

طراحی آموزشی ترکیبی و کاربرد آن در کلاس درس

اشاره

این مدل جدید در قالبی سیستمی و با بهره‌گیری از نظریه‌های رفتاری، شناختی و ساختن‌گرایانه طراحی می‌شود، و با بهره‌گیری از مؤلفه‌های اصلی تشکیل دهنده نظریه‌های متفاوت یادگیری، به ساخت مدل می‌پردازد. این مدل به عنوان یک رویکرد طراحی نظام‌مند پنج مرحله‌ای توصیف می‌شود. این مراحل به شرح زیرند:

۱. ورودی؛ ۲. فرایند؛ ۳. خروجی؛ ۴. بازخورد؛ ۵. یادگیری. از این رویکرد می‌توان برای طراحی رویکردهای آموزشی متنوع، از سخنرانی‌های معلم گرفته تا فعالیت‌های دانش‌آموز محور مشارکتی، استفاده کرد. این آموزش اثربخش می‌تواند در یادگیری بیشتر و ذخیره دانش جدید در ذهن، به دانش‌آموزان کمک کند.

کلیدواژه‌ها: طراحی، طراحی آموزشی ترکیبی، الگوی طراحی نوین، گام‌های طراحی آموزشی

مقدمه

دارد (گوستافسون، ۱۹۹۶). این مدل‌ها عبارت‌اند از: مدل کلاسی، مدل تولیدی، مدل‌های نظام‌های آموزشی و مقوله‌ها و گرایش‌ها. مدل‌های کلاسی مثل «جرلک و الی، کمپ، هینیچ، و ریزر و دیک» به صورت معلم محور طراحی می‌شوند. مدل تولیدی، مثل «برگ من و مور و وان پاتن» تولید کالاهای آموزشی برای مشتریان ویژه یا بازارهای تجاری علاقه دارد. برخی مقوله‌ها و گرایش‌ها نیز در مدل‌های طراحی آموزشی وجود دارند. ابر رسانه یا اینترنت یکی از آن‌هاست. این وسایل بر طراحی آموزشی اثر می‌گذارند و باعث ایجاد انگیزش و نوآوری در طراحی آموزشی و محیط‌های تربیتی می‌شود (گوستافسون، ۱۹۹۶).

الگوی طراحی آموزشی نوین

هدف اصلی این مدل نوین (شکل ۱) تأکید بر شیوه طراحی، اجرا، ارزیابی و سازمان‌دهی مؤثر کلیه فعالیت‌های یادگیری است، زیرا این امر عملکرد مناسب دانش‌آموز را تضمین خواهد کرد. پایه نظری مدل جدید را نظریه‌های رفتارگرایی، شناختی و ساختن‌گرا تشکیل می‌دهند. دیدگاه رفتارگرایی در طراحی آموزشی پنج عنصر دارد. این عناصر عبارت‌اند از تحلیل، طراحی، توسعه، اجرا و ارزیابی. طراح آموزشی در مراحل تجزیه و

با آموزش مؤثر، دانش‌آموزان به خوبی انگیزش پیدا می‌کنند. برای ایجاد انگیزش باید تمام عوامل در رویکرد آموزشی تعیین شوند.

در طراحی آموزشی، چهار عنصر کلیدی وجود دارد. این عناصر عبارت‌اند از:

۱. به چه کسی آموزش داده شود؛
۲. چه چیزی آموزش داده شود؛
۳. چگونه آموزش داده شود؛
۴. چگونه ارزشیابی صورت گیرد.

در مورد اول، شناسایی شخصیت دانش‌آموز مهم است، زیرا یادگیرندگان دانش‌آموزان هستند. در مورد دوم، اهداف و مقاصد آموزشی مهم هستند. اهداف و مقاصد راجع به مطالب آموزشی، در طول مدت فعالیت‌های آموزشی، اطلاعاتی به آموزگاران می‌دهند. مورد سوم، روش‌های انتقال آموزشی، انواع روش‌های تدریس و یادگیری کاربردی را به معلم نشان می‌دهد. در مورد چهارم، ابزارهای ارزشیابی نقش کلیدی ایفا می‌کنند. این ابزارها برای تعیین نتایج یادگیری باید از سندیت و اعتبار برخوردار باشند.

این چهار عنصر معمولاً برای ایجاد یک مدل طراحی آموزشی به کار می‌روند. چهار نوع مدل آموزشی وجود

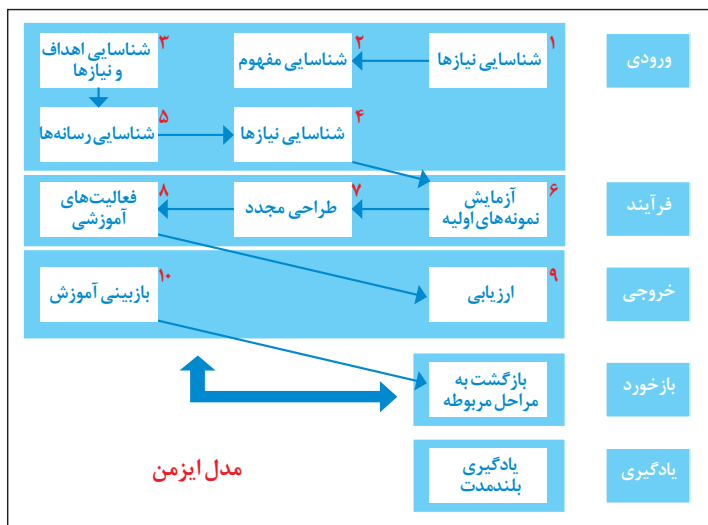


**دیدگاه
رفتارگرایانه در
طراحی آموزشی
دارای ۵ عنصر
تحلیل، طراحی،
توسعه، اجرا و
ارزیابی است**

نظام‌مند پنج مرحله‌ای توصیف می‌شود. این مراحل به شرح زیرند:

۱. ورودی؛ ۲. پردازش؛ ۳. خروجی؛ ۴. بازخورد؛ ۵. یادگیری.

از این رویکرد می‌توان برای طراحی رویکردهای آموزشی متنوع، از سخنرانی‌های معلم گرفته تا فعالیت‌های دانش‌آموز محور مشارکتی استفاده کرد. این آموزش اثربخش می‌تواند در یادگیری بیشتر و ذخیره دانش جدید در ذهن به دانش‌آموزان کمک کند. این دانش‌آموزان برای مشارکت در فعالیت‌های کلاسی ترغیب خواهند شد.



شکل ۱

تحلیل، اطلاعات ورودی را شناسایی می‌کند (اهداف، مقاصد، ویژگی‌های معلم، ویژگی‌های دانش‌آموز، مطالب آموزشی) و فعالیت‌های یادگیری و تدریس را ترسیم می‌کند. در مرحله توسعه، طراح آموزشی مطالب آموزشی و شیوه‌های یاددهی - یادگیری را بسط می‌دهد. در مرحله اجرا، معلم فعالیت‌های یاددهی - یادگیری را به اجرا می‌گذارد. در مرحله آخر، طراح آموزشی خروجی‌های یادگیری را بررسی می‌کند.

شناخت‌گرایی به رویکرد یادگیری فکری و انگیزشی (حافظه کوتاه مدت، بازیابی و حافظه بلند مدت) تجربیات و مطالب علاقه‌مند است. این مدل جدید به چگونگی ذخیره اطلاعات در حافظه بلند مدت می‌پردازد. در این مدل، به منظور ذخیره اطلاعات در حافظه بلند مدت، فعالیت‌های آموزشی طراحی می‌شوند.

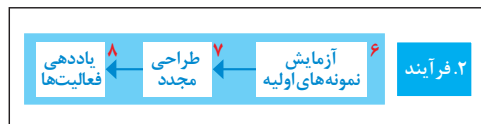
طراح آموزشی شناخت‌گرا از تجربیات خود در ایجاد دانش جدید استفاده می‌کند. یادگیرنده باید بیاموزد چطور بیندیشد و چگونه مشکلات یادگیری خود را برطرف کند. نقش آموزگار طراحی تجربیات معنی‌دار در محیط‌های یادگیری است. تجربیات معنی‌دار طراحی شده باید دانش‌آموزان را به خلق دانش جدید در حافظه بلند مدتشان ترغیب کند. نقش دانش‌آموزان این است که در بحث‌ها و فعالیت‌های گروهی شرکت کنند.

مدل طراحی آموزشی نوین به ایجاد دانش جدید، طراحی تجربیات معنی‌دار، انگیزش و سازمان‌دهی علاقه‌مند است. ساختن‌گرایی علاقه‌مند به برنامه‌های کاربردی شخصی است. با توجه به تحقیقات ام سی گریف (۲۰۰۱)، رویکرد یادگیری باید به تجربیات و مفاهیمی مربوط باشد که در دانش‌آموزان انگیزه ایجاد می‌کند و آن‌ها را قادر به یادگیری می‌سازد. مدل ایزمن از این رویکرد در فعالیت‌های آموزشی استفاده می‌کند. در طول مدت فعالیت‌های آموزشی، دانش‌آموزان باید تجربه کسب کنند. تجربه شخصی آن‌ها باعث می‌شود در این رویکرد فعالانه مشارکت کنند. آن‌ها به کمک تجربه، معانی شخصی خود را به اطلاعات آموخته شده قبلی مربوط می‌سازند و در این صورت ممکن است مطالب آسان‌تر به ذهن سپرده شوند، زیرا معنی‌دارتر می‌شوند. یادگیرندگان باید فعال باشند و از فعالیت شناختی برای خلق دانش جدید استفاده کنند. محیط یادگیری باید فعالیت‌های زندگی واقعی را نشان دهد. از آنجا که شیوه یادگیری به نوع مطالب آموزشی بستگی دارد، در این محیط نوع مطالب و شیوه یاددهی / یادگیری باید طراحی شود.

مدل جدید (شکل ۱) به عنوان یک رویکرد طراحی

دانش و نگرش‌ها هستند. مهارت‌ها می‌توانند روانی - حرکتی و فکری باشند. زمانی که دانش‌آموزان مهارت‌های روانی - حرکتی را می‌آموزند، عملکردهای ماهیچه‌ای آن‌ها توسعه می‌یابد. موقعی که دانش‌آموزان فعالیت‌های فکری را می‌آموزند، قدرت تمیز و حل مسئله در آن‌ها توسعه می‌یابد. اهداف و مقاصد از ارزیابی نیازها و مطالب حاصل می‌شوند.

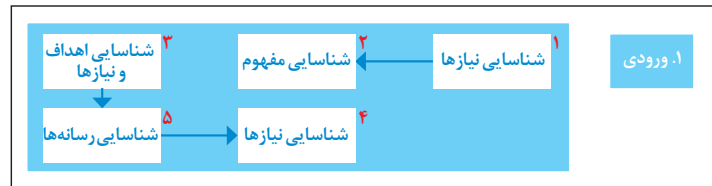
گام چهارم شناسایی روش‌های یادگیری است. روش‌های تدریس باید با مطالب و اهداف مرتبط باشند، تا اهداف و مقاصد به شیوه مناسبی آموخته شوند. مرحله آخر شناسایی رسانه‌های آموزشی است. رسانه‌های آموزشی دو نوع‌اند: قدیمی و نوین. رسانه‌های آموزشی قدیمی شامل کتاب‌ها، روزنامه‌ها، گراف، الگوها، تصاویر، پوستر، کارت‌تون، روزنامه، گردش علمی، فیلم و غیره‌اند. وسایل آموزشی مدرن عبارت‌اند از چندرسانه‌ای‌ها، فیلم‌ها، رادیو، تلفن، تلویزیون، کامپیوتر، پروژکتور، اینترنت و غیره. رسانه‌های آموزشی معمولاً توسط طراح آموزشی، به منظور افزایش یادگیری، به کار می‌روند. هدف اصلی رسانه‌های آموزشی ایجاد ارتباط و یادگیری است. این رسانه بر مبنای بازبینی نیازها، مطالب، اهداف و روش‌های یاددهی شناسایی می‌شوند و باید دانش‌آموزان را به یادگیری و ذخیره دانش جدید در حافظه بلند مدت ترغیب کنند. (شکل ۳)



شکل ۳ مرحله دوم مدل ایزمن پردازش است

پردازش سه مرحله دارد: آزمون نمونه‌های اولیه، طراحی آموزشی مجدد و فعالیت‌های یاددهی. در مرحله اول، معلم آموزش طرح‌ریزی شده را در مورد دانش‌آموزان آزمایش می‌کند. هدف اصلی این مرحله شناسایی مراحل کاربردی و غیر کاربردی (یعنی شناسایی مشکلات مراحل طراحی آموزشی) است. مرحله دوم طراحی مجدد آموزشی است. بعد از شناسایی مشکل، فعالیت‌های آموزشی توسط طراح مشخص می‌شود. در صورتی که یک آموزش مؤثر به خوبی طراحی شود، اهداف آموزشی تحقق می‌یابند. مرحله آخر فعالیت‌های یاددهی است. طراح مشکلات آموزشی را تشخیص می‌دهد و سپس برای رفع آن‌ها به طراحی مجدد آموزشی می‌پردازد.

مرحله اول در مدل ایزمن، مشخص کردن ورودی است (شکل ۲). این مرحله بنیان فعالیت‌های آموزشی یادگیری و یاددهی است. طراح خصوصیات یادگیرنده را نیز شناسایی می‌کند.



شکل ۲ مرحله ورودی مدل

این مرحله در طراحی آموزشی مرحله‌ای کلیدی است، زیرا راجع به اثربخشی آموزشی اطلاعاتی به معلم ارائه می‌کند. به عبارت دیگر، این مراحل می‌توانند در شناسایی نوع مطالبی که باید تدریس شود و چگونگی تدریس فعالیت‌های آموزشی به آموزگار کمک کنند. مرحله ورودی پنج گام به شرح زیر دارد:

۱. شناسایی نیازها؛
۲. شناسایی مفهوم؛
۳. شناسایی اهداف - مقاصد؛
۴. شناسایی روش‌های آموزشی؛
۵. شناسایی رسانه‌های آموزشی.

گام اول، شناسایی نیازهاست. این گام عامل مهمی در رویکرد طراحی کلی به‌شمار می‌رود. طراح آموزشی از روش‌های تحقیقی، مشاهده‌ای و مصاحبه‌ای برای تعیین نیازهای یادگیری دانش‌آموزان استفاده می‌کند. شاید بتوان نیازها را از طریق ارزیابی آن‌ها با توجه به برنامه آموزشی ویژه تعریف کرد.

گام دوم، شناسایی مطالب است. مطالب از نیازهای دانش‌آموزان گرفته می‌شوند. هدف اصلی این گام مشخص کردن مطالب آموزشی است.

گام سوم، شناسایی اهداف و مقاصد است. تعریف اهداف و مقاصد گامی مهم در مدل طراحی آموزشی نوین است. هدف اصلی شناسایی اهداف و مقاصد، تعریف فعالیت‌هایی است که دانش‌آموزان بعد از رویکرد آموزشی قادر به انجام آن‌ها خواهند بود. نتایج معمولاً به عنوان اهداف رفتاری، اهداف یادگیری یا اهداف عملکردی مشخص می‌شوند. نتایج یادگیری پنج طبقه‌اند که عبارت‌اند از مهارت‌های فکری، راهبردهای شناختی، اطلاعات کلامی، مهارت‌های حرکتی و نگرش‌ها. اهداف معمولاً شامل مهارت‌ها،

**طراح آموزشی
شناخت‌گرا از
تجربه‌های خود در
ایجاد دانش جدید
استفاده می‌کند**

معرفی کتاب:

فرهنگ خلاقیت

شیوه‌های پرورش خلاقیت دانش‌آموزان

تألیف: دکتر ابوالفضل بختیاری و زهره عالمین
ناشر: انتشارات آوای نور | تلفن: ۶ و ۶۶۹۶۷۳۵۵
چاپ: اول ۱۳۹۵ | قیمت: ۱۴۰۰۰ تومان

«خلاقیت»، آفرینندگی و نوآوری مهم‌ترین و اساسی‌ترین قابلیت انسان و بنیادی‌ترین عاملی است که در همه ابعاد و جوانب زندگی او نقش حیاتی ایفا می‌کند. می‌توان گفت «خلاقیت و نوآوری» موهبتی است که کما بیش در وجود همه انسان‌ها به ودیعه گذاشته شده است. خوشبختانه، امروز، این موهبت چنان مورد توجه مربیان، معلمان، والدین و کارگزاران آموزشی قرار گرفته که آنان را به پرورش خلاقیت در دانش‌آموزان راغب ساخته است. اثر حاضر به بیان مفهوم و تعریف خلاقیت، فرهنگ خلاقیت و روش‌های پرورش آن در فرزندان و دانش‌آموزان، با ارائه راهکارهای عملی، پرداخته است. در پایان نیز چند پرسش‌نامه خلاقیت آورده شده است. امید است مطالب موجود در این کتاب بتواند راهگشای مربیان، معلمان و والدین در پرورش خلاقیت و نوآوری در فرزندان این مرز و بوم باشد.



کتاب حاضر در دوازده فصل به شرح زیر تنظیم شده است:

- فصل اول: ضرورت شناخت خلاقیت، تعاریف
- فصل دوم: خلاقیت در مرحله کودکی
- فصل سوم: نقش خلاقیت و تخیل کودکان
- فصل چهارم: تشویق خلاقیت و تخیل کودکان
- فصل پنجم: کشف و پرورش خلاقیت
- فصل ششم: تشخیص دانش‌آموزان خلاق
- فصل هفتم: راه‌های توسعه تفکر خلاق (بیست اصل تورنس)
- فصل هشتم: ویژگی‌های شخص خلاق
- فصل نهم: موانع خلاقیت
- فصل دهم: آزمون خلاقیت (چقدر خلاق هستید).
- فصل یازدهم: پرسش‌نامه خلاقیت
- فصل دوازدهم: پرسش‌نامه شخصیتی پنج عاملی



شکل ۴: مرحله خروجی مدل ایزمن



شکل ۵: مرحله بازخورد مدل ایزمن

مرحله بازخورد یک گام دارد. این گام بازگشت به مراحل مربوطه است. در این مرحله، آموزش بر پایه اطلاعات حاصله در طول مدت اجرا تجدید نظر می‌شود. اگر معلم تشخیص دهد دانش‌آموزان مطالب را یاد نمی‌گیرند یا از آموزش لذت نمی‌برند، به عقب برمی‌گردد و درباره بعضی از ابعاد آموزشی، به منظور درک بهتر دانش‌آموزان، تجدید نظر می‌کند. در صورتی که در هر یک از مراحل آموزشی مشکلی وجود داشته باشد، طراح در آن مرحله تجدید نظر می‌کند تا تمام اهداف تحقق یابند.



شکل ۶: مرحله خروجی مدل ایزمن

مرحله پنجم مدل جدید یادگیری است. این مرحله یک گام تحت عنوان (یادگیری بلند مدت) دارد. در روند یادگیری، یادگیری باید کامل صورت گیرد. در این رویکرد، معلم باید اطمینان یابد که دانش‌آموزان مطالب آموزشی طراحی شده را آموخته‌اند. در صورتی که معلم دریابد دانش‌آموزان به اهداف آموزشی دست یافته‌اند، به فعالیت‌های آموزشی جدید خواهد پرداخت. در پایان این مرحله، یادگیری بلند مدت توسط طراح آموزشی انجام می‌شود.

خلاصه: هدف اصلی این مدل سازمان‌دهی فعالیت‌های یادگیری بلند مدت و جامع است. مبنای مدل طراحی آموزشی جدید نظریه‌های رفتارگرایی، شناخت‌گرایی و ساختارگرایی است. در طول مدت فعالیت‌های یاددهی - یادگیری، یادگیرنده فعال است و از یادگیری شناختی، ساختارگرایی و رفتارگرایی برای خلق دانش جدید استفاده می‌کند. برای خلق دانش جدید از مطالب تکنولوژی آموزشی استفاده می‌شود. این مطالب به اهداف و مقاصد مربوط می‌شوند. مدل ایزمن بر اساس نظریه نظام آموزشی ساخته شده است.