

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 ۲	
تعداد واحد: ۲ واحد (۱ واحد نظری، ۱ واحد عملی)	
مخاطبان: دانشجویان مقطع کارشناسی ارشد	
پیش نیاز درس: ابزارها و فناوریهای یادگیری الکترونیکی، طراحی و تولید مواد یادگیری الکترونیکی ۱	
اطلاعات استاد	
نام و نام خانوادگی استاد مسئول: دکتر ناهید ظریف صنایعی	
مرتبه علمی استاد: دانشیار	
نام و نام خانوادگی استاد همکار: دکتر زهرا کریمیان	
مرتبه علمی: دکتر زهرا کریمیان	
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: ۳۲۳۵۲۹۴۲- داخلی ۲۲۱۵	
ساعات تماس تلفنی با استاد: ساعات اداری با ارسال پیام کوتاه قبل از تماس	
ساعات و زمان تماس برخط (چت): روزهای زوج ۸ الی ۱۰	
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، واقعیت افزوده، رسانه ها و شبکه های اجتماعی دیجیتال)	
نتایج یادگیری یا هدف های اختصاصی: دانشجو در پایان درس می تواند:	
نظری	
<ul style="list-style-type: none">• 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 واقعیت 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 اپلیکیشن آموزشی حاوی محتوای مایکرولرنینگ را طراحی و ارائه کند
- یک ویدیو آموزشی کوتاه را طراحی و ارائه کند
- یک اپلیکیشن آموزشی در حوزه پزشکی را بر طبق استانداردهای معتبر جهانی ارزیابی کند
- یک محتوای واقعیت افزوده با استفاده از QR code طراحی و ارائه 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.
5. Werbach K., Hunter, D. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business Paperback, 2012
6. 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 : ۱- طراحی و ساخت یک اپلیکیشن آموزشی: ۹ نمره ۲- تهیه و طراحی یک محتوای واقعیت افزوده با استفاده از QR code : ۴ نمره ۳- تهیه محتوای مایکرو با فرمت ویدیو طبق استانداردهای آموزش داده شده: ۴ نمره ۴- ارائه سه نمونه نرم افزارها و اپلیکیشن های آموزشی مبتنی بر مایکرولرنینگ، بازی و بازی گونه سازی : ۲ نمره ۵- حضور فعال در کلاسهای آنلاین و ارائه تکالیف به موقع: ۱ نمره

جدول ۱: جدول تکالیف

معدل جلسه	مهلت ارسال	شیوه ارسال	
۸ جلسه	مطابق با برنامه	سامانه نوید	طراحی و تولید محتوای اپلیکیشن
۲ جلسه	مطابق با برنامه	کلاس مجازی	ارایه سه نمونه نرم افزارها و اپلیکیشن های آموزشی مبتنی بر مایکرولرنینگ، بازی و بازی گونه سازی

جدول ۲: جدول برگزاری جلسات آموزشی

شماره جلسه	نام جلسه	نام استاد	روش ارائه (حضوری، همزمان، ناهمزمان)	روز	ساعت	تاریخ
۱	آشنایی با درس، بیان اهداف و ساختار درس پروژه ها و تکالیف	دکتر ناهید ظریف صنایعی + دکتر زهرا کریمیان	همزمان	سه شنبه	۱۴-۱۲:۳۰	۱۴۰۱/۰۶/۲۹
۲	مفاهیم و اصول کلی بازی و بازی گونه سازی	دکتر ظریف صنایعی	همزمان	سه شنبه	۱۴-۱۲:۳۰	۱۴۰۱/۰۷/۱۲
۳	چارچوب طراحی بازی سازی آموزشی	دکتر ظریف صنایعی	همزمان	سه شنبه	۱۴-۱۲:۳۰	۱۴۰۱/۰۷/۱۹

۱۴۰۱/۰۷/۲۶	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	همزمان	دکتر کریمیان	مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی یادگیری مایکرو	۴
۱۴۰۱/۰۸/۰۳	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	همزمان	دکتر ظریف صنایعی	مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی یادگیری سیار	۵
۱۴۰۱/۰۸/۱۰	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	ناهمزمان	دکتر ظریف صنایعی	اصول و مبانی شبیه سازی	
۱۴۰۱/۰۸/۱۷	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	ناهمزمان	دکتر کریمیان	مبانی نظری، اصول و راهبردهای آموزشی واقعیت مجازی و واقعیت افزوده	۶
۱۴۰۱/۰۸/۲۴	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	همزمان	دکتر کریمیان	مبانی نظری، اصول و عناصر اپلیکیشن های آموزشی	۷
۱۴۰۱/۰۹/۰۱	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	ناهمزمان	دکتر ظریف صنایعی	Ubiquitous Learning	
۱۴۰۱/۰۹/۰۸	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	همزمان	کنفرانس دانشجویی	ارایه چند نمونه نرم افزارها و اپلیکیشن های آموزشی مبتنی بر بازی و بازی گونه سازی	۸
۱۴۰۱/۰۹/۱۵	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	همزمان	دکتر ناهید ظریف صنایعی + دکتر زهرا کریمیان	آشنایی با یکی از نرم افزارهای تولید اپلیکیشن	۱۲
فرصت انجام تکالیف						-۱۳ ۲۱
	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	تکلیف فردی	دکتر ناهید ظریف صنایعی + دکتر زهرا کریمیان	رفع اشکال آنلاین پایان ترم	۲۲
	۱۴-۱۲:۳۰	سه شنبه	بازگذاری روی LMS	دکتر ناهید ظریف صنایعی + دکتر زهرا کریمیان	ارایه پروژه ها	۲۳