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 ۲** **تعداد واحد:۲** **(۱ نظری، ۱ عملی)**	**رشته تحصیلی:** **یادگیری الکترونیکی در علوم پزشکی**	**مقطع تحصیلی دانشجویان:** **کارشناسی ارشد**	**محل برگزاری:** **پردیس دانشگاه**	**مدرس:** **دکتر محسن کشاورز**	**نیمسال تحصیلی:** **۱۴۰۴-۱۴۰۳**
نام دانشکده: **پیراپزشکی**	**گروه آموزشی:** **یادگیری الکترونیکی در علوم پزشکی**	**روز و ساعت برگزاری:** **شنبه ۱۵-۱۲**	**تلفن و روزهای تماس:**	**آدرس دفتر:** **گروه یادگیری الکترونیکی، اتاق ۳۹ پردیس دانشگاه**	**آدرس ایمیل:** **Keshavarzm1@thums.ac.ir**

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

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

اهداف اختصاصی درس:

نظری

۱. 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....

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

۳. آشنایی با ارزیابی کاربردی بازی ها

۴. فعالیت عملی

عملی

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

۲. 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

مسئولیت های فراگیران:

۱. حضور به موقع و شرکت فعال در کلاس

۲. شرکت در آزمون ها

۳. انجام تمرینات محوله در طول ترم

۴. آمادگی برای مطالب جلسه آینده

*نحوه ارزشیابی دانشجو و بارم مربوط به هر ارزشیابی:

- ✓ ۱۰ ٪ کل نمره مربوط به حضور مستمر در کلاس و رعایت نظم و داشتن توجه کافی به مطالب حین تدریس
- ✓ ۴۵ ٪ کل نمره با استفاده ازکوئیز و میان ترم و فعالیت در طول ترم
- ✓ ۴۵ ٪ باقی مانده مربوط به امتحان پایان ترم

نحوه محاسبه نمره کل:

الف) در طول دوره: ۵۵ ٪ کل نمره

ب) پایان دوره: ۴۵ ٪ 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 ۲ نیمسال اول ۱۴۰۴-۱۴۰۳					
ردیف	تاریخ	ساعت	عنوان	مدرس	آمادگی لازم دانشجویان قبل از شروع کلاس
۱	۱۴۰۳/۰۶/۱۷	شنبه ۱۲-۱۵	مبانی نظری یادگیری چندرسانه ای	دکتر محسن کشاورز	
۲	۱۴۰۳/۰۶/۲۴		استانداردهای تولید محتوای آموزشی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۳	۱۴۰۳/۰۷/۰۷		طراحی انواع تعامل در محتوای چندرسانه ای	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۴	۱۴۰۳/۰۷/۱۴		نرم افزارهای تولید محتوی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۵	۱۴۰۳/۰۷/۲۱		نرم افزارهای تولید مواد آموزشی چندرسانه ای	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۶	۱۴۰۳/۰۷/۲۸		مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه اپلیکیشن های آموزشی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۷	۱۴۰۳/۰۸/۰۵		مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه واقعیت مجازی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۸	۱۴۰۳/۰۸/۱۲		استانداردهای تولید محتوی prototype	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۹	۱۴۰۳/۰۸/۱۹		مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه رسانه ها و شبکه های اجتماعی دیجیتال	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۱۰	۱۴۰۳/۰۸/۲۶		مبانی نظری، مفاهیم و تاریخچه رویکردهای نوین فرارو	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۱۱	۱۴۰۳/۰۹/۰۳		روانشناسی و انگیزش در طراحی بازی و بازی سازی آموزشی: جریان بازی و انگیزه	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۱۲	۱۴۰۳/۰۹/۱۰		مبانی طراحی وب	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل

۱۳	۱۴۰۳/۰۹/۱۷		روانشناسی و انگیزش در طراحی بازی و بازی سازی آموزشی: ارتباطات آنلاین و جوامع یادگیری	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۱۴	۱۴۰۳/۰۹/۲۴		ارزیابی کاربردی بازی ها: تعاملات انسانی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۱۵	۱۴۰۳/۱۰/۰۱		تهیه یک محتوای مبتنی بر اصول چندرسانه ای	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل
۱۶	۱۴۰۳/۱۰/۰۸		اصول سناریو نویسی	دکتر محسن کشاورز	مطالعه مطالب جلسه قبل

***تاریخ امتحان میان ترم: ۱۴۰۳/۰۹/۰۶**

***تاریخ امتحان پایان ترم:بر اساس جدل زمانی دانشگاه**

***سایر تذکرهای مهم برای دانشجویان:**