

## پرورش شایستگی های حرفه ای در محیط های یادگیری الکترونیکی تکلیف محور

### مرتضی کرمی

دانشیار مطالعات برنامه درسی و آموزش، دانشگاه فردوسی مشهد

m.karami@um.ac.ir

در دوران پاندمی کوید ۱۹ استفاده از آموزش برخط به شیوه ای عادی در سراسر دنیا بدل گشت. هر گونه آموزش الکترونیکی دارای سه بعد آموزشی، فنی و سازمانی است که میزان توفیق آن به میزان مطلوبیت این سه عنصر و سازگاری آنها با یکدیگر وابسته است (یوخم، وان مرینور و کوپر، ۱۳۹۰). بعد آموزشی از جمله ابعاد فرو گذاره آموزش های الکترونیک است. تا قبل شرایط جدیدی که شیوع ویروس کرونا به وجود آورد، بیشتر اساتید هیچ گونه تجربه ای در زمینه آموزش الکترونیکی نداشتند. لذا پس ورود به موقعیت جدید صرفا تلاش شد همان شیوه های مرسوم آموزش در محیط یادگیری الکترونیکی به بوته اجرا گذاشته شود. بنابراین روش ارائه مستقیم به اصلی ترین شیوه تدریس در محیط های برخط بدل گشته که با پرسش و پاسخ و بحث همراهی می شد. در عمل اینگونه محیط ها نقاط قابل بهبود نظام آموزشی جاری را به شکل پر رنگ تری به نمایش گذاشت. موضوع محوری بجای مساله محوری، بخش بخش سازی و تجزیه گرایی بجای کل نگری، ساده سازی ساده انگارانه بجای یادگیری پیچیده و تسهیل یادگیری برای آزمون بجای انتقال از جمله مهمترین مسائل محیط های یادگیری می باشند (کرمی، ۱۳۹۷).

پرورش شایستگی ها حرفه ای و افزایش توان مهارتی دانش آموختگان از اصلی ترین چالش های نظام آموزش عالی هستند که عدم توفیق در این زمینه را بایستی در مسائل ذکر شده جستجو کرد. دانشجویان در ادغام آنچه می آموزند بصورت دانش یکپارچه و به کارگیری آن به منظور حل مسائل جدید در محیط کار و زندگی روزانه شان با مشکلاتی روبرو هستند (ون مرینور، ۱۳۹۵). برای احراز شایستگی ها بایستی دانش، توانایی و مهارت را برای ارائه عملکرد موثر یکپارچه نمود بنابر این نوع فراگیری در زمره یادگیری پیچیده محسوب می شود. یادگیری پیچیده به دنبال یکپارچه سازی دانش، مهارت ها، و نگرش ها؛ هماهنگی مهارت های تشکیل دهنده متفاوت به لحاظ کیفی؛ و انتقال آنچه فرا گرفته می شود به زندگی روزانه یا محیط کار می باشد (ون مرینور و کستر، ۲۰۰۸). بدون تردید در محیط های آموزشی که صرفا بر بعد شناختی یادگیری هم در سطح نازل آن تاکید می شود نمی توان انتظار یادگیری شایستگی های نرم و سخت را داشت. محیط های یادگیری تکلیف محور<sup>۱</sup> مناسب ترین بدیل برای پرورش شایستگی های حرفه ای و تسهیل انتقال یادگیری هستند (فرانکوم و گاردنر ۲۰۱۴). نظریه اصول اولیه آموزش (مریل، ۲۰۱۲)، کارآموزی شناختی (کالینز، براون و هلوم، ۱۹۹۱) و مدل چهار مولفه ای طراحی آموزشی (ون مرینور، ۱۹۹۷؛ ون مرینور و کریشنر، ۲۰۱۸) شناخته شده ترین نظریه ها در این زمینه است که جملگی بر استفاده از تکالیف واقعی محیط کار به عنوان محور آموزش، توالی تکالیف از ساده به پیچیده، سیر کاهنده حمایت در مسیر یادگیری، ارائه به موقع اطلاعات روش کاری، ارائه تمرین بیشتر جهت جنبه های باثبات تکلیف تاکید دارند (فرانکوم ۲۰۱۶). مبانی نظری و شواهد پژوهشی خاطر نشان می سازند که این محیط های یادگیری تکلیف محور موجب می شود فراگیر بهتر مهیای انتقال آموخته ها از کلاس درس و محیط یادگیری به دنیای واقعی و محیط کار شود (کرمی، ۱۳۹۸).

محیط های یادگیری الکترونیکی ظرفیت های بی بدیلی را برای طراحی و اجرای یادگیری تکلیف محور دارد که استفاده از آن موجب غنا بخشیدن تجربیات یادگیری دانشجویان می شود. در ادامه به برخی از مهمترین این ظرفیت های اشاره می شود.

<sup>1</sup> Task-centered learning environment

ارائه مسائل یادگیری اصیل: واقعی بودن تکالیف یادگیری نقش به سزایی در یادگیری معنادار و انتقال یادگیری دارد. در کلاس های درس حضوری اسلاید و ویدئوپرژکتور اصلی ترین رسانه و وسایل کمک آموزشی هستند. ارائه موردهای واقعی و استفاده از واقعیت افزوده در محیط های یادگیری الکترونیکی موجب می شود تکالیف یادگیری به عنوان ستون اصلی آموزش اصالت بیشتری یابد.

ارائه اطلاعات حمایتی: حل یک مساله، انجام یک پروژه، پاسخ به یک سوال می تواند تکالیف یادگیری باشد. انجام هر یک از این موارد نیازمند شکل گیر و یا غنابخشی به طرح واره های ذهنی است که با ارائه مطالب نظری صورت می پذیرد. کلاس درس معکوس رویکردی مناسب با این نوع یادگیری است جایی که فراگیران مطالب نظری را خارج از کلاس بصورت برخط یا برون خط می آموزند و در کلاس بر انجام تکالیف یادگیری متمرکز می شوند (ون مرینبور و کریشنر، ۲۰۱۸). محیط های یادگیری الکترونیکی ضمن تنوع بخشی به شیوه های ارائه و فراگیری اطلاعات حمایتی موجبات انعطاف پذیری در زمان و مکان یادگیری را نیز فراهم می کند.

ارائه درست به موقع اطلاعات روش کاری: در هنگام یادگیری موضوعات روش کاری، ارائه اطلاعات مرتبط، درست بایستی زمان انجام ارائه شود. انعطاف پذیری آموزش الکترونیکی ظرفیت مناسبی برای این مهم است. ضمن اینکه در یادگیری موضوعات روش کاری که دارای ریسک برای یادگیرنده و یا سایر افراد است استفاده از واقعیت افزوده می تواند این محدودیت ها را از بین ببرد.

ارائه بازخورد های اصلاحی: ارائه این نوع بازخورد نسبت به جنبه های باثبات تکالیف حایز اهمیت است. نکته مهم ارائه به موقع و دقیق بازخورد است که ارائه بازخورد انفرادی سریع و متناسب در تکالیف الکترونیکی متداول است.

نکته پایانی اینکه در نظام آموزش دانشگاهی مبتنی بر رویکرد دیسپلینی، محتوا از اهمیت ویژه ای برخوردار است. در حالیکه جهت یادگیری شایستگی های محوری تجربیات یادگیری بر محتوا مقدم هستند. تجربیات یادگیری مبتنی دنیای واقعی نیازمند استدلال، تصمیم گیری، حل مساله، کار گروهی در این زمینه نقش بسزایی دارد که محیط های یادگیری الکترونیکی ظرفیت بی بدیلی را در این زمینه دارا می باشند.

## منابع

- کریمی، م (۱۳۹۷). محیط های یادگیری تکلیف محور راهبردی مناسب برای پرورش شایستگی های حرفه ای. در علیرضا صادقی، یادمان مهر. تهران: خانه اندیشمندان علوم انسانی
- کریمی، م (۱۳۹۸). تفکر خلاق. در رضا پیشقدم، الگوی مفهومی آموزش. مشهد: انتشارات دانشگاه فردوسی مشهد
- ون مرینبور، ج (۱۳۹۵). سایر مدل های طراحی آموزشی: رویکردهای طراحی کل نگر و یادگیری پیچیده. در ریسر، رابرت و دمپسی، روندها و مسائل در طراحی و تکنولوژی آموزشی. ترجمه مرتضی کریمی و جواد غلامی تهران: آبیژ
- یوخم، ی وان مرینبور؛ ج و کوپر، (۱۳۹۰). نظام جامع آموزش الکترونیکی. ترجمه بی بی عشرت زمانی و سید مجید عبداللهی. تهران: سمت
- Collins, A.M., Brown, J.S., & Holum, A. (1991). Cognitive apprenticeship: Making thinking visible. *American Educator*, 15(3), 6–11.
- Francom, G. M., & Gardner, J. (2014). What is task-centered learning?. *TechTrends*, 58(5), 27-35.
- Francom, G. M. (2016). Principles for task-centered instruction. In *Instructional-Design Theories and Models, Volume IV* (pp. 81-108). Routledge
- Merrill, M. D. (2012). *First principles of instruction*. New York: Pfeiffer.
- Van Merriënboer, J. J., & Kirschner, P. A. (2018). *Ten steps to complex learning: A systematic approach to four-component instructional design*. Routledge

Van Merriënboer, J. J. (1997). *Training complex cognitive skills: A four-component instructional design model for technical training*. Educational Technology.

Van Merriënboer, J. J., & Kester, L. (2008). Whole-task models in education. *Handbook of research on educational communications and technology*, 3, 441-456.