



سیری در تولید محتوای آموزش الکترونیکی

سیدباقر میرطالبی

دانشجوی دکترای فناوری اطلاعات و ارتباطات
و معلم شهر یزد



تعریف

محتوای آموزشی مشتمل بر تجربیات، یافته‌ها، کشفیات و نظریه‌هاست که با روش‌ها و ابزارهای گوناگون به منظور تکمیل فرایند یاددهی - یادگیری و کاربرد در حیطه‌های گوناگون زندگی نقش آفرین است و می‌تواند تغییراتی جدید و ساختاری نو در زندگی بشر ایجاد کند و در حقیقت سرچشمه اصلی تحولات زندگی بشری باشد.

تاریخچه تولید محتوای آموزشی

تولید محتوای آموزشی و روش‌های آموزش، به موازات تحولات زندگی بشر، متحول و همگام با آن دستخوش تغییر شده است. چنان که حکاکی روی سنگ‌ها، ابزار تولید محتوای نوشتاری در زمان استفاده از سنگ برای شکار بود و نوشتن روی پوست حیوانات، هم‌زمان با استفاده از آن برای پوشش نیز روشی دیگر برای این کار به شمار می‌رفت. اختراع کاغذ انقلاب جدیدی در تولید محتوای نوشتاری بود. خصوصیات ویژه این ماده که هم اکنون نیز به عنوان رایج‌ترین ابزار در آموزش کاربرد دارد، پیشرفتی سریع در تولید محتوای آموزشی را در پی داشت و انتشار کتاب‌ها و مجلات و... به انتشار سریع‌تر محتوا انجامید.



نقطه هدف تولید محتوای الکترونیک، دانش آموز و تأثیرگذاری روی اوست. در هر مرحله از تولید محتوا، دانش آموز می تواند نقش آزمونگر را ایفا کند

نگاهی اجمالی بر ایفای نقش عناصر تولید محتوای درسی:

۱. معلم: آموزش روش های گوناگونی دارد که معلم با گذشت زمان و کسب تجربه، به بهترین و تأثیرپذیرترین آن ها دست می یابد. تجربیات معلم می تواند شالوده اصلی کار را مشخص کند تا کار تولید از کجا شروع شود، به چه سبکی ادامه یابد و به کجا منتهی شود.

۲. کدنویس (مهندس نرم افزار): وظیفه تبدیل فلوچارت تولیدی توسط معلم به کدهای رایانه ای را بر عهده دارد و در واقع رابط بین انسان و دستگاه رایانه است و نبود وی کانال ارتباطی را مسدود می سازد.

۳. دانش آموز: نقطه هدف تولید محتوای الکترونیک، دانش آموز و تأثیرگذاری روی اوست. در هر مرحله از تولید محتوا، دانش آموز می تواند نقش آزمونگر را ایفا کند. نقاط ضعف و قدرت و حتی نقص با توجه به نظر او برطرف می شود تا در انتها محتوایی با حداقل ایراد تولید شود.

۴. نرم افزار: نوع نرم افزار مورد استفاده با توجه به جنبه استفاده عمومی یا تخصصی، اهمیت ویژه ای دارد و چنانچه نرم افزار از جمله نرم افزارهای کاربرد عمومی باشد، به انتقال محتوا و انتشار محتوای جدید کمک زیادی خواهد کرد و بستری مناسب برای تولید محتواهای دیگر خواهد شد.

۵. سخت افزار: انتخاب سخت افزار مورد نیاز باید با توجه به توانایی و قابلیت هایی نظیر سادگی استفاده از آن، در دسترس بودن، قیمت مناسب و... صورت پذیرد. چنانچه سخت افزار مورد نیاز محتوا تخصصی باشد، مانع انتشار و کاربرد گسترده آن می شود.

نتیجه اینکه تنها راهکار برای تولید محتوای الکترونیکی مؤثر، ایجاد تیم متشکل از عناصر مرتبط ذکر شده است.

رواج سخت افزار و ابزار الکترونیکی در امر آموزش، بستری برای تولید محتوای درسی فراهم کرده و رویکردی را با عنوان محتوای الکترونیک موجب شده است

محتوای درسی الکترونیک

چندین دهه از انقلاب دیجیتال می گذرد. این انقلاب با سرعتی زیاد زندگی بشر را تحت تأثیر قرار داده است، و همچنین محتوای آموزشی و تولید محتوای آموزشی را نیز دستخوش تغییرات کرده است و می کند.

رواج سخت افزار و ابزار الکترونیکی در امر آموزش، بستری برای تولید محتوای درسی فراهم کرده و رویکردی را با عنوان محتوای الکترونیک موجب شده است. قابلیت های محتوای الکترونیکی و امکانات فراوان آن موجب می شود به راحتی موضوع و مطلب مورد نظر انتقال یابد یا توسط فراگیرنده کشف شود و سریع تر به اهداف آموزشی دست یابد.

معلم، کدنویس، دانش آموز، انیمیتور، سخت افزار و نرم افزار، ارکان اصلی تولید محتوای الکترونیکی هستند. با حضور پررنگ و مستمر و هماهنگی این گروه می توان به تولید محتوای آموزشی مناسب و درخور پرداخت.