



معلم واقعی در فضای مجازی

نرم افزار باشد - و معلم واقعی به کمک یکدیگر می آیند.

نکته مهمی که در این نوع آموزش و یادگیری مستتر است، تأکید بر خودآموزی است. درحقیقت، امروزه هنگام آموزش، به توان بالقوه یادگیرنده برای یادگیری بیش از گذشته توجه می شود و شیوه های نوین آموزشی تلاش می کنند این توان بالقوه را هر چه بیشتر توسعه دهند و به کار گیرند. اختراع تلفن همراه و ظهور نسخه های هوشمند آن نیز انقلابی بزرگ در امر آموزش ایجاد کرد، چرا که یکی از مهم ترین ویژگی های این ابزار آن است که غالباً همراه انسان است و فرد همواره، اگر بخواهد کلاس درس، کتاب درسی و معلم را به همراه خود دارد و در هر شرایطی می تواند آموزش ببیند.

یکی از پرسش های مهمی که همواره در این شرایط مطرح می شود، این است که آیا آموزش مجازی می تواند تمام نیازهای یادگیرنده را مرتفع سازد؟ و به تعبیر دیگر، آیا آموزش مجازی را می توان هم سنگ آموزش حضوری دانست؟ پاسخ به این پرسش - به ویژه پاسخی صریح و قاطع - ساده نیست، اما می توان گفت که هر کدام

در گذشته آموزش زبان عمدتاً به معلم و کتاب درسی متکی بود و حتی به ندرت فرصتی برای دانش آموز یا زبان آموز پیش می آمد که از نوار یا قالبی صوتی و تصویری در کنار معلم سود جوید. امروزه اما، با ظهور فناوری های جدید دیجیتال، متاورس^۱ (شبکه های اجتماعی، بازی های ویدیویی، واقعیت مجازی^۲، واقعیت افزوده^۳، بلاک چین^۴) و هوش مصنوعی^۵، در بیشتر حوزه ها و به ویژه آموزش زبان، نقش معلم، اگر نگوییم کم رنگ، ولی متفاوت شده است و شاید لازم باشد که نقش «معلم» و «زبان آموز» بازتعریف شود.

یکی از مثال های مشهور برای این تغییر نقش، «کلاس وارونه»^۶ (معکوس) است که از سال ۲۰۰۴ به بعد، مورد توجه قرار گرفته است و به رغم حضوری بودن کلاس ها، محتوای درس ها از راه های مجازی و در منزل به زبان آموزان منتقل می شود و از این راه، نقش محوری معلم کاهش می یابد و به نوعی وارونه می شود. هر چند که در این نوع آموزش، «معلم مجازی» تا حدی خلأ «معلم واقعی» را پر می کند و به نوعی معلم مجازی - که می تواند نسخه مجازی معلم واقعی، در قالب فیلم یا

اختراع تلفن همراه و ظهور نسخه های هوشمند آن تحولی بزرگ در امر آموزش ایجاد کرد



گرچه بهبود در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان با استفاده از این ابزار هنوز کاملاً تأیید نشده است، اما نقش آن در ایجاد جذابیت، انگیزه و کنجکاوی و همچنین ایجاد حس تعامل و مشارکت در دانش‌آموزان برای یادگیری، غیر قابل انکار است

استفاده از این فضا و ابزار مقاومت می‌کنند و بدون در نظر گرفتن نکته‌های مثبت و متمایز این نوع آموزش، به کلی آن را کنار می‌گذارند. و آخرین نکته اینکه، با اینکه نقاط مشترک و شباهت‌هایی در سراسر جهان، در آموزش مجازی و استفاده از فناوری‌های نوین دیجیتال وجود دارد، تفاوت‌هایی نیز به چشم می‌خورد که متأثر از شرایط اجتماعی، فرهنگی و... هر کشور یا منطقه است. به همین علت است که در پژوهش‌های انجام شده، معمولاً این موضوع به نحوی مبتنی بر مورد و منطقه‌ای مورد بحث قرار می‌گیرد.

پی‌نوشت‌ها

1. Metaverse
2. Virtual Reality (VR)
3. Added Reality (AR)
4. Blockchain
5. Artificial Intelligence (AI)
6. Flipped Classroom
7. Blended Learning
8. Interactive Whiteboard (IWB) or Smart Board

آموزشی قاعده‌ها و قانون‌های خاص خود را طلب می‌کند. بنابراین نمی‌توان قانون‌ها و نظام حاکم بر کلاس‌های حضوری را عیناً در کلاس‌های مجازی پیاده کرد. این نکته یکی از چالش‌های مهم آموزش مجازی است که معمولاً مشکلاتی را، هم برای معلم و هم برای زبان‌آموز، ایجاد می‌کند.

اما یکی از مهم‌ترین چالش‌ها و مشکلات آموزش مجازی این است که بر ابزار و فناوری‌های جدید الکترونیکی و دیجیتال متکی است. استفاده از این فناوری‌ها معمولاً با دو مشکل مهم همراه است: یکی گران بودن این فناوری‌ها و دشواری تأمین آن‌ها برای برخی - شاید هم بیشتر - معلمان و دانش‌آموزان، و دیگری نحوه استفاده صحیح و کامل از این فناوری‌ها. در دوران همه‌گیری کرونا بسیار مشاهده می‌شد که نه تنها بستر و محیط لازم برای آموزش مجازی مهیا نیست، بلکه بعضی از معلمان و دانش‌آموزان دانش و مهارت لازم برای استفاده از این ابزار را ندارند؛ نکته‌ای که ضرورت دارد در آموزش پیش و حین خدمت معلمان مد نظر قرار گیرد. بنابراین، پیش از آغاز آموزش و یادگیری موضوعی از طریق فناوری‌های نوین دیجیتال، ضروری است که این دو مشکل مرتفع شوند. همان‌طور که پیش از این گفته شد، برای استفاده از فناوری‌های نوین لزومی ندارد که کلاس درس حتماً غیرحضوری باشد. «تخته سفید تعاملی»^۸ (هوشمند) یکی از ابزارهای است که در کلاس‌های حضوری کاربرد دارد. تخته هوشمند هم مانند یک رایانه لمسی قابل استفاده است و هم می‌توان آن را به دستگاه‌های دیگری متصل و از دور هدایت (کنترل) کرد. در واقع این ابزار جایگزین دستگاه‌های پخش «دی‌وی‌دی» و تلویزیون شده است. تخته هوشمند قابلیت نصب نرم‌افزارهای لازم و اتصال و جست‌وجوی اینترنتی را نیز دارد و در صورت لزوم، معلم می‌تواند مطالبی را در اینترنت جست‌وجو کند و به دانش‌آموزان نشان دهد.

گرچه بهبود در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان با استفاده از این ابزار هنوز کاملاً تأیید نشده است، اما نقش آن در ایجاد جذابیت، انگیزه و کنجکاوی و همچنین ایجاد حس تعامل و مشارکت در دانش‌آموزان برای یادگیری، غیرقابل انکار است. درحقیقت، لذت بخش‌تر کردن فرایند یادگیری، یکی از مهم‌ترین دستاوردهای استفاده از فناوری‌های نوین در امر آموزش است.

اما هنگام قضاوت در مورد آموزش مجازی و استفاده از فناوری‌های نوین آموزشی، عامل سن را نیز باید در نظر گرفت. گرچه مخاطبان ما در مدرسه‌ها غالباً کودکان، نوجوانان و جوانان هستند که طبق تعریف، ساکنان حوزه فضای مجازی به شمار می‌آیند و نه مهاجران آن، ولی بعضی از معلمان - هم جوان و هم باسابقه - نسبت به

حسن‌ها و عیب‌های خاص خود را دارند و لزومی ندارد که یکی را به طور کامل جایگزین دیگری کنیم، بلکه هر دو، بنا به نیاز و شرایط و امکانات، می‌توانند به موازات هم وجود داشته باشند. حتی در صورت لزوم، می‌توان به طور ترکیبی از هر دو استفاده کرد که «یادگیری تلفیقی»^۹ (ترکیبی) مثال بارز آن است.

در کنار آموزش، همواره برای اطلاع و اطمینان از میزان یادگیری، ارزشیابی و مطرح می‌شود. با توجه به تفاوت‌هایی که در آموزش حضوری و مجازی وجود دارد، طبیعتاً نحوه ارزشیابی نیز باید متناسب با نوع آموزش باشد، در غیر این صورت، نتیجه ارزشیابی درست، دقیق و منطقی نخواهد بود. حتی در برخی مؤسسه‌ها مشاهده می‌شود که به‌رغم مجازی‌بودن آموزش، ارزشیابی از طریق آزمونی حضوری صورت می‌گیرد که برای آموزش حضوری طراحی شده است!

محتوا نیز یکی دیگر از ارکان و مؤلفه‌های مهم است که در آموزش مجازی باید مد نظر قرار گیرد. گاهی مشاهده می‌شود که درست عین محتوایی که برای آموزش حضوری در نظر گرفته و طراحی شده است، با تغییراتی بسیار جزئی در آموزش مجازی نیز استفاده می‌شود. در حالی که اساساً آموزش مجازی، محتوایی خاص خود را طلب می‌کند.

افزون بر تمامی این موارد، هر نوع

با توجه به تفاوت‌هایی که در آموزش حضوری و مجازی وجود دارد، طبیعتاً نحوه ارزشیابی نیز باید متناسب با نوع آموزش باشد. در غیر این صورت، نتیجه ارزشیابی درست، دقیق و منطقی نخواهد بود