

دانشگاه علوم پزشکی شهید بهشتی
دانشکده آموزش علوم پزشکی
گروه برنامه ریزی یادگیری الکترونیکی در علوم پزشکی

فرم برنامه درسی ترمی (Course Plan)

نام درس : طراحی و تولید مواد یادگیری چند رسانه ای	تعداد واحد : 3 (1 واحد نظری و 2 واحد عملی)
مقطع : کارشناسی ارشد	مدت زمان ارائه درس : 17 ساعت نظری و 68 ساعت عملی
پیش نیاز یا همزمان : ابزارها و فناوریهای یادگیری الکترونیکی	
مسئول درس : دکتر مهرنوش خشنودی فر	

عناوین کلی این درس شامل موارد زیر می باشد :

- 1) مبانی نظری یادگیری چند رسانه ای
- 2) اصول کاربرد رسانه ها و مواد چند رسانه ای
- 3) تطبیق ویژگیهای رسانه ها با وظایف یادگیری و فعالیتهای آموزشی
- 4) اصول و استانداردهای تهیه سناریوی آموزشی
- 5) طراحی انواع تعامل در محتوای چند رسانه ای
- 6) استانداردهای تولید محتوا ی آموزشی در نرم افزارهای واژه پرداز، ارائه مطلب و نشر
- 7) نرم افزارهای تالیف محتوا ی حرفه ای و سریع
- 8) مبانی طراحی وب

❖ هدف کلی

مبانی نظری یادگیری چند رسانه ای

❖ اهداف اختصاصی

دانشجو باید بتواند:

- چگونگی یادگیری افراد از دروس الکترونیکی را از جنبه های روانشناختی آنها از دیدگاه مایر تبیین کند

❖ هدف کلی

اصول کاربرد رسانه ها و مواد چند رسانه ای

❖ اهداف اختصاصی

دانشجو باید بتواند:

- چند رسانه ای را تعریف کند
- اصول چند رسانه ای، مجاورت، چگونگی عرضه، کاهش، انسجام و پیوستگی، شخصی سازی، قطعه بندی و ... را با ذکر مثال تشریح کند و در تولید مواد آموزشی به کار بندد

❖ هدف کلی

اصول و استانداردهای تهیه سناریوهای آموزشی

❖ اهداف اختصاصی

دانشجو باید بتواند:

- سناریو و انواع آن را تعریف کند
- ضرورت سناریو نویسی در آموزش را تبیین کند
- پیشنهادهای نظریه های یادگیری برای تهیه سناریو در یادگیری الکترونیکی تبیین و به کار بندد
- مقدمات نوشتن سناریو را بیان کند
- اصول تنظیم سناریوی آموزشی بر اساس مدل مایر را با ذکر مثال تشریح کند
- یک سناریوی آموزشی مبتنی بر اصول تهیه کند

❖ هدف کلی

طراحی انواع تعامل در یادگیری الکترونیکی

❖ اهداف اختصاصی

دانشجو باید بتواند:

- تعامل را تعریف کند
- اهمیت تعامل در یادگیری الکترونیکی را تبیین کند
- انواع تعامل را نام ببرد
- ابزارهای مشارکت و تشریح مساعی در یادگیری الکترونیکی و معیارهای انتخاب آنها را تبیین کند
- ابزارها و فعالیتهای تقویت کننده تعاملات در محیط یادگیری الکترونیکی را با ذکر مثال تبیین کند

❖ هدف کلی

آشنایی با محیط نرم افزارهای تالیف محتوای سریع و کار با آنها

❖ اهداف اختصاصی

دانشجو باید بتواند:

- نرم افزار استوری لاین و کاربرد آن در تالیف محتواهای تعاملی را بشناسد
- با محیط کاری (میزکاری و منوها، فرمانها، ماژول های و ...) نرم افزار و چگونگی استفاده از آنها آشنا شود
- از منوها، ابزارها و ماژول های نرم افزار استفاده نماید
- یک محتوای تعاملی با استفاده از نرم افزار تهیه نماید

❖ هدف کلی

مبانی طراحی وب

❖ اهداف اختصاصی

دانشجو باید بتواند:

- مبانی طراحی وب را بشناسد
- مبانی طراحی وب را در عمل به کار بندد و به طور نمونه یک صفحه درسی در وب طراحی کند

روش آموزش

- محوریت با روش آموزش یادگیرنده محور و با بهره گیری از شیوه برگزاری کلاس های وارونه است
- استفاده از اسلایدها، مولتی مدیا، فیلم های آموزشی، مقالات، کتب دیجیتالی و سایر منابع برای مطالعه انفرادی و سپس بهره گیری از روش بحث و گفتگوی گروهی در تالارهای مجازی برای نقادی و بحث پیرامون مطالب عرضه شده
- ارائه یک مبحث هفته برای کاوش و جستجو (یادگیری اکتشافی و سپس بحث و گفتگو و یا تهیه گزارش انفرادی و به اشتراک گذاشتن آن در گروه و یا تهیه گزارش گروهی توسط مسئول بحث پس از بحث و گفتگو در گروه)
- ارائه تکالیف انفرادی
- پروژه های فردی و گروهی
- کنفرانس های کلاسی فردی یا گروهی
- برگزاری آزمونهای تکوینی و خودارزیابی
- برگزاری بلوک های حضوری در زمان ابتدا و دو سوم انتهایی ترم برای تدریس، برنامه های کارگاهی و مهارت آموزی، کنفرانس ها، ارائه های کلاسی، حل مسایل و گفتگو و رفع اشکال
- برگزاری حداقل 4-6 جلسه کلاس مجازی برای ارائه مباحثی که ارتباط آنلاین و همزمان لازم است و هم چنین جلسات پرسش و پاسخ و ...
- برگزاری کارگاه آموزشی نرم افزار تولید محتوای سریع استوری لاین

شرایط اجراء

❖ امکانات آموزشی بخش

- اسلاید پروژکتور ، ویدئو پروژکتور و کامپیوتر برای بلوکهای حضوری
- سامانه مدیریت یادگیری
- کلاس مجازی
- هدست
- نرم افزارهای مورد نیاز
- فضای کارگاهی مجهز به کامپیوتر

❖ آموزش دهنده

- دکتر مهرنوش خشنودی فر

- Mishra & sharma, interactive multimedia education and training, Idea group publishing
- Mayer, R.E. multimedia learning, newyork Cambridge university press
- Clsrk, R. Mayer, R. elearning and science of instruction
- Aggarwal A, web based education: learning from experience
- Ma.Z. webbased intelligent elearning sys
- Koumi, J: designing video and multimedia for open & flexible learning
- Robbins, JN: learning web design
- Course wares of sums.ac.ir

ارزشیابی

❖ نحوه ارزشیابی

- فعالیتهای کلاسی (تکالیف، پروژه، مباحث هفته، کنفرانس، حضور در کلاس های مجازی و بلوک حضوری و)
- آزمون پایان ترم

❖ نحوه محاسبه نمره کل

- فعالیتهای کلاسی بیش از دو سوم نمره کل
- آزمون پایان ترم کمتر از یک سوم نمره کل

❖ مقررات

- حداقل نمره قبولی برابر مقررات حداقل 14
- تعداد دفعات مجاز غیبت در کلاس برابر مقررات آموزشی

جدول زمانبندی درس

روش ارزشیابی	امکانات مورد نیاز	منابع درسی	نحوه ارائه	ساعت ارائه	سرفصل مطالب
انجام تکلیف و بحث و گفتگو، پروژه و کنفرانس	سامانه مدیریت یادگیری		مجازی (مولتی مدیا، اسلاید و کتاب دیجیتال)		مبانی نظری و اصول چند رسانه ای

"	"		"	اصول و استانداردهای تهیه سناریوی آموزشی
"	"		"	طراحی انواع تعامل
ارائه پروژه	کلاس، ویدئو پروژکتور و رایانه		کنفرانس کلاسی	استانداردهای تولید محتوای آموزشی در نرم افزارهای واژه پرداز، ارائه و نشر
ارائه پروژه			حضور (کارگاه)	نرم افزارهای تالیف محتوا
ارائه پروژه	کلاس، ویدئو پروژکتور و رایانه		کارگاه حضوری یا مجازی	طراحی وب