

وزارت چهار دیواری

کلیدواژه‌ها: فناوری، وبلاگ، یادگیری.

قرار بود در بخش آموزش و پرورش جهان، به سرفصل‌های زیر بپردازیم:

- تعداد دانش‌آموزان در کلاس درس و ارتباط آن با اثربخشی آموزش

- مدیریت کلاس درس

- کار گروهی

- ارزش‌یابی

- تلفیق فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش

- فعالیت‌های فوق‌برنامه

ولی به علت محدودیت فضایی که در اختیار داریم، قسمت کار گروهی دو بخش و قسمت ارزش‌یابی سه بخش شد. بنابراین مجبوریم بین تلفیق فناوری اطلاعات در آموزش و فعالیت‌های فوق‌برنامه یکی را انتخاب کنیم. از آن‌جا که موضوع تلفیق فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش، دغدغه آموزش و پرورش قرن بیست و یکم است، در این شماره به آن می‌پردازیم.



کلاسی که سعی می‌کنیم محصورشان کنیم، وسیع‌تر و منعطف‌تر است. دیگر کمتر نوجوانی است که با ابزاری چون mp3 player، دوربین‌های دیجیتال، لپ‌تاپ، و تلفن همراه سروکار نداشته باشد. نیازهای نوجوانان امروز، با نیازهای

فعال کردن دانش‌آموزان در یادگیری، یعنی استفاده از راهبردهایی که جذاب هستند. استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در طراحی آموزشی را می‌توان یکی از این راهبردهای جذاب دانست. دنیای نوجوانان از چهار دیواری



با استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات، یادگیری شخصی شده و معلمان می‌توانند با توجه به نیازهای یادگیری دانش‌آموزان، تکالیف گوناگونی طراحی کنند و دانش‌آموزان نیز از امکان انتخاب برخوردارند

در کلاس درس به بیرون کسب کند. تحقیقی در سنگاپور نشان داد، معلمان جوان‌تر آمادگی بیشتری برای تلفیق فناوری در آموزش دارند. میزان خطرپذیری و آشنایی نسل جوان معلمان با فناوری اطلاعات و ارتباطات بیشتر است. بنابراین، آنان آمادگی استفاده از ابزار مربوطه را بیشتر دارند و می‌توانند از این لحاظ برای معلمان با تجربه‌تر، به رهبر آموزشی تبدیل شوند.^۵

در انگلستان، برای تعیین اثربخشی استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در مدارس، تحقیقی^۶ انجام شده که نشان می‌دهد، استفاده از این نوع فناوری، به شخصی کردن یادگیری کمک می‌کند. معلمان می‌توانند با توجه به نیازهای یادگیری دانش‌آموزان، تکالیف گوناگونی طراحی کنند و دانش‌آموزان نیز از امکان انتخاب برخوردارند. با توجه به یافته‌های این تحقیق، به نظر می‌رسد استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات، راهی برای حل مشکلات کلاس‌های چند پایه نیز باشد.

پی‌نوشت

۱. معلمی به نام آلیاندرآ کواگلیا عضو انجمن سرپرستی و توسعه برنامه‌های درسی (ASCD) که در پایه ششم مدرسه سینت آندرو اسکاتر در بوینس آیرس آرژانتین درس می‌دهد.
2. Quaglia Alejandra, Come and See Web 2.0's Role on the Road to Teacher Leadership, www.ascd.org/ascdexpress
3. wiki
4. hyperlinked
5. Matthew Swift, Teaming Up to Lead Instruction, in Educational Leadership, December 2010 | Volume 52 | Number 12, http://www.ascd.org/publications/newsletters/education-update/dec10/vol52/num12/Using-ICT-to-Enhance-Instructional-Leadership.aspx
6. publications.becta.org.uk/display.cfm?resID=2822

نسل‌های گذشته بسیار متفاوت است. همه کشورهای کوشیده‌اند برای پاسخ‌گویی به این نیاز نوجوانان، زیرساخت‌های لازم را در مدارس ایجاد کنند تا درهای کلاس درس را به دنیای بیرون باز کنند.

معلمی در کشور آرژانتین^۱ با شرکت در کلاس‌های آموزشی، برای تلفیق فناوری اطلاعات و ارتباطات در کلاس درسش آماده می‌شود و آموخته‌هایش را بلافاصله در طراحی آموزشی به کار می‌گیرد. وی در مقاله‌ای^۲ مراحل کارش را توضیح می‌دهد. کارش را با مراجعه به این پایگاه اینترنتی شروع می‌کند:

<http://studentfriends.edublogs.org>

هدف این پایگاه فراهم کردن موقعیتی است که دانش‌آموزان و کلاس‌های درس را در سطح دنیا به هم وصل کند. این معلم با شاگردان کلاس درسش داوطلب می‌شوند به مدت دو هفته، مسئولیت این بلاگ را به عهده بگیرند و موضوعات درسی و فعالیت‌های کلاسی‌شان را روی پایگاه قرار بدهند. دانش‌آموزان از این‌که می‌توانند آن‌چه را در کلاسشان اتفاق می‌افتد با هم‌سالانشان در سطح دنیا در میان بگذارند، بسیار هیجان‌زده می‌شوند. وقتی معلم می‌بیند که توجه و علاقه دانش‌آموزان جلب شده است، با حمایت مدیریت و واحد فناوری مدرسه، به طور منظم در طراحی آموزشی کلاسش از فناوری اطلاعات و ارتباطات استفاده می‌کند. یک نمونه از کارهایی که دانش‌آموزان این کلاس در درس زبان و ادبیات انجام داده بودند، ایجاد «ویکی»^۳ مخصوص دانش‌آموزان بود. این ویکی با عنوان «ماجرای خود را انتخاب کنید» کار می‌کرد و مراحل کارش این‌گونه بود که گروه‌های چهار نفره دانش‌آموزان با هم مقدمه داستانی را می‌نوشتند و بعد به گروه‌های دوفره تقسیم می‌شدند و داستان را ادامه می‌دادند. بند آخر داستان را هر عضو گروه به تنهایی می‌نوشت. همه بخش‌های داستان روی پایگاه به هم متصل^۴ می‌شدند.

تجربه دیگر این معلم، تولید پوستر الکترونیکی درباره قهرمانان تاریخی و اجتماعی بود. دانش‌آموزان می‌توانستند خلاقیتشان را در طراحی این‌گونه پوسترها نشان دهند. بنابراین، نه تنها مهارت‌های مربوط به هنرهای زبانی را با اشتیاق بیشتری انجام می‌دادند، بلکه مشتاق یادگیری ابزار تولید محتوای الکترونیکی شده و مایل بودند آموزش هنرهای زبانی و فناوری اطلاعات به طور هم‌زمان در کلاس رخ دهد. همان‌طور که در تجربه این معلم مشخص شده است، حمایت مدرسه یکی از ملزومات اجرای موفق این‌گونه طرح‌هاست. البته کار باید از جایی شروع شود و در درجه اول این معلم است که باید آمادگی لازم را برای گشودن