

گنجینه‌ای به نام محتوای الکترونیکی تولید محتوای الکترونیکی درس علوم زمین و انواع چین خوردگی

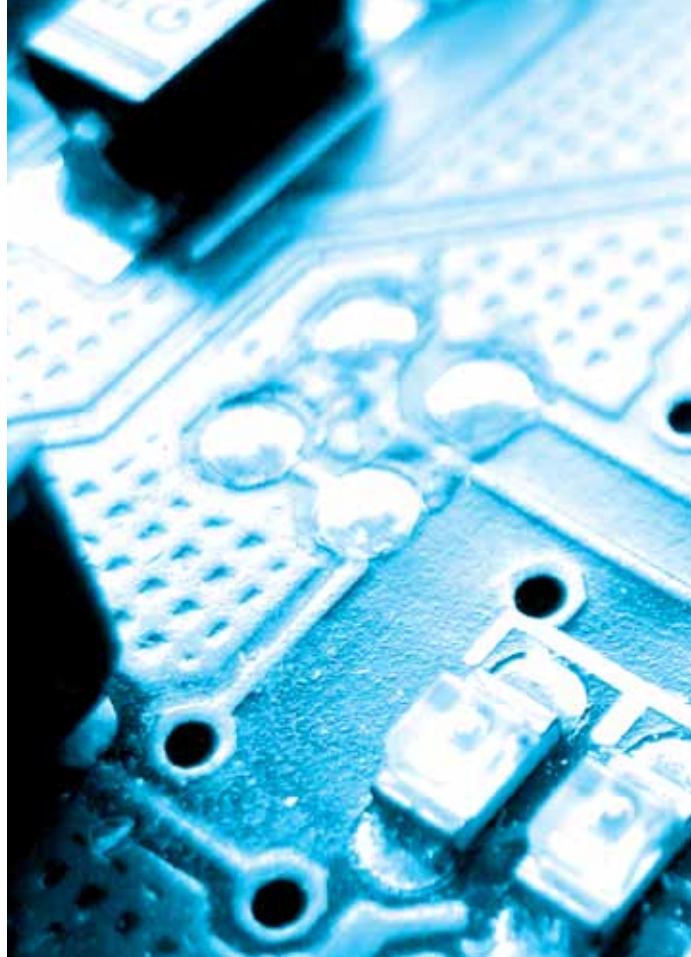
زهرا پیریایی • کارشناس ارشد جغرافیا، آموزش و پرورش شهر تهران

چکیده

و... باید مناسب‌ترین شیوه را برای یک تدریس مطلوب انتخاب کند. در کشور ما که با تقلیل ساعات درسی، مشکلات مالی و... امکان مشاهده مستقیم در امر تدریس زمین‌شناسی وجود ندارد یا بسیار محدود است، استفاده از فناوری جدید به معلمان محترم زمین‌شناسی این امکان را می‌دهد تا در سریع‌ترین زمان فناوری روز دنیا را به مدرسه خود ببرند و دانش‌آموزان را با دنیای جدید آموزش آشنا کنند. در اینجا با استفاده از این نرم‌افزار به بررسی چین و انواع آن، با استفاده از فیلم، انیمیشن، تصاویر و کتاب درسی می‌پردازیم.

کلیدواژه‌ها: مدرسه هوشمند، فناوری الکترونیکی، چین، نرم‌افزار محتواساز دانش

مدرسه هوشمند، مدرسه‌ای است که کنترل و مدیریت آن، با استفاده از فناوری رایانه‌ای و شبکه‌ای انجام می‌گیرد و محتوای بیشتر دروس آن الکترونیکی و سیستم ارزشیابی و نظارت آن هوشمند است. نقش حیاتی فناوری الکترونیکی در آموزش و پرورش یادگیری الکترونیکی است که زاینده چرخه تحولات سریع و رو به گسترش فناوری‌های نو به مفهوم واقعی آن است، به طوری که هدف از آموزش و پرورش ارتقای یادگیری است. آثار محتوای الکترونیکی بر تسریع فرایند یادگیری در برنامه درسی کاملاً ملموس است. بنابراین برنامه درسی باید به گونه‌ای سازمان‌دهی شود که دانش‌آموزان را برای زندگی در جامعه به سرعت در حال پیشرفت و تغییر آماده کند. معلم با توجه به هدف‌های آموزشی، محتوای تدریس، نیازها و علایق دانش‌آموزان، امکانات موجود (زمان، فضا، وسایل و...)، تراکم دانش‌آموزی

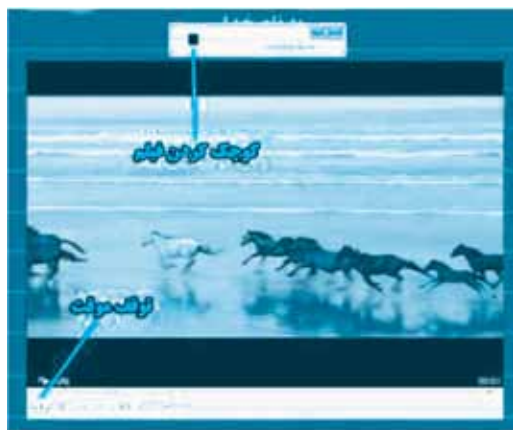


۳. امکان نوشتن متن به دست معلم یا آوردن متن از جای دیگر با قابلیت بزرگ‌نمایی و جابه‌جایی در صفحه و تغییر رنگ را دارد.

۴. امکان قرار دادن تصاویر درسی با فرمت‌های گوناگون و با قابلیت بزرگ‌نمایی، جابه‌جایی و چرخش در محیط برنامه و نیز امکان بزرگ‌نمایی و جابه‌جایی در فایل خروجی در آن موجود است.

۵. نمایش فیلم‌های آموزشی با تمامی فرمت‌های استاندارد ویدیویی با قابلیت جابه‌جایی، تمام صفحه شدن و کنترل زمان در محیط برنامه و در فایل خروجی، در آن امکان پذیر است.

۶. فایل‌های فلش و مدیاهای دوسویه با قابلیت جابه‌جایی و تمام صفحه شدن در محیط برنامه و در فایل خروجی با آن قابل نمایش است.



۷. امکان ضبط صدای معلم و نیز قرار دادن صداهای مختلف، مانند قرائت قرآن کریم و... را دارد.

۸. قابلیت تعویض پس‌زمینه^۲ برای هر صفحه به صورت مجزا را دارد.

۹. ذخیره و بازیابی محتواهای ایجاد شده در آن امکان پذیر است.

۱۰. با آن می‌توان بازی‌های تعاملی آموزشی برای دوره‌های تحصیلی ابتدایی و راهنمایی تولید کرد.

۱۱. قابلیت ساخت سؤالات چهارگزینه‌ای، وصل کردنی، جایگزینی، جورچین و... برای هر سه دوره^۳ تحصیلی را دارد.

۱۲. معلم می‌تواند از آن به صورت فایل اجرایی EXE و فایل‌های HTML و SWF خروجی بگیرد.

۱۳. دارای راهنمای جامع و کامل استفاده از نرم‌افزار در محیط برنامه است.

۱۴. یک جلد کتاب راهنمای استفاده از نرم‌افزار به صورت چهار رنگ همراه دارد.

۱۵. برای آموزش معلمان در ورود به حوزه تولید محتوای الکترونیکی مناسب است.

مقدمه

نرم‌افزار محتواساز دانش محصولی از شرکت رهاورد دانش است. این نرم‌افزار تنها برگزیده بخش ابزار محتوا در آخرین جشنواره رسانه‌های دیجیتال و دارای لوح تقدیر از ششمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال است که به معلمان و مدیران مدارس این امکان را می‌دهد تا محتوای مورد نیاز خود را در سریع‌ترین زمان و بدون نیاز به اینترنت و هر گونه دانش فنی در قالب‌های الکترونیکی تولید کنند. این نرم‌افزار به شکلی طراحی شده است که برای هر نوع کلاس درس، اعم از مدارس و دانشگاه‌ها و حتی ارائه مطلب در یک سمینار قابل استفاده است.

قابلیت‌های نرم‌افزار محتواساز دانش

۱. دارای محیطی ساده به زبان فارسی با استفاده آسان؛
۲. امکان نصب تمام صفحات کتاب‌های درسی سه دوره^۴ تحصیلی ابتدایی، راهنمایی و متوسطه روی این سیستم برای بهره‌برداری معلمان گرامی در تدریس و تولید محتوا وجود دارد.



محتوای جدید کنید.

شماره ۲: در صورتی که محتوایی را نیمه کاره ذخیره کرده باشید، با این گزینه می‌توانید دوباره آن محتوا را باز و آن را کامل کنید یا روی آن تغییراتی به وجود آورید.

شماره ۳: با زدن این گزینه، راهنمای کامل و جامع نرم‌افزار (پنجره جاری) باز می‌شود.

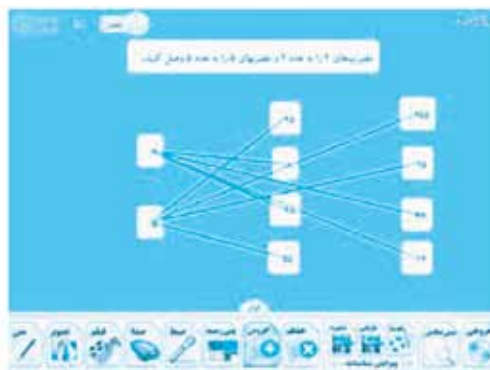
شماره ۴: قابلیت‌های محتواساز دانش را به صورت مختصر نمایش می‌دهد.

شماره ۵: درباره شرکت رهاورد دانش (شرکت تولیدکننده نرم‌افزار) به صورت مختصر توضیح می‌دهد.

شماره ۶: نرم‌افزارهای جانبی در این قسمت نصب می‌شوند.

مرحله دوم

در این پنجره، مشخصات خود و محتوایی را که قصد ساختن آن را دارد، وارد می‌کند. این شناسنامه در ابتدای محتوای تولیدشده نمایش داده می‌شود. گزینه‌های ستاره‌دار حتماً باید پر شوند و اگر هر یک از آن‌ها خالی بماند با زدن دکمه تأیید، نرم‌افزار به شما هشدار می‌دهد و از شما می‌خواهد که گزینه‌های خالی را پر کنید. بعد از کامل کردن شناسنامه، دکمه تأیید را فشار دهید تا وارد تخته سیاه شوید و بتوانید ساخت محتوای خود را شروع کنید.



راهنمای نصب

لوح فشرده را داخل درایو CD (سی دی رام) قرار دهید. برنامه به صورت Auto run قابل اجراست. پس از قرار دادن در رایانه مراحل نصب آغاز می‌شود. مراحل را دنبال کنید و با کلیک روی run منتظر بمانید تا برنامه به طور کامل نصب شود.

شروع کار با برنامه

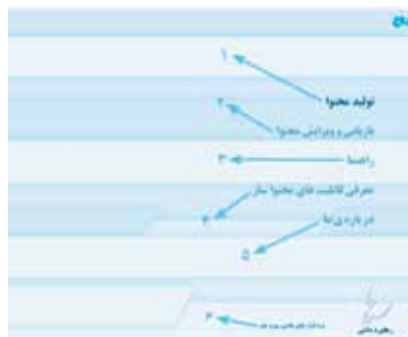
مرحله اول

وقتی از صفحه قبل گذر کردید وارد محیط نرم‌افزار می‌شوید. عملکرد هر یک از گزینه‌ها در زیر بیان شده است. شماره ۱: با زدن این گزینه می‌توانید اقدام به ساخت



مرحله سوم

تخته سیاه همان طور که از اسمش مشخص است همانند تخته سیاه کلاس شما عمل می‌کند، با این تفاوت که این تخته سیاه به طور کامل هوشمند است. در راهنمای



نرم افزار، هر یک از امکانات تخته سیاه به طور کامل شرح داده شده است.



مرحله چهارم
این گزینه منویی را در اختیار شما قرار می دهد که با استفاده از آن، می توانید طرح درس الکترونیک، تمرین های تعاملی و بازی های آموزشی تولید کنید. بازی های آموزشی تنها برای دوره های ابتدایی و راهنمایی و قالب سؤال ها چهارگزینه ای همراه با پاسخ نامه برای دوره متوسطه است.



پی نوشت ها

1. User friendly
2. Back ground

منابع

۱. کتاب علوم زمین دوره پیش دانشگاهی
۲. نرم افزار مدرسه رهاورد دانش (شورای عالی انفورماتیک و مجتمع ناشران الکترونیک کشور).