

گزارش وینار
" پرورش خلاقیت و کاربرد روش اسکمپر در تولید محتوی و تدریس خلاق در فضای مجازی "



برنامه‌های هفته پژوهش

معاونت پژوهش و فناوری دانشکده شریعتی با همکاری گروه هنر
برگزار می‌نماید

وبینار پرورش خلاقیت و کاربرد روش اسکمپر در تولید محتوی و تدریس خلاق در فضای مجازی

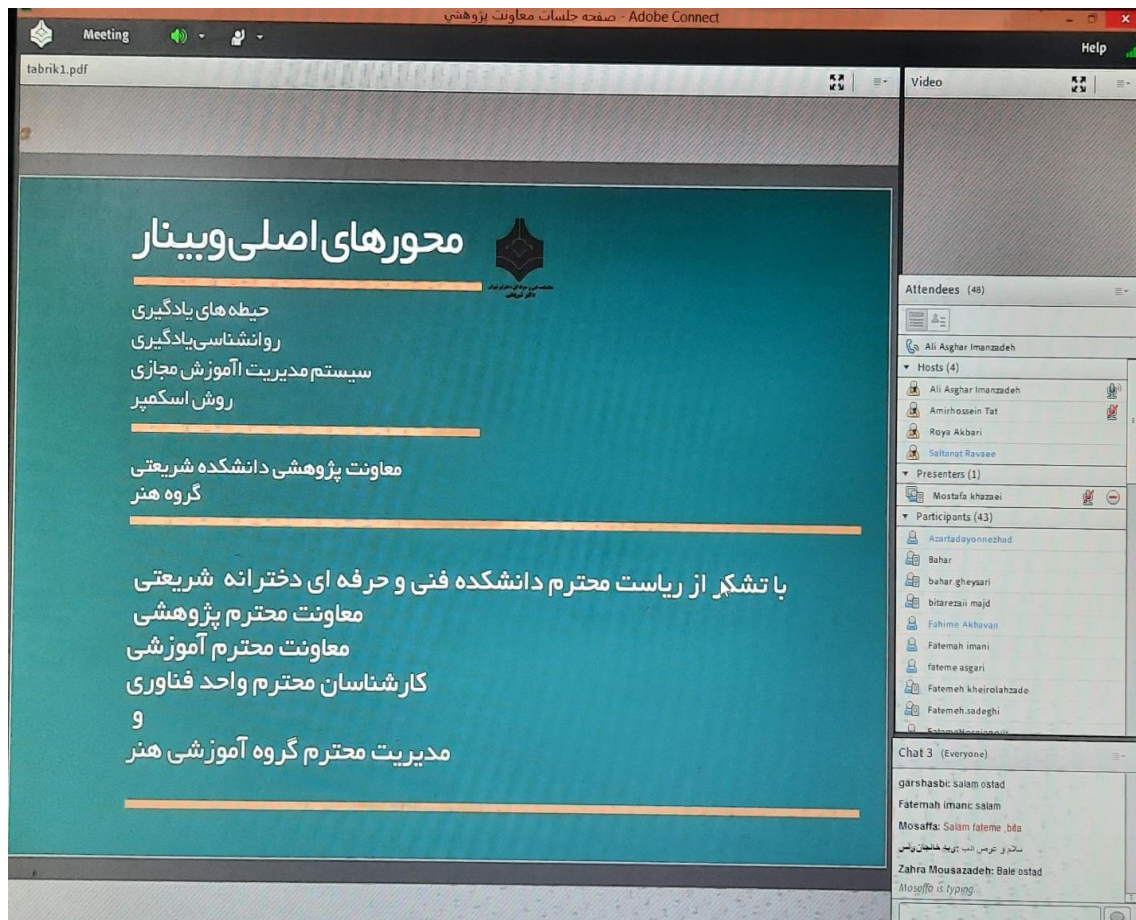
زمان: ۱۳۹۹/۰۹/۱۷ ۱۶ لغایت ۱۷.۳۰



مدرس : استاد علی اصغر ایمان زاده
عضو هیأت علمی دانشگاه فرهنگیان

آدرس لینک: <http://vclass2.shariaty.ac.ir/aor>

به مناسبت هفته پژوهش، وبیناری با عنوان " پرورش خلاقیت و کاربرد روش اسکمپر در تولید محتوی و تدریس خلاق در فضای مجازی " با تدریس استاد ارجمند، دکتر علی اصغر ایمان زاده عضو هیئت علمی دانشگاه فرهنگیان در روز دوشنبه مورخه 99/9/17 از ساعت 16 الی 17/30 با هماهنگی و برنامه ریزی معاونت محترم پژوهشی سرکار خانم دکتر روابی و با همکاری گروه هنر و پشتیبانی واحد فن آوری اطلاعات دانشکده با حضور بیش از 70 نفر از دانشجویان پر تلاش دانشکده شریعتی با بهره گیری از نرم افزار Adobe connect برگزار گردید.



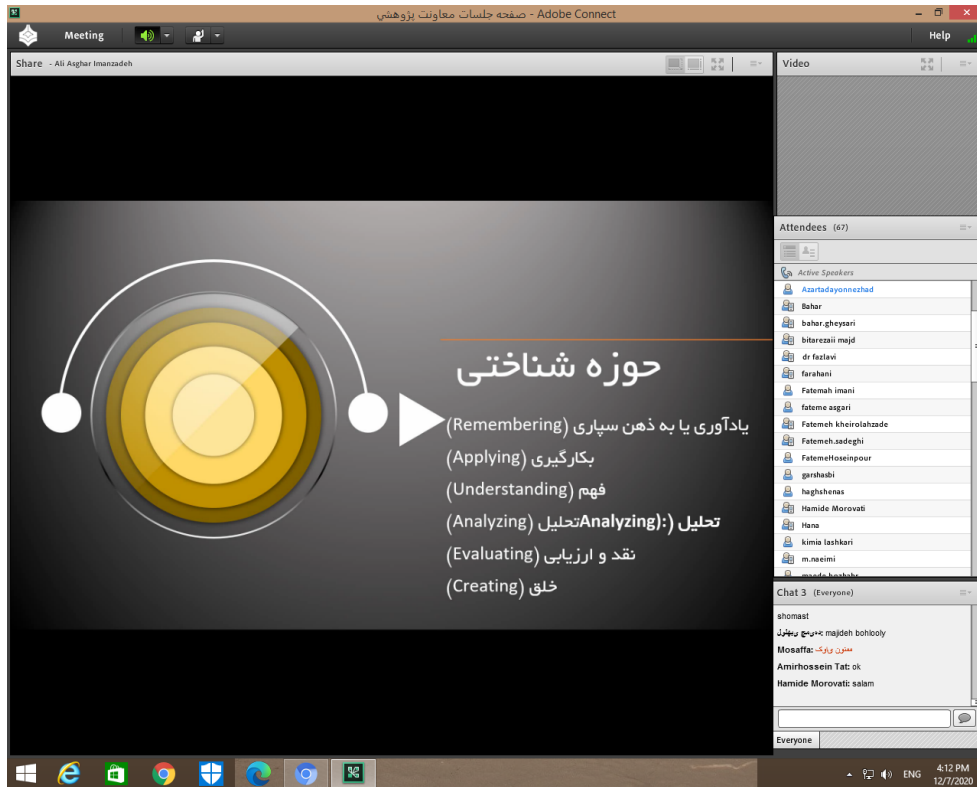
در ابتدا ایشان با تقسیم بندی بحث کلاس به چهار محور مهم بیان کردند که با توجه به شرایط موجود، نوع نگاه به تدریس تغییر کرده و یک نگرش جدید نسبت به آموزش به وجود آمده و برای وارد شدن به این فضا و تبدیل شدن آن به محوریت فضای مجازی به صورت مختصر و مفید در سه حیطه یادگیری آن را بیان می کنند. (طبقه بندی بلوم):

1. حوزه شناختی

2. حوزه عاطفی

3. حوزه روانی حرکتی

این سه حوزه، از مباحث اصلی در یادگیری هستند که باید آن را به یادگیری الکترونیکی اتصال داد. و هر حوزه برای خود مراتبی را شامل می شود. در نوشتن اهداف یادگیری باید مشخص کنیم که با کدامیک از حوزه ها قرار است وارد سیستم شویم.



1. حوزه شناختی که شش مرحله زیر را شامل می شود.

*به ذهن سپاری

*بکارگیری

*فهم

*تحلیل

*نقد و ارزیابی

*خلق

این حوزه از اصلی ترین حوزه یادگیری است که با درک و فهم سروکار دارد. باید دید با توجه به این حوزه چطور می توان مطالب را به ذهن سپرد؟ چیزهایی که در ذهن داریم را چگونه به کار گیریم؟ درک و فهم ما از آنچه در ذهن داریم ، چیست؟

به عنوان مثال در مورد رنگ قرمز، ممکن است درک ما یک درک عامیانه باشد. حال آنکه در دیدگاه دیگری، درکی در حد تجزیه و تحلیل وجود داشته باشد که در اینجا به مرحله ی آنالیز می رسیم و پس از آن به نقد و بررسی و سپس از مرحله ارزیابی در نهایت با رعایت مراتب بالا به خلق اثر در حیطه شناختی شناختی می رسیم.



2. حوزه عاطفی که شامل مراحل ذیل می باشد:

- * حساس شدن
- * واکنش
- * ارزش قائل شدن
- * سازماندهی
- * ایجاد شخصیت توسط مجموعه ای از ارزشها

همواره همه ما از این حوزه به راحتی عبور کردیم. با توجه به اینکه این حوزه یکی از مباحث اصلی در حیطه یادگیری است که باید نسبت به آن اشراف کامل داشته باشیم. با عبور از این حوزه وارد فضاهای غیر نگرشی خواهیم شد. این حوزه از آن جهت مورد اهمیت است که سبب ایجاد نگرش می شود. حال آنچه مطرح است، این است که ما از چه راهی می توانیم مخاطبین را در این حوزه قرار دهیم. (بخصوص در فضای مجازی). اگر ما بتوانیم زود به زود با مخاطب ارتباط برقرار و مطالب را عنوان کنیم، به یک سازمان دهی ذهنی و ارزش گذاری مطالب می رسیم. حال در فضای مجازی چگونه می توان این حوزه عاطفی را ایجاد کرد؟ در ابتدا باید یک نگرش به وجود آوریم و مباحث را به جایی برسانیم که به نیاز اصلی مخاطب پاسخ داده باشیم. وقتی مهم بودن بحث و آموزش مشخص شد، آن گاه شخص می تواند واکنش نشان دهد، در ذهن سازماندهی کند و سپس به تبلور ارزش برسد.

The screenshot shows an Adobe Connect meeting window. The main content is a presentation slide with the title "حوزه روانی حرکتی" (Psychomotor Domain). The slide features a diagram of concentric circles and lists the following categories:

- واکنش های خودکار (Reflex movements)
- حرکات جنبشی ساده (Basic fundamental movement)
- ادراکی (Perceptual)
- فعالیت های جسمی (Physical activities)
- فعالیت های حرکتی نیازمند مهارت (Skilled movements)
- ارتباط غیر مستقیم یا زبان بدن (Non-discursive communication)

The meeting interface includes a video panel on the right, an attendees list with 68 participants, and a chat window at the bottom right. The system tray at the bottom shows the time as 4:19 PM on 12/7/2020.

3. حوزه حرکتی روانی که شامل موارد ذیل می باشد:

* واکنش های خودکار

* حرکات جنبشی ساده

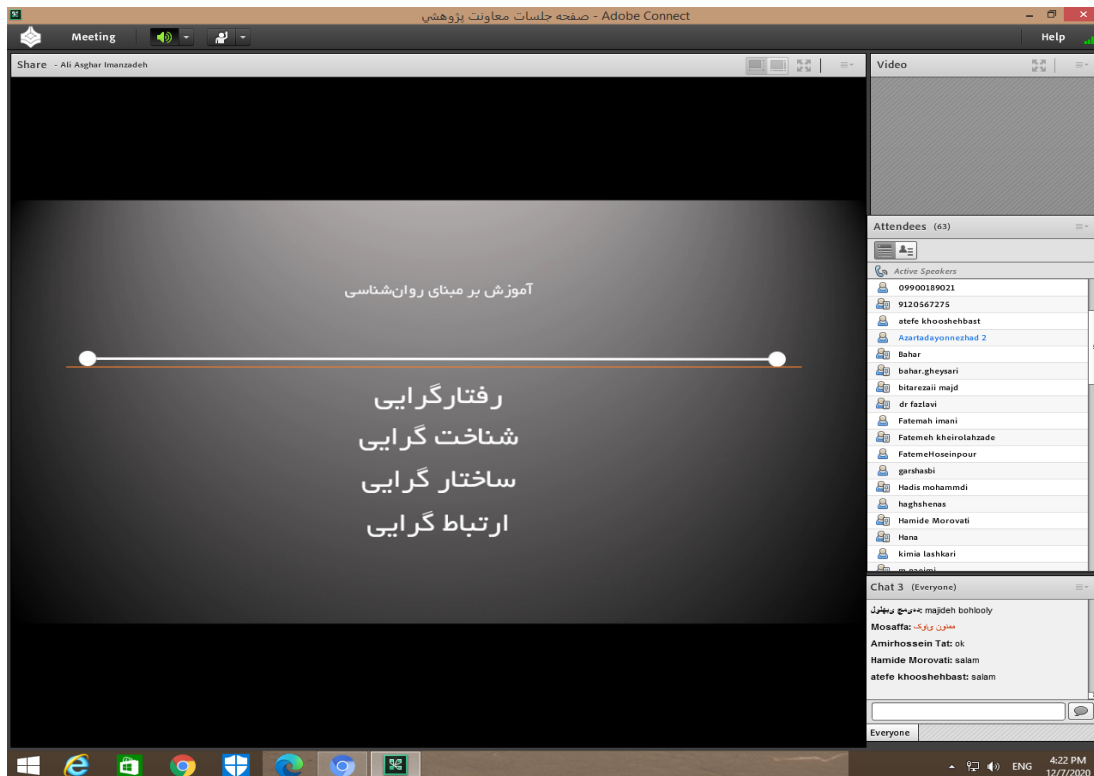
* ادراکی

* فعالیت های جسمی

* فعالیت های حرکتی نیازمند مهارت

* ارتباط غیرمستقیم یا زبان بدن

این حوزه مربوط می شود به افرادی که در زمینه هنر کار می کنند که یکی از مباحث اصلی است. از مشکلات این حوزه این است که چطور می توان درمجازی دروس عملی (طراحی، خوشنویسی، حجم و سفال...) را آموزش داد و یک مقوله عملی را تدریس کرد. چرا که در این مرحله، دیدن و هیچ تعامل دوسویه ای وجود ندارد و تعامل یک سویه است و از اینجا به بعد است که حیطة خلاقانه باید شروع شود. اینک در آموزش مجازی، به بحث روانی وارد می شویم و آموزش بر مبنای روانشناسی مطرح می گردد.



در آموزش بر مبنای روانشناسی، به چهار دیدگاه می توان اشاره کرد که هر یک ویژگی های خاص خود را دارد.

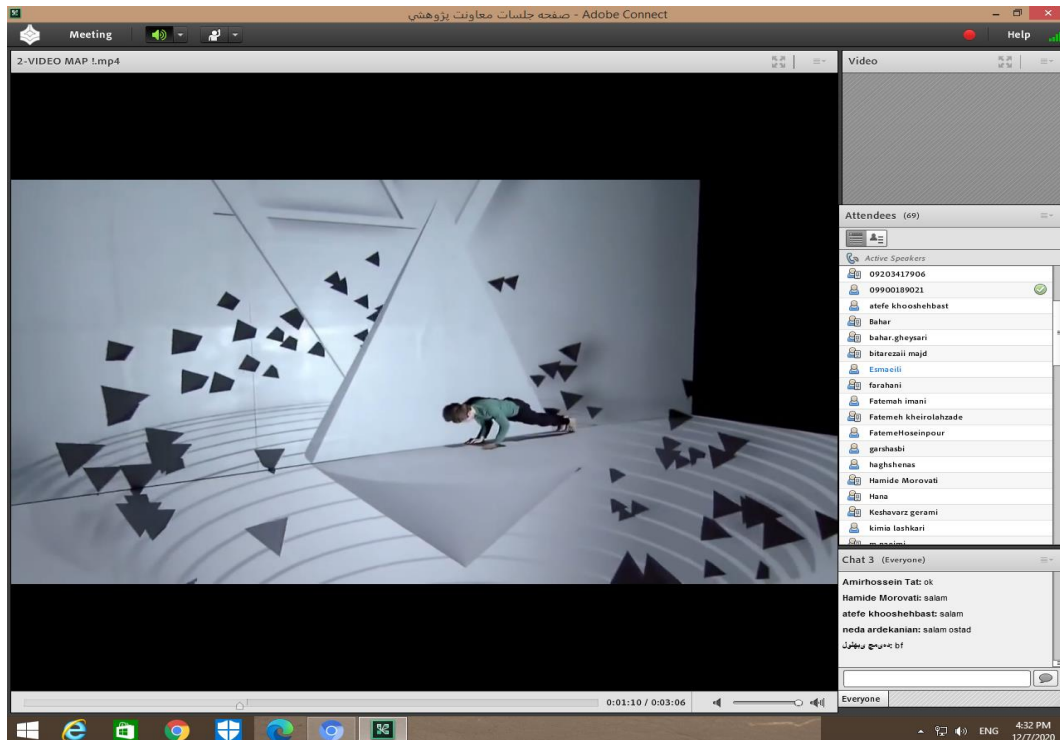
* رفتارگرایی * شناخت گرایی * ساختارگرایی * ارتباط گرایی

رفتارگراها ، در این دیدگاه برای شناخت موجودات زنده، نیاز به بررسی حالت های درونی او (مثل فکرکردن) نیست و تنها رفتارهای بیرونی او(مثل گریه) کافی است.

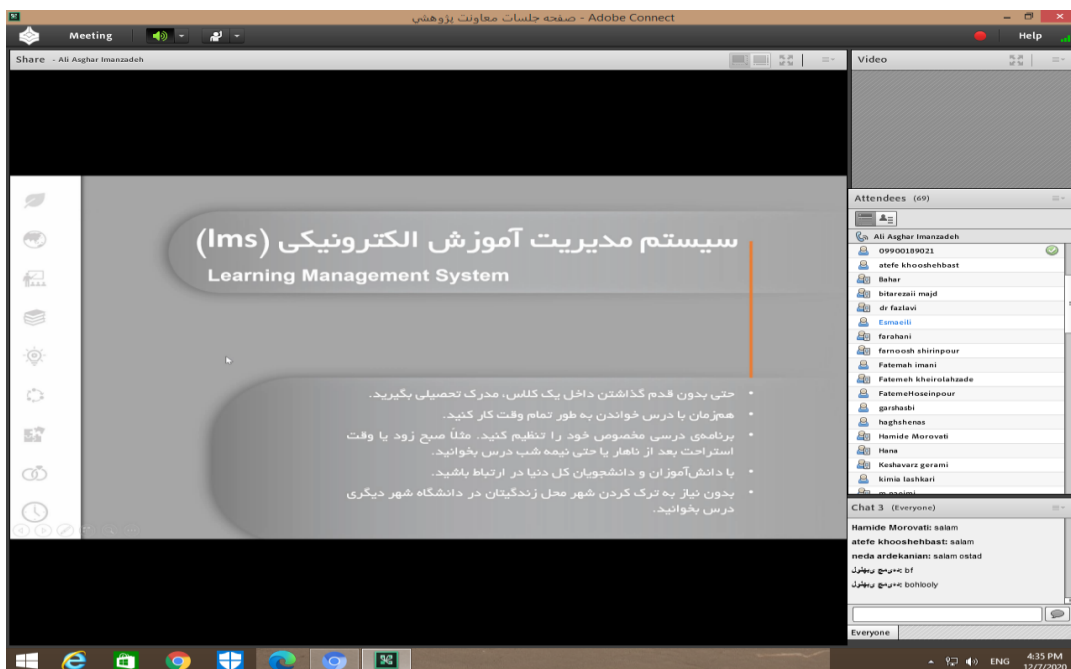
شناخت گرایی ، نقطه مقابل رفتارگرایی می باشد و دقیقا به تشخیص و حل مسئله فکر می کند. به اینکه ذهن، چه اطلاعاتی می گیرد و چه پاسخی می دهد. در اینجا ذهن مانند یک رایانه عمل می کند. در این دیدگاه، به رفتارهای بیرونی اصلا کاری نداریم.

ساختارگرایی ، ساختار یعنی ما با یک چیز خیلی پیچیده طرف نیستیم. با اندک توجهی به خانه متوجه می شویم که یک سری اجزاء کنارهم قرار گرفته اند که کلیتی معنادار به نام خانه را ساخته اند. ترتیب چیدمان وسایل خانه مهم نیست. آنچه مهم است ساخت خود خانه است.

ارتباط گرایی ، در این دیدگاه فرایند شکل دهی و شکل گیری شبکه ها و خلق گره ها مهم است. ایجاد ارتباط دادن گره ها به یکدیگر و تشکیل شبکه ای از دیدگاه ها و ارتباط ها باعث ایجاد یاد گیری می شوند.



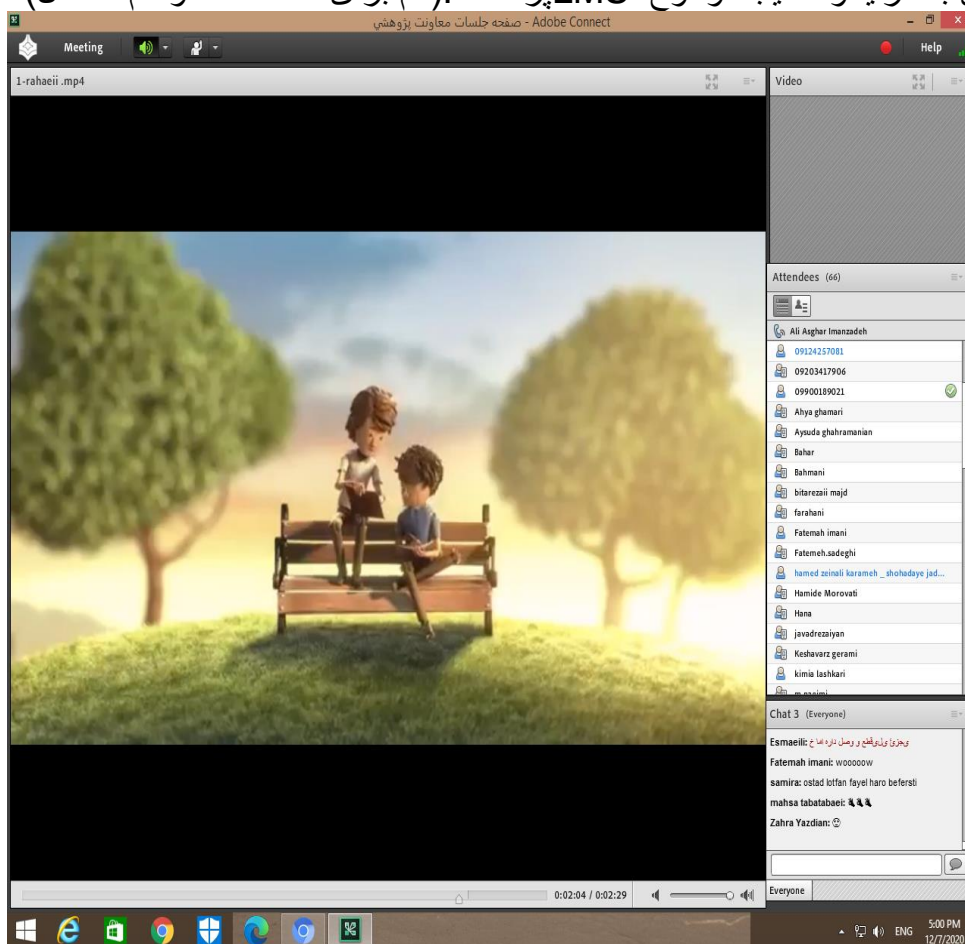
در ادامه ی وینار، فیلمی پخش گردید و جناب استاد وارد مبحث فضاهاى مجازى و یادگیرى با نرم افزارهاى مختلف در این فضاها شدند. در این مرحله با یک سیستم مدیریت آموزش طرف هستیم ودنیایی را برای ما به تصویر می کشند که تا حالا تجربه اش نکرده ایم و باید از حوزه های که تا اینجا در مورد آن ها صحبت شد به آموزش الکترونیکی برسیم.



سیستم مدیریت آموزش الکترونیکی یا LMS مخفف یک عبارت و پلت فرم برای یادگیری به صورت مجازی است. L.Lerning: با داشتن ال ام اس می توان یک منبع کامل از دوره های الکترونیکی و موارد آموزشی ایجاد کرد.

M.management: مدیریت، برخلاف خدمات اشتراک فایل، ال ام اس فقط یک سیستم بارگذاری فایل نیست بلکه یک سیستم سازمان یافته برای مدیریت فرایندهای آموزش است.

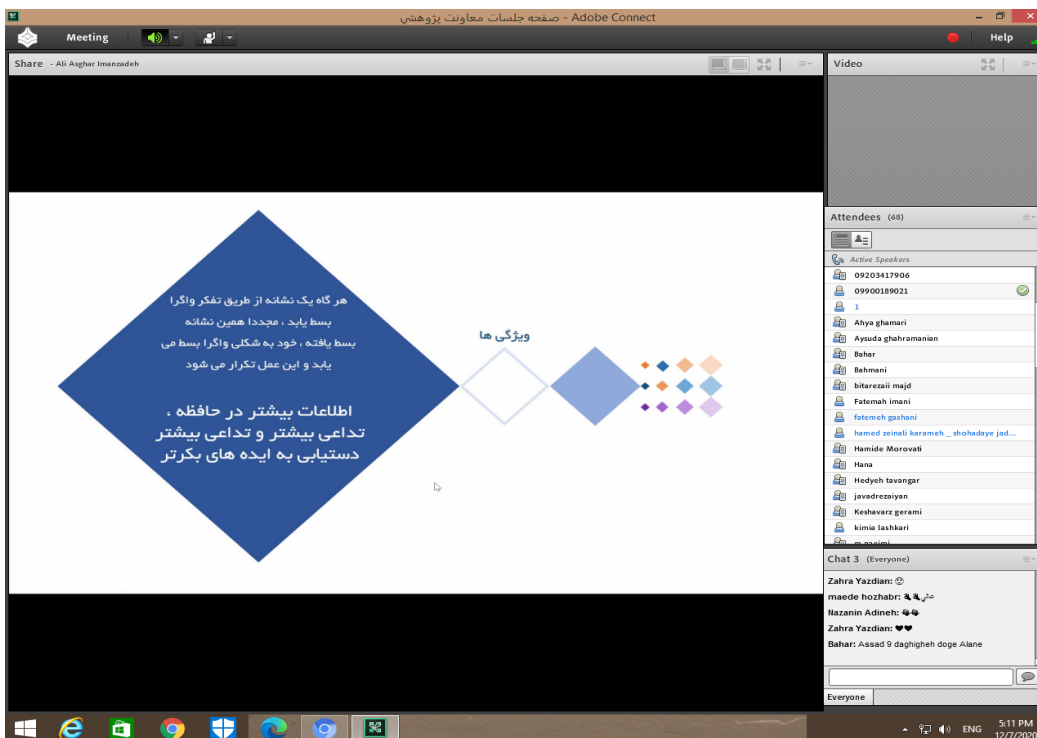
S.system: سیستم، یکی از سخت ترین کارها در زمینه آموزش، مدیریت محتوا و همچنین آمار است. سیستم ال ام اس خسته کننده ترین کارها، مانند رتبه بندی، پردازش آمار و تهیه گزارش را به صورت خودکار انجام می دهد. ال ام اس ها در دو نوع شرکتی و دانشگاهی می باشند. در دانشگاه ها، هدف از آموزش، تربیت دانشجویانی است که موضوعاتی را در زمینه علمی فرا می گیرند. ولی در سیستم آموزشی شرکتی، هدف یادگیری نحوه صحیح انجام کارهای عملی در آن شرکت است. در ادامه بحث ایشان به مزایا و معایب دو نوع LMS پرداختند. (هم برای دانشگاه ها و هم مشاغل)



و در ادامه، استاد با پخش یک فیلم، زمینه ای را ایجاد کردند برای وارد شدن به مبحث خلاقیت.

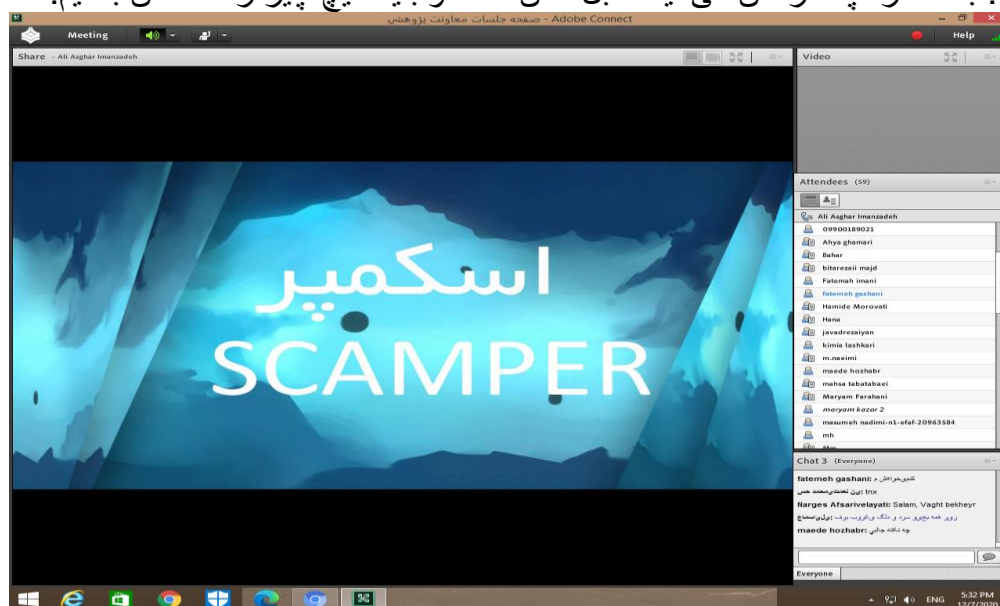


وی ضمن اشاره به تعریف جیمز جرج ایون در کتاب «تأثیر تجربی، بیان کردند که او در این کتاب بین تجربه و تجربی، تفاوتی قائل شده در این کتاب آمده است که تجربه کردن یعنی یاد گرفتن ها و کار تجربی کردن یعنی آنچه ما به ناشناخته ها حمله می کنیم تا آن را پیدا کنیم. پس نتیجه می گیریم که کار تجربی کردن، یورش در ناشناخته است و خلاقیت بستری دارد به نام دانش. کار خلاقانه انجام دادن درگرو داشتن دانش است. خلاقیت چیزی خیلی دور از ذهن نیست و نیاز به دانش و هوش فوق العاده ندارد و فقط منحصر به فعالیت های هنری نیست.



ویژگی های تفکر خلاق

تفکر خلاق، باعث زیاد شدن ایده های خلاق می شود. نشانه ها بسط پیدا می کنند و باعث بیشتر شدن اطلاعات و نشانه های دیگری شوند و همین تکرار موجب بیشتر شدن اطلاعات و حافظه گشته، در نتیجه ایده های بیشتری خواهیم داشت. از ویژگی های یک فکر خلاق، اصالت است. یعنی اگر تصمیم به انجام یک کار خلاقانه داریم، باید آن کار منحصر به فرد باشد و ایجاد ایده های متنوع تری را سبب گردد. در مقابل هیچ فکری نباید مقاومت کرد و بگوییم هیچ فکری شدنی نیست. بلکه هر آنچه در ذهن می آید، قابل شدن است و نباید هیچ چیز را ناممکن بدانیم.



اسکمپر که توسط باب ابرل مطرح شده، از جمله تکنیک های خلاقیت است که ایشان به تفصیل به آن پرداختند. این تکنیک، یکی از ساده ترین روش و در عین حال بسیار کاربردی است. اجرای درست و خلاقانه هر یک از حروف اسکمپر می تواند منجر به تغییر و تحول در فضای کاری گردد و در نهایت اسکمپر خودش می تواند آغازی باشد بر آنچه ما می خواهیم. در پایان این وبینار، از دست اندرکاران و حاضرین در جلسه تشکر و قدردانی شد.