

برنامه‌ریزی و طراحی یادگیری الکترونیکی بررسی رویکردها

کلیدواژه‌ها: یادگیری الکترونیکی، امکانات الکترونیکی، تکنولوژی نوین

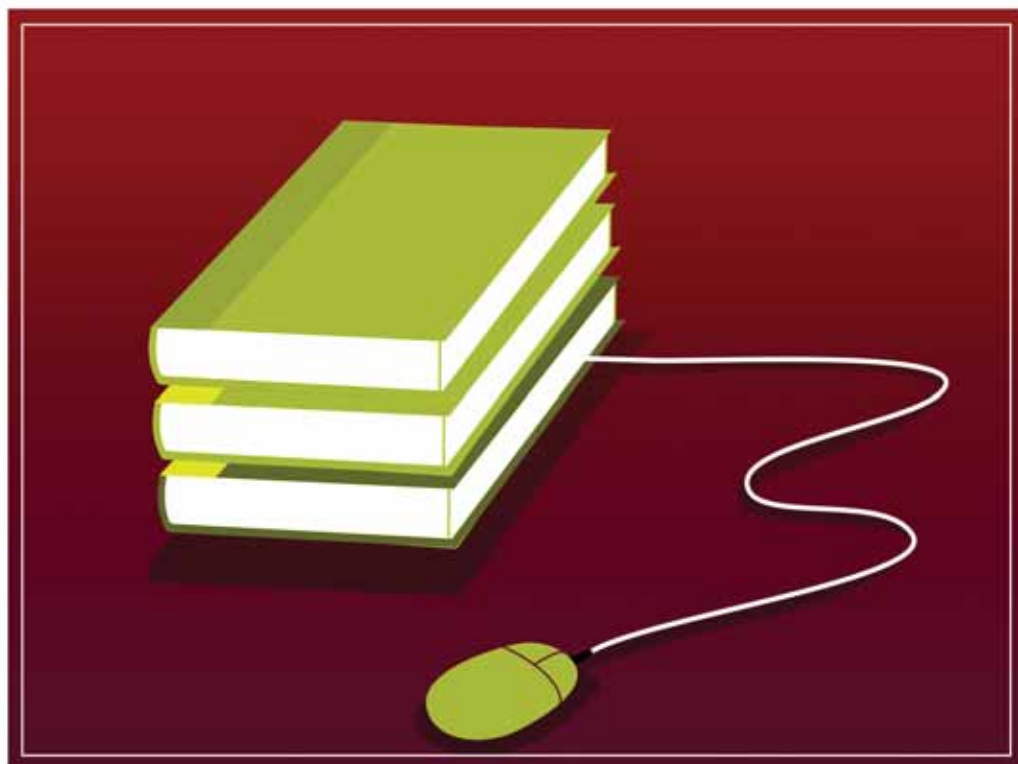
امکان را برای طراحان فراهم می‌سازد تا براساس شناخت خود از این قابلیت‌ها اقدام به طراحی آموزشی کنند (پیشین). در خصوص رویکردهای طراحی محیط یادگیری الکترونیکی، دو رویکرد و نگاه عمده وجود دارد که هر کدام از منظر خاصی و با توجه به اصولی خاص دیدگاه خود را توجیه می‌کنند. گروهی از صاحب‌نظران با اتکا بر ویژگی‌های چندرسانه‌ای و اطلاعاتی و با تأکید بر فرایندهای اطلاعاتی، مدیریتی و سازمانی به طراحی یادگیری الکترونیکی می‌پردازند و عده‌ای دیگر با در نظر داشتن ویژگی‌های ارتباطی، شخصی‌سازی و در زمان تمرکز بر فرایند یادگیری و یا با توجه به نیاز فراگیرنده، محیطی منعطف را برای استفاده مطلوب وی فراهم می‌سازند.

در جمع‌بندی این دو دیدگاه

فراهم کردن امکان یادگیری عمیق موضوعی و مفهومی، مهارت‌های اساسی از جمله حل مسئله، خلاقیت، برنامه‌ریزی و مهارت‌های روابط عمومی را نیز در یادگیرندگان تقویت می‌کند (Weller, 2005). امروزه با وجود افزایش قابل توجه کاربرد فناوری‌های جدید در نظام آموزشی، هنوز چالش‌های جدی فراوری طراحان آموزشی است (زوارکی، ۱۳۸۴). بی‌شک اولین گام در تهیه برنامه‌دستی و آموزش الکترونیکی، تصمیم‌گیری مربوط به طراحی آن در محیطی است که یادگیری به وقوع می‌پیوندد. به تعبیر ولر، به دلیل نوظهور بودن آن و همچنین دستاوردهای دانشی و تجربی بسیار اندک در این زمینه، طراحی محیط یادگیری الکترونیکی و مجازی به یکی از چالش‌های اساسی تبدیل شده است. قابلیت‌هایی که محیط یادگیری الکترونیکی دارد، این

بسیاری از نظام‌های آموزشی در دهه‌های اخیر سعی کرده‌اند با ورود و کاربرد فناوری‌های نوین، یادگیری را با کمترین زمان ممکن به حداکثر کیفیت برسانند (فهمی، ۱۳۸۰). به اعتقاد بولورد، طراحی محیط‌های یادگیری و آموزش با استفاده از فناوری و ابزارهای الکترونیکی، همه عناصر و فرایندهای آموزش را هدایت و مدیریت می‌کند و یادگیرندگان را در هر مکان و زمانی در محیط و موقعیت یادگیری قرار می‌دهد (Boulevard, 2005). در این محیط، تمامی فعالیت‌های آموزشی با استفاده از امکانات الکترونیکی انجام می‌گیرد که به اعتقاد ولر، اگر طراحان محیط یادگیری الکترونیکی با شناخت دقیق از ویژگی‌ها و قابلیت‌های محیط یادگیری الکترونیکی اقدام به طراحی کنند، این محیط علاوه بر

در رویکرد
یادگیرنده‌محور،
موقعیت‌های
مسئله‌دار
به دانش‌آموز
ارائه می‌شوند
و او در ساختن
دانش نقش فعال
دارد. امکان
شرکت فراگیرنده
در فعالیت‌های
اصیل و واقعی
فراهم می‌شود و
او خود مسئولیت
یادگیری را
برعهده می‌گیرد



ب. رویکرد یادگیرنده‌محور:

براساس این رویکرد، محیط یادگیری الکترونیکی به‌نحوی طراحی می‌شود که یادگیرنده با توجه به نیازها، سبک یادگیری، علاقه‌ها و تفاوت‌های فردی، ابزارها و امکانات یادگیری شخصی را خودش انتخاب می‌کند (عطاران، ۱۳۸۴) و به‌کار می‌گیرد. بن آری (۲۰۰۱)، طراحی محیط یادگیری الکترونیکی براساس این رویکرد را دارای ویژگی‌هایی می‌داند از جمله: تسهیل ارتباط و مشارکت اجتماعی؛ کشف و ارائه دانش و اطلاعات به‌صورت فردی و گروهی، گردآوری، تولید و اصلاح محتوا و مدیریت آن؛ توجه به رغبت‌های فردی؛ امکان ارتباط گروهی؛ دسترسی به منابع متعدد و ارائه بازخورد (Ben-Ari, 2001). به‌زعم سراجی، در رویکرد یادگیرنده‌محور، موقعیت‌های مسئله‌دار به دانش‌آموز ارائه

تاوامالار در این‌گونه از یادگیری الکترونیکی، هم ابزارهای مدیریت آموزش از جمله ابزارهای محدود ارتباطی، ارسال تکلیف و ارزشیابی فراهم می‌شوند که امکان کنترل فرایند آموزش را برای مدیر فراهم می‌سازند و هم بدین طریق، مدیر آموزش با استفاده از آن‌ها محتوای آموزش را به فراگیرنده ارائه می‌دهد.

نقد اساسی بر این رویکرد، از یک طرف، تأکید بیش از اندازه آن بر حوزه‌های مدیریتی و ارائه محتوای که باعث می‌شود فرایند و کیفیت یادگیری به‌مبغی مغفول تبدیل شود. از سوی دیگر، این رویکرد در طراحی محیط‌های یادگیری الکترونیکی، ویژگی‌های ارتباطی، هر زمانی و شخصی‌سازی محیط الکترونیکی را نادیده می‌گیرد و از قابلیت‌های متنوعی که این محیط دارد، صرفاً در ارائه محتوا استفاده می‌کند.

سیمنز، محیط یادگیری الکترونیکی را دارای دو رویکرد مدیرمحور و یادگیرنده‌محور معرفی کرده است:

الف. رویکرد مدیرمحور:

براساس این دیدگاه، اقدامات و فعالیت‌های آموزشی در سامانه‌های جامع یادگیری ثبت می‌شوند و امکاناتی از قبیل ثبت‌نام، اطلاع‌رسانی، نحوه دسترسی کاربران، تولید و ارائه محتوا، دسترسی به مواد و منابع یادگیری، راهنمایی فراگیرنده، ارزشیابی، گزارش پیشرفت و ارائه آمارهای مختلف را در اختیار قرار می‌دهند. بولورد اظهار می‌دارد، در این رویکرد، به‌دلیل اینکه ابزارها و امکانات الکترونیکی به‌نحوی طراحی می‌شوند که فرایند آموزش به‌حالت از پیش تعیین‌شده، خطی و به‌صورت متمرکز اداره می‌شود، به آن مدیرمحور گفته می‌شود (boulevard, 2005). از نظر

طراحان محیط
یادگیری
الکترونیکی باید
ضمن آگاهی و
شناخت کافی
از رویکردهای
موجود در طراحی
این محیط، نقاط
ضعف و قوت
هر کدام را نیز
به خوبی بشناسند
و با رویکرد تلفیقی
از هر دو دیدگاه،
برنامه‌ریزی کنند



نتیجه‌گیری

طراحان محیط یادگیری الکترونیکی باید ضمن آگاهی و شناخت کافی از رویکردهای موجود در طراحی این محیط، نقاط ضعف و قوت هر کدام را نیز به خوبی بشناسند و با رویکرد تلفیقی از هر دو دیدگاه، برنامه‌ریزی کنند. توجه به رویکرد تلفیقی، به دلیل همه‌جانبه‌نگری و جامعیت، ضریب موفقیت را افزایش می‌دهد. در رویکرد تلفیقی، نیازها و علاقه‌های فراگیرندگان ارجح خواهد بود. بر مبنای این نگاه سازوکارهای مدیریتی و ارائه دوره الکترونیکی انجام می‌گیرد. به عبارت روشن‌تر، طراح یادگیری الکترونیکی، با توجه به قابلیت‌های محیط یادگیری الکترونیکی، ابتدا به بررسی ویژگی فراگیرندگان می‌پردازد و با توجه به نیازهای آنها محتوای دوره را با استفاده از متن، صدا، تصویر، پویانمایی و با رعایت اصول رسانه‌ای و ارتباطی، تهیه، سازمان‌دهی و ارائه می‌کند. در این مورد، باید از ابزارهای مدیریتی و سازمانی برای تسهیل دوره در زمینه‌های ارزشیابی و تضمین کیفیت یادگیری بهره برد.

و منسجم در برنامه‌دروسی الکترونیکی، استفاده از ابزارهای مدیریتی ضروری به نظر می‌رسد.

*منابع

1. زوارکی، اسماعیل (۱۳۸۴). یادگیری الکترونیکی در قرن ۲۱. انتشارات علوم و فنون. تهران.
2. سراجی، فرهاد (۱۳۸۸). نگاهی نو به طراحی محیط یادگیری الکترونیکی. فصل‌نامه مطالعات برنامه‌دروسی. سال سوم، شماره ۱۲.
3. عطاران، محمد (۱۳۸۴). مدارس هوشمند. یادگیری الکترونیکی در قرن ۲۱. مؤسسه توسعه فناوری آموزشی مدارس هوشمند. تهران.
4. فهیمی، مهدی (۱۳۸۰). نقش فناوری اطلاعات در آموزش و پرورش. فصل‌نامه رهیاقت.
5. thavamar, G (2002). successful implementation of e-learning pedagogical considerations. internet and higher education 4.
6. Ben - Ari, m. (2001). Constructivism in computer science education. Journal Of computers in mathematics and science teaching. 20 (1)
7. siemens, G (2006). Learning or management systems? a review of learning management systems reviews. retrieved on 4 October 2008 from: <http://itc.umanitoba.ca/wordpress/wp-content/uploads/2003/1/learning-or-management-system-with-reference-list.doc>.
8. boulevard, R (2005). learning management systems in the work environment: practical considerations for the selection and implementation of an e-learning platform. retrieved on 2 August 2008 from: www.element.com
9. Weller, martin (2005). delivering learning on the net: the why, what & how of online education. London: kogan page.

می‌شوند و او در ساختن دانش نقشی فعال دارد. امکان شرکت فراگیرنده در فعالیت‌های اصیل و واقعی فراهم می‌شود و او خود مسئولیت یادگیری را برعهده می‌گیرد.

طراحی محیط یادگیری در این رویکرد براساس نظریه یادگیری ساختن‌گرایی استوار است که در آن خود فراگیرنده جریان یادگیری را هدایت می‌کند (همان). به این رویکرد نیز نقدهایی وارد است که از جمله می‌توان به بی‌توجهی آن به سازوکارهای مدیریتی اشاره کرد، چرا که همگی فراگیرندگان در سطحی نیستند که بتوانند جریان یادگیری خود را کنترل کنند؛ برای پیشروی هماهنگ