

طراحی آموزشی از جمله عبارات آشنا در برنامهٔ درسی است که مطابق آن شیوه و رویکرد خاصی برای تعیین مسیر آموزش تعیین می شود. اما از دهههای گذشته، بر اساس تغییرات اساسی که در این حوزه رخ داده است، عبارات دیگری همچون طراحی محیطهـای یادگیری، طراحی فضاهای یادگیری و نیز طراحی مراکز یادگیری به میان آمدهاند که هر کدام نشـاندهندهٔ رویکردی نوین به طراحی آموزشی و گســـتردگی این حیطهاند. هر چند تاریخچهٔ طراحی آموزشی نشان میدهد این واژه اولینبار در فاصلهٔ ســـالهای ۱۹۵۰ تا ۱۹۶۰میلادی، به صورت نظاممند در زمینههای نظامی و تجاری تبیین شده است، اما پس از آن متخصصان حوزهٔ تعلیموتربیت و آموزشوپرورش مدلهای گوناگونی نیز طراحی و تدوین کردند. این درحالی اســت که امروزه رویکردهای متنوعی با عنوانهای طراحی آموزشی تلفیقی از دل این مدلها استخراج شده و مورد توجه برنامهریزان قرار گرفتهاند. با این نگاه، آیا مدارس می توانند با عنایت به برنامهٔ درسی ملی، به طراحی محیطها و فرصتهای یادگیری دست بزنند که مطابق آن، یادگیری دانش آموزان بر مبنای رویکردهای تلفیقی انجام شود؟ پاسخ به این پرسش محور نوشتهٔ پیشروست.

## کلیدواژهها: طراحی آموزشی، محیط یادگیری، رویکرد تلفیقی، یادگیری تلفیقی

## طراحي آموزشي؛ از واژه تا اقدام

طراحی در لغت به معنی ترسیم کردن، ساختن و آمادهسازی یک نقشه است. از نظر علمی، طراحی عبارت است از تهیهٔ نقشهٔ عملی برای دستیابی به آنچه از قبل تعیین شده است. بــر ایـن اسـاس، طراحـی آموزشی عبارت است از تهیهٔ نقشههای مشخص در مورد چگونگی دستیابی به اهداف آموزشی (زارعی زوارکی،۱۳۸۶). آمــوزش کـه مـاهیتی ترکیبـی و تلفیقیے از محتواها، روشها، و امکانات دارد، پیشبینیهایے چون چگونگی ترکیب و اتصال مؤلفههای مرتبط با یادگیری و روش اجرای امور را اقتضا می کند (فردانش، ۱۳۸۳: ۱۱۶).

به عبارت دیگر، «طراحی آموزشی فرایند نظامدار برنامهریزی کلیهٔ رویدادها برای تسهیل یادگیری است» (کید و سونگ، ۲۰۰۸: ۱). این فرایند نظامدار

شامل مجموعهای از عناصر کلیدی است که عبارتاند از شناسایی مسائل و مشکلات آموزشی، بررسی ویژگیهای یادگیرنده، شناسایی محتوای موضوع، تعیین اهداف آموزشی، توالی محتوا در هـر واحـد آموزشی برای یادگیری منطقی، تعیین راهبردهای آموزشــی، تعیین پیام آموزشــی و توسعهٔ آمــوزش، تهیهٔ ابزارهای ارزشیابی، انتخاب منابع برای حمایت و پشـــتیبانی از فعالیتهای آموزشـــی و یـــادگیری» (موریســـون، راس و کمپ، ۲۰۰۶ .۸ -۷ ). این عناصر از مؤلفههای اساسی در شکل گیری مدلهای طراحی آموزشیی و محیطهای یادگیری محسوب میشوند. در طراحی مدلهای طراحی آموزشی، به صورت کلی، دو رویکرد مهم شناخته شدهاند:

> الف) رویکرد مستقل یا مجزا ب) رویکرد تلفیقی

#### رویکرد مستقل

در رویکرد مستقل، طراح آموزشی برنامــه و طـرح خود را براساس یک نظریهٔ یادگیری مشخص و در قالب یک مدل ارائه می کند. اما در رویکرد تلفیقی، طراح آموزشی به یک نظریــهٔ خاص محدود نیست و تلاش مى كند از كليهٔ ظرفيتهاى نظريههاى گوناگون یادگیری بهره گیرد و برنامه و طرح خرود را در قالب مدل مشخصی، در قالبی ترکیبی و تلفیقی از مدلهای متعدد ارائه دهد.

## رويكرد تلفيقي

یکی از مدلهای طراحی آموزشــی که امروزه به عنوان پر کاربردترین و مؤثرترین شیوه در یادگیری مورد بحث و توجه قرار دارد، طراحی آموزشی مبتنی

تلفیق موضوعات درسی موجب میشود فراگیرندگان با لذت و شوق بیشتری یادگیری را دنبال کنند و طیف وسیعی از موضوعات در فهرست یادگرفتههای آنان قرار

در مدارس کشور عزیزمان ایران و با تکیه بر برنامهٔ درسی ملی، امکان توجه و بهره گیری از یاد گیری تلفیقی وجـود دارد و اجرای آن تنها به خلاقیت و دغدغهمندی مجریان آموزشی به این موضوع وابسته است. برای مثال، در هر کلاسی که معلم تلاش میکند با ایجاد ارتباط بین مطالب کتابهای درسی دانش آموزان در هر پایه، گستردگی و زنجیره بودن مطالب را نمایان کند و در عین حال به انسجام بیشتر یاد گرفتههای آنان کمک کند، از یادگیری تلفیقی در سادهترین شکل خود استفاده شده



بر تلفیق مؤلفه های متنوع و گوناگون یادگیری با یکدیگر است. در این شیوه، دانشآموزان به جای یادگرفتن موضوعات در کلاسهای انتزاعی ریاضی، علوم و فارسی، تمام موضوعات درسی را در شرایط نزدیک تـر به محیـط واقعی، یاد می گیرند. مدرسـهٔ حکمت یکی از مثالهای عینی در این زمینه است که طراحی آموزشی آن مبنای تلفیقی دارد. در چنین مدرسهای، به جای برگزاری کلاسهای درس به شــيوهٔ معمول و تفکيک درسها، يادگيري بر اســاس مجموعههایی دنبال میشود که دانشآموزان در هر زمان یادگیری، با محیطها و فرصتهای یادگیری متنوع در ارتباطاند و در عین حال در شرایط نزدیک تری با واقعیتهای ملموس و واقعی زندگی قرار

در یادگیری تلفیقی، تنوع محیط یادگیری و نیز

در یادگیری تلفیقی کمی از بیان سادگی دور می شویم و طراح آموزشی به ایجاد پیوند میان نه تنها محتواهای آموزشی، بلکه محیط و فرصتهای یادگیری اقدام می کند. در چنین رویکردی، یادگیری از مراحل اولیه تا حصول نتیجه به منابع گوناگونی وابسته است که در کنار یکدیگر به گونهای مؤثر و کارا قرار گرفته باشند. در ادامه، به نمونههایی عملی از این یادگیری، با تکیه بر مثالهایی از دومین نمایشگاه خلاقیت دانش آموزی مجتمع تطبیقی و بینالملل دختران تهران، با عنوان «یاککن ممنوع» اشاره می شود.

# برخلاقيت از جمله مؤلفههاى اساسى در طراحی مدل یادگیریتلفیقی است

یادگیریمبتنی

# آبهایی که هرز میروند

یکی از زمینههای مؤثر در یادگیری تلفیقی، آموزش طراحی پروژه و شیوهٔ حل مسئله به دانش آموزان است که می تواند به توانمندسازی آنان برای طی مسیر یادگیری

منجر شود. برای مثال، تعدادی از دانش آموزان مدرسهٔ تطبیقی و بینالملل دختران تهران منطقهٔ دو، طی یک یروژهٔ یادگیری تلاش کردند شیوهای را برای بهرهگیری از آب باران در مصارف خانگی پیدا کنند. در این شیوه که آنان برای ارائهٔ پروژه خود در نمایشگاه خلاقیت مدرسه، ماکت اولیهای از آن ساختند، نشان داده شده است که چگونه آب باران می تواند با جمع آوری در یک مخزن ویژه در فصلهای پر باران در طول سال شستوشوهای خانگی استفاده شود. نیز از آب خاکستری آن برای مصارف آبیاری به گیاهان بهرهبرداری شود. منظور از آب خاکستری، آب بازیافتی یا فاضلاب خانگی است که حاصل از فعالیتهای معمول روزانه نظیر رختشویی، شستوشوی ظروف و حمام کردن است.

در ایسن پروژه، دانش آموزان هدایت شدند تا پرسـشهای خود را در خصوص محیـط اطراف و نیز به منظور حفظ محیط زیست، به صورت گام به گام و مطابق یک روش علمی دنبال کنند، به روی کاغذ آورند و در نهایت شکلی از آن را در قالب یک ماکت بسازند. بدیهی است این اقدام نیازمند بهره گیری از تواناییهای گوناگون دانش آموزان در زمینههای متنوعی است که لزوماً به فضای کلاس درس محدود نمی شود.

نیروی درون میوه

از دیگر پروژههای دانشآمـوزان که در بازهٔ زمانی چند ماهه از طریق آموزش روش علمی دنبال و در نمایشگاه خلاقیت دانش آموزان مجتمع تطبیقی و بینالملل دختران ارائه شد، تولید الکتریسیته با کمک میوههای گوناگون و ساخت مدار الكتريكي از منابع ميوهاي گوناگون است.

به این منظور، دانشآموزان ابتدا با شیوهٔ بهره گیری از میوهای مانند پرتقال برای ایجاد جریان الکتریسیته آشنا میشوند و این پرسـش را دنبال میکنند که آیا میوههای دیگر نیز چنین قابلیتی برای تولید الکتریسیته دارند و آیا این تولید میتواند به کاهش تولید جریان الكتريسيته با صرف منابع ديگر طبيعي منجر شود و به حفظ محیط زیست کمک کند؟ این سؤالها و مشابه آنها بهانهای برای طی یک پروژهٔ علمی است و کودکان مطابق آن و با تکیه بر انجام آزمایش، فرضیههای خود را بررسی می کنند.

در این شرایط، هر میوهای در اطراف کودک یک محرک برای کسب تجربهای جدید است و او می تواند با استفاده از شیوهٔ علمی آموخته شده، نه تنها برای پروژهٔ اکنون، بلکه در آینده نیز فرصتهای متنوعی را برای یادگیری تجربه کند.

### سایهٔ سبز گیاهان

از دیگــر فعالیتهـای مبتنــی بر تلفیــق، پیوند میان دنیای گیاهان با بدن انسان است. ممکن است هر دانشآموزی دانستههای بسیاری را از طریق کتابهای درسی در خصوص گیاهان فراگیرد، اما این نوع دانستن، هنگامی که برای تعیین کاربردهای گیاهان برای انسـان و اثرات آن بر بدن مورد بررسی و یادگیری قرار می گیرد، دنیای تازهای از تجارب را برای دانش آموزان فراهم می آورد. برای مثال، ممکن است دانســتن این نکته که گیاه «استویا» گیاهی بومی در آمریکای جنوبی است که ساکنان بومی این قاره قرنها از آن استفادههای گوناگون می کردند جذابیت زیادی نداشته باشند و تنها برای دریافت نمرهٔ ارزشیابی، مدتی در گوشــهٔ ذهــن دانش آموزان باقــی بماند. اما هنگامے که فراگیرندگان تلاش می کنند با مشاهدهٔ دقیق تر این گیاه (بوییدن، چشیدن و لمس کردن) آن را بشناسند یا حتی اقدام به زراعت کنند و محصول به دست آمده را با نمونهٔ اصلی آن مقایسه کنند، این نوع یادگیری دیگر یک دانستنی صرفاً حفظ کردنی نیست و ماندگاری و لذت بالایی از آموختن را در پی دارد. در ایـن فعالیت و نیز دیگر اقدامات مشـابه که محور اصلی آنها شناسایی کاربردهای اثرگذار گیاهان در بدن انسان است، دانش آموزان نیازمند قرار گیری در محیطهای یادگیری، اعم از فضای کاشت و نگهداری گیاهان و نیز آزمایشگاه هستند.

# آنتی ویروسها در زندگی انسان!

از جملـه عوامل و نشـانههای طراحی یادگیری با رویکرد تلفیقی، تکیه کردن بر کاربردهای زندگی و ارتباط هر آموخته با زندگی واقعی افراد است. هر چند این یک اصل مهم برای بهدستآوردن یادگیری ماندگار در هر زمینه است، اما در یادگیری ترکیبگرا جزئی الزامی و جدایی ناپذیر است؛ چنانچه بسیاری از یادگیریهای اولیهٔ هر انسانی در محیط زندگی و با نگاه تلفیقی رخ میدهند و به همین دلیل این یادگیری لذت بخش و بدون هیچ اجباری شکل می گیرد. با این نگاه، لازم است در یادگیری تلفیقی ارتباط هر مقوله با زندگی واقعی فرد روشن و مبتنی بر آن باشد.

برای نمونه، دانش آموزان در نمایشگاه خلاقیت «پاککــن ممنوع» نتیجهٔ بررســیهای خــود را در زمینهٔ بهداشت و ایمنی بدن، به موضوع زندگی روزانهٔ یک دانشآموز و خطراتی که میتواند با کنترل وی مهار شود، اختصاص دادهاند. در این مسیر، آنها با مشاهده و بررسی دقیق مسائلی که بر ساختار قامتی

دانش آموزان تأثير گذارند، مانند شيوهٔ حمل وسايل مدرسه، عواملی را شناسایی کردهاند که دانش آموزان با رفتار و اقدامات خود موجب ایجاد موانع رشدی یا بدشکلی عضوی می شوند. سپس این عوامل را با زندگی دانشآموزان مدرسـه مقایسه و در نهایت با رسیدن به راهکارهای رفع موانع، آموزش آنها را به دوستان و هممدرسهایهای خود آغاز کردهاند.

این اندیشــه با توجه به کاربردی بودن در زندگی روزانــهٔ دانش آمــوزان و نیز طی مراحلی کــه به نوبهٔ خـود نیازمند بهرهگیری از فرصتها و قرارگیری در محیطهای متنوع یادگیری است، می تواند نمونهٔ یک یادگیری تلفیقی باشد.

در نمونهٔ دیگر، گروهی از دانشآموزان تلاش کردند با کمک یادگیری مربوط به رایانه و بازیهای رایانهای، به شناسایی موانع موفقیت تحصیلی دانش آموزان به عنوان ویروسهایی که سلامت تحصیلی را به خطر می اندازد اقدام کنند و سیس آنتی ویروسهایی را جستوجو کنند تا هر دانش آموزی بتواند با استفاده از آنها در زندگی، همچون دنبال کردن یک بازی رایانهای، پلههای کسب موفقیت تحصیلی را طی کند.

## احترام چه مزهای دارد؟!

یکی دیگر از زمینههای بهرهگیری از طراحی یادگیری تلفیقی، تلاش برای ایجاد ارتباط بین مفاهیم انتزاعی با موضوعات عینی است. هنگامی که دانش آموز با تبدیل یک مفهوم انتزاعی به یک مفهوم عینی ترغیب می شود، ناگزیر است موقعیتهای گوناگونی را تجربه کند تا بتواند مفهوم مورد نظر را لمس کند و در نهایت بــه آن عینیت دهد. در دیگر مثال برای موضوع حاضر مى توان بــه فعاليت گروهــى از دانش آموزان مجتمع آموزشی تطبیقی و بینالملل دختران اشاره کرد که مطابق آن، دانش آموزان تشویق شدند جلوههایی عینی از «احترام» و «عزت نفـس»را به نمایش بگذارند. در بخشــی از این تجربه، دانشآموزان می توانســتند به تصویر کشیدن این مفاهیم را تجربه کنند. به همین دلیل، هر آنچه را نشان دهندهٔ احترام یا نبود عزتنفس است به تصویر کشیدند. این فعالیت موجب می شود تا ذهن دانش آموز به گسترهٔ بیشتری از مفاهیم

## بازی؛ محیط بکر یادگیری تلفیقی

بیاغراق بازیهای آموزشی از مهمترین و مؤثرترین شـيوههاي طراحي يادگيـري تلفيقي هسـتند. طي سالهای متمادی علاقمندان بسیاری در شناسایی و

معرفی بازیهای آموزشی فعالیت کردهاند و محصول کار آنها بازیهای فراوان در زمینههای درسی گوناگون است. در هر بازی، شرکت کنندگان می توانند تجربهٔ تلفیقی از حوزههای درسی را در کنار هم بچشند. برای مثال، بازیهای ریاضی می تواند دربردارندهٔ همزمان مفاهیمی از جغرافیا و علوم و نیز گزارههایی از درس ریاضی باشد. دانش آموزان همانند بزرگسالان از شرکت کردن در بازی که فضای گسترده و متنوعی را همراه با لذت در یادگیری ایجاد می کند استقبال می کنند. این در حالی است که یادگیری معمول درسها همانند قرار گرفتن در کویری است که ممکن است حیرانی همراه با کسالت را به همراه داشته باشد.

#### کوتاه سخن

یاسخ می دهد.

ایجاد محیطی یادگیرنده و در عین حال جذاب از طریق بهره گیری از رویکرد تلفیقی و تلفیق رشتههای گوناگون توسط معلم امکان پذیر است و از این طریق دانشآمـوزان مى توانند با كسـب تجـارب متنوع، از یادگیری ماندگار و عمیقی بهرهمند شوند. هنگامی که از محیطهای غنی یادگیری سخن به میان میآید، از جمله عوامل زمینهای مؤثر در آن، توجه به خلاقیت و نوآوری دانش آموزان است، به گونهای که با قرار گیری فراگیرندگان در چنین مسیری از یادگیری، این امکان فراهم میشود که دنیای وسیعی از فرصتهای یادگیری با ماهیتهای گوناگون و به صورت تلفیقی از رشتههای متفاوت ایجاد شود.

بر این اساس می توان اساس یادگیری تلفیقی را خلاقیت دانست. آموزش مبتنی بر خلاقیت شامل فعالیتهایی است که در شرایطی آزاد و در عین حال هدفمند، دانش آموز را به یادگیریهای تازه هدایت می کند. مدارس و به ویژه معلمان می توانند با آموزش شیوههای پروژهای و نیز روش علمی در حل مسئله و پاسخ به ســؤالهای دانشآموزان، شــرایط را برای یادگیریهای خلاقیت محور فراهم آورند و این امکان جز به طریق تلفیقی ممکن نیست، زیرا مادر تمامی درسهای حاضر علم واحدی است که از زمانهای گذشــته تمامی اندیشمندان بدون جداسازی پارههای آن از یکدیگر، به شناخت و اکتشاف می پر داختند. با این نگاه، توجه معلمان و مجریان آموزشی به رویکرد تلفیقی و به زبان دیگر تلاش برای ایجاد فرصتهای یادگیری تلفیقی، از جملهٔ مهمترین زمینههایی است که به نیاز آموزشی فراگیرندگان امروزی در بهرهگیری از یادگیری در زندگی و نیز لذت بـردن از یادگیری



بازیهای آموزشی زمينهسازايجاد لذت و شوق یادگیری و قرارگیری در محیطی غنی از فرصتهای یادگیری متنوع است

#### 🦊 منابع.....

۱. اسـماعیل زارعـی زوارکی. معرفــى الگوهــاى طراحــى آموزشـــی. جـــزوهٔ درســـی دانــشکدهٔ روانشنــاسی و علوم تربیتی دانشـگاه علامه طباطبایی. تهران. ۱۳۸۶. ۲. گری آر موریسون؛ استیون

ام روس؛ جــرالد ای کمپ. طراحى أموزش اثربخش. ترجمهٔ غلامحسین رحیمی دوست. دانشگاه شهید چمران. اهواز. ۲۰۰۴.

۳. هاشــم فردانش. مبانی نظری تكنولوژى آموزشـــى. سمت. تهران. ۱۳۸۳.

4. Kidd, Erry T. and Song, Holim. (2008). Handbook of research on systems and technology. USA: Information Science Reference.