

ندای نوآوری



دوماهنامه علمی، تخصصی، سال چهارم، شماره نهم، اسفند ۱۳۹۳



سبک های یادگیری در یادگیری الکترونیکی

مهمترین روندهای تکنولوژی آموزشی در سال ۲۰۱۴

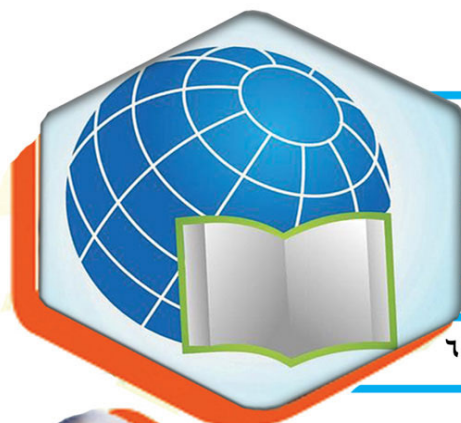
صلاحیتهای آموزگاران در آموزش و یادگیری الکترونیکی

موک ها و راهکارهایی برای استفاده از آن در آموزش و پرورش ایران

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

ندای نوآوری

دوماهنامه علمی، تخصصی، سال چهارم، شماره نهم، اسفند ۱۳۹۳



سخن سردبیر / ۱

سبک های یادگیری در یادگیری الکترونیکی / ۲

مهمترین روندهای تکنولوژی آموزشی در سال ۱۴۰۲/۶

بررسی انواع موبایل ها و ارائه راهکار برای استفاده از موبایل در آموزش و پرورش ایران / ۸

صلاحیتهای آموزگاران در آموزش و یادگیری الکترونیکی / ۱۲

راهکارهایی کاربردی برای پرورش ذهن خلاق / ۱۶

معرفی اندیشمندان معاصر علوم تربیتی / ۱۸

معرفی نرم افزار / ۲۰

اخبار و رویدادها / ۲۲

معرفی کتاب / ۲۳

تازه های تکنولوژی / ۲۴



مدیر مسئول:

سمیه رزبان

سر دبیر:

معصومه عسگری

مشاور نشریه:

دکتر علیرضا مقدم

هیئت تحریریه:

دکتر مهنوش خشنودی فر، دکتر روح اله

خداپنده لو، سحر رحیمیان، محمد

حافظی نژاد و زهرا محمدی

همکاران این شماره:

متینه زیارتی، مبینا ایرانی

ویراستار:

زهرا محمدی

طراح جلد و صفحه آرا:

سمیه رزبان

با ما در تماس باشید

nedayenoavari.khu@gmail.com



دانشگاه خوارزمی
معاونت فرهنگی اجتماعی

در خور توجه نویسندگان و مترجمان

مشخصات و درجه علمی نویسنده و شماره تماس و نشانی الکترونیکی درج شود. منابع مورد استفاده در مقالات ذکر شوند.

مقالات ارسال شده باید مرتبط با تکنولوژی آموزشی بوده و در جای دیگر چاپ نشده باشند. چکیده بین ۱۰۰ تا ۱۵۰ کلمه باشد.

متن اصلی مقاله بیش از ۲۵۰۰ کلمه نباشد.

سخن سردیس

هر ظرفی از آنچه در آن می نهند پر شود، مگر ظرف دانش که هر چه در آن می نهند فراختر می شود. امام علی (ع)

منت حضرت رب العالمین راست، جل و علا، که تمسک به نام کریمش تربیت است و سرپیچی از این راه، آغاز ضلالت.

«خداوند به انسان آن چه را که نمی دانست آموخت». خداوند رحمان آدمی را آفرید و خود هادی و معلم او گردید تا راه سعادت و طریق بندگی و زندگی را به او بیاموزد. هنر شگفت معلمی از قادر یکتاست و اولین معلم، خدای تبارک و تعالی است. خداوند متعال از همان ابتدا که شاهکار آفرینش را خلق کرد، خود را بهترین آفرینندگان امید و تعلیم و تربیت انسان را آغاز کرد. در واقع آموزش و یادگیری جز لاینفک جریان زندگی به حساب می آید. با توجه به تحولاتی که در گستره ی جهان امروز وجود دارد نمی توان امر آموزش و یادگیری را از این قاعده مستثنی دانست. لذا باید نگاهی عمیق به ژرفای این امر مهم داشت و با عزم و اراده ای قوی مسیر جدیدی را در دنیای پر تلاطم دانش، خلاقیت و نوآوری امروز ایجاد کرد. ما و شما معتقدیم که نیل به این هدف مستلزم زمان، و صد البته ابزار است؛ نشریه ندای نوآوری نقطه عطفی است برای شوریدن بر جهل و نادانی ها که در عصر مدرن بزرگترین خطر برای ملت عزیز کشورمان است، و دوستان صاحب سبک ما بر آن نیت اند تا در بنیان این سد پوشالی رخنه ای اساسی افکنند. امید می رود در شماره های بعدی با یاری و مساعدت مخاطبان ارجمند گام های مهم و مستحکمی برداشته شود. در پایان از مدیریت فرهنگی دانشگاه، اساتید، دانشجویان و دوستان محترمی که ما را در این مجموعه یاری رسانده اند نهایت تشکر و قدر دانی را می نمایم.

هر که با ماست یا علی



سبک های یادگیری

در

یادگیری الکترونیکی

مهرنوش خشنودی فر

دکترای تخصصی برنامه ریزی یادگیری الکترونیکی

m.khoshnoodifar@yahoo.com

مقدمه

اگرچه در زمینه سبک های یادگیری^۱ مدل ها، نظریه ها و روش شناسی های زیادی وجود دارند که مدت زمان طولانی است در آموزش استفاده می شوند، لیکن هیچ یک از آن ها به حد کافی تمام جنبه های یادگیری، مانند جنبه های شخصیتی، هیجانی - عاطفی، تفاوت مقیاس ها و ترجیحات را در بر نمی گیرند. بسیاری از محققان بعضی از عناصر این مدل ها را در سیستم های یادگیری الکترونیکی^۲ استفاده کرده اند، اما به نظر می رسد که برای غلبه بر بعضی از مشکلات چنین محیط هایی ناکافی هستند. زمانی که سبک یادگیری و سبک تدریس در یادگیری الکترونیکی همخوانی نداشته باشند، مشکلاتی در پیشرفت علمی یادگیرنده حاصل می گردد؛ بنابراین دانستن سبک یادگیری ارجح و محیط مطلوب مطالعه که پشتیبان هوش هیجانی و ضامن موفقیت یادگیرنده و فرایند تدریس باشند، امری حیاتی است.

تعریف سبک یادگیری

به طور کلی سبک های یادگیری الگوهایی هستند که مسیر یادگیری و تدریس را هدایت می کنند و به عنوان یک سری از عوامل، رفتارها و طرز تلقی هایی که موجب تسهیل یادگیری در هر فرد می شوند، توصیف می شوند.

سبک های یادگیری به عنوان تمایلات مشخص درک و پردازش اطلاعات و تجارب هستند که برای افراد منحصر به فرد هستند و در طی مراحل مختلف زندگی توسعه می یابند. آن ها شامل تعامل پیچیده ای از متغیرهای فیزیولوژیکی، روان-شناختی، محیطی و موقعیتی هستند (Dagez, 2006).

مدل های سبک یادگیری

نظریه سبک های یادگیری کلب:

دیوید کلب^۳ دریافت که چهار ترکیب دریافت و پردازش اطلاعات، تعیین کننده چهار سبک

۴- انطباق (برون سازی)، CE/AE (Dagez, 2006)

نظریه هوش چندگانه گاردنر^۵

نظریه هوش چندگانه بیان می دارد که هوش عبارت است از یکسری از توانایی ها و مهارت های مختلف که به یادگیرنده کمک می کنند، به طور جامع انواع محتواها را بررسی کرده و بر اساس آن برای حل مشکلات یا ساختن چیزی که از نظر فرهنگی ارزشمند است اقدام کند. (Cuthell, 2007)

از نظر گاردنر شیوه های مختلف برای یادگیری و لذا انواع هوش وجود دارند:

بدنی/جنبشی: توانایی های استفاده از قسمت هایی از بدن برای حل یک مشکل یا ایجاد چیزی.

میان فردی: توانایی درک و برقراری ارتباط با سایر افراد و گروه ها.

درون فردی: توانایی درک خود و برقراری

یادگیری هستند. مدل کلب شامل دو سطح و چرخه ای با چهار مرحله است:

۱- **تجارب عینی (CE):** درگیر شدن در یک تجربه جدید

۲- **مشاهده اندیشمندانه (بازتابی) (RO):** تماشای دیگران یا گسترش مشاهدات درباره تجارب خود

۳- **مفهوم سازی انتزاعی (AC):** خلق نظریه ها برای توضیح مشاهدات

۴- **تجربه فعال (AE):** استفاده از نظریه ها برای حل مشکلات و تصمیم گیری ها

علاوه بر تعریف چهار نوع سبک یادگیری، هریک ترکیبی از دو سبک ارجح می باشد که بیشتر مانند یک ماتریکس ۲ در ۲ از چرخه چهار مرحله ای سبک های یادگیری است:

۱- واگرایی CE/RO

۲- جذب (درون سازی) AC/RO

۳- همگرایی AC/AE

۱- Learning Styles

۲- e-Learning

۳- David Kolb

۴- Concrete Experience

۵- Reflective Observation

۶- Abstract Conceptualization

۷- Active Experimentation

۸- Gardner



یادگیری به کار برده می شود بلکه برای سبک های مختلف یادگیری نیز مفید است.

رویکردهای یادگیری

در زیر به روش های قابل دسترسی که می تواند در سیستم های یادگیری الکترونیکی اجرا شوند اشاره می شود:

- **کل نگر^{۱۳}**: ارائه تصویر کلی اطلاعات نسبت به جزئیات به یادگیرندگان.

- **سریالی^{۱۴}**: ارائه منطقی اطلاعات و بیان کننده توالی مستحکمی از آموزش ها برای دستیابی به نتایج.

- **نقشه ذهنی^{۱۵} (فلوچارت)**: نقشه های مفهومی که ارائه دهنده روشی برای ارائه اطلاعات تصویری است.

- **چندرسانه ای**: محیط یادگیری که متن، گرافیک، پویانمایی، صدا و ویدئو را تلفیق می کند.

- **مسئله محوری**: قبل از یادگیری هر دانشی، به یادگیرندگان مسئله ای داده می شود. سپس یادگیرندگان کشف خواهند کرد که قبل از اینکه بتوانند مشکل را حل کنند به مقدار بیشتری دانش نیاز دارند.

- **پژوهش محوری**: یک رویکرد یادگیری فعال است که بر پرسش، تفکر انتقادی و حل مسئله متمرکز است.

- **بازی**: برای یادگیرندگان ماجراجو، مخاطره طلب که تمایل به آزمودن امور دارند و برای یادگیرندگان بصری و کل نگر مناسب است و اطلاعات در قالب یک بازی ارائه می شوند. (Dagez, ۲۰۰۶)

مدل های یادگیری الکترونیکی:

مدل داگز^{۱۶}

داگز (۲۰۰۶) در تحلیلی تلاش نمود عناصر سبک های یادگیری که برای آموزش الکترونیکی مناسب تر هستند را فهرست بندی کرده و آن ها را منطبق با چهارچوب های مورد نظر در این نوع

این مدل از نظریه روان شناختی کارل جانگ^{۱۱} برگرفته شده است که یادگیرندگان را طبق ترجیحاتشان بر روی مقیاس هایی طبقه بندی می کند.

- **برون گراها/ درون گراها**: برون گراها امور را به طور کامل می آزمایند و درون گراها در مورد امور تفکر می کنند.

- **حسی ها/شهودی ها**: حسی ها بر واقعیت و رویه های انجام تمرکز می کنند و شهودی ها بر معانی.

- **متفکران/ احساسی ها**: متفکران بر اساس منطق تصمیم می گیرند ولی احساسی ها بر اساس ملاحظات شخصی و انسانی.

- **قضاوت گران/درک کنندگان**: قضاوت گران عوامل را تنظیم و پیگیری می کنند، به دقت جستجو می کنند حتی با داده های ناکامل و درک کنندگان خود را با تغییرات موقعیتی تطبیق می دهند و برای کسب اطلاعات بیشتر پافشاری می کنند. (Conner 3, ۱۹۹۷-۲۰۰۴)

مدل TSOI^{۱۷}

این مدل، یادگیری را به عنوان یک فرایند شناختی در یک چرخه ۴ مرحله ای بیان می دارد: انتقال، مدل سازی، عمل کردن و یکپارچه سازی. در مرحله انتقال، تجارب چندرسانه ای به عقاید آغازین یا مفاهیمی برای درگیر شدن هرچه بیشتر تبدیل می شوند. مرحله مدل سازی شامل مراحل دیگری چون راهنمایی کردن و بازتاب دادن است که به تعیین اسنادها به مفاهیم منتهی می شود. مرحله عمل کردن دربرگیرنده عملکردهای معنادار برای درونی سازی مفاهیم است درحالی که در مرحله یکپارچه سازی، هماهنگی برای کاربرد در مسائل گوناگون صورت می گیرند. (TSOI, ۲۰۰۶) مدل TSOI یک مدل هیبریدی است به منظور طراحی چندرسانه ای که نه تنها در جهت افزایش

ارتباط فردی با آنچه در محیط است. **منطقی/ریاضی**: توانایی دست کاری اعداد و درک نظام های علت- معلولی.

موسیقایی/آهنگین: توانایی و تفکر کردن به شکل واژه های موسیقایی، شنیدن و تشخیص الگوها، تمایز گذاشتن بین صداها و ساخت موسیقی.

کلامی/زبانی: توانایی استفاده مؤثر از زبان شفاهی و نوشتاری.

دیداری/فضایی: توانایی تفکر در قالب عکس ها، تصاویر، شکل ها و الگوها. (Alick, ۱۹۹۹)

مدل مک کارتی^{۱۸}

مک کارتی سیستم 4MAT را بر اساس مطالعه ای بر روی سایر مدل های تدریس و نظریه سبک های یادگیری کلب تدوین کرده است. به طور ساده یادگیرندگان در رابطه با فرایند یادگیری چهار سؤال مختلف دارند:

۱. **چرا؟** این یادگیرندگان می خواهند دلیل یادگیری را بدانند. «واگراها»

۲. **چه؟** این یادگیرندگان می خواهند حقایق و مفاهیم را بدانند. «جذب کننده هایادرون سازها»

۳. **چگونه؟** این یادگیرندگان می خواهند عمل کنند و بعضی امور را انجام دهند. «همگراها»

۴. **چه می شود اگر؟** این یادگیرندگان سعی در آزمودن زوایای مختلف (اختلاف ها) امور دارند، «انطباق دهنده ها یا برون سازها» (Dagez, ۲۰۰۶) گروه اول را یادگیرندگان مبتکر و خلاق، گروه دوم را یادگیرندگان را تحلیل گر، گروه سوم را یادگیرندگان با عقل سلیم و گروه چهارم را یادگیرندگان پویا می گویند. لازم به ذکر است که آموزش سنتی بیشتر نیازهای گروه دوم را پاسخ می گوید.

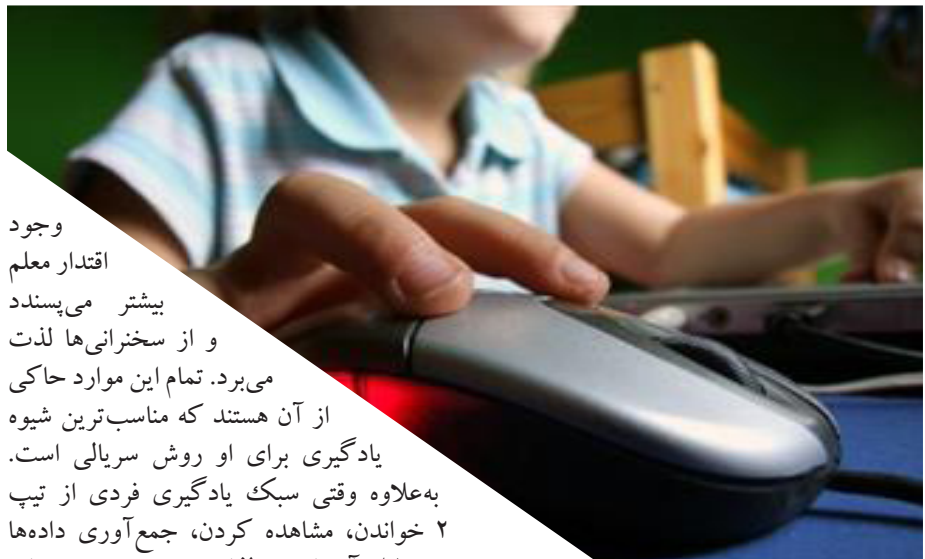
مدل شاخص های تیپ شخصیتی مایرز- بریگز^{۱۹} (MBTI)



۹- McCarthy
۱۰- Myers-Briggs
۱۱- Carl Jung

۱۲- Translating Sculpting Operationalizing and Integrating
۱۳- Holistic

۱۴- Sequential
۱۵- Mind Maps



- **بدنی/جنبشی:** هدایت و راهبری از طریق نرم افزار، یا کاوش های علمی مبتنی بر وب.

- **میان فردی:** همکاری بر خط از طریق اتاق های گفتگو، گروه های خبری و پست الکترونیکی، درگیر شدن در شبیه سازی هایی که در آن ها همکاری ۲ یا بیش از ۲ نفر لازم است.

- **درون فردی:** انجام آموزش به کمک کامپیوتر یا آزمایشگاه های ILS، شبیه سازی هایی که فقط بر پاسخ های کامپیوتری متکی اند. خودارزیابی، طراحی در صفحات وب و انجام تکالیف با استفاده از نرم افزار پردازش لغات.

- **منطقی/ریاضی:** درک راهبردی و هدایت از طریق پارادایم های طراحی فرا رسانه ای و بولین های منطقی، ایجاد بانک های اطلاعات و برنامه های صفحه گسترده از طریق درگیر شدن با نرم افزارهای حل مسئله، استفاده بر خط از محاسبه گرها، استفاده از برنامه های تألیف چندرسانه ای مفید.

- **موسیقایی/آهنگین:** گوش دادن به فایل های MIDI, MPEG, WAV مرتبط با نرم افزار و صفحات وب، ارائه هایی که نیازمند ضبط صدا هستند.

- **کلامی/زبانی:** مقایسه مقالات برخط برگرفته از ژورنال های علمی، مجلات، مراکز تجاری، مدارس و منابع مستقل و برنامه ریزی ارائه های چندرسانه ای.

- **بصری/فضایی:** چیدمان و تفسیر طرح های گرافیکی، استفاده از برنامه های نقاشی، جدول بندی داده ها در صفحه گسترده ها، دست کاری و تثبیت تصاویر حاصل از دوربین های دیجیتال، ویدئو، اسکنر یا صفحات وب و دست کاری اشیا به صورت ۳ بعدی با استفاده از (javascript, Alick, ۱۹۹۹)

مدل ماتریکس سبک یادگیری الکترونیکی^{۱۷}
ماتریکس (۱۶*۵) که نشان دهنده مدل سبک یادگیری الکترونیکی است. ۱۶ عنصر موجود در ردیف عمودی جدول انواع سبک یادگیری الکترونیکی موجود افراد را نشان می دهد. ۵ عنصر موجود در ردیف افقی نیز ۵ رویکرد یادگیری انتخاب شده هستند.

نوع یادگیری شماره ۱: یادگیری از طریق آزمون امور و تمرکز بردنای بیرونی

وجود

اقتدار معلم

بیشتر می پسندد

و از سخنرانی ها لذت

می برد. تمام این موارد حاکی

از آن هستند که مناسب ترین شیوه

یادگیری برای او روش سریالی است.

به علاوه وقتی سبک یادگیری فردی از تیپ

۲ خواندن، مشاهده کردن، جمع آوری داده ها

و تحلیل آن هاست، لذا پژوهش محوری برای

این گونه افراد مناسب است. (Dagez, ۲۰۰۶)

ج- تحلیل مدل MBTI

به عنوان مثال باور بر این است که بهترین روش

برای تیپ شخصیتی برون گرا، آزمون امور است

که شامل مواردی چون بازی کردن و مسئله -

محوری است. روش سریالی بهترین روش

یادگیری برای افراد با تیپ شخصیتی حسی است،

زیرا آن ها افرادی عمل گرا، جزئی نگر و متمرکز

بر حقایق و رویه ها می باشند. شهودی ها، بر معانی

و احتمالات متمرکزند، لذا با مسئله - محوری

بهر یاد می گیرند. متفکران، تصمیمات خود را بر

اساس منطق و قوانین می گیرند، بنابراین سریالی

هستند. (Dagez, ۲۰۰۶)

د- تحلیل مدل قلدر- سیلورمن

بر اساس این مدل، حسی ها اطلاعات عینی،

شهودی ها اطلاعات مفهومی، خلاقانه و معانی،

دیداری ها بازنمایی های تصویری، کلامی ها

بازنمایی های نوشتاری و توضیحات، استقرایی ها

بازنمایی های جزء به کل، قیاسی ها بازنمایی های

کل به جزء، یادگیرندگان فعال آزمون امور،

متفکرها تفکر بر روی امور، سریالی ها فهم امور

به طور خطی و کل نگرها یادگیری امور به صورت

تصادفی را ترجیح می دهند. (Dagez, ۲۰۰۶)

ه- تحلیل مدل هوش چندگانه گاردنر

در اینجا نتایج حاصل از تحلیل این مدل را

بر اساس ویژگی های ۷ سبک هوش و نوع

فعالیت های متناسب با هر سبک نشان داده

می شود.

یادگیری،

باهم ترکیب نماید. مدل وی مبتنی بر ترکیب

چندین مدل اعم از کلب، هوش چندگانه گاردنر،

مدل MBTI, 4MAT و قلدر-سیلورمن است.

الف- تحلیل کلب:

این تحلیل بر اساس ترکیب و مقایسه مشخصات

عناصرمدل های سبک یادگیری فوق با در نظر

داشتن عناصر رویکردهای یادگیری (سریالی،

نقشه ذهنی، مسئله محوری، پژوهش محوری

و بازی) که برای سیستم یادگیری الکترونیکی

مناسب هستند ارائه می شود.

مثلاً در مدل کلب شخصی که همگرا است در

ماتریکس AC/AE, AC/AE (فکر کردن), AE

عمل کردن قرار می گیرد بدین معنا که این فرد

عمل گرایی است که از عقیده منطقی استفاده

می کند و با انجام دادن یاد می گیرد. بنابراین

رویکرد بازی و مسئله محور بهترین روش های

یادگیری برای او بوده و پژوهش محوری انتخاب

دیگرش می باشد.

وقتی یک یادگیرنده به عنوان جذب کننده

(درون سازی) در ماتریکس AC/RO

قرار می گیرد، AC (تفکر کردن) و RO

(تماشا کردن) به علت توانایی خلق الگوهای

نظری، به این باور می رسیم روش سریالی برایش

بهترین است. ۲۰۰۶, (Dagez)

ب- تحلیل مدل 4MAT مک کارتی:

مثلاً اگر یادگیرنده از نوع جذب کننده باشد بدین

معنی است که او تشکیل تئوری ها و پروسیژرها

را ترجیح می دهد و شیوه معلم/شاگرد را به علت

محسوس و آشکار، عدم سازگاری سبک تدریس و سبک یادگیری یادگیرنده، امکان بروز مشکلات بیشتر در یادگیری وجود دارد. از این رو در طراحی یک مدل یادگیری الکترونیکی، می‌توان از ترکیب سبک‌ها و مدل‌های مختلف یادگیری که در آن بر اساس رویکردهای مختلف یادگیری، انواع مختلف سبک‌های یادگیری الکترونیکی تعریف می‌شوند استفاده کرد و برای تطبیق محتوا با کاربر و بهبود فرایند یادگیری، سیستمی انطباق پذیر ایجاد کرد.

منابع:

۱. هرگنهان، بی.آر؛ السون، ام. اچ. ترجمه سیف، علی اکبر (۱۳۸۳) مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری، نشر دوران، تهران.
۲. Alick, D (1999) "Integrating multimedia and multiple intelligences to ensure quality learning in a high school biology classroom"
۳. Chen, Chih-Ming. Lee, Hahn-Ming. Chen, Ya-Hui. (2005) Personalized E-learning System using Item Response Theory, Computers and Education, 44(2005), 237-255.
۴. Conner, M. L. (1997-2004) "Introduction to learning styles". Ageless learner
۵. Cuthell, J.P. "Learning theory and e-pedagogy" (2008), retrieved Feb 13, 2008, from: www.virtual learning. org. go
۶. Dagez, H.E. (2006) "Online learning styles and elearning approaches". IPS-USA 2006 California Conference. abstract no: DLo6/ABS/178.
۷. Felder, R. M. (1996) "Matters of style", ASEE prism, 6(4), 18-23, December
۸. Inan, F. Grant, M. (2011) Instructional Design: Concepts, Methodologies, Tools and Applications: Individualized web-based instructional design. Section 2. Development and design methodologies. Information science reference (An imprint of IGI global).
۹. Kelly, C. Colb, D. (1997) "The theory of experiential learning and ESL".
۱۰. TSOI, M. F. (2006) "E-learning pedagogy: TSOI model", IPS-USA 2006 California Conference. abstract no: DLo6/ABS/116...

نوع یادگیری شماره ۱۰: تصمیم‌گیری بر اساس ملاحظات شخصی و انسانی
نوع یادگیری شماره ۱۱: تنظیم و پیگیری عوامل و بررسی وقایع
نوع یادگیری شماره ۱۲: انطباق با تغییرات موقعیتی و پافشاری برای به دست آوردن اطلاعات
نوع یادگیری شماره ۱۳: ترجیح بازنمائی‌های تصویری و عکس‌ها، دیاگرام، فلوجارت‌ها و غیره
نوع یادگیری شماره ۱۴: ترجیح بازنمائی‌هایی که از جزء به کل می‌پردازند
نوع یادگیری شماره ۱۵: ترجیح بازنمائی‌هایی که از کل به جزء می‌پردازند
نوع یادگیری شماره ۱۶: یادگیری از طریق گوش دادن به توضیحات دیگران، توضیح دادن و تحلیل کردن با استفاده از زبان

نتیجه‌گیری

سبک‌های یادگیری متفاوتی وجود دارند که در هر یک از آن‌ها چارچوبی برای دریافت و پردازش اطلاعات وجود دارد. بیشتر راهبردهای طراحی آموزشی با سبک‌های مختلف یادگیری، سازگارند. حیاتی‌ترین عنصر برای موفقیت یادگیرنده، فهمیدن این است که او چگونه یاد می‌گیرد. کلیدی‌ترین مؤلفه‌های این فهمیدن عبارت‌اند از: اعتماد، حس کنجکاوی، قصد و نیت، خودکنترلی، مرتبط بودن، ظرفیت برقراری ارتباط و توانایی هماهنگی که همگی نشانه‌های اختصاصی هوش هیجانی هستند. درک سبک‌های مختلف یادگیری، معلم را قادر می‌سازد تا فعالیت‌های کلاسی و مواد آموزشی را برای تعادل و موفقیت یادگیرنده، فراهم سازد. در یادگیری الکترونیکی به علت نبود تمام عناصر

نوع یادگیری شماره ۲: یادگیری از طریق آزمون و خطا، اتکاء بر احساس بیش از منطق در حل مسائل علاقمند به بی ساختاری و تنوع و آزادی در حل مشکلات
نوع یادگیری شماره ۳: یادگیری از طریق تفکر و کار کردن به تنهایی
نوع یادگیری شماره ۴: فهم امور از طریق طی مراحل پشت سرهم و مسیرهای منطقی
نوع یادگیری شماره ۵: یادگیری از طریق پرسش‌های بزرگ و جذب مواد آموزشی به صورت تصادفی
نوع یادگیری شماره ۶: تأکید بر حقایق و روندهای اجرایی
نوع یادگیری شماره ۷: تصمیم‌گیری بر اساس منطق و قوانین
نوع یادگیری شماره ۸: علاقمند به جزئیات، حقایق امور منطق و نظم و تربیت، تمرکز بر مفاهیم و ایده‌ها و توانایی در تلفیق دانش و خلق نظریه‌ها
نوع یادگیری شماره ۹: علاقمند به تجسم و تصور نظریه‌ها و معانی و کشف احتمالات و ارتباطات بین امور

نوع	سریالی	نقشه ذهنی	مسئله محور	پژوهش محور	بازی کردن
۱			نوع ۱	نوع ۱	نوع ۱
۲			نوع ۲	نوع ۲	نوع ۲
۳	نوع ۳		نوع ۳	نوع ۳	
۴	نوع ۴			نوع ۴	
۵			نوع ۵	نوع ۵	
۶	نوع ۶		نوع ۶		
۷	نوع ۷				نوع ۷
۸	نوع ۸	نوع ۸			
۹		نوع ۹	نوع ۹	نوع ۹	نوع ۹
۱۰		نوع ۱۰			
۱۱	نوع ۱۱	نوع ۱۱			
۱۲		نوع ۱۲		نوع ۱۲	
۱۳	نوع ۱۳	نوع ۱۳		نوع ۱۳	نوع ۱۳
۱۴			نوع ۱۴		نوع ۱۴
۱۵		نوع ۱۵			
۱۶	نوع ۱۶				



مهمترین روندهای تکنولوژی آموزشی در سال ۲۰۱۴



روح اله خدابنده لو
استادیار دانشگاه HELP مانزی
r.khodabandeh@help.edu.my

مقدمه

به عقیده من در تکنولوژی آموزشی تنها یک چیز ثابت وجود دارد و غیر از آن همه چیز در حال تغییر هستند. و آن تنها چیز ثابت "تغییر" است. در نیمه اول سال ۲۰۱۵ قرار داریم چندی پیش یکی از مجلات معتبر در حوزه تکنولوژی آموزشی^۱ در مقاله ای با عنوان "ده روند مهم تکنولوژی آموزشی در سال ۲۰۱۴"^۲ به مهمترین موضوعاتی که در سال ۲۰۱۴ در حوزه تکنولوژی آموزشی مطرح بودند پرداخت. به همین منظور یک پتل از ۵ متخصص این حوزه را گرد هم آورد و از آنها خواست که ده موضوع مهم تکنولوژی آموزشی را در سال ۲۰۱۴ در نظر بگیرند و آنها را در سه طبقه موضوعات داغ، موضوعات معمولی و موضوعاتی که اهمیت خود را از دست داده اند رتبه بندی کنند. با جمع آوری و تحلیل پاسخهای بدست آمده یک روند کلی برای سال ۲۰۱۴ ترسیم شد. از این ده روند بررسی شده چهار موضوع در زمره موضوعات داغ، چهار موضوع در گروه موضوعات معمولی و نهایتاً دو موضوع به عنوان موضوعات کم اهمیت شناسایی شدند. در برخی از موضوعات توافق کلی بین متخصصان وجود داشت یعنی اینکه اکثر آنها قائل به یک نظر بودند و در یکی دو مورد از موضوعات توافق اندکی مشاهده شد. ما در اینجا برای آشنایی خوانندگان محترم مجله خلاصه این مقاله را می آوریم. به امید اینکه مقالاتی از این دست در کشور ما نیز به جای خود را باز کند. و متخصصان به بررسی موضوعات مبتلا به و موضوعات روز تکنولوژی آموزشی در کشورمان را مورد واکاوی قرار دهند.

موضوعات داغ

وسایل شخصی خود استفاده نمایند.

۲ استفاده از رسانه های اجتماعی به عنوان ابزار تدریس و یادگیری:

استفاده از رسانه ها و شبکه های اجتماعی نظیر فیسبوک، یوتیوب و غیره در سال گذشته افزایش زیادی داشته است. به عقیده صاحب نظران این ابزارها یادگیری معنا دار را از سطح مدرسه خارج کرده و به خانه و حتی محفلهای دوستانه نیز می کشانند. البته نکته ای که مد نظر است این است که استفاده دانش آموزان از این رسانه ها باید کنترل شده باشد و با هدف صرفاً آموزشی و ارائه محتواهای آموزشی باشد.

۳ تبلت ها: همچنان که عنوان شد تبلت ها یکی از مهمترین ابزارهای

الکترونیکی آموزش و یادگیری بشمار می روند. امروزه تبلتهای متعددی با قیمتهای پائین برای استفاده دانش آموزان و دانشجویان در اختیار مراکز آموزشی قرار می گیرند. بطوری که این امر به یک از داغترین موضوعات تکنولوژی آموزشی در سال گذشته تبدیل شد و تحقیقات و مقالات متعددی در خصوص مزایای استفاده از تبلت ها در

۱ استفاده از وسیله و ابزار شخصی برای یادگیری: (منظور استفاده

از ابزارهایی شبیه تلفن همراه، تبلت و لپ تاپ های شخصی می باشد). مطالعات بسیاری در سال ۲۰۱۴ به انجام رسید که در طی آنها دانش آموزان و دانشجویان ترجیح داده بودند از ابزارها و وسایل شخصی خود در آموزش و یادگیری استفاده کنند و کمتر به استفاده از کامپیوترها و ابرارهای عمومی که در مدارس و لابراتوارهای دانشگاهها موجود هستند بسنده نموده بودند. در آخرین گزارش مربوط به (کی - ۲۰)^۲ نتایج نشان می دهد که ۴۸ درصد مدیران و مسئولان مدارس عنوان کرده بودند که آنها اجازه می دهند دانش آموزان از ابزارها و وسایل شخصی خود را را به کلاس درس آورده و از آنها استفاده نمایند. به عقیده آنها این امر بجای استفاده از وسایل و امکانات موجود در مدرسه آزادی عمل بیشتری به دانش آموزان می دهد (منظور کامپیوتر، موبایل و تبلت) تا آنها بتوانند از



۳ سیستم‌های مدیریت یادگیری^۱: سیستم‌های مدیریت یادگیری و استفاده آن در امر آموزش و یادگیری از جمله موضوعاتی است که با رشد و توسعه آموزش برخط به فعالیت خود ادامه می‌دهد. اما به مثابه هر نوآوری دیگری که یک روز به اوج خود می‌رسد و بعد از آن به حرکت معمولی خود ادامه می‌دهد. سیستم‌های مدیریت یادگیری نیز به همین شیوه عمل می‌کنند به آرامی حرکت خود را به جلو ادامه می‌دهند چرا که به عقیده من این سیستم‌ها اکنون تثبیت شده‌اند و هم‌اینک جزئی از یک فرایند آموزشی و یادگیری برخط و حتی ترکیبی^۲ هستند.

۴ یادگیری مبتنی بر بازی^۳: با رشد و توسعه تلفن‌های هوشمند و تبلت‌ها استفاده از بازیهای آموزشی بویژه در مراکز آموزشی اهمیت زیادی پیدا کرد. اما در سال گذشته این موضع نیز تثبیت شد و رشد شتابان سالهای قبل را نداشت. هر چند که امروزه از بازیهای آموزشی بویژه در سنین پائین آموزشی استفاده فراوانی می‌شود.

موضوعات کم‌اهمیت

۱ کامپیوترهای شخصی: امروزه با ظهور فناوری‌های جدیدتر بویژه تلفن‌های هوشمند و تبلت‌ها استفاده از کامپیوترهای شخصی در امر آموزش کاهش پیدا کرده و متقاضیان چندانی ندارند. چرا که صاحب‌نظران معتقدند این ابزارها هیچ‌گونه شخصی‌سازی ندارند و چون کاربری بیش از یک نفر دارند مورد اقبال مخاطبین آموزش قرار نمی‌گیرند.

۲ پورت فولیوهای

الکترونیکی^۱: پورت فولیو‌ها نیز از موضوعاتی بودند که در سالهای قبل رشد بسیار خوبی داشتند و توجه متخصصان تکنولوژی آموزشی را به خود جلب کرده بودند. اما این امر آن شتاب مورد انتظار را در سال گذشته نداشت و به موضوعات دارای اهمیت کم در این حوزه رسیده است. البته اگر چه هنوز مقالات زیادی را در نشریات مختلف راجع به این موضوع به چاپ می‌رسد ولی آن اهمیت سابق را در سال گذشته در این حوزه ندیدیم. البته ذکر این نکته ضروری است که این فناوری از جمله فناوریهای است که به عقیده صاحب‌نظران هرگز عمر آن تمام نخواهد شد.

آموزش و یادگیری به چاپ رسید.

۴ تحلیل گره‌های یادگیری^۳: یکی دیگر از موضوعات مهم و داغی که در سال گذشته مورد توجه متخصصان و صاحب‌نظران حوزه آموزش و یادگیری بویژه تکنولوژیست‌های آموزشی قرار گرفت تحلیل گره‌های یادگیری بودند. بطور کلی تحلیل گره‌های یادگیری ابزاری برای اندازه‌گیری جمع‌آوری و تحلیل گزارش‌ها و داده‌های مختلف مربوط به یادگیرنده و زمینه‌های وابسته به یادگیرندگان به منظور درک بهتر یادگیری و بهینه‌سازی محیط‌هایی است که یادگیری در آنها رخ می‌دهد تعریف شده است. با افزایش داده‌های زیاد در خصوص یادگیرنده و موضوعات یادگیری ضرورت تحلیل و استفاده از داده‌ها بصورت هدفمند در خصوص ارزیابی یادگیرنده ضرورت پیدا کرده است به طوری که این موضوع به یکی از موضوعات داغ در حوزه تکنولوژی آموزشی تبدیل شد.

موضوعات معمولی

۱ نشان‌های دیجیتالی: نشان‌های دیجیتالی یک شاخص معتبر برای ارزیابی میزان موفقیت، مهارت، کیفیت است که می‌تواند در محیط‌های یادگیری مختلف به افراد مختلف اعطا می‌شود. بیشتر این نشانها به دانش‌آموزان به منظور ایجاد انگیزه در محیط‌های یادگیری و توسط معلم اعطا می‌شود. این فناوری به طور جدی از سال

۲۰۱۱ در امر آموزش بکار گرفته شده است. خاستگاه اصلی آن بازی‌های آموزشی و نظریه بازی^۴ است. البته این فناوری نیز همانند تمام نوآوری‌های مختلف مخالفان و موافقانی دارد.

۲ منابع آموزشی گسترده^۵: استفاده از منابع باز و گسترده از موضوعاتی است که در تکنولوژی آموزشی به آرامی به جلو حرکت می‌کند و موضوع مهمی است که در سالهای قبل با شدت اما در سال گذشته با یک حرکت معقول رو به جلو حرکت کرده است. منظور از منابع گسترده منابعی هستند که دسترسی به آنها به تمام افراد و ارگانها بوده و محدودیت خاصی برای افراد از جهت دسترسی نداشته و اصلاحاً گستردگی زیادی دارند.

۳- Learning Analytics

۴- Gamification

۵- Open Educational Resources

۶- Learning Management Systems

۷- Blended

۸- Game-Based Learning

۹- E-Portfolios



بررسی انواع موک ها و ارائه راهکار برای استفاده از موک در آموزش و پرورش ایران

محمد حافظی نژاد

دانشجوی کارشناسی ارشد تکنولوژی

آموزشی دانشگاه خوارزمی

hafezy20@gmail.com



تعریف موک

موک MOOC از حروف اول Massive Open Online Course گرفته شده است به معنای لفظی دوره ی آنلاین باز و بزرگ.

موک نوعی دوره آنلاین با هدف دسترسی آزاد از طریق وب و مشارکت در مقیاس بزرگ می باشد. دوره موک بطور معمول شبیه دوره دانشگاه می باشد ولی معمولاً گواهینامه معتبری برای گذراندن دوره برای فراگیران صادر نمی شود البته با بررسی یادگیری میتوان گواهینامه ای هم صادر کرد.

به اذعان کارشناسانی که در زمینه شبکه اجتماعی فعالیت می کنند، موک اتصال شبکه های اجتماعی را کامل می کند. موک های ایجاد شده باعث تعامل فعال چند صد تا چند هزار دانش آموز می شود که با توجه به اهداف، دانش قبلی و مهارت های یادگیری و منافع مشترک، مشارکت آن ها سازمان دهی شده است. موک به طور کلی هیچ هزینه ای ندارد و هیچ پیش شرطی را هم نمی خواهد فقط کافی است دسترسی به اینترنت وجود داشته باشد و تنها ملاک علاقه است نه انتظارات از پیش تعیین شده، موک ها هیچ مجوز رسمی لازم ندارند. (۱)

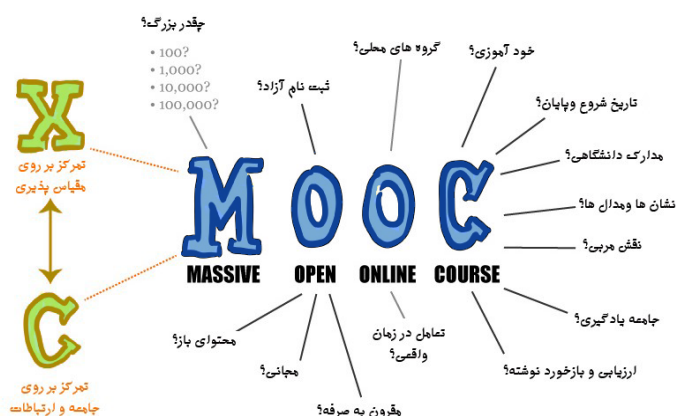
ویژگی موک ها

به طور کلی موک ها دو ویژگی مشترک دارند:

۱- **دسترسی آزاد:** شرکت کنندگان در این دوره ها نیاز به ثبت نام در مدرسه یا موسسه یا دانشگاه ندارند و نیازی به پرداخت پول هم ندارند.

۲- **مقیاس پذیری:** در دوره های سستی یک درس برای تعداد محدودی از دانش آموز و معلم تعریف می شود ولی گستردگی موک می تواند تعداد نامحدودی از شرکت کنندگان را پشتیبانی کند.

موک ها رایگان هستند، اما قابلیت سودآوری نیز دارند. بزرگترین شبکه آمریکایی موک، کورسرا (۲)، میزبان دوره هایی از ۱۰۰ دانشگاه در سراسر دنیاست. این شبکه امیدوار است دوره های رایگان مشوقی برای مردم باشد تا در دوره های پولی نیز ثبت نام کنند. تمامی آموزش های الکترونیک رایگان نیستند. در برخی از دانشگاه ها، مدارک دوره های موک به عنوان واحدهای درسی پذیرفته می شود که می توانند در بازار کار ارزشمند شوند. اما همچنان مدارک دانشگاهی الکترونیک به دانشجویانی داده می شود که در دوره های پولی شرکت کرده اند. برخی از موک ها از شیوه های آموزش چند رسانه ای و بازی های تعاملی نیز استفاده می کنند. در تصویر سمت راست تفسیر تک تک حروف کلمه موک را مشاهده می کنید. در این تصویر سوالات متنوع که ممکن است در رابطه با یک موک مطرح شود نشان داده شده است.



● رویکردهای آموزشی موک

موک ها با مباحث گسترده در سراسر رویکردهای آموزشی و یادگیری مؤسسات تحریک شده‌اند. رویکرد اصلی موک خیلی شبیه به دوره‌های آموزش از راه دور آنلاین است و به‌طور کلی تولیدات ویدئویی، منابع نوشتاری و ارزیابی‌های الکترونیکی با بازخوردهای خودکار است.

هرچند در ابتدا موک ها ماهیت اجتماعی یادگیری با ارزش نهادن به دانش آموزان، علم موجود و تجربه در این دوره ها با استفاده از دوره‌های آموزشی جایگزین را در برگرفت ولی فرصت های بیشتری برای بررسی این موضوع در آینده وجود دارد.

نقش علمی موک

بسیاری از سخنرانی و آموزش شرکت‌های بزرگ می‌تواند به این شیوه برگزار شود که خود نوعی مکمل جلسات چهره به چهره با مخاطبان است و استفاده آن در کلاس درس امکان جالبی برای خلق نوآوری به وجود می‌آورد.

از لحاظ طراحی آموزشی نیز می‌توان انتخاب‌های متعددی داشت از کنترل کامل بر یادگیرنده و موضوع تحت پوشش که بسیار تجویزی است تا مواردی که ممکن است یادگیرنده درجه بالایی از مالکیت و کنترل بر مهارت‌ها و تخصص‌های خود را انتخاب کند و از خدمات، ابزارها و جوامع یادگیری و حتی افراد خارج از آن نهاد ارتباط برقرار کند.



● معرفی چند نمونه از دوره‌های معروف موک در دنیا

کورسرا (۳)

یک شرکت فناوری آموزشی انتفاعی که توسط کسانی چون دافنی کالر (۴) از دانشگاه استنفورد تأسیس شده است و در مانتین ویو (۵)، کالیفرنیا واقع است. به دلیل تحریم‌های آمریکا علیه ایران، دانشجویان ایرانی امکان شرکت در دوره‌های آنلاین کورسرا را ندارند.

کورسرا میزبان دوره‌هایی از ۱۰۰ دانشگاه در سراسر دنیا است معادل بریتانیایی کورسرا، فیوچرلرن (۶) است که هم‌اکنون نیمی از ۴۰ دانشگاه برتر بریتانیا دوره‌هایی را از طریق این پلتفرم ارائه می‌دهند.

ای دی ایکس (۷)

edx یک پلتفرم باز غیرانتفاعی است که توسط دانشگاه هاروارد (۸) و انستیتوی تکنولوژی ماساچوس (۹) ام‌آی‌تی راه‌اندازی شده است. این سرویس، دوره‌های آموزشی آنلاین و رایگانی که توسط دانشگاه‌ها و مؤسسه‌های آموزشی مختلف ارائه می‌شود را در اختیار علاقه‌مندان قرار می‌دهد. در دسترس بودن دوره‌های آموزشی برای تمامی سنین و اهالی تمامی کشورها از اهدافی است که edX قصد دارد به آن‌ها دست پیدا کند؛ edX این شعار را سرلوحه کارش قرار داده است: «آینده تحصیلات آنلاین؛ برای همه، همه‌جا و در همه‌وقت».

همچنین در پایان بعضی از کلاس‌ها هم، در صورت دریافت نمره قبولی، گواهی‌نامه پایان دوره به شرکت‌کننده‌ها ارائه می‌شود. سایت <http://mooc.org> ای دی ایکس به‌تازگی راه‌اندازی شده است و پیش‌بینی می‌شود در آینده‌ی نزدیک به پرمخاطب‌ترین موک در جهان تبدیل شود

شما می‌توانید لیست برترین موک های جهان را در این سایت مشاهده کنید: www.mooc-list.com

فواید موک

یادگیری در یک محیط غیررسمی یا یک شرایط غیررسمی رخ می‌دهد و دانش آموز محدودیت‌های کلاس را ندارد. همه کار، افکار و آموزش می‌تواند به اشتراک گذاشته شود و توسط همه شرکت کنندگان نقد و مشاهده شود. تمام آن چیزی که برای شرکت در دوره مورد نیاز است، اتصال به اینترنت می‌باشد. دانش آموزان می‌توانند تکالیف خود را در زمانی که خودشان دوست دارند و بازه‌ی گسترده بیشتری انتخاب کنند و انجام دهند. دوره موک برای علاقه‌مندان رایگان می‌باشد. یک دوره موک می‌تواند با استفاده از ابزار رایگان در اینترنت با هزینه کم توسط مربی راه‌اندازی شود. دوره‌های موک پتانسیل آموزشی زیادی دارند، دانشگاه‌های بزرگ جهان دوره‌های موک را با اشتیاق بیشتری برگزار می‌کنند. آموزش الکترونیک می‌تواند تهدیدی برای آموزش، آن‌طور که آن را می‌شناسیم باشد. پیترنورینگ (۱۰) یکی از پیشگامان موک می‌گوید: «شانس تجربه کردن آموزش تک‌به‌تک در دوره‌های آنلاین بیشتر از یک کلاس درسی پرجمعیت است». همچنین، فروم‌های آنلاین به کاربران اجازه می‌دهد در لحظه مشکلاتشان را با بقیه دانش‌آموزان مطرح کنند. «داده‌های انبوه حاصل از آموزش الکترونیک می‌تواند با ارزش باشد. میلیون‌ها نفر در دوره‌های آنلاین، تست‌ها و اپلیکیشن‌ها ثبت‌نام کرده‌اند و از آنجا که همه جواب‌های درست و آزمون‌های رد شده مستند می‌شوند، یک حجم عظیمی داده جمع‌آوری می‌شود. این "تجزیه و تحلیل‌های آموزشی" می‌تواند به معلمان کمک کند بینشی بازتر و درکی عمیق‌تر از آموزش به‌طور کل به دست آورند.

مضرات موک

امکان انحراف دانش‌آموزان از موضوع اصلی وجود دارد. چون نمی‌توان کنترل کاملی بر نحوه‌ی عملکرد دانش‌آموزان داشت. امکان اینکه دانش‌آموز در حین استفاده از یک موک به دنبال سرگرمی‌های دیگر برود وجود دارد. ساختار مشخصی وجود ندارد. دانش‌آموزان معمولاً به ساختار رسمی عادت کرده‌اند و اگر به‌صورت ناگهانی قرار باشد، آموزش آن‌ها به شکل موک ارائه شود بازدهی لازم را نخواهد داشت. ارتباط با گروه‌های سنی مختلف، این امر در ارتباطات عادی دانش‌آموز با همسالان خود تأثیر گذار است. (۱۱) همه موافق نیستند که از همه ظرفیت‌های خود استفاده می‌کنند برخی از منتقدان می‌گویند: محیط کامپیوتری، استقلال فکری و جلوه‌های خلاقانه را سرکوب می‌کند. برخی دیگر نیز به این نکته اشاره می‌کنند که هرچند در تنوری، موک می‌تواند برای دانش‌آموزان محروم خدمات تحصیلی ارائه دهد، اما تا امروز تقریباً همه شرکت‌کننده‌ها در دوره‌های آنلاین از قشر تحصیل‌کرده و از کشورهای توسعه یافته بوده‌اند.

ارزیابی موک:

برای ارزیابی فرصت‌های قابل‌توجهی برای تغییر روش وجود دارد. حرکتی به‌دور از آزمون و نوشته‌های معمولی که نمونه بارز آن نمونه کارهای الکترونیکی است. (۱۲) این نمونه کار الکترونیکی می‌تواند شامل ارزیابی همسالان نیز باشد. برای ارزشیابی همسالان دانش‌آموزان می‌توانند از نمونه کار درستی که معلم قبلاً آماده کرده است استفاده کنند. پس از آزمون از طرف موک به آن‌ها درجه داده می‌شود. معلم در اینجا نقش ارزیاب فعالیت‌های دانش‌آموز را دارد و این کار را از طریق همان شبکه‌ای که دانش‌آموز در آن فعالیت می‌کند پیگیری می‌نماید. حتی موک‌ها می‌توانند به‌گونه‌ای طراحی شوند که به‌صورت خودکار دانش‌آموز را ارزشیابی نمایند و دانش‌آموز نتیجه فعالیت خود را در هر لحظه مشاهده کند. در تحقیقی که توسط دانشگاه استنفورد (۱۳) صورت گرفت، قابل توجه‌ترین دانش‌آموزان کسانی بودند که بدون در نظر گرفتن ارزیابی درگیر دوره‌ی آموزشی شدند. (۱۴)



چند راهکار ساده و عملی برای شروع فرهنگ‌سازی استفاده از موک ها برای معلمان ایرانی

- معلمان قبل از شروع کلاس از تدریس خود فیلم برداری کنند و آن را در اختیار دانش آموزان قرار دهند. برای این کار، معلمان در زمانی که مدارس تعطیل است، تمام یا قسمتی از جلسات درسی را در مقابل دوربین اجرا کنند و آن‌ها را ضبط نمایند. با شروع سال تحصیلی در هر جلسه معلم فیلم درس جلسه بعد را در اختیار دانش آموز قرار می‌دهد این کار می‌تواند از طریق سی دی یا به اشتراک گذاشتن فیلم در سایت‌هایی نظیر آپارات (۱۵) باشد. دانش آموزان در خانه این فیلم‌ها را با توجه به میل خود و زمان مناسب مورد نیاز یادگیری خودشان می‌بینند و جلسه آینده برای رفع اشکال وارد کلاس می‌شوند نه برای یادگرفتن درس با این شیوه جای تدریس و تکلیف در کلاس و خانه عوض می‌شود و حالت خوشایندی را برای دانش آموز فراهم می‌کند.

- معلمان می‌توانند آزمون‌های هفتگی را به صورت آنلاین برگزار کنند برای این کار سایت‌های بسیاری این امکانات را به صورت رایگان در اختیار معلمان قرار می‌دهند و حتی می‌توانند از نرم‌افزارهای آزمون ساز برای این کار استفاده کنند. هم‌اکنون این شیوه به صورت محدود در برخی مدارس ایران اجرا می‌شود.

این‌ها راه‌های بسیار ساده برای شروع استفاده و ایجاد موک های حرفه‌ای در ایران است.

نتیجه گیری

با توجه به یافته‌های محققان مختلف آنچه مشخص است این است که آموزش از طریق موک ها به سرعت در حال گسترش است و طرفداران بسیار زیادی هر روز به آن اضافه می‌شود.

برای رشد و گسترش دانش در داخل کشور باید از شیوه‌های جدید آموزشی به صورت آگاهانه استفاده کنیم تا آموزش و پرورش از حالت خمودگی و کسالت به سمت خلاقیت و شادابی پیش برود. گذشته از مضرات احتمالی که این شیوه ممکن است داشته باشد باید از هم‌اکنون که این شیوه در ایران زیاد رایج نشده است آسیب‌ها چالش‌های آن بررسی شود و برای استفاده بهینه از آن اقدام شود. به عنوان مثال: چگونه فرهنگ استفاده از موک ها را در بین معلمان، اساتید، دانشجویان و دانش آموزان ایرانی رواج دهیم و سؤالاتی از این دست که نیاز به کارهای تحقیقاتی بیشتری دارد.

منابع:

1. Alexander McAuley, Bonnie Stewart, George Siemens and Dave Cormier. 2010, The MOOC Model for Digital Practice.
2. Li Yuan. Stephen Powell. Bill Olivier. 2014, Beyond MOOCs: Sustainable Online Learning in Institutions
3. Peter Norvig
4. Koller UDACITY
5. Mountain View
6. Futurelearn
7. www.edx.org
8. Harvard University
- 9.. MIT: Massachusetts Institute of Technology
10. Peter Norvig
11. Massive
12. e-portfolio
13. Stanford University
14. MOOC:Massive Open Online Course
15. www.aparat.com



صلاحیتهای آموزگاران در آموزش و یادگیری الکترونیکی

سحر رحیمیان

مدرس دانشگاه جامع علمی کاربردی
و دانشجوی دکتری رشته ی تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی

مقدمه

آموزش و یادگیری با استفاده از ابزارهای آموزش از راه دور تلاش های خاصی را از سوی آموزگاران و ارائه دهندگان می طلبد. آموزگاران یاد گرفته اند که چگونه با نرم افزار و سخت افزار کار کنند. بسیاری از آموزگاران در دوره های پردازش متن، صفحات گسترده و ... شرکت می کنند، اما آموزش با استفاده از محیط های آموزشی مجازی، مانند Blackboard و Moodle، بیش از مهارت های فنی نیازمند مهارت های تعلیمی می باشد. در چند سال اخیر این موضوع که به دست آوردن صلاحیت های تدریس با آموزش الکترونیکی توسط آموزگاران، نیازمند دوره های آموزشی می باشد، بیشتر و بیشتر پذیرفته شده است. در این مقاله سعی شده صلاحیتهای مورد نیاز آموزگاران در آموزشهای الکترونیکی مورد بررسی قرار گیرد و نقش آموزگاران را در آموزش های الکترونیکی و پیشرفت و بهبود این آموزش ها را در موسسات و مراکز آموزشی نشان میدهد.

یادگیرندگان الکترونیکی، آموزش توسط آموزگاران بی تجربه میباشد. (Irani, 2010). DE simone اظهار داشته با توجه به توسعه ی آموزش و یادگیری الکترونیکی، ایجاد یک برنامه ی کارآموزی برای آماده سازی اولیه و پشتیبانی مستمر که به نیازهای آموزگار و اهداف یادگیری معطوف باشد، اهمیت دارد. چنین برنامه ای می بایست نیاز آموزگاران برای آشنا شدن با فناوری، تربیت آنان در محیط آموزش از دور و نقش آنان به عنوان آموزگار آموزش از دور را لحاظ کند. (De Simone, 2009)

مدیران آموزشی، برای کسب مقبولیت و ایجاد تجربه ی یادگیری با کیفیت در فناوری آموزش عالی، باید ذهنیت "بنا را بساز، بقیه خودشان می آیند" را کنار بگذارند و در عین حال راهبردهایی برای ترغیب آموزگاران به مشارکت در آموزش از دور ایجاد نمایند. (Bower, 2013)

اندکی تجربه ی یک یادگیرنده ی محیط الکترونیکی را دارند. حتی آموزگاران بدو استخدامی که نوعاً مهارت های فناوری پیشرفته ای دارند، موضوع درسی مورد تدریس خود را در محیط کلاس های سنتی رو در رو آموخته اند. (Frayer, 2009)

امروزه آموزش الکترونیکی در مدارس و دانشگاه ها مورد استفاده قرار می گیرد اما آموزگاران آن از آموزش های مناسب مطابق مهارت های مورد نیازشان بهره مند نمی شوند. در برخی از موسسات آموزشی، آموزگاران با آموزش های کم در دوره های یادگیری الکترونیکی مشغول می شوند. فقدان فرصت های آموزشی که بتواند به آموزگاران کمک کند تا بر نگرانی های خود درباره ی آموزش از دور فائق آیند و حتی نگرش های خود را در این مورد بهبود بخشند. از چالش های اکثر موسسات آموزشی و آموزگاران آموزش از دور است. یکی از دلایل شایع ترک تحصیل

اصلاحات آموزشی در سطوح مختلف دانشگاه به چشم انداز، آموزگاران خلاق و متعهد، مدیریت اجرایی پشتیبانی کننده و سخت کوش نیاز دارد. موسسات آموزش عالی دو گروه مهم در قلب توانایی ها و نقاط قوتشان دارند؛ آموزگاران، کارکنان و دانشجویان. بنابراین فراهم کردن پشتیبانی توسعه ی حرفه ای آموزگاران و تولید دوره و دروس به آموزگار و دانشجویان او کمک می کند تا در محیط یاددهی و یادگیری الکترونیکی موفق باشند. ارتقا یاددهی و یادگیری از طریق برنامه ها و مراکز توسعه ی حرفه ای آموزگاران یکی از اهداف بسیاری از دانشکده هاست. توسعه ی چنین تلاش هایی از قبیل آماده سازی آموزگاران برای تدریس و پشتیبانی یادگیری الکترونیکی، باعث بهبود خواهد شد. Frayer بیان داشته که بزرگترین چالش آموزگاران که یاددهی در محیط الکترونیکی را آغاز می کنند این است که عده ی بسیار



نقش های آموزگاران

اگر آموزش را یادگیری شناختی، اجتماعی، عاطفی، معنوی و اخلاقی بدانیم در آن صورت نقش آموزگاران در به کارگیری بهترین تجربیات، بهترین منابع و بهترین محیط در محقق شدن امر یادگیری واضح و بسیار مهم خواهد بود. نقش آموزگار در هر نظام آموزشی، راهنمایی و سازماندهی در فرایند آموزش و یادگیری است، به طوری که تغییرات مطلوب و آشکاری در رفتار و گفتار دانش آموزان پدید آورد. (Dell, 2009)

کلید تلفیق اطلاعات و ارتباطات در آموزش، صلاحیت های فناوری اطلاعات و ارتباطات آموزگار و تجربیات اوست. مهارت آموزگار در آموزش سبب تلفیق فناوری ۱ با فرایند یاددهی-یادگیری می شود. بسیاری از نوآوری ها در آموزش به صلاحیت حرفه ای آموزگار وابسته اند. تلاش در جهت بهبود و اصلاح آموزش به وسیله آموزش الکترونیکی نیازمند فهم و درک روشن از نقش آموزگار در آموزش است. (عابدی، ۱۳۹۰)

هونگیرگ (۲۰۰۶) صلاحیت ها و مهارت های آموزگاران در زمینه ی آموزش الکترونیکی را در حمایت و پشتیبانی اهداف آموزشی مانند: انعطاف پذیری، یادگیری انفرادی، افزایش امکانات آموزشی پاره وقت، غنی سازی محیط یادگیری، آموزش مفاهیم تازه، تعامل میان فراگیرنده و آموزگار، یادگیری مشارکتی، ایجاد انگیزه در فراگیر، آموزش مادام العمر، افزایش کارایی تدریس، کاهش هزینه، افزایش ارتباط میان کارشناس و فراگیرنده و توسعه مهارت فراگیرنده، می داند. (همان)

سواد فناوری^۱ عامل دانش فناوری، تفکر فناورانه و مهارت های فناوری از جمله ویژگی های انسان مطلوب در نظام آموزش و پرورش جمهوری اسلامی ایران است. پس باید نیاز های دانشی جامعه اطلاعاتی را در نظر بگیریم و سواد اطلاعاتی را در برنامه های درسی بگنجانیم. تطبیق مراحل رشد فراگیرندگان برای استفاده از آموزش الکترونیکی در آموزش که برخاسته از اصل تناسب است، کودکان را برای ورود به جامعه فناوری آماده می کند. (Dell, 2009)

رویکرد هم اندیشی با کمک آموزش الکترونیکی به منظور کمک به یادگیری مشارکتی در گروه های کوچک با ایجاد توانایی

کار گروهی تأثیر قابل توجهی در یادگیری دانش آموزان خواهد گذاشت. (ویجریف و همکاران، ۱۳۸۴)

یکی از چالش هایی که آموزش الکترونیکی برای آموزگاران به وجود می آورد تعریف نقش آنان به عنوان تسهیل کننده یادگیری، سازمان دهنده ی کار های گروهی، مدیر فعالیت های کلاس درس و... است. به این ترتیب، آموزگاران بیش تر وقت خود را صرف پشتیبانی تک تک افراد یا گروه ها خواهند کرد و کم تر به تدریس در کلاس خواهند پرداخت. (فتیحی واجارگاه، ۱۳۸۴)

آموزگاران برای استفاده از این رسانه های آموزشی کارآمد، باید مجهز به صلاحیت، توانایی و مهارت های ویژه ای باشند. آموزگار نه تنها باید اطلاعاتی راجع به رایانه داشته باشد و بتواند به راحتی با آن کار کند بلکه باید بتواند از این ابزار در آموزش مؤثر دانش آموزان استفاده کند. با این نگرش جدید به آموزگار، میتوان گفت آموزگار کسی است که یادگیری و شیوه های آن را می شناسد و نه تنها یک منبع اطلاعاتی برای دانش آموزان است بلکه فردی است که میتواند به آنها راه دستیابی دانش و استفاده از منابع را آموزش دهد. آموزگاران باید صلاحیت تغییرات در طراحی برنامه های درسی در ارتباط با کاربرد فناوری برای پشتیبانی از تئوری های آموزشی را کسب نمایند. (Dell, 2009)

تخصص حرفه ای آموزگاران، بینش لازم را برای تعیین اهداف یادگیری واقع بینانه، شناسایی درک فعلی دانش آموزان، هدایت تجارب یادگیری و اتخاذ تدابیر لازم در ارتباط با گام های آتی به آنان می دهد. آموزگاران باید

توانند به سازماندهی و مدیریت زمینه ای که در آن فعالیت های مبتنی بر آموزش

الکترونیکی رخ می دهد، پردازند. (ویجریف و همکاران، ۱۳۸۴)

وظیفه ابتدایی آموزگار، آموختن به دانش آموز است که چگونه سوال پرسد و مسأله مطرح کند، فرضیه بسازد، اطلاع رسانی کند و سپس به صورت ضرورت، اطلاعات بدست آورده را در رابطه با مسائل مطرح شده ارزیابی کند و از آنجا که آموزش ارتقا یافته آموزش الکترونیکی یک تجربه جدید، حتی برای آموزگاران است، آموزگاران هم از فرایند آموزش یاد می گیرند و چیزهای تازه ای در میان دانش آموزان کشف می کنند. (Dell, 2009)

آموزگاران برای اطمینان از اثر بخشی فعالیت های خود در کلاس درس باید کلاس را در جهت گفتگوهای یادگیری از طریق رایانه آماده سازند و با استفاده از نرم افزار ها و کاربردهایی از آن ها که به تقویت گفتگوهای یادگیری با تمرکز بر برنامه درسی می پردازد دانش آموزان را هدایت کنند. در تعریف گفتگو از قول (میخائیل باختن) "منظور نوعی مکالمه که در آن طرفین علاقه مند به دانستن باشند" در یادگیری گفتگو داشتن نگرش باز و چشم انداز مثبت و بیرون کشیدن پاسخ از ذهن طرف مورد گفتگو و مشارکت در چالش ایجاد شده در هم اندیشی ضروری است. (ویجریف و همکاران، ۱۳۸۴)

یادگیری که بر اساس تغییر روش تدریس آموزگاران با آموزش الکترونیکی صورت



برنامه ریزی و سازماندهی کلاس، داشتن دانش پایه عمیق جهت تسهیل یادگیری، استفاده از راهبردهای مختلف مدیریت رفتار فراگیران، برقراری ارتباط مؤثر با ذینفعان مدرسه، حرفه‌ای عمل کردن و خودآگاهی طبقه بندی نموده است. (کریمی ۱۳۸۷)

گزارشی که از صلاحیت های حرفه ای آموزگاران در زمینه آموزش الکترونیکی در کارگاه بومی سازی رواندا بدست آمده موارد زیر را از صلاحیت های حرفه ای آموزگاران برای تلفیق آموزش الکترونیکی با سیستم یاددهی یادگیری بیان کرده است:

(۱) درک عملکرد از یک کامپیوتر شخصی و شبکه فناوری اطلاعات
(۲) جستجوگری و پیدا کردن اطلاعات توسط راه های موجود در وب سایت با استفاده از یک مرورگر و موتورهای جستجو برای سازماندهی و انتقال، همراه با درک ویژگی های اساسی خود با توجه به محدودیت های موجود در مدارس.
(۳) استفاده از ابزارهای مشترک (چت، انجمن ها، وبلاگ ها، و غیره...) که اجازه می دهد با ادغام در یادگیری و ایجاد کانال های یادگیری، باعث پویا شدن محیط یادگیری شوند.

(۴) ساخت ابزار های چند رسانه ای و تعاملی و غیر تعاملی وب برای حمایت از فرایند تدریس و یادگیری در فضای مجازی.
کرشنر و همکاران (۲۰۰۳) صلاحیت ها و شایستگی های آموزگاران در این زمینه را شامل موارد زیر می دانند:

الف: صلاحیت های شخصی آموزش الکترونیکی: به معنای داشتن مهارت پایه فناوری اطلاعات و ارتباطات و کاربرد آن

ب: آموزش الکترونیکی به مثابه ابزار تفکر: یعنی آموزگاران باید قادر به پشتیبانی یادگیری معنادار و کار مشارکتی باشند.

ج: آموزش الکترونیکی به مانند ابزار تعلیم و تربیت: آموزگاران باید دانش، مهارت و تجربه خود را در به کارگیری و یادگیری مبتنی بر منابع و مشارکت در محیط دیجیتال افزایش دهند.

د: آموزش الکترونیکی به مثابه ابزار تدریس: آموزگاران باید نحوه دسترسی به منابع و امکانات آموزشی و غیر آموزشی آموزش الکترونیکی را بدانند.

ه: جنبه های اجتماعی آموزش الکترونیکی: آموزگاران نه تنها باید از به کارگیری آموزش الکترونیکی، بلکه باید از جنبه های اجتماعی

کمک به شرکت کنندگانی که به مهارت و دانش کامپیوتر نیاز دارند.

(۲) **مرحله یک:** آشنایی با اینترنت برای یادگیری و آموزش، هدف آشنایی با مفاهیم پایه فناوری ها و مهارت های لازم برای معرفی فناوری شبکه و اینترنت برای یادگیری و آموزش مباحث اولیه امکانات جدید و ایجاد پروژه های ایمیل.

(۳) **مرحله دو:** آشنایی با پروژه های همکاری از راه دور. هدف، آشنایی با همکاری آموزش از راه دور از طریق ساختارهای فعالیتی جهت ایجاد، طراحی، اجرا و پخش و انتشار پروژه های اصلی.

(۴) **مرحله سه:** ادغام فناوری و برنامه های آموزشی. هدف، پیشبرد مهارت ها و درک چگونگی ایجاد، ترکیب و تسهیل تمرینات ابتکاری کلاسی که در آن فناوری شبکه و دوره های آموزشی با هم ادغام می شوند.

(۵) **مرحله چهار:** نوآوری ها: فن آموزش (پداگوژی)، هم اندیشی، فناوری و توسعه تخصصی هدف، پیشبرد مهارت ها و فهم چگونگی ارزشیابی و نشر تمرینات ابتکاری کلاسی، مادامی که روابط اجتماعی و قومی را مد نظر دارند. (فتاحیان ۱۳۸۸)

صلاحیت های استفاده از آموزش الکترونیکی

صلاحیت فناوری اطلاعات آموزگار محدود به دانش و مهارت پایه فناوری نمی شود. آموزگاری دارای صلاحیت فناوری می باشد که قادر به ترکیب دانش موضوعی در تدریس خود با فن تعلیم و تربیت کودک (پداگوژی) با دانش فناوری اطلاعات و ارتباطات باشد. (دانش، مهارت و زمان) و تأکید بر تعامل بین این سه حوزه می باشد.

وقتی صحبت از صلاحیت های آموزش الکترونیکی به میان می آید منظور استفاده از توانایی ها و مهارت های آموزش الکترونیکی، در آموزش و فرایند یاددهی یادگیری می باشد که یک آموزگار حرفه ای باید برای تلفیق مهارت و صلاحیت در حوزه های آموزشی آنها را کسب کرده است.

در بررسی نتایج پژوهشهای کیفی که در مورد صلاحیت آموزگاران در زمینه آموزش الکترونیکی بدست آمده، صلاحیت ها و شایستگی های آموزگاران را در ۶ دسته، آماده سازی مناسب جهت

می گیرد همراه کاربرد چند رسانه ای ها و منابع داخل شبکه ای (وب) سبب درگیر شدن کامل دانش آموزان در فرایند یادگیری -یاددهی می شود. آموزگاران با صلاحیت به کمک آموزش الکترونیکی خواهند توانست به جذب و گزینش، تجزیه تحلیل، ارائه اطلاعات و خلق دانش نو دست یابند.

مهارت های مورد نیاز آموزگاران در زمینه آموزش های الکترونیکی

سواد اطلاعاتی و مهارتی مفهومی است که در نتیجه تحولات و تغییرات سریع در فن آوری های اطلاعاتی پیدا شده و مجموعه مهارت هایی است که فرد به منظور ادامه حیات در جامعه اطلاعاتی به آن ها نیازمند است. این سواد، قدرت دسترسی مؤثر به اطلاعات با ارزش، آگاهی از چگونگی سازماندهی دانش و اطلاعات، روش های مختلف جست و جو، توان تشخیص مشکل و شناخت مؤثرترین اطلاعات را در اختیار آموزگاران قرار می دهد.

آموزگار با سواد اطلاعاتی، ارزش اطلاعات را تشخیص داده و برای حل مشکلات اطلاعاتی، توانایی پیدا کردن و تحلیل آن ها را داشته و قادر است محتوای اطلاعات را با دید انتقادی ارزیابی کند؛ هم چنین استفاده از محتوای اطلاعاتی را به درستی و با مهارت انجام می دهد و از طرفی، توانایی ایجاد محتوای کیفی را نیز دارد. این مرحله شامل مهارت های مورد نیاز آموزگاران در استفاده از آموزش الکترونیکی را می توان در موارد زیر خلاصه کرد:

(۱) **مرحله صفر:** سواد کامپیوتر، هدف آشنایی با اساس فناوری کامپیوتر و





های

سطح

بالا تر تفکر ، تفسیر

و تحلیل اطلاعات ، مدیریت زمان

و توانایی اولویت بندی مهارت ها در فضای اطلاعاتی و جامعه جهانی مبتنی بر اطلاعات توسعه می یابد آموزگار به طراحی تجارب یادگیری می پردازد و دانش آموزان خود، فرایند های یادگیری را کنترل می کنند. (رضایی کمال آباد. ۱۳۸۹)

بحث و نتیجه گیری :

با توجه به مطالب یاد شده نتیجه می گیریم که قبل از شروع آموزشهای الکترونیکی ابتدا باید بستر مناسب را آماده کنیم که یکی از عوامل مهم در یادگیری الکترونیکی مبحث آموزش به آموزگاران می باشد و باید قبل از هر چیز آموزگاران مهارتهای لازم را در این زمینه فراگرفته باشند و سپس پروسه تدریس را شروع کنند. در این مقاله صلاحیتهای آموزگاران و نقش این صلاحیتهای در فرایند آموزش و یادگیری بررسی شد.

با توجه به این مطالب زمینه تحقیقات آینده می تواند مباحثی از قبیل ذیل باشد:

اینکه چه آموزشهایی برای این دست از آموزگاران مهمتر است. چگونه می توان این آموزشها را در اختیار آموزگاران قرار داد. آموزگاران زن در مقوله آموزش الکترونیکی موفقترند یا مردان. بحث انگیزش فردی در آموزگاران در جهت ارتقاء این دست از آموزشها چقدر می تواند موثر باشد.

منابع در دفتر نشریه موجود است.



استفاده

از آن نیز آگاهی

داشته باشند. (عابدی ۱۳۹۰)

برای پاسخ به سؤال دوم ، نقش و ارتباط مهارت ها و صلاحیت های آموزگاران در زمینه آموزش الکترونیکی را در آموزش و یادگیری مورد بررسی قرار می دهیم :

ارتباط بین صلاحیت های آموزگاران در زمینه آموزش الکترونیکی و آموزش و یادگیری

یادگیری هنگامی افزایش می یابد که بافت حل مسأله در ارتباط باشد ، مهم ترین ویژگی تعلیم و تربیت، مسأله محوری و تفکر محور بودن آن با توجه به فعال بودن دانش آموز است. فناوری تسهیل کننده یادگیری مسأله محور است، دسترسی آسان و انعطاف پذیری آن باعث شده که یادگیرنده بتواند از بین تجربیات متنوعی که در اختیار او قرار می گیرد، دست به انتخاب بزند ، دسترسی یادگیرنده به محتوا تسهیل گردد و در هر زمان و در هر مکان با سرعتی مناسب تجربیات یادگیری را در اختیار یادگیرنده قرار دهد (حج فروش. ۱۳۸۳)

فناوری اطلاعات و ارتباطات ، به مثابه بخشی از فرایند یادگیری ، به سه شکل به کار می رود، هدف، رسانه و ابزاری که غالباً برای سازمان و مدیریت در مدرسه ها مورد استفاده قرار می گیرد. با استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات، در جامعه و در نظام آموزشی نوعی محیط یاددهی-یادگیری فراهم خواهد شد که در آن همه ی فراگیران با خلاقیت ذهنی و تفکر منطقی، برای به کارگیری فناوری اطلاعات و ارتباطات به منظور کسب دانش و پرورش مهارت های مورد نیاز در جهت رسیدن به آرمانهای شخصی، تحقق

هدف های آموزشی و مشارکت فعال مبتنی بردانش و اطلاعات ، توانایی لازم را داشته باشند. (فرح بخش. ۱۳۸۸)

آموزگاران با کمک آموزش الکترونیکی می توانند کیفیت آموزش را از چندین راه تقویت کنند: بوسیله افزایش انگیزه و ورود فراگیران به صحنه اشتغال، بوسیله تسهیل در کسب مهارتهای پایه ای و ارتقا فرایند یاددهی یادگیری. آموزش الکترونیکی همچنین ابزاری انتقال دهنده در دست آموزگاران است که وقتی بطور صحیح بکار برود، می تواند ابتکار را در یک محیط دانش آموز محور ایجاد و ارتقا دهد. (فتاحیان ۱۳۸۸)

استفاده از آموزش الکترونیکی به عنوان عاملی حمایت کننده برای یادگیری اجتماعی موجب بهره گیری مؤثر از آن در جهت ایجاد انگیزه ، منبع یادگیری و ترغیب دانش آموزان در جهت تأثیرات مثبت می گردد . صلاحیت ادغام آموزش الکترونیکی با یادگیری مشارکتی موجب توسعه سواد فناوری می شود ، یادگیرندگان از پیش بینی های آموزگار در برنامه ریزی ، ایجاد ساختار و سازماندهی گفتگوهای یادگیری در محیط های آموزش الکترونیکی سود فراوان می برند. (ویجریف ۱۳۸۴)

آموزش الکترونیکی از تدریس حمایت می کند با فناوری ، یادگیری معنی دار و هدفمند می شود ، روش های سنتی و آموزگار محور تبدیل به روش های فراگیر محور و فرایندی می شود. با کمک آموزش الکترونیکی حل مسأله و مهارت



راهکارهایی کاربردی برای پرورش ذهن خلاق

زهرا محمدی

دانشجوی مقطع کارشناسی تکنولوژی آموزشی دانشگاه خوارزمی

t.mohamadi212@gmail.com

مقدمه

خلاقیت از موضوعاتی است که بسیار مورد بحث قرار گرفته است، بی آنکه مفهوم آن به درستی مشخص شود. اصطلاح خلاقیت در زمینه‌های گوناگون و در معانی مختلف به کار برده شده است تا آنجا که برخی از پژوهشگران آن را فاقد معنی مشخص و دقیق دانسته‌اند. هر وقت کلمه خلاقیت را می‌شنویم بی‌اراده به یاد کارها و آثار برجسته هنرمندان و دانشمندان نامی می‌افتیم، ولی باید به خاطر داشته باشیم که همواره لازمه خلاقیت، نبوغ نیست و هر کس می‌تواند در کارهای روزمره از خود خلاقیت نشان دهد. برخی این توانایی را در خود را بیش تر پرورش داده و برخی کمتر به آن می‌پردازند. خلاقیت، یکی از ویژگی‌های انسان است که با استعداد الهی می‌تواند بسیاری از چیزها را خلق نماید. چنانچه خلاقیت و نوآوری را از صحنه زندگی بشر کنار بگذاریم، درواقع تیر خلاص به حرکت، پویایی، بقا و حیات زندگی بشر زده‌ایم؛ زیرا رکود و تکرار حقیرانه زندگی مساوی مرگ و نابودی است. خلاقیت یکی از موضوع‌های بسیار جالب و بحث‌انگیز در دنیا، به عنوان قدرت اساسی ذهن بشر است.

چیزهای قدرتمندی مثل تخیل به حالت سکون در بیاید.
۲. باید یقین داشته باشید که مجبور نیستید به خاطر دیگران کارهای مهمی انجام دهید. اگر غیر از این باشد شما به دیگران متکی خواهید بود و برای انجام هر کاری از دیگران اجازه خواهید گرفت و طوری زندگی خواهی کرد که دیگران دوست دارند. در این صورت نباید انتظار زندگی خلاقانه از خود را داشته باشید. با پیش گرفتن این روش به تدریج شعله ی خلاقیت در شما کم کم خاموش خواهد شد و این اتفاقی است که در جامعه خیلی شاهد آن هستیم.
۳. سعی کنید به نظرات خودتان ارزش قائل شوید، در این صورت اولاً دیگران هم نظرات شما محترم می‌شمارند و ارزش قائل می‌شوند، و ثانیاً باعث می‌شود نظرات و ایده‌های بیشتر و بهتری به ذهنتان برسد.
۴. سعی کنید حس کنجکاوی را در خود تقویت کنید و سؤالات غیر عادی و مکرر پرسید. مانند کودکی باشید که به طور مداوم در حال کشف پدیده‌های محیط اطراف خود هستند، و مانند آنان اشتیاق سوزانی برای یادگیری داشته باشید. این اشتیاق موهبتی است که اگر به درستی هدایت شود، می‌تواند باعث سرآمدی شما شود.
۵. هیچ وقت خودتان را با دیگران مقایسه نکنید، این باعث می‌شود اعتماد

خلاقیت، توانایی داشتن اندیشه تازه و مبتکر، خلاق بودن و ساختن تألیفی نو از اندیشه‌های قبلی است. (بازرگان، ۱۳۸۴) خلاقیت از پدیده‌های عمده کارکرد ذهن است که در زمان مخصوص خود بروز می‌کند. البته در هر کسی به شکلی متجلی می‌یابد، یکی با ارائه فکری جدید و دیگری با ساختن شی‌ای. خلاصه هر کسی چیزی و پدیده‌ای را به وجود می‌آورد که قبل از آن به منصبه ظهور نرسیده باشد یعنی نوآوری می‌کند و در واقع باید گفت هر کسی چیزی را ایجاد و خلق نموده است. یعنی نوآوری نموده است، و این که گفته شد «شاید همه» حالت خلاقیت داشته باشند به این معنی است که در همه افراد به لحاظ ساختار ذهن و حافظه‌ای که دارند قادر به ابداع و نوآوری هستند. (براتی علویجه، ۱۳۸۴)
روش‌های مؤثر پرورش خلاقیت؟

۱. از مکان‌هایی دیدن کنید که مورد علاقه شما است، و دوست دارید در آن زمینه کارهای خلاقانه انجام دهید، باعث تقویت قدرت تخیل و خلاقیتتان می‌شود، و می‌توانید به تخیلات و خیالات خود پر و بال دهید. آیا شما از تخیلات روزانه استفاده می‌کنید؟ تخیل پیش درآمد تمام داشته‌های شما در آینده است و نشانه‌ی واقعی هوش دانش نیست، تخیل است. آیا شما هر روز ماهیچه‌های تخیلتان را تمرین می‌دهید؟ اجازه ندهید



این مشکلات مواجه شده‌اند و با آن دست و پنجه نرم کرده‌اند. تجربیاتشان آن قدر سودمند و با ارزش است که هیچ قیمتی را نمی‌توان روی آن گذاشت

۴) به توانایی‌های خود اتکا کنید.

قواعد و اصول کلی را برای یک لحظه هم که شده فراموش کنید. این رهنمون‌ها در جای خود مفید هستند اما ممکن است مانند یک چشم‌بند عمل کرده و قدرت داشتن دید وسیع را از شما بگیرند و اجازه دیدن چشم‌اندازهای متفاوت را به شما ندهند. هرازگاهی خود را از قید و بند قوانین آزاد کنید. شما می‌توانید بدون توجه به کارایی روش‌های گذشته به آسانی و بدون بروز هیچ شک و تردیدی در راه مورد نظر خود گام بردارید. کمی جسارت به خرج دهید و سیستم‌های فعلی را زیر سؤال ببرید.

۵) به ذهن خود آزادی عمل دهید.

آیا با تمرین‌های رایج نویسندگان، آشنایی دارید؟ آنها برای مبارزه با محدودیت‌ها یک روش بسیار جالب را برگزیده‌اند. فقط کافی است قلم را روی کاغذ گذاشته و هر آنچه که در ذهنتان است، روی کاغذ بیاورید. می‌توانید از مشکلات شروع کنید و به دنبال هیچ‌گونه ارتباطی در دست نوشته‌های خود نباشید، مهم نیست که تا چه حد عبث و نامعقول به نظر می‌رسند. بعداً می‌توانید مثل یک جدول تناوبی آنها را سازماندهی کنید، در آخر نیز امکان دارد به چیزی دست پیدا کنید که بیهوده و بی‌ربط باشد اما چیزی که در این مبحث حائز اهمیت است، این است که شما به ذهن خود اجازه غرق شدن در مسائل مختلف را داده‌اید و این خود یک امتیاز محسوب می‌شود. هیچ‌کس نمی‌داند شاید به نتیجه‌ای برسید که سال‌ها منتظر آن بوده‌اید. داشتن ذهن انعطاف پذیر کلید مدیریت زمان و استفاده بهتر از وقت است. آیا وقتی در موردی تغییر عقیده می‌دهید به راحتی می‌توانید به آن اعتراف کنید؟ (برایان تریسی)

منابع:

- ۱) براتی علویجه، حسینعلی، روانشناسی مطالعه، ۱۳۸۴، نشر: پیام علوی.
- ۲) بازرگان، سیمین، مقدمه‌ای بر برنامه ریزی چند بعدی، ماتریس زندگی، ۱۳۸۴، تهران: مدرسه.

۳) <http://www.slideshare.net>

به نفستان، در انجام کارهایتان پایین بیاید. ۶. وقت خودتان را صرف یادگرفتن اطلاعات اضافی نکنید. دست به کار شوید و دنبال کسب تجربه باشید.

۵ گام برای پرورش ذهن خلاق

افکار بزرگ ما را به سمت پیشرفت راهنمایی کرده و فردایی روشن را برایمان به ارمغان می‌آورد. با به‌کارگیری اصولی که در این قسمت برای شما شرح می‌دهیم می‌توانید یک تجارت بزرگ و بی‌نقص راه‌اندازید. باید به دوردست‌ها بنگرید و افکار متفاوت را آزمایش کنید تا به نتیجه مطلوب دست پیدا کنید. عده‌ای با به کار نگرفتن ذهن خود آن را به طرز وحشتناکی بی‌حس و کرخت می‌کنند، چنین رفتاری باعث می‌شود درخت افکار شما هیچگاه به بار نرسد.

۱) زیاد مطالعه کنید.

ذهن شما همانند بدن‌تان برای اینکه رشد پیدا کرده و پرورش یابد، نیازمند تمرین و تحرک است، و چه تمرینی بهتر از کتاب خواندن، با آگاهی از نظرات دیگران پیرامون مسائل مختلف شما سطحی‌نگری را کنار می‌گذارید و با یک دید عمقی به موضوعات مختلف می‌نگرید.

۲) فرصت‌ها را از دست ندهید.

شاید بروز بسیاری از مسائل را به شانس واگذار می‌کنید. تصور شما نادرست است. شاید بعضی مواقع

حس می‌کنید که مغزتان اصلاً کار نمی‌کند و هیچ عکس‌العملی از خود نشان نمی‌دهد اما مواقعی هم وجود دارد که ذهنتان به قدری فعال است که می‌خواهید اینشتین را به رقابت دعوت کنید. تنها مشکل موجود این است که این زمان طلایی مواقعی که شما به آن نیاز دارید، ظاهر نمی‌شود. زمانی که ذهن در حال فوران است تا آنجا که می‌توانید به افکار خود پر و بال دهید.

۳) روی شکاف میان دو نسل خط بطلان بکشید.

ذهن کودکان تروتازه و شاداب است. آنها جسور هستند و احساساتشان از طریق فشارهای اجتماعی سرکوب نشده است. به جهان با شگفتی می‌نگرند و مانند بزرگ‌ترها پاکی و معصومیت خود را از دست نداده‌اند. از سوی دیگر با افراد سالخورده و مسن نیز مشورت کنید. آنها مدت‌ها پیش با تمام



معرفی اندیشمندان معاصر علوم تربیتی

تئودور آر. سایرز



این دوره دغدغه و دل‌مشغولی وی مسئله برابری در آموزش و پرورش بود. او در این زمان پیشنهاد مشهور پرداخت بن به خانواده‌های کم‌درآمد را مطرح کرد.

سایرز برخلاف

سایر اصلاحگران آموزشی، «الگو»ی مشخص و خاصی برای «اجرا» تجویز نمی‌کند. او نه راه‌حل‌های استاندارد شده ارائه می‌دهد، نه دستورات ویژه تجویز می‌کند. او مجموعه‌ای از نظرات و طرح‌های تأمل برانگیز ارائه می‌کند که رویه‌ها و فعالیت‌های روزمره آموزشی را به چالش می‌کشند. رویکرد سایرز به تغییر مدرسه بر باور عمیق او به ویژگی‌های منحصر بفرد هر مدرسه، نیازهای خاص آن، و مسئولیت‌پذیری مجموعه نیروهای آن برای شکل دادن به هویت خود استوار است. سایرز «نوسازی» آموزشی را پدیده‌ای محلی می‌داند که باید بر اساس نیازهای هر مدرسه بدان پرداخت، به گونه‌ای که هر مدرسه متعهد به بازاندیشی درباره اولویت‌های خود شود و از رهگذر آن چشم‌اندازی که در اصول ائتلاف تبیین شده است جان تازه‌ای بیابد و بدین گونه اصول ائتلاف ضمن بازتاب مهم‌ترین ارزش‌های مدرسه، به اجرا گذاشته می‌شوند. از نظر او «افراد مدرسه‌ها را طراحی نمی‌کنند، بلکه مدرسه‌ها به تدریج رشد می‌کنند، این رشد معمولاً آهسته و غالباً همراه با سختی و رنجش است و حاصل برخوردی جدی با مسائل مهم است».

احترام به فرد و ارزشمند دانستن تنوع از مضمون‌های عام فلسفه سایرز است. این دو مضمون در همه سطوح نظام خود را نشان می‌دهند، خواه در سطح فردی (دانش‌آموز، معلم، والدین یا مربی)، خواه در سطح گروهی (کلاس، خانواده یا اجتماع محلی). «مردم متفاوت‌اند، خدایا و شکر که متفاوت‌اند. بسیاری از پیشرفت‌های آدمی به دلیل خستگی‌ناپذیری افراد اشخاصی صورت گرفته است که فراتر از قالب‌ها و الگوهای

«کمتر بیشتر است» یکی از شعارهای شناخته تئودور آر. سایرز در زمینه برنامه درسی است. این شعار معروف فرضیه اصلی سایرز درباره اصلاحات آموزشی و تأکید او بر این نکته است که کیفیت یادگیری مهم‌تر از کمیت تدریس است. درواقع، تشویق دانش‌آموزان به اجرای تکالیف ضروری دقیقاً محدود شده در سطح استانداردهای بالا - «دست‌آورد کمتر بیشتر» - نمود و تبلور چالشی است که سایرز پیش روی مدارس قرار می‌دهد تا آنان به بازاندیشی در اولویت‌هایشان در باب اهداف و تمرین‌های آموزشی بپردازند. سایرز می‌خواهد مدارس بر این امور تأکید کنند: ظرفیت‌های عقلانی و خیال‌ورزانه دانش‌آموزان که با آنان امکان می‌دهد به دانش بیشتر، نه کمتر، دسترسی داشته باشند؛ دانش‌آموزان افرادی فعال باشند نه یادگیرنده منفعل؛ به جای بی‌اعتنا بودن، کنجکاوی و انگیزه‌هایشان را آشکار کنند؛ عمق را بفهمند نه سطح را و مراقب و شکاکیت توأم با احترام را در خود رشد دهند به جای آنکه انسان‌هایی بی‌فکر باشند. تئودور سایرز، یا تد، آن گونه که در جمع دوستانش شناخته می‌شود، اصلاحگر آموزشی سرشناسی است که در قرار دادن چشم‌اندازی جدید پیش روی مدارس و نظام رسمی آموزشی نقشی کلیدی ایفا کرده است و این اصلاحات را نیز با قاطعیت به اجرا گذاشته است. سایرز در ۲۳ ژوئن ۱۹۳۲ به دنیا آمد و در مزرعه‌ای در شمال نیوهون در کانیتیکت رشد کرد. او هم‌اکنون استاد بازنشسته دانشگاه براون است که در آنجا از ۱۹۸۴-۱۹۸۹ رئیس دانشکده علوم تربیتی بود. او بنیان‌گذار معروف ائتلاف مدارس بنیادی است، مدیر بنیان‌گذار موسسه آنبرگ برای اصلاح آموزشی (۱۳۹۳) است و تا ۱۹۹۶ در این سمت باقی ماند. به علاوه، دانشگاه‌های فراوانی درجات افتخاری زیادی به او اعطا کرده‌اند، از جمله می‌توان به دانشگاه‌های براون، ویلیامز، کالج دارتموث و کانیتیکت اشاره کرد.

او دکترای تخصصی خود را در رشته تعلیم و تربیت از دانشگاه هاروارد را در سال ۱۳۶۱ به پایان رساند بعد از مدت کوتاهی، در مقام استادیار در هاروارد و مدیر برنامه فوق‌لیسانس به کار مشغول شد. سپس به مقام ریاست دانشکده تحصیلات تکمیلی هاروارد منصوب شد. (۱۹۶۴-۱۹۷۲). در

قابل پیش‌بینی حرکت کرده‌اند و به‌پیش رفته‌اند». سائیز می‌نویسد: «انگاره‌ها و طرح‌هایی برای بیان رشد و تحول نوجوانان وجود دارد؛ اما متغیرهای فردی فراوانی درون این طرح‌ها و انگاره‌ها وجود دارند که به‌اندازه خود این طرح‌ها مهم‌اند و باید به آن‌ها توجه کرد». سائیز بر ارزش منحصر به فرد و یگانه هر دانش آموز تأکید دارد. او می‌نویسد: «هیچ دو دانش آموز، هیچ دو معلمی، هیچ دو مدرسه‌ای، و هیچ دو اجتماع محلی‌ای دقیقاً مثل هم نیستند و هر کدام از این‌ها حتی سالی به یال دیگر نیز تغییر می‌کند و یکسان باقی نمی‌ماند». بر این اساس، سائیز معتقد است که نباید با هیچ کدام از این مجموعه‌ها به گونه‌ای مشابه و یکسان رفتار کرد. مدارس نمیتوانند بر اساس یک برنامه درسی بهینه برای همه، یک پداگوژی بهینه، یک استانداردسازی آزمون بهینه و یک‌جور تنظیم بهینه گام‌های یادگیری کار کنند. مشابه دیدن همه و عدم توجه به تنوع‌ها «به همان میزان ناکارآمد است ظالمانه و عمیقاً تبعیض‌آمیز نیز هست».

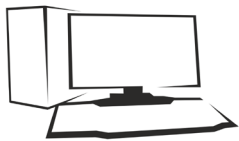
سائیز دیدگاهی کل‌نگرانه را برای آموزش و پرورش توصیه می‌کند، دیدگاهی که دربردارنده کلیه مؤلفه‌ها و سطوح نظام، شامل برنامه درسی، آموزش، یادگیری، سنجش، ساختار سازمان‌دهی، سیاست تربیتی، آموزش حین خدمت و واقعیات خارج از مدرسه است که همگی آن‌ها در کنار هم یک کل منسجم را شکل می‌دهند. آنچه در دیدگاه سائیز تجسم یافته، انواع جدیدی از روابط میان مردم، گروه‌ها و مؤسسات است که همگی مبتنی هستند بر گفتگوی درازمدت درباره رخدادهای نیازها و امیدهای متغیر. بنابراین، تلفیق و ارتباط متقابل سنگ بنای رویکرد سائیز را تشکیل می‌دهند. مفاهیم جفت شده‌ای نظیر عقل و احساس، اخلاقی و عقلانی، چالش و راحتی، فعالیت‌های بدنی و ابزارهای سنجش، که در دیدگاه سنتی معمولاً با یکدیگر در تضاد دیده می‌شوند، در نگاه سائیز باهم تعامل دارند و وجود یکی منکر حضور دیگری نیست. به همین نحو، او دانش را کل‌نگر می‌داند که بر اساس ماهیت حقیقی، وابسته به بافت و با ویژگی موقت و گذرای خود ساخته می‌شود. او درعین حال اتکای انحصاری به سازمان‌دهی ایستای رشته‌ای را مردود می‌داند.

پژوهش‌های متعددی به بررسی تلاش‌های سائیز در مورد اصلاحات آموزشی پرداخته‌اند. نتایج این پژوهش‌ها حاکی از یافته‌های دلگرم‌کننده و آموزنده‌ای بوده است. به‌طور کلی این مطالعات نشان می‌دهند که وقتی مدرسه‌ای متعهد به اندیشه‌های سائیز می‌شود، در کلاس درس و نیز در سراسر مدرسه تحولات مثبتی رخ می‌دهد، نظیر: پرداختن جدی دانش آموزان به کار عملی، افزایش سطح پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، رضایتمندی معلم و دانش آموز، تأثیرگذاری مثبت بر رفتار دانش آموز و برقراری برابری بیشتر در زمینه پیشرفت تحصیلی میان گروه‌های مختلف دانش آموزی مختلف.

سائیز در ۱۹۹۹، درحالی که همچنان ریاست مدارس ائتلاف

بنیادی را بر عهده داشت، به‌عنوان استاد مدعو به دانشگاه هاروارد بازمی‌گردد. او بعد از بازنشستگی از دانشگاه براون، در سال ۱۹۹۸ به همراه همسرش نانسی فاست سائیز، که از ۱۹۵۵ همکار او بوده و سائیز کتاب اخیر خود را با همکاری وی نوشته است، ریاست مدرسه چارتر پارکر را مشترکاً بر عهده داشتند. از این رو، تد سائیز توانست الگوی منسجم فعالیت‌های دانشگاهی را با تجربه‌هایی که از کار در مدرسه به دست آورده بود عین کند. او دانشمندی عمل‌گرا و پژوهشگری خستگی‌ناپذیر بوده است. همواره در سراسر زندگی حرفه‌اش رابطه میان دنیای عملی و نظری از یک سو و شغلی پر چالش در زندگی واقعی مدارس، نظام آموزش رسمی تعلیم و تربیت، را از دیگر سو، ترویج کرده است. این مجموعه اصول بنیادی او موجب استحکام نظریه تربیتی شده است. این مجموعه اصول حاصل اتحاد و امتزاج باورهای سائیز در خصوص کیفیت آموزش و پرورش با دیدگاه‌های نظریه پردازان معاصر است. او امیدوار است که بتوانیم فرهنگی را در مدرسه ایجاد کنیم که انتظار جامعه را برای تحقق آموزش و پرورشی هدفمند برای همه بچه‌ها، در محیطی برخوردار از برابری اجتماعی، محقق کند. سائیز به مدد حساسیت فوق‌العاده‌اش نسبت به نیازهای نوجوانان، و با نگاه موقتی و انسان‌گرایانه‌اش به ماهیت پیچیده و پویای دنیا، می‌کوشد همه ما را به سوی ایجاد «آزادی اندیشمندانه» برای تک‌تک فرزندانمان هدایت کند. فعالیت دانشگاهی‌اش حاکی از تلاش او برای تأکید بر احترام به تفاوت‌ها و ارزش‌های متنوع است. این امر خود ملهم از دغدغه‌های صمیمانه و صادقانه اوست که به‌وضوح همیشه در طنین انسانی و ظرافت محسوس نوشته‌های او آشکار است.

سائیز از پژوهشگران، دست‌اندرکاران و سیاست‌گذاران می‌خواهد که اندیشه‌های قوی را به ثمر بنشانند. او نشان می‌دهد که چگونه می‌توانیم به دیدگاهی کل‌نگرانه درباره نظام رسمی آموزش، در محیط یادگیری چالش‌برانگیز، منعطف، حقیقی و انسانی، و با تمرکز بر انتظارات علمی بالا از دانش آموزان، دست یابیم. باین حال، کمک او به حوزه نظری و عملی تعلیم و تربیت این است که بدانیم مهم‌ترین چیز، آنچه کانون تعلیم و تربیت و هدف تمامی تلاش‌های عقلانی و عاطفی ما را می‌سازد، انسان‌ها، به‌ویژه دانش آموزان هستند. از این رو، ما نیاز داریم دانش آموزان را بشناسیم، آن‌ها را باور داشته باشیم، به آن‌ها اعتماد کنیم، به آن‌ها احترام بگذاریم، و کمکشان کنیم تا رشد کنند و افرادی قابل اعتماد، نوع‌دوست، خلاق، مسئول و اندیشمند شوند، کسانی که نسبت به خود و دیگران حساس باشند و مشتاق یادگیری و جستجوگر باشند. سائیز این نکته را خاطرنشان می‌کند که تحقق همه اهداف در گرو عادات فکری و ارزش‌ها و رفتار ما با دیگران، خواه یا جوانان خواه با بزرگسالان، است. سائیز متذکر می‌شود که تعلیم و تربیت ذاتاً و عمیقاً فعالیتی اخلاقی است.



معرفی نرم افزار های آموزشی

گردآورنده:

مینا ایرانی (دانشجوی تکنولوژی آموزشی دانشگاه خوارزمی)

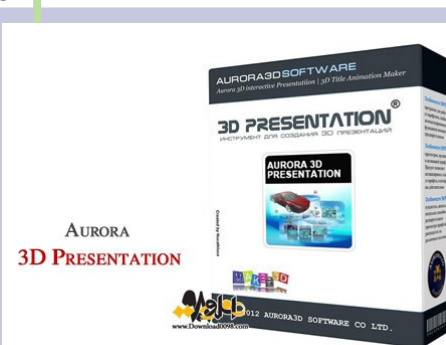
FlippingBook PDF Publisher



این نرم افزار قدرتمند به شما این امکان را می دهد تا با چند کلیک ساده، فایل های پی دی اف (PDF) خود را به یک کتاب زیبای مجازی در فرمت فلش تبدیل کنید که نه تنها برای اجرای آن نیاز به هیچ نرم افزار جانبی نخواهد بود، بلکه خوانندگان مطالب نیز می توانند این فایل را به راحتی از روی سایت اینترنتی شما یا از روی هارد دیسکشان و با استفاده از مرورگر نصب شده بر سیستم عامل، مشاهده کنند. برای استفاده از این برنامه نیاز به هیچ دانشی از برنامه نویسی یا طراحی با نرم افزار فلش وجود ندارد و تنها کار لازم برای استفاده از آن مشخص کردن فایل پی دی اف مورد نظر، انتخاب قالب و طرح کتاب و کلیک روی گزینه Publish است! با همین کلیک های ساده فایل پی دی اف شما تبدیل به یک کتاب مجازی می شود که خوانندگان می توانند به راحتی آن را ورق زده و مطالعه کنند. از جمله قابلیت های این نرم افزار بزرگ نمایی متون و تصاویر هنگام مطالعه توسط کاربر، چاپ محتوای هر صفحه توسط کاربر، قفل کردن برخی امکانات همچون چاپ، کپی برداری یا ذخیره فایل، ایجاد تغییر در محیط نمایش کتاب و ایجاد تغییر در تنظیمات مربوط به نحوه نمایش و پیام های موجود در بخش های مختلف است.

Aurora3D Presentation

این نرم افزار حرفه ای جهت طراحی اسلاید شو های سه بعدی می باشد. شما میتوانید با استفاده از این نرم افزار به آسانی تمام تنها با اضافه نمودن متن، عکس کلیپ و ... اسلاید شو های سه بعدی در مدل های گوناگون ایجاد نمایید. یکی از قابلیت های جذاب این نرم افزار قابلیت اضافه کردن موزیک به اسلاید ها می باشد. این نرم افزار با دارا بودن محیط کاربر پسند و آسان این امکان را به کاربر میدهد که بدون داشتن هیچ گونه دانش خاصی در زمینه طراحی و برنامه نویسی قادر به ایجاد طرح های مختلف اسلاید شو باشد! از قابلیت های این نرم افزار حرفه ای میتوان به ایجاد متن های دو بعدی و سه بعدی و سبک دهی به آن، قابلیت تنظیم رنگ و بافت mp4، قابلیت ایجاد پس زمینه های پویا تکسچرها و مدل های سه بعدی، قابلیت فراخوانی فرمت، قابلیت استفاده از اشکال هندسی و ... اشاره کرد. برخی از ویژگی های این نرم افزار: قابلیت ایجاد اسلاید شو های سه بعدی و دو بعدی قابلیت ایجاد متن های سه بعدی و دو بعدی با امکان سبک دهی به آنها پشتیبانی از فرمت های سه بعدی قابلیت ذخیره سازی در فرمت های فایل اجرایی از. بدون نیاز به آموزش خاص محیط ساده و کاربر پسند دارا بودن بیش از چندین نوع مدل و افکت های آماده قابلیت طراحی اسلاید شو های تبلیغاتی و ... است.



Quiz maker فارسی



یک برنامه رایگان در زمینه ی طراحی سوالات ۴ گزینه ای است. وجود رابط کاربری آسان در این نرم افزار شما را از داشتن هر گونه دانش فنی بی نیاز می کند. شما به کمک ویژگیهای چند رسانه ای در این نرم افزار آزمون ساز می توانید در کمتر از چند دقیقه سوالات امتحانی را طراحی نمایید.

این برنامه دارای دو قسمت کاربردی آزمون ساز و آزمون گیر است که هر کدام دارای تنظیم ها و ویژگیهای منحصر به خود هستند.

از قابلیت های این نرم افزار ساخت آزمون های چهار گزینه ای فارسی، محیط کاربری کاملاً فارسی، تعیین نام و مدت زمان پاسخگویی برای هر آزمون بر حسب ساعت، دقیقه و ثانیه، افزودن سوال به آزمون به تعداد دلخواه، قابلیت افزودن عکس به هر سوال، پرسش به سوال دلخواه در هر زمان، ذخیره آزمون های ساخته شده توسط کاربر، ویرایش آزمون های ساخته شده ی قبلی، لیست کردن آزمون های ساخته در شروع برنامه به ترتیب زمانی، ساخت آزمون های قابل اجرا تحت شبکه و ساخت آزمون های قابل اجرا بر روی سی دی است.

Microsoft Publisher

مایکروسافت پابلیشر Microsoft Publisher یک نرم افزار نشر رومیزی از مایکروسافت است. این نرم افزار با مایکروسافت ورد تفاوت دارد چرا که در مایکروسافت ورد تاکید بر اصلاح و پردازش متن و نوشتار می باشد اما در مایکروسافت پابلیشر تاکید بر آرایش و طراحی صفحه است. با استفاده از Publisher می توانید انواع طرح ها، متون و طراحی ها را بر روی صفحات انجام دهید و به شیوه های مختلف آن ها را نشر دهید. از آنجا که از جمله نرم افزارهای مایکروسافت است دسترسی به آن آسان است و در اکثر رایانه ها وجود دارد.

از جمله قابلیت های این نرم افزار طراحی بورشورها، کارت ویزیت، رزومه، سربرگ، کارت تبریک، کاتالوگ و بنرهای تبلیغاتی سایت ها و غیره است. که با ارائه قالب های متنوع و مختلف طراحی را بسیار آسان می کند.

تکنولوژیست ها با استفاده از این نرم افزار می توانند بروشورهای آموزشی را براحتی طراحی کنند. بروشور وسیله ای مناسب برای تبلیغ و اطلاع رسانی به مخاطبین خاص درباره موضوعات مختلف می باشد.



Auto play media studio

این نرم افزار، نرم افزاری است که قادر است برای شما اتوران بسازد. این نرم افزار این امکان را به شما میدهد تا اتوران مخصوص به هر برنامه برای سی دی یا هر چیز دیگر که میخواهید بسازید. این نرم افزار دارای طرح های ازپیش آماده است تا کاربران بتوانند با تغییرات دلخواه و الگو گرفتن و حتی استفاده از این طرح ها اتوران های زیبا و درعین حال حرفه ای خلق نمایند. نرم افزار پلتفرمی توسعه یافته، با سرعت بالا و قابلیت های کامل می باشد که طیف وسیعی از گزینه ها را ارائه نموده و بسیاری از فناوری های معروف و شناخته شده را پشتیبانی می کند.

یکی از بهترین و آسان ترین برنامه های ساخت چندرسانه ای های آموزشی، منوهای خودکار، برنامه های محاوره ای و برنامه های مختلف می باشد که با زمانی اندک، با محیطی جذاب و با کاربری راحت آسان می توانید از ابزار این نرم افزار برای ساخت دموها، برنامه ها،... استفاده نمایید و پروژه خود را تهیه کنید. شما حتی اگر زبان برنامه نویسی را نمی دانید و به خلق برنامه علاقه دارید این نرم افزار این امکان را به شما می دهد که با رابط گرافیکی آن را استفاده نمایید.





اخبار و رویدادها

برگزاری کنفرانس سالانه یادگیری الکترونیکی ایران در دانشگاه خوارزمی

IcLeT 2015
نهمین کنفرانس سالانه
یادگیری الکترونیکی ایران

۲۰ الی ۲۲ اسفند ۱۳۹۳
March 11 to 13 2015

محورهای کنفرانس:
تئریات و تجربه یادگیری / یاددهی در فرامس و تعلیم محتوا و درس ابزار الکترونیکی
تکنیکات و تجهیزات یادگیری / یاددهی در فرامس و تعلیم محتوا و درس ابزار الکترونیکی
مدلسازی کاربر برای محیطهای یادگیری الکترونیکی
سکوها و ابزارهای نرم افزاری در طراحی و تولید محتوا و درس ابزار الکترونیکی
هوش مصنوعی و رایانش نرم در طراحی و تولید محتوا و درس ابزار الکترونیکی
طراحی واسطه های هوشمند برای محیطهای یادگیری الکترونیکی
شبکه های یادگیری اجتماعی و ابزارهای راهنما
راهنمها و راهکارهای استقرار و پیاده سازی محیط های یادگیری الکترونیکی
نوسه یادگیری الکترونیکی سازمان و تلفیق یادگیری الکترونیکی و مدیریت دانش سازمان

ارسل ملاط: ۱۳۹۳/۰۴/۲۸ - ۱۳۹۳/۰۹/۱۵
اعلام نتایج داوری: ۱۳۹۳/۱۰/۲۷
مکان: تهران خیابان شهید مطهری به ایستگاه مترو و مراکز موبایل، دانشگاه خوارزمی سالن ۱۷ شهرپور

icelet2015.khu.ac.ir

این کنفرانس در تاریخ ۲۰، ۲۱ و ۲۲ اسفند ماه ۱۳۹۳، مرتبط با محورهای زیر برگزار می گردد:

- نظریات و تجارب یادگیری / یاددهی در طراحی و تولید محتوا و درس افزار الکترونیکی
- نظریات و تجارب یادگیری / یاددهی در ارزشیابی یادگیرنده
- مدلسازی کاربر برای محیطهای یادگیری الکترونیکی
- سکوها و ابزارهای نرم افزاری در طراحی و تولید محتوا و درس افزار الکترونیکی
- هوش مصنوعی و رایانش نرم در طراحی و تولید محتوا و درس افزار الکترونیکی
- طراحی واسطه های هوشمند برای محیطهای یادگیری الکترونیکی
- شبکه های یادگیری اجتماعی و ابزارهای راهنما
- راهنمها و راهکارهای استقرار و پیاده سازی محیط های یادگیری الکترونیکی
- توسعه یادگیری الکترونیکی سازمانی و تلفیق یادگیری الکترونیکی و مدیریت دانش سازمانی

محل برگزاری همایش: تهران، خیابان شهید مفتاح نرسیده به انقلاب (ایستگاه مترو دروازه دولت)، دانشگاه خوارزمی، سالن ۱۷ شهرپور
وب سایت: icelet2015.khu.ac.ir

برگزاری اولین دوره آموزش زبان انگلیسی GRV

دوره آموزش زبان انگلیسی GRV مبتنی بر نیازهای دانشجویان در زمینه زبان انگلیسی طراحی شده است. در این دوره بر گسترش دامنه لغات، آشنایی با گرامر، مهارت خواندن و درک مطلب متون عمومی و تخصصی تمرکز شده است. کلیه دانشجویان مقاطع کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری گرایش های مختلف علوم تربیتی می توانند در این دوره شرکت کنند.

رویکرد آموزشی این دوره به صورت ترکیبی است و از جمله امکانات این دوره عبارت است از:

- برگزاری کلاس ها به صورت حضوری و آنلاین
- ارائه کارنامه و نمودار پیشرفت تحصیلی به دانشجویان
- حضور آنلاین اساتید دوره جهت پشتیبانی و نظارت و ارائه بازخورد به شرکت کنندگان
- برگزاری آزمون های آنلاین به همراه ارائه نمرات به دانشجویان
- امکان دسترسی و مشاهده جلسات آموزش مجازی ضبط شده در وب سایت دوره آموزشی

جهت کسب اطلاعات بیشتر با این شماره تماس بگیرید: ۰۹۳۶۴۴۶۷۷۴۰

اولین دوره آموزش زبان انگلیسی GRV
(همراه با برنامه آموزشی منتخب، منابع آموزشی صوتی و تصویری و آزمون های آنلاین در طی دوره)

اهداف دوره

- یادگیری گرامر انگلیسی در سطح Upper intermediate
- کسب مهارت خواندن و درک مطلب در سطح Upper intermediate
- یادگیری بیش از ۲۰۰۰ واژه عمومی کاربردی و پر تکرار انگلیسی (با بهره گیری از روش علمی حفظ واژگان)

ویژگی اساسی دوره آموزشی
مبتنی بر **نیازهای دانشجویان** در زمینه زبان انگلیسی مهارت خواندن و درک مطلب متون عمومی و تخصصی، وسمت شنود و گفتار، آشنایی با **مادامات گرامری زبان انگلیسی**

مطابق با دوره آموزشی
• دانشجویان مطابق کارنامه پیشرفت تحصیلی و نمرات و کسب اطلاعات بیشتر به دانشجویان با کمک
• رابطانی ازین های کارشناسی ارشد، دکتری، TOEFL، IELTS و ...

امکانات دوره آموزشی
• برگزاری کلاس ها به صورت ترکیبی (حضوری و مجازی)
• برگزاری آزمون های آنلاین به همراه ارائه نمرات به دانشجویان و مقایسه عملکرد دانشجویان با میانگین کلاس
• ارائه کارنامه و نمودار پیشرفت به دانشجویان
• حضور آنلاین اساتید دوره جهت پشتیبانی و نظارت و ارائه بازخورد به شرکت کنندگان
• امکان دسترسی به **لایه های گفتاری آنلاین** جهت تبادل نظر و اشتراک گذاری تجربیات دانشجویان با یکدیگر
• امکان دسترسی و مشاهده **جلسات آموزشی مجازی** ضبط شده در وب سایت دوره آموزشی و ...

(به صورت ترکیبی، حضوری و مجازی)
طول دوره آموزشی: ۶ ماه





معرفی کتاب

نام کتاب: یادگیری الکترونیک: مقدمه ای بر مبانی تعلیم و تربیت

مؤلفان: دکتر مهنوش خشنودی فر، استاد یار دانشگاه خوارزمی / دکتر پوراندخت فاضلیان، استاد یار دانشگاه خوارزمی / دکتر مهران فرج اللهی، دانشیار گروه علوم تربیتی دانشگاه پیام نور

چاپ: اول - ۱۳۹۳

ناشر: آوای نور

تلفن ناشر: ۶۶۹۶۷۳۵۵



نام کتاب: درس های فنلاندی (آنچه دنیا می تواند از تغییرات آموزشی فنلاند بیاموزد)

مؤلف: پاسی سالبرگ

ترجمه: دکتر علیرضا مقدم و طیبه سهرابی

چاپ: اول - ۱۳۹۳

ناشر: مرکز نوآوری های آموزشی مراآت

تلفن ناشر: ۸۸۱۳۵۲۰

نام کتاب: ارزشیابی در آموزش از راه دور و یادگیری الکترونیکی

مؤلف: والری روهه، برولف دی زومبو

ترجمه: ذبیح الهه اللهی، رضا پاشا، حسن رستگارپور

چاپ: اول - ۱۳۹۳

ناشر: برنيس

تلفن ناشر: ۶۶۴۸۲۲۲۶



گردآورنده: متینه زیارتی





نازه های تکنولوژی

تولید یک تبلت کاملاً کودکانه



والدین به راحتی می توانند از طریق قابلیت های موجود در این رایانه لوحی مخصوص کودکان، فرزندان خود را در حین کار با این دستگاه هوشمند کنترل کنند.

به گزارش خبرگزاری فارس رایانه های لوحی معمولاً برای کودکان جذابیت های خاصی دارند و والدین به دنبال دستگاهی مناسب برای کودکان خود هستند؛ به همین دلیل Polaroid تبلت جدید ویژه کودکان را عرضه کرد.

این تبلت جدید که Polaroid Kids Tablet نام دارد، دارای صفحه نمایش ۷ اینچی با وضوح ۶۰۰×۱۰۲۴ پیکسل، حافظه داخلی ۸ گیگابایتی قابل ارتقا، یک گیگابایت رم و پردازنده دو هسته ای است.

همچنین این تبلت دارای امکانات دیگری همچون وای فای، بلوتوث و اندروید ۴ در ۲ است و مجموعه ای از اپلیکیشن های کودکان و بیش از ۷۰ کتاب دیجیتالی را در خود دارد و به قیمت ۱۴۹ دلار به فروش خواهد رسید.

یکی از امکانات این تبلت Kids Cam است که در گرفتن عکس و ضبط ویدیو به کودکان کمک می کند و سپس به آنها اجازه می دهد عکس ها و ویدیو ها را تلفیق کند و بر روی آن نیز موسیقی مورد علاقه خود را قرار دهند و از همه مهتر والدین به راحتی می توانند از طریق قابلیت های موجود در تبلت کودکان خود را در حین کار با آن کنترل کنند.

برنامه موبایل سامسونگ برای کودکان اوتیسمی

سامسونگ با همکاری تعدادی از دانشگاه های سئول، برنامه کاربردی تولید کرد تا به کودکانی که از اوتیسم رنج می برند در برقراری ارتباط بهتر کمک کند. یکی از مشکلاتی که کودکان اوتیسمی دارند، عدم توانایی درک احساسات در چهره افراد است. این برنامه، که "به من نگاه کن" (Look at Me) نام دارد، از تعدادی بازی استفاده می کند تا به کودک اوتیسمی کمک کند میزان احساسات را در افراد اندازه بگیرند.

آزمایشات بالینی نشان داده است که با استفاده از این برنامه کاربردی، کودکان اوتیسمی در برقراری ارتباط چشمی با دیگران ۶۰٪ پیشرفت داشته اند. بیست کودک در این آزمایش بالینی که هشت هفته طول کشید، شرکت کردند. این برنامه کاربردی از دوربین روی گوشی هوشمند یا تبلت استفاده می کند و شامل هفت بازی تعاملی است که برای متمرکز و درگیر نگه داشتن کودکان اوتیسمی طراحی شده اند.

"به من نگاه کن" برنامه ای رایگان است که از فروشگاه گوگل پلی در دسترس است و با دستگاه های سامسونگ گالاکسی ۳، سامسونگ گالاکسی S۴، سامسونگ گالاکسی S۵، سامسونگ گالاکسی نوت ۲، سامسونگ گالاکسی نوت ۳، سامسونگ گالاکسی نوت ۴، سامسونگ گالاکسی S۴ زوم، سامسونگ زوم ۲، سامسونگ گالاکسی تب S۱۰.۵، سامسونگ گالاکسی تب S۸.۴ سازگار می باشد.

در صورتی که فردی را می شناسید که کودکی مبتلا به اوتیسم دارد، درباره این برنامه به او بگویید. می تواند بهترین هدیه ای باشد که به او می دهید.



LOOK AT ME
androidgozar.com



Gear VR سامسونگ

هدست‌های واقعیت مجازی هر روز به بلوغ خود نزدیک‌تر می‌شوند. رفته رفته تقاضای بازار برای این مخلوقات جدید دنیای فناوری شکل گرفته و بعنوان یکی از محصولات جالب توجه مطرح می‌شوند. در ابتدا تنها آکیولس و پروژه موریوس سونی بودند که توجهات زیادی را در حیطه‌ی فعالیت‌های واقعیت مجازی به خود جلب کردند، اما پس از مدتی در اثر همکاری سامسونگ با آکیولس، دستگاهی با عنوان Gear VR معرفی شد که گلکسی نوت ۴ سامسونگ را به یک پوشیدنی با تجربه‌ای سه‌بعدی از دنیای مجازی بدل می‌سازد.

در تجربه‌ی کاربری این دستگاه مورد غیرقابل چشم‌پوشی، کیفیت بسیار بالای صفحه‌نمایش نوت ۴ است که در تجربه‌ی واقعیت مجازی نیز به کمک سامسونگ آمده و لذتی دو چندان را در قیاس با هدست‌های معمولی برای کاربر فراهم می‌کند. اگرچه در تصویر نمایش داده شده اندکی شاهد خطوط پارازیت مانند بودیم اما عمق تصویر بسیار مناسب بوده و به لطف هماهنگی کامل تصاویر با حرکات سر، تجربه کاربری لذت‌بخشی را در دنیایی سه‌بعدی پدید می‌آورد. در این هدست نیز همچون سایر پروژه‌های مشابه، هر یک از چشم‌ها نیمی از پل را مشاهده می‌کند که در نتیجه‌ی حرکت تصاویر در میان این دو قسمت، تجربه‌ی سه‌بعدی برای کاربر ایجاد می‌شود.

این دستگاه شاهد هیچ لگ و تاخیری نخواهید بود. حرکت ۳۶۰ درجه در یک فیلم مخصوص بصورتی کاملاً روان و همگام با حرکت سر صورت می‌گرفت و همانطور که گفته شد کیفیت تصویر نیز به لطف نمایشگر فوق‌العاده‌ی نوت ۴ در سطحی بسیار خوب قرار داشت.



برنامه Classroom گوگل ابزاری برای معلمان سراسر جهان

همین حالا در بین برنامه‌های گوگل می‌توانید نرم‌افزاری آموزشی را برای کاربران ببینید، یکی از این نرم‌افزارها Classroom نام دارد و به معلم‌ها اجازه می‌دهد که خارج از کلاس درس نیز با دانش‌آموزان خود ارتباط درسی برقرار کنند.

پرده برداری از این برنامه در ماه می اتفاق افتاد، نرم‌افزار Classroom یک ابزار آنلاین می‌باشد، و از قسمت‌هایی همچون گوگل درایو، اسناد و جی میل تشکیل شده است که هدف از آن تشویق معلم‌ها برای استفاده از خدمات این برنامه می‌باشد تا تکالیف را تعیین کرده و به صورت آنلاین جمع‌آوری کنند، همچنین برای دانش‌آموزان خود خارج از زمان کلاس درس کلاس تقویتی تشکیل بدهند. Classroom برنامه‌ای است که توسط شرکت گوگل ارائه شده است و هدف از آن اهداف آموزشی می‌باشد.

بخشی از ابزار این برنامه Google School می‌باشد، که به معلم‌ها اجازه می‌دهد برای دانش‌آموزان خود تکالیفی را تعیین کرده و سپس جمع‌آوری کنند، ببینند چه کسی وظایف خود را انجام داده یا نداده است، به آن‌ها هشدار بدهند، و برای هر یک از دانش‌آموزان پوشه‌های جداگانه ایجاد کنند. علاوه بر این در یک روش مشابه توسط گوگل پلاس دانش‌آموزان می‌توانند به یک سری دانش‌آموزان هم سطح تقسیم‌بندی شده و توسط پست‌هایی با سایر همکلاسی‌ها ارتباط درسی برقرار کنند.



بدون شرح ...



من فهرستی از آنچه در مدرسه به ما یاد نمیدهند را تهیه کرده‌ام:

آنها به ما یاد نمی‌دهند که چگونه کسی را دوست بداریم

آنها به ما یاد نمی‌دهند که چگونه در شهرت به درستی زندگی کنیم

آنها به ما یاد نمی‌دهند که چگونه در گمنامی، از زندگی لذت ببریم

آنها به ما یاد نمی‌دهند که چگونه از کسی که دیگر دوستش نداریم جدا شویم

آنها به ما یاد نمی‌دهند که به آنچه در ذهن دیگری میگذرد فکر کنیم

آنها به ما یاد نمی‌دهند که به کسی که در حال مرگ است چه بگوییم

آنها به ما هیچ چیزی را که ارزش یاد گرفتن داشته باشد یاد نمیدهند...

نیل گیمن - جلد نهم کتاب مرد ماسه ای





NEDAYE NOAVARI

Journal Of instructional Technology

KHARAZMI University

nedayenoavari.khu@gmail.com