

کاربرد نرم افزارها

➤ **کلیدواژه ها:** نرم افزارهای رایانه ای، نرم افزارهای تعاملی، آموزش و پرورش.

امروزه رایانه به تمامی عرصه‌های زندگی وارد شده و با توجه به قابلیت‌های فراوانی که داشته، توانسته است نقش خود را به خوبی ایفا کند. همه مردم با نمونه‌هایی از کاربرد رایانه در صنعت، پزشکی، تجارت، بانک‌داری و... آشنا هستند. اما آن چه برای جامعه آموزش و پرورش در خور توجه است، کاربرد رایانه در آموزش و پرورش است. با هوشمند شدن مدارس، معلمان در صدد یافتن روش‌هایی به منظور استفاده از رایانه در فرایند یاددهی و یادگیری برآمده‌اند، در این جا به منظور بهره‌مندی معلمان، نمونه تجارب آموزشی در خصوص کاربرد رایانه را شرح می‌دهیم که برخی از این تجارب در کلاس‌های

تجربه: من در کلاس کاربرد نرم افزارهای رایانه‌ای رشته زبان انگلیسی معمولاً این نرم افزار را به دانشجویان آموزش می‌دادم تا در جهت تقویت خود و دانش‌آموزانشان از آن کمک بگیرند.



➤ ۳. ساخت آزمون‌های الکترونیکی

معلمان در هر سطحی با استفاده از نرم افزار «Quiz Builder» می‌توانند آزمون‌های الکترونیکی بسازند و در کلاس اجرا کنند. کار با نرم افزار بسیار ساده است و قابلیت‌های زیادی در آن وجود دارد؛ از جمله ایجاد سؤالات چهارگزینه‌ای، جورکردنی، صحیح و غلط، کوتاه پاسخ و... همچنین در این نرم افزار می‌توان تصویر وارد کرد و سؤالات تصویری قرار داد. بعد از ساخت آزمون می‌توانید آن را با فرمت‌های EXE و SWF ذخیره و اجرا کنید. باتوجه به این که بعد از پایان آزمون، نرم افزار درصد پاسخ‌گویی فرد را مشخص می‌کند، بازخورد خوبی به دانش‌آموزان داده می‌شود و دیگر نیازی به تصحیح اوراق آنها نیست. به این ترتیب در وقت معلم هم صرفه‌جویی می‌شود.

تجربه: من چند بار برای اجرای آزمون‌های میان ترم دانشجویان از این نرم افزار استفاده کردم. ابتدا آزمون را طراحی و به صورت دو فایل EXE ذخیره کردم. با توجه به این که صفحه نمایش رایانه‌ها نزدیک به هم بود. باید دو نمونه سؤال طرح می‌کردم تا افرادی که کنار هم می‌نشینند، سؤالات مشترک نداشته باشند. سپس برای هر سؤال «رمز عبور» قرار دادم و آن را ذخیره کردم. فایل‌های ذخیره شده

دوره کارشناسی مراکز تربیت معلم استان «همدان» به کار گرفته شده‌اند، در ادامه به چند نمونه از کاربرد «نرم افزارهای رایانه‌ای» در آموزش اشاره می‌کنیم.

➤ ۱. آموزش تایپ انگلیسی «Typing Master»

نرم افزار «Typing Master» برای معلمان زبان انگلیسی، دانشجویان و دانش‌آموزان بسیار مفید است. با استفاده از درس‌های تعاملی موجود در این نرم افزار، فرد قدم به قدم و به صورت اصولی با تایپ انگلیسی آشنا خواهد شد. نرم افزار کاملاً تعاملی است و به فرد در مورد عملکردش بازخورد می‌دهد. تمرین‌های موجود در نرم افزار، تسلط فرد را در تایپ سریع انگلیسی افزایش می‌دهد.

با انتخاب گزینه «Typing Master User Manager» هنگام نصب، نرم افزار دیگری همراه این نرم افزار نصب می‌شود

که گزارش عملکرد کاربران در آن ذخیره می‌شود. اگر این نرم افزار توسط معلم مورد استفاده قرار گیرد، از طریق مراجعه به این قسمت می‌تواند گزارش عملکرد دانش‌آموزان را مشاهده کند. همچنین می‌تواند تنظیمات مربوط به تست‌ها را تغییر دهد و یا تست جدیدی به برنامه اضافه کند.

➤ ۲. تبدیل متن به گفتار

یکی از نرم افزارهای مفید برای معلمان زبان انگلیسی، دانشجویان و دانش‌آموزان، نرم افزار



ای رایانه‌های در آموزش

● زهره کرمی
مدرس مراکز تربیت معلم استان همدان

استفاده دانش‌آموزان از کتاب الکترونیکی، لازم است معلم از آموخته‌های آنها ارزش‌یابی به عمل آورد.

۵. ساخت نرم‌افزارهای تعاملی

از نرم‌افزار Auto Play Media Studio برای ساخت برنامه‌های چند رسانه‌ای تعاملی می‌توان استفاده کرد. معلمان می‌توانند با استفاده از این نرم‌افزار، برنامه‌های تعاملی بسازند و در کلاس خود اجرا کنند. با توجه به این که تعامل بسیار بالا در این نرم‌افزار به برنامه‌نویسی نیاز دارد، توصیه می‌شود افرادی که مهارت برنامه‌نویسی ندارند از برنامه‌های تعاملی آماده در داخل این نرم‌افزار استفاده کنند. مثلاً هر نوع فایل یا بازی فلشی را می‌توان در نرم‌افزار وارد کرد. با توجه به این که آزمایشگاه‌های مجازی فلش، بازیهای آموزشی فلش و... در اینترنت وجود دارند، می‌توان آنها را دانلود کرد و در برنامه قرار داد. در این نرم‌افزار، عکس، فیلم، صدا، فایل متنی، اسلاید و... را نیز می‌توان وارد کرد. آزمون برنامه را هم می‌توان با نرم‌افزار Quiz Builder ساخت و پس از ذخیره با فرمت فلش یا EXE در برنامه قرار داد. بدین ترتیب با صرف کمترین وقت می‌توان نرم‌افزار تعاملی خوبی ساخت و به صورت «Autorun» ذخیره کرد.

تجربه: در کلاسهای کاربرد نرم‌افزارهای رایانه‌ای، یکی از مهم‌ترین نرم‌افزارهایی که به معلمان آموزش می‌دهیم، همین نرم‌افزار است. با این نرم‌افزار در سطح ساده و پیچیده می‌توان کار کرد. البته در ابتدا انتظار می‌رود که کاربران به کاربردهای ساده نرم‌افزار بسنده کنند و به تدریج کاربردهای پیچیده‌تر را بیاموزند. دانشجویان پس از طی دوره کوتاهی به راحتی قادر خواهند بود با استفاده از این نرم‌افزار، برنامه‌های تعاملی مناسبی برای دانش‌آموزان خود تهیه و اجرا کنند. این نرم‌افزار همچنین در یک دوره ضمن خدمت کوتاه به معلمان آموزش داده شد که آنها هم به خوبی کار با نرم‌افزار را یاد گرفتند و از آن برای تولید محتوای تعاملی استفاده کردند.

را در رایانه‌های دانشجویان، قبل از آزمون کپی کردم. موقع آزمون از آنها خواستم برنامه را باز کنند و قبل از این که رمز عبور را اعلام کنم، تذکرات لازم را به آنها دادم. سپس رمز عبور را اعلام کردم و از آنها خواستم به سوالات پاسخ دهند. در هر صفحه یک سؤال وجود داشت و فهرستی در سمت چپ پایین صفحه دیده می‌شد که کاربر بعد از پاسخ دادن به یک سؤال با کلیک روی آن می‌توانست به درست یا نادرست بودن پاسخ خود پی‌برد؛ اما نمی‌توانست به عقب برگردد و آن را اصلاح کند.

در پایان نیز درصد پاسخ‌گویی فرد اعلام می‌شد که به عنوان نمره میان ترم دانشجویان یادداشت می‌شد. بعد از پایان آزمون، دانشجویان می‌توانستند از سمت چپ روی هر سؤال نادرست کلیک کند و پاسخ درست آن را ببینند.



۴. ساخت کتاب‌های الکترونیکی تلفن همراه

امروزه تلفن همراه به ابزار ضروری در زندگی انسان تبدیل شده و همیشه و همه‌جا همراه فرد است. وابستگی بسیار زیاد دانش‌آموزان و دانشجویان به بازیها، کلیپ‌ها و تصاویر نامناسب تلفن همراه اصلاً خوشایند نیست و جا دارد فرهنگ استفاده از این وسیله تغییر داده شود. اما چه کسی بهتر از معلم می‌تواند این فرهنگ را تغییر دهد و از آن برای دستیابی به اهداف آموزشی خود سود جوید؟ در این جا توصیه می‌شود که معلمان گرامی کار با نرم‌افزارهای FBOOK پرنیان، محتواساز کتاب، و... را یاد بگیرند و از طریق آنها کتابهای الکترونیکی بسازند و به تقویت درک خود از مفاهیم درسی کمک کنند.



بعد از ساخت کتاب الکترونیکی تلفن همراه آن را به دانش‌آموزان بدهید تا در تلفن همراه خود نصب و از آن استفاده کنند. البته ضروری است کتاب الکترونیکی به شیوه‌ای جذاب ساخته شود تا دانش‌آموزان از آن با میل و رغبت استفاده کنند. به منظور کنترل

