

نام و کد درس : رایانه در آموزش (۳) - کد ۲۱

ترم: سوم	کارشناسی ارشد - آموزش پزشکی	رشته و مقطع تحصیلی
	گروه آموزش پزشکی	محل برگزاری
	۲ واحد عملی	تعداد و نوع واحد (نظری / عملی)
	کاربرد رایانه در آموزش (۲) و طراحی آموزشی در علوم پزشکی	دروس پیش نیاز
	احمد پورعباس، علی احمدیان و غلامرضا دادگر	مدرس یا مدرسین
	۳۳۳۳۶۳۰۰۴	شماره تماس مرکز مطالعات و توسعه آموزش پزشکی
	ارائه محتوای صدا دار بر اساس موضوع هر جلسه بر روی سامانه - LMS پاسخگویی به سوالات و اشکالات دانشجویان در تالار گفتگو - بررسی و آراه بازخورد تکالیف و پروژه ها - اجرای کلاس آنلاین.	فعالیت استاد
	شرکت فعال در کلاس سامانه LMS , مشارکت در بحث ، انجام و تکالیف و تعامل در سامانه LMS با مدرس و فراگیران دوره	فعالیت دانشجو
	سامانه LMS و سامانه کلاس مجازی	عرصه یادگیری
	On line و http://dlIn-vc.tbzmed.ac.ir/ahmadian	
	http://dlIn-vc.tbzmed.ac.ir/gmd , On line	
	http://dlIn-vc.tbzmed.ac.ir/ap , On line	
	استفاده از سامانه LMS و سامانه کلاس مجازی	رسانه کمک آموزشی

ارزیابی:

ارزیابی فراگیران با جمع امتیازهای بدست آمده از کیفیت انجام تکالیف درس و امتیاز بدست آمده از امتحان پایان نیمسال تحصیلی

منابع:

1. Rosenberg ,Marc .E-Learning .USA :MC Graw Hill
2. Ravet ,Serge ؛Layet ,Maureen.Technology – Based Training .London:Kogan page
3. Masters K; Ellaway R. e-Learning in medical education Guide 32 Part 2:Technology, management and design. Medical Teacher.2008: 30:5, 474 — 489.
۴. صالحی عمران ا ، سالاری ض . یادگیری ترکیبی؛ رویکردی نوین در توسعه آموزش و فرآیند یاددهی/یادگیری . فصل نامه راهبردهای آموزش . ۱۳۹۱ : ۵ (۱) : ۶۹-۷۵
5. Mayer, R. E.; R. Moreno (1998). "A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles
6. Mayer, R. E. (2001). Multimedia learning. New York: Cambridge UniversityPress.
7. Mayer, R. E & ,Moreno, R., "Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning." Educational psychologist.

8. Mayer, R.E., Bove, W., Bryman, A., Mars, R & „Tapangco, L., "When less is more: Meaningful learning from visual and verbal summaries of science textbook lessons." Journal of Educational Psychology, 88, 64–73, 1996
9. <https://www.moodle.org>
10. <https://www.ispringsolutions.com>
11. <http://vums.ac.ir>
12. <http://gamificationacademy.ir>

ارزشیابی	محل کلاس	مدرس	اهداف اختصاصی	هدف کلی	جلسه
	Off line lms.tbzmed.ac.ir	احمد پورعباس	<ol style="list-style-type: none"> ۱. آموزش الکترونیکی را تعریف نمایند ۲. سامانه آموزش آنلاین چیست و چه ویژگی های دارد ۳. ویژگیهای آموزش آفلاین را توضیح دهند ۴. ویژگیهای سامانه آموزش مجازی (سامانه lms) را ذکر نمایند ۵. ویژگیهای محتوای الکترونیکی و انواع محتوای الکترونیکی را توضیح دهند 	یادگیری الکترونیکی ، تعریف و مفاهیم	اول
	Off line lms.tbzmed.ac.ir	احمد پورعباس	<ol style="list-style-type: none"> ۱. انواع کلی یادگیری الکترونیکی را توضیح دهند ۲. مزایای یادگیری الکترونیکی را به اختصار توضیح دهند ۳. معایب و محدودیت های یادگیری الکترونیکی را توضیح دهند 	مزایا و محدودیت های یادگیری الکترونیکی	دوم
	Off line lms.tbzmed.ac.ir	احمد پورعباس	<ol style="list-style-type: none"> ۱. محدودیت های یادگیری الکترونیکی و مزایای کلاسهای سنتی بیان نمایند ۲. انواع سیستم های آموزش از راه دور ذکر کنند ۳. یادگیری ترکیبی (Blended) را تعریف نمایند ۴. مدل های یادگیری ترکیبی (Blended) را ذکر نمایند ۵. فاکتورهای اثربخش یادگیری ترکیبی (Blended) را توضیح دهند ۶. مزایای یادگیری ترکیبی (Blended) را بیان نمایند 	یادگیری ترکیبی	سوم

ارزشیابی	محل کلاس	مدرس	اهداف اختصاصی	هدف کلی	جلسه
	On line http://dln-vc.tbzmed.ac.ir/ap	احمد پورعباس	<ol style="list-style-type: none"> ۱. روش های کاربردی در طراحی چند رسانه ای آموزشی را بشناسیم ۲. روش های طراحی صفحه را بدانیم ۳. باجنبه های بازدارنده و انگیزشی چاپ آشنا باشیم ۴. از جنبه های بازدارنده و انگیزشی گرافیک مطلع باشیم ۵. جنبه های بازدارنده و انگیزشی رنگ را بدانیم ۶. به جنبه های بازدارنده و انگیزشی انیمیشن و صدا آگاه باشیم 	کاربرد اصول چند رسانه ای	چهارم
	On line http://dln-vc.tbzmed.ac.ir/ap	احمد پورعباس	<ol style="list-style-type: none"> ۱. چند رسانه ای را تعریف نمایند ۲. ضرورت طراحی نرم افزار های آموزشی (چند رسانه ای) را بدانند ۳. نظریه شناختی یادگیری چند رسانه ای را درک نمایند ۴. مراحل نظریه شناختی یادگیری چند رسانه ای را مطلع باشند ۵. اصول چند رسانه ای و کاربرد آنها را آگاه باشند 	کاربرد اصول چند رسانه ای	پنجم
	On line http://dln-vc.tbzmed.ac.ir/ahmadian	علی احمدیان	<ol style="list-style-type: none"> ۱. تنظیمات مربوط به اطلاعات سخنران را در نرم افزار انجام دهند. ۲. با بخش insert کار کنند. ۳. صدای خود را بر روی اسلاید ضبط کنند. ۴. فایل صوتی را بر روی اسلاید اضافه نمایند. ۵. صدای ضبط شده و یا وارد شده را ویرایش کنند. ۶. صدا را با متن همزمان سازی کنند. ۷. فیلم را بر روی اسلاید وارد نمایند. ۸. اسلایدها را مدیریت کنند. ۹. پروژه را به صورت محتوای الکترونیکی به فرمت دلخواه انتشار دهند. 	تولید محتوای آموزش الکترونیکی با نرم افزار iSpring pro	ششم و هفتم

ارزشیابی	محل کلاس	مدرس	اهداف اختصاصی	هدف کلی	جلسه
	On line http://dln-vc.tbzmed.ac.ir/gmd	غلامرضا دادگر	۱. LMS را تعریف کند ۲. ویژگیهای LMS ها را بیان کند ۳. ماژول را تعریف و روی سامانه تشخیص دهد ۴. ماژولهای مختلف را فعال و غیرفعال کند ۵. چند نوع LMS را نام ببرد	آشنایی با سامانه های مدیریت یادگیری الکترونیکی و ماژول های مختلف آن LMS (و ماژول ها)	هشتم
	Off line lms.tbzmed.ac.ir	غلامرضا دادگر	۱. MOOCs را تعریف کند ۲. تفاوت بین MOOCs و سایر سامانه ها را بیان نماید ۳. چند نمونه MOOCs را نام ببرد	آشنایی با دوره های باز(کلیات MOOCs)	نهم
	On line http://dln-vc.tbzmed.ac.ir/gmd	غلامرضا دادگر	۱. تحلیل گر یادگیری الکترونیکی را تعریف کند ۲. مزایای استفاده از تحلیل گریادگیری الکترونیکی را بیان نماید ۳. شاخصهای مورد استفاده تحلیل گر را بیان کند ۴. موارد مورد استفاده از نتایج آنالیز توسط تحلیل گر را برشمرد	آشنایی با تحلیل گرهای یادگیری (Learning analytics)	دهم
	Off line lms.tbzmed.ac.ir	غلامرضا دادگر	۱. واقعیت مجازی را تعریف کند ۲. واقعیت افزوده را تعریف کند ۳. تفاوت واقعیت مجازی و واقعیت افزوده را بیان نماید ۴. سخت افزارها و نرم افزارهای واقعیت مجازی و واقعیت افزوده را بیان نماید	واقعیت مجازی و واقعیت افزوده مفاهیم کلی	یازدهم
	Off line lms.tbzmed.ac.ir	غلامرضا دادگر	۱. گیمیفیکیشن را تعریف کند ۲. کاربردهای گیمیفیکیشن در آموزش الکترونیکی را بیان کند ۳. عناصر گیمیفیکیشن در آموزش الکترونیکی را برشمرد ۴. مزایای گیمیفیکیشن را برای یادگیری الکترونیکی بیان نماید	Gamification	دوازدهم