

حیطه یادگیری الکترونیکی

تعریف:

تعامل یاددهنده یادگیرنده با استفاده از فناوری های برخط و فناوری های مبتنی بر IT پیشرفته (از محتواهای متنی تعاملی تا استفاده از آواتار در دنیاهای مجازی) برای کسب دانش، مهارت و نگرش در جشنواره شهید مطهری، این حیطه مصادیق زیر را دربر می گیرد:

- ❖ ارائه آموزش از طریق اینترنت با استفاده از فناوری های همزمان [1] (مانند کلاس مجازی)، اعم از ترکیبی یا صرفاً مجازی
- ❖ ارائه آموزش از طریق اینترنت با استفاده از فناوری های غیر همزمان [2] (مانند استفاده از LMS)، اعم از ترکیبی یا صرفاً مجازی
- ❖ رایانه آموزش با استفاده از فناوری های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده
- ❖ رایانه آموزش با استفاده از شبیه سازهای [3] رایانه ای مانند بیمار مجازی
- ❖ انواع آموزش های ارائه شده با استفاده از فناوری همراه [4]

توضیح اول: فرآیند یادگیری الکترونیکی باید شامل کلیه مراحل طراحی آموزشی (شامل: تحلیل، طراحی، توسعه، اجرا و ارزشیابی) باشد.

توضیح دوم: لزومی ندارد که کلیه فعالیت های طراحی آموزشی در محیط اینترنت صورت گیرد و اقداماتی از این روند می تواند به صورت حضوری برگزار شده باشد.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه موارد زیر را در برنمی گیرد:

- ❖ تولید انواع محتواهای الکترونیکی مانند بسته های مولتی مدیا، کتاب الکترونیکی، و ... بدون استفاده در سیستم آموزش مجازی. این موارد در حیطه محصولات آموزشی قرار می گیرند.
- ❖ مجازی کردن فرایندهای اداری یا اجرایی مانند استفاده از زیرساخت های فناوری اطلاعات مانند ارزشیابی مبتنی بر شبکه (مانند نرم افزارهای ارزشیابی هیات علمی) یا نرم افزارهای مدیریت آموزش.

فعالیت های که صرفاً مربوط به برنامه ریزی یا ارزشیابی دوره های یادگیری الکترونیکی باشد مربوط به این حیطه نیست. این موارد حسب موضوع در حیطه برنامه ریزی درسی و ارزشیابی آموزشی قرار می گیرند.

[1] Synchronized

[2] Asynchronous

[3] Simulation

[4] Mobile Learning