

# طراحی یادگیری با استفاده از راهبردهای خاص

## اشاره

در این مقاله طراحی یادگیری با استفاده از راهبردهای علاقه‌مند کردن، انگیزه‌دار کردن و درگیر کردن یادگیرندگان و تعامل آن‌ها با موضوع و محتوای یادگیری بحث و بررسی می‌شود. به این منظور، به سوالات محتوایی در زمینه دانش یادگیری، نقش رغبت و انگیزش، و درگیر شدن در طراحی علوم یادگیری پاسخ داده می‌شود و معلوم می‌شود چگونه می‌توان دانش آموزانی را که هنوز سطوح علاقه، انگیزه و درگیری خود را با موضوع یادگیری توسعه نداده‌اند فعال کرد؟ چطور می‌توان یادگیرندگان بی‌انگیزه را با انگیزه کرد؟ و چگونه می‌توان به منظور حمایت از آن‌هایی که به اندازه کافی درگیر یادگیری نیستند، طرحی تدارک دید.

## کلیدواژه‌ها: یادگیری، علاقه، انگیزه، درگیر کردن

## مقدمه

به هنگام تولید هر شیء در خانه، مدرسه یا محل کار، یادگیرندگان دائماً درگیر نوعی ارتباط، همکاری، حل مسئله، و یا تفکر انتقادی هستند. در حالت کلی، یادگیرندگان انتخاب می‌کنند درگیر چه فعالیت‌هایی بشوند که نسبت به آن‌ها حس توانمندی و اطمینان از موفقیت داشته باشند و از یادگیری موضوعاتی که خود را در آن ناتوان می‌بینند، اجتناب کنند. فعالیت‌های پرچالش می‌تواند موجب شود بعضی از یادگیرندگان احساس کنند از یادگیری ناتوان‌اند و برای بعضی نیز موجبات تلاش و پشتکار را فراهم می‌کنند. در یک تحقیق یادگیری گروهی مشاهده شد، برخی از فعالیت‌های چالش برانگیز می‌تواند تأثیر مثبت و هدایت‌کننده‌ای در افزایش انگیزه و تعهدات در فعالیت‌های گروهی یادگیرندگان دارا باشد و در عین حال، ممکن است ادراکات بعضی یادگیرندگان منفی باشد و به بی‌انگیزی و کناره‌گیری آن‌ها از فعالیت

منجر شود. یادگیرندگانی با رغبت بالا حاضرند به طور عمیق در محتوا با تفکر در سطوح بالا درگیر شوند و مهارت پیدا کنند، اما در همین زمان، آن‌هایی که انگیزه پایین‌تری دارند، برای درگیری به حمایت نیاز دارند. به همین منظور، دو سؤال کلیدی در زمینه دانش یادگیری راجع به نقش رغبت، انگیزش و درگیر شدن در طراحی علوم یادگیری قابل طرح است:

۱. چگونه می‌توان آن‌هایی را که هنوز سطح یادگیری خود را توسعه نداده‌اند فعال کرد؟ چطور می‌توان یادگیرندگان بی‌انگیزه را با انگیزه کرد؟
۲. چگونه می‌توانیم به منظور حمایت از آن‌هایی که همچنان درگیر یادگیری هستند، طرح پیشرفت در یادگیری را طراحی کنیم؟

## تبیین مفاهیم رغبت، انگیزه و درگیری

### ● علاقه

رغبت یا علاقه به طور ساده حالتی روانی، نوعی شناخت و نیروی محرک است که به صورت تمایل به انجام یک فعالیت یا پرداختن به موضوعی به عنوان یادگیری تعریف می‌شود.

### ● انگیزه

انگیزه نسبت به علاقه ساختاری گسترده‌تر دارد. انگیزه ترکیب پیچیده‌ای از عوامل محیطی، شناخت و بازخورد را شامل می‌شود. تحقیقات علوم اعصاب نمایانگر این است که انگیزه‌های درونی و بیرونی مکمل یکدیگرند.

هر یادگیرنده خاص به صورت نوعی با توجه به شخصیتش می‌تواند انگیزه‌های بیشتر یا کمتری را نسبت به یادگیری از خود نشان دهد. این موارد شخصیتی عبارت‌اند از: خودکارآمدی، توانایی خودتنظیمی و میزان انتظار از خود.

### ● درگیری

مفهوم درگیری بر چگونگی گزینش راه‌هایی مبتنی است که یادگیرندگان به آموزه‌های محیطی پاسخ می‌دهند. درگیری کمتر به عنوان ساختاری روانی و بیشتر به شرح چگونگی ارتباط یادگیرندگان با محیط یادگیری اطلاق می‌شود. درگیری شامل تأثیر عوامل اجتماعی، احساسی و انتظارات شناختی از محیط یادگیری است. درگیری مفهومی مرتبط با یادگیرنده و چند وجهی است که چارچوب‌های مهارتی، نوع طراحی و انتظارات تسهیل‌کننده برخی از وجوه آن هستند.

## محیط یادگیری و یادگیرنده

علاقه عبارت از انگیزش و درگیری حاصل از برهم کنش یادگیرندگان با محیط است. برهم کنش‌ها می‌توانند در کلاس، نمایشگاه، موزه، بازی‌های ویدیویی، کتاب‌ها یا پروژه‌های به هم پیوسته ایجاد شوند. در نتیجه، درگیر شدن در موضوع یادگیری به طرز فکر و مهارت یادگیرنده وابسته است. بعضی از محیط‌ها توانایی اکتشاف را توسعه می‌دهند و نوآوری و حل مسئله را به عنوان مهارت در نظر می‌گیرند.

برخی تعاملات در یادگیری به متغیرهای قدرت و نیاز یادگیرندگان مربوط می‌شوند و امکانات مرتبط با یادگیری را افزایش می‌دهند. برخی از یادگیرندگان این توانایی را دارند که در موارد برخورد با تکالیف سخت، آن‌ها را اولویت‌بندی کنند، پشتکار داشته باشند و برای کار و زندگی‌شان برنامه‌ریزی راهبردی کنند.

یادگیرندگان تازه کار نسبت به یادگیرندگان دارای اطلاعات بیشتر به حمایت بیشتری نیاز دارند. اگر چه طراحی محیط‌های یادگیری برای موضوعات متفاوت و

یادگیرنده‌های گوناگون در بسیاری موارد قابل تطابق هستند، اما سؤالاتی وجود دارند که در طراحی محیط یادگیری باید به آن‌ها پاسخ داده شود:

الف) چه عواملی موجب افزایش رشد و علاقه‌های یادگیرندگان در مراحل اولیه به گونه‌ای می‌شود که تحریک و درگیری آنان را نسبت به موضوع یادگیری تحریک کند.

ب) چه عواملی در مراحل بعدی یادگیری علاقه و چالش‌های یادگیرنده را گسترش می‌دهد. به گونه‌ای که ضمن حفظ علاقه و سطح انگیزه، درگیری او را توسعه دهد.

## نتایج یک برنامه بین‌المللی ارزیابی

در سال ۲۰۱۱، این‌لی یک برنامه بین‌المللی ارزیابی معرفی کرد که آزمونی جهانی است برای ارزیابی موفقیت تحصیلی دانش‌آموزان ۱۵ ساله در سراسر جهان. در کشورهایی که برای اجرای این برنامه ثبت نام کرده‌اند، چند مورد به طور تصادفی انتخاب می‌شود و کلیه دانش‌آموزان ۱۵ ساله آن مدارس، در یک آزمون بین‌المللی شرکت می‌کنند. نتایج این آزمون میزان

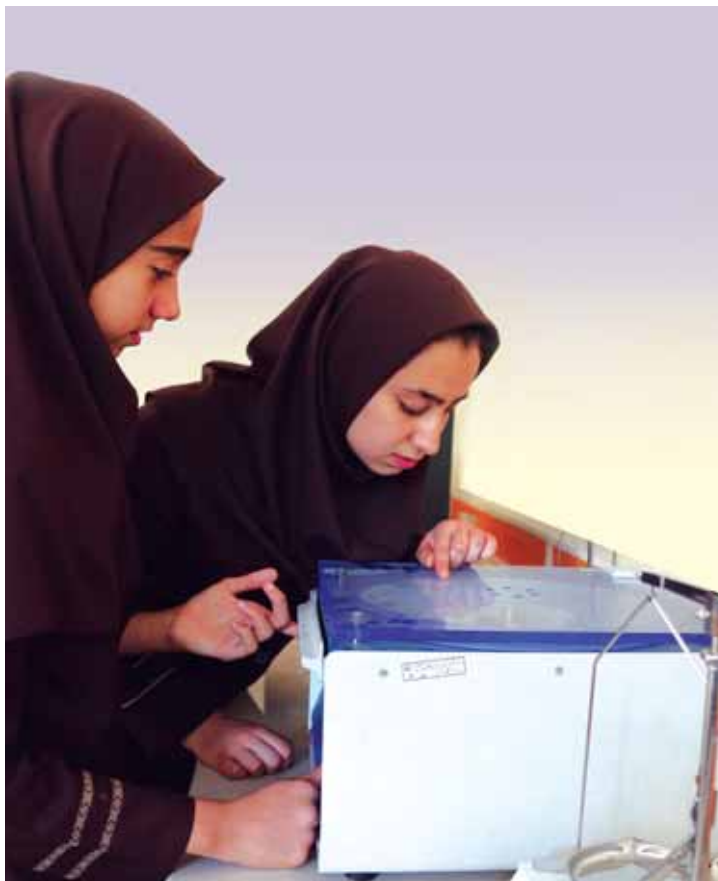
علاقه  
نوعی شناخت  
و نیروی محرک  
است که  
به صورت‌های  
گوناگون می‌تواند  
توسعه یابد



درگیری با فهم عمیق نسبت به سودمندی محتوای یاد گرفته شده و تشخیص ارتباط میان عوامل اثرگذار بهتر یاد می‌گیرند. لذا برای استمرار تفکر عمیق آن‌ها درباره محتوای مورد یادگیری به ارائه طرح‌هایی خاص نیاز است. نمونه‌هایی از این‌گونه طرح‌ها می‌تواند در موزه‌ها، کارگاه‌های خارج از مدرسه، کلاس‌های درس و ماژل‌های آن‌لاین رسانه‌های اجتماعی و در محیط‌های یادگیری متفاوت قابل دسترس باشد.

### چارچوب تعاملی محتوای انضباطی

یادگیرندگان کم‌علاقه و انگیزه و با درگیری کم با محتوای یادگیری، سودمندی ارتباط را در محتوای انضباطی جست‌وجو می‌کنند. فرصت‌های دانش‌آموزان برای همکاری، تعلق‌پذیری و حمایت اجتماعی، به میزان درگیر شدن و کیفیت کار آن‌ها مربوط می‌شود. تعامل مثبت و گوش دادن فعال بسیار اثرگذارند. خلق محیط‌های یادگیری مثبت و اثرگذار برای حفظ و حمایت از رشد علاقه یادگیرندگان به یادگیری بسیار مهم است و می‌تواند روی انگیزه و درگیر شدن به موقع یادگیرندگان اثر مثبت بگذارد.



### جمع‌بندی

در این متن نشان داده شد که محیط‌های یادگیری می‌توانند به‌طور ایده‌آل یادگیرندگان را قادر سازند با علاقه و انگیزه قوی با محتوای یادگیری درگیر شوند. همین‌طور، محیط‌های یادگیری می‌توانند طرحی را برای انواع حمایت از یادگیرندگان آماده کنند. به نظر می‌رسد، با ایجاد علاقه، افزایش انگیزه و درگیری مؤثر، یادگیری بیشتر و بهتری اتفاق می‌افتد. به کلام دیگر، گروه‌های طراحی می‌توانند تفاوت سطوح علاقه‌مندی، انگیزش و درگیر شدن یادگیرندگان را پیش‌بینی کنند و فرایند یادگیری را بنا بر امکانات موجود طراحی کنند.

**شناخت تفاوت‌های علاقه‌مندی، انگیزش و میزان درگیر شدن فراگیرندگان با محتوای یادگیری می‌تواند منجر به طراحی یادگیری مؤثرتری شود**

موفقیت تحصیلی دانش‌آموزان در علوم ریاضی و سایر شاخص‌ها مانند تفکر انتقادی و روش‌های حل مسئله را ارزیابی می‌کند. این آزمون هر سه سال یکبار انجام می‌شود. سؤالات از دو نوع چند گزینه‌ای و سؤالات باز هستند و دانش‌آموزان در طول دو ساعت باید به آن‌ها پاسخ دهند. تاکنون کشورهای آسیایی چین، سنگاپور و کره جنوبی بالاترین رتبه‌های کیفیت و آموزش را در سراسر جهان به خود اختصاص داده‌اند. از کشورهای اروپایی نیز کشور فنلاند بهترین نتایج را کسب کرده است.

### حمایت‌های لازم برای یادگیری

به‌طور خلاصه، در طراحی برای یادگیری لازم است تفاوت‌های علاقه‌مندی، انگیزش و میزان درگیر شدن فراگیرندگان محاسبه و بررسی شود تا داربستی برای فکر کردن آنان فراهم شود. این طرح باید سودمندی مفهوم یاد گرفته شده و ارتباطش را با علاقه یادگیرندگان در مورد محتوا نشان دهد و به برقراری ارتباط میان جهان واقعی و محتوای مورد آموزش توجه کند. دانش‌آموزان در صورت وجود علاقه، انگیزه و

#### \* بی‌نوشت

1. Aainely

#### \* منابع

1. Ainley, m. (2012) students interest and engagement in classroom activities. In s. l. Christenson, a.l Reschly, & C. Wylie (eds), hand book of research on student engagement (pp. 283-302). New York: springer international.
2. Ainley, m., & Ainley, j. (2011) learner engagement with science in early adolescence: the contribution of enjoyment to learners continuing interest in learning about science. Contemporary educational psychology, 36(1), 4-12.