

# فاوا در تربیت هنری

● دکتر فرهاد سراجی و زهرا عظیمی

## سرآغاز

هنر طی دوره‌های گوناگون، به عنوان یکی از موضوعات برنامه‌دروسی مدارس، مورد توجه معلمان و برنامه‌ریزان درسی بوده است لیکن با توجه به نقش آن در پرورش برخی از مهارت‌های اساسی انسانی، در دهه‌های اخیر اصطلاح «تربیت هنری» متداول شده و برخی از صاحب نظران تربیتی گنجانیدن تک درس هنر را در برنامه‌دروسی مدارس ناکافی دانسته‌اند. آن‌ها تأکید می‌کنند که هنر می‌تواند در تمامی موضوعات درسی مدارس و برقراری ارتباط بین آن‌ها نقش مهمی داشته باشد. به علاوه، از رویکردهای برنامه‌ریزی سنتی درس هنر در مدارس انتقاد می‌کنند و معتقدند که نگرش هنری باید بر کل برنامه‌دروسی مدارس سایه‌افکند تا از این طریق بتوان به اهداف مهم و رسالت‌های آموزش و پرورش دست یافت [شرفی، ۱۳۸۶]. در نوشتار حاضر ویژگی‌های تربیت هنری مورد بحث فراتر می‌گیرد. در گام بعدی بر اساس این بحث، چارچوب برنامه‌دروسی تربیت هنری مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات در قالب معرفی ویژگی‌های چهار عنصر اهداف محتوا، روش‌های آموزش و شیوه‌های ارزش‌یابی مد نظر قرار می‌گیرد.

کلیدواژه‌ها: هنر، تربیت هنری فناورانه، ارزش‌یابی، برنامه‌دروسی

## ویژگی‌های برنامه‌دروسی فناورانه برای تربیت هنری

توسعه «فناوری اطلاعات و ارتباطات» قابلیت‌ها و امکانات فراوانی را در اختیار معلمان و برنامه‌ریزان درسی مدارس قرار داده است. با استفاده از این امکانات می‌توان بسترهای لازم برای تحقق برخی از اهداف متعالی تعلیم و تربیت را فراهم ساخت. قابلیت‌های هر زمانی، چندرسانه‌ای، شخصی سازی، تسهیل دسترسی به منابع اطلاعاتی و سهولت و تسریع ارتباط با دیگران، از جمله امکانات مهم این فناوری‌ها هستند که معلمان می‌توانند از آن‌ها برای تسهیل تربیت هنری در مدارس بهره‌گیرند. با توجه به قابلیت‌های فاوا و مفهوم و ابعاد تربیت هنری می‌توان ویژگی‌های چهار عنصر برنامه‌دروسی تربیت هنری فناورانه به قرار زیر برشمرد:

**الف) اهداف برنامه‌دروسی فناورانه برای تربیت هنری**  
 ۱. پرورش مهارت‌های حل مسئله: دانش‌آموزان طی مشارکت در فعالیت هنری به این نکته پی می‌برند که فناوری



حس کنجکاوی دانش‌آموزان باید آن‌ها را با موقعیت‌ها و پدیده‌های تازه رو به رو کرد. فرایند ابداع هنری با تازگی‌ها و موقعیت‌های جدید عجین است. از این رو چنین فرصتی امکان پرورش حس کنجکاوی را در دانش‌آموزان فراهم می‌سازد.

**۷. پرورش مهارت فرهنگی و شهروندی:** هر محیط فناورانه به ویژه اینترنت، مرزهای فیزیکی بین فرهنگ‌ها و اقوام را نفوذپذیرتر از قبل ساخته است. این ابزار می‌تواند هم‌سو با اهداف و ماهیت هنر، بستر مناسبی برای تعاملات بین فرهنگ‌ها و اقوام به وجود آورد و زمینه درک مشترک را فراهم سازند.

**ب) محتوای برنامه درسی فناورانه برای تربیت هنری**  
محتوا در برنامه درسی عبارت است از مجموعه حقایق مفهیم، اصول، روش کارها و نگرش‌های مربوط به یک موضوع درسی که به یادگیرنده ارائه می‌شود. محتوای برنامه درسی فناورانه برای تربیت هنری باید به گونه‌ای تهیه شود که با ترکیب مناسب ویژگی‌های آموزشی و فنی، زمینه مناسبی را برای تحقق اهداف تربیت هنری فراهم سازد [1999 و Green]. بنابراین، محتوای برنامه درسی فناورانه برای تربیت هنری باید دارای ویژگی‌های زیر باشد:

- رابط‌های گرافیکی باید به نحوی در صفحه نمایش قرار داده شوند که امکان ارتباط یادگیرنده با مطالب درسی و سایر منابع یادگیری را به سهولت فراهم سازند. این رابط‌ها باید شفاف و روشن و بدون هیچ ابهامی باشند. جذابیت و زیبایی ظاهری ویژگی دیگر آن‌هاست.

- در طراحی وب‌سایت‌های آموزشی باید به اصول زیبانشناختی آن‌ها توجه داشت؛ زیرا یادگیرندگان اولین ارتباط خود با آموزش فناورانه را غالباً از طریق وب‌سایت آموزشی شروع می‌کنند.

- عناصر رسانه‌ای مانند متن، صدا، تصویر و پویانمایی باید با توجه به ساختار پردازش ذهنی در کنار هم قرار گیرند و پیام آموزشی را به یادگیرنده ارائه دهند. در تهیه محتوای چندرسانه‌ای باید اصولی هم‌چون مجاورت مکانی، مجاورت زمانی، پیوستگی و ارتباط

اطلاعات و ارتباطات با تدارک موقعیت‌های غیرخطی، تعاملی و اطلاعاتی، فرصت‌های مناسبی را برای شکل‌گیری چنین درکی در دانش‌آموزان تدارک می‌بیند.

**۲. پرورش قدرت تصمیم‌گیری:** محیط فناوری اطلاعات و ارتباطات گزینه‌های گوناگونی را از لحاظ انتخاب محتوا، زمان مطالعه و یادگیری، انتخاب منابع مکمل یادگیری و تعامل با افراد و هم‌کلاسان در اختیار یادگیرنده قرار می‌دهد. از این رو او باید قدرت تصمیم‌گیری مستدل و انتخاب‌های مداوم را داشته باشد.

**۳. پرورش حس زیبایی دوستی و زیبانشناسی:** در محیط فناورانه دانش‌آموزان می‌توانند با مشارکت در تولید و بازنمایی‌های چندرسانه‌ای و چند بعدی، ارزیابی آن‌ها و دستکاری شبیه‌سازی‌ها حس زیبانشناسی خود را تقویت کنند. [Phelps, Graham & Thornton 2006: 22 / 24].

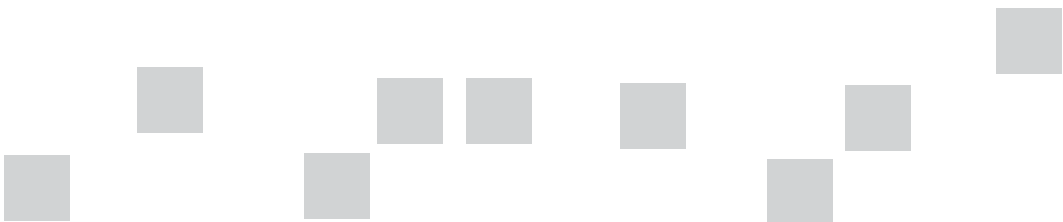
**۴. پرورش خلاقیت و آفرینندگی:** خلاقیت فرایندی پیچیده، غیرخطی، گاه متناقض است و در محیط فناورانه ابزارها و امکانات گوناگونی برای رشد و بروز خلاقیت دانش‌آموزان وجود دارد. با استفاده از ابزارهایی مانند وبلاگ، گروه‌های خبری و ویکی‌ها می‌توان یادگیرندگان را به نوشتن خلاقانه و یا برقراری تعامل‌ها و ارتباطات نوآورانه با دیگران ترغیب کرد. هم‌چنین با استفاده از ابزارهای چندرسانه‌ای و سه بعدی می‌توان دانش‌آموزان را به ساخت و تولید ایده‌ها و مصنوعات جدید علاقه‌مند ساخت.

با توجه به ماهیت اصیل و جدید بودن پدیده‌های هنری می‌توان بستر فناوری را فرصت مناسبی برای رشد خلاقیت و آفرینندگی دانست.

**۵. پرورش فضایل و ارزش‌های اخلاقی / معنوی:** محیط فناورانه با تسهیل تعامل بین افراد و تأمین منابع گوناگون برای تربیت کنشگران اخلاقی که کنش آنان به طور هم‌زمان از صیغه شناختی / عقلانی و عاطفی / احساسی برخوردار است؛ زمینه مناسبی را برای پرورش فضایل اخلاقی فراهم می‌سازد.

**۶. پرورش حس کنجکاوی دانش‌آموزان:** برای پرورش

**هر محیط فناورانه به ویژه اینترنت، مرزهای فیزیکی بین فرهنگ‌ها و اقوام را نفوذپذیرتر از قبل ساخته است. این ابزار می‌تواند هم‌سو با اهداف و ماهیت هنر، بستر مناسبی برای تعاملات بین فرهنگ‌ها و اقوام به وجود آورد و زمینه درک مشترک را فراهم سازد**



بین عناصر رسانه‌ای و اهداف آموزشی، اجتناب از زیاده‌گویی را با دقت به کار گرفت [Clark&Mayre 2007].

● رنگ‌ها، اندازه و نوع قلم‌هایی که برای نگارش محتوای دروس به کار گرفته می‌شوند، باید ضمن رسمی بودن، زیبا و جذاب باشند.

● با به کارگیری ابزارهای چندرسانه‌ای باید محتوا به نحوی برای یادگیرندگان طراحی شود که یادگیرنده بتواند براساس تفاوت‌های فردی و ساخت شناختی خود آن‌ها را به کار گیرد.

● ظاهر صفحات باید از لحاظ نحوه قرار گرفتن متن‌ها، تصویرها و پیوندها به نحو مناسب تدارک شود.

**ج) روش‌های تدریس برنامه درسی فناوریانه برای تربیت هنری**  
تدریس فرایندی است هدفمند و تعاملی، در این فرایند، کنترل گاه در اختیار یاددهنده و گاه در اختیار

یادگیرنده قرار می‌گیرد. در برنامه درسی فناوریانه برای تربیت هنری باید از ابزارها و فناوری‌ها به گونه‌ای در فرایند تدریس استفاده شود که ضمن ترغیب دانش‌آموز به مشارکت در فعالیت‌ها، زمینه مناسبی را برای تعامل بین یادگیرندگان، انجام فعالیت‌های جدید، اصیل و هنری فراهم سازد. براین اساس در برنامه درسی فناوریانه برای تربیت هنری می‌توان از شیوه‌های زیر برای تدریس بهره گرفت:

● **بحث گروهی:** بحث فعالیت پویایی است که دانش‌آموزان را به تعامل و گفت‌گو با یکدیگر ترغیب می‌کند. در این شیوه دانش‌آموزان می‌توانند با استفاده از صفحه بحث، گروه‌های خبری و اتاق گفت‌وگو، در زمینه‌های گوناگونی مانند مطالب یک کتاب، یک اثر هنری، عقاید صاحب نظران و مسائل روزمره زندگی با هم مباحثه کنند. مباحثه گروهی در محیط آن‌لاین دارای سه مرحله ارائه موضوع بحث در تالار گفت‌وگو، معرفی منابع مرتبط با موضوع اصلی بحث، و وساطت معلم است.

● **استفاده از روش‌های نمایشی:** با استفاده از روش نمایشی معلم می‌تواند با عینی و بصری کردن برخی از مفاهیم

عمیق و پیچیده، توجه دانش‌آموزان را به موضوع درسی جلب کند و با به کارگیری ابزارهای فناوریانه به توسعه قدرت زیباشناختی آن‌ها یاری رساند [Ashford 2002].

● **روش بدیعه‌پردازی:** از این شیوه برای پرورش خلاقیت دانش‌آموزان استفاده می‌شود. از یک سو، هر فعالیت هنری ماهیتاً تازه، بدیع و خلاقانه است و از سوی دیگر، معلم با به کارگیری ابزارها و نرم‌افزارهای محیط فناوریانه نظیر نرم‌افزارهای تولید و ویرایش صدا و تصویر، نرم‌افزارهای تعاملی و ابزارهای سه بعدی، می‌تواند دانش‌آموزان را به انجام فعالیت‌های هنری ترغیب کند. در روش بدیعه‌پردازی دانش‌آموزان به طور مداوم به انجام قیاس‌های مستقیم و شخصی و تعارض‌های فشرده ترغیب می‌شوند.

● **ایفای نقش:** ایفای نقش نوعی

شیوه تدریس است که به دانش‌آموز در فهم و کاربرد مفاهیم اساسی کمک می‌کند. این شیوه به دانش‌آموز امکان می‌دهد با دنیای واقعی تعامل بیشتری داشته باشد، معانی را براساس موقعیت درک کند و با تناقضات موجود در موضوع یادگیری درگیر شود، این گونه فعالیت‌ها امکان بحث و تأمل را برای دانش‌آموز فراهم می‌سازند تا وی بتواند براساس نقش‌های خاص، به راه‌حلی برسد و راه‌های خود را با دیگران در میان بگذارد. دانش‌آموز با استفاده از ابزارهای مشارکتی ناهم‌زمان نظیر پست الکترونیکی، گروه‌های خبری و صفحه بحث آن‌لاین، و ابزارهای ارتباطی هم‌زمان نظیر اتاق گفت‌وگو و کنفرانس دیداری یا شنیداری می‌تواند درباره نقش‌ها و راه‌حل‌ها به اظهار نظر بپردازد. معلم نیز در صورت لزوم او را راهنمایی و هدایت می‌کند.

● **استفاده از روش شبیه‌سازی:** ابزارهای فناوری رایانه‌ای به دانش‌آموز امکان می‌دهد. موضوعات غیر محسوس، پرخطر و پرهزینه را از طریق شبیه‌سازی مورد مطالعه قرار دهد. استفاده از این شیوه به دانش‌آموزان در ساخت و تولید دانش کمک می‌کند. استرس ناشی از انجام آزمایش‌های جدید را در آن‌ها کاهش می‌دهد، تجربه یادگیری لذت بخشی را

**برای پرورش حس کنجکاوی دانش‌آموزان باید آن‌ها را با موقعیت‌ها و پدیده‌های تازه روبه‌رو کرد. فرایند ابداع هنری با تازگی‌ها و موقعیت‌های جدید عجین است. از این رو چنین فرصتی امکان پرورش حس کنجکاوی را در دانش‌آموزان فراهم می‌سازد**





برای آن‌ها میسر می‌سازد، فرصت خلاقیت و تفکر شهودی را برای آن‌ها فراهم می‌آورد و مهارت‌های تصمیم‌گیری در موقعیت‌های نامطمئن را در آن‌ها بهبود می‌بخشد.

به طور کلی در برنامه‌درسی فناوریانه برای تربیت هنری، تدریس به انتقال مطالب محدود نمی‌شود، بلکه عمده تأکید آن بر راهنمایی دانش‌آموزان، واسطه‌گری در بحث‌ها، طرح سؤال و ایجاد بحث، بسط تعامل بین دانش‌آموزان و معرفی منابع یادگیری است. از این رو معلم باید در این برنامه‌درسی شیوه‌هایی را برای تدریس انتخاب کند که تعامل بین معلم و دانش‌آموزان را افزایش

دهند، همکاری و مشارکت بین دانش‌آموزان را آسان سازند، دانش‌آموزان را به یادگیری فعال ترغیب کنند، و به معلم امکان دهند به دانش‌آموزان بازخورد سریع ارائه دهند و به تفاوت‌های فردی آن‌ها توجه کند.

**(د) شیوه‌های ارزش‌یابی برنامه‌درسی فناوریانه برای**

**تربیت هنری**

فرایند نظام‌مند جمع‌آوری، تحلیل و تفسیر اطلاعات درباره‌ی آموخته‌های دانش‌آموز که به منظور تعیین میزان تحقق هدف‌های آموزشی به کار گرفته می‌شود، را «ارزشیابی» گویند.

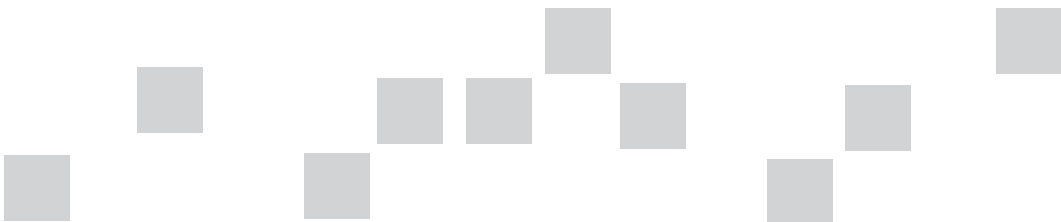
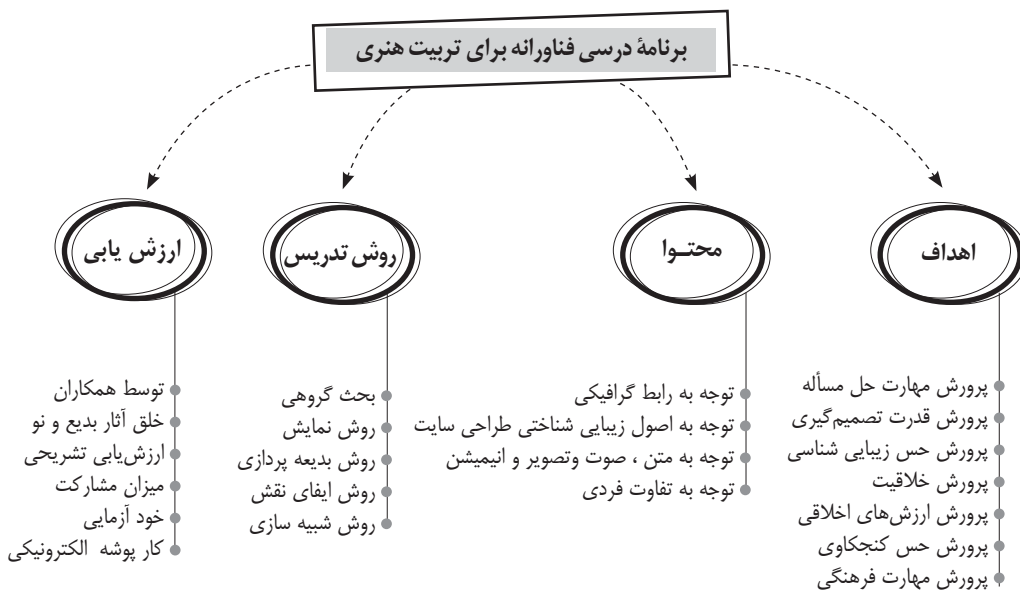
ارزش‌یابی از یک سو عاملی برای تحکیم آموخته‌های یادگیرنده و ابزاری برای بهبود یادگیری است و از سوی دیگر، وسیله‌ای برای تعیین میزان آموخته‌های یادگیرندگان است [Eisner و 1994].

علاوه بر این، برنامه‌درسی هنری بر پرورش مهارت‌هایی هم‌چون حل مسئله، خلاقیت، زیباشناسی، قدرشناسی و تعامل اجتماعی فکورانه تأکید دارد. از

این رو بینه معتقد است: فناوری‌های جدید به همان اندازه که به بهبود فرایند یادگیری کمک می‌کنند. قادرند فرایند ارزشیابی آن را نیز تقویت و به شکل‌گیری ارزشیابی واقعی و اصیل کمک کنند. برخی از شیوه‌های ارزش‌یابی عبارت‌اند از:

**۱. آزمون‌های تشریحی:** در این شیوه به دانش‌آموز

**برنامه‌درسی فناوریانه برای تربیت هنری**



فرصت داده می‌شود تا ایده‌های خود را براساس طرح منظم، خلاقانه و منطقی سازمان‌دهی کند. این گونه موقعیت‌ها فرصت‌های مناسبی را برای پرورش قابلیت‌های هنری دانش‌آموز فراهم می‌سازند.

**۲. ارزش‌یابی میزان مشارکت:** دانش‌آموزان در محیط یادگیری فناوریانه ابزارهای تعاملی و مشارکتی متعددی در اختیار دارند و با استفاده از آن‌ها با یکدیگر به تبادل ایده و نظر می‌پردازد و از این طریق به اهداف متنوعی دست می‌یابند. مشارکت و برقراری ارتباط اجتماعی یکی از اهداف برنامه‌درسی تربیت هنری است. از این رو برای ارزش‌یابی میزان مشارکت هر دانش‌آموز باید به ملاک‌هایی نظیر میزان ارائه و دریافت کمک، میزان استفاده از ملاک‌هایی هم‌چون مبادله منابع و اطلاعات، نحوه توضیح و بسط اطلاعات، میزان تشریح دانش با دیگران، ارائه و دریافت بازخورد، دعوت اعضا به مشارکت و نظارت بر مشارکت دیگران، میزان تعامل و مشارکت دانش‌آموز مورد ارزشیابی قرار گیرد.

**۳. کار پوشه الکترونیکی:** کار پوشه الکترونیکی مجموعه‌ای است شامل آزمون‌ها، یادداشتهای کلاسی، مباحث ارسالی و نتیجه ارزیابی‌های هر جلسه که توسط هر دانش‌آموز در طول نیم‌سال ذخیره و نگهداری می‌شوند.

**۴. خودآزمایی:** یکی دیگر از شیوه‌های ارزش‌یابی که با تربیت هنری رابطه نزدیکی دارد، شیوه «خودآزمایی»<sup>۲</sup> است. در این شیوه یادگیرنده با ارزیابی مداوم فعالیت‌ها و آموخته‌هایش، مهارت‌های تفکر انتقادی و فراشناختی را در خود تقویت کند.

**۵. خلق آثار بدیع و نو:** دانش‌آموزان در محیط فناوریانه و به سهولت به برخی از ابزارها دسترسی دارند و با استفاده از آن‌ها می‌توانند پدیده‌های بدیع و نوبی طراحی و ایجاد کنند. از این شیوه می‌توان برای پی‌بردن به میزان خلاقیت دانش‌آموزان در برنامه‌درسی هنری فناوریانه و ارزش‌یابی آن بهره‌گرفت [شرفی، ۱۳۸۶: ۹۲-۸۱].

**۶. سنجش توسط هم‌کلاسی‌ها:** در عرصه هنری، همکاران و دستیاران به دلیل ارتباط نزدیک با پدیده هنری نقدها و بازخوردهای مفیدی برای ابداع‌کننده پدیده هنری

فراهم می‌سازند. از این رو آن‌ها می‌توانند با استفاده از ابزارهای فناوریانه و ملاک‌های ارزش‌یابی خاص عملکرد هم‌کلاسی یا هم‌گروه خود را ارزش‌یابی کنند [Payne 2006].

## جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

فناوری اطلاعات و ارتباطات از ابزارهای چند رسانه ابررسانه‌ای متنوعی تشکیل یافته است که استفاده مؤثر از آن‌ها در مدارس می‌تواند در دانش‌آموزان توان خلاقیت، نواندیشی، انعطاف‌پذیری، سعه‌صدر، مذاکره و تعامل اجتماعی و حل مسئله را پرورش دهد. با توجه به تأکید سیاست‌گذاران مدارس، برنامه‌ریزان و مربیان بر تربیت هنری دانش‌آموزان و هم‌چنین قابلیت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات برای پرورش این گونه صلاحیت‌ها، در نوشتار حاضر تلاش شده است تا چارچوبی برای برنامه‌درسی فناوریانه تربیت هنری مدارس به معلمان و برنامه‌ریزان مدارس ارائه شود.

به طور کلی در برنامه‌درسی فناوریانه برای تربیت هنری فناوریانه مفروضه اساسی این است که با استفاده از قابلیت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات و درک صحیح از تربیت هنری می‌توان برنامه‌درسی مدارس را طوری طراحی، تولید و اجرا کرد که با به کارگیری این ابزارهای چندرسانه‌ای اهداف مورد نظر برنامه‌درسی هنری تحقق یابند؛ اهدافی مانند پرورش مهارت‌های حل مسئله؛ قدرت تصمیم‌گیری؛ حس‌زیبا دوستی و زیباشناسی؛ تفکر انتقادی و خلاق؛ ارزش‌های اخلاقی؛ اعتمادبه‌نفس؛ حس کنجکاوی اراده، و مهارت‌های شهروندی.

## پی‌نوشت

1. Essay Tests
2. Self - assessment
3. Peer Assesment

## منابع

منابع مقاله در دفتر مجله موجود است.

