



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر انتشارات کمک آموزشی

به نام خدا



شماره 12 / آبان ماه 1390
رشد مدرسه فردا
ماهنامه آموزشی، تحلیلی و اطلاع‌رسانی
برای معلمان، کارشناسان فناوری اطلاعات و
ارتباطات آموزش و پرورش و دانشجویان تربیت معلم

2 یادداشت سردبیر
در فضیلت بازی / محمد عطاران

3 گفت و گو
رسانه نسل جدید، بازی های رایانه ای / سیده فاطمه شبیری

7 سؤال از شما
پرسش و پاسخ رایانه ای / حامد بهرامی راد، سیدعلی طریحی

8 تجربه
کودکان استثنایی، مسافران جاده ابریشم / احسان امیری

10 گزارش
این بار برج میلاد، زمین بازی / اعظم حسن لاریجانی

12 معرفی بازی
شکار رتیل / نرگس معینی

13 ویژه نامه ضمن خدمت فرهنگیان
مدرسۀ مجازی: مفاهیم و اشکال / محمد عطاران

21 باتوق اولی ها
به همین سادگی! / زینب گلزاری

22 طنز
سندرم بازی رایانه ای / رویا صدر

24 آموزش
کرم یا قوت کبود / علیرضا قاضی سعیدی

26 تجربه
مهندس بازی / محمدرضا معینی

28 تجربه
کاپیتو لاسیون / منصوره فروزان

30 معرفی کتاب
چه بازی برای چه سنی؟! / الهه دلجو

نویسندگان و مترجمان محترم!
این مجله متعلق به شماست. تجربه های ناب، ایده ها و حاصل پژوهشهای خویش را در اختیار دفتر مجله قرار دهید تا با انعکاس آنها در مجله، علاقه مندان به این حوزه را در تجربیات خویش شریک سازید. از شما عزیزان تقاضا داریم:

■ مقاله هایی را که برای درج در مجله می فرستید، با موضوع مجله مرتبط باشند در جای دیگری چاپ نشده باشند.

■ مقالات، حاوی مطالب کلی و گردآوری شده در ارتباط با فناوری و کاربرد آن در کلاس درس نباشد.

■ مقاله ترجمه شده باید با متن اصلی هم خوانی داشته باشد و متن اصلی نیز همراه آن باشد. چنانچه مقاله را خلاصه می کنید این موضوع را قید بفرمایید.

■ نثر مقاله، روان و از نظر دستور زبان فارسی درست باشد و در انتخاب واژه های علمی و فنی، دقت لازم را مبذول فرمایید.

■ در نگارش مقاله از منابع و مأخذ معتبر استفاده کنید و در پایان آن، فهرست منابع بیاورید.

نشانی پستی دفتر مجله: تهران، صندوق پستی 15875/6585
تلفن: 9-021 88831161 داخلی 370

تلفن پیام گیر نشریات رشد: 88301482
کد مدیر مسئول: 102

دفتر مجله: 112

امور مشترکین: 114

تلفن های امور مشترکین: 77336656 و 021 77336655
نشانی امور مشترکین: تهران، صندوق پستی 16595/111

www.roshdmag.ir

E-mail: farda@roshmag.ir

مدیر مسئول: محمدناصری

سردبیر: محمد عطاران

شورای برنامه ریزی و کارشناسی: شیبا ملک، سیده فاطمه شبیری، زینب گلزاری

مدیر داخلی: بهناز پورمحمد

ویراستار: بهروز راستانی

طراح گرافیک: عبدالحمید سیامک نژاد

چاپ: افست (سهامی عام)

شمارگان: 41000 نسخه

در فضیلت بازی

قیصر امین‌پور، شاعر معاصر ایرانی، در کتاب «شعر و کودکی»^۱، شاعران را کودکانی می‌داند که خودآگاهانه به دنیای کودکی بازگشت می‌کنند. او استفاده از تمثیل و جان‌پنداری را که در کودکان موج می‌زند، از ویژگی‌های شاعران می‌داند؛ شاعرانی که از گریه ابر، ناله رعد و نفس خاک سخن می‌گویند و همه چیز را مثل هم می‌کنند. گویی که اگر بخواهیم شاعر شویم، باید کودکی کنیم و همان‌طور که کودک جهان را نو می‌بیند و ملال به او دست نمی‌دهد، شاعر هم همه چیز را همچون کودک، با طراوت و با اعجاب و شگفتی مورد تأمل قرار می‌دهد.

در آن سوی آسیا، ارهان‌پاموک، نویسنده معروف ترکیه و برنده جایزه نوبل ادبیات، در کتاب «رنگهای دیگر»^۲ می‌گوید: «در دوره‌ای، به شدت به آدمی سیاسی، جدی و مسئول تبدیل شدم... به این دلیل نمی‌توانستم به دنیای کودکی که لازمه رمان نوشتن بود، برگردم به خودم می‌گفتم که روحیه فارغ البال کودکانه و حس کودکانه‌ام نسبت به بازی و طنز دیگر بار باز می‌گردد و روزی من قادر خواهم بود، رمانم را به پایان برسانم.»

در نگاه این دو شاعر و نویسنده بزرگ ایرانی و ترکیه‌ای، گویی رسیدن به قله‌های بلند شعر و داستان‌نویسی، بدون حس و حال کودکانه، بازگشت به دوره کودکی و صفت کودکی را پیشه کردن ناممکن است؛ دوره‌ای که صفت بارز بازیگری است. حال اگر این ایده را بپذیریم، آیا می‌توان به صورتهای دیگر بازگشت به کودکی نیز اندیشید و به گونه‌ای دیگر آن را تصویر کرد؟

با ظهور فناوریهای نو، آن چه که امروزه بیش از پیش کودکان را به خود جلب می‌کند، بازی رایانه‌ای است. این امر مختص کودکان نیست. بلکه بزرگ‌ترها هم گاه غرق این بازیها و از خود بیخود می‌شوند و ساعتها پای بازیها وقت می‌گذرانند. شاید اصرار بر این که برای بازیهای رایانه‌ای وجهی جدی و متعهدانه‌ساز کنیم، ضروری نباشد. شاید ضرورتی نداشته باشد که برای بازیهای رایانه‌ای، از منظری روان‌شناسانه، جایی برای تخلیه هیجانات گره خورده و بسته فرض کنیم و یا از منظری آموزشی، بر کارکرد تعلیمی آن تأکید کنیم. بازی بازی است و همین که ما را به دنیای کودکی باز می‌گرداند و یا در آن دنیا ما را غرق می‌کند، کفایت می‌کند. اگر بازیهای رایانه‌ای موجب شوند که کودکان بازیهای متناسب با عصر خود را انجام دهند، چه باک؟ اگر در میان نسلی، هفت سنگ، یک قل دو قل، لی لی کردن و الک و دولک بازی مرسوم بوده است. اینک نوع دیگر بازی را کودکان انجام می‌دهند. و اگر این بازیها آن چنان جذابیت دارند که بزرگسالان را به دنیای کودکی باز می‌گردانند، و از ویژگیهای کودکی که از آن دور شده‌اند، دیگر بار حظ و بهره می‌برند، از آن استقبال کنیم. در این شماره از دیدگاههای مختلف به این بحث پرداخته‌ایم.

پی‌نوشت

۱. امین‌پور، قیصر (۱۳۸۶) شعر و کودکی. نشر مروارید.
۲. Pamuk, Orhan (2007) other colors faber publication



گفت‌وگو با دکتر بهناز دوران، استاد دانشگاه تربیت مدرس

● سیده فاطمه شبیری

رسانه نسل جدید، بازی‌های رایانه‌ای

بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری هویت جوانان

▲ کلید واژه‌ها: بازیهای رایانه‌ای، هویت

▲ اشاره

خانم دکتر بهناز دوران، دکترای روان‌شناسی از دانشگاه تربیت مدرس دارند. آن چه انگیزه ما شد برای گفت‌وگو با ایشان، کار ویژه پایان نامه دکترای وی، در زمینه بازیهای رایانه‌ای بود. دو ویژگی منحصر به فرد دیگر پایان نامه ایشان این است که اول در سطح دکتراست، و علاوه بر آن، با روش کیفی و کمی (هر دو) انجام شده بود.

○ خانم دکتر، لطفاً در مورد پژوهش خود و سؤال‌های مطرح شده در آن توضیح دهید.

● هدف اصلی پژوهش ما این بود که می‌خواستیم ببینیم نقش بازیهای رایانه‌ای در شکل‌گیری هویت جوانان چیست؟

○ در بررسی هویت، چه مؤلفه‌هایی مورد نظر شما بودند؟

● در بحث شکل‌گیری هویت، یک سلسله عوامل فردی مطرح هستند و یک سلسله عوامل اجتماعی. در میان عوامل اجتماعی، از جمله عواملی که بر شکل‌گیری هویت تأثیر می‌گذارند، رسانه‌ها هستند. الان انواع جدیدی از رسانه‌ها مطرح شده‌اند، بازیهای رایانه‌ای، تلفن همراه، اینترنت و... را در این گروه جدید قرار می‌دهیم من از میان این رسانه‌های نسل جدید، بازیهای رایانه‌ای را انتخاب کردم. از آن جا که رسانه‌های نسل جدید با نسل قدیم تفاوت کیفی دارند، انتظار

می‌رود تأثیری متفاوت بر شکل‌گیری هویت داشته باشند. به دلیل این که به نسل قدیم دسترسی نداشتیم که با اینها مقایسه کنیم، گروهی را که اصلاً از بازیهای رایانه‌ای استفاده نکرده بودند یا حداقل استفاده را داشتند، به عنوان گروه مقایسه انتخاب کردیم. به هر حال نمی‌توانستیم گروه خالصی را پیدا کنیم که اصلاً با رسانه‌های نسل جدید سر و کار نداشته باشند، ولی سعی کردیم گروهی را انتخاب کنیم که حداقل تجربه را داشته باشند.

رسانه‌های قدیم که ما آنها را به عنوان رسانه‌های «narrative» یا «روایتی» می‌شناسیم، رسانه‌هایی هستند که عمدتاً خطی‌اند. مثلاً فرد در تلویزیون برنامه‌ای را می‌بیند و امکان جلو یا عقب بردن برنامه را ندارد. برنامه ابتدا، میانه و انتها دارد. باید بنشینند و فیلم یا برنامه دیگر را از ابتدا تا انتها ببینند. یا نمی‌تواند در رسانه دست برد؛ مثل کتاب. ولی در رسانه‌های نسل جدید که ما آنها را به عنوان رسانه‌های «playful» یا «ludic» می‌شناسیم، فرد امکان دستکاری دارد. می‌تواند وقتی با رایانه کار می‌کند، هم زمان موسیقی گوش کند، ایمیلش را چک کند و... وقتی یک پنجره را باز می‌کند، می‌تواند در کنارش پنجره دیگری را هم باز کند. امکان بازگشت به عقب وجود دارد. مجبور نیست وقتی چیزی را شروع کرد تا پایانش برود تا بتواند کار دیگری را شروع کند. همین طور تلفن همراه یا بازیهای رایانه‌ای.

صفت بارزی که این رسانه‌ها دارند، تعاملی است که



بامخاطبان نشان برقرار می‌کنند. یعنی مخاطب امکان انتخاب گزینه‌های متفاوت را دارد و به طور مرتب از رسانه عکس‌العمل دریافت می‌کند. البته مقدار آزادی عمل و نوع عکس‌العملی که دریافت می‌کند، به بازی بستگی دارد، ولی ماهیت کلی آنها مشابه است.

زیر بنای فلسفی کار مرا بحثی شکل داد که قبلاً پروفیسور مل در فلسفه مطرح کرده بود و من آن را آوردم در حوزه روان‌شناسی و این سؤال شکل گرفت که: «وقتی رسانه‌ها به این شکل تغییر می‌کنند، چه تفاوتی در هویت افراد ایجاد می‌شود؟» ما در «هویت» بحثی داریم با عنوان «تعهد» و «انتخاب». فرد جست‌وجوگری می‌کند، چیزهایی را انتخاب می‌کند و بعد به آنها متعهد می‌شود. ما انتظار داشتیم این گروه از بچه‌ها، وقتی انتخابی می‌کنند، تعهدشان نسبت به گروه مقایسه کمتر باشد.

○ منظور تان از این «تعهد» چیست؟

● ببینید، وقتی ما رشته تحصیلی یا شغل یا محل سکونت یا... را انتخاب می‌کنیم، معمولاً کمتر انعطاف وجود دارد و پیش‌بینی‌مان این است که در این رشته، شغل، شهر یا... باقی می‌مانیم. یعنی به این انتخاب متعهد هستیم.

○ لطفاً درباره نحوه اجرای پژوهش توضیح دهید.

● روش کیفی که من به کار بردم، «قوم‌نگاری» بود. یعنی در محلی که بچه‌ها بازی می‌کردند (گیم‌نت‌ها)، حضور پیدا می‌کردم. دوگیم‌نت انتخاب شده بود (که جزء گیم‌نت‌های قدیمی و جا افتاده در سطح شهر بودند) بازی بچه‌ها را مشاهده می‌کردم، با آنها مصاحبه می‌کردم و البته پرسش‌نامه‌هایی را هم به آنها می‌دادم که پر کنند (در حقیقت این پژوهش هم کیفی بود و هم کمی). حاصل تمام اینها، هم اطلاعاتی بود که از جامعه بازی‌کننده به دست آوردم و هم پاسخ سؤال اصلی که درباره شکل‌گیری هویت بود.

علاوه بر این دو گیم‌نت، سال 1387، در تمام روزهای برگزاری مسابقات بازیهای رایانه‌ای کشوری که در «تالار حرکت» برقرار بود، حضور داشتم؛ در بخشهای متفاوت در قسمت تماشاچیان، در کنار بچه‌هایی که بازی می‌کردند، در محل استراحت بچه‌ها و...

کار مشاهده، مصاحبه و جمع‌آوری اطلاعات را آن قدر ادامه دادم که حالت گلوله برفی پیدا کرد یعنی به اشباع رسید و دیگر دیدم اطلاعاتی که به دست می‌آورم، تکرار می‌شوند و چیز جدیدتری به دست نمی‌دهند. مصاحبه‌ها... و پرسش‌نامه‌ها را برای گروه مقایسه

هم اجرا کردم.

به دلیل این که می‌خواستم روی شکل‌گیری هویت کار کنم، گروه سنی نوجوان را انتخاب کردم: حداقل سن 12 سال و هرچه سن پایین‌تر بود، مطلوب‌تر بود باید بازیکن حرفه‌ای محسوب می‌شدند و این طور تعریف کردم که هر روز بیش از دو ساعت بازی کنند. نوع بازی برایمان مهم نبود، ولی به خاطر شرایط (محل بازی یعنی گیم‌نت و نیز مسابقات کشوری)، بیشتر بچه‌ها به بازیهای خاصی مثل «warcraft» یا مسابقات اتومبیل‌رانی مشغول بودند.

○ نتیجه پژوهش شما چه بود؟ آیا واقعاً طبق انتظار شما بچه‌های بازی‌کننده نسبت به گروه مقایسه تعهد کمتری داشتند؟

● خیر. تعهد آنها کمتر نبود، ولی موقت بود یعنی حالت انعطاف‌پذیری داشتند. به این معنا که هر چه انتخاب کرده بودند، یک انتخاب ثابت و دائمی نبود که تا ابد به آن فکر کنند.

○ شما این ویژگی را مثبت می‌دانید یا منفی؟

● صحبت کردن درباره این که مثبت است یا منفی کار سختی است؛ حداقل برای ما که یک جامعه در حال گذار هستیم، نه مدرن شده‌ایم و نه کاملاً سنتی هستیم. امروزه با این سرعت تغییر اطلاعات و امکانات و میزان دسترسی به اطلاعات جورواجور که می‌توان در تمام دنیا به دست آورد، انتخابهای زیادی پیش‌روی فرد وجود دارد. این طور نیست که پدر و مادر و معلم یا رسانه‌ای یک بعدی مثل تلویزیون، به فرد اطلاعات بدهد و بعد او بگوید من این را انتخاب کردم و همین است و بس. حداقل در ذهنش متصور است

که اگر مطالعه کنم و فکر کنم، ممکن

است جای دیگری به انتخاب بهتری

برسم. این مشکلی ندارد، ولی اگر

این مسئله در حدی

باشد که فرد به

صورت موقت

تواند به چیزی

پای‌بند شود، و دائماً

اضطراب داشته باشد

که چه چیزی را

انتخاب کند، سطح

بهزیستی او پایین می‌آید و به هیچ چیز نمی‌تواند دل‌بندد؟ چه در روابط فردی و چه در کارش. این دیگر حالت بیمارگونه می‌شود. پس مثبت یا منفی بودن بستگی به شرایط دارد.

○ شما در پژوهش‌تان دربارهٔ نوجوانان بازیکن فقط به همین مسئله تعهد پرداختید یا مسائل دیگری را هم بررسی کردید؟

● عمده‌ترین تفاوتی که بین گروه بازیکن و گروه مقایسه دیدیم، همین «تعهد» بود، اما چیزهای دیگری را هم اندازه گرفتیم؛ مثل ویژگی‌های شخصیتی این افراد و الگوهای تربیتی والدین، اما در این زمینه‌ها تفاوتی ندیدیم.

○ واقعاً تفاوتی نبود؟ حتی در مورد خشونت؟ ببینید. الان دیدی که در کل جامعه در مورد بازیهای رایانه‌ای مطرح است، بیشتر دید منفی است. شما بعد از انجام این پژوهش چه دیدی دارید؟ نسبت به فرزند خودتان چه فکری می‌کنید؟ چقدر اجازه می‌دهید با رایانه بازی کند؟

● من فکر می‌کنم در مورد هر رسانه‌ای بخواهم صحبت کنیم، نمی‌توانیم به طور کلی بگوییم منفی است یا مثبت است هر رسانه را عوامل متفاوتی تشکیل می‌دهند. این که آن رسانه کجا و به چه صورت مصرف شود، محتوای رسانه می‌باشد، مصرف کننده‌ای که رسانه را انتخاب می‌کند، چه ویژگی‌های شخصیتی داشته باشد...

در همین مورد خشونت که الان رویش حساسیت وجود دارد، کودکی که تخیلات پرخاشگرانه دارد و همین طور بین هم‌سالان و در بازیها پرخاشگری می‌کند، جزو بچه‌هایی است که احتمال خطر در بازیهای رایانه‌ای بیشتر است.

یا در خانواده‌ای که پدر و مادر همیشه با هم تنش دارند یا در آستانه جدایی هستند، اثر سوء این بازیهای خشن بیشتر است. پس ویژگی‌های خود فرد مؤثرند.

گروه سنی فرد هم خیلی مهم است، اصلاً بحث

رده‌بندی سنی بازیها برای همین مطرح می‌شود. چرا که مثلاً یک تصویر، یک صحنه یا یک موسیقی ممکن است برای کودک ترسناک باشد، اما برای نوجوانی که فکر می‌کند، مرز واقعیت و خیال را تشخیص می‌دهد، واقعی نبودن آن مشخص است و ترسناک نیست. به علاوه، محیطی که فرد در آن قرار می‌گیرد هم تأثیر دارد. مثلاً بعضی والدین، دستگاه بازی را در

اتاق بچه‌ها می‌گذارند و بچه‌ها در خلوت خودشان و در انزوا بازی می‌کنند؛ نه در یک جمع خانوادگی و در کنار پدر و مادر و سایرین که می‌تواند در کنارش صحبت و نقد باشد، و اگر هیجان و اضطرابی وجود داشت، حمایت پدر و مادر باشد. این خیلی متفاوت است با این که فرد به تنهایی غرق بازی شود.

یا مثلاً فضای بازی در گیم‌نت‌ها، نمی‌شود به طور کلی گفت خیلی بد است. گیم‌نت‌ها هم آسیبهای دارند و هم خوبیهای. معمولاً بچه‌ها آسیبهایی از آن جمع دوستانه، رقابتهای بین خودشان و کل کل کردنها خیلی به نیکی یاد می‌کنند. شاید در جامعه چنین جمعی را نداشته باشیم که هم مجاز باشد و هم به فرد خیلی خوش بگذرد. یک عده جوان هم سن و سال دورهم جمع شوند، بگویند و بخندند و کسی هم مانعشان نشود. این البته آسیبهای خاص خودش را دارد. مقداری بددهنی رایج است. در بعضی از گیم‌نت‌ها، مصرف سیگار شایع است. اما در همهٔ گیم‌نت‌ها این طور نیست. اگر نظارت نباشد، این اتفاق می‌افتد، اما در بعضی از گیم‌نت‌ها، مسئول سایت تذکر می‌دهد و مانع بازی کردن بچه‌ها می‌شود. بنابراین فضای بازی هم مهم است.

مسئله بعدی محیط بازی است. اگر یک بازی خیلی خشن باشد یا دارای محتوای جنسی یا محتوایی که برخلاف آموزه‌های دینی ما باشد یا از لحاظ سیاسی، دارای سوگیری باشد، طبیعتاً خیلی تفاوت دارد با بازی‌هایی که درجه‌بندی شده، مناسب گروه سنی بچه‌ها است، سوگیرانه نیست و ...

بنابراین در پاسخ به این سؤال که آیا بازی رایانه‌ای را خوب می‌دانم یا بد، به نظر من باید تمام این عوامل را لحاظ کنیم، بعد بگوییم خوب است یا بد. از طرف دیگر، اگر از این بازیها خوب استفاده شود، اثرات خوب و فواید زیادی هم می‌توانند داشته باشد.

○ شما برای فرزندان خودتان، چه طور بازی انتخاب می‌کنید؟

● بحث رده‌بندی برای من خیلی مهم است الان

تأثیر بازیهای رایانه‌ای
بر روی افراد با
ویژگی‌های فردی
و گروهی سنی آنها
ارتباط دارد





از خود این بازیهای رایانه‌ای هم می‌توانیم به عنوان ابزار برقراری ارتباط با دانش‌آموزان استفاده کنیم؛ مثلاً به عنوان تشویق. بسیاری از مدارس رایانه دارند. می‌توانیم یک سلسله از بازیها را که جنبه آموزشی و نکات آموزنده خوبی دارند و ترجیحاً استراتژیک هم هستند، با توجه به هدفهایمان انتخاب کنیم و به عنوان پاداش به بچه‌ها اجازه بدهیم تا زمان مشخصی، مثلاً یک ربع با آنها بازی کنند. من فکر می‌کنم این پاداش، خیلی جذاب‌تر از پاداشهای سنتی باشد که ما معمولاً برای بچه‌ها انتخاب می‌کنیم. یعنی تشویق ما متناسب با چیزی است که بچه‌ها دوست دارند و مورد علاقه آنهاست، وگرنه من اگر قرار باشد تعیین کنم که جایزه چه باشد، خوب طبق معیارهای سنتی خودم کتاب را انتخاب می‌کنم. البته کتاب خوب است ولی خوب است در کنارش چیزهای دیگری هم باشد که برای بچه‌ها جذاب‌اند و به آنها علاقه دارند.

به علاوه از این بازیها می‌شود به عنوان ابزاری برای ارتباط با بچه‌ها استفاده کرد. اگر بخواهیم با نسل جدید ارتباط برقرار کنیم، باید زبان مشترکی داشته باشیم. حالا نه به این معنا که معلم، خودش هم بازیکن باشد، ولی حداقل باید اطلاعاتی داشته باشد یا شنونده خوبی باشد. وقتی معلم موضوع بازیها را مطرح کند، به ویژه در مدارس پسرانه - مطمئناً خیلی استقبال می‌کند. می‌شود با بچه‌ها صحبت کرد که آخرین بازیهای که کرده‌اید چیست و مواردی از این دست. در نهایت، معلم می‌تواند از جمع‌بندی حرفهای بچه‌ها به اطلاعات خوبی برسد. خیلی از بچه‌هایی که به ظاهر ساکت هستند، وقتی چنین بحثی مطرح شود، برایشان جذاب است. به طور کلی معلم می‌تواند به طور مستقیم یا غیرمستقیم از بازیها به طور مؤثری در تدریس فعال استفاده کند.

یک مجموعه مجلات بازی موجودند که پسران عمده آنها را می‌گیرد این مجلات به روز هستند. داستان بازی را می‌خوانم، گروه سنی‌اش را می‌بینم و از نظر کیفیت هم مشورت می‌کنم و بعد انتخاب می‌کنیم. البته بازیهایی که دخترانه باشند و مقداری لطافت بیشتری داشته باشند، کم هستند و وقتی برای دخترم می‌خواهم بازی بخرم، باید چند جا برویم تا بتوانیم یک بازی انتخاب کنیم.

○ در مورد استفاده آموزشی از بازیها و در مدارس چه توصیه‌ای دارید؟

● نسلی که الان با آن سر و کار داریم، بچه‌هایی هستند که بازیهای رایانه‌ای، جزء بازیهای اصلی آنهاست. توقعات اینها متفاوت است یعنی اگر ما بخواهیم به صورت سنتی، جلوی کلاس بایستیم و به صورت یکطرفه، از اول تا آخر کلاس، چیزی را توضیح بدهیم و در نهایت هم یک سلسله سؤال مشخص که جوابهای مشخص در کتاب دارند، از بچه‌ها بخواهیم. حوصله بچه‌ها سر می‌رود و برایشان کسل‌کننده است.

گروهی که من با آنها کار می‌کردم، خیلی از درسها به نیکی یاد نمی‌کردند خیلی از آنها دانشجو بودند. می‌گفتند از درس خسته می‌شویم، حوصله‌مان سر می‌رود. یک علتش می‌تواند همین باشد که بچه‌ها با این رسانه‌ای که این قدر تعاملی است و این قدر سریع بازخورد می‌دهد، کار کرده‌اند و این طور نبوده است که بنشینند و فقط یک نفر صحبت کند. باید در روشهای تدریس و کلاس داری تجدید نظر شود. اگر قرار است دانش‌آموز نظری و پاسخی بدهد ما باید گزینه‌های متنوعی در اختیارش قرار دهیم و امکان انتخابهای متفاوتی را برایش فراهم آوریم. چون با بچه‌هایی روبه‌رو هستیم که چنین چیزی را تجربه کرده‌اند.

اشاره: بخش سوال از شما... به سوالهایی که به نحوی با مدرسه و کلاس و معلم مرتبط است پاسخ می‌دهد. سوالات خود را از طریق پست الکترونیک با ما مطرح کنید.

با سلام و تشکر از راه‌اندازی بخش پرسش و پاسخ، بنده به عنوان مدیر یک مدرسه برای ایجاد اینترنت پرسرعت در مدرسه چه راهها و حق انتخابهایی دارم؟

شما برای راه‌اندازی اینترنت پرسرعت در مدرسه می‌توانید از Wireless ADSL و یا Leased Line استفاده کنید. اینترنت «Leased Line» برای مراکزی مناسب و اقتصادی است که استفاده آنها از اینترنت بسیار زیاد است، زیرا هزینه و البته سرعت آن به مراتب بیشتر از دو نوع دیگر است، همچنین، تفاوت چندانی بین ADSL و Wireless از لحاظ سرعت کیفیت و هزینه وجود ندارد. شما برای تهیه هر کدام، ابتدا باید به مرکز مخابراتی منطقه خود مراجعه کنید و اسامی شرکتی را که در آن منطقه خدمات اینترنتی ارائه می‌دهند (ISPها)، دریافت کنید. سپس با تماس با آن شرکتها، هر کدام را که دارای Port یا ظرفیت خالی بودند، انتخاب فرمایید در صورتی که به نتیجه نرسیدید، می‌توانید به شرکتی که در کل شهر و یا در کل ایران اینترنت بی‌سیم ارائه می‌دهند مراجعه کنید و یا منتظر باز شدن ظرفیت یکی از شرکتی منطقه مخابراتی خود باشید.

البته باید این نکته را مدنظر داشته باشید که ممکن است در استفاده از ADSL شرکت ارائه دهنده اینترنت، قطعی با سرعت کم اینترنت را متوجه مخابرات بدانند، اما در استفاده از Wireless این موضوع اتفاق نمی‌افتد. زیرا مخابرات در این نوع استفاده از اینترنت نقشی به عنوان واسطه ندارد، بنابراین شما می‌توانید مستقیماً از آن شرکت جوایی راه‌حل مشکل خود شوید.

همچنین باید هنگام خرید اینترنت Wireless دقت فرمایید که آنتن‌دهی کاملی در منطقه ساختمان خود داشته باشید زیرا ممکن است با وجود ادعای شرکتی ارائه دهنده اینترنت Wireless محل شما به صورت کلی برای اینترنت Wireless آنتن‌دهی نداشته باشد.

پست و پاسخ رایانه‌ای

حامد بهرامی راد
سیدعلی طریحی

لطفاً بهترین ویندوز را برای رایانه‌های مدرسه معرفی کنید.

اکثر معلمان و مسئولین مدارس همین موضوع را می‌خواهند بدانند، باید گفت که نوع ویندوز بستگی به دو عامل اصلی بستگی دارد:

1. مشخصات سخت‌افزاری رایانه‌های مدرسه؛ به عبارت دیگر، قدرت و توانایی پاسخ‌گویی قطعاتی مانند CPU، HDD، Ram و...

2. قابلیت کار کردن نرم‌افزارهای مورد استفاده روی ویندوز.

در هر صورت امروزه چون ویندوز «Vista» توسط شرکت مایکروسافت از رده خارج شده، انتخاب شما محدود است به ویندوز XP و ویندوز 7. طبیعتاً ویندوز 7 به نسبت ویندوز XP دارای مزیت‌های بیشتری مانند امنیت بالاتر، زیبایی، هنگ کردن کمتر و... است، این مزیت‌ها دلایل قابل قبولی برای انتخاب ویندوز 7 محسوب می‌شوند، البته این نکته را مدنظر داشته باشید که برای کار با ویندوز 7 سخت‌افزارهای کارآمدتری نیز مورد نیاز خواهد بود.



کودکان استثنایی،

● احسان امیری

جریان داشته است.

مسافرت در این جاده پرمز و راز جاذبه‌های زیادی برای جهان‌گردان دارد؛ جاده‌ای که حتی با وسایل امروزی، مسافرت در آن خالی از خطر نیست. رشته‌کوه‌های یخ بسته، صحرای هراس‌انگیز کلاماکان، شنهای روان، راهزنان بی‌شمار، و صدها و صدها خطر گوناگون دیگر، ماجراهای زیادی برای مسافران این جاده پدید می‌آوردند و بی‌دلیل نبود که 20 سال طول کشید تا مارکوپولو به همراه پدرش نیکولو و عمویش مافیا این جاده را طی کنند. اکنون که به دلایل گوناگون و... امکان سفر در این جاده فراهم نیست، بازی رایانه‌ای جاده ابریشم - من بازی رایانه‌ای به این نام ندیده‌ام، اما فرض کنیم که وجود دارد - امکان مناسبی برای علاقه‌مندان به سفر در جاده ابریشم است. اگر چنین بازی رایانه‌ای وجود داشت من بی‌درنگ این بازی را برای کودکانم می‌خریدیم تا آنان نیز مانند مسافران سخت‌کوش جاده ابریشم، از «ونیز» به «چین» سفر کنند و کالای تجاری‌شان را به مقصد برسانند.

حسن سالاری (نویسنده و مترجم آثار کودکان و نوجوانان)، کتاب «جاده ابریشم» ترجمه محسن ثلاثی از «انتشارات سروش» را زمانی به من هدیه داد که یک حلقه دی‌وی‌دی تصویری کنسرت گیتارو، آهنگ‌ساز شهیر ژاپنی در دوره معاصر را با عنوان «جاده ابریشم» خریده بودم. مطالعه هم‌زمان این کتاب ارزشمند و شنیدن قطعات این کنسرت، حس عجیبی در من ایجاد کرده بود. دو قطعه این آلبوم که بارها و بارها آنها را هم‌زمان با خواندن کتاب گوش داده‌ام، مرا به «خاطرات مه‌آلود» آن دوره می‌برند و هم‌سفر مسافران این جاده می‌کنند، قطعات «کاروان‌سرا» و «جاده ابریشم» هستند. بی‌دلیل نیست که گیتارو شهرت خود را مدیون ساختن این قطعات است.

جاده ابریشم به طول 8000 کیلومتر، شرق و غرب عالم را به هم متصل می‌کرد؛ جاده‌ای که مانند رودخانه‌ای بزرگ با شاخه‌های گوناگون در طول صدها سال در کهن‌ترین تمدنهای بشری

• **تصویر 2-** سی‌دی‌هایی در بازار وجود دارند که از تولیدات شرکتهای وطنی هستند و بیشتر حالت جنگ و کشکول دارند. وجود بخش نقاشی در نرم‌افزارها، از فشارهای عصبی ناشی از بازی رایانه روی کودکان استثنایی می‌کاهد و فضایی دل‌پذیر و متعادلی ایجاد می‌کند. بازی با رنگ‌گذاری روی اشکال خطی بسیاری آرامبخش است. به خصوص امکان ذخیره و پاک کردن داشته باشد.



تصویر 1- فراوانی بازیهای خشن، لاجرم استفاده بیشتر کودکان از این نوع بازیها را در پی دارد. وجود سی‌دی‌ها و نرم‌افزارهایی که در ایجاد فضایی شاد و لطیف مؤثرند، برای کودکان استثنایی بسیار ضروری است؛ مانند سی‌دی موسیقیهای تصویری و فیلمهای شاد و کمدی. «بارون می‌آد جرجر»، انیمیشنی موزیکال از تولیدات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، و سی‌دی موسیقی «رستاک» مبتنی بر مقامهای موسیقی محلی ایران، از نمونه‌های سالم و موفق این گونه آثارند.



مسافران جاده ابریشم

که امکان ذخیره بازی در هر مرحله فراهم باشد. این به کودک کمک می‌کند که در ادامه بازی دچار ب‌س و ناامیدی نشود و راه رفته را دوباره نرود. این کودکان هر مرحله از بازی را به سختی و کوشش زیاد طی می‌کنند و اگر بازی، امکان ذخیره نداشته باشد تأثیر نامطلوبی بر جای می‌گذارد. احساس پیشرفت در بازی، امری بسیار حیاتی برای کودک استثنایی است که به این ترتیب در او ایجاد می‌شود.

سطح‌بندی بازی نیز بسیار مهم است. برای کودکان استثنایی نه براساس سن تقویمی، بلکه باید براساس سن عقلی آنان بازی را انتخاب کرد. بازیهای ساده‌تر و کسب امتیازی بیشتر، در آنان حس اعتماد به نفس به وجود می‌آورد. در غیر این صورت تکانشهای عصبی شدیدی مثل گریه کردن به دلیل درماندگی، عصبی شدن، پرخاشگری و... برای آنها به وجود می‌آید.

سخت‌کوشی کودکان استثنایی برای انجام یک امر، همیشه مرا به یاد سخت‌کوشی مسافران جاده ابریشم می‌اندازد. وقتی توصیف صحرای هراس‌انگیز کلامکان را از زبان نویسنده کتاب جاده ابریشم می‌خوانید، ناخودآگاه خود را در صحرا می‌باید و خورشیدسوزان روز و شب سرد صحرا را با تمام سلولهای وجودتان حس می‌کنید و به انگیزه مسافران این جاده می‌اندیشید... و حتماً تجربه مجازی مسافرت در این جاده و ماجراهای آن، برای کودکان استثنایی بسیار دل‌پذیر خواهد بود. و البته برای دیگران. برای آن که بازی «جاده ابریشم» برای کودکان استثنایی مناسب باشد، لازم است در تنظیم قابلیت‌های آن به نکات زیر توجه شود:

طول جاده ابریشم 8000 کیلومتر است. طبیعی است که در یک مرحله از بازی نمی‌توان طول این جاده را طی کرد؛ به خصوص با موانع و خطرهایی که مسافران را تهدید می‌کنند. بنابراین بهتر است طراحان، بازی را به نحوی برنامه‌ریزی کنند



تصویر 3- حضور در منزل همکلاسیها و هم‌مدرسه‌ایها و بازی با آنان، اوقات خوبی هم برای خانواده و هم برای کودکان ایجاد می‌کند. احمدرضا از این که مهمان امیر و احسان است، لذت می‌برد.



تصویر 4- شادی در خانواده‌ای که کودک معلول دارند، اهمیت به‌سزایی دارد چنین فضایی همراه با اعتقاد و ایمان مذهبی، فشارهای روانی ناشی از کودک معلول را در خانواده به شدت کاهش می‌دهد و آنان را برای مقابله با مشکلات آماده‌تر می‌کند.

گزارش نخستین جشنواره و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای

این بار برج می

گزارش و عکس:
● اعظم حسن لاریجانی

اصلی جشنواره شامل بازیهای رایانه‌ای ایرانی (بازیهای بزرگ، بازیهای آنالین، بازیهای تلفن همراه، بازیهای کوچک) بود و در بخش جنبی نیز، مسابقه طراحی کاراکتر، نامه‌نویسی، بازیهای تغییر یافته، بازیهای فلش و بازیهای آفرینشهای دانش‌آموزی اجرا شد. در بخش فناوریها، شرکتهای معتبر نرم‌افزاری و سخت‌افزاری حاضر بودند و در حوزه بازیهای رایانه‌ای، محصولات خود را ارائه کردند. همچنین، در قسمتی با عنوان بازی‌سرا، بازیهای جدید ایرانی، بازیهای شبکه‌ای، جدیدترین کنسول بازیهای الکترونیکی و بازیهای کابینی به علاقه‌مندان معرفی شده بودند.

نخستین جشنواره و نمایشگاه بازیهای رایانه‌ای، 8 تا 12 اردیبهشت ماه در تهران در سالن همایشهای «برج میلاد» برگزار شد. این رویداد فرهنگی برای نخستین بار بود که به همت «بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای» وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با حضور بازی‌سازان سراسر کشور انجام می‌شد. و مورد استقبال گروههای سنی متفاوت قرار گرفت. جشنواره بین‌المللی بازیهای رایانه‌ای در هشت بخش تولیدات فناوریها، خانواده، بازی و سرگرمی، دنیای بدون بازیهای رایانه‌ای، دانش‌آموزی، کارگاه‌های تخصصی و مسابقات برگزار شد. بخش



یکی از بخشهای متفاوت جشنواره، بخش دنیای بدون بازیهای رایانه‌ای بود. هدف از اجرای این بخش طراحی فضایی شاد و مفرح برای علاقه‌مندان بود که مورد توجه بسیاری از نوجوانان و جوانان قرار گرفت.

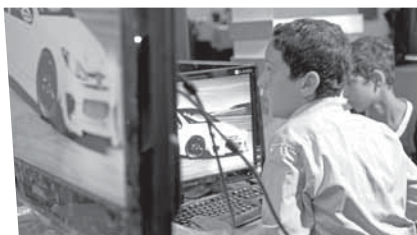


حضور دانش‌آموزان و علاقه‌مندی و توجه آنان، شور و هیجان خاصی به جشنواره داده بود. آنان به قدری تحت تأثیر جذابیت بازیها قرار گرفته بودند که حضور دوربین را در یک متری خودشان متوجه نمی‌شدند.



بالاد، زمین بازی

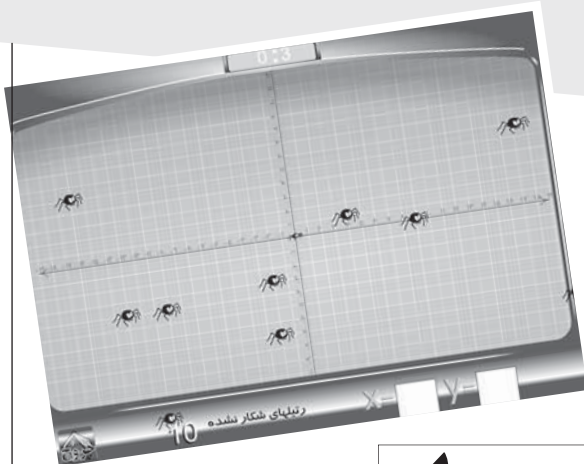
در غرّفه بازی سرّاء، دانش آموزان قبل و بعد از یک بازی خشن مورد بررسی روان شناسانه قرار می گرفتند و تأثیر بازی رایانه ای خشن بر رفتارشان، برایشان توضیح داده می شد.



به گفته دبیر جشنواره، با توجه به حجم بالای تولیدات و کیفیت بازیهای رایانه ای ایرانی، این جشنواره مجالی بود برای آشنایی بهتر دست اندرکاران این حوزه با یکدیگر، و همچنین زمینه های معرفی این محصولات را در بازارهای بین المللی فراهم آورد.



بازیهای قدیمی، همچنان جذاب بودند و در کنار لوازم خانگی قدیمی، حال و هوای متفاوتی به جشنواره داده بود.



● نرگس معینی

شکار رتیل



خشک‌ترین و غیرجذاب‌ترین مطالب هم اگر به شکل بازی درآیند، نه تنها دانش‌آموزان، بلکه ما معلمان را هم ساعتها در دام خودشان می‌اندازند. می‌گویید نه؟ امتحان کنید! قصد داریم در این صفحه در هر شماره، یک بازی آموزشی را معرفی کنیم. نحوه استفاده از این بازیها، کاملاً به سلیقه و خلاقیت شما و نیز طرح درستان بستگی دارد. (برگزار کردن مسابقات و لیگ‌های حذفی، اختصاص امتیاز ویژه به افرادی که بتوانند هر بازی را تا مرحله‌ای خاص پیش ببرند. به عنوان جایزه، اجازه دادن به بچه‌ها برای این که مثلاً، 10 دقیقه بازی کنند...)

بازی این ماه: شکار رتیل

هدف بازی

آشنایی و تسلط بر شناخت مختصات دکارتی با تکرار و تمرین فراوان.

نحوه بازی

از هر طرف زمین رتیلها وارد صفحه مختصات می‌شوند. تعداد رتیل‌های موجود در هر لحظه در پایین صفحه نمایش داده می‌شود. شما باید با توجه به مسیر حرکت هر رتیل، با وارد کردن مختصات نقطه‌ای که در سر راه او قرار دارد و زدن دکمه «ENTER»، در آن نقطه مین بکارید و رتیل را نابود کنید. شما به اندازه کافی وقت دارید، اما هر چه سریع‌تر همه رتیلها نابود شوند، عملکردتان بهتر گزارش می‌شود. زمان سپری شده در هر لحظه در بالای صفحه نمایش داده می‌شود. شما می‌توانید مسابقه برگزار کنید و فردی را برنده اعلام کنید که زودتر از بقیه موفق به نابود کردن تمام رتیلها می‌شود.

این بازی برای دانش‌آموزان راهنمایی مناسب است. اگرچه برای اطمینان از تسلط بچه‌ها بر مختصات دکارتی، حتی در دبیرستان می‌شود از آن استفاده کرد.

نشانی بازی

در سایت تبیان از این مسیر می‌توانید به بازی دسترسی پیدا کنید-

<http://www.tebian.net>

مرکز یادگیری

بازیهای آموزشی

صفحه دوم

شکار



مدرسه مجازی: مفاهیم و اشکال

● محمد عطاران

عنوان دوره: مدرسه مجازی

کد دوره: 91401902

مقدمه

مدرسه مجازی مدرسه‌ای است که در آن آموزش به صورت رو در رو و چهره به چهره و در زمان و مکان واحد انجام نمی‌شود؛ بلکه آموزش، شکل مجازی دارد. در تعریف آموزش مجازی گفته‌اند که این آموزش بر آن نوع آموزش دلالت دارد که شاگرد و معلم از لحاظ مکان و زمان، و یا هر دو از یکدیگر جدا هستند و معلم محتوای درس را از طریق نرم‌افزار مدیریت درسه‌ها، منابع چندرسانه‌ای اینترنت ویدئو کنفرانس و مانند آن فراهم می‌کند. فراگیرندگان محتوا را از این طریق دریافت می‌کنند و به کمک این فناوریها با معلم ارتباط برقرار می‌کنند [http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual-education].

«آموزش مجازی» اصطلاحی است که در مغرب زمین کاربرد چندانی ندارد. آنها غالباً از اصطلاح «یادگیری الکترونیکی»^۱ استفاده می‌کنند. این کاربرد البته دلایلی دارد که باید در جای دیگر به آن پرداخت دو مورد از تعاریف این نوع آموزش اشاره می‌شود:

هر گونه آموزش که در آن از شبکه برای انتقال دانش، تعامل و یا تسهیل یادگیری استفاده می‌شود اطلاق می‌شود. این نوع یادگیری شامل «یادگیری توزیع شده»^۲، «یادگیری از راه دور» (به جز آموزش مکاتبه‌ای) و «آموزش مبتنی بر رایانه»^۳ در شبکه و «آموزش مبتنی بر شبکه» است. این آموزش هم‌زمان و یا نهم‌زمان است و می‌تواند با راهنمایی معلم و یا رایانه و یا ترکیبی از هر دو باشد [Cai au edu/Concept/Glossary.html].

یادگیری الکترونیکی رویکردی تعریف شده است که در آن به کمک رایانه‌های شخصی، سی‌دی‌ها و اینترنت یادگیری آسان و

ارتقا داده می‌شود. این رویکرد شامل استفاده از پست الکترونیکی، گروه‌های بحث و گفت‌وگو، و «نرم‌افزار مشارکتی»^۴ است [en.wikipedia.org/wiki/Elearnig].

➤ **کلید واژه:** مدرسه مجازی، دیدگاه دریفوس، مدرسه هوشمند

انواع مدرسه مجازی

آموزش مجازی و یا مدرسه مجازی در بستر یادگیری الکترونیکی ممکن است در سه قالب زیر ارائه شود:

۱. مدرسه مجازی هوشمند؛
۲. مدرسه مجازی در قالب ارتباط چهره چهره از طریق شبکه؛
۳. مدرسه مجازی مبتنی بر ارتباطات ناهم‌زمان و غالباً

مکتوب از طریق شبکه.

در مدرسه مجازی هوشمند، نرم‌افزارهای هوشمند نقش معلم را ایفا می‌کنند. معلمان واقعی در کنار دانش‌آموزان نخواهند بود، بلکه در مقام مشاور عمل می‌کنند. دانش‌آموزان به دنبال کسب نظریه‌ها هستند و شکلی از اجتماعی شدن را تجربه می‌کنند. این تجربه و رای موقعیت جغرافیایی و فیزیکی آنهاست.

کرزویل^۵ در مقاله‌ای تحت عنوان «ماشین‌های روانی» تحول رایانه و تأثیر آن را در دراز مدت، انقلابی تا پایان قرن بیست و یکم پیش‌بینی کرده بود. (به صورتی که نه تنها در تعلیم و تربیت، بلکه در روابط انسانها انقلابی برپا می‌شود). وی معتقد بود تعلیم و تربیت در سال ۲۰۰۹ به کمک رایانه محقق و به یادگیری «خود راهبر»^۶ منتهی می‌شود. هر دانش‌آموز برای خود یک رایانه و لوازم جانبی و

قابل حمل آن را دارد. موضوعات یادگیری از طریق ارتباطات بی‌سیم، مانند اینترنت... قابل دست‌یابی هستند. مدرسه تحت تأثیر نرم‌افزار و فضای ناشی از آن متحول شده است. توجه معلمان به علاقه، ویژگی‌های روان‌شناختی و اجتماعی کردن بچه‌ها معطوف است. براساس پیش‌بینی او، تعلیم و تربیت در سال 2019 به سمت و سویی می‌رود که با معلمان شبیه‌سازی شده در مدرسه‌ها مواجه خواهیم بود. نرم‌افزارهای هوشمند نقش معلم را بازی می‌کنند [kurzweil, 1999:5].

براساس پیش‌بینی ری‌کرزویل، تعلیم و تربیت در سال 2029 به شکل‌گیری جامعه‌ای مبتنی بر یادگیری مداوم منتهی می‌شود. عوامل اتوماتیک بدون کمک انسانها آموزش می‌دهند. ماشینها می‌توانند دانش جدید را بدون مداخله انسان خلق کنند یا مداخله انسان را در تولید دانش تقلیل دهند. ماشینها برخلاف انسانها، ساختهای دانش را از شخصی به شخص دیگر منتقل می‌کنند [پیشین].

چنین پیش‌بینیهایی سبب شده‌اند که متخصصان حوزه علوم رایانه‌ای به کمک روان‌شناسان و متخصصان تعلیم و تربیت در پی ایجاد «سیستم‌های معلم هوشمند»⁷ (ITS) برآیند. سیستم‌های معلم هوشمند به آن گونه از سیستم‌های آموزش‌دهنده رایانه‌ای گفته می‌شود که قادر باشند، میزان دانش هر دانش‌آموز را تشخیص دهند. نتایج آزمایشها نشان می‌دهند که این دسته از سیستم‌ها، در مقایسه با انواع سنتی بهتر می‌توانند میزان یادگیری را تخمین بزنند [Self, 1990]. کارایی ITSها در افزایش سطح یادگیری به اثبات رسیده است [Andesson&Corbett 2000&1999 Aleven&Koedinger, 1995]. اگر چه این سیستم‌ها هنوز به اندازه آموزش انسانی نفر به نفر مؤثر نیستند.

در «مدرسه مجازی در قالب ارتباط چهره به چهره از طریق شبکه»، معلم از طریق اینترنت بر محدودیت مکانی فائق می‌آید و فضای آموزشی به گونه‌ای شبیه‌سازی می‌شود که فضای واقعی کلاس را تداعی کند. معلم از طریق دوربین در معرض دید دانش‌آموزان کلاس قرار می‌گیرد. دانش‌آموزان نیز از همان طریق معلم خود را می‌بینند و می‌توانند در دو نقطه کاملاً دور از یکدیگر، کلاس را تشکیل دهند. در این شکل، در واقع نظام سنتی آموزش در فضای مجازی حیات

خود را ادامه می‌دهد و مشکل مناطق جغرافیایی دور افتاده (به دلیل محدودیت دسترسی به معلمان مجرب بر اثر محدودیتهای مکانی) رفع می‌شود. یعنی در صورت داشتن خطوط پرسرعت اینترنت و استفاده از دوربین به نحوی که معلم و دانش‌آموز را در معرض دید یکدیگر قرار دهد، کلاس در فضای مجازی به صورت هم‌زمان تشکیل خواهد شد.

در شکل سوم مدرسه مجازی، ارائه درس از طریق معلم به صورت ناهم‌زمان و ترجیحاً به صورت مکتوب صورت می‌گیرد. این شکل از ارائه می‌تواند صورت سنتی داشته باشد و صرفاً به انتقال دانش اکتفا کند. یا آن که صورت تعامل و ارتباط فعال به خود بگیرد و آن گونه که پاره‌ای از صاحب نظران اشاره کرده‌اند، پارادایم جدیدی در آموزش فراهم کند و دانش‌آموزان را به مراحل تفکر انتقادی ارتقا دهد. به بیان دیگر، در این شکل از مدرسه مجازی می‌توان از دو رویکرد «ارائه‌ای»⁸ و «تسهیل کننده»⁹ بهره برد [گریسون و اندرسون، 1383]. در رویکرد ارائه‌ای، از روشی یکطرفه برای انتقال اطلاعات بدون تلاش برای درگیر کردن دانش‌آموز استفاده می‌شود و ارائه مؤثر به سازمان‌دهی، نظم و ترتیب، و اشتیاق ارائه کننده بستگی دارد. این رویکرد فاقد عنصر تعامل و یا گفت‌وگوی انتقادی است، در حالی که رویکرد تسهیل کننده براساس گفت‌وگوی انتقادی و ایجاد فرصت برای تعامل دانش‌آموز و مشارکت او در فرایند یادگیری استوار می‌شود.

در ادامه بحث نخست نقدی کلی بر مدرسه مجازی (و به طور عام آموزش مجازی) مطرح می‌شود و سپس تحلیل و ارزیابی هر یک از انواع مدرسه‌های مجازی ارائه خواهد شد.

نقد کلی بر مدرسه مجازی

در حوزه آموزش مجازی (و از جمله مدرسه مجازی) از محدود کسانی که پرسشگرانه در آن تأمل نظری کرده‌اند، می‌توان از معلم فلسفه دانشگاه «استنفورد»، هیوبرت دریفوس¹⁰ نام برد. دریفوس در کتاب «در باب اینترنت»¹¹ مبتنی بر دیدگاه‌های نیچه¹² و کیرکگار¹³، فیلسوفان آلمانی و دانمارکی، به پدیده اینترنت نگاه کرده است.



دیدگاه دریفوس

در مقدمه کتاب، دریفوس مبتنی بر نظر نیچه در مورد اهمیت جسم و بدن در حیات آدمی، به نقد هر گونه آموزش مجازی می‌پردازد. به نظر وی در فضای شبکه جسمانیت تدریجاً رنگ می‌بازد و فقدان جسمانیت آدمی به روابط انسانی شکل دیگری می‌بخشد.

دریفوس به طرح این پرسش می‌پردازد که تا چه میزان یادگیری از راه دور را می‌توان یادگیری دانست. مبنای نقد او اهمیت رویارویی چهره به چهره در آموزشی است که با اندیشه نیچه در باب اهمیت بدن پیوند خورده است، و نیز مراحل هفت‌گانه فراگیری که به نظر او آموزش الکترونیکی در همان مراحل آغازین این مراحل متوقف می‌ماند و به انتها نمی‌رسد.

در مقوله ارتباط جسمی و رو در روی، دریفوس بر آن است که ارتباط شبکه‌ای ما را از تجربه‌های مستقیم‌تر واقعیت دور می‌کند. در ادامه به شرح این مباحث می‌پردازیم.

دریفوس در این که یادگیری - در مفهوم واقعی - در فضای تربیتی مبتنی بر فناوری اطلاعات تحقق یابد، مناقشه کرده و معتقد است که در این فضا یادگیری در سطوح بسیار ابتدایی اتفاق می‌افتد. دریفوس برای آموزش و یادگیری عناصری را اساسی می‌شمرد که به زعم او در فضای مجازی مفقودند. به نظر او، مراحل یادگیری عبارت‌اند:

1. **مرحله مبتدی**¹⁴: در این مرحله اطلاعاتی به فراگیرنده عرضه می‌شود که براساس آن، مهارت‌های علمی و فکری آموخته می‌شود. در این مرحله که صرف ارائه اطلاعات است، به آموزگار و معلم نیازی نیست و چون قواعد و عناصر علم فراگرفته می‌شود و نه زبان علم، شبکه و رایانه می‌تواند کارآمد باشد.

2. **مرحله مبتدی پیشرفته**¹⁵: در این مرحله فرد برخی مشخصات دقیق‌تر را از طریق بررسی و تمرین فراگیرد، مثلاً معلم به فراگیرنده می‌گوید. این یا آن قهرمان را ببین چگونه بازی می‌کند، یا این حرکت یا آن حرکت را امتحان کن. در این مرحله فراگیرنده دستورات را دنبال می‌کند و نمونه‌ها به او عرضه می‌شوند.

3. **مرحله کاردانی**¹⁶: در مرحله قبل، مبتدی پیشرفته

قادر به درک نکات مهم نیست و انجام کار برایش سخت و خرد کننده است. حتی ممکن است درباره چگونگی تسلط بر مهارت سرگردان شود. فرد کاردان با مسئله درگیر می‌شود و در هر موقعیت نکات مهم را تشخیص می‌دهد. مثلاً بازیکن تنیس در می‌یابد که چه موقع به جلوی تور باید بیاید و چه موقع فاصله خود را باید حفظ کند. در این مرحله فرد به لحاظ عاطفی درگیر می‌شود. و شکست و موفقیت برای او مهم می‌شوند. این مرحله، مرحله‌ای است که فراگیرنده به رویارویی با معلم نیاز دارد و درخشش و یا آبروریزی در یادگیری است که در این رویارویی چهره خود را نشان می‌دهد و در رشد کاردانی فراگیرنده نقش مهمی را ایفا می‌کند. فضای مجازی که فاقد این برخورد چهره به چهره است، مانع از آن می‌شود که فرد در مرحله کاردانی کام‌یاب شود.

4. **مرحله تبخیر**¹⁷: در این مرحله فراگیرنده به رشدی می‌رسد که از خود واکنش‌های شهودی نشان می‌دهد و این واکنش‌ها جانشین پاسخ‌های حساب شده یا منطقی می‌شوند. مثلاً بازیکن تنیس به تور نزدیک می‌شود و فاصله خود را از آن، هنگام ضرورت حفظ می‌کند؛ بی‌آن که به نظریه‌ها و قواعد بازی فکر کند. این کار از طریق شهود انجام می‌شود. 5. **مرحله خبرگی**¹⁸: در این مرحله فراگیرنده نه تنها آن چه را که لازم است انجام دهد فوراً در می‌یابد، بلکه با استفاده از مجموعه گسترده‌ای از تمایزات موقعیتی که می‌تواند انجام دهد، فوراً در می‌یابد که چگونه به هدفش دست یابد. بنابراین نوعی توانایی تمیز و تشخیص ظریف‌تر پیدا می‌کند. در واقع خبره، کار مناسب را در زمان مناسب و به روش مناسب انجام می‌دهد. در این مرحله، خبره به درجه خبرگی با مشاهده سبک و انگاره‌ای معلم دست می‌یابد. این مرحله، مرحله‌ای نیست که بتوان در شبکه به آن دست یافت.

6. **مرحله استادی**¹⁹: در این مرحله فرد به بالاترین سطح مهارت خویش دست می‌یابد و سبک خود را ابداع می‌کند. این مرحله‌ای است که فرد هرگز از طریق شبکه به آن دست نمی‌یابد؛ چون مستلزم شاگردی کردن و مشاهده سبک‌های متفاوت و در نهایت دست‌یابی به سبک خاص خود است.

7. **مرحله خرد عملی**²⁰: در این مرحله فرد با کاربرد

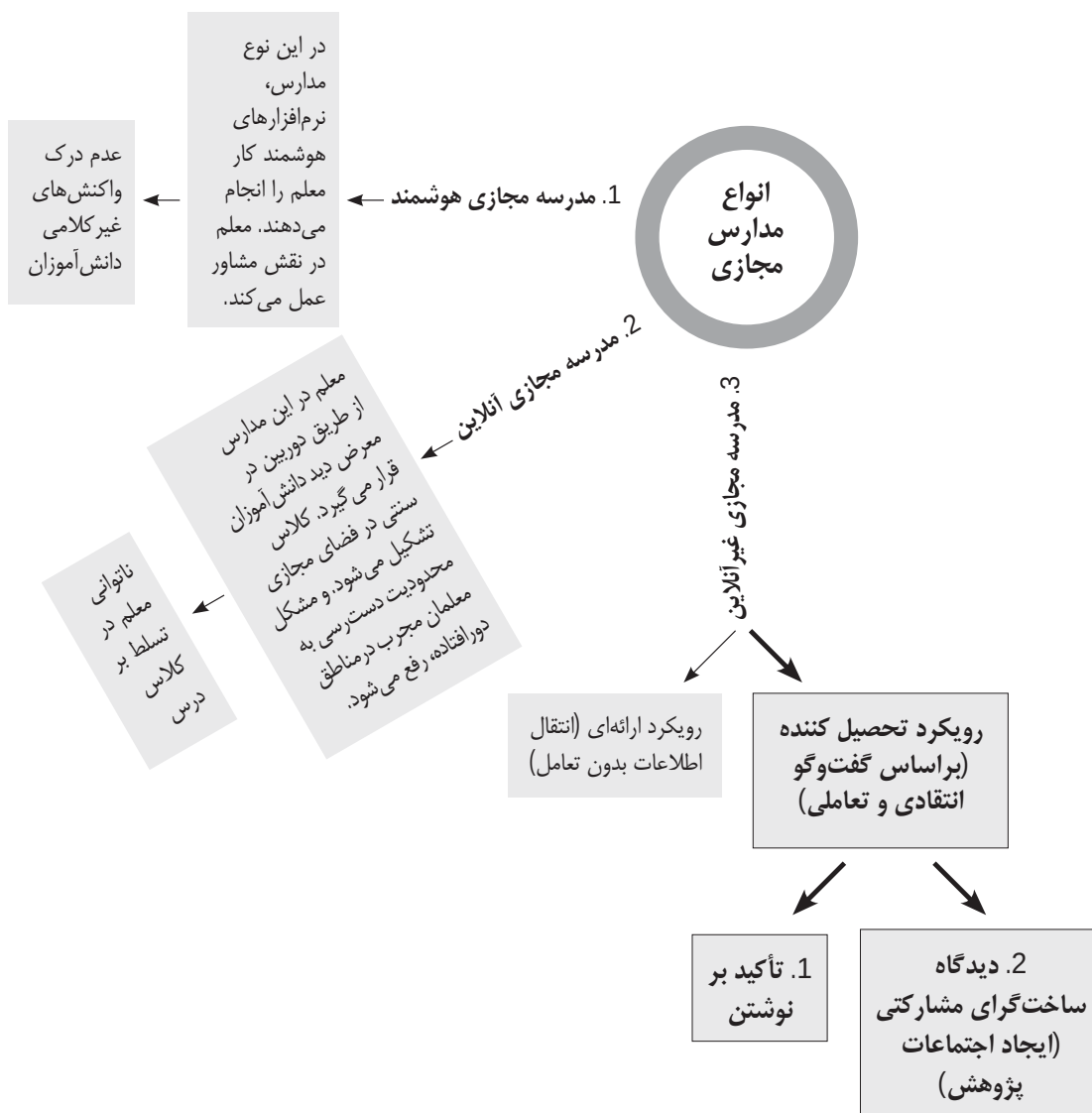


حالی که تبحر و فرزانی عملاً کاملاً دور از دسترس باقی خواهند ماند.

پاسخ به نقد

براساس نظر دریفوس، آموزشی که در آن روابط چهره به چهره شاگرد و معلم صورت نمی گیرد، از هفت مرحله متکامل یادگیری حداکثر به سه سطح آن دست می یابد و دانش آموز را از نیل به مراحل عالی تر محروم می کند. اگر فرض مذکور را بپذیریم، دو

مهارتهایش در بافت فرهنگی خاصی سرو کار دارد. انجام کار گروهی و یا برنامه ریزی، در چین، هندوستان و یا آمریکا تفاوت های ظریفی دارد. تنها از طریق هدفون و یا میکروفون و شبکه انتقال نمی یابد، بلکه از طریق مواجهه جسمانی و عاطفی و مشاهده سبک هایی که تعلق فرهنگی دارند، کسب می شود. دریفوس وعده های یادگیری از طریق شبکه و در دنیای مجازی را فریبی بیش نمی داند. او معتقد است یادگیری از راه دور تنها می تواند کاردانی ایجاد کند، در



پرسش اساسی در این جا مطرح می‌شود.

پرسش نخست این است که آیا نظام سنتی موجود واقعاً در شرایط کنونی از این مراحل دانش‌آموزان را فراتر می‌برد که به دلیل بی‌بهره بودن فضای مجازی از این قابلیت‌ها، خود را از امکانات این فضا محروم کنیم؟ این پرسشی جدی است که همواره در مقابل نظام سنتی آموزش قرار داشته است. اگر بپذیریم که نظام سنتی موجود با مراحل نهایی مورد نظر دریفوس فاصله زیادی دارد، با انتقال نظام آموزش به فضای مجازی در واقع چیزی از دست نمی‌رود.

پرسش دوم این است که اگر دلایل دریفوس را بپذیریم و باور کنیم که آموزش چهره به چهره در کلاس و هر مکان مادی دیگر از قابلیت‌هایی برخوردار است که فضای مجازی از آن محروم است، آیا نمی‌توان به دلیل این که بسیاری از افراد از همان سطوح نازل یادگیری مورد نظر دریفوس محروم‌اند، توسعه فضاهای آموزش مجازی را اثبات کرد؟ با توجه به گروه‌های جمعیتی که از هر گونه آموزش در سطوح پایین نیز محروم هستند، گسترش فضاهای آموزش مجازی از ضرورت فراوان برخوردار است؛ گرچه به مراحل عالی یادگیری از این طریق دست نیابیم برخی از این گروه‌ها عبارت‌اند از ناتوانان جسمی، بیکاران، جوانان، زنان و دختران، زندانیان، پناهندگان، مهاجران و امثال اینها.

تحلیل و ارزیابی شکل اول مدرسه مجازی

همان‌طور که پیش از این ذکر شد، ویژگی مهم مدرسه مجازی در شکل اول آن، جایگزینی نرم‌افزار هوشمند به جای معلم و عامل انسانی است یکی از نقص‌های گونه‌های موجود این سیستم‌ها، نداشتن شخصیت انسانی و در نتیجه، عدم برقراری ارتباط کافی با مخاطب خود است. [Overmyer, 1998 & 1999] همان‌طور که می‌دانیم، ارتباط بین انسان‌ها به دو گونه کلامی و غیر کلامی تقسیم می‌شود. به نظر می‌رسد که هیچ‌یک از سیستم‌های هوشمند موجود در مقایسه با معلم‌های انسانی، قادر به درک واکنش‌های غیر کلامی دانش‌آموزان نیستند. در حالت معمول، احساسات درونی افراد به کمک آن‌چه که در صورت آنها نمایان است. نظیر آهنگ کلام، حرکت چشم‌ها و سایر حرکات بدنی تشخیص داده می‌شود و

معلم در هر لحظه با توجه به آن چه از مخاطب خود ارزیابی می‌کند، مسیر بعدی تدریس خود را تعیین می‌کند. براساس مطالعات محرابیان (1971)، 93 درصد ارتباط احساسی - هیجانی با مخاطب غیر کلامی است که در آموزش‌های رایانه‌ای این بخش نادیده گرفته می‌شود [self, 1990]. بر این اساس، نسل بعدی معلم هوشمند باید به جبران این نقص بزرگ پردازد که به این ترتیب روش آموزش به یکی از سودمندترین روش‌های آموزشی مبدل خواهد شد. ارتباط احساسی از چند مسیر شامل وضعیت چهره، حرکات دست، بدن و آهنگ کلام [picard, 1998]. برقرار می‌شود.

به هر روی، این نظرگاه به دنبال جانشین کردن سیستم‌های هوشمند به جای معلم است؛ به گونه‌ای که نرم‌افزار بتواند، مانند انسان به گونه هوشمند به یادگیرنده پاسخ گوید و واکنش‌های لازم را در حین آموزش و فراگیری نشان دهد.

تحلیل و ارزیابی شکل دوم مدرسه مجازی

همان‌گونه که اشاره شد در شکل دوم در واقع روابط معلم و شاگرد در همان فضای سنتی شبیه‌سازی می‌شود، به گونه‌ای که محدودیت مکانی رفع خواهد شد. دو انتقاد به این روش شده است؛ یکی از این نقدها از موضع جانبداری از آموزش مجازی اصولاً بازسازی روابط سنتی و چهره‌به‌چهره در فضای مجازی را امری مطلوب نمی‌داند و معتقد است که پارادایم آموزش در این فضا تغییر می‌کند و نباید انگاره آموزش سنتی را به این فضا انتقال داد. برای مثال، مؤلفان کتاب «یادگیری الکترونیکی در قرن بیست‌ویکم» معتقدند که یادگیری الکترونیکی تنها نوعی دیگر از فناوری یا وسیله جنبی نیست که به آرامی وارد شود یا در نهایت طرد شود. بلکه یادگیری الکترونیکی نماینده شیوه و شاخه‌ای بسیار متفاوت از ارتباطات است از آن جا که ارتباط مرکز تمامی شیوه‌های تعامل آموزشی است، احتمالاً تأثیر آن بر نظام‌های آموزشی، معلمان و فراگیرندگان منفرد قابل توجه خواهد بود. هنگامی که در حال تجربه اکولوژی یادگیری نوینی هستیم. شبیه‌سازی فعالیت‌هایی که متعلق به اکولوژی بسیار متفاوتی هستند، نادرست خواهد



بود. شبیه‌سازی فعالیتهای سنتی نه تنها موجب از بین رفتن فرصت بهبود تجربیات یادگیری می‌شود، بلکه فقط در مقابل بهره‌گیری از ویژگیهای عصر جدید یادگیری مقاومت می‌کند. یادگیری الکترونیکی به گونه‌ای اجتناب‌ناپذیر تمامی روشهای آموزش و یادگیری را در قرن بیست‌ویکم تغییر خواهد داد. یادگیری الکترونیکی نمی‌تواند توسط کسانی که به طور جدی خواهان بالا بردن سطح آموزش و یادگیری هستند، نادیده گرفته شود [گریسون و اندرسون، 1383: 28-27].

نقد دیگر بر کلاس مجازی شبیه‌سازی شده مبتنی بر نظریهٔ احاطهٔ مریلوپونتی²¹ است. این دیدگاه باور دارد که برای درک موقعیت باید به نحوی نسبت به آن احاطه داشت و این احاطه نیز از راه تماس مستقیم و جسمانی به وجود می‌آید. در آموزش مجازی به شکل شبیه‌سازی شدهٔ نظام سنتی، معلم از احساس تسلط بر کلاس محروم می‌شود. در کلاس درس، خواب آلودگی شاگردان، ابهامی که در چشموهای آنها وجود دارد، تردیدی که در چهره‌هایشان مشهود است و... همه به معلم می‌گویند که چگونه رفتار کند؛ درست مانند بازیگران تئاتر که بر حسب باز خوردی که از تماشاگران دریافت می‌کنند، رفتارهایشان تنظیم می‌شود؛ چیزی که تماشاگران فیلم به بازیگران نمی‌توانند منتقل کنند. ممکن است بگوییم که با قرار دادن دوربینهایی در نقاط متفاوت کلاس و ارائهٔ تصاویر متعدد از کلاس می‌توان احاطه از راه دور را برای معلم در فضای مجازی فراهم کرد؛ ولی عملاً نمی‌توان دو کار را توأمان انجام داد. هم به دوربین برای صحبت کردن نگاه کرد و هم به چند تصویر هم‌زمان براساس آن بتوان متناسب با فضای کلاس عکس‌العمل مناسب نشان داد. در نهایت اگر هم بتوان به درکی از کلاس به وسیلهٔ دوربینها دست یافت، به نظر این مشکل هم‌چنان باقی است که ما برای تجربهٔ عمیق نیاز داریم که در موقعیت حضور مستقیم داشته باشیم تا در شادمانی و غم شریک بشویم و مخاطرات یادگیری و یا شوقهای آن را تجربه کنیم که همهٔ اینها ممکن است در فضای مجازی از دست برود. در مواردی که ما از پدیده‌ای درک مبتنی بر حضور مستقیم نداریم، نمی‌توانیم درک دقیقی از آن به دست بیاوریم.

از طرف دیگر، در درک مستقیم پدیده‌ها از طریق مواجههٔ مستقیم عنصر خطرپذیری وجود دارد و این باعث می‌شود ما به درک عمیق‌تر پدیده دست یابیم فرق است میان راننده‌ای که در جاده سرگرم رانندگی است و کسی که پشت رایانه شبیه‌ساز سرگرم رانندگی است. آن کس که با واقعیت به صورت مستقیم و از طریق جسمانی تماس دارد، خطرپذیری را تجربه می‌کند و این موجب تعمیق یادگیری او می‌شود. براین اساس، در یادگیری رو در رو پیامدهای مخاطره‌انگیز احتمالی وجود دارند، مانند شرمندگی دانش‌آموزی که درس را بلد نیست پاسخ دهد و یا معلمی که از عهدهٔ تدریس بر نمی‌آید خطرپذیری در آموزش از راه دور که معلم در حال سخن‌رانی است، وجود ندارد و در واقع این عنصر که ممکن است برای یادگیری انگیزه افزا باشد و به تثبیت یادگیری بینجامد، از دست خواهد رفت؛ چون معلم نگران اتفاقی نیست که در پی تدریس او خواهد افتاد. در مورد شاگردی نیز که در معرض نگاههای معلم قرار ندارد؛ انتظار نمی‌رود که اضطراب یادگیری - در معنای مثبت آن - انگیزهٔ یادگیری را در او بیفزاید [همان، 90-67].

تحلیل و ارزیابی شکل سوم مدرسهٔ مجازی

در شکل سوم ارائهٔ درس از طریق معلم به صورت ناهم‌زمان و ترجیحاً به صورت مکتوب صورت می‌گیرد. این شکل از ارائه می‌تواند صورت سنتی داشته باشد و صرفاً به انتقال دانش اکتفا شود، و یا آن که صورت تعامل و ارتباط فعال به خود بگیرد و آن گونه که پاره‌ای از صاحب‌نظران مدرسه‌های مجازی اشاره کرده‌اند، پارادایم جدیدی در آموزش فراهم کند و دانش‌آموزان را به مراحل تفکر انتقادی ارتقا دهد. از این دو رویکرد پیش از این با عنوان رویکرد ارائه‌ای و رویکرد تعاملی نام بردیم. هدف رویکرد ارائه‌ای آن گونه که گریسون و اندرسون می‌گویند دسترسی به اطلاعات و بهره‌مندی از آن است. [گریسون و اندرسون، 1383: 31]. ولی در رویکرد تعاملی تأکید بر پردازش، دریافت معنی و خلق مجدد اطلاعات است به نظر ایشان، هدف آموزش رشد تفکر انتقادی و تواناییهای یادگیری خود راهبر است؛ به گونه‌ای که آموزشی در نهایت دانش‌آموزان را آماده کند که

به فراگیرندگان مادام‌العمر تبدیل شوند. این موضوع اکنون به نماد عصر اطلاعات تبدیل شده است. [همان، ص 46].

به نظر گریسون و اندرسون، برخی از دست‌اندرکاران آموزش به پارادایم یادگیری الکترونیکی توجه نکرده‌اند و درصدد انتقال اکولوژی نظام سنتی آموزش به فضای یادگیری الکترونیکی هستند. از این رو همان اقتضائات آموزش چهره به چهره را در فضای یادگیری الکترونیکی حفظ می‌کنند و این از نظر نویسندگان مذکور خطایی است که سبب می‌شود از ظرفیتهای بالقوه این فضا برای اصلاح فرایند آموزش استفاده نشود.

با توجه به آن چه که گفته شد، چند نکته دربارهٔ مدرسهٔ مجازی لازم به ذکر است:

- ورود فناوری اطلاعات در فضای آموزش خودبه خود نظام آموزشی و یادگیری را متحول نمی‌کند.
 - ابتدایی‌ترین شکل استفاده از فضای آموزش مجازی، انتقال آموزش چهره‌چهره به این فضا است.
 - برای بهره‌گیری از قابلیت‌های اصلاح‌گرایانهٔ آموزش مجازی باید پارادایم جدیدی در آموزش ایجاد کرد
 - هدف آموزش مجازی صرفاً انتقال دانش نیست، بلکه تبدیل فراگیرندگان به آفرینشگران دانایی و آگاهی است.
- براین اساس از مجموعه مدلهایی که در مدرسهٔ مجازی مطرح شد، مدل سوم با رویکرد تعاملی مورد نظر این نوشته هم‌خوانی دارد؛ چون با اهداف آموزش عالی تناسب بیشتری دارد و انگارهٔ آن به صورتی است که نیل به این اهداف را ممکن می‌سازد. عناصری که به لحاظ نظری در ساخت فضای مدرسهٔ مجازی با رویکرد تعاملی باید به آنها توجه کرد به شرح زیرند:

نخستین نکته در ایجاد فضاهای آموزش مجازی، انتخاب دیدگاه یادگیری است. در واقع دیدگاه طراحان مدرسهٔ مجازی ساختار و عوامل این فضا را تعیین می‌کند کسانی که فرایند یادگیری را فرایندی یک‌سویه می‌دانند که فراگیرنده در آن لوح سفیدی است که باید به او دانش را منتقل کرد. استفاده از سخن‌رانی، قرار دادن مواد آموزش به صورت کامل و در دسترس قرار دادن حجم قابل توجهی از مطالب در فضای مجازی را بی‌تردید خواهند پذیرفت

و ارزش‌یابی آنها نیز براساس چنین تصویری از یادگیری، بی‌شبهت به امتحان در فضای سنتی نخواهند بود تصور ما این است که اگر می‌خواهیم دانش‌آموزان به سطوح عالی دانش که ترکیب، ارزیابی، خلاقیت و آفرینندگی است دست یابند، انتخاب دیدگاه سنتی در یادگیری راهگشا نیست. دیدگاهی که با هدف پیش گفته در آموزش تناسب دارد، دیدگاه «ساخت‌گرایی»²² و «مشارکتی»²³ در فرایند آموزش و یادگیری است.

روان‌شناسان ساخت‌گرا در مورد شناخت اعتقاد دارند که افراد از طریق ساختن، یاد می‌گیرند؛ اگر فراگیرندگان خودشان اطلاعات را به وجود آورند، اطلاعات تهیه شده را به سادگی می‌فهمند. ساخت‌گرایی بر فعالیت ذهن به مثابه مرکزی برای خلق دانش متمرکز می‌شود. [elarh & wentworh, 1997].

روشهای آموزشی مبتنی بر نظریهٔ ساخت‌گرایی از «یادگیری مشارکتی»²⁴ استفاده می‌کنند. یادگیری مشارکتی روشی است که در آن یادگیرندگان در گروه‌های کوچک با هم و به کمک هم به یادگیری می‌پردازند، همکاری و مشارکت بین اعضای گروه به افراد امکان خواهد داد تا نظرات یکدیگر را بشنوند، تصمیمات مشترکی بگیرند، کارشان را بهبود دهند و در این جریان یاد بگیرند. بر این اساس، ایجاد اجتماعات پژوهشی در فضای مدرسهٔ مجازی (مدل سوم با رویکرد تعاملی) از اهمیت اساسی برخوردار است.

اجتماعات پژوهشی، گروه‌های مشارکت جو در فضای مجازی هستند که صرفاً به تبادل اطلاعات نمی‌انديشند، بلکه با تبادل فهم خود از مسائل سعی بر آن دارند که از منظر دیگران به موضوعات علمی نگاه کنند و تجربهٔ خود را از یادگیری عمق بخشند. این کار در آموزش مجازی از طریق تشکیل «گروه مباحثه»²⁵ و یا «گروه خبری»²⁶ صورت می‌گیرد. فراگیرندگانی که روی حل یک مسئله با یکدیگر کار می‌کنند، باید شیوهٔ نگرش خود را به مسئله و راه حل پیشنهادی خود را برای مسئله بیان کنند. این روشی برای تولید اندیشه است که نیازمند آگاهی از نحوهٔ اندیشیدن و عمل کردن فرد است به این ترتیب فرصتی برای «انتزاع فعالانه» فراهم می‌شود (تکرار نوشتن و حفظ کردن که معلم از دانش‌آموزان می‌خواهد به هیچ کدام از این موارد منتهی نمی‌شود).



9. Facilitive
10. Hubert L. Dreyfus
11. On the Internet
12. Niche
13. Kier kegaard
14. Novice
15. Advanced beginner
16. Competence
17. Proficiency
18. Expertise
19. Mastery
20. Practical wisdom
21. Merloponiti
22. Constructivism
23. Collaborative
24. Cooperative Learning
25. Discussion group
26. Newsgroup

منابع

- دبلیو جوکا، ام. ای. و ماسکیل، آر. (1380) تدریس واقعی و خود جوش به روش ساختار گرایی در شرایط نامساعد. (ترجمه: محمود امانی طهرانی) رشد آموزش ابتدایی • ویژه نامه آموزش علوم . 44 - 39.
- سیف، علی اکبر . (1379) . روانشناسی پرورشی (روانشناسی یادگیری و آموزش) (ویراست نو) . تهران : انتشارات آگاه .
- کوبرن ، ویلیام. (1380) . ساخت گرایی برای معلمان علوم . (ترجمه محمود امانی طهرانی) رشد آموزش ابتدایی (ویژه نامه آموزش علوم) . 38 - 32 .
- گریسون و آندرسون (1383)؛ یادگیری الکترونیکی در قرن 21، ترجمه محمد عطاران، موسسه توسعه فناوری آموزشی مدارس هوشمند
- هیوبرت دریفوس (1383) درباره اینترنت، ترجمه علی فارسی نژاد، نشر ساقی

- Aleven, V., Koedinger, K. R. (1999), Tutoring Answer Explanation Fosters Learning with Understanding. Proceedings AIED..
- Aleven, V., Koedinger, K. R., (2000) Limitations of student control: Do students know when they need help? Proceedings ITS
- Anderson, J. R., A. T. Corbett, (1995) Cognitive Tutors: Lessons Learned. Journal of the Learning Sciences 4(2): 167-207
- Clark, Mark Plano. Wentworth, Christopher D. (1997). Constructivism and development of multimedia applications. University of Wisconsin. Available on: <http://www.doane.edu/crete/academic/science/phy/SCCPAP.htm>.
- Kurzweil Ray ; (1999) The Age of Spiritual Machines, When Computers Exceed Human Intelligence ; Viking
- Mehrabian, A. (1971). Silent messages. Wadsworth, Belmont, California.
- Picard, R. W., (1998.) Towards Agents that Recognize Emotion. IMAGINA, Monaco
- Self, J.A. (1990), Theoretical foundations for intelligent tutoring systems. International Journal of Artificial Intelligence in Education 1(4): 3-14,

تأکید بر نوشتن در مدرسه مجازی

بخش مهمی از ارتباط معلم با شاگردان در فضای آموزش چهره به چهره، از طریق شفاهی است. به چند دلیل در فضای مجازی باید از نوشتن بیشتر بهره برد. دلیل نخست محدودیت در گفت‌وگو در فضای مجازی در مقایسه با فضای چهره به چهره است دیگر این که نوشتن بیشترین عامل یادآوری و اندیشیدن است. نوشتن، تعامل آگاهانه میان افراد را تقویت می‌کند. تحقیقی نشان می‌دهد که «پرسش و پاسخ» نسبت به دیگر حالات کلامی چهره به چهره، در سطح شناختی بالاتری قرار دارد و چون دانش‌آموزان زمان بیشتری برای تفکر و نظم بخشی به افکار خود دارند هم‌چنین، معلمان می‌توانند پرسش‌های شناختی مکتوب را در سطح بالاتری مطرح کنند. [گریسون و اندرسون 69-1383].

دلیل مهم‌تر انتخاب دیدگاهی است که براساس آن دانش باید توسط شخص در تعامل اجتماعی بنا شود. نوشتن ما را در معرض قضاوت دیگران قرار می‌دهد و کمک می‌کند در تعامل اجتماعی، معرفت خویش را تصحیح و پالایش کنیم البته اهمیت نوشتن فقط در فضای مجازی مطرح نمی‌شود، ولی در این فضا، انتخاب دیدگاه ساخت‌گرا و مشارکتی اهمیتی دو چندان می‌یابد.

اگر از مدرسه مجازی انتظار تحول داریم و می‌خواهیم به رشد خلاقیت، دانایی و تولید دانش کمک کند، باید نوشتن از عناصر مهم آن باشد. البته فضای مجازی این اقتضا را هم دارد که از دانش‌آموزان خواسته شود که در قالب نوشتن مقاله، گفت و شنود مکتوب، و... باب نوشتن را باز کنند. زیرا در این فضا، دانش‌آموز فرصت ارائه حضوری به صورت سخن‌رانی ندارد و لازم است فضای نوشتن را برای او ایجاد کرد تا او به ارائه نظرات خود و تعامل با دیگران از طریق نمادهای مکتوب بپردازد.

پی‌نوشت

1. Elearning
2. Distributed learning
3. Computer based training (CBT)
4. Collaborative Software
5. Kerzveil
6. Self - directed
7. Intelligent Tutoring Systems (ITS)
8. Presentational

این صفحه به ما کلاس اولی‌ها تعلق دارد جایی که بتوانیم ساده‌ترین مهارت‌های کار با رایانه را یاد بگیریم؛ بدون اینکه فکر کنیم دیگر زمان طرح این آموزش‌های ساده گذشته است.



● زینب گلزاری

به‌همین سادگی!

این مورد، کاملاً اجتناب‌ناپذیر است!



لو رفتن «رمز عبور» پست الکترونیکی رامی‌گویم. خصوصاً اگر دور و بر شما چند دانش‌آموز بازیگوش پرسه بزنند. کافی است هر کدام یک یا دو حرف و عدد را کشف کنند. تصویرسازی بقیه داستان با شما! اما نگران نباشید. اگر با چنین وضعیتی مواجه شدید، تنها چند دقیقه وقت نیاز دارید تا حریف را مغلوب کنید. تغییر رمز عبور پست الکترونیکی در شرایطی که احتمال می‌دهید رمزتان آشکار شده، تدبیری است که تنها یک معلم زیرک به آن می‌اندیشد. پس تا انتهای این آموزش ما را همراهی کنید. برای تغییر رمز عبور پست الکترونیکی خود از این مسیر پیش بروید:

● ابتدا وارد صندوق پستی خود شوید و سپس گزینه «Account info» را ذیل نام خود باز کنید. ● در پنجره باز شده، گزینه «change your password» را انتخاب کنید.

● در صفحه‌ای که گشوده می‌شود، سه فضای خالی برای نوشتن رمز وجود دارد. در قسمت اول رمز قبلی را وارد کنید. در قسمت دوم رمز جدید و در فضای خالی سوم تکرار رمز جدید را بنویسید. سپس روی گزینه «ذخیره» کلیک کنید. ● به همین سادگی! اکنون رمز عبور پست الکترونیکی شما تغییر کرده است. و به عبارت ساده‌تر این بار بچه‌ها رو دست خورده‌اند!



سندرم بازی رایانه‌ای

تعریف

سندرم «بازی رایانه‌ای» یک سندرم شایع مسری است و از طریق هم‌کلاسی، پسر خاله و بچه همسایه منتقل می‌شود. مواردی از ابتلای والدین به این سندرم در محیط‌های کار و خانه نیز گزارش شده است.

عامل ابتلا

عامل ابتلا، ویروس نیست و فرد معمولاً از طریق سی‌دی یا دستگاه رایانه به آن مبتلا می‌شود. مواردی از تأثیر بازدارنده ویروس‌ها در ابتلای حاد به این سندرم گزارش شده است، تا جایی که مبتلا، به مجرد مشاهده ویروس رایانه‌ای، عطای بازی را به لقایش بخشیده و گفته است که ما اصلاً نخواستیم.

تشخیص

در خیلی از موارد ممکن است تشخیص شما در مورد نوع سندرم اشتباه باشد. بنابراین اگر اولین بار است که فرزندان پای رایانه نشسته، سر سفره نمی‌آید و می‌گوید کار ندارم، احتمال بدهید که او شاید غذا را دوست نداشته باشد یا چیزی خورده و سیر است و یا با یکی از اعضای خانواده قهر کرده و دارد خودش را لوس می‌کند. بنابراین بالای سر او بروید و بپرسید: «داری چی کار می‌کنی؟» اگر دیدید که هول شد و صفحه رایانه را بست، خیالتان از سندرم بازی رایانه‌ای راحت باشد و بدانید دارد یک کارهای دیگری با رایانه می‌کند.

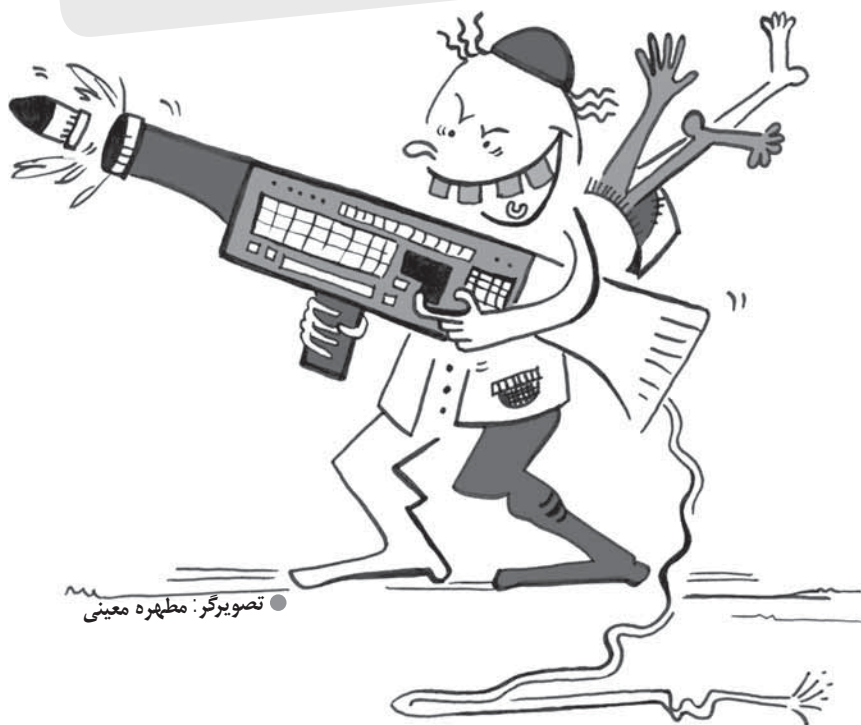
علائم ابتلا

مبتلا معمولاً از خواب و خوراک می‌افتد، به غذا خوردن علاقه ندارد. به حرف زدن علاقه ندارد، به کتاب خواندن علاقه ندارد، به اعضای خانواده علاقه ندارد، به حضور در مهمانی‌ها علاقه ندارد، به کوه و دشت و صحرا و جنگل علاقه ندارد، و خلاصه، هیچ چیز جز خیره شدن به صفحه نمایش (مونیتور) و ور رفتن با موس و صفحه کلید علاقه ندارد. ممکن است

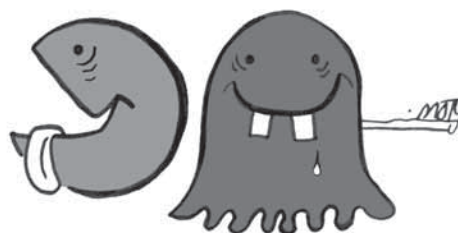
اعضای درگیر

برخلاف تصور رایج، برخی از اعضای بدن در مبتلایان به این سندرم دچار اضافه‌کاری می‌شوند که به تقویت آنها می‌انجامد. این اعضا عبارت‌اند از: عضلات چشم راست، عضلات چشم چپ، انگشت‌های سبابه و اشاره دو دست (برای ور رفتن با موس و صفحه کلید و خاراندن گاه‌گاهی سر)، استخوانهای

فک برای زور آوردن روی هم (لحظات بحرانی بازی، این زور ممکن است به 500 نیوتن بر متر مربع نیز برسد)، قلب، دهلیزها و سایر ضامم (شدت عمل و میزان طپش و پمپاژ کردن خون، بستگی به نوع بازی دارد). بقیه اعضای بدن هنگام بازی (جز در بازیهای معدودی) خود را درگیر نمی‌کنند و به مرخصی استعلاجی می‌روند.



● تصویرگر: مظهره معینی





نمونه

عباسقلی خان، پسر با ادب و باهنری دارد که چندی است به بازیهای رایانه‌ای علاقه پیدا کرده است. نام او هست علیمردان خان و از وقتی بازی کامپیوتری می‌کند، حس پرخاشگری‌اش تقویت شده است و چنان‌چه ایرج میرزا می‌گوید: اهل منزل هستند ز دستش به فغان و هر چه می‌گوید ننه، لج می‌کند و دهنش را به همه کج می‌کند که بی‌شک از نتایج بازیهای رایانه‌ای است. نام‌برده هر کجا لانه گنجشکی بود، بچه گنجشک در آوردی زود. او به بازیهای خشن علاقه‌مند است و به گفته خودش، تا به حال 563 عدد گوش و 693 عدد دست و 437 جفت پا را قطع، و 872 دزد و قاتل را سر به نیست، ستون فقراتش را از فرط انجام

عملیات محیرالعقول در بازیهای رایانه‌ای، کج و کتش را ناکار کرده است.

به گفته کارشناسان، علیمردان به سندرم «دنایای خیث» مبتلا است که بر اثر بازیهای رایانه‌ای خشن ایجاد می‌شود. او درمقابل پند و اندرز مقاومت می‌کند و به کشتن و غارت کردن دشمنان علاقه دارد. از خون و خون‌ریزی و از خوردن چیپس و پفک موقع انجام عملیات لذت می‌برد و از خوردن مواد مقوی مثل اسفناج و برگ چغندر گریزان است. هم‌چنین، هر چه چیپس و پفک به او می‌دهند می‌گوید کم است و مادرش مات که این چه شکم است، خلاصه نه پدر راضی از او نه مادر، نه معلم نه ننه، نه نوکر که از مسئولین نظارت بر بازیهای رایانه‌ای تقاضامند است، رسیدگی فرمایید.

درمان

ممکن است لازم باشد والدین اینترنت را قطع کنند، موبیوتر را بشکنند و کیس را به کاسه بشقابی تحویل دهند. در هر صورت بهتر است والدین دائم با اولیای مدرسه مشورت کنند تا آنها ظرف سه سوت ترتیب درمان کودک دلبندشان را بدهند. توصیه‌های زیر را هم هنگام بازی رایانه‌ای فرزندان مد نظر داشته باشید:

دم به ساعت بالای سرش بروید و از او بپرسید: «داری چی کار می‌کنی؟ درستو بخون، نکنه با بازی کردن، وقت تلف کنی؟! تو آخرش هیچی نمی‌شی، می‌شی یه سربار و انگل اجتماع.»

مطمئن باشید که با این نصایح شما، او بازی را کنار می‌گذارد و سفت و سخت به درس می‌چسبید.

مدام وسایل شخصی او را کنترل کنید و به محض مشاهده کوچک‌ترین سیدی بازی، مراتب را به نزدیک‌ترین آدم (اعم از همسر، خواهر، همسایه، باجناق و سوپر دریانی) اطلاع دهید. به محض مشاهده کوچک‌ترین نشانه‌ای از افت تحصیلی، بالا رفتن نمره عینک، بالا رفتن فشار خون، پراشتهایی، کم‌اشتهایی، بی‌اشتهایی، خمودگی، گوشه‌گیری، درون‌گرایی، بیش‌فعالی، کم‌حوصلگی، بی‌حوصلگی، حوصله زیاد، بداخلاقی، بد غذایی، قوز کردن، گودی کمر، انحنای ستون فقرات، قارو قور شکم و موارد مشابه، تمام سیدی‌های بازی او را بسوزانید.

برای اطمینان، نگذارید او از سیدی‌های رده‌های سنی بالاتر استفاده کند، چون خشن هستند و برای سلامت او ضرر دارند. او را ترغیب کنید که همیشه از سیدی‌های رده سنی زیر شش سال بهره بگیرد.

پیش‌گیری

تمام اوقات فراغت فرزندان را کنترل کنید. بعضی از کارشناسان معتقدند که بازیهای رایانه‌ای مفیدی هم وجود دارند که برای ارتقای سطح آموزشی فرزندان و پرورش تفکر و خلاقیت دانش‌آموزان مفیدند. و جنبه کمک آموزشی دارند. ولی شما به این حرفها گوش ندهید و کار خودتان را بکنید. اگر بچه بخواهد خلاقیتش را رشد بدهد و مخترع و

دانشمند بشود به این قرتی بازیها نیست و در هر شرایطی می‌تواند به اختراع و ابتکار بپردازد. کافی است به یاد بیاورید که نیوتن وقتی به جاذبه زمین پی‌برد که زیر درختی دراز کشید و سیبی روی سرش فرود آمد. چه بسا اگر او به نصایح والدین و معلمین دلسوزش گوش نمی‌داد و برای هواخوری به فضای آزاد نمی‌رفت و وقتش را با بازی رایانه‌ای تلف می‌کرد، ما اکنون از جاذبه زمین محروم بودیم!





بدافزارها (قسمت دوم)

کرم یا قوت کبود

● علیرضا قاضی سعیدی
کارشناس ارشد فناوری اطلاعات و ارتباطات

می‌شوند. از معروف‌ترین کرم‌های دنیا می‌توان به کرم (Slammer) که با نام «یا قوت کبود» معروف شد، اشاره کرد. این کرم از سرعتی فوق‌العاده برخوردار بود، به گونه‌ای که در هر 8/5 ثانیه دو برابر می‌شد. از جمله اهداف مورد حمله این کرم مؤسسات مالی و سیستم‌های ATM بودند.

در ادامه مبحث بدافزارها، در این شماره به بررسی دو دسته دیگر از خانواده بدافزارها یعنی «کرم»¹ها و «تروجان»²ها می‌پردازیم.

➤ **کلید واژه:** کرم‌ها، تروجان‌ها، رابرت مورس

➤ تروجان‌ها

تروجان‌ها یا اسب‌های تروا، برنامه‌های مخرب کوچکی هستند که به صورت «پنهانی»³ در سیستم قربانی اجرا می‌شوند و سیستم قربانی را تحت تأثیر قرار می‌دهند. نام‌گذاری این دسته از بدافزارها به داستانی از یونان باستان اشاره دارد که در آن، شهری از طریق اسبی چوبی که سربازان دشمن در آن پنهان شده بودند، اشغال شد. در حالی که ساکنین شهر ابتدا بر این باور بودند که اسب چوبی هدیه‌ای به نشانه پایان جنگ است، نکته مهمی که در مورد تروجان‌ها اهمیت دارد این است که «هکر» می‌تواند به مدد تروجان موجود در رایانه قربانی، به دزدی «پسورد»های ذخیره شده روی سیستم او، خواندن اطلاعات و مستندات فایل‌ها، پاک کردن اطلاعات و حتی نمایش تصویر و پنجره‌های دلخواه خود بپردازد.

برای توضیح عملکرد تروجان‌ها لازم است دو مفهوم زیر را توضیح دهیم.

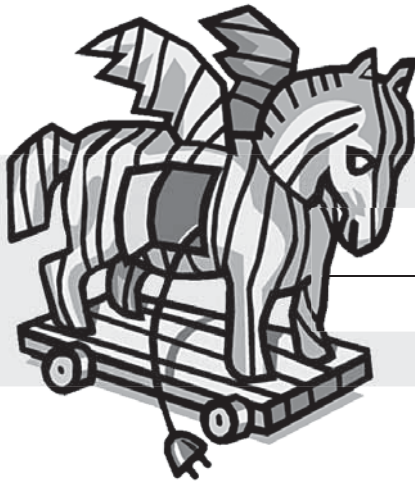
1. **کانال آشکار**⁶: که یک مسیر ارتباطی قانونی در یک سیستم رایانه‌ای یا شبکه برای انتقال داده به حساب می‌آید.
2. **کانال پنهان**⁷: مسیری برای انتقال داده در سیستم رایانه‌ای و یا شبکه به گونه‌ای که سیاستهای امنیتی زیر پا گذاشته می‌شوند.

➤ کرم‌ها

به عنوان پیشینه‌ای در مورد کرم‌ها، بد نیست اولین خالق کرم اینترنتی دنیا، یا به عبارت بهتر، پدر کرم‌های اینترنتی را معرفی کنیم. رابرت مورس³ متولد سال 1965 از اعضای دانشگاه MIT ایالات متحده، در سال 1988 اولین کرم را بدون اطلاع دقیق از عواقب و اثرات آن روانه شبکه اینترنت کرد. در واقع هدف اصلی مورس ایجاد برنامه‌ای پویا و مقاوم به روشن و خاموش شدن سیستم و فرمت شدن دیسک سخت بود تا بتواند از طریق آن، ابعاد اینترنت را اندازه‌گیری کند. او با این کار تعداد زیادی از رایانه‌های متصل به شبکه را که تعداد آنها در مقایسه با زمان فعلی بسیار کمتر بود، آلوده کرد و به همین دلیل، 10 هزار دلار جریمه شد.

اما چرا برای این بدافزار نام کرم را انتخاب کرده‌اند؟ چون نمونه‌های نخستین آن، مانند کرم با سرعت کمی در سیستم حرکت می‌کردند؛ اگر چه امروزه سرعت عملکرد آنها از ویروس‌ها هم بالاتر رفته است. کرم‌ها برای ورود به سیستم نیازمند هیچ گونه میزبانی نیستند و بدون این که کاربر کاری در جهت ورود کرم انجام دهد، تنها از طریق آسیب‌پذیریهای سیستم⁴ وارد سیستم





در هسته سیستم عامل است و اثرات مخربی به همراه دارد. چرا که می‌تواند تغییراتی را حتی در سیستم عامل شما ایجاد کند. تروجان‌ها همچنین می‌توانند در نقش «جاسوس افزار»²¹ یا ردیاب «صفحه کلید»²² عمل کنند. واژه دیگری که در مورد تروجان‌ها ممکن است با آن مواجه شوید، «Wrapper» است که در واقع نوعی نرم‌افزار برای اتصال تروجان به یک فایل دیگر، مثلاً فایلی از نوع «مالتی مدیا»²³ است. در شماره‌های بعدی روش‌های مقابله با بدافزارها و پیشگیری از ورود آنها به سیستم شما به تفصیل بررسی خواهند شد.

پی‌نوشت

1. worm
2. Trojan
3. Robert Morris
4. Vulnerability
5. hidden
6. Overt channel
7. Covert channel
8. Remote Access Trojan
9. Data-Sending Trojan
10. Destructive Trojan
11. Proxy Trojan
12. FTP Trojan
13. Security Software Disabler
14. Instant Messenger Applications
15. Attachments
16. Physical Access
17. Browser and email software
18. File Sharing
19. Fake Programs
20. Untrusted sites and some Freeware softwares
21. Spyware
22. Key Logger
23. Multi Media

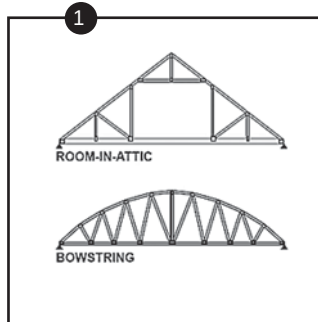
در واقع تروجان ساده‌ترین نوع کانال پنهان است. تروجان‌ها را می‌توان به طور کلی به اقسام زیر تقسیم‌بندی کرد:

- تروجان‌های دسترسی از راه دور⁸؛
 - تروجان‌های ارسال کننده اطلاعات⁹؛
 - تروجان‌های مخرب¹⁰؛
 - تروجان‌های پروکسی¹¹؛
 - تروجان‌های پروتکل انتقال فایل¹²؛
 - تروجان‌های از کار اندازنده نرم‌افزارهای امنیتی¹³؛
- تروجان‌های از راه‌های زیر وارد سیستم شما می‌شوند:
1. نرم‌افزارهای پیام‌رسان فوری¹⁴؛
 2. ضمیمه¹⁵؛
 3. دسترسی فیزیکی مهاجم به سیستم¹⁶؛
 4. مشکلات موجود در نرم‌افزارهای ایمیل یا مرورگر¹⁷؛
 5. «اشتراک‌گذاری فایل»¹⁸ که برای مثال می‌توان به «torrent» اشاره کرد که منبع ورود تروجان‌های بسیاری بوده است؛
 6. «برنامه‌های جعلی و ساختگی»¹⁹ که از آن جمله می‌توان به بسته‌های نرم‌افزاری امنیتی جعلی و آنتی‌ویروس‌های جعلی اشاره کرد که گاه برای از کار انداختن آنها و یا اثباتشان به مشکل برمی‌خوریم؛
 7. سایت‌های غیرقابل اعتماد و برخی نرم‌افزارهای رایگان²⁰؛
 8. دانلود کردن فایل‌ها، بازیه‌ها و محافظ صفحه نمایش از سایت‌های اینترنتی.
- در برخی از نرم‌افزارهای امنیتی با واژه‌ای به نام «Rootkit» مواجه می‌شویم که در واقع نوعی تروجان با قابلیت قرارگیری



مهندسی بازی

● محمدرضا معینی

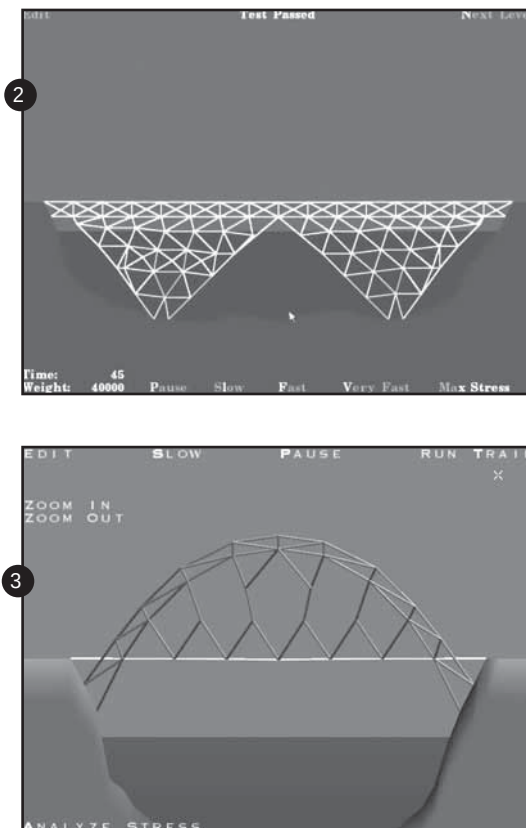


اگر در یکی از رشته‌های مهندسی تحصیل کرده باشید، حتماً چند واحد «استاتیک» را با هر دروسری که بوده، پاس کرده‌اید! اگر به خاطر داشته باشید، یکی از مهم‌ترین عناوین این درس بحث «خرپا» و تحلیل آن است که در صنعت، به خصوص در رشته‌های مرتبط با سازه‌ها (مثلاً پلها) کاربرد بسیار زیادی دارد. نمونه‌ای از چند خرپای ساده در تصویر 1 آمده است. سازه‌های پل ماکارونی (که مدتی است مسابقات آن به صورت جدی در کشور برگزار می‌شود)، نمونه‌های از خرپا هستند... تقریباً در هر سازه مهندسی که لازم است باری را تحمل کند، شما می‌توانید خرپا پیدا کنید.

اما غرض اصلی، چند هفته پیش استاد حل تمرین استاتیک در دانشگاه به عنوان سؤال امتیازی یک بازی بسیار ساده و در عین حال جذاب را معرفی کرد؛ یک بازی کاملاً علمی و بسیار دشوار! در این بازی شما در نقش مهندس سازه باید با استفاده از خرپا، پلی طراحی کنید که با عبور قطار از روی آن، در هم نشکند و تحمل وزن قطار را داشته باشد! داستان پل ورسک را شنیده‌اید؟ این بازی تصویری از همان داستان است. اگر پل خراب شود، شما باخت‌اید! البته باید دقت کنید که در هر مرحله بودجه مشخصی به شما داده می‌شود و نباید از آن بودجه مقدار بیشتری خرج کنید؛ یک بازی کاملاً مهندسی که ساعتها و روزها ذهن شما را برای ساختن یک سازه مقاوم و کم‌خرج مشغول خواهد کرد.

بازی «پل‌ساز»¹ به سادگی و مجانی از اینترنت قابل دانلود است. با حجم بسیار کمی (حدود 100KB) که دارد، هر کسی می‌تواند آن را به سرعت تهیه کند.

پس از اجرای بازی در هر مرحله برای شما تعدادی پایه مشخص می‌شود که سازه شما باید روی این پایه‌ها بنا شود. شما از دو نظر محدودیت دارید: یکی از نظر هزینه و دیگر از نظر طول هر عضو خرپا.



این بازی را می‌توان به دانش‌آموزانی معرفی کرد که علاقه و قصد دارند در مسابقات پل ماکارونی شرکت کنند. برای افرادی که تا به حال با خرپا برخوردی نداشته‌اند، این بازی محیط بسیار خوبی است که به صورت تجربی بفهمند پایدارترین سازه به شکل مثلث است و... (تصویر 2).

هم‌چنین این بازی برای دانشجویانی که «مهندس بازی!» دوست دارند، بسیار مهیج است! به خصوص که پس از ساختن پل و هنگام عبور قطار، بازی این امکان را دارد که میزان استرس و تنش وارد به اعضای خرپا را برای شما نمایش دهد؛ به این صورت که اعضای تحت فشار از سبز به قرمز تغییر رنگ می‌دهند. (تصویر 3).

من هنوز نمی‌دانم که بازی چند مرحله دارد! تا مرحله 13 آن را خبر دارم، ولی بعد از آن را نه! فکر نمی‌کنم که هیچ یک از دانشجویان موفق شده باشد که نمره امتیازی درس استاتیک را کسب کند، ولی تقریباً مطمئن هستم که این نحوه تدریس مبحث خرپا تا سالها در ذهن همه آنها خواهد ماند!

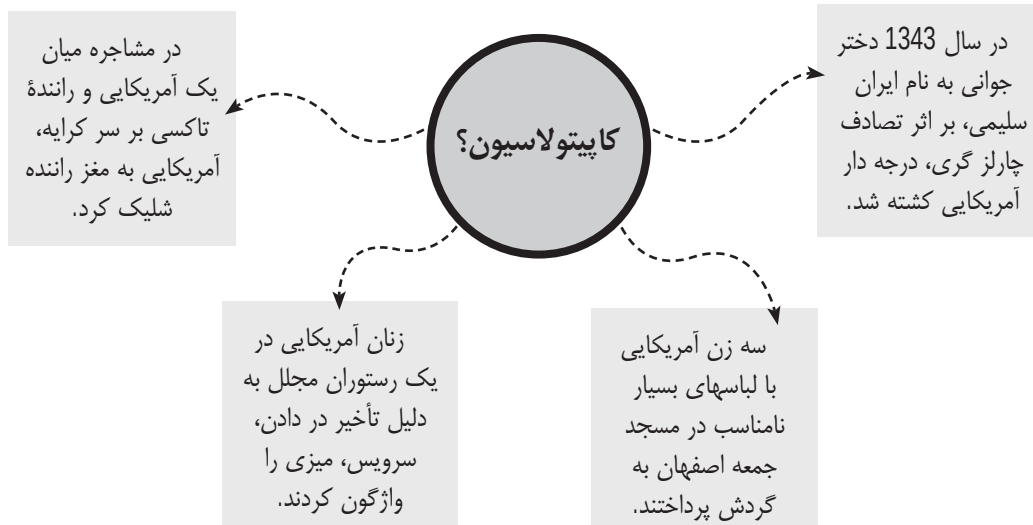
پی‌نوشت

1. Bridge Builder

کاپیتولاسیون

● منصوره فروزان
دبیر تاریخ منطقه 2 تهران

همیشه آرزو داشتم با ایده‌های تدریس همکارانم آشنا شوم. اکنون خوش‌حالم که مجله «رشد مدرسه فردا» این فرصت را ایجاد کرده است. در این جا یکی از ایده‌های تدریس خود را تقدیم می‌کنم:
در درس سیزدهم کتاب تاریخ سوم راهنمایی آمده است: «حسنعلی منصور لایحه مصونیت قضایی آمریکاییان (کاپیتولاسیون) را به مجلس برد.»
بچه‌ها درباره مفهوم کاپیتولاسیون از من می‌پرسیدند. من برای درک این مفهوم چنین کردم:
ابتدا با هدف جلب توجه آنان، با مرور وقایع تاریخی، از برخورد آمریکایی‌ها با ایرانیان صحنه‌هایی را ذکر کردم.



سپس این مفهوم را با مفاهیم بالادستی‌اش، یعنی نوعی قرارداد میان دو کشور، مربوط کردم.

کاپیتولاسیون، قراردادی میان دو دولت آمریکا و ایران



پس از آن تعدادی از بندهای قرارداد کاپیتولاسیون میان ایران و آمریکا را بیان داشتم.

**کاپیتولاسیون؛
قراردادی برای
زورگویی به
دولت‌های ضعیف**

هیچ آمریکایی تحت
هیچ شرایطی قابل
بازداشت نیست.

آمریکایی‌ها نباید
مالیات و عوارض
بپردازند.

محل اقامت
آمریکایی‌ها مانند
سفارت باید مورد
حمایت باشد.

باید از اسناد، مکاتبات
و داراییهای آمریکایی‌ها
مراقبت خاص صورت
گیرد.

در مرحله بعد، قسمتی از فیلم مستند «روح‌الله»، مربوط به ماجرای کاپیتولاسیون، سخنرانی امام و عواقب این سخنرانی (یعنی تبعید امام به ترکیه) را نشان دادم.



در پایان، فرازهایی از سخنرانی امام خمینی^(ره) را در ماجرای کاپیتولاسیون، با صدای بلند و پراحساس برای بچه‌ها خواندم.

انا لله و انا الیه راجعون

ایران دیگر عید ندارد، عید ایران را عزا کردند.

عزت ما پایکوب شد، عظمت ایران از بین رفت.

آیا ملت ایران می‌داند در این روزها در مجلس چه گذشت؟

می‌داند مجلس به پیشنهاد دولت سند بردگی ملت ایران را امضا کرد؟

ای ارتش ایران، ای سیاسیون ایران، ای بازرگانان، ای علمای ایران

من اعلام خطر می‌کنم.

به داد اسلام برسید.

سکوت در مقابل ابرقدرتها از معاصی کبیره است

ما را به آمریکا فروختند...

چه بازی چه سنی؟! بازی برای

● الهه دلجو



● بازیهای رایانه‌ای (مجموعه مقاله)
ناشر: همشهری
سال نشر: 1388
محل نشر: تهران قیمت: 2500 تومان

مقاله‌های این کتاب حاصل برگزاری نشست علمی با موضوع بازیهای ویدیویی و رایانه‌ای است که به همت «مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه‌ای همشهری» و با همکاری «گروه ارتباطات دانشکده علوم اجتماعی» دانشگاه تهران برگزار شد. کتاب حاوی هشت مقاله به شرح زیر است:

1. مطالعات فرهنگی و بازیهای ویدیویی و رایانه‌ای: نویسنده مقاله مسعود کوثری است و در چکیده مقاله می‌خوانیم: «رابطه فرهنگ و بازیهای ویدیویی و رایانه‌ای رابطه‌ای پیچیده است. در این مقاله تلاش می‌شود تا رابطه فرهنگ با بازیهای ویدیویی و رایانه‌ای از زوایای متفاوت مورد بررسی قرار گیرد. سپس از میان وجوه گوناگون مسئله، بازنمایی در بازی بیش از وجوه دیگر مورد بررسی قرار خواهد گرفت.»

2. «رسانه نوین و امر جدید» (بازی رایانه‌ای یا رسانه بازی‌پذیر): ابراهیم محسنی آهویی و نویسنده مقاله می‌نویسد: «بازنمایی در لغت یعنی توصیف کردن، تصویر ساختن، نشان دادن، نمادسازی کردن یا نشانه چیزی بودن. بازنمایی تولید معنای مفاهیم در ذهن ما از طریق زبان است.

به دلیل وجود بازنمایی معنادار در بازی رایانه‌ای، می‌توانیم این پدیده را رسانه بنامیم بازیکنان در طول عمل بازی کردن، ایده‌های ایجاد شده در بازی را، از طریق کنشهای قابل انتخاب که بازی به آنها عرضه می‌کند، در می‌یابند و در نتیجه با دلالت‌های ایدئولوژیکی بالقوه‌ای که در بازی لحاظ شده‌اند، مواجه می‌شوند. چون محدوده کنشهای انتخابی در بازی همواره از پیش تعیین شده است. بازیکنان رویه انتخابی خود را در محدوده امکان‌پذیری از پیش تعیین شده رقم می‌زنند.»

نویسنده در این مقاله با پرداختن به نمودهای متنوع جهان بازی رایانه‌ای، در صدد است تا مباحثی را در حوزه معرفت‌شناسی این رسانه در حال گسترش ارائه کند و از طریق باز ترکیب‌بندی نظری، شیوه‌ای عملیاتی را برای مطالعه متناسب با آن پیشنهاد دهد.

2. بررسی سواد بازیهای ویدیویی - رایانه‌ای (نظریه و کاربرد): نویسنده این مقاله مقداد مهرابی است.

در چکیده مقاله آمده است: «این مقاله به بررسی مفهوم سواد بازی و مفاهیم مرتبط با آن می‌پردازد و این سؤال را بررسی می‌کند: «در آیا می‌توان از مفهوم سواد بازی صحبت به میان آورد؟ سپس با در نظر گرفتن سه بعد برای سواد، دست به شاخص سازی برای مفهوم سواد بازی می‌زند و با طرح سؤالاتی چگونگی امکان بررسی این شاخص‌ها را مشخص می‌کند.»

4. خشونت در بازیهای رایانه‌ای و تأثیر آن برابر با خشونت در جهان واقعی: نویسنده مقاله احسان شاقاسمی است. در چکیده مقاله می‌خوانیم: «یکی از رایج‌ترین سؤالات در حوزه بازیهای رایانه‌ای این است که بازیهای رایانه‌ای چه اثراتی دارند. پاسخ به این سؤالها مانند آونگی میان اثرات حداکثری و حداقلی در نوسان است. قدرت رسانه‌ها از زمان پیدایش ارتباطات جمعی مایه نگرانی جوامع بوده است. اما ویژگی بسیار تعاملی بازیهای رایانه‌ای باعث شده است که حتی گروهی از



سازمان پژوهش و نشر
دانشگاه تهران

دفتر انتشارات کمک آموزشی

با مجله‌های رشد آشنا شوید

مجله‌های رشد توسط دفتر انتشارات کمک آموزشی سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وابسته به وزارت آموزش و پرورش تهیه و منتشر می‌شوند:

مجله‌های دانش‌آموزی

(به صورت ماهنامه و هشت شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

لشکرکودک (برای دانش‌آموزان آمادگی و پایه اول دوره دبستان)

لشکرخواتاموز (برای دانش‌آموزان پایه‌های دوم و سوم دوره دبستان)

لشکر دانش‌آموز (برای دانش‌آموزان پایه‌های چهارم و پنجم دوره دبستان)

لشکر نوجوان (برای دانش‌آموزان دوره راهنمایی تحصیلی)

لشکر جوان (برای دانش‌آموزان دوره متوسطه و پیش دانشگاهی)

مجله‌های بزرگسال عمومی

(به صورت ماهنامه و هشت شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

♦ رشد آموزش ابتدایی ♦ رشد آموزش راهنمایی تحصیلی ♦ رشد تکنولوژی

آموزشی ♦ رشد مدرسه فردا ♦ رشد مدیریت مدرسه ♦ رشد معلم

مجله‌های بزرگسال و دانش‌آموزی تخصصی

(به صورت فصل‌نامه و چهار شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

- ♦ رشد برهان راهنمایی (مجله ریاضی برای دانش‌آموزان دوره راهنمایی تحصیلی)
- ♦ رشد برهان متوسطه (مجله ریاضی برای دانش‌آموزان دوره متوسطه)
- ♦ رشد آموزش قرآن ♦ رشد آموزش معارف اسلامی ♦ رشد آموزش زبان و ادب فارسی ♦ رشد آموزش هنر ♦ رشد مشاور مدرسه ♦ رشد آموزش تربیت بدنی ♦ رشد آموزش علوم اجتماعی ♦ رشد آموزش تاریخ ♦ رشد آموزش جغرافیا ♦ رشد آموزش زبان ♦ رشد آموزش ریاضی ♦ رشد آموزش فیزیک ♦ رشد آموزش شیمی ♦ رشد آموزش زیست‌شناسی ♦ رشد آموزش زمین‌شناسی ♦ رشد آموزش فنی و حرفه‌ای ♦ رشد آموزش پیش دبستانی

مجله‌های رشد عمومی و تخصصی، برای معلمان، مدیران مربیان، مشاوران و کارکنان اجرایی مدارس، دانشجویان مراکز تربیت معلم و رشته‌های دبیری دانشگاه‌ها و کارشناسان تعلیم و تربیت تهیه و منتشر می‌شوند.

♦ نشانی: تهران، خیابان ایرانشهر شمالی، ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش، پلاک ۲۶۶، دفتر انتشارات کمک آموزشی.

♦ تلفن و نامبر: ۸۸۳۰۱۴۷۸ - ۲۱

مخالفان نظریه رسانه‌های قدرتمند هم، در اظهار نظر درباره اثرات این بازیها، جانب احتیاط را بگیرند. در این پژوهش، با استفاده از روشی فرا تحلیلی خواهیم دید که پژوهش‌های انجام شده برای گمانه‌زنی صریح در مورد این که آیا تأثیر خشونت در بازیهای رایانه‌ای برابر با خشونت در جهان واقعی است یا خیر، به نتیجه قطعی نرسیده‌اند.

۵. بازی رایانه‌ای یا ابزار آموزش: در چکیده این مقاله که نویسنده آن محمد اسماعیل حاج هاشمی است، می‌خوانیم: «در این مقاله سعی شده است به طور کاملاً اجمالی مروری بر بحث یادگیری و آموزش در بازیهای رایانه‌ای صورت گیرد و ویژگیهای جذب کننده و درگیر کننده بازیها معرفی و توضیح داده شود؛ تا از این طریق، به توان بالقوه بازیها برای آموزش پی ببریم هم‌چنین در مقاله، این پرسش که آیا با هدایت و پرورش برخی از ویژگیهای این بازیها می‌توان به اهداف آموزشی نزدیک شد، بررسی شده است. به مهارتها و تواناییهایی نیز که می‌توان در بازیهای رایانه‌ای تقویت کرد و مشکلات و ملاحظات که در این راه وجود دارند، پرداخته می‌شود.

۶. بررسی تأثیر جنسیت بر دریافت مخاطبان بازیهای رایانه‌ای (مطالعه موردی: بازی مهاجم مقبره): در آغاز این مقاله که مهروش ذاکری نویسنده آن است، می‌خوانیم: «مقاله حاضر، با رویکرد تحلیل دریافت مخاطب و با استفاده از ایده رمزگذاری و رمزگشایی استوارت هال، به بررسی دریافت مخاطبان بازیهای رایانه‌ای و شیوه تعامل آنها با این بازیها می‌پردازد، در این مقاله جنسیت به عنوان عامل تمایز بخش دریافت مخاطبان، بازی مهاجم مقبره به عنوان نمونه یک بازی ویژه انتخاب شده است. مخاطبان از دو جنس متفاوت، دریافت‌های متفاوتی از بازی مهاجم مقبره و شخصیت اصلی آن که یک زن است، دارند و براساس همان دریافتها نیز، به تعامل با بازی می‌پردازند با تعامل که نوع آن در میان دختران پسران متفاوت است.»

۷. آرماگدونیسیم در بازیهای رایانه‌ای (مطالعه موردی «بازی فرماندهی و پیروزی ژنرالها»): این مقاله را لیا یار احمدی ارائه داده است و در چکیده آن می‌خوانیم: «بررسی چگونگی بازنمایی مفهوم آرماگدون در بازی رایانه‌ای با فرماندهی و پیروزی ژنرالها می‌پردازد. بدین منظور، ابتدا به تبیین دیدگاه پیروان نحله تاریخی مسیحیت - صهیونیسم می‌پردازیم و در ادامه تلاش می‌کنیم براساس نظریه بازنمایی و با استفاده از تکنیک نشانه‌شناسی، نشان دهیم که راونجلیست‌ها، مسلمانان را تروریست‌های خاورمیانه و مسبب همه سوزی نبرد آرمانگدون می‌دانند.»

۸. «بازنمایی قهرمان و ضدقهرمان در بازیهای رایانه‌ای (مطالعه موردی: بازی کانتر استرایک): در چکیده این مقاله که به قلم حمیده مولایی است، می‌خوانیم: «مقاله حاضر به تحلیل نحوه بازنمایی قهرمان و ضدقهرمان در بازیهای رایانه‌ای می‌پردازد. با توجه به این که این بازیها جذابیت زیادی برای مخاطبان در رده‌های سنی متفاوت دارند، در کنار فیلمهای سینمایی و سایر تولیدات فرهنگی، به ابزار مناسبی برای تولیدکنندگان آنها تبدیل شده‌اند تا مخاطب آنها ضمن لذت بردن از بازی، در مسیر اهداف سازنده آنها نیز قرار گیرد.»

پی‌نوشت

1. Representation



• **کنترل خانواده و رده بندی سنی بازی های رایانه ای**
نویسنده: بنیاد ملی بازیهای رایانه ای
با همکاری: معصومه حاتمی، سید حمید میرهادی تفرشی و علی سلاجقه
ناشر: بنیاد ملی بازیهای رایانه ای
نوبت چاپ: اول 1389
قیمت: 3500 تومان

این کتاب حاصل پژوهش است مبتنی بر این فرضیه که اگر بخواهیم کنترل اجتماعی خانواده بر فرزندان مؤثر باشد، باید کاری کنیم که آنها از قابلیت خود کنترلی برخوردار باشند، به اصطلاح جامعه شناسی، ارزشهای هنجارها باید در فرزندان درونی شوند.

این کتاب دارای پنج فصل و دو ضمیمه است، چهار فصل اول کتاب به بحثهای نظری و کلی پرداخته اند و فصل آخر آن به راهکارهای عملی و اجرای کنترل اختصاص دارد.

در فصل اول، «خانواده»، از منظر جامعه شناسی تعریف شده و سپس کارکردهای خانواده از جنبه ها و دیدگاههای متفاوت مطرح شده است. در ادامه، اقسام خانواده از لحاظ جامعه پذیری و تربیت فرزندان و انواع خانواده از نظر مفهومی و جامعه شناسی معرفی شده اند. سپس با پنج نوع چارچوب مفهومی خانواده آشنا می شویم. این فصل با طرح نظریه های برخی از جامعه شناسان در مورد خانواده به پایان می رسد.

در فصل دوم، مفهوم «کنترل اجتماعی» و انواع آن معرفی شده و برخی نظریه های جامعه شناسی در مورد مفهوم کنترل اجتماعی تبیین شده است. فصل سوم به تعریف «جامعه پذیری» ساز و کارهای آن، معرفی کارگزاران و عاملین جامعه پذیری، و طرح برخی نظریه های جامعه پذیری اختصاص یافته است.

فصل چهارم به مراحل «رشد» از کودکی تا جوانی از دیدگاه جامعه شناسی پرداخته و در فصل پنجم راهکارهایی عملی برای والدین به منظور کنترل مؤثر فرزندان در استفاده از بازیهای رایانه ای پیشنهاد شده است.

ضمائم کتاب نیز به عنوان کامل کننده ی فصل آخر، مشروح مصاحبه با سه تن از کارشناسان و صاحب نظران این حوزه و با موضوع کنترل غیررسمی والدین بر فرزندان در استفاده از بازیهای رایانه ای است.



جهاد اقتصادی

برگ اشتراک مجله های رشد

نحوه اشتراک:

شما می توانید پس از واریز مبلغ اشتراک به شماره حساب ۳۹۶۶۲۰۰۰ بانک تجارت، شعبه سهراب آزمایش کد ۳۹۵، در وجه شرکت افست از دو روش زیر، مشترک مجله شوید:

۱. مراجعه به وبگاه مجلات رشد: نشانی: www.roshdmag.ir و تکمیل برگه اشتراک به همراه ثبت مشخصات فیش واریزی.
۲. ارسال اصل فیش بانکی به همراه برگ تکمیل شده اشتراک با پست سفارشی (کپی فیش را نزد خود نگه دارید).

♦ نام مجلات درخواستی:

.....

♦ نام و نام خانوادگی:

.....

♦ تاریخ تولد:

.....

♦ تلفن:

.....

♦ نشانی کامل پستی:

.....

استان:

شهرستان:

خیابان:

.....

شماره فیش:

مبلغ پرداختی:

.....

شماره پستی:

.....

♦ در صورتی که قبلاً مشترک مجله بوده اید، شماره اشتراک خود را ذکر کنید:

.....

امضا:

• نشانی: تهران، صندوق پستی امور مشترکین: ۱۶۵۹۵/۱۱۱

• وبگاه مجلات رشد: www.roshdmag.ir

• اشتراک مجله: ۰۲۱-۷۷۳۳۶۶۵۶/۷۷۳۳۵۱۱۰/۷۷۳۳۹۷۱۳-۱۴

♦ هزینه اشتراک یکساله مجلات عمومی (هشت شماره): ۹۶۰۰۰ ریال

♦ هزینه اشتراک یکساله مجلات تخصصی (چهار شماره): ۶۰۰۰۰ ریال