل، هنرجویان را به کار گروهی و بالطبع هنرآموزان را به تغییر نقش هنرآموزی به نقش تسهیلگری دعوت می‌کند. مثال‌های آرایه‌شده، هنرآموزان را به تلفیق شایستگی‌های غیر فنی (محیط‌زیست، اخلاق حرفه‌ای، یادگیری مادام‌العمر، ایمنی و بهداشت) با امر تدریس هدایت می‌کند.

## د) برای مطالعه بیشتر

- چه نکاتی برای مطالعه آزاد هنرآموزان وجود دارد؟
- هنرآموزان می‌توانند با نرم‌افزارهای آرایه مطالب تحت وب مانند Prezi بیشتر آشنا شوند. همچنین با یادگیری و بالا بردن مهارت خود درخصوص دیگر نرم‌افزارهای قدرتمند چنדרسانه‌ای مانند فلش، پاسخگوی سؤال‌های متنوع هنرجویان در این حیطه باشند. از کتاب‌های کاردانش و فنی حرفه‌ای که در سال‌های قبل برای آموزش نرم‌افزار Powerpoint تألیف شده است هم می‌توان استفاده کرد.

