

بسمه تعالی



دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی استان بهمان

معاونت آموزشی دانشگاه

مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی

**فرم طرح درس پایه**

همکار محترم .....

از آنجایی که فرآیند یاددهی- یادگیری پروسه ای است که رسیدن به اهداف آن بدون برنامه ریزی امکان پذیر نیست، لذا تدوین طرح درس در آغاز فرآیند آموزش (به عنوان نقشه و راهنمای تدریس برای مدرسین و دانشجویان)، ضروری بوده و به عنوان یکی از ابزارهای اصلی فعالیت آموزشی مدرسین مطرح می باشد. لذا خواهشمند است مدرسین محترم در تکمیل طرح درس نهایت دقت را مبذول فرمایند.

### مشخصات درس و مدرس (تکمیل همه ی موارد این بند ضروری می باشد)

- عنوان درس : ارگونومی در طراحی
- نام و نام خانوادگی مدرس: محمد صادق سهرابی
- نام و نام خانوادگی مسئول درس: محمد صادق سهرابی
- نام و نام خانوادگی مدیر گروه: رشید حیدری مقدم
- نوع و میزان واحد به تفکیک:  نظری ۱ واحد ،  عملی ۲ واحد
- رشته و مقطع تحصیلی دانشجو: کارشناسی ارشد ارگونومی
- زمان درس: نیمسال اول ۱۴۰۲-۱۴۰۳
- مکان آموزش : دانشکده بهداشت

ردیف	تاریخ	سرفصل (عنوان)	اهداف رفتاری <sup>۱</sup>	حیطه یادگیری <sup>۲</sup>	روش تدریس <sup>۳</sup>	مدت زمان	وسایل کمک آموزشی	روش ارزشیابی <sup>۴</sup>
۱		طرح درس، سیستم ارزشیابی، مقدمه، تعاریف تفکر طراحی	طرح درس، منابع، ارزشیابی و تعاریف اصلی	cognition	سخنرانی	۱:۴۵	رایانه	-
۲		پروژه های دیزاین	آشنایی با روند ها و مراحل اصلی طراحی	cognition	سخنرانی	۱:۴۵	رایانه	-
۳		پروژه های دیزاین	آشنایی با روند ها و مراحل اصلی طراحی	attitude	بحث گروهی	۱:۴۵	رایانه	آزمون شفاهی پایان جلسه
۴		تفکر طراحی	شناخت منطق تفکر طراحی و تمرکز بر نیازهای کاربران در دیزاین	cognition	سخنرانی	۱:۴۵	رایانه	-
۵		تفکر طراحی	شناخت منطق تفکر طراحی و تمرکز بر نیازهای کاربران در دیزاین	attitude	بحث گروهی	۱:۴۵	رایانه	آزمون شفاهی پایان جلسه
۶		ابزارهای طراحی ارگونومی	آشنایی با روند های اصلی طراحی ارگونومیک	cognition	سخنرانی	۱:۴۵	رایانه	-
۷		ابزارهای طراحی ارگونومی	آشنایی با روند های اصلی طراحی ارگونومیک	attitude	بحث گروهی	۱:۴۵	رایانه + اینترنت	آزمون شفاهی پایان جلسه
۸		طراحی ابزارهای دستی	آشنایی با اصول و قواعد طراحی ابزار دستی ارگونومیک	cognition	سخنرانی	۱:۴۵	رایانه	-
۹		طراحی ابزارهای دستی	آشنایی با اصول و قواعد طراحی ابزار دستی ارگونومیک	attitude	بحث گروهی	۱:۴۵	رایانه	آزمون شفاهی پایان جلسه

<sup>۱</sup> بمنظور نگارش اهداف رفتاری باید از افعالی استفاده شود که عینی و قابل اندازه گیری باشد. به عنوان مثال در حیطه cognition از افعالی مانند نام ببرد، توضیح دهد، مقایسه کند، تحلیل کند، برآورد کند و.... در حیطه Attitude از افعالی مانند اعتقاد پیدا کند، بتواند متقاعد کند، همکاری نماید، تبلیغ کند و.... و در حیطه Psychomotor از افعالی مانند بتواند تقلید کند، انجام دهد و.... استفاده می شود.

<sup>۲</sup> با توجه به هدف آموزشی حیطه یادگیری در سطح cognition, attitude, psychomotor مشخص می شود.

<sup>۳</sup> روش تدریس متناسب با هدف آموزشی مانند سخنرانی، بحث گروهی، ایفای نقش، PBL و.... انتخاب شود

<sup>۴</sup> در هر جلسه در صورت وجود ارزشیابی، نحوه انجام آن مشخص شود. مثل پرسش و پاسخ، کوئیز (MCQ یا تشریحی) و....

-	رایانه	۱:۴۵	سخنرانی	cognition	آشنایی با روند طراحی فرآگیر ( Universal Design)	طراحی برای همه (اهداف، روند، اصول)	۱۰
آزمون شفاهی پایان جلسه	رایانه	۱:۴۵	بحث گروهی	attitude		طراحی برای همه	۱۱
-	رایانه	۱:۴۵	سخنرانی	cognition	آشنایی و بکار بردن اصول و روش های کاربردپذیری در ارزیابی محصولات Usability Teasting	طراحی برای کاربردپذیری	۱۲
آزمون شفاهی پایان جلسه	رایانه	۱:۴۵	بحث گروهی	attitude		طراحی برای کاربردپذیری	۱۳
-	رایانه	۱:۴۵	سخنرانی	cognition	قواعد طراحی برای کاربران با ویژگی های خاص مانند معلولان، کودکان، سالمندان و ... extraordinary Design	طراحی برای کاربران خاص (اهداف، روند، اصول)	۱۴
-	رایانه	۱:۴۵	بحث گروهی	cognition		طراحی برای کاربران خاص (اهداف، روند، اصول)	۱۵
-	رایانه	۱:۴۵	سخنرانی	cognition		طراحی برای کاربران خاص (اهداف، روند، اصول)	۱۶
آزمون شفاهی پایان جلسه	رایانه	۱:۴۵	بحث گروهی	attitude		طراحی برای کاربران خاص (اهداف، روند، اصول)	۱۷
جک لیست ارائه	رایانه	۱:۴۵	یادگیری مشارکتی	psychomotor	ارائه پروژه طراحی کلاسی	ارائه دانشجویان	۱۸
آزمون کتبی	-	۱				آزمون پایانی	۱۹

## شیوه نمره دهی

میزان امتیاز از کل	ابزار ارزشیابی <sup>۵</sup>	تاریخ	نوع ارزشیابی
-	-		کوئیز
۸	پروژه طراحی (چک لیست طراحی)		ارائه پروژه
۶	پروژه طراحی (چک لیست طراحی)		گزارش پیشرفت پروژه
۴	امتحان کتبی پایان ترم		امتحان پایان ترم
۲	حضور فعال در کلاس		سایر موارد
۲۰			مجموع

## منابع:

- Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. United Kingdom: Pearson Education.
- 1996 HUMAN FACTORS DESIGN GUIDE
- Kumar, V. (2012). *101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. Ukraine: Wiley.
- *Delft Design Guide: Design Strategies and Methods*. (2014). Netherlands: Laurence King Publishing.
- Martin, B., Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. United Kingdom: Rockport Publishers.

<sup>۵</sup> ابزار ارزشیابی می تواند مواردی مانند آزمون تشریحی، سوالات کوتاه پاسخ، سوالات کامل کردنی، MCQs، پروژه، آسکی و... باشد.