دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی تربت حیدریه

معاونت آموزش، تحقیقات و فناوری

مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی

واحد برنامه ریزی درسی

فرم طرح دوره (**Course Plan**)

نام درس : **طراحی و تولید مواد یادگیری الکترونیکی 2** **تعداد واحد:2** **(1 نظری، 1 عملی)**	**رشته تحصیلی:** **یادگیری الکترونیکی در علوم پزشکی**	**مقطع تحصیلی دانشجویان:** **کارشناسی ارشد**	**محل برگزاری:** **مرکز آموزش مجازی**	**مدرس:** **دکتر محسن کشاورز**	**نیمسال تحصیلی:** **1404-1405**
نام دانشکده: **پیراپزشکی**	**گروه آموزشی:** **یادگیری الکترونیکی در علوم پزشکی**	**روز و ساعت برگزاری:** **چهارشنبه 16-12**	**تلفن و روزهای تماس:**	**آدرس دفتر:** **گروه یادگیری الکترونیکی،**	**آدرس ایمیل:** **Keshavarzm1@thums.ac.ir**

هدف کلی درس: آشنایی با مفاهیم، اصول طراحی و تولید مواد یادگیری با رویکردها و تکنولوژی های نوین

اهداف اختصاصی درس:

دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی تربت حیدریه

معاونت آموزش، تحقیقات و فناوری

مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی

واحد برنامه ریزی درسی

نظری

1. آشنایی با مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه: بازی، بازی آموزشی، بازی گونه سازی، شبیه سازی، تفاوت ها و شباهت ها، یادگیری مایکرو، یادگیری سیار، اپلیکیشن های آموزشی، واقعیت مجازی، واقعیت افزوده، رسانه ها و شبکه های اجتماعی دیجیتال، رویکردهای نوین فرارو و....

2. آشنایی با روانشناسی و انگیزش در طراحی بازی و بازی سازی آموزشی

3. آشنایی با ارزیابی کاربردی بازی ها

4. فعالیت عملی

عملی

1. آشنایی با طراحی و تولید محتوای یادگیری مبتنی بر Micro-learning

2. آشنایی با طراحی و تولید محتوای یادگیری مبتنی بر یادگیری سیار: تولید اپلیکیشن های آموزشی، طراحی و تولید مناسب رسانه های اجتماعی، طراحی بازی و بازی گونه سازی

*منابع اصلی درس:

Meijer Sebastiaan; Smeds, Ritta(Eds), Frontiers in Gaming Simulation, Springer; (the latest edition)

Aldrich, Clark, Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, Pedagogy in e-learning and Other Educational Expriences, Springer; (the latest edition)

Baek, Youngkyun, Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as Baym, Nancy; Personal Connections in a Digital Age; Second edition

Bethke, Erik, Game Developementand Production; Word Ware Pulishing. (the latest edition)

Churchill, D., Lu, J., Chiu, Th.K.F., Fox, B. (Eds), Mobile Learning Design (Theories and Applications); (the latest edition)

منابع فرعی درس:

روش تدریس:

- ✓ سخنرانی
- ✓ پرسش و پاسخ
- ✓ بحث گروهی

دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی تربت حیدریه

معاونت آموزش، تحقیقات و فناوری

مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی

واحد برنامه ریزی درسی

مسئولیت های فراگیران:

1. حضور به موقع و شرکت فعال در کلاس
2. شرکت در آزمون ها
3. انجام تمرینات محوله در طول ترم
4. آمادگی برای مطالب جلسه آینده

*نحوه ارزشیابی دانشجو و بارم مربوط به هر ارزشیابی:

- ✓ 10 ٪ کل نمره مربوط به حضور مستمر در کلاس و رعایت نظم و داشتن توجه کافی به مطالب حین تدریس
- ✓ 45 ٪ کل نمره با استفاده ازکوئیز و میان ترم و فعالیت در طول ترم
- ✓ 45 ٪ باقی مانده مربوط به امتحان پایان ترم

نحوه محاسبه نمره کل:

الف) در طول دوره: 55 ٪ کل نمره

ب) پایان دوره: 45 ٪ کل نمره

بارم:

*سیاست مسئول دوره در مورد برخورد با غیبت و تاخیر دانشجو در کلاس درس:

در صورت غیبت بیش از حد مجاز، طبق مقررات آموزشی دانشگاه، تصمیم گیری می شود.



جدول زمان بندی ارائه برنامه درس طراحی و تولید مواد یادگیری الکترونیکی 2 نیمسال اول 1405-1404					
ردیف	تاریخ	ساعت	عنوان	مدرس	آمادگی لازم دانشجویان قبل از شروع کلاس
1	1404/07/02	چهارشنبه 12-16	مبانی نظری یادگیری چندرسانه ای	دکتر محسن کشاورز	
2	1404/07/09		استانداردهای تولید محتوای آموزشی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
3	1404/07/16		طراحی انواع تعامل در محتوای چندرسانه ای	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
4	1404/07/23		نرم افزارهای تولید محتوی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
5	1404/07/30		نرم افزارهای تولید مواد آموزشی چندرسانه ای	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
6	1404/08/7		مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه اپلیکیشن های آموزشی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
7	1404/08/14		مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه واقعیت مجازی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
8	1404/08/21		استانداردهای تولید محتوی prototype	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
9	1404/08/28		مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه رسانه ها و شبکه های اجتماعی دیجیتال	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
10	1404/09/05		مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه رویکردهای نوین فرارو	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
11	1404/09/12		روانشناسی و انگیزش در طراحی بازی و بازی سازی آموزشی: جریان بازی و انگیزه	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
12	1404/09/19		مبانی طراحی وب	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل

13	1404/09/26		روانشناسی و انگیزش در طراحی بازی و بازی سازی آموزشی: ارتباطات آنلاین و جوامع یادگیری	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
14	1404/10/3		ارزیابی کاربردی بازی ها: تعاملات انسانی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
15	1404/10/10		تهیه یک محتوای مبتنی بر اصول چندرسانه ای	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
16	1404/10/17		اصول سناریو نویسی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
17	1404/10/24		ارزیابی کاربردی بازی ها: ارزیابی اکتشافی و ابتکاری بازی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل

***تاریخ امتحان میان ترم: 1404/09/19**

***تاریخ امتحان پایان ترم:طبق برنامه**

***سایر تذکرهای مهم برای دانشجویان:**