



عامل آموزشی

و نقش آن در بهبود کیفیت محیط یادگیری

((سمیه مهدی / دانشجوی دکتری تکنولوژی آموزشی))

اشاره

با افزایش میزان استفاده از انواع فناوری‌ها در زندگی روزمره و همچنین کلاس‌های درس، تولید محتوای متنوع آموزشی توسط معلمان و دبیران آموزش و پرورش نیز افزایش چشمگیری یافته است. در اغلب این محتواهای الکترونیکی، یادگیرندگان به تنهایی فعالیت می‌کنند و گاهی نیازمند دریافت راهنمایی، کمک و حتی تشویق هستند. اگر یادگیرنده در محیط یادگیری به تنهایی رها شود، امکان کسالت از تنهایی، خستگی از درک نکردن محتوای آموزشی و در نهایت ترک محیط وجود دارد. به همین دلیل، امروزه ضرورت توجه به نحوه طراحی و تولید محتواهای آموزشی بیشتر از گذشته احساس می‌شود و باید به نحوی یادگیرنده را در محیط یادگیری حفظ کرد و در مواقع نیاز به او یاری رساند. با توجه به تحقیقات متنوعی که در زمینه حضور عامل آموزشی در محیط‌های یادگیری وجود دارد و تأثیر آن بر یادگیری، به نظر می‌رسد می‌توان از این امکان برای ایجاد انگیزه و بهبود یادگیری یادگیرندگان استفاده کرد. در این مقاله عامل آموزشی و ویژگی‌های آن را معرفی می‌کنیم.

کلیدواژه‌ها: محتوای الکترونیکی، محیط یادگیری، عامل آموزشی

« عامل آموزشی

عاملان آموزشی شخصیت‌های روی صفحه نمایش هستند که آموزش را برای یادگیرنده تسهیل می‌کنند. این شخصیت‌های رایانه‌ای، برای حمایت از یادگیرندگان در یادگیری چندرسانه‌ای، پیام‌های آموزشی را با روایت و حرکات ارائه می‌کنند. به عبارت دیگر، عامل آموزشی یک شخصیت متحرک است که در محیط‌های یادگیری مبتنی بر رایانه زندگی می‌کند و با آموزش یا راهنمایی دانش‌آموزان، به آن‌ها کمک می‌کند. عامل آموزشی باید با در نظر گرفتن تعامل بین انسان و رایانه و عناصر آموزشی تولید شود. به عنوان ابزار آموزشی، عاملان آموزشی شخصیت‌هایی هستند مشابه افرادی که در زندگی روزمره فرایند یادگیری را تسهیل می‌کنند. آن‌ها کمک می‌کنند محتوای آموزشی برای یادگیرنده ساده‌تر به نظر برسد. طرفداران عامل آموزشی ادعا می‌کنند عاملان می‌توانند با درگیر کردن یادگیرنده و پیشنهاد کمک آموزشی به او، یادگیری را بهبود بخشند.

« ویژگی‌های عامل آموزشی

عاملان آموزشی می‌توانند ویژگی‌های متنوعی داشته باشند که به بهبود کیفیت محیط یادگیری کمک کنند. ادراک واقعی بودن عاملان آموزشی در محیط چندرسانه‌ای مهم است. عاملان آموزشی می‌توانند واقعی به نظر برسند و به عنوان موجود زنده درک شوند.

ویژگی‌های طراحی عامل آموزشی به ویژگی‌های داخلی و خارجی تقسیم می‌شود. ویژگی‌های خارجی به تفسیر گرافیکی از سن، جنس، چهره، لباس، حرکات بدن و درجه واقعی بودن عاملان آموزشی مربوط می‌شوند. ویژگی‌های داخلی به شخصیت عاملان آموزشی و راهبردهای آموزشی که مستقیماً دیده نمی‌شوند (بلکه در تعامل با عامل آموزشی شناسایی می‌شوند)، مربوط می‌شوند.

حضور عامل آموزشی می‌تواند به شرکت‌کننده در محیط یادگیری این پیغام را بدهد که کسی در محیط حضور دارد. ظاهر بصری عامل آموزشی می‌تواند توجه یادگیرندگان را به محتوای مطلوب برای یادگیری جلب کند. ظاهر عامل آموزشی می‌تواند همانند یک انسان، حیوان، شی یا موجود کاملاً ناشناخته باشد. اما ظاهر انسانی عامل آموزشی می‌تواند یادگیرندگان را برای توجه بیشتر به یادگیری انگیزه بخشد. شباهت بین عامل آموزشی با مربی واقعی می‌تواند بین یادگیرنده و عامل آموزشی ارتباطی بهتر را در محیط یادگیری ایجاد کند. یادگیرنده در تعامل با عامل آموزشی، آن را به دلیل داشتن ویژگی‌های شبیه انسان، به عنوان انسانی واقعی می‌پذیرد. این پذیرش شخصیت کمک می‌کند، یادگیرنده در یادگیری فعال شود. همچنین، نسبت به عاملان غیر جذاب که مانع یادگیری می‌شوند، عاملان خوش نما (جذاب)، از نظر تصویر و صدا، روی انتقال یادگیری تأثیر مثبت بیشتری دارند.

صدا و ظاهر عامل آموزشی فاکتورهای اصلی پشتیبانی از تعاملات اجتماعی بین عامل آموزشی متحرک و یادگیرندگان هستند. علاوه بر تصویر، صدا می‌تواند همان‌طور که محتوای آموزشی را بیان می‌کند، پیام احساسی را هم بیان کند.

عاملان آموزشی می‌توانند اطلاعات را، هم به صورت کلامی و هم به صورت غیر کلامی، منتقل کنند. ارتباط غیر کلامی در تعامل بین انسانی نقش مهمی بازی می‌کند. ارتباط غیر کلامی هر چیزی خارج از سخنرانی در نظر گرفته می‌شود که شامل حالات چهره، ژست‌های دست و بازو، طرز ایستادن، موقعیت‌ها و حرکات گوناگون بدن یا ران‌ها و پاهاست. این نوع ارتباط برای درک یادگیرنده از عامل آموزشی متحرک مهم است. به خصوص حالات چهره اعم از حرکات چشم، ابرو و دهان بر ارتقای نتایج یادگیری در عاملان آموزشی تأثیر دارد و می‌تواند احساس و شخصیت عامل را منعکس کند. حرکات لب، حرکات پلک و سایر حرکات چهره که در زنده و واقعی نشان دادن عامل نقش دارند، جزو حالات چهره محسوب می‌شوند. این حرکات به گسترده شدن محدوده ارتباطات میان عامل آموزشی و یادگیرنده کمک می‌کنند. حالات چهره همچنین می‌تواند با محتوای کلامی همراه شود و احساسات را بروز دهد. جذابیت حالات چهره، عامل آموزشی را واقعی‌تر و اثر انگیزی قوی‌تری ایجاد می‌کند.

« نقش‌های عامل آموزشی

عاملان آموزشی می‌توانند در محیط یادگیری چندرسانه‌ای نقش‌های زیادی بازی کنند. عامل آموزشی متحرک می‌تواند در نقش معلم خصوصی، دستیار شخصی، مربی، مشاور علمی، سخنران، سرگرم‌کننده، دوست و همکار باشد. البته عاملان آموزشی در محیط‌های گوناگون غالباً نقش مربی یا معلم را بر عهده می‌گیرند. عاملان آموزشی در نقش مربی، فقط اطلاعات ارائه نمی‌دهند، بلکه راهنمایی نیز می‌کنند. آن‌ها با ارائه بازخوردهای لازم به یادگیرندگان کمک می‌کنند موضوع را دقیق‌تر درک کنند و در نوعی ارتباط تعاملی و دوطرفه به شناسایی مسئله بپردازند. عاملان آموزشی با نقش مربی، همیشه در دسترس یادگیرنده هستند و در رابطه‌ای دوستانه، با هم‌فکری و مشاوره، تجربه یادگیری مثبت را ایجاد می‌کنند.

گاهی عامل آموزشی نقش ارائه‌دهنده محتوا را دارد. در این نقش، با ارائه اطلاعات، در انتقال دانش به یادگیرنده می‌کوشد و سعی می‌کند با فعالیت‌هایی، توجه یادگیرنده را به مطالب ارائه شده جلب کند. البته پیشنهاد می‌شود عامل آموزشی در کنار نقش سخنرانی، با استفاده از طنز، حرکت، هیجان در گفتار، پرسش و پاسخ، و مواردی از این دست، همراهی یادگیرنده را با خود حفظ کند. همچنین، عامل آموزشی می‌تواند به عنوان

دوست و همکار در محیط یادگیری در کنار یادگیرنده قرار گیرد و با ارائه انواع بازخوردها، انگیزه یادگیرنده و فرایند یادگیری را بهبود بخشد. نقش دیگری که غالباً برای عامل آموزشی در نظر گرفته می‌شود، تسهیل‌کنندگی است. عاملان آموزشی کمک می‌کنند کشف موضوعات یادگیری جدید راحت‌تر شود. آن‌ها می‌توانند این احساس را به یادگیرندگان بدهند که مواد آموزشی چندان مشکل نیستند. عامل آموزشی مؤثر باید توانایی افزایش توجه دانش‌آموزان به یادگیری را داشته باشد. عاملان آموزشی باید با ارائه راهنمایی‌هایی، یادگیرنده را به تلاش برای حل مشکل هدایت و به آن‌ها کمک کنند. البته، علاوه بر تسهیل یادگیری، تسهیل تعامل اجتماعی هم نقش دیگری است که عامل آموزشی می‌تواند به عهده گیرد.

از طرف دیگر، عاملان آموزشی باید در طول آموزش انگیزه‌دهنده، مشوق و سرگرم‌کننده باشند. عاملان آموزشی می‌توانند دانش‌آموزان را سرگرم کنند، به آن‌ها انگیزه بدهند و آن‌ها را تشویق کنند با تلاش بیشتر مواد آموزشی را درک کنند. به این ترتیب، دانش‌آموزان به جای اجتناب از ورود به محیط یادگیری، عاملان آموزشی را به عنوان دوست در نظر می‌گیرند و مراحل پردازش داده‌ها را در روشی بدون مشکل و کارآمد، با مشارکت فعال در فرایند یادگیری، طی می‌کنند. علاوه بر این، عاملان آموزشی باید زمانی که کاربران موفق به حل مشکلات می‌شوند، آن‌ها را تشویق کنند. باید نشان دهند مراقب یادگیرندگان و پیشرفتشان هستند. این شیوه‌ها کمک می‌کنند یادگیرنده فرایند یادگیری را رها نکنند. همچنین، می‌تواند

یادگیرنده را به مراقبت از پیشرفت خود تشویق کند.

عامل آموزشی باید برای موضوع یادگیری شور و شوق ایجاد کند تا شور و شوق مشابه در یادگیرنده نیز به وجود آید. همچنین، با پرسیدن سؤال، یادگیرنده را به ادامه کار و تفکر بیشتر ترغیب کند. باید شخصیتی غنی و جالب هم داشته باشد تا بتواند یادگیری را سرگرم‌کننده‌تر کند. زمانی که یادگیرنده از تعامل با عامل آموزشی لذت ببرد، یادگیری مثبت‌تری را تجربه می‌کند، از محیط یادگیری لذت بیشتری می‌برد، زمان بیشتری برای یادگیری صرف می‌کند و احتمالاً یادگیری او افزایش می‌یابد.

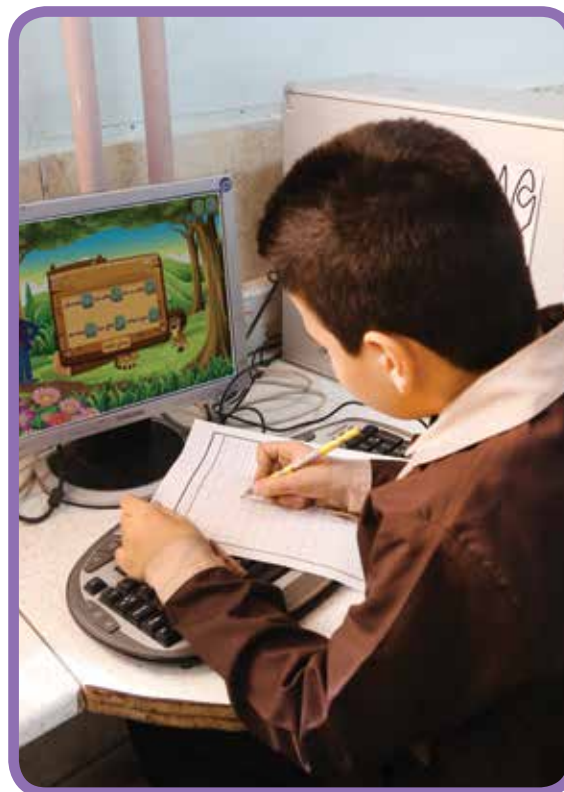
« استفاده از عامل آموزشی در محیط یادگیری

برای استفاده از عامل آموزشی در محیط یادگیری نیاز است علاوه بر تمرکز بر نحوه طراحی محیط یادگیری، وظایف و نقش‌هایی برای عامل آموزشی در نظر گرفت که برخی از آن‌ها به شرح زیر پیشنهاد می‌شوند:

- عامل آموزشی در نقش راهنمای دوره و تا حدودی انگیزه‌دهنده و البته با لحنی متناسب با سن یادگیرنده، هدف‌های دوره را تشریح کند.
- عامل آموزشی در نوع انسان و با جنسیت و لحن متناسب با یادگیرنده و همچنین در نقش تسهیل‌کننده و تا حدودی انگیزه‌دهنده، محتوای آموزشی اعم از متن، صوت، تصویر، پویانمایی و فیلم را ارائه کند.
- عامل آموزشی در نقش ایجادکننده تعامل، انگیزه‌دهنده و تا حدودی ارائه‌دهنده بازخورد و همچنین با جنسیت و لحن متناسب با یادگیرنده، در تکمیل فعالیت‌های یادگیری به وی کمک کند.
- عامل آموزشی در نقش بازخورددهنده و همچنین انگیزه‌دهنده در محیط حضور فعال داشته‌باشد. ویژگی‌های بیرونی عامل آموزشی از جمله لحن صدا و پویایی، به اثربخشی بازخوردها کمک می‌کنند.
- عامل آموزشی در نقش ارائه‌دهنده منابع و انگیزه‌دهنده، در غنی‌سازی محیط یادگیری نقش مهمی بر عهده دارد.

« جمع‌بندی

در دنیای امروز به‌راحتی می‌توان مطالب درسی را به‌صورت شنیداری-دیداری، پویا و تعاملی تهیه و به یادگیرندگان ارائه کرد. علاوه بر این، با توسعه نظام‌های فرارسانه‌ای و رابط‌های گرافیکی تعاملی، امکان تولید درس‌هایی به وجود آمده که برخلاف متون نوشتاری خطی، قابلیت دریافت اطلاعات در شکل‌های متفاوت را به یادگیرندگان می‌دهد. اما ارائه محتوای مختلف در قالب الکترونیکی، بدون حضور عامل آموزشی، گاهی مفید نخواهد بود و غالباً یادگیرندگان علاقه‌ای به ادامه فعالیت در محیط‌های تک‌نفره ندارند. به همین دلیل، پیشنهاد می‌شود طراحان چنین محیط‌هایی، که بسیاری مواقع معلمان هستند، از وجود یک عامل آموزشی با ویژگی‌ها و در نقش‌های تعریف‌شده در این مقاله استفاده کنند.



منابع

1- Adcock, A. B., and Van Eck, R. N. (2005). Reliability and factor structure of the attitude toward tutoring agent scale (ATTAS). *Journal of Interactive Learning Research*, 16(2), 195-217.