

سال هشتم، شماره دوم، خرداد و تیر ۱۳۹۸

یادنامه



خبرنامه انجمن علمی یادگیری الکترونیکی ایران (یادا)

همکاران این شماره (به ترتیب حروف الفبا):
مهندس سوگل بابازاده، مهندس بهناز داراب، دکتر میترا ذوالفقاری، مهندس سپیده شمس، دکتر مریم طایفه محمودی،
مهندس فاطمه فضلی، مهندس سارا مجتهدی، مهندس سیده نیلوفر مقدس

آنچه در این شماره می خوانید:

گزارش سخنرانی



معرفی مجله های رایاد



معرفی کتاب



رویدادهای آینده



ستون صاحب نظران



انجمن های علمی مرتبط



وبگاه های یادگیری



دعوی مکن که برترم از دیگران به علم
از من بگوی عالم تفسیر گوی را
بار درخت علم ندانم مگر عمل

چون کبر کردی از همه دونان فروتری
گر در عمل نکوشی نادان مفسری
با علم اگر عمل نکنی شاخ بی بری

استاد سخن سعدی شیرازی

با عرض سلام و احترام خدمت همراهان یادانامه، با شماره ای دیگر از یادانامه در خدمتتان هستیم.

در این شماره، در ستون صاحب نظران، با نقطه نظرات سرکار خانم دکتر ذوالفقاری در رابطه با " اخلاق در فناوری اطلاعات و ارتباطات " آشنا می شویم. سپس، گزارش سخنرانی علمی سرکار خانم دکتر حق شناس در رابطه با " یادگیری مبتنی بر بازی گونه سازی " خدمتتان ارائه می گردد. در ادامه، کتاب " آینده آموزش مجازی " که توسط سرکار خانم دکتر حق شناس ترجمه و گردآوری شده است، معرفی می شود. به سیاق گذشته نیز، یکی دیگر از مجلات علمی در این حوزه و یک مورد از وبگاههای یادگیری معرفی می شوند. نیمنگاهی نیز به چند رویداد علمی مطرح این حوزه در سطح ملی و بین المللی و معرفی یک انجمن علمی مرتبط خواهیم داشت.

در راستای ارتقاء فعالیت های انجمن از منظر علمی و تخصصی و نیز ارتقاء بینش و دانش مخاطبان در خصوص تحولات و رویدادهای حوزه یادگیری الکترونیکی، استدعا داریم با در اختیار گذاشتن محتوای مناسب و ارسال نظرات و بازخوردهای سازنده خود ما را در ارتقاء اهداف خبرنامه یاری فرمایند. منتظر دریافت مطالب و نکات شما از طریق رایانامه yadanewsletter@gmail.com هستیم. جهت دسترسی به شماره های قبلی خبرنامه نیز می توانید به بخش خبرنامه انجمن، در سایت <http://net.elearningassociation.ir> مراجعه نمایید.



ستون صاحب نظران

اخلاق در فناوری اطلاعات و ارتباطات



دکتر میترا ذوالفقاری

دانشیار گروه یادگیری الکترونیکی

دانشکده مجازی دانشگاه علوم پزشکی تهران

اخلاق فناوری اطلاعات موضوعی میان‌رشته‌ای است که بحث درباره آن نیازمند آشنایی و اشراف در دو حوزه اخلاق و حوزه فناوری اطلاعات است؛ این مقاله نگاهی اجمالی به مسائل اخلاقی است که کاربرد و گسترش فناوری اطلاعات موجب آن شده است.

از آنجایی که امروزه فناوری اطلاعات تمام جنبه های زندگی بشر را فراگرفته و تحولات اجتماعی وسیع و شگرفی را پدید آورده است، مشکلات اخلاقی جدید و منحصر به فردی در این حوزه ایجاد شده که قبلاً وجود نداشته و نیازمند به بررسی است. برخی از مفاهیم از قبیل مفهوم مالکیت، مفهوم حریم خصوصی و مفهوم مسئولیت اخلاقی که در حوزه فلسفه اخلاق، کاربردی خاص داشته‌اند، با پیشرفت فناوری اطلاعات دچار چالش‌هایی جدید شده‌اند.

نکته حائز اهمیت در مبحث فناوری اطلاعات و ارتباطات تاثیر قابل توجهی است که فناوری در مقوله اخلاق گذاشته است. در واقع هر چند مباحث اخلاقی با پیدایش بشر بوجود آمده اند و ریشه در صفات روحانی و فطرت انسانها دارند اما با پیدایش هر ابزار و فناوری مباحث اخلاقی جدیدی ایجاد نشده است. گرچه برخی از این ابزارها هم تاثیر بسزایی بر جامعه بشریت گذاشته

و تحولی شگرف بر زندگی ایجاد کرده اند اما هیچکدام در حوزه اخلاق وارد نشده اند به عنوان مثال اختراع لوکوموتیو (تغییر در صنعت حمل و نقل)، تراکتور (تغییر در کشاورزی) و... با خود اخلاق آن مقوله را به همراه نداشته است اما اخلاق رایانه و اخلاق فناوری اطلاعات جزء جدایی ناپذیر از فناوری محسوب میشود.

فناوری اطلاعات نه تنها در شیوه افعال و اقدامات روزمره ما تاثیر میگذارد، بلکه علاوه بر آن تلقی ما از آنها را نیز تغییر داده است. به طور مثال امروزه حریم خصوصی اشخاص در معرض خطراتی است که پیش از فناوری اطلاعات هرگز وجود نداشته است، در بحث "رعایت حریم خصوصی"، بازبینی اطلاعات خصوصی افراد و فضولی الکترونیکی، محدوده حرمت در حریم خصوصی و موارد مجاز فوری یا قانونی از جمله موارد مورد بحث در اخلاق فناوری اطلاعات است. چنانچه در اروپا در دهه ۱۹۶۰ بیشترین دلواپسی در مورد نقش دولت در ایجاد و استفاده از پایگاه داده های حاوی اطلاعات شهروندان بود. گرچه حفظ اطلاعات نزد دولتها امر جدیدی نبود، ولی اسناد رایانه ای درصد امکان ردیابی افراد را فوق العاده افزایش داده بود. پایگاه داده ها جایگزین پرونده های قطور شد، همه جا می شد یک رونوشت آنها را بدون نیاز به فضایی خاص تکثیر کرد. در نتیجه دولتها امکان بیشتری برای استفاده از آنها پیدا کردند که در گذشته برایشان به صرفه نبود یا بودجه آن را نداشتند. اشتیاق روزافزونی در دولتها پدید آمد که هر چه بیشتر اطلاعات زیادتیری را از افراد ذخیره کنند تا هنگام نیاز آن اطلاعات را بازیابی کنند. از اثر انگشت گرفته تا نشانی منزل و فامیل ها و شغلها و روابط اجتماعی و فعالیت های سیاسی و جاهایی که سفر کرده و نکرده است.

مسائل اخلاقی که فناوریهای جدید به وجود می آورند با توسعه فناوری و قابلیت های آن رو به افزایش است. بدیهی است از هر یک از قابلیت های ایجاد شده در فضای مجازی میتوان استفاده درست و اخلاقی و یا استفاده نادرست و غیر اخلاقی نمود. شناخت این موارد و چاره اندیشی در این باره همگام با پیشرفت های تکنولوژیک متناسب با



فرهنگ و قومیت در هر جامعه اهمیت دارد.

مباحث مربوط به اخلاق فناوری اطلاعات متعدد است. برخی از آنها شامل "رعایت حریم خصوصی"، "حقوق معنوی داده‌های الکترونیکی"، "آزادی جریان اطلاعات الکترونیکی و محدودیت‌های خاص مربوط به آن"، "دسترسی مجاز و غیرمجاز به اطلاعات" و "حفاظت اطلاعات الکترونیکی" و "سو استفاده از پایگاه داده" است. سایر چالش‌های اخلاقی در عصر فناوری که مباحثی نسبتاً جدید هستند و نیاز به تامل و چاره اندیشی دارند عبارتند از: دزدی دارایی‌های الکترونیکی، سرقت نرم افزاری، فرستادن ویروس‌ها و کرم‌های مخرب، تخریب‌های شبکه‌ای، افترا و مزاحمت‌های مجازی، هرزه نگاری اینترنتی، پورنوگرافی (هرزه نگاری تجسمی) بالاخص پورنوگرافی کودکان، عدم صحت داده‌ها و آلودگی اطلاعات، هویت مجازی و...

اخلاق فناوری اطلاعات، دارای عناصری منحصر به فردی است و همین امر در مواجهه با فضای سایبر یا محیط‌های شبکه‌ای یا به‌طور کلی رایانه‌ها ما را ملزم می‌سازد که توجهی اختصاصی به مسائل آن داشته باشیم. به نظر می‌رسد که هر چه فناوری اطلاعات بیشتر پیشرفت می‌کند، امکان فریب‌کاری و تقلب‌های انسانی نیز ابعاد جدیدتری پیدا می‌کند. بعنوان مثال در بانکداری الکترونیکی هر از چند گاهی اخباری به گوش می‌رسد که نشان از وجود افرادی متقلب در سراسر دنیا دارد که در صدد سوء استفاده امکانات وسیعی هستند که شبکه اینترنت در اختیار آنها نهاده است. بنابراین استفاده از آخرین تکنولوژی‌ها، مستلزم به کارگیری تازه‌ترین قواعد اخلاقی است. باید در باب ارزش‌های سنتی تامل کرد و مفاهیم و اصول اخلاقی را چنان گسترش داد که موقعیت‌های نوظهور را پوشش دهد.

بحث اخلاق حداقل در سه حوزه مباحث فرااخلاق، اخلاق توصیفی و اخلاق هنجاری مطرح است که مکاتب اخلاقی و اخلاق کاربردی دو زیرشاخه مربوط به اخلاق هنجاری هستند.

در دنیای معاصر به اخلاق کاربردی که یکی از زیرشاخه‌های الحاقی به رشته فلسفه اخلاق است و به ارزش‌های عملی رفتار انسان‌ها در حوزه‌های

خاص مربوط می‌شود، بسیار اهمیت داده می‌شود. موضوعاتی مانند اخلاق پزشکی، اخلاق زیست محیطی، اخلاق روزنامه نگاری، اخلاق تجارت و همچنین اخلاق فناوری اطلاعات در ذیل رشته علمی اخلاق کاربردی قرار می‌گیرد. عمده مساله‌ای که باعث می‌شود یک موضوع وارد اخلاق کاربردی شود، آن است که یک سری مباحث جدید اخلاقی در آن حوزه پدید می‌آید. بطور خلاصه می‌توان گفت: فناوری اطلاعات دوران جدیدی را برای جوامع بشری رقم زده است که طی آن مفاهیم بنیادی معرفتی و اخلاقی در تمام سطوح علوم انسانی، تجربی و فرهنگ روزمره دستخوش تحول شده و در آینده نیز خواهد شد و از این منظر شاهدیم که پیرامون مبانی هستی‌شناسی و معرفتی تکنولوژی، رابطه اخلاق با فناوری اطلاعات یا اخلاق فناوری اطلاعات (IT Ethics) مباحث زیادی توسط اندیشمندان، فیلسوفان و نهادهای آکادمیک مطرح می‌شود. مباحثی از قبیل رابطه جوامع اینترنتی، جهانی شدن در تکنولوژی‌های پیشرفته، امنیت در فناوری و جرایم جدید در تکنولوژی‌های جدید. هدف بحث از اخلاق فناوری اطلاعات این است که به سوالاتی پاسخ دهد که مربوط به بنیان‌های ارزشی افعال و مسوولیت‌های افراد در حوزه فناوری اطلاعات است. علاوه بر آن می‌توان از سیاست‌های دولتی و زیربنای ارزشی قوانین و مقررات حاکم بر نهادهای دولتی و غیردولتی در قبال زیربنای اخلاقی حوزه فناوری اطلاعات نیز بحث کرد. برای نمونه در پاسخ به این سوال که آیا هویت مجازی امر خوبی است، حال ممکن است از قالب فیزیکال به الکترونیکی تبدیل شود. با چنین تبدیلی مباحث جدیدی بوجود می‌آید که هر کدام قابل بررسی است. بنابراین همانطور که فناوری اطلاعات پدیده‌ای جدید است، اخلاق فناوری اطلاعات نیز برای پژوهشگران حوزه اخلاق دانشی نوپا و جدید است. از سوی دیگر دنیای فناوری اطلاعات، رابطه مجازی است. نمی‌توان گفت همه چیز آن واضح و روشن است، اگر روشن بود نیازی نبود تا «اسناد اخلاق فناوری اطلاعات» تدوین گردد،



توسعه آموزش از طریق رسانه ها و تدوین جایگاه شبکه های اجتماعی در نظام آموزشی است. زمینه اصلی تحقیقاتی ایشان تلفیق سیستم های مدیریت یادگیری با نرم افزارهای اجتماعی، ایجاد انگیزه و رضایتمندی از شیوه یادگیری نوین به کمک شبکه های اجتماعی، یادگیری تعاملی - معکوس و داده کاوی محیط های یادگیری الکترونیکی و آموزش در بستر فضای مجازی می باشد. ایشان بیش از ۱۰۰ عنوان مقاله چاپ شده در مجلات معتبر علمی و ارائه شده در کنفرانس های ملی و بین المللی دارند. وی مدرس دانشگاه و در حال حاضر مدیر شبکه اجتماعی (شمیم) دانشگاه فرهنگیان هستند.

۱- مقدمه

با گسترش روزافزون فاوا و تأثیر آن بر حوزه آموزش، تغییرات وسیعی در محیط های یادگیری پدیدار شد. محیط آموزش های مجازی، ویژگی ها و قابلیت های منحصر به فردی در برقراری ارتباط، تعاملات، ایجاد فرصت آموزش با کیفیت و غیره در مقایسه با فضای آموزش سنتی دارد. این روش جدید آموزش مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات، با بهره گیری از ظرفیت های رسانه ای، تمامی اشکال آموزش و یادگیری را در قرن بیست و یکم متحول ساخته است. این تحول با رویکرد یادگیرنده محور و تغییر نقش مدرسان از انتقال دهنده دانش به تسهیل گر، علاوه بر افزایش اثربخشی تدریس در دانشگاه و مؤسسات آموزش عالی و همچنین افزایش انگیزه یادگیری و خلاقیت فراگیران، یک محیط تسهیل کننده ای که فراگیران از این طریق نقش فعال تری در فرایند یاددهی - یادگیری به عهده می گیرند را فراهم می کند.

۲- تعریف بازی گونه سازی^۱

برای مفهوم بازی گونه سازی تعریف های بسیار زیادی وجود دارد که در اینجا چند مورد را معرفی می کنیم. براساس تعریفی، استفاده از مکانیزم های بازی برای تغییر رفتار کاربران، بهره گیری از تمایل انسان به بازی کردن و ایجاد انگیزه در افراد است. بازی

حتی موضوعات آن نیز مشخص نیست. عمومی ترین دیدگاه درباره فناوری اطلاعات، آن را به عنوان یک ابزار می نگرد که بسادگی در اختیار انسان هاست تا به اهداف و نتایج خود برسند. بعضی از این ابزارها ممکن است مفید باشند و بعضی مشکلات جدیدی را بوجود بیاورند. امید است مجموعه مقالات در این زمینه بتواند پاسخگوی برخی از نیازهای اطلاعاتی در این خصوص باشد.

گزارش سخنرانی علمی

یادگیری مبتنی بر بازی گونه سازی (Gamification)

سخنران: سرکار خانم دکتر مریم حق شناس
تاریخ برگزاری: شنبه ۱۳۹۷/۱۲/۲۵
مکان: دانشگاه فرهنگیان

تدوین: بهناز داراب

رییس کمیته سخنرانی ها و گردهمایی های علمی
انجمن
تیرماه ۱۳۹۸

معرفی سخنرانی و سخنران

گزارش حاضر به معرفی پنجاه و دومین سخنرانی علمی انجمن یادگیری الکترونیکی ایران (یادا) می پردازد. این سخنرانی با همکاری واحد یادگیری الکترونیکی مرکز هوشمندسازی دانشگاه فرهنگیان، در محل سالن اجتماعات این دانشگاه با ۲۰ شرکت کننده حضوری و بیش از ۱۵۰ شرکت کننده برخط برگزار شد. سخنران این نشست خانم دکتر مریم حق شناس بود.

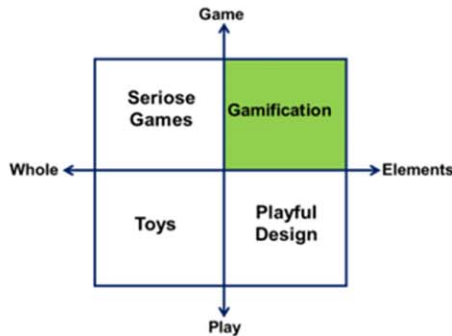


خانم دکتر مریم حق شناس، دارای مدرک دکتری تخصصی PhD در رشته مدیریت رسانه ای از دانشگاه تهران هستند. علاقمندی و زمینه اصلی فعالیت و تخصص ایشان یادگیری و آموزش الکترونیکی با تمرکز بر

¹Gamification



گیرند که بقیه اعضا در سطح برابر خودشان نیستند و موفقیت خود را در پایان رقابت به دیگران نشان دهند.



اسباب بازی ها^۲ صرفاً جهت تفریح و سرگرمی به کار می‌روند و هدف خاصی را دنبال نمی‌کنند در حالی که بازی گونه سازی به دنبال کسب هدف مشخص و از پیش تعیین شده است. همچنین اسباب بازی ها به صورت ذاتی از تمامی ساختارهای بازی گونه استفاده می‌کنند، در حالیکه بازی گونه سازی تنها از برخی از المان های بازی استفاده می‌کند. طراحی مفرح، به استفاده از بازی جهت مفرح کردن امور روزمره و معمولی گفته می‌شود. تفاوت بازی گونه سازی و طراحی مفرح در هدف اجرای آنها می‌باشد. طراحی مفرح تنها جهت ایجاد سرگرمی برای انجام امور است. نقطه مشترک بازی گونه سازی و طراحی مفرح^۳ در این است که در هر دو از برخی از المان های بازی استفاده می‌کنند.

بازی های کاربردی^۴، از تمامی بستر و زیرساخت های بازی استفاده می‌کنند، اهداف اصلی آن چیزی فراتر از صرفاً سرگرمی است. در حوزه‌هایی نظیر آموزش، پژوهش‌های علمی، سلامت و ... کاربرد دارند و به شبیه‌سازی رویدادهای دنیای واقعی و یا فرایندهایی که به منظور حل مساله طراحی شده اند، می‌پردازد.

نقطه مشترک بازی گونه سازی و بازی های جدی در هدفمند بودن آنها است و تفاوت مهم آنها در این است که بازی گونه سازی تنها از برخی از المان های بازی استفاده می‌کند ولی بازی های جدی از تمامی ساختارهای بازی استفاده می‌کنند.

با توجه به توضیحات ارائه شده می‌توان نتیجه

²Toys

³Playful design

⁴Serious Games



بازی گونه سازی عبارت است از پیاده سازی عناصر بازی و تکنیک های طراحی بازی، استفاده از المان ها و تفکرات بازی گونه در زمینه های مختلف که ماهیت بازی ندارند. به زبان ساده تر، بازی گونه سازی از خصوصیات جذاب بازی ها استفاده می‌کند تا دیدگاه افراد را نسبت به انجام یک کار تغییر دهد و همچنین علاقه و درگیری های آنها با فعالیت مورد نظر و کسب و افزایش امتیاز را افزایش دهد. تعریف دیگری که از منظر روان شناسی بیان شده است بر این اعتقاد است که بازی گونه سازی، انگیزه بخشی با استفاده از مکانیزم های انگیزاننده بازی است و هدف اصلی آن افزایش مشارکت، وفاداری و ایجاد لذت در انجام کار توسط مخاطب است. فرهنگستان زبان و ادب فارسی هم عبارت بازی وارسازی را به عنوان معادل این کلمه برگزیده است. ترجمه‌های دیگری نیز از این اصطلاح پیشنهاد شده است. مثل: بازی گونه‌سازی، بازی سازی، بازی آفرینی، بازی‌انگاری و بازی‌پردازی.

۳- جایگاه بازی گونه سازی

بازی فعالیتی است که با میل و اختیار و با هدف تفریح و سرگرمی در اوقات فراغت انجام می‌شود. کارکرد بازی‌ها، تفریح و شادابی است. طبیعی انسان به گونه ای است که از انجام بازی لذت می‌برد و پیروزی در بازی جذابیت دارد. هر یک از افرادی که در بازی شرکت می‌کنند، امید دارند که پیروز شوند. افراد تمایل دارند که شبیه رقیب شوند و تمایلی به پیروی از فردی را ندارند. همچنین افراد دوست دارند که به جایگاه های بالاتر برسند و جایگزین آنها شوند. مشخص کردن جایگاه بازیکنان در یک مسیر مشخص به وی کمک می‌کند تا برای پیشرفت تلاش کند. بازیکنان سعی می‌کنند تا در تیم‌هایی قرار



درگیر موضوع شدن را در حاضرین به وجود می آورد. انگیزه و مشارکت دو نکته بسیار مهم در یادگیری بازی گونه است. بنابراین برای پیاده سازی محیط های تعاملی که دانشجویان فعال در آن حضور دارند، بازی برای یادگیری ضروری است. این اصل ثابت شده است که استفاده از بازی گونه سازی در آموزش منجر به حفظ و تقویت انگیزه فراگیران می شود. مهم ترین مسئله در یادگیری مبتنی بر بازی، تشکیل اجتماعات و گروه هایی است که افرادی که در برخی ویژگی ها با یکدیگر مشابه و در برخی دیگر متفاوت هستند، گرد هم می آیند و با تعامل میان خود در جهت تعمیق یادگیری مفهومی خاص و یا بهبود دانش خود و پاسخ به نیازهای یادگیری تلاش می کنند. اعضای گروه های یادگیری، هم از نظر دانش و مهارت های یادگیری و هم در زمینه برقراری تعامل و مهارت های اجتماعی در جریان یادگیری از طریق بازی رشد می یابند.

۵- بازی گونه سازی آموزشی

رویکردی برای افزایش انگیزه فرد برای یادگیری از طریق مولفه های بازی در محیط یادگیری است. هدف از بازی گونه سازی آموزشی افزایش لذت یادگیری و افزایش اشتیاق فرد برای ادامه مسیر است. بنابراین، هدف بازی گونه سازی در آموزش، تقویت انگیزه دانش آموزان، افزایش علاقه آنها به انجام تکالیف و درک چگونگی استفاده از دانش کسب شده در عمل است.

براساس نتایج تحقیقات صورت گرفته توسط محققان، یکی از روش ها و تکنیک هایی که می توان از طریق آن دانش آموزان را به یادگیری علاقه مند کرد، بکارگیری عنصر چالش، تسلط، سرگرم کننده و اجتماعی است. این ویژگی منحصر به فرد بازی است که آن را به ابزاری مناسب برای یادگیری تبدیل کرده است. در واقع در زمان بازی، ویژگی هایی از جمله میل به رقابت، تعامل با دیگران توسط یادگیرنده تقویت می شود. بنابراین یادگیری از طریق بازی زمانی به نقطه اوج اثرگذاری می رسد که یادگیرنده را مجبور به فکر کردن نماید و شرایطی فراهم شود

گرفت که بازی گونه سازی بازی نیست. بازی ها شکلی از رقابت هستند که در آنها قوانینی برای تعیین مهارت فرد وجود دارد. اما بازی گونه سازی عناصری از بازی را که بهترین بخش بازی محسوب می شود (بخش پاداش و جوایز که به فرد انگیزه می دهد) بر فعالیت های زندگی واقعی اعمال می کند تا فرد برای انجام کارها و رفتارهای خاصی تشویق شود. یکی از پیشگامان عرصه بازی گونه سازی است در این باره می گوید: بازی گونه سازی صرفاً استفاده از المان های روتین بازی نیست بلکه به معنای تفکر سیستماتیک و هوشمندانه و رسیدن به هدف با استفاده از بازی و با ایجاد تفریح و سرگرمی است. محقق دیگری معتقد است که گیمیفیکیشن، یعنی هنر استخراج تمام عناصر سرگرم کننده و اعتیاد آور بازی ها و به کار بردن آنها در دنیای واقعی و فعالیت های سازنده.

۴- لزوم تغییر شیوه یادگیری

رویکرد تعاملی، به عنوان یکی از شیوه های تدریس آموزش عالی در بستر یادگیری الکترونیک و استفاده مؤثر از فناوری در فرایند آموزش، با تأکید بر پردازش، دریافت معانی و بازآفرینی دانش و اطلاعات، با یکی از مهم ترین اهداف آموزش عالی که تقویت ذهن فراگیران در استدلال و درک و فهم نظریه ها است، تناسب بالایی دارد. این رویکرد مستلزم آن است که فراگیران، جستجوگران فعال محتواهای الکترونیکی در فضای مجازی باشند و در مورد ارزش اطلاعات کسب شده، به ارزشیابی و تحلیل پرداخته و در یادگیری و ساخت دانش مشارکت کنند.

در آموزش، بازی گونه سازی می تواند محیط آموزشی ایجاد کند و به دانش آموزان اجازه می دهد تا همراه با بالابردن انگیزه درونی شان، مفاهیم را یاد بگیرند. بنابراین با این تکنیک ها یادگیرنده، عملکرد خود را بهبود می بخشد یکی از مهمترین کاربردهای بازی گونه سازی هنگام ارائه در کلاس درس است. کار تیمی و مبتنی بر بازی، علاوه بر ایجاد جو و محیطی شاد در کلاس حس هم تیمی بودن و



مهم سیستم آموزش در دانشگاه‌های مجازی ایران که تعامل ضعیف و در برخی موارد عدم تعامل فراگیر با مدرس و همکلاسی‌های خود در کلاس است، را دارد. در این سیستم‌های آموزشی می‌توان با امتیازدهی و ارائه مدال به یادگیرندگان آنها را با همکلاسی‌ها و اساتید به بازی دعوت کرد و فرایند یادگیری را رقابتی و لذت بخش کرد. برخی از دانشگاه‌های مجازی و مراکز آموزش‌های الکترونیکی که از سیستم‌های مدیریت یادگیری (LMS) استفاده می‌کنند، در حال حاضر تدابیر مناسبی را برای تعبیه بازی و پیاده‌سازی ایده بازی گونه‌سازی در شیوه آموزش به کار گرفته‌اند و از بازی به عنوان ابزاری که به تحقق رویکرد یادگیری تعاملی کمک گرفته و فرهنگ استفاده صحیح از قابلیت‌های این مفاهیم جدید را به مدرسان و فراگیران آموزش داده‌اند.

۷- نتیجه گیری

مفهوم بازی گونه‌سازی را می‌توان با توجه به سرمایه گذاری‌های بسیار خوبی که در حوزه بازی‌های ویدیویی صورت گرفته در صنایع و زمینه‌های بسیاری مشاهده کرد. از جمله حوزه‌های تجارت، بهداشت و پزشکی، آموزش الکترونیکی و بازاریابی. بر اساس یکی از کاربردهای این موضوع میان رشته‌ای جدید، بازی گونه‌سازی آموزشی به صورت قدرتمند مطرح شده است. مکانیزم‌های این مفهوم در یادگیری، با بهره‌گیری از عناصر مختلف، رضایت درونی یادگیرندگان را بالا برده و آنها را به استفاده دوباره از محتوای آموزشی تشویق می‌کنند. بازیاب‌ها با استفاده از شیوه‌های مختلف همواره به دنبال آن هستند که مخاطب و مشتری را درگیر طرح خود کنند و آن را به مصرف‌کننده دائمی محصول یا سرویس خود تبدیل نمایند. استفاده از این تکنیک‌ها می‌تواند حس خوبی را در استفاده از سرویس یا کالای مورد نظر به کاربر القا کند و در ذهن او ماندگار شود. حتی افراد ممکن است یافته‌های بازی گونه خود را در شبکه‌های اجتماعی با دوستان خود به اشتراک بگذارند.

تا بتواند عواقب تصمیم‌ها و انتخاب‌های خودش را در حین بازی ببیند.



۶- بازی سازی در LMS

سیستم‌های یادگیری که در حال حاضر در دانشگاه‌های مجازی، مورد استفاده اساتید و دانشجویان و کارشناسان آموزش قرار می‌گیرد، تمام فعالیت‌های کاربر را ردگیری و ارزیابی نمی‌کنند و ساختار درس ارائه شده و کارایی آن در روند یادگیری را مورد سنجش قرار نمی‌دهند. کنترل و نظارت بر فعالیت هر دانشجو به خاطر تعداد زیاد دانشجویان کاری مشکل و حتی غیرممکن است به همین دلیل به دست آوردن الگوهایی از فعالیت‌های دانشجویان خیلی مهم است.

این سیستم‌ها، در حالی که برخی امکانات و تسهیلات را فراهم می‌آورند، برخی دیگر را به شدت محدود می‌کنند. ناکارآمدی انجمن‌های آنلاین و فعالیت‌های مشارکتی و نحوه اظهار نظر و ارائه دیدگاه در بحث‌های انتقادی و پرسش و پاسخ میان کاربران از دیگر محدودیت‌های این سیستم‌های آموزشی است. بنابراین سیستم‌های یادگیری مجازی، خالی از جنبه‌های منفی مرتبط با کاهش کارایی نیز نیستند و بایستی در جهت بهره‌گیری حداکثری از آنها، تحلیل درستی از کاستی‌ها داشت و سعی در رفع یا کاهش آنها نمود.

قابلیت‌های بازی اعم از ماهیت تعاملی بودن، ایجاد مشارکت فعالانه فراگیران و مدرسان در محیط‌های آموزش مجازی، منشأ تحولات اساسی در حوزه آموزش است و توانایی حل یکی از چالش‌های



انجمن های علمی مرتبط

مهندس سارا مجتهدی
دانشجوی کارشناسی ارشد
دانشگاه آزاد اسلامی - واحد علوم و تحقیقات

ITTE - The Association for Information
Technology in Teacher Education

<http://itte.org.uk/wp/blog>



انجمن فناوری اطلاعات در تحصیلات معلمان

ITTE انجمنی متشکل از معلمان است که علاقه مند به بهبود یادگیری از طریق استفاده از تکنولوژی دیجیتال در تدریس و از طریق آموزش موثر ICT به عنوان یک موضوع هستند. موضوعات مورد علاقه ایشان شامل: کاربرد آموزشی تکنولوژی دیجیتالی توسط همه معلمان، توسعه آموزش محاسبات و توانمندیهای دیجیتال، و استفاده موثر از فن آوری دیجیتال در تحصیلات معلمان است.

این انجمن یک سازمان مستقل با عضویت موسسات آموزش عالی، مدارس، کالج ها و سازمان های پشتیبان است. خدمات ایشان عبارتند از کنفرانس سالانه، مجله علمی، خبرنامه، وب سایت حاوی ابزار و منابع مختلف، دستور العملهایی برای معلمان جدید و حمایت از فعالیت های پژوهشی اعضا.

از طریق این خدمات، توسعه مهارت های خوب و انجام تحقیقات، همکاری بین سازمان ها و افراد تشویق و حمایت می شود و انتشار نتایج این فعالیت ها در سطح ملی و بین المللی از طریق کنفرانس ها، نشریات و کتاب ها مورد حمایت قرار می گیرد. یکی دیگر از فعالیت های این انجمن در ارائه دوره های پیش از خدمت و ضمن خدمت جهت ارتقاء فناوری اطلاعات و ارتباطات در

آموزش معلمان است که به عنوان یک عنصر کلیدی در بهبود نتایج آموزشی بسیار موثر می باشد.

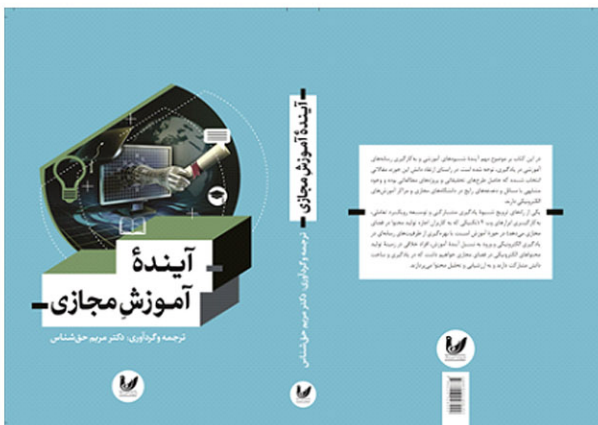
مخاطبان این انجمن عبارتند از:

- معلم دوره ی ابتدایی
 - معلم تحصیلات حرفه ای
 - مشاوران مستقل آموزشی
 - محققان ICT در آموزش و پرورش
 - معلمان آموزش ICT در خارج از کشور
- علاوه بر این، افرادی که عضو هستند، چه به صورت جداگانه یا از طریق موسسه خود، از زمان بازنشستگی ممکن است به عنوان اعضای بازنشسته به عضویت در آیند.

معرفی کتاب

مهندس بهنار داراب
رئیس کمیته سخنرانی ها و گردهمایی های علمی انجمن

آینده آموزش مجازی



ترجمه و گردآوری: دکتر مریم حق شناس
سال انتشار: ۱۳۹۷
ناشر: اندیشه احسان



به انجام فعالیت‌های علمی در دانشگاه‌های مجازی و مراکز آموزش الکترونیکی می‌شود.

لذا گسترش شیوه یادگیری به کمک ابزارهای وب ۲، ما را بر آن داشت تا کتاب حاضر را به طور مشخص به نسل آینده شیوه یادگیری اختصاص دهیم. پیاده‌سازی و به‌کارگیری سیستم‌های آموزشی تلفیق شده با رسانه‌های اجتماعی موضوعات بسیار مهمی برای علاقه‌مندان این موضوع در سراسر جهان است.

مرور کلی انبوه مقالات منتشر شده در این حوزه نشان می‌دهد که رسانه و تعامل افراد با رسانه‌ها، نقطه عطف تحولات اخیر در شیوه‌های آموزشی بوده، موجب تغییر رویکردهای یادگیری شده، و آن‌ها را تخصصی‌تر و حرفه‌ای‌تر کرده است. به این ترتیب، از یکسو، تهییج علایق پژوهشی به گسترش ادبیات علمی این حوزه منجر شد و از سوی دیگر، موجب افزایش اهمیت مدیران دانشگاه‌های مجازی و مراکز آموزش الکترونیکی در برنامه ریزی و تغییر رویکردهای آموزشی شده است. مجموع این تحولات، نیاز به آموزش اساتید، دانشجویان و کارشناسان برای آشنایی با نقش رسانه‌های اجتماعی در حوزه یادگیری و آموزش، طراحی سیستم‌های تعاملی آموزش و زمینه‌سازی جهت تغییر فرهنگ یادگیری را مطرح می‌کند. بنابراین دانشگاه‌های مجازی و مراکز می‌بایست تدابیر مناسبی را برای کاربرد ابزارهای وب ۲ به عنوان ابزاری که به تحقق رویکرد یادگیری مشارکتی کمک می‌رساند، اتخاذ کنند و فرهنگ استفاده صحیح از قابلیت‌های اجتماعی این ابزارها را به مدرسان و فراگیران آموزش دهند.

در این کتاب بر موضوع مهم آینده شیوه‌های آموزشی و فرایندهای یادگیری بر بستر فضای مجازی و استفاده از ابزارهای وب ۲ که در حوزه کاربردی آموزش با عنوان رسانه‌های آموزشی مطرح شده‌اند، توجه شده است. در راستای ارتقای دانش این حوزه، مجموعه‌ای از مقالات چاپ شده در پایگاه‌های معتبر نشریات علمی و نمایه شده در مجلات بین‌المللی (ترجیحا ۲۰۱۲ به بعد) که حاوی مطالب علمی ارزنده و یافته‌های پژوهشی درخور توجهی در حوزه آینده

محیط آموزش‌های مجازی، ویژگی‌ها و قابلیت‌های منحصربه‌فردی در برقراری ارتباط، تعاملات، ایجاد فرصت آموزش باکیفیت و غیره در مقایسه با فضای آموزش سنتی دارد. این روش جدید آموزش مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات، با بهره‌گیری از ظرفیت‌های رسانه‌ای، تمامی اشکال آموزش و یادگیری را در قرن بیست و یکم متحول ساخته است.

رویکرد تعاملی، به عنوان یکی از شیوه‌های تدریس آموزش عالی و استفاده مؤثر از فناوری در فرایند آموزش، با تأکید بر پردازش، دریافت معانی و بازآفرینی دانش و اطلاعات، با یکی از مهم‌ترین اهداف آموزش عالی که تقویت ذهن فراگیران در استدلال و درک و فهم نظریه‌ها است، تناسب بالایی دارد. این رویکرد مستلزم آن است که فراگیران، جستجوگران فعال محتواهای الکترونیکی در فضای مجازی باشند و در مورد ارزش اطلاعات کسب شده، به ارزشیابی و تحلیل پرداخته و در یادگیری و ساخت دانش مشارکت کنند. به منظور توسعه و تحقق رویکرد تعاملی، راهبرد یادگیری در دانشگاه‌های مجازی، باید از نوع یادگیری مشارکتی باشد.

یکی از راه‌های فراهم کردن این نوع یادگیری، به کارگیری قابلیت‌های ابزارهای وب ۲ در حوزه آموزش است. به کارگیری ابزارهای وب ۲ در آموزش، با تأکید بر نقش فراگیران بر تهیه و ترویج محتوای وب، تولید و دسترسی فزاینده به محتوای آموزشی ارائه شده در فرمت‌های متفاوت مانند متن، تصویر، صوت، ویدئو و ...، انتقال تمرکز فعالیت‌های یادگیری از انتقال محتوا از استاد به یادگیرنده به افزایش ارتباطات و مشارکت یادگیرندگان در تولید محتوا، افزایش مهارت‌های حل مسئله، خلاقیت، ارتباطات و تصمیم‌گیری گروهی و افزایش توانایی امکان تجزیه و تحلیل مباحث آموزشی و محتواهای درسی، زمینه مناسبی را در جهت افزایش تعامل دانشجویان با همکلاسی و اساتید و حتی متخصصان خارج از نظام آموزشی فراهم می‌کند. این تعاملات و مشارکت‌ها زمینه‌ساز پژوهش پیش‌تازانه در عرصه علم و دانش و پیشرفت کشور گردیده و باعث افزایش سطح علمی و ترغیب آن‌ها



انتشارات: Elsevier
 دوره تناوب انتشار: ۶ شماره در سال
 فعالیت موضوعی:
 اقتصاد آموزش، سیاستگذاری آموزشی
 سردبیران: Daniel I. Rees

ISSN: ۰۲۷۲-۷۷۵۷
 Impact Factor: ۱,۵۱۹

نشانی الکترونیکی:

<https://www.journals.elsevier.com/economics-of-education-review/>

رویداد های آینده

دکتر مریم طایفه محمودی
 استادیار پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات
 و عضو هیات مدیره انجمن یادگیری الکترونیکی
 سومین کنفرانس بین المللی محاسبات نرم

3rd International Conference on Soft Computing 2019



آموزش و یادگیری و نقش رسانه های آموزش محور بوده اند، توسط تعدادی از اساتید، دانشجویان، پژوهشگران و محققان حوزه رسانه و ارتباطات که به زبان انگلیسی آشنایی داشته اند ترجمه شده است و در قالب کتابی از مجموعه مقالات حاضر تهیه و جمع آوری گردیده است. لذا مقالاتی انتخاب شده که حاصل طرح های تحقیقاتی و پروژه های مطالعاتی بوده و وجوه مشابهی با مسائل و دغدغه های رایج در دانشگاه های مجازی دارند. از این رو، مطالعه مقالات مندرج در این کتاب، هم دامنه دانش مخاطب را گسترش می دهد و هم پرسش های جدیدی را در خصوص نسل آینده آموزش پیشرو می نهد.

معرفی مجله های رایاد

دکتر مریم طایفه محمودی
 استادیار پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات
 و عضو هیات مدیره انجمن یادگیری الکترونیکی

نام مجله: مروری بر اقتصاد آموزش
 Economics of Education Review



این مجله، مقالاتی را در رابطه با سیاست های آموزشی و مالی، تولید سرمایه انسانی و بازگشت به سرمایه انسانی در بر می گیرد. امروزه اقتصاد آموزش نقش بسزایی در یادگیری الکترونیکی و مبتنی بر وب دارد.



مهندس سپیده شمس
دانشگاه علم و فرهنگ

سیزدهمین کنفرانس بین المللی یادگیری الکترونیکی و علوم تربیتی نوآورانه



این کنفرانس که توسط دانشگاه AEGEAN و شبکه پژوهشی یادگیری همه جا حاضر در شهر رودس یونان و در تاریخ ۲۳-۲۴ آپریل ۲۰۲۰ برگزار خواهد شد، به دنبال گسترش افق های فکری، علمی و پژوهشی در حوزه یادگیری فراگیر و نوآورانه است. شعار اصلی کنفرانس و تمرکز ویژه آن در سال ۲۰۲۰ بر دسترس پذیری و یادگیری توزیع پذیر به شکل نامحدود است .

محورهای اصلی کنفرانس :

- علوم تربیتی
- موسسات/ سازمان های آموزشی
- فناوری ها
- گشتار/ تبدیلات اجتماعی

تاریخ های مهم :

- مهلت ارسال زود هنگام پروپوزال: ۲۳ سپتامبر ۲۰۱۹
- مهلت ارسال پروپوزال: ۲۳ ژانویه ۲۰۲۰
- مهلت ارسال دیر هنگام پروپوزال: ۲۳ مارس ۲۰۲۰
- مهلت ثبت نام از ۲۳ جولای ۲۰۱۹ تا ۲۳ آوریل ۲۰۲۰
- تاریخ برگزاری کنفرانس: ۲۳ تا ۲۴ آوریل ۲۰۲۰

محل برگزاری کنفرانس : رودس ، یونان
وبگاه کنفرانس :

<https://ubi-learn.com/-۲۰۲۰-conference/>

سومین کنفرانس بین المللی محاسبات نرم در تاریخ ۲۹ و ۳۰ آبان ۹۸ در دانشکده فنی-مهندسی شرق گیلان در شهر رودس برگزار خواهد شد. مقالات برگزیده کنفرانس در چند مجله (مرتبط به رشته و گرایش) که نمایه شده توسط پایگاه های ISI/ ISC هستند به چاپ خواهند رسید. این مجلات عبارتند از:

محورهای اصلی کنفرانس :

- نظریه و محاسبات فازی
- الگوریتم های فراابتکاری
- شبکه های عصبی
- روش های نرم در آمار
- سیستم های هوشمند
- یادگیری ماشین
- داده کاوی
- کاربردهای محاسبات نرم

تاریخ های مهم:

- مهلت ارسال مقالات : ۱۵ مهر ۱۳۹۸
- تاریخ برگزاری کنفرانس: ۲۹ و ۳۰ آبان ۱۳۹۸

محل برگزاری کنفرانس: دانشکده فنی- مهندسی

شرق گیلان

دبیرخانه کنفرانس: گیلان - رودس - واجارگاه -

دانشکده فنی و مهندسی شرق گیلان

دبیرخانه کنفرانس: +۹۸-۳۰۳-۱۳۴۲۶۸۰

ایمیل: ۲۰۱۹@csc.guilan.ac.ir

وبگاه کنفرانس:

<http://www.csc2019.guilan.ac.ir/Home/Index>



مهارت های رهبری با کارایی بالا در تمام انواع مدیریت، از جمله مدیران ارشد، مدیران میانی و مدیران اجرایی ارائه می گردد، آموزش توانمند سازی فروش (تمرکز این راه حل برقراری تعادل مناسب بین محصول و مشتریان می باشد و آموزش ها با توجه به نیازهای تیم فروش و اهداف درآمدی شرکت ارائه می شود) را ارائه می دهد.

وبگاه های یادگیری

مهندس سوگل بابازاده
پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات

<https://www.allencomm.com>



AllenComm از شرکت های برتر توسعه دهنده محتوای یادگیری الکترونیکی در سال ۲۰۱۸ می باشد که در زمینه های توانمندسازی فروش، انطباق با اهداف کسب و کار و آموزش برند، برنده جوایز شده است. AllenComm برنامه های آموزشی سفارشی ایجاد می کند و به شرکت های بزرگ در تبدیل محتوای خود به تجربه های یادگیری مبتنی بر عملکرد کمک می نماید.

AllenComm برای همه چیز از آموزش نام تجاری شرکت ها گرفته تا شبیه سازی های پیشرفته سکو های جامع آموزش محتوا راه حل ارائه می دهد.

AllenComm راه حل های آموزشی متنوعی مانند آموزش نام تجاری (آموزش نام تجاری فرآیند آموزش کارکنان بر مبنای ارزش ها و چشم انداز شرکت است. یک برنامه آموزش نام تجاری موفق، تعادل مناسبی بین قوانین و سیاست های شرکت و تجربه زندگی نام تجاری را به وجود می آورد. AllenComm، با جمع آوری اطلاعات مناسب برای ایجاد آموزش و با استفاده از داستان ها و نمونه های واقعی مرتبط با نام تجاری منجر به افزایش انطباق نام تجاری و افزایش قدرت نام تجاری می شود؛ آموزش انطباق (در این راه حل، آموزش ها متناسب با اهداف و رویه های شرکت داده می شود)؛ آموزش رهبری (در این راه حل، با توجه به اینکه توسعه تیم رهبری سرمایه گذاری حیاتی در رشد و ثبات شرکت به شمار می رود، آموزش

صفحه چینی و صفحه آرایبی :

فاطمه فضلی
سیده نیلوفر مقدس



مشتاقانه در پی دریافت
نقطه نظرات شما عزیزان
هستیم

باشد که با یاری شما
این خبرنامه هرچه پربارتر
و به یاد ماندنی تر گردد.