



آموزش هنر مبتنی بر فاوا

● آتوسا رسولی
دانشجوی دکتری پژوهش هنر دانشگاه الزهراء

کلیدواژه‌ها: یادگیری نوین، آموزش هنر، فناوری اطلاعات و ارتباطات

تربیت هنری در دنیای امروز

هنر نوعی شکل بخشیدن به ایده هنرمند و گونه‌ای بیان فردی و فرهنگی است که بر هر آنچه می‌سازیم و نوع نگاهی که به محصولات هنری خود داریم، تأثیر می‌گذارد. بدین معنا، هنر تنها ارائه ایده خلاق در شکلی مادی نیست بلکه تمامی فرایندها، محصولات فرهنگی و فعالیت‌هایی را که ما برای شناخت آن به کار می‌بریم، شامل می‌شود. علاوه بر این، تجربه‌های هنری تحت تأثیر فرهنگ بصری قرار دارند و فرهنگ بصری نیز از ایده‌ها، نگاه‌ها، ارزش‌ها و باورهای گوناگونی که آن را تشکیل می‌دهند، تأثیر می‌پذیرد. امروزه این دیدگاه که اثر هنری صرفاً واسطه انتقال ایده هنرمند به مخاطب منفعل است، اعتبار خود را از دست داده است. آثار هنری می‌توانند ایده‌هایی باشند در قالب اشیا یا رویدادها که هنرمند، مخاطب و موقعیت‌های فرهنگی با آنها در تعامل اند. بنابراین، اثر هنری تنها شامل شیء هنری نیست، بلکه دربرگیرنده اطلاعاتی فراتر از ساختار ظاهری است.

در آموزش هنر، استادان از هنرجویان انتظار دارند پیش از آنکه بیاموزند که چگونه از ایده‌ها استفاده کنند، به آفرینش آثار هنری بپردازند. بیشتر هنرجویان می‌کوشند از آثار دیگران کپی کنند. استادان غالباً مشوق هنرجویان در انجام دادن کارهای

هنری هستند اما به ندرت به آنها می‌آموزند که چگونه یک اثر هنری را به شکلی موفق به انجام برسانند. بسیاری از هنرجویان از اعتماد به نفس کافی برای آفرینش و گسترش ایده‌های هنری بهره‌ای ندارند. هنرجویان به داشتن تفکر واگرا (خلاق) نیازمندند. بنابراین، باید گفت هدف اصلی آموزش هنر «آموزش آفرینش ایده‌های هنری» است.

آموزش هنر را می‌توانیم تفکر در یک مجموعه تلقی کنیم. چنین رویکردی، بستر فراگیری و آموزش هنر را تمامی عرصه‌های فرهنگی، اجتماعی، محیطی و ... می‌داند که تفکر هنرآموز را شکل می‌دهند. این رویکرد در واقع تعاملی راهبردی بین هنرآموز، هنر، استاد و موقعیت و جایگاه کلاس محسوب می‌شود. انتقال ادراک فرایندی است که در آن افراد همان‌گونه که به صورت منفرد کار می‌کنند، با یکدیگر نیز به طور موازی در تعامل اند و به واسطه تفکر خلاق بر هم تأثیر می‌گذارند و به تکامل یکدیگر کمک می‌کنند. مهارت‌هایی چون حل مسئله، پیوند مجازی، تفکر انتقادی و ... این ساختار را تقویت می‌کنند. چنین تعامل‌هایی یکباره پدید نمی‌آیند، بلکه طی زمان شکل می‌گیرند.

اهداف آموزش هنر

براساس نظریه برودی^۱ آموزش هنر یعنی آموختن شیوه یادگیری به صورت بصری، ساختن تصویرهای ذهنی به منظور ادراک و دریافت معنا و مفهوم و احساس رضایت درونی



از تجربه کشف کردن (تجربه زیباشناسی) بصری که آن را هنرهای تجسمی می‌نامیم.

بنابراین، وقتی هنر از طریق برنامه‌ای جامع آموزش داده می‌شود، به بهبود مهارت‌های فکری و شناختی می‌انجامد. این مهارت‌ها شامل قابلیت مشاهده دقیق، تجزیه و تحلیل، تعمق و تأمل، قضاوت (رویه نقادانه) و پیوند اطلاعات از منابع متنوع تا تولید ایده‌های جدید (آیزنر، ۱۳۸۵؛ به نقل از تمنای فر، ۱۳۸۸) است. در پاسخ به این سؤال که اصولاً چه عاملی در آموزش هنر وجود دارد که موجب رشد شناختی، از جمله تفکر انتقاد، می‌شود، لمپرت^۲ (۲۰۰۰) به بررسی ماهیت برنامه‌های درسی رشته‌های هنری و یادگیری هنری می‌پردازد. در آموزش هنر، یادگیری از نوع «مسئله محور» است. بنابراین، تربیت هنری در ارتقای تفکر انتقادی سهم مؤثری دارد. به علاوه آموزش هنر پیامدهای روان شناختی نیز دارد که ذیل کارکردهایی هم چون افزایش عزت نفس، احساس شایستگی، رشد هیجانی و اجتماعی، تخلیه هیجانی، تعدیل عواطف و احساسات و آشکارسازی انگیزه‌های درونی قرار می‌گیرند.

هنر با توجه به ویژگی‌های منحصر به فردش همواره هم چون آینه‌ای انعکاس دهنده رفتارهای فرهنگی و اجتماعی زمانه خود بوده و توانسته است به راحتی با تعلیم و تربیت و فلسفه فناوری امروز همسویی داشته باشد. ویژگی‌های مزبور که عبارت‌اند از: فی‌البداهه بودن و انعطاف‌پذیری در تعیین هدف‌ها و مسیرها، بروز خلاقیت، کوشش برای اکتشافات، تیزبینی و حساسیت نسبت به پدیده‌ها، خودآگاهی انتقادی و خویش‌تن‌یابی. این ویژگی‌ها با اهداف تعلیم و تربیت امروزی، یعنی پرورش تفکر خلاق، توانایی حل مسئله، قدرت تحلیل و تفسیر پدیده‌ها و انعطاف‌پذیری همسو هستند.

آموزش هنر در محیط‌های مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات

با استفاده از تسهیلات و روش‌هایی که محیط‌های مبتنی بر فاوا برای آموزش ایجاد می‌کنند، فرایند آموزش هنر را می‌توان با استفاده از امکانات موجود در این محیط‌ها بررسی کرد. به این منظور فرایند آموزش را به سه بخش عمده طراحی، اجرا و ارزشیابی تقسیم می‌کنیم. قسمت طراحی هدف‌های کلی یادگیری و آموزش، تعیین منابع و مواد یادگیری، فعالیت‌های

یادگیری و راهبردهای آموزشی را شامل می‌شود. قسمت اجرا، مشارکت، تعامل و حمایت را در بر می‌گیرد.

قسمت ارزشیابی نیز شامل ارزشیابی میزان مشارکت، کارنمای الکترونیکی، خودآزمایی، تدوین مقاله و بازخورد است.

طراحی تدریس هنر در محیط‌های مبتنی بر فاوا

الف) هدف‌های کلی آموزش هنر

مهم‌ترین هدف در آموزش هنر «آموزش آفرینش ایده‌های هنری» است. مهارت‌هایی چون حل مسئله، پیوند مجازی، تفکر انتقادی و تعامل و ... این ساختار را تقویت می‌کنند. محیط‌های مبتنی بر فاوا این ویژگی‌ها را دارند.

ب) منابع و مواد یادگیری

کتابخانه‌های دیجیتال در زمینه هنر: کتابخانه‌های دیجیتال هنر را می‌توان الگوی ارتقا یافته سیستم‌های ماشینی ذخیره و بازیابی اطلاعات هنری دانست. عمده‌ترین هدف ایجاد کتابخانه دیجیتال هنری، ارائه جست‌وجوهای هوشمند و کارا در میان مجموعه انبوه اطلاعات هنری دیجیتال است. با وجود این، در یک کتابخانه دیجیتال واقعی داشتن قابلیت جست‌وجو به‌تنهایی کفایت نمی‌کند و کاربران چنین سیستمی، نیازهای دیگری هم دارند؛ مانند امکان یافتن و انتخاب اطلاعات مورد نظر از میان منابع مرتبط با هم، بازیابی اطلاعات از میان این منابع و مهم‌تر از همه تفسیر کاربران (بابایی، ۱۳۸۹: ۱۹۸).

پایگاه داده‌های هنری: سایت‌های اطلاع‌رسانی هنری گروه‌های مجازی هنری: گروه‌های تشکیل شده در سایت‌هایی از قبیل Google، yahoo و ...

سایر منابع: دسترسی از طریق فاوا به تازه‌های نشر و مجلات روز دنیای هنر، منابع اختصاصی کتابخانه‌ها و موزه‌ها از قبیل نسخ خطی و میکروفیلم‌ها، و آرشیو آثار هنری قدما و معاصران و کپی آثار ارزشمند هنری.

فعالیت‌های یادگیری کارگاه‌های مجازی هنری: هنرمند در این کارگاه‌ها نیز همچون کارگاه‌های واقعی می‌تواند کار هنری انجام دهد. بسیاری از نرم‌افزارهای هنری در زمینه نقاشی، مانند فتوشاپ که می‌توانند قابلیت‌های هنری و جلوه‌های خاص بیافرینند، نرم‌افزارهای موسیقی از قبیل Cool



بر اساس نظریه برودی^۱ آموزش هنر یعنی آموختن شیوه یادگیری به صورت بصری، ساختن تصویرهای ذهنی به منظور ادراک و دریافت معنا و مفهوم و احساس رضایت درونی از تجربه کشف کردن (تجربه زیباشناسی) بصری که آن را هنرهای تجسمی می‌نامیم

edit با قابلیت‌های استودیوهای حرفه‌ای صدا برداری از جمله امکانات این کارگاه‌ها هستند.

ایده‌های گوناگون هنری به هر چه بهتر شدن اثر هنری کمک می‌کند.

ب) راهبردهای آموزشی • کارآموزی شناختی

در ابتدای آموزش، معلم با حل مسائل مشابه الگویی برای حل مسئله پیش روی یادگیرندگان قرار می‌دهد. به عبارت دیگر، وی مسائل مختلف و مشابه را بیان و حل می‌کند. سپس چارچوب حل مسئله را برای یادگیرندگان فراهم می‌آورد. در مورد هنر می‌توان گفت: «خلق اثر هنری یک فعالیت از نوع حل مسئله است. حل مسئله در حوزه هنر عبارت است از کاربرد خصوصیات یا مفاهیم زیباشناختی، برای دستیابی به مقاصد یا اهداف هنری خاص در خلق آثار هنری دو بعدی یا سه بعدی. به آثاری که با استفاده از حل مسئله حاصل می‌شوند، آثار هدایت شده گفته می‌شود» (مهرمحمدی، ۱۳۸۳: ۱۳۱).

• روش جورچین

می‌توان هنرجویان را از طریق گروه‌های مجازی تشکیل شده از قبل، در گروه‌های متفاوت قرار داد. آن‌گاه یک پروژه هنری را میان آن‌ها تقسیم کرد تا با استفاده از نرم‌افزارهای موجود، هر کدام به تکمیل قسمتی از پروژه هنری مشغول شود. اثر تکمیل شده از طریق اینترنت به اشتراک گذاشته می‌شود.

• یادگیری مشارکتی

یادگیری مشارکتی امروزه از طریق فاوا بسیار آسان و وسیع شده است. تمام زیرمجموعه یادگیری‌های هم‌زمان و ناهم‌زمان در آموزش در این مجموعه می‌گنجد. چون در هنر از بسیاری ابعاد حسی بهره گرفته می‌شود، می‌توان استفاده گسترده‌ای از این طریق داشت.

• مطالعه موردی

می‌توان اثر هنری را به عنوان مطالعه موردی برای هنرجویان مطرح کرد. هنرجو باید با دقت آن را از تمامی ابعاد مورد بررسی قرار دهد و در حین مطالعه اثر، مهارت‌های هنری را تمرین کند.

▲ تدریس هنر در محیط‌های مبتنی بر فاوا

قسمت بعدی مرحله اجراست که چنان که در ابتدا اشاره شد، شامل سه مرحله زیر است:

تمرین: تمامی نرم‌افزارهای وابسته به بخش هنر قابلیت تمرین به صورت «بر خط» (آنلاین) را دارند. این نرم‌افزارها امکان تکرار و آزمون را به آسانی در اختیار هنرمند قرار می‌دهند و او با استفاده از آن‌ها می‌تواند مهارت‌های لازم برای اجرای اثر را از طریق آموزش مجازی کسب کند و قبل از خلق اثر به صورت واقعی، شمایی کلی از آن را ببیند.

فنون پرسشگری در هنر: مباحثه برخط در محیط‌های یادگیری هنری می‌تواند قبل، در حین یا بعد از تولید اثر هنری باشد. با مطرح کردن پرسش‌هایی می‌توان به تقویت مباحثه و مشارکت کمک کرد. از این طریق، مهارت‌های تفکر انتقادی، ساخت دانش و فهم عمیق مطالب و مفاهیم حاصل می‌شوند. به علاوه، هنرجو تجزیه و تحلیل، نقد و بررسی آثار هنری را می‌آموزد و به درک عمیقی از مفاهیم هنری دست می‌یابد.

شبیه‌سازی: با استفاده از نرم‌افزارهای سه بعدی سازی و پویانمایی (انیمیشن) از قبیل 3D Max و مایا می‌توان به نقشه‌های معماری دوبعدی خاصیت سه بعدی بخشید و آن‌ها را به صورت واقعی نشان داد. امروزه این نرم‌افزارها توانسته‌اند برای معماران بسیار کارآمدتر از ساخت ماکت‌های معماری باشند؛ چراکه با استفاده از آن‌ها علاوه بر مشاهده سه بعدی، هم‌زمان می‌توان مواد تشکیل‌دهنده یک اثر را نیز دید و در صورت امکان، مواد مختلف دیگر را روی آن امتحان کرد. به این ترتیب، کل اثر هنری قبل از اجرای عملیاتی در دنیای واقعی، به صورت مجازی و به طور صددرصد قابل رؤیت است.

این نرم‌افزارها می‌توانند به طراحان معماری داخلی نیز از لحاظ چیدمان، هماهنگی رنگ و سایر اجزا به‌طور شایانی کمک کنند.

وبلاگ‌نویسی: وبلاگ هنری مانند یک وبلاگ شخصی است که اغلب ویژگی‌های یک مکان برای اظهار نظر دیگران و مکانی برای ثبت اطلاعات را دارد. فعالیت وبلاگ‌نویسی تفکر انتقاد، خلاقیت، شهود و تفکر قیاسی را در یادگیرندگان تقویت می‌کند. یادگیرندگان با ثبت نظرات خود در وبلاگ کامنت^۲، بازخوردهای گوناگونی از افراد مختلف دریافت می‌کنند و با ایده‌های متنوعی روبه‌رو می‌شوند. رویارویی با

با استفاده از بسترهای گسترده‌ای که فناوری اطلاعات و ارتباطات در همه ابعاد زندگی بشر ایجاد کرده است، می‌توان آموزش هنر را از روش «استاد محوری» خارج کرد و با روش‌های پویاتری به تدریس آن پرداخت



• در نظر گرفتن تفاوت‌های فردی هنرآموزان

می‌توان از طریق پرسش‌نامه‌های اینترنتی توانایی‌های افراد را شناسایی کرد. توانایی‌ها و استعداد‌های افراد متفاوت است و هر فرد می‌تواند با تقویت این توانایی‌ها، هم در یادگیری فردی و هم در یادگیری گروهی و تعاملی نقش کارآمدتری ایفا کند.

• تعامل

با توجه به بستر مناسبی که فاوا در اختیار یادگیرندگان قرار می‌دهد، شرایط برقراری انواع تعامل حاصل است. در این محیط‌های شرایطی مهیاست که هنرآموزان به درک بهتر محتوا تشویق می‌شوند. این نوع تعامل برای بسیاری از مربیان ضرورت دارد و برای بسیاری از یادگیرندگان مطلوب است.

• حمایت و هدایت یادگیرندگان

برای حمایت و هدایت یادگیرندگان در محیط وب، معلم پنج وظیفه بسیار مهم دارد که عبارت‌اند از: الگودهی، برنامه‌ریزی، مربیگری، تسهیل‌کنندگی و برقراری ارتباط.

➤ ارزشیابی هنر در محیط‌های مبتنی بر فاوا

طبق نظریه ساختن‌گرایی این موارد ارزشیابی می‌شوند: میزان مشارکت، تدوین مقاله علمی و انجام پروژه. همچنین ارزشیابی هنری را می‌توان براساس میزان تحقق اهداف هنری بیان داشت. با ترکیب این دو ارزشیابی و با استفاده از بسترهای مهیا شده توسط فاوا، می‌توان الگویی به این شرح برای ارزشیابی هنری بیان کرد:

- میزان مشارکت در مباحث مطرح شده در جهت نقد هنری، تجزیه و تحلیل، قضاوت‌های زیبایی‌شناسانه و ارائه راه‌حل؛
- پروژه‌های هنری شامل تولید اثر هنری، به صورت مجازی و چه واقعی و چگونگی استفاده از ابزارهای هنری (شامل نرم‌افزارها یا ابزار واقعی)؛
- پژوهش‌های هنری شامل پژوهش‌های تاریخی، مقایسه‌ای، کتابخانه‌ای و ...

➤ نتیجه

فناوری اطلاعات و ارتباطات در امر آموزش تسهیلات متعددی ایجاد کرده که مهم‌ترین آن‌ها، سهولت استفاده و فراهم ساختن امکان همکاری استادان و هنرآموزان با یکدیگر است. پارادایم‌های نوین آموزش، این امکان را برای یادگیرنده فراهم می‌کند که با استفاده از دریافت شخصی خود مطالب را بیاموزد و ذهن منفع‌ل و همگرای خویش را به سمت ذهنی

فعال و واگرا هدایت کند. بنابراین، تفکر انتقادی در یادگیرنده افزایش می‌یابد. به علاوه یادگیرنده می‌آموزد که چگونه با دیگران تعامل داشته باشد. این تعامل مهارت‌های یادگیری او را افزایش می‌دهد.

با استفاده از بسترهای گسترده‌ای که فناوری اطلاعات و ارتباطات در همه ابعاد زندگی بشر ایجاد کرده است، می‌توان آموزش هنر را از روش «استاد محوری» خارج کرد و با روش‌های پویاتری به تدریس آن پرداخت. هنر نه تنها توانایی استفاده از روش‌های نوین آموزش را دارد، بلکه به علت داشتن ساختاری «تفکر محور» و تعاملی می‌تواند در یادگیری نسبت به سایر رشته‌ها پویایی بالاتری داشته باشد. هنر با توجه به ویژگی‌های منحصر به فرد خود به راحتی توانسته است با تعلیم و تربیت و فلسفه فناوری امروز هم‌سویی داشته باشد؛ ویژگی‌هایی از قبیل فی‌البداهه بودن و انعطاف‌پذیری در تعیین هدف‌ها و مسیرها، بروز خلاقیت و کوشش برای اکتشاف تیزبینی و حساسیت نسبت به پدیده‌ها، خودآگاهی انتقادی و خویش‌تن‌یابی.

➤ پی‌نوشت

1. Brody
2. Lampert
3. Link
4. Comment

➤ منابع

۱. آیزنر، ریوت (۱۳۸۵). «آموزش هنر برای تغییر دنیا». ترجمه فاطمه‌سادات میرعارفین. رشد آموزش هنر. شماره ۶
۲. بابایی، محمود (۱۳۸۹). مقدمه‌ای بر یادگیری الکترونیکی. نشر چاپار. تهران.
۳. پورمحمدباقر، لطیفه و پورمحمدباقر؛ الهه (۱۳۸۷). «نقش فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش مراکز دانشگاهی». مجله فناوری و آموزش. سال سوم، شماره ۱.
۴. تمنایی‌فر، محمدرضا و دیگران (۱۳۸۸). تأملی بر کارکردهای تربیت هنری در نظام آموزشی». دو فصلنامه جلوه هنر. دوره جدید. سال اول. شماره ۲.
۵. سراجی، فرهاد و عطاران، محمد (۱۳۹۰). یادگیری الکترونیکی، مبانی، طراحی و اجرا. دانشگاه علی‌سینا. همدان.
۶. شعبانی، حسن (۱۳۷۹). «پروورش تفکر انتقادی با استفاده از شیوه آموزشی مسئله محور». مدرس علوم انسانی. دوره ۴. شماره ۱. بهار.
۷. فاضلیان، پوران‌دخت و قاسم‌تبار، سعیدعبدالله (۱۳۸۸). «بررسی فرایند تدریس در محیط مبتنی بر وب بر اساس نظریه ساختن‌گرایی و ارائه الگوی پیشنهادی». چهارمین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی آموزش الکترونیک.
۸. مهرمحمدی، محمود (۱۳۸۲). آموزش عمومی هنر: چپستی، چرای، چگونگی. مدرسه. تهران.

9. Lampert, Nancy. (2006). *Critical thinking dispositions as an outcome of art education*. Studies in Art Education, Vol 47 (3).

