

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ

دانشگاه پردیس امیر کبیر کرج

زهرا اسمعیل پور

روش های استفاده از منابع یادگیری ۸

بهار ۹۹

آموزش به کمک رایانه

پیشرفت های اخیر صنعت رایانه در زمینه ایجاد شبکه ها و سیستم های چند

رسانه ای و تحول و همه گیر شدن فناوری مخابرات سیار ، راههایی برای بهبود آموزش

و دسترسی بهتر به اطلاعات گشوده است . روش جدید یادگیری و آموزش ، که به

آموزش دوسویه یا متعامل نیز معروف است بر آموزش چند رسانه ای استوار است .

چند رسانه ای (ارائه اطلاعات به صورت تصویر متحرک ، صدا ، عکس ، گرافیک ، متن و

نقاشی متحرک)

کاربردهای آموزش رایانه

۱- استفاده از رایانه در تمرین و تکرار مطالب .

رایانه هنگام تمرین در صورت ارتکاب خطا امکان آزمایش مجدد را فراهم می کند .

۲- آموزش انفرادی از طریق یادگیری برنامه ای به کمک رایانه .

در این نوع آموزش رایانه محتوای موضوع درسی را به گونه ای دقیق به فراگیر آموزش می دهد.

۳- شبیه سازی رایانه ای

مشابه سازی یک وسیله مهارت آموزی است که از آن می توان برای نشان دادن واقعیات از نزدیک

استفاده کرد و با آن پیچیدگی رویدادها را کنترل نمود

۴- ذخیره سازی اطلاعات و ارزشیابی :

یکی دیگر از کاربردهای رایانه ، استفاد از آن در ذخیره سازی اطلاعاتی است که نیاز به بهره بردای مجدد از آنها را داریم .

مزایای استفاده از رایانه :

- افزایش انگیزه تحصیلی
- افزایش مهارت پرسشگری
- درک بهتر مطالب ارائه شده
- استفاده بهتر از زمان
- افزایش عزت نفس و اعتماد
- گسترش ابتکار و یادگیری مستقل
- بسط و توسعه تواناییهای حل مسئله
- تولید ماهرانه آثار با ترکیب کلمات و ایده ها
- پیش نویس و پاک نویس کردن کارها با تلاش کمتر
- بررسی و تغییر مدلهای رایانه ای

- ذخیره کردن و کاربرد اطلاعات به طرق گوناگون

- کشف و کاوش

- انجام دادن سریع و آسان کردن کارها

- برقراری ارتباط با دیگران از مسافت ها

محدودیت ها و معایب استفاده از رایانه

- هزینه خرید رایانه

- نیاز به حافظه زیاد در رایانه ممکن است بکار گیری آن را مشکل کند .

- جستجو برای یافتن برنامه های چند رسانه ای مناسب ، کاری وقت گیر و پرهزینه است .

- تولید برنامه های چند رسانه ای معمولا به تخصص نیاز دارد و هزینه تولید آن بالا است.

- به کار گیری آن از سوی مربیان معمولا با تردیدهایی همراه است .

مفهوم تجربه یادگیری :

بیشتر یادگیری ها از راه تجربه حاصل می شود مانند دوره های شاگردی ، دوره انترنی ، کارگاه هنری ، یادگیری مشارکتی و مطالعات آزمایشگاهی .

یادگیری تجربی به عنوان یک فرآیند با حوزه هایی چون آموزش و پرورش ، کار و رشد شخصی ارتباط دارد .



طراحی تجارب یادگیری

در طراحی تجارب یادگیری مبتنی بر کاربرست منابع یادگیری برای هرکدام از این منابع نقش هایی در نظر گرفته شده است تا با ایفای این نقش ها استفاده بهینه از منابع یادگیری ،اهداف آموزشی حاصل گردد .

نقش دانش آموز :

در کلاس دانش آموز محوربرابر با نقش بایستی به طور فعال در یادگیری شرکت نمایند و با راهنمایی معلم هدف مشترکی را برگزینند ،عمل کنند تا یاد بگیرند و تجربه خود را گسترش دهند .

نقش معلم :

برای استفاده بهینه از این منبع یادگیری باید به نکات زیر توجه کرد .

* معلم به عنوان راهنما و تسهیل کننده یادگیری است .

* معلم با گسترش دادن دامنه محیط یادگیری از مدرسه به خانه شاگردان

، روابطی از همکاری را با والدین برقرار می سازد و با استمرار این

روابط ، مشارکت فعالانه والدین را در یادگیری فرزندانشان تقویت می کند .

نقش محتوا :

محتوای رسمی مجموعه مفاهیم و مهارت هایی تلقی می شود که قبل از اجرای برنامه درسی براساس بررسی ها و شناخت های مختلف تهیه و تنظیم شده و در فرآیند آموزش بوسیله معلم تغییر ، تکمیل و توسعه می یابد .

نقش فعالیت های یاددهی -یادگیری :

فعالیت های یاددهی -یادگیری ، اصطلاحی است که به کلیه پرسش ها و پاسخ ها ، گفتگوها ، تمرین ها ، کارهای هنری ، بازدیدها ، ارتباطات و در یک کلام تمام تلاش های معلم و یادگیرنده برای آموختن دروس اطلاق می شود .

نقش والدین :

اولیا می توانند در کودکان خود برای پاسخ گویی به سوالات ، فکر کردن ، طرح سوال ، پیشنهاد کردن ، مشارکت ، فعالیت خلاق از طرق زیر غیره ذوق و شوق ایجاد کنند .

*پیگیری فعالیت های انجام شده به وسیله دانش آموز و نتایج به دست آمده .

*اهمیت دادن به فعالیت های کودکان و مهم تلقی کردن کار و فعالیتشان.

*گزارش فعالیتهای خوب دانش آموز به معلم برای تشویق و تایید وی .

نقش محیط (وسایل و فضا های آموزشی):

محیط اعم است از فضای کلاس ، نحوه چیدن صندلی ها ، تصاویر نصب شده روی دیوار ، زنگ کلاس و حتی بوهایی که بچه ها ضمن تدریس معلم استشمام می کنند یا صداهایی که می شنوند .

استفاده از وسایل و فضا های آموزشی به رشته و ماده درسی بستگی دارد .



موفق
بائید