

الْحَمْدُ لِلَّهِ  
الْحَمِيمِ



به نام خدا

# چند رسانه ای در آموزش به دانش آموزان

مؤلف :

عارف غفاری فارسانی

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۲)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

[chaponashr.ir](http://chaponashr.ir)

سرشناسه: غفاری فارسانی، عارف، ۱۳۷۵ -  
عنوان و نام پدیدآور: چندرسانه‌ای در آموزش به دانش‌آموزان/مؤلف عارف غفاری فارسانی.  
مشخصات نشر: ارسطو (سامانه اطلاع‌رسانی چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۲.

مشخصات ظاهری: ۶۱ص.

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۴۳۴-۸

وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا

یادداشت: کتابنامه.

Learning

Computer-assisted instruction

Media programs (Education)

موضوع: یادگیری

آموزش به کمک کامپیوتر

برنامه‌های چندرسانه‌ای

رده بندی کنگره: LB۱۰۶۰

رده بندی دیویی: ۳۷۰/۱۵۲۳

شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۲۴۲۱۳

اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: چندرسانه‌ای در آموزش به دانش‌آموزان

مؤلف: عارف غفاری فارسانی

ناشر: ارسطو (سامانه اطلاع‌رسانی چاپ و نشر ایران)

صفحه‌آرایی، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲

چاپ: زبرجد

قیمت: ۵۰۰۰۰ تومان

فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان:

<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۴۳۴-۸

تلفن مرکز بخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

[www.chaponashr.ir](http://www.chaponashr.ir)



انتشارات ارسطو



## [فهرست]

۷	..... مقدمه
۱۰	..... فرایند تعلیم و تربیت
۱۶	..... توانایی دانش آموزان
۱۷	..... نقش فناوری در آموزش و یادگیری
۲۰	..... آموزش الکترونیکی
۲۲	..... انواع آموزش الکترونیکی
۲۴	..... تجربه های نوآورانه آموزشی مبتنی بر فناوری اطلاعات
۲۷	..... نرم افزار و رایانه به عنوان رسانه آموزش
۲۸	..... تعریف چندرسانه ای
۳۰	..... چرایی استفاده از چند رسانه ای ها در آموزش
۳۲	..... تفاوت آموزش سنتی و آموزش مبتنی بر رایانه
۳۳	..... طبقه بندی الگوهای تدریس
۳۵	..... روش آموزش مبتنی بر مشارکت گروهی
۳۶	..... مفهوم یادگیری مشارکتی و ضرورت کاربرد آن
۳۹	..... انواع تکنیک های یادگیری مشارکتی
۴۱	..... الگوی دریافت مفهوم: (تعریف و روش اجرا)
۴۶	..... مراحل تدریس در الگوی دریافت مفهوم

تحقیقات انجام شده ..... ۴۹

منابع و مأخذ ..... ۵۲



## مقدمه

از دیرباز، تعلیم و تربیت از موارد مهم و مطلوب جوامع گوناگون به حساب می آمده و نظام های آموزشی به دنبال یافتن راه هایی برای بهبود شیوه های آموزش دروس مختلف بوده اند. شیوه های سنتی تدریس هزاران سال به طور تقریباً یکسان به کار می رفته اند، اما در دنیای کنونی رویکردهای جدیدی برای آموزش و یادگیری مورد توجه قرار گرفته اند. محققان همواره در پی یافتن پاسخی برای پر کردن خلأهای یادگیری، رفع مشکلات و کمبودهای ناشی از نقص در فرآیند تدریس و یادگیری بوده اند. آن ها راه هایی را جستجو می کنند که روش های تکراری و خسته کننده را به تجربیات یادگیری تعاملی و لذت بخش برای دانش آموزان تغییر دهند (صالحی زاده و اسدی، ۱۳۹۲، ص ۱۲). لذا با وجود نیاز و در پی تلاش های صورت گرفته بسیاری از شیوه ها و روش های یاددهی-یادگیری به شکل قابل توجهی نسبت به دو دهه ی گذشته تغییر کرده است. و منابع اطلاعاتی، راه های انتقال و تبادل اطلاعات و چگونگی شکل گیری اطلاعات ما نیز متناسب با این تغییرات، دگرگون شده است (دیویدسون<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۹، ص ۸).

---

<sup>1</sup> Davidson

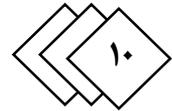


اما، در امر تعلیم و تربیت، آموزشی مؤثر است که: اولاً منجر به یادگیری شود و ثانیاً این یادگیری پایدار باشد. تحقق این دو، مستلزم استفاده از حواس پنج گانه فراگیر و بهره گیری از تجارب مستقیم و دست اول می باشد. تجربه نشان می دهد که حس های مختلف در یادگیری انسان نقش مساوی و یکسان ندارند. گرچه در منابع گوناگون، ارقام متفاوتی در این زمینه ذکر شده، اما در تمامی آنها، بیشترین سهم به حس بینایی داده شده است (احدیان، ۱۳۸۲، ص ۳۴). به کارگیری حس بینایی در برنامه ها و نرم افزارهای چندرسانه ای، به سبب بهره گیری از رسانه های تصویری در قالب فیلم و عکس، آسان است. از این رو امروزه بسیاری از مطالعات بر به کارگیری رایانه و چند رسانه ای ها در آموزش تمرکز کرده اند.

آموزش به کمک کامپیوتر و چند رسانه ای ها، مزایای خاصی برای کودکان ارائه می کنند از جمله ی این مزیت ها می توان به ارائه بصری، یادگیری خود تنظیم، صدا و گرافیک بسیار برانگیزاننده، بازخورد فوری و فرصت برای در اختیار داشتن کنترل یادگیری خود، اشاره نمود (بلاک و وود، ۲۰۰۳). اگر چه عقیده بر این است که چند رسانه ای های آموزشی منابع غنی را فراهم می آورند که می تواند فرصتی برای رشد یادگیرندگان باشد و آن ایجاد محیط مشارکتی است که به یادگیرندگان و معلمان اجازه می دهد به جستجو پرداخته و انواع مسائل



را بررسی کنند. اما نرم افزارهای آموزشی به خودی خود، تأثیر اندکی بر یادگیری و تدریس دارند. بدون شک این فناوری فرصت‌های متعددی برای محیط‌های یادگیری ایجاد می‌کند و سبب تعامل آموزشی قابل توجهی می‌گردد، اما به تنهایی نمی‌تواند کیفیت تدریس و یادگیری را افزایش دهد. این بدان معناست که محیط یادگیری و تدریس، عرضه‌ی محتوا، فعالیت‌های یادگیرنده، چگونگی اجرای فعالیت‌های یادگیرنده، فرآیند سنجش عملکرد یادگیرندگان و فرآیند بازخورد به گونه‌ای متناسب شکل گیرد و گرنه تضمینی برای تحقق هدف‌های آموزشی وجود ندارد (حیدری و همکاران، ۱۳۸۹، ص ۱۰۵).



## فرایند تعلیم و تربیت

تعلیم و تربیت فرآیندی است که فکر انسان را پرورش می دهد. بنا بر عقیده کریستین و مک رویی اهمیت اندیشیدن و تفکر برای انسان به اندازه ای است که بدون آن زندگی ممکن نیست و هدف اصلی هر نظام آموزشی متفکر بار آوردن افراد است (کریستین و مک رویی، ۲۰۱۲). در حقیقت هر گام در راه تفکر، تنها تلاشی محسوب می شود برای آن که انسان را متفکرانه، در یافتن مسیر ذات خویش همیاری کند (هایدگر، ۱۳۹۱، ص ۱). اهمیت توجه به تفکر در نظام های آموزشی دنیا در هر دوره ای، سبب پیدایش شیوه های نوینی از آموزش گردید که در آنها بر تفکر و شیوه ی علمی حل مسائل تأکید گردید. از جمله ی این شیوه های آموزشی می توان به الگوی دریافت مفهوم اشاره نمود.

الگوی دریافت مفهوم در سال ۱۹۸۵ و به وسیله ی جویس و ویل<sup>۳</sup> و بر اساس تئوری برونر از دریافت مفهوم گسترش یافت. آنها سه روش از این الگو را مطرح کردند که عبارت اند از: مدل پذیرش گرا، مدل انتخاب گرا و مدل مواد سازمان نیافته (بهاسکارا<sup>۴</sup> و همکاران، ۲۰۰۶، ص ۱۱). این شیوه ی آموزشی می تواند در هر سطح و کلاسی مورد استفاده قرار گیرد و

---

<sup>1</sup> - Christine & [McRobbie](#)

<sup>2</sup> Concept Attainment

<sup>3</sup> Joyce & Weil

<sup>4</sup> Bhaskara