



اشاره

هر چند که در حال حاضر یادگیری مشارکتی مجازی به عنوان یک ضرورت برای دستیابی به نتایج آموزشی مطلوب و هم‌گامی آموزش با تغییرات روز پذیرفته شده است، بیشتر محیط‌های یادگیری مبتنی بر وب بر روش‌های سنتی طراحی آموزشی تکیه دارند. در این میان، فعالیت‌های مشارکتی حل مسئله و پروژه‌های گروهی کمتر به تجارب یادگیری موفقیت‌آمیزی انجامند. چنانچه درک و آگاهی لازم از یادگیری مشارکتی مجازی و فرصت‌ها و محدودیت‌های آن وجود داشته باشد، بهره‌گیری از فناوری‌های وب ۲ در این عرصه می‌تواند بسیار کارآمد باشد. امکاناتی که این فناوری‌ها برای جریان آموزش به همراه دارند، نظیر مشارکت برخط، انعطاف در جریان آموزش، و نیز انجام ارزشیابی مؤثر از فعالیت‌ها، این روش را از روش‌های سنتی ارائه آموزش متمایز می‌سازد. این مقاله ضمن بیان اصول علمی مربوط به محیط‌های یادگیری مشارکتی مجازی، به بررسی این موضوع می‌پردازد که محیط‌های یادگیری مشارکتی مجازی با داشتن چه قابلیت‌ها و استانداردهایی می‌توانند تجارب یادگیری را توسعه دهند و بهبود بخشند.

کلیدواژه‌ها: محیط‌های یادگیری مشارکتی مجازی، فناوری‌های وب ۲، ارزشیابی و کلاس درس

مقدمه

امروزه با تغییر و تحولات روزافزون در عرصه آموزش و یادگیری، مسائل و چالش‌های ایجاد شده بر سر راه آموزشگران و مراکز آموزشی و به تبع آن، افزایش توقعات و انتظارات از نظام‌های آموزشی برای تربیت دانش‌آموختگانی کارآمد، الگوهای نوین یادگیری مجازی و کاربرد آن در کلاس درس بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته است و بسیاری از نظام‌های

آموزشی از امکانات وب برای آموزش در فضای مجازی استفاده می‌کنند.

محیط‌های یادگیری مشارکتی مجازی

محیط‌های یادگیری مشارکتی مجازی، یادگیری را بین اتصالات متفاوتی پخش می‌کنند تا برای انتقال اطلاعات از یک نقطه به نقطه دیگر شبکه‌ای ایجاد کنند. این محیط‌ها به طور دقیق‌تر رفتار اکثر کاربران اینترنت را در مقابل

هم قرار می‌دهند و درجات عالی‌تری از رشد یادگیری غیررسمی را از طریق شبکه‌های تشکیل شده میسر می‌سازند (Bruns and Bahnisch, 2009). در این میان سه نکته بسیار حائز اهمیت هستند:

- شبکه‌ها برای اینکه کاملاً کاربردی باشند و مورد استفاده قرار گیرند، باید علاقه‌ها و انگیزه‌ها را جلب کنند.
- نه تنها در مراحل اولیه شکل‌گیری شبکه، بلکه در مسیرهایی که شبکه را

در طول زمان به سمت رشد و سازگاری سوق می‌دهند، باید مسئولیت‌پذیری شرکت‌کنندگان به شکل فعال تسهیل شود.

● مشارکت‌کنندگان باید به نحو موفقیت‌آمیزی فعالیت کنند، زیرا ایجادکنندگان اولیه شبکه بوده‌اند و در کنار اینکه اعضای شبکه می‌توانند نقش‌های متفاوتی را بر عهده بگیرند، باید توانایی روبرویی با شرایط جدید را داشته باشند.

شبکه‌های مشارکتی موفق اعضای خود را جذب و درگیر می‌کنند. علاوه بر این، «سیستم شبکه» که تعاملات افراد را امکان‌پذیر می‌کند، می‌تواند در راه‌هایی که اعضا پیشنهاد می‌کنند، قابل استفاده باشد. این احساس نیاز به این معنا نیست که فناوری همیشه باید از یک شیوه خاص باشد یا کارکرد خاصی را ایفا کند، اما باید نیازها و تصورات کاربران با توانمندی‌های فناوری‌های به‌کار گرفته شده، هم‌خوان باشند. بنابراین، شبکه‌های مشارکتی مجازی تنها زمانی موفق هستند که نیازها و انتظارات مشارکت‌کنندگان با توانایی‌ها و قابلیت‌های فناوری مورد نظر هم‌سو باشد (campos, 2014).

نقش فناوری

وب یک فناوری فراگیر اجتماعی برای به‌کارگیری دانش از طریق شبکه است. در این دنیای غیر فیزیکی، تعاملات اجتماعی و مشارکت مجازی افراد موارد زیر را به دنبال دارد:

● ارتباط و تعامل با افراد دیگر به نحوی که به کاهش تبعات فاصله‌های جغرافیایی و محلی منجر شود.

● جست‌وجو برای کسب اطلاعاتی که نیازهای آنی و دراز مدت افراد در توسعه دانش خود برای حل مسأله، تصمیم‌گیری و کسب آگاهی بیشتر را برآورده سازد.

● سازمان‌دهی اطلاعات از طریق کتابخانه‌های مجازی، کتاب‌شناسی‌ها، پرچسب‌ها، و دیگر فهرست‌بندی‌های مواد.

● سازمان‌دهی و فعالیت‌های مشارکتی برخط.

● نشر و اشتراک محتوا با دیگر کاربران از طریق سرویس‌های پخش در وب مانند بلاگ‌ها، ویکی‌ها و فضاهای بحث (obliger and obliger, 2013).

این فعالیت‌ها به طور جداگانه با نقش‌ها و کارکردهای ویژه در محیط دیجیتال به وقوع می‌پیوندند. در نتیجه، فعالیت‌های خاص براساس کارکردهای اینترنت که به آن‌ها عمومیت می‌بخشد، مجزا می‌شوند. برای مثال، همه‌آیمل‌ها به صورت خصوصی ذخیره می‌شوند و وب‌سایت‌های شخصی به صورت منابع شخصی ذخیره و سازمان‌دهی می‌شوند (Issroff and Jones, 2014).

الزاماتی برای یادگیری مشارکتی

این تصور طبیعی است که دانش در ذهن افراد جای می‌گیرد، اما دانش تنها با افراد یا تجمع انسان‌ها ایجاد نمی‌شود، بلکه از سبک و سیاق شبکه‌ای که افراد برحسب دانش خود در آن شراکت دارند، به وجود می‌آید. شبکه به طور خاص موجب روشن شدن این امر می‌شود که به چه میزان آموخته‌های افراد می‌تواند با تخصص آن‌ها ادغام شود. چنین فعالیت‌های شناختی به طور فزاینده‌ای در شبکه‌های مجازی به وقوع می‌پیوندد؛ جایی که خلق دانش توسط فناوری‌های مبتنی بر شبکه امکان‌پذیر می‌شود. اصلی‌ترین نکته‌ای که این فعالیت‌ها را برجسته می‌کند، آن است که از طریق مشارکت فعال در تولید، خلق، توسعه و اختراع دانش، عملکرد یک اجتماع می‌تواند تکامل یافته‌تر از فعالیت‌های فردی باشد (Allen and long, 2009).

طراحی محیط‌های یادگیری مشارکتی مجازی

طراحی یک محیط یادگیری مشارکتی مجازی به معنای ایجاد یک وب‌سایت، یک کد نوشتاری یا حتی استفاده از یک «سیستم مدیریت یادگیری» نیست. طراحی یک محیط یادگیری مشارکتی مجازی به راهبردهای طراحی برنامه‌درسی که معلم

می‌تواند با استفاده از فناوری‌های وب آن را ایجاد کند، به کار ببندد و تجربه مشارکتی که نیازمند شبکه است، اشاره دارد. چنین طرحی در وهله اول می‌تواند توسط اصولی که از فراشناخت ناشی می‌شوند، شکل گیرد: طراحی نیازمند روشن کردن این مطلب است که آیا دانش‌آموزان نسبت به تعاملات خود و فعالیت‌های انجام شده در بطن و متن آن‌ها آگاهی فراشناختی دارند؟ (Blakley and spence, 2000). همان‌گونه که تی و آلن (۲۰۱۱) بیان می‌کنند، طراحی برنامه‌درسی برای یادگیری فناوری محور، باید زمینه‌های مؤثر اجتماعی را شناسایی و ایجاد کند و فقط به شرایط فناورانه تکیه نکند. بنابراین، هنگامی که از محیط‌های یادگیری مشارکتی مجازی سخن می‌گوییم، باید اشاره کنیم که در صورت عدم طراحی و برنامه‌ریزی نظام‌مند برای مشخص کردن محیط‌هایی با ساختار مناسب، غیر منطقی است که فرض شود فعالیت‌های مشارکتی به طور خودکار کیفیت بروندهای یادگیری را بالا می‌برند. لذا می‌توان گفت فعالیت‌های مشارکتی اگر چه خوب‌اند، اما الزاماً باعث بهبود خود به خودی نتایج و پیامدهای یادگیری نمی‌شوند.

معلم و دانش‌آموز در محیط‌های یادگیری مشارکتی مجازی

دانش‌آموزان فعالیت یادگیری را با فرایند کسب آگاهی از اینکه چه چیزی را می‌دانند و چه چیزی را نمی‌دانند، آغاز می‌کنند. همین‌که دانش‌آموزان در یک فعالیت یادگیری غرق می‌شوند، به تحقیق و بررسی، شفاف‌سازی، وسعت‌بخشی و یا جایگزینی دانش قبلی خود با اطلاعات جدید نیاز پیدا می‌کنند. محیط یادگیری فراشناخت را می‌توان از پایه به منظور تشویق دانش‌آموزان برای کسب آگاهی از تفکر خود طراحی کرد. بنابراین معلم باید بتواند بر دانش فردی آن‌ها نظارت کند، آن را به کار بگیرد و با الگوگیری از رفتار فراشناختی به دانش‌آموزان در جهت بهبود توسعه و فهم چگونگی ساختاردهی



شبکه‌های مشارکتی موفق، اعضای خود را جذب و درگیر می‌کنند

یادگیری؛ به این معنا که در فضای مجازی تکالیف ارزشیابی باید به نحوی طراحی شوند که یادگیرنده بتواند برای بازنمایی آموخته‌های خود و نمایش آن از شیوه‌های متفاوت صوتی، متنی و تصویری بهره‌گیرد.

۳. تأکید بر ارزشیابی مستمر به جای ارزشیابی پایانی.

۴. ارائه بازخورد سریع و مداوم به فراگیرندگان.

۵. سهم کردن فراگیرندگان در طراحی تکالیف ارزشیابی (Simon Sohn and Fischer, 2004).

نتیجه‌گیری

در مقاله حاضر به توصیف محیط‌های یادگیری مجازی، محاسن و ضرورت‌های آن‌ها، و نقش فناوری‌ها در این محیط‌ها پرداخته شد. این محیط‌ها ماهیت و نحوه آموزش و یادگیری و نیز ارزشیابی را متحول می‌سازند. به نحوی که اقتضا می‌کنند، معلم و دانش‌آموز برای یادگیری هر چه مؤثرتر فعالیت‌های خود را به نحوی متفاوت از گذشته انجام دهند. این محیط‌ها فرصت‌های بسیاری را برای آموزشگران و یادگیرندگان فراهم آورده‌اند.

دقیق بودن و اصیل بودن حرکت کند. با وجود این مسائلی نیز در رابطه با مواردی از جمله «تقلب» در این‌گونه ارزشیابی‌ها وجود دارند که مورد توجه متخصصین قرار دارند.

به منظور انجام ارزشیابی موفقیت‌آمیز برنامه‌های مجازی، باید موارد زیر را مدنظر داشت:

۱. تلقی ارزشیابی به عنوان بخشی از فرایند آموزش و یادگیری تلقی شود، نه پایان آن.
۲. توجه به اصل ارائه چندگانه در بازنمایی

به فرایند تفکر خویش کمک کند. به عبارت دیگر، معلم نیز همانند دانش‌آموزان در محیط یادگیری مشارکتی مجازی فعال است. معلم باید بر نحوه انجام تکالیف توسط دانش‌آموزان تمرکز داشته باشد. اهداف فرایند نیز در کنار اهداف محتوا باید تعیین و ارزیابی شوند که دانش‌آموزان چگونه به فهم می‌رسند و انتقال فرایندهای تفکر چگونه به بهبود یادگیری منجر می‌شود. نکته قابل توجه این است که شبکه یادگیری برای این کار نیازمند کد نیست. برای اینکه یک شبکه یادگیری ایجاد شود، باید فرایندی طراحی شود و از فناوری‌های متفاوت که به واسطه تعامل افراد با آن‌ها فراشناخت تقویت می‌شود، استفاده شود (James, Mcinnis and Devlin, 2011).

ارزشیابی

از آنجا که محیط‌های یادگیری مجازی دارای قابلیت‌های بسیاری برای پرورش مهارت‌های مشارکتی، خلاقیت، مهارت‌های مدیریتی و... هستند، لذا رویکرد ارزشیابی هم در این برنامه‌ها باید متناسب با پرورش این قابلیت‌ها باشد. یعنی علاوه بر یادگیری از موضوع، باید این مهارت‌ها نیز مورد ارزشیابی قرار گیرند (Means, Toyama, Murphy, Bakia and Jones 2010) فناوری‌های جدید دارای قابلیت‌های متعددی برای ارزشیابی هستند که روی هم رفته موجب می‌شوند، ارزشیابی به سمت

* پی‌نوشت

1. Tay and Allen

* منابع

1. Allen, M., & Long, J. (2009). Learning as knowledge networking: Conceptual foundations for revised uses of the Internet in higher education. In S. I. Ao, C. Douglas, W. S. Grundfest, & J. Burgstone (Eds.), Proceedings of the World Congress on Engineering and Computer Science 2009 (pp. 652–657). Hong Kong: Newswood.
2. Bruns, A., & Bahnisch, M. (2009). Social media: Tools for user-generated content . Brisbane: Smart Services CRC, Queensland University of Technology. Retrieved from http://www.smartservicescrc.com.au/PDF/Social_Media_State_of_the%20Art_March2009.pdf
3. Blakley, E., & Spence, S. (2000). Thinking for the future. Emergency Librarian, 17 (5), 11–14. Retrieved May–June.
4. Campos, M. (2014). A constructivist method for the analysis of networked cognitive communication and the assessment of collaborative learning and knowledge-building. Journal of Asynchronous Learning Networks, 8 (2), April.
5. Jones, A., & Issroff, K. (2014). Learning technologies: Affective and social issues in computersupported collaborative learning. Computers and Education, 44 (4), 395–408.
6. James, R., Mcinnis, C., & Devlin, M. (2011). Assessing learning in Australian Universities: Ideas, strategies and resources for quality in student assessment . Centre for the Study for Higher Education for the Australian Universities Teaching Committee.
7. Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2010). Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning . Washington, DC: U.S. Department of Education.
8. Oblinger, D. G., & Oblinger, J. L. (2013). Educating the net generation . Retrieved from <http://www.educause.edu/educatingthenetgen>