

ساخت

مهیجور تربیت!

تربیت فناورانه ناهمگام با سند برنامه درسی ملی!

((مهدی واحدی)) دکترای تکنولوژی آموزشی

در سند برنامه درسی ملی، در بخش اهداف تفصیلی برنامه‌های درسی و تربیتی دوره‌های گوناگون، برای دوره‌های تحصیلی در عرصه‌های چهارگانه ارتباطی (ارتباط با خدا، خود، خلق و خلقت) و عناصر پنج‌گانه یادگیری (تفکر، علم، ایمان، عمل و اخلاق) اهداف و مقاصدی تعریف شده‌اند. در جدول زیر، اهداف مربوط به حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات، در عرصه رابطه با خلق و دو عنصر علم و عمل آمده‌اند.

دوره تحصیلی	متن هدف	عرصه	عنصر
پیش‌دبستانی	استفاده از فاوا در حد بازی‌ها و برنامه‌های ساده رایانه‌ای	رابطه با خلق	عمل
ابتدایی	شناخت محصولات فناوری و توانایی در ساخت برخی از محصولات ساده فناوری علاقه به علم و فناوری و باور به نقش آن‌ها در کاهش مشکلات انسانی کسب مهارت‌های مقدماتی حوزه ارتباطات و اطلاعات	رابطه با خلق	علم
		رابطه با خلق	عمل
		رابطه با خلق	علم
متوسطه اول	آگاهی از جنبه‌های کاربردی علوم و فاوا و توانایی بهره‌گیری از آن‌ها آگاهی از نقش رسانه‌ها در دنیای امروز و اثرات آن‌ها	رابطه با خلق رابطه با خلق	علم علم
متوسطه دوم	کسب سواد اطلاعاتی و ارتباطی و بینش فناوری توانایی بهره‌گیری از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی	رابطه با خلق رابطه با خلق	علم عمل

نهفته در پیام دست یابد و با رویکردی انتقادی به تنظیم رژیم مصرف انواع پیام‌های ارتباطی بپردازد.»

عناصر سه‌گانه «رسانه‌شناسی، تفکر انتقادی و تنظیم رژیم مصرف رسانه‌ای» که در این تعریف آمده‌اند، راهنمای خوبی هستند برای تهیه محتوا، تجربه، گفت‌وگو و آزمون در برنامه‌ها، کتاب‌ها و تجربه‌های یادگیری دانش‌آموزان.

سواد رایانه‌ای نیز عبارت است از توانایی استفاده از مهارت‌های هفتگانه

«ICDL»، شامل مفاهیم پایه فناوری اطلاعات و

ارتباطات، استفاده از رایانه، مدیریت فایل‌ها،

واژه‌پردازی، صفحات گسترده، ارائه

مطلب و ارتباطات و اطلاعات.

تحقق این دو (کسب سواد

رسانه‌ای و سواد رایانه‌ای)

می‌تواند تا حد زیادی

زمینه‌ساز دستیابی به

اهداف ساحت تربیت

فناورانه در نظام

تعلیم و تربیت باشد.

مبتنی بر سند تحول

بنیادین و سند برنامه

درسی ملی، برای تحقق

اهداف ذکر شده در جدول،

در راستای تربیت فناورانه

دانش‌آموزان، درس‌هایی

در نظر گرفته شده‌اند؛ به طور

مشخص، درس‌های کار و فناوری پایه

ششم ابتدایی و دوره‌های بعد از آن و درس

تفکر و سواد رسانه‌ای پایه دهم متوسطه. اما نکته

مهم، ناهماهنگی محتوای طراحی شده به لحاظ زمانی، با اهداف

بیان شده در سند برنامه درسی ملی است! بدین معنا که در سند برنامه

درسی ملی، اولین هدف متناسب و مرتبط با ساحت تربیت فناورانه برای

دوره پیش‌دبستانی در نظر گرفته شده است، در حالی که دانش‌آموزان تا قبل

از سال ششم ابتدایی با هیچ محتوا، کتاب و درسی که به طور مشخص و

مستقیم موضوع سواد رسانه‌ای و سواد رایانه‌ای را در بر گرفته باشد، مواجه

نیستند. این موضوع با واقعیت‌هایی که در عمل در حال رخ دادن است، به

هیچ وجه سازگاری ندارد. به این معنی که کودکان ما بسیار زودتر از سن

مدرسه با فناوری‌ها مواجه می‌شوند و از آن‌ها استفاده می‌کنند.

کودکان غالباً از سن دو سالگی درگیر استفاده از انواع رسانه (به خصوص

تلویزیون و موبایل) می‌شوند و هر چه سن آن‌ها بیشتر می‌شود، میزان

و عمق درگیری آن‌ها با این فناوری‌ها بیشتر می‌شود. مطابق آمارهای

رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در سال ۹۶، از بین حدود ۳۰

میلیون بازی‌کننده ایرانی، که به صورت حرفه‌ای روزانه ۹۰ دقیقه سرگرم

بازی‌های رایانه‌ای هستند، ۳۱ درصد را کودکان زیر ۱۲ سال تشکیل

برای تحقق اهداف فوق باید از طریق نظام برنامه‌ریزی درسی، نظام

مدیریت آموزشی، نظام تدوین و تهیه محتوای آموزشی و سیستم مشارکت

اولیای مدرسه و خانه، چاره‌اندیشی و برنامه‌هایی تدوین کرد. انتظار می‌رود

از طریق سایر زیرنظام‌های سند تحول، کتاب‌های درسی، اقدامات فوق

برنامه، تربیت معلمان آگاه و مسلط به این مفاهیم و آموزه‌ها، فراهم آوردن

زیرساخت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری لازم در مدرسه، آموزش اولیای

مدرسه و والدین دانش‌آموزان مقدمات این مهم فراهم شده باشد یا

فراهم شود. اما آنچه این نوشته در پی آن است، تأکید

بر موضوع مهمی است که به نظر مقدمه و

لازمه اولیه تحقق همه اهداف گفته شده،

در سطوح فردی و اجتماعی، است.

سخن از مفهوم مهمی است به

نام «تربیت فناورانه»؛ ساختی

مهم از ساحت‌های تربیت در

دوران معاصر که دلالت‌ها

و جنبه‌های نظری و

عملی کاربرد فناوری

اطلاعات و ارتباطات

را در عرصه‌های زندگی

شخصی و اجتماعی،

شناخت فرصت‌های

فاوا، توجه به آسیب‌ها

و مخاطرات فاوا، قواعد و

استانداردهای برخورد و استفاده

از فاوا، به خصوص رسانه‌ها و

مواردی از این دست، در خود نهفته

دارد. بدون برنامه‌ریزی و اجرای جامع تربیت

فناورانه، تحقق اهداف بیان شده در سند برنامه

درسی ملی در حوزه مربوط به فاوا، دشوار و تا حدی ناشدنی

است. البته تربیت فناورانه مورد نظر فقط به دانش‌آموزان اختصاص ندارد.

کلیه عوامل انسانی تأثیرگذار بر تربیت باید در این عرصه آگاهی‌های

لازم را داشته باشند؛ از معلمان و اولیای مدرسه که به صورت مستقیم

و غیرمستقیم تربیت رسمی دانش‌آموزان را بر عهده دارند، تا والدین که

مدل‌های رفتاری آن‌ها در حوزه رسانه و فناوری الگوی تربیتی فرزندان

و دانش‌آموزان قرار می‌گیرند.

برای موفق زیستن در قرن حاضر، دانشمندان و مجامع علمی دنیا

مهارت‌ها و آگاهی‌هایی را متذکر می‌شوند که بدون تسلط بر آن‌ها

زیست معمول و مطلوب آدمی با مخاطره مواجه خواهد شد. اهم این

دانش‌ها و مهارت‌ها در شکل نشان داده شده‌اند.

سواد رسانه‌ای و سواد رایانه‌ای که در شکل نیز آمده‌اند، از پایه‌های مهم

و اساسی تربیت فناورانه تلقی می‌شوند. در تعریف سواد رسانه‌ای می‌توان

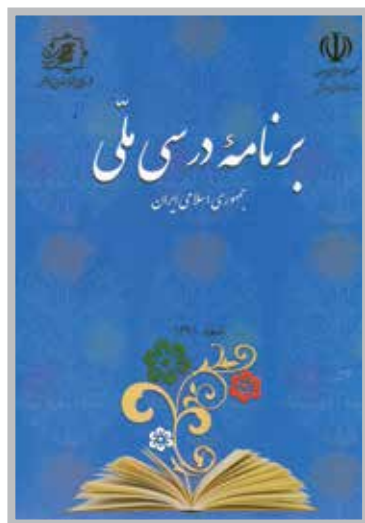
گفت: «مجموعه دانش و مهارت‌هایی که به کاربر امکان می‌دهند علاوه

بر فهم درستی از انواع پیام‌ها، به بازشناسی مالکیت، انگیزه‌ها و ارزش‌های



دانش‌آموزان دهم متوسطه، در حالی که با به سن ۱۶ سالگی گذاشته‌اند، برای اولین بار در سیستم آموزش و پرورش کشور، به صورت رسمی با درسی دربارهٔ مهارت‌های کار و استفاده از رسانه‌ها آشنا می‌شوند! در حالی که همگان نیک می‌دانند، نوجوانان ما در این سن به کاربران حرفه‌ای فناوری و رسانه تبدیل شده‌اند و در واقع طرح این بحث و درس در این سن، نقش نوش‌داروی بعد از مرگ سهراب را دارد، چرا که هر آنچه در شکل‌گیری شخصیت رسانه‌ای نوجوانان مؤثر است، تا این زمان به شکل کامل تأثیر خود را گذاشته است و تغییر و اصلاح مدل‌های شناختی و رفتاری نوجوانان کاربر رسانه‌ها در این پایه، اگر غیرممکن نباشد، امری بسیار دشوار می‌نماید.

با این توصیفات به نظر می‌رسد برای تحقق اهداف بیان شده در سند برنامهٔ درسی ملی، در ساخت تربیت فناورانه، به بازاندیشی در زمان شروع این آموزش‌ها، محتوای مناسب برای آموزش، شیوه‌های یاددهی - یادگیری و روش‌های تدریس در این زمینه نیازمندیم.



می‌دهند! اگر سن بازی‌کنندگان را تا پایان دورهٔ متوسطه، یعنی ابتدای ۱۹ سالگی بالا ببریم، ۶۷ درصد بازی‌کنندگان ایرانی را کودکان و نوجوانان تا ۱۹ سال تشکیل می‌دهند. جالب این‌جاست که براساس همین آمار، ۹۱ درصد بازی‌کنندگان ایرانی بازی‌های رایانه‌ای را در تنهایی و به صورت فردی انجام می‌دهند و این با توصیهٔ مهم حوزهٔ تربیت رسانه‌ای مبنی بر همراهی والدین با فرزندان در هنگام بازی رایانه‌ای و استفاده از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی در تضاد است و متأسفانه نشان از بی‌توجهی والدین بر رفتارهای رسانه‌ای فرزندان دارد. البته در این آمار نکته‌ای امیدبخش وجود دارد، دال بر اینکه ۹۷ درصد بازی‌کنندگان، بازی رایانه‌ای را در خانه انجام می‌دهند و این می‌تواند فرصت نظارتی و تربیتی لازم را در اختیار والدین قرار دهد.

در هر صورت، این واقعیت‌ها ضرورت شروع «تربیت فناورانه» در موعد بسیار زودتر از دوران مدرسه را برای کودکان دوران جدید که «بومیان دیجیتال» نامیده می‌شوند، چه در خانه و چه در مدرسه، نشان می‌دهد.

از نقش خانه و والدین در این حوزه که بگذریم، در نظام رسمی تعلیم و تربیت، دانش‌آموزان کشور در سن ۱۲ سالگی (ششم ابتدایی) با درسی که مربوط به حوزهٔ فناوری است مواجه‌اند! بگذریم از اینکه تجربه‌های میدانی نشان می‌دهد، حتی در همین سال ششم ابتدایی نیز متأسفانه درس کار و فناوری جدی گرفته نمی‌شود؛ یا تحت‌الشعاع درس‌های دیگر قرار می‌گیرد و معلمان دانش و مهارت لازم برای تدریس آن را ندارند. این موضوع به شکلی عجیب‌تر برای درس تفکر و سواد رسانه‌ای رقم خورده است.



»

برای تحقق اهداف سند برنامهٔ درسی ملی، در ساخت تربیت فناورانه، به بازاندیشی در زمان شروع این آموزش‌ها، محتوای مناسب برای آموزش، شیوه‌های یاددهی - یادگیری و روش‌های تدریس در این زمینه نیازمندیم

«