

# دور خیز تابستانی

## برای تولید محتوای الکترونیکی

سیدمیثم موسوی

تصویرگر

سمیه مهتدی

دانشجوی دکتری تکنولوژی آموزشی و معاون آموزشی ابتدایی



صورتی که معلم در این زمینه‌ها توانمند باشد، قادر خواهد بود شرایط را تحت کنترل خود نگه دارد. یکی از فرصت‌هایی که معلمان می‌توانند با استفاده از آن برای توسعه حرفه‌ای خود اقدام کنند، تعطیلات تابستان است. به بیان دیگر، تعطیلات تابستان بهترین فرصت برای خودآموزی و تقویت مهارت‌های حرفه‌ای در زمینه استفاده از فناوری‌های نوین و همچنین تولید محتوای الکترونیکی است. برای این کار، نیازی نیست حتماً در دوره‌ها و کلاس‌های حضوری شرکت کنید بلکه مطالعه کتاب‌های مرتبط و مراجعه به وبگاه‌هایی که در این مورد طراحی شده‌اند، می‌تواند بسیار مفید باشد.

در زمینه آموزش‌های الکترونیکی، کلاس معکوس، تولید محتوای الکترونیکی، تهیه فیلم‌های آموزشی، نحوه استفاده از رسانه‌های مختلف در آموزش و ... کتاب‌های زیادی وجود دارد. وبگاه‌های بسیاری هم هستند که با ارائه فیلم و آموزش‌های غیرحضوری یا برخط (آنلاین)، نحوه ساخت چندرسانه‌ای‌ها و بازی‌های آموزشی را آموزش می‌دهند و به راحتی و با صرف هزینه اندک می‌توان از آن‌ها استفاده کرد.

بد نیست امسال تابستان هر کدام از ما پس از مطالعه و کسب اطلاعات لازم، حداقل یک محتوای الکترونیکی (به صورت چندرسانه‌ای، بازی، فیلم، انیمیشن و ...) را براساس اصول صحیح، طراحی کنیم و با همکاران خود به اشتراک بگذاریم.

معلم به‌عنوان رکن اساسی نظام آموزشی، وظیفه انتقال دانش، ایجاد بینش و افزایش مهارت دانش‌آموزان را بر عهده دارد. انجام این وظایف، به‌خصوص در ایام و شرایط خاص، نیازمند تخصص و مهارت‌های ویژه‌ای است که شاید در موقعیت‌های عادی کمتر به آن‌ها نیاز باشد. برای مثال، در سال تحصیلی ۹۹-۹۸ اتفاقات پیش‌بینی نشده زیادی افتاد که به تعطیلی موقت مدارس در نقاط مختلف کشور منجر شد. در این تعطیلات اجباری، لزوم آشنایی معلمان و دست‌اندرکاران نظام آموزش با فناوری‌های نوین، بیش از پیش مشخص شد؛ اینکه معلمان در چنین ایامی بتوانند از رسانه‌های متنوع در آموزش‌های خود بهره ببرند و محتواهای آموزشی را در قالب فیلم، انیمیشن، کلیپ و ... طراحی کنند و به مخاطبان خود ارائه دهند، نیازی بود که به روشنی احساس می‌شد و معلمانی که با فناوری‌های نوین از جمله شبکه‌های اجتماعی و کارکردهای آن‌ها و تولید محتوای الکترونیکی آشنایی بیشتری داشتند، راحت‌تر و با آرامش خیال بیشتری توانستند با دانش‌آموزان خود و والدین آن‌ها ارتباط برقرار کنند و مطالب آموزشی را ارائه دهند. در مقابل، معلمانی که این آشنایی را نداشتند، در شرایط پیش آمده دچار اضطراب و نگرانی بیشتری شدند.

آشنایی با روش‌های ارائه محتوا در فضای مجازی، انواع محتواهای الکترونیکی و نحوه ساخت و استفاده از آن‌ها، مهارتی است که در چنین شرایطی به کمک معلمان می‌آید و در

می‌شود چند کتاب هم در مورد اصول طراحی چندرسانه‌ای و تولید محتوای الکترونیکی مطالعه کنید. نمی‌شود به طراحی و تولید محتوای الکترونیکی علاقه‌مند باشیم ولی اصول اصلی طراحی چندرسانه‌ای‌ها را ندانیم. این اصول در کتاب‌های بسیاری توضیح داده شده‌اند. جست‌وجو در اینترنت هم در این زمینه بسیار مفید است.

پس از آنکه با مطالعه کتاب‌ها و سایت‌های مختلف با اصول اولیه طراحی و تولید محتوای الکترونیکی آشنا شدیم، نوبت به انتخاب یک برنامه برای طراحی محتوای مورد نظر می‌رسد. در سال‌های اخیر برنامه‌های بسیاری طراحی شده‌اند که به معلمان در تولید محتوای الکترونیکی کمک می‌کنند. این برنامه‌ها اغلب به دانش زبان برنامه‌نویسی نیازی ندارند و معلمان می‌توانند به راحتی، با به‌اصطلاح چند «کلیک» و «درگ اند

دراپ»، به تولید محتوای الکترونیکی بپردازند. از جمله این برنامه‌ها می‌توان به اتوبلی<sup>۱</sup>، کپتیویت<sup>۲</sup>، استوری لاین<sup>۳</sup>، و بیلدر<sup>۴</sup> اشاره کرد. برای آشنایی با این نرم‌افزارها کافی است نام آن‌ها را در اینترنت جست‌وجو کنید تا انواع آموزش‌های برخط و تالارهای گفت‌وگو به شما نمایش داده شود. همچنین، وبگاه‌های آموزش الکترونیکی بسیاری وجود دارند که فیلم‌های آموزشی و نمونه‌های کار شده را در دسترس متقاضیان قرار می‌دهند.

حالا که اطلاعات کافی در مورد ویژگی‌های پیام‌های آموزشی، گرافیک و محتوای الکترونیکی و همچنین روش استفاده از

برنامه‌های تولید محتوا به دست آوردید، کافی است یک موضوع درسی را انتخاب و روی کاغذ طراحی کنید؛ به عبارت دیگر محتوا، تکالیف، ارزشیابی و ... را براساس اهداف و مخاطب خود مشخص کنید و سپس بر مبنای اصول چندرسانه‌ای‌ها، به تولید محتوای الکترونیکی مورد نظر تان بپردازید.

**و نکته آخر:** یادمان باشد که تولید محتوای الکترونیکی روندی بی‌پایان است و با هر بار بازگشت و بررسی کار، می‌توان محتوای بهتر و مفیدتری تولید کرد ولی مسئله مهم، شروع این روند است.

موفق باشید.

\* پی‌نوشت‌ها

1. Auto play
2. Adobe Captivate
3. Articulate StoryLine
4. Multimedia Builder



## از کجا شروع کنیم؟

مطالعه کتاب می‌تواند اولین گام برای شروع تولید یک محتوای الکترونیکی اصولی و صحیح باشد. کتاب‌های بسیاری وجود دارند که اصول اولیه طراحی پیام آموزشی را ارائه می‌دهند. فارغ از اینکه محتوای آموزشی ما الکترونیکی یا غیرالکترونیکی است، نیاز داریم بدانیم که پیام آموزشی چه ویژگی‌هایی باید داشته باشد. کتاب «طراحی پیام‌های آموزشی» نوشته دکتر امیر تیموری یکی از کتاب‌های خوبی است که در این زمینه تألیف شده است. همچنین، معلمان نیاز دارند که اشکال گرافیک را بشناسند و بدانند چه نوع گرافیکی برای انتقال چه نوعی از دانش مفیدتر است. یکی از کتاب‌هایی که با مثال‌های روشن و کاربردی اصول استفاده از گرافیک مختلف را به خوبی معرفی می‌کند، کتاب «گرافیک در خدمت یادگیری» است. پس از مطالعه چنین کتاب‌هایی پیشنهاد



**تعطیلات تابستان  
بهترین فرصت  
برای خودآموزی  
و تقویت  
مهارت‌های  
حرفه‌ای در  
زمینه استفاده  
از فناوری‌های  
نوین و همچنین  
تولید محتوای  
الکترونیکی است**