



ارزیابی میزان دانش قبلی یادگیرندگان از مبحث مورد نظر است. و این که چه مهارت ها یا دانشی لازم است یادگیرندگان از قبل داشته باشند تا به موفقیت دست یابند، این را می توان از راه های مختلفی مانند بحث های غیر رسمی یا پیش آزمون برای اندازه گیری مهارت های هدف به دست آورد. سبک یادگیری یادگیرنده یک فاکتور مهم در طراحی آموزش است (۴).

کام دوم: بیان اهداف (State Objectives)

این اجازه را به یادگیرندگان می دهد که بدانند چه چیزی از آنها انتظار می رود و کمک به ارزیابی صحیح مراحل می کند. اهداف شما توالی فعالیت های یادگیری را مشخص می کنند و بنابراین بر چگونگی ارائه محتوا تاثیر می گذارند. اهداف ساختار را ایجاد می کنند و هدایت می کنند شما را به ایجاد محیطی که در آن، هدف می تواند به طور مناسب و معقول بر آورده شود(۴).

کام سوم: انتخاب روش ها، رسانه ها و مواد آموزشی (Select Methods, Media and Materials)

فرایند انتخاب، سه گام دارد: تصمیم گیری در مورد روش مناسب برای انجام وظایف یادگیری گفته شده، انتخاب رسانه مناسب برای به کار بردن روش، و در نهایت انتخاب، اصلاح و یا طراحی مواد مخصوص در فرمت های رسانه ای انتخاب شده.

روش های آموزشی شامل بحث، یادگیری مشارکتی، بازی سازی، شبیه سازی، اکتشاف، ارائه و حل مساله می تواند باشد. روش های انتخاب شده باید بیشترین تطابق را با ویژگی های یادگیرنده داشته باشد که در مرحله تجزیه و تحلیل و اهداف بیان شده است. رسانه شکل فیزیکی است که در آن پیام گنجانده شده و نمایش داده می شود. انواع رسانه شامل: صوتی (موسیقی و صدا)، ویدئو، اسلایدها، نمودارها و چندرسانه ای های کامپیوتری می باشد. تجزیه و تحلیل یادگیرندگان و اهداف شما را قادر به سنجیدن جوانب مثبت و منفی هر یک از فرمت های رسانه ای می کند. آخرین مرحله در انتخاب، فراهم کردن مواد مخصوص است (۴).

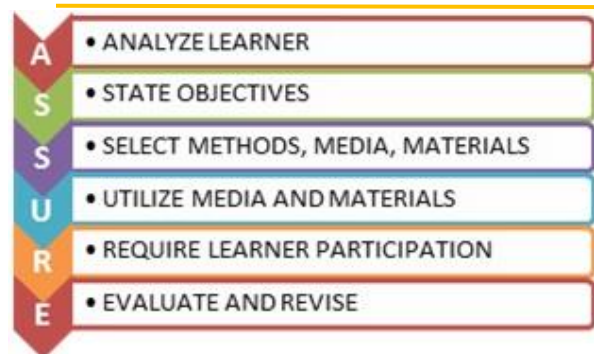
کام چهارم: استفاده از مواد (Utilize Material)

در انجام این کار 5P را دنبال کنید:

الگوی طراحی آموزشی اطمینان بخش

ASSURE

تهیه کنندگان: حسین کریمی موفقی و حورا اشرفی فرد



این الگو به افراد کمک می کند تا گام های لازم برای آموزش را شناسایی و برای هر یک از این گام ها تدابیر لازم را اتخاذ کنند. اشور به آموزش موضوع خاصی محدود نمی شود و به نحوی تدوین و اصلاح شده است که استادان بتوانند در تدریس از آن استفاده کنند (۱). هدف این مدل حل مشکلات مربوط به توانایی استفاده از تکنولوژی موثر در محیط های آموزشی و سیستماتیک کردن مراحل آماده سازی آموزش است (۲). این الگو در زمره الگوهای سیستمی قرار دارد (۳). مدل اشور یک مدل کاملا یادگیرنده محور است (۴). الگوی اشور شش مرحله یا گام دارد که هر مرحله بر مرحله دیگر تاثیر می گذارد (۳).

کام اول: تجزیه و تحلیل (Analyze)

این گام روی تجزیه و تحلیل ویژگی های کلی یادگیرنده تمرکز دارد. ویژگی های ورودی خاص را مشخص می کند و سبک های یادگیری را ارزیابی می کند. این مرحله برای ارزیابی پویایی یادگیرندگان و تعامل آنها قبل از انتخاب روش ها و رسانه ها حیاتی است. تجزیه و تحلیل ویژگی های کلی، مانند سن و فرهنگ می تواند مقداری در انتخاب روش ها و رسانه ها راهنمایی کند. یک عامل مهم در توسعه آموزش سنجش و

جای می‌گیرد. ارزیابی یادگیرنده در طول آموزش معمولاً کارکرد تشخیصی داشته و برای یافتن و اصلاح مشکلات یاددهی و یادگیری و مشکلاتی که با رسیدن به اهداف آموزشی تداخل دارند انجام می‌شود. ارزیابی از موفقیت یادگیرنده جهت رسیدن به معیارهای اهداف باید در عمل یادگیرنده آشکار شود (۴).

محدودیت:

بارزترین عنصر گم شده در اشور نیازسنجی است. مدل اشور هدف محدودتری نسبت به ADDIE دارد. هر دو رویکرد سیستماتیک مبتنی بر عملکرد و تعاملی هستند و یادگیری هدایت شده را ابداع کرده‌اند. مدل اشور به طور خاص برای اطمینان از تاثیر استفاده از رسانه در آموزش در نظر گرفته شده است (۴).

منابع:

۱. کریمی موفقی، حسین؛ ژبانی فرد، اکرم. طراحی آموزشی در علوم پزشکی: دانشگاه علوم پزشکی و خدمات درمانی مشهد؛ ۱۳۹۴.

2. B Sezer, FG Karaoglan Yilmaz, R Yilmaz. INTEGRATING TECHNOLOGY INTO CLASSROOM: THE LEARNER-CENTERED INSTRUCTIONAL DESIGN. *Ijonte*. 2013; 4(12), p: 134-44.

۳. احمدی، محمدرضا. الگوی طراحی آموزشی هینیچ. رشد آموزش/ابتدایی: ۱۳۹۵؛ دوره بیستم، شماره دوم: ۲۹ - ۲۷.

4. AE Megaw. *Deconstructing the Heinich, Moldena, Russell, and Smaldino Instructional Design Model*: Laman Web Rasmi IPGM Kampus Pendidikan: University of Georgia; 2001.

Mail: nms.edo@mums.ac.ir

Web: http://www.mums.ac.ir/nurse/fa/EDO_main

۱. مرور مواد آموزشی (Preview the materials): این مرحله همیشه باید انجام شود برای اطمینان از مناسب بودن مواد و اینکه هیچ مشکل فنی وجود ندارد.

۲. آماده سازی مواد (prepare the materials) در این مرحله شما باید تمام رسانه های خود و مواد پشتیبانی را گردآوری کنید. استفاده از رسانه و مشخص کردن توالی آموزش در صورت نیاز امتحان کنید.

۳. آماده سازی محیط (prepare the environment)

این مرحله شامل راه اندازی امکانات و مکانی است که در آن آموزش صورت می‌گیرد. مانند چینش محل نشستن یا تنظیم روشنایی.

۴. آماده سازی یادگیرنده (prepare the learner) این مقدمه شما از درس برای آگاهی یادگیرندگان از آنچه از آنها انتظار می‌رود می‌باشد. فرصت شما برای برانگیختن انگیزه و ارائه نشانه‌های جنبه‌های خاصی از درس است.

۵. فراهم کردن تجربه یادگیری (provide the learning experience)

سرانجام! آموزش با استفاده از تلفیق روش‌های متنوع آغاز می‌شود (۴).

گام پنجم: مشارکت یادگیرندگان (Require Learner Participation)

تمرکز مدل اشور بر عنصر مشارکت است. تحقیقات نشان داده‌اند که مشارکت فعال اثربخشی تجارب یادگیری را بالا می‌برد. مشارکت فعال با استفاده از برخی قالب‌های چند رسانه‌ای آسان‌تر می‌شود. مانند شبیه‌سازی‌های چندرسانه‌ای و یا بازی. بحث و یا تمرین احتمالاً متداول‌ترین روش مشارکت یادگیرنده هستند (۱).

گام ششم: ارزیابی و تجدیدنظر (Evaluate and Revise)

این یک جزء اساسی در طراحی آموزشی خوب است. این ارزیابی باید یک تصویر کامل از آموزش را منعکس کند. نه تنها دستیابی یادگیرنده در رسیدن به اهداف تعیین می‌شود بلکه همچنین فرایند آموزش، رسانه انتخاب شده برای استفاده و همچنین روش باید ارزیابی شوند. ارزیابی در سراسر طراحی آموزشی و اجرای آن