

برنامه‌درسی در زیست بوم مجازی



اسماعیل فیروزی



کارشناس فناوری اطلاعات و ارتباطات آموزش و پرورش شهرستان روانسر، استان کرمانشاه

مقدمه

ویروس کرونا رخدادی جهانی است که توانست در بیش از یک سال گذشته روند فعالیت بسیاری از حوزه‌های جهان را دگرگون کند و به نوعی آینده‌جدیدی را برای انسان‌ها رقم بزند. این بیماری در بیش از یک سال گذشته تمامی رفتار، تصمیمات زندگی و نوع فعالیت بشر را تحت تأثیر قرار داد و چنین شد که دنیا به واسطه تصمیمات طبیعی در این شرایط، مانند فاصله‌گذاری اجتماعی و رعایت سایر دستورهای بهداشتی، به دوران پیش و پس از کرونا تقسیم شد. جهان پس از کرونا با تغییرات شگرف در جهان‌بینی، رفتار، اخلاق و سبک زندگی همراه است و در واقع تمام حوزه‌های زندگی، از کسب و کار و اقتصاد جوامع تا آموزش و پرورش تحت تأثیر قرار گرفتند. آموزش و پرورش با چالش بسیار عظیمی مواجه و به تغییر رویکرد ناچار شد و به ضرورت، از همان ابتدا به فضای مجازی روی آورد. در چنین شرایطی، زیست‌بوم حضوری و چهره به چهره به مجازی و دیجیتال تبدیل شد. در این وضع خاص، یادگیری بسیار بیشتر از

همه به مدد نظام آموزشی آمد. اکنون یادگیری از طریق وسایل سیار از جمله گوشی همراه، تبلت و لب‌تاپ حاصل می‌شود.

برنامه‌درسی

از برنامه‌درسی تعریف‌های متعددی ارائه شده‌اند، از جمله: برنامه‌درسی به‌عنوان مجموعه‌ای از درس‌ها یا برنامه‌ای برای تدریس، برنامه‌درسی به‌عنوان برنامه‌ای زمانی برای تدریس درس‌ها، برنامه‌درسی به‌عنوان فهرست رئوس مطالب درسی، برنامه‌درسی به‌عنوان تجربه، برنامه‌درسی به‌عنوان طرح و نقشه.

برنامه‌درسی به‌عنوان طرح و نقشه: در این برنامه فرصت‌های مناسب برای رسیدن به هدف‌های جزئی و کلی را که برای گروه یا مدرسه‌های مشخص طراحی می‌شود، مدنظر قرار می‌دهند. این برداشت از برنامه‌درسی متضمن پیش‌بینی اهداف و غایت‌ها، با تدارک تجربه‌ها و فرصت‌های یادگیری و نیز مسائلی نظیر ارزشیابی از برنامه است. تلقی از برنامه‌درسی به‌عنوان نقشه، جدیدترین و بنا به اعتقاد بیشتر برنامه‌ریزان

معاصر، جامع‌ترین مفهومی است که تا کنون برای برنامه‌درسی ارائه شده است.

عناصر برنامه‌درسی^۱: معروف‌ترین برداشت ارائه‌شده

از عناصر برنامه‌درسی، طبقه‌بندی و الگوی فرانسویس کلاین در الگوی مطالعه‌ مدرسه‌ای است (فتحی واجارگاه و شفيعی، ۱۳۸۶). جدیدترین دسته‌بندی مطرح در زمینه‌ عناصر برنامه‌درسی از آکر است که ده عنصر دارد: منطق^۲، اهداف^۳، محتوا^۴، فعالیت‌های یادگیری^۵، روش‌های تدریس^۶، مواد و منابع یادگیری^۷، زمان^۸، فضا^۹، گروه‌بندی^{۱۰} و ارزشیابی^{۱۱}. آکر^{۱۲} (۲۰۰۳) براساس الگوی کلاین به ده عنصر توجه کرده است که به غیر از منطق یا چرایی برنامه‌درسی، سایر عناصر با الگوی کلاین مشترک هستند. منظور از منطق این است که برای هر عنصر به یک چرا پاسخ داده شود. الگوی آکر ارتباطات موجود بین عناصر برنامه‌درسی را روشن می‌کند و نشان می‌دهد عناصر برنامه‌درسی چگونه با هم ارتباط دارند. به بیان دیگر، وی نشان داده است اجزا و عناصر برنامه‌درسی همانند تارهای عنکبوت به یکدیگر وابسته‌اند (فتحی واجارگاه و شفيعی، ۱۳۸۶).

به تعبیر ساده می‌توانیم بگوییم، برنامه‌درسی «نقشه‌راه یادگیری» است. برنامه‌درسی عبارت

است از طرح و نقشه‌سازمان‌دهی عناصر برنامه‌درسی در جهت تحقق اهداف آموزشی.

منطق یا چشم‌انداز: اصول کلی یا مأموریت اصلی برنامه را مشخص می‌کند. در واقع چرایی یادگیری دانش‌آموزان را تعیین می‌کند.

غایات و هدف‌ها: دانش‌آموزان برای دستیابی به چه هدف‌هایی می‌آموزند؟

محتوا: دانش‌آموزان چه چیزی می‌آموزند؟

فعالیت‌های یادگیری: دانش‌آموزان چگونه می‌آموزند؟

نقش معلم: معلم چگونه یادگیری را آسان و هدایت می‌کند؟

مواد و منابع: دانش‌آموزان با چه ابزارها و وسایلی می‌آموزند؟

گروه: دانش‌آموزان با چه کسانی می‌آموزند؟

فضا: دانش‌آموزان کجا می‌آموزند؟

زمان: دانش‌آموزان در چه زمانی می‌آموزند؟

ارزشیابی: دانش‌آموزان چقدر آموخته‌اند؟

سرانجام اینکه هر بند از تار عنکبوت به‌تنهایی بسیار سست و ضعیف است، اما خود تار چنان مستحکم و قوی است که می‌تواند شکار را به دام بیندازد. بر اساس چنین استعاره‌ای، گفتنی است، برنامه‌ریزی درسی پیچیدگی‌هایی دارد که به

شرط هم‌خوانی، هماهنگی و انسجام

عناصر برنامه به ثمر خواهد نشست.

سه منبع اصلی برای پاسخ‌گویی به سؤالات

مرتبط با طراحی برنامه و تعیین جهت‌گیری‌های اساسی یاددهی - یادگیری عبارت‌اند از: **دانش، جامعه و یادگیرنده.**

● **دانش:** منظور از دانش، میراث فرهنگی و علمی بشریت است. در اینجا سؤال این است که چه دانشی برای یادگیری و رشد و توسعه آینده لازم است.

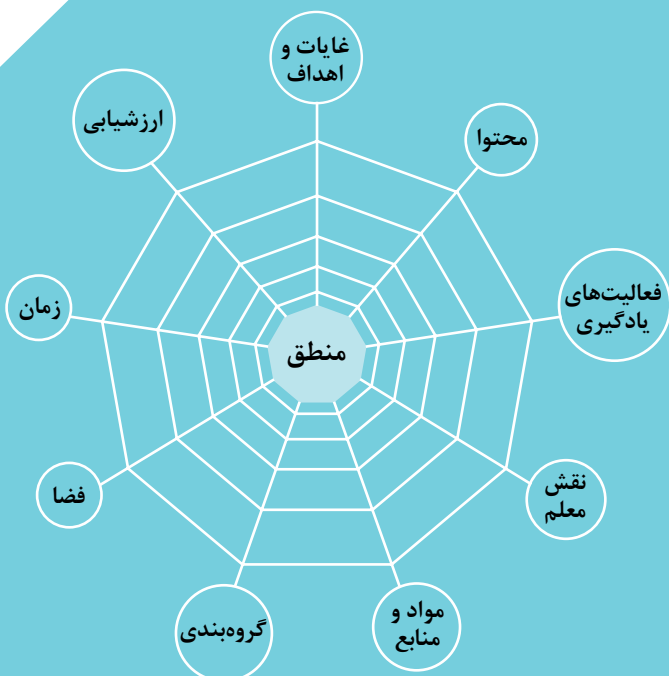
● **جامعه:** در اینجا این سؤال مطرح می‌شود که با توجه به نیازها و تحولات جامعه چه مسائل و موضوعاتی باید در برنامه‌درسی گنجانده شوند.

● **یادگیرنده:** در اینجا این دست از سؤالات مطرح‌اند که با توجه به علاقه‌های شخصی یادگیرندگان، و نیازهای شخصی و آموزشی آنان، چه چیزهایی برای یادگیری ضروری هستند.

اما در زیست‌بوم مجازی

دانش، جامعه و یادگیرنده هر کدام به شکل خاصی از فضای مجازی متأثر شده و شکل

دانش، جامعه و یادگیرنده هر کدام به شکل خاصی از فضای مجازی متأثر شده و شکل متفاوتی به خود گرفته‌اند، به طوری که علاوه بر تعریف‌های رایج در زیست‌بوم حضوری، معانی خاص‌تر و وسیع‌تری را به ذهن متبادر می‌کنند



مقایسه عناصر برنامه درسی در زیست‌بوم حضوری با زیست‌بوم مجازی

ردیف	عناصر برنامه درسی	زیست‌بوم حضوری	زیست‌بوم مجازی
۱	منطق یا چشم‌انداز برنامه	اصول کلی یا مأموریت برنامه از قبل تعریف شده است.	علاوه بر اصول کلی یا مأموریت برنامه، کاهش شکاف دیجیتالی را نیز دنبال می‌کند.
۲	غایت‌ها و هدف‌ها	غایت‌ها و هدف‌ها از قبل تعریف شده است.	علاوه بر غایت‌ها و هدف‌های مشخص شده، هدف‌های آنی و خاص فضای مجازی را نیز شامل می‌شود.
۳	محتوای برنامه	بیشتر کتاب درسی است.	علاوه بر محتوای کتاب درسی، هر نوع فایل الکترونیکی از جمله نرم‌افزار، فیلم، عکس و متن را نیز در برمی‌گیرد.
۴	فعالیت‌های یادگیری دانش‌آموزان	دانش‌آموزان از طریق تعامل در دنیای واقعی می‌آموزند.	دانش‌آموزان از طریق تعامل در دنیای مجازی می‌آموزند.
۵	نقش معلم	به صورت حضوری یا چهره به چهره تدریس و بر امور آموزشی دانش‌آموزان نظارت می‌کند.	در فضای مجازی تدریس می‌کند و به صورت مستمر بر پیشرفت‌های درسی دانش‌آموزان نظارت و آن را پیگیری می‌کند.
۶	مواد و منابع	دانش‌آموزان از ابزارهای سنتی مانند کتاب درسی، نقشه و کره جغرافیایی استفاده می‌کنند.	دانش‌آموزان علاوه بر کتاب درسی، از ابزارهای الکترونیکی و دیجیتال استفاده می‌کنند.
۷	گروه‌بندی	دانش‌آموزان در گروه‌های چند نفره به صورت محدود فعالیت می‌کنند.	دانش‌آموزان در گروه‌های بزرگ‌تر و به صورت مجازی فعالیت دارند.
۸	فضا	فضای واقعی مدرسه و کلاس درس است.	فضای مجازی در برنامه‌های تعریف شده از جمله «شاد» و سایر نرم‌افزارهای تعاملی و ارتباطی است.
۹	زمان	محدودیت زمانی وجود دارد و آموزش به زمان حضور در کلاس درس منحصر است.	محدودیت زمانی وجود ندارد و در هر بازه زمانی آموزش میسر است.
۱۰	ارزشیابی	به صورت تکوینی و پایانی و به شکل‌های کتبی و شفاهی است.	به صورت کار پوشه الکترونیکی و مجموعه‌ای از فرایندهای مستمر و آزمون‌های پایانی الکترونیکی است.

* پی‌نوشت‌ها

1. Curriculum Elements
2. Logic
3. Goals
4. Content
5. Learning activities
6. Teaching methods
7. Learning materials and resources
8. Time
9. Space
10. Grouping
11. Evaluation
12. Akker

* منابع

۱. فتحی و اجارگاه، کوروش (۱۳۸۸). اصول و مفاهیم برنامه‌ریزی درسی. انتشارات بال. تهران.
۲. فتحی و اجارگاه، کوروش و شفیع، ناهید (۱۳۹۱). ارزشیابی کیفیت برنامه درسی دانشگاهی (مورد برنامه درسی بزرگ‌سالان). فصلنامه مطالعات برنامه درسی.
3. Akker, J. V. D. (2003). Curriculum perspectives: An introduction. In J. van den Akker, W. Kuiper & U. Hameyer (Eds.), Curriculum landscapes and trends (pp. 1-10). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers

متفاوتی به خود گرفته‌اند، به طوری که علاوه بر تعریف‌های رایج در زیست‌بوم حضوری، معانی خاص‌تر و وسیع‌تری را به ذهن متبادر می‌کنند. به تعبیری، دانش با فرامتن‌ها و فرآیندها گره خورده است. جامعه مجازی نیازهای متفاوت‌تری دارد و یادگیرنده نیز در فرایند یادگیری باید از روش‌های نوین مجازی بهره‌مند شود و چهره ارائه آموزش نیز متفاوت‌تر می‌شود.

نتیجه‌گیری

با توجه به تغییرات به وجود آمده در زیست‌بوم جدید و همچنین عناصر برنامه درسی، نظام آموزشی باید خود را به‌روز کند و منطبق با زیست‌بوم مجازی ادامه فعالیت دهد؛ از جمله به‌روزرسانی سخت‌افزاری و نرم‌افزاری و توجه به نقش‌های جدید؛ تولید محتوای الکترونیکی؛ آموزش‌های مستمر و ضمن خدمت معلمان؛ آموزش سواد دیجیتال به دانش‌آموزان؛ فرهنگ‌سازی در بستر جدید؛ انطباق با شکل و چهره جدید ارائه آموزش. در جدول بالا مقایسه‌ای از عناصر برنامه درسی در دو زیست‌بوم حضوری و مجازی آورده شده است.