

# بنام خدا

## کارگاه روشهای نوین یاددهی و یادگیری با تکیه بر رویکرد یادگیری الکترونیکی (یادگیری دانشجو محور، شبکه محور، محتوا محور و فعالیت محور)

کارگاه روشهای نوین یاددهی و یادگیری، طراحی تدریس<sup>۱</sup> و اجرای برخط یادگیری<sup>۲</sup> دانشجو محور<sup>۳</sup>، محتوا محور و فعالیت محور<sup>۴</sup> برای کلیه اساتیدی که در حوزه یاددهی و یادگیری (چه به صورت چهره به چهره و چه به صورت برخط) فعالیت می کنند طراحی شده است. مطالب این کارگاه بر اساس نیازسنجی های میدانی و تجارب دانشگاهی طراحی شده است.

ویژگی این کارگاه شمول بر کلیه مطالب و ارائه صفر تا صد اجرای دوره می باشد. برای دسته بندی مطالب این کارگاه قابل اجرا در ۵ دوره می باشد. (البته بسته به نیاز سازمان قابل دسته بندی به صورتهای دیگر هم می باشد). کلیه فیلمهای این کارگاه شامل ۶۷ کلیپ آموزشی (معمولا بین ۸ تا ۱۴) دقیقه به صورت کامل در پایان این مستند آمده است

در دوره اول تئوری های اصلی معرفی می شوند. و این پایه برای چهار دوره دیگر که اجرای دقیق همان اصول طراحی تدریس می باشند است. دوره دوم به دستاوردها و واحد های آموزشی می پردازد. دوره سوم برای ایجاد سناریوی تدریس و ساخت ویدیوی آموزشی طراحی شده است. در دوره چهارم به تعامل ها و فعالیتهای پرداخته می شود و دوره پنجم متکلف بحث رصد و ارزیابی می باشد.

مزیت این کارگاه ارائه تئوری های یاددهی و یادگیری با همراهی اجرای عملی این تئوریها در سامانه و به صورت الکترونیکی است.. هدف این کارگاه آموزش کار با سامانه مدیریت یادگیری الکترونیکی<sup>۵</sup> (در اینجا مدل<sup>۶</sup>) نیست اگر چه این اتفاق برای افرادی که این کارگاه را بگذرانند حاصل خواهد شد.

### ۱ طراحی تدریس و مدل دستور

بین ۸ تا ۱۰ ساعت

#### ۱/۱ اهداف

- با انواع مکاتب یادگیری آشنا خواهد شد.
- با تئوری های طراحی تدریس و مدل دستور آشنا خواهد شد

<sup>1</sup> Instructional design

<sup>2</sup> Online learning

<sup>3</sup> Student centered

<sup>4</sup> Activity based

<sup>5</sup> LMS (Learning Management System)

<sup>6</sup> Moodle

## ۱/۲ اجرای دوره

جمع فیلمها: دو ساعت و نیم

جمع فعالیتهای دانش پذیران و وقت گذاری برای انجام موفق دوره: ده ساعت

## ۲ اهداف یادگیری، طراحی منابع آموزشی و انواع آن در سامانه

هشت ساعت

### ۲،۱ اهداف

- با انواع اهداف<sup>۷</sup> آموزشی و پیامدهای<sup>۸</sup> یادگیری آشنا می شود.
- با استفاده از طبقه بندی بلوم<sup>۹</sup> اهداف درس را طراحی می کند.
- سرفصل<sup>۱۰</sup>، واحدهای درسی<sup>۱۱</sup> و منابع<sup>۱۲</sup> را متناسب با اهداف آموزش طراحی کند.
- با روش نظم دادن به محتواها و تدریس آشنا خواهد شد.
- با انواع سامانه های یادگیری آشنا خواهد شد.
- با انواع منابع آموزشی در سامانه آشنا شود و بتواند در سامانه اجرا کند.
- با در نظر گرفتن سبکهای یادگیری و دانشجو محوری، انواع گوناگون منابع را در دوره خود طراحی کند

### ۲/۲ اجرای دوره

جمع فیلمها: دو ساعت و نیم

جمع فعالیتهای دانش پذیران و وقت گذاری برای انجام موفق دوره: هشت ساعت

## ۳ تهیه سناریوی تدریس و ویدیوهای آموزشی

هشت ساعت

### ۳/۱ اهداف

- داستان نویسی<sup>۱۳</sup> و سناریو<sup>۱۴</sup> برای طراحی تدریس و یادگیری الکترونیکی انجام دهد.

---

<sup>7</sup> Objectives (Goals)  
<sup>8</sup> Outcomes  
<sup>9</sup> Bloom's taxonomy  
<sup>10</sup> Syllabus  
<sup>11</sup> Instructional units  
<sup>12</sup> Resources  
<sup>13</sup> Storyboarding  
<sup>14</sup> Scenario

- فایل های پاورپوینت<sup>۱۵</sup> محتواهای الکترونیکی را طراحی کند.
- منابع موثر ویدیویی برای یادگیری بهتر را طراحی کند.
- فیلم های آموزشی را بر اساس فایل های پاورپوینت تدوین کند.
- ویدیوهای با کیفیت ایجاد کند.

## ۳/۲ اجرای دوره

جمع فیلمها: یک ساعت و نیم

جمع فعالیتهای دانش پذیران و وقت گذاری برای انجام موفق دوره: هشت ساعت

## ۴ یادگیری فعالیت محور و دانشجو محور و اجرای آن در سامانه

ده ساعت

### ۴,۱ اهداف

- با یادگیری دانشجو محور، فعالیت محور و محتوا محور آشنا خواهد شد.
- با انواع تکنیک های یادگیری فعال<sup>۱۶</sup> برای یادگیری عمیق<sup>۱۷</sup> آشنا می شود.
- فعالیت ها<sup>۱۸</sup> و تعاملات<sup>۱۹</sup> بر اساس روش یادگیری محتوا محور، فعالیت محور و دانشجو محور را در سامانه اجرا کند.
- انعکاس<sup>۲۰</sup> دانش پذیران به مطالب را مدیریت می کند.
- انواع روشهای بازخورد سیستمی و انسانی (توسط استاد و دستیار) را اجرا می کند.
- می تواند کلاس را به صورت چرخشی<sup>۲۱</sup> اجرا کند.

## ۴/۲ اجرای دوره

جمع فیلمها: سه ساعت و نیم

جمع فعالیتهای دانش پذیران و وقت گذاری برای انجام موفق دوره: ده ساعت

## ۵ رصد و ارزیابی

دوازده ساعت

---

<sup>15</sup> PowerPoint  
<sup>16</sup> Active learning  
<sup>17</sup> Deep learning  
<sup>18</sup> Activities  
<sup>19</sup> Interactivities  
<sup>20</sup> Reflection  
<sup>21</sup> Flipped

## ۵,۱ اهداف

- برای سطوح مختلف دانش، مهارت و نگرش ارزیابی طراحی می کند.
- ارزیابی تکوینی<sup>۲۲</sup> برای یادگیری بیشتر دانش پذیر اجرا می کند.
- یادگیری را بر اساس ارزیابیهای تراکمی<sup>۲۳</sup> اندازه می گیرد.
- فعالیتهای و پیشرفت دانش پذیر را رصد<sup>۲۴</sup> می کند.
- آزمون های موثر طراحی می کند
- دفترچه نمره<sup>۲۵</sup> برای مشاهده لحظه ای پیشرفت دانشجو به کار می برد
- با تحلیل یادگیری<sup>۲۶</sup> و روشهای آن آشنا می شود.
- با روشهای بازی گونه سازی<sup>۲۷</sup> آشنا می شود و دوره خود را می تواند بازی گونه کند.

## ۵,۲ اجرای دوره

جمع فیلمها: چهار ساعت و نیم

جمع فعالیتهای دانش پذیران و وقت گذاری برای انجام موفق دوره: دوازده ساعت

---

<sup>22</sup> Formative assessment

<sup>23</sup> Summative assessment

<sup>24</sup> Monitoring

<sup>25</sup> Gradebook

<sup>26</sup> Learning Analytics

<sup>27</sup> Gamification