با یاد خدا

**فرم طرح دوره الکترونیکی**

قطب آموزش الکترونیکی پیشرفته در علوم پزشکی

معاونت آموزشی

دانشگاه علوم پزشکی شیراز

|  |
| --- |
| **اطلاعات درس** |
| نام درس: طراحی و تولید مواد یادگیری الکترونیکی 2 |
| تعداد واحد: 2 واحد (1 واحد نظری، 1 واحد عملی) |
| مخاطبان: دانشجویان مقطع کارشناسی ارشد |
| پیش نیاز درس: ابزارها و فناوریهای یادگیری الکترونیکی، طراحی و تولید مواد یادگیری الکترونیکی1 |
| **اطلاعات استاد** |
| نام و نام خانوادگی استاد مسئول: دکتر ناهید ظریف صنایعی |
| مرتبه علمی استاد: استاد |
| نام و نام خانوادگی اساتید همکار: دکتر زهرا کریمیان، دکتر منیژه هوشمندجاه |
| مرتبه علمی: دانشیار و استادیار |
| **نحوه ارتباط با مدرس** |
| پست الکترونیکی مدرس: nzarifsanaee@gmail.com |
| حداکثر زمان پاسخگویی به پرسش های دانشجویان از طریق ایمیل: یک هفته |
| شماره تلفن استاد: 32352942- داخلی 2215 |
| ساعات تماس تلفنی با استاد: ساعات اداری با ارسال پیام کوتاه قبل از تماس |
| ساعات و زمان تماس برخط (چت): روزهای زوج 8 الی 10 |
| **اهداف درس** |
| هدف کلی از درس:  آشنایی با مفاهیم، اصول طراحی و تولید مواد یادگیری با رویکردها و تکنولوژی های نوین( بازی آموزشی، بازی گونه سازی و شبیه سازی، یادگیری مایکرو، یادگیری سیار، واقعیت مجازی، واقیت افزوده، رسانه ها و شبکه های اجتماعی دیجیتال ) |
| نتایج یادگیری یا هدف های اختصاصی:  دانشجو در پایان درس می تواند:  **نظری**   * مبانی نظری، اصول و عناصر بازی و بازی گونه سازی را شرح دهد. * مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی یادگیری مایکرو را شرح دهد. * مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی یادگیری سیار را شرح دهد. * مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی یادگیری در شبکه های اجتماعی را شرح دهد. * مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی یادگیری در واقعیت مجازی و واقیت افزوده را شرح دهد. * مبانی نظری، اصول و عناصر اپلیکیشن های آموزشی را شرح دهد. * استانداردهای ارزشیابی اپلیکیشن های آموزشی را بیان کند.   **عملی**   * یک ویدیو آموزشی کوتاه را طراحی و ارایه کند * سه اپلیکیشن آموزشی در حوزه پزشکی را بر طبق استاندادرهای معتبر جهانی ارزیابی کند * یک محتوای واقعیت افزوده را طراحی و ارایه کند |
| **روش ارائه درس** |
| معرفی درس:  در این درس محتوای آموزش بر اساس اهداف با استفاده از روش های تلفیقی معلم محور و فراگیر محور تدریس خواهد شد. از جمله این که از روش های بحث گروهی و یادگیری مشارکتی استفاده می شود. |
| نقش مدرس و یادگیرندگان: نقش مدرس در این درس تسهیل کننده است و یادگیرندگان به شیوه های فعال یادگیری خود را تکمیل خواهند نمود. |
| **منابع** |
| منابع مورد نیاز:   1. Bates AW. Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning. 2015. 2. Richard E. Mayer. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, the Second Edition, Cambridge University Press 2014. 3. Clark, R., Mayer R. E. E- learning and science of instruction, John wiley & son,Inc,2011. 4. Aldrich, c. Simulations and the Future of Learning, An Innovative (and Perhaps Revolutionary) Approach to e-Learning, 2004 by John Wiley & Sons, Inc.  Werbach K., Hunter, D.How Game Thinking Can Revolutionize Your Business Paperback, 2012  1. Digital Games and Learning, Sara de Freitas, Paul Maharg and Contributors 2011 |
| منابعی برای مطالعات بیشتر : |
| **نحوه ارزشیابی** |
|  |
| شیوه ارسال تکالیف :  ارسال تکالیف و بازخورد آن ها از طریق سیستم مدیریت یادگیری انجام خواهد شد. |
| مهلت ارسال تکالیف :  بر اساس برنامه زمانبندی که در جلسه اول تعیین می شود |
| نحوه ارزشیابی نهایی دانشجو :   1. تهیه و ارایه یک ChatBot : 4 نمره 2. تهیه محتوای مایکرو با فرمت ویدیو طبق استاندارهای آموزش داده شده و ارایه به صورت واقعیت افزوده : 10 نمره 3. ارایه و ارزشیابی سه نمونه نرم افزارها و اپلیکیشن های آموزش پزشکی مبتنی بر مایکرولرنینگ، بازی و بازی گونه سازی : 5 نمره 4. حضور فعال در کلاسهای آنلاین و ارایه تکالیف به موقع: 1 نمره   لازم به ذکر است تکالیفی که پس از زمان تعیین شده ارسال شود یا بدون هاهنگی به شیوه دیگری ارسال شود ارزشیابی نخواهد شد. |

**جدول 1: جدول تکالیف**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | شیوه ارسال | مهلت ارسال | معادل جلسه |
| تهیه و ارایه یک Chabot | سامانه نوید | حداکثر تا پایان ترم | 4 جلسه |
| تهیه محتوای مایکرو با فرمت ویدیو و ارایه به صورت واقعیت افزوده | سامانه نوید | حداکثر تا پایان ترم | 4 جلسه |
| ارایه و ارزشیابی سه نمونه اپلیکیشن های آموزش پزشکی | کلاس مجازی | مطابق با برنامه | 2 جلسه |

**جدول 2: جدول برگزاری جلسات آموزشی**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **شماره جلسه** | **عنوان جلسه** | **نام استاد** | **روش ارائه** | **روز** | **ساعت** | **تاریخ** |
| 1 | آشنایی با درس، بیان اهداف و ساختار درس پروژه ها و تکالیف | دکتر ظریف صنایعی | آنلاین |  |  |  |
| 2 | مفاهیم و اصول کلی بازی و بازی گونه سازی | دکتر ظریف صنایعی | آنلاین |  |  |  |
| 3 | چارچوب طراحی بازی سازی آموزشی | دکتر ظریف صنایعی | آنلاین |  |  |  |
| 4 | اصول طراحی ویدیوهای آموزشی | دکتر زهرا کریمیان | آنلاین و آفلاین |  |  |  |
| 5 | مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی یادگیری مایکرو | دکتر کریمیان | آنلاین |  |  |  |
| 6 | مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی یادگیری سیار | دکتر ظریف صنایعی | آنلاین |  |  |  |
| 7 | اصول و مبانی شبیه سازی | دکتر ظریف صنایعی | آفلاین |  |  |  |
| 8 | مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی واقعیت مجازی و واقیت افزوده | دکتر هوشمندجاه | آنلاین |  |  |  |
| 9 | ابزارهای کاربردی در تهیه محتوای واقعیت افزوده | دکتر هوشمندجاه | آنلاین |  |  |  |
| 10 | تهیه یک Chabot شخصی | دکتر هوشمندجاه | آنلاین |  |  |  |
| 11 | مبانی نظری، اصول و عناصر اپلیکیشن های آموزشی و ارزشیابی آنها | دکتر کریمیان | آنلاین |  |  |  |
| 12 | Ubiquitous Learning | دکتر ظریف صنایعی | آفلاین |  |  |  |
| 13 | ارایه و ارزشیابی چند نمونه اپلیکیشن های آموزش پزشکی مبتنی بر چک لیست های معتبر | دکتر ظریف صنایعی  دانشجویان | آنلاین |  |  |  |
| 14 | ارایه و ارزشیابی چند نمونه اپلیکیشن های آموزش پزشکی مبتنی بر چک لیست های معتبر | دکتر ظریف صنایعی  دانشجویان | آنلاین |  |  |  |
|  | فرصت انجام تکالیف | | | | | |
| 15 | اراِیه پروژه ها | دکتر ناهید ظریف صنایعی | بازگذاری روی LMS |  |  | **حداکثر تا پایان دی ماه** |