فصلنامه تحقیقات علوم تربیتی در نظام آموزشی

ISSN :2981-099X ((شماره دوم-پاییز ۱۴۰۲)) License Number :94221

بررسی نقش و تاثیر فیلم های آموزشی انیمیشنی در انتقال مطلب و اثربخشی در تقویت یادگیری

(تاریخ دریافت ۱۴۰۲/۰۵/۰۲، تاریخ تصویب ۱۴۰۲/۰۸/۰۶)

مژگان توکلی

چکیده

سبک تدریس در دنیای آموزش کنونی نسبت به قبل بسیار پیشرفت کرده است و به نوعی می توان گفت زمین تا آسمان فرق کرده است. یکی از روش های آموزشی پر کاربرد استفاده از انیمیشن های آموزشی و درسی است. ایجاد انگیزه برای مطالعه و درس خواندن یکی از موارد مهم در بکارگیری روش های آموزشی به شمار می رود. در واقع انگیزه آموزشی جدا از اینکه باعث علاقه و اشتیاق بچه ها به آموزش می شود می تواند به طور چشمگیری روند آموزش و پیشرفت تحصیلی را سرعت ببخشد. با توجه به تحقیقات بسیاری که در این حوزه به انجام رسیده است، نرم افزار های آموزشی می توانند نقش تعیین کننده ای در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان داشته باشند. در واقع نمی توان انتظار داشت که بدون بکارگیری روش ها و ابزار مدرن آموزشی و ایجاد یک محیط خشک و جدی حین تدریس بازده بالایی به دست آید. در واقع این کارآمدی زمانی خود را نشان می دهد که کودک و نوجوان ما حین آموزش در تعامل با معلم و دوستان باشد. همانطور که می دانیم درحال حاضر تدریس و آموزش فقط و فقط بسته به محیط مدرسه نیست. وجود نرم افزار های آموزشی با روش های تدریس مدرن و کارآمد یکی از بهترین انتخاب ها برای اولیا می باشد. در این روش آموزشی کودک و نوجوان در حین آموزش با شخصیت های انیمیشنی در تعامل است و به گونه ای در حال گفتگو با این شخصیت های داستانی می باشد. دنیای انیمیشن و تصاویر متحرک جزو موارد مورد علاقه برای همه گروه های سنی است.

واژگان کلیدی: انیمیشن، تدریس، دانش آموزان، فیلم های آموزشی، تقویت یادگیری

مقدمه

اهمیت آموزش و یادگیری چنان است که تفکر و نیروی بشری سالیان درازی است که بـه بررسـی آن پردخته است.عوامل متعددی بر یادگیری افراد موثر است،از آن جمله مـی تـوان موسیقی،شـعر ،تصویر و...را عنوان کرد.در این پژوهش، انیمیشن و فیلم های آموزشی به عنوان ابزار و رسـانه ای موثر بر یادگیری مورد بررسی قرار گرفته است. پیشرفت های روزافزون فناوری هـای اطلاعـاتی و ارتباطی موجب استفاده فراوان تکنولوژی هـای کـامپیوتری در محـیط هـای یـاددهی- یـادگیری امروزی شده است. بنابراین استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات، بخشـی از حرکـت بـه سـوی استفاده بهتر از تکنولوژی آموزشی در مدارس نوین است. آموزش مهارت هـای خـاص بـه دانـش آموزان، ایجاد روحیه مسئولیت پذیری در آنها و استفاده از منـابع قابـل دسـترس مثـل اینترنـت، از اهداف استفاده از فناوری های مذکور است. امـا هـدف نهـایی در اسـتفاده از فنـاوری اطلاعـات و ارتباطات افزایش میزان اثربخشی تدریس و بهبود یادگیری دانش آموزان است.در آموزش مبتنی بر فناوری های جدید، مواد دیداری و نـرم افزارهـای چندرسـانه ای همچـون انیمیشـن هـا، تصـاویر گرافیکی پویا و ایستا از اهمیت بالایی برخوردارنـد. علـی رغـم ضـرورت اسـتفاده از نرمافزارهـای چندرسانه ای در تدریس موضوعات انتزاعی دروس علمـی جهـت بهبـود فراینـد یـادگیری دانـش آموزان و نیز نتایج تحقیقات متعدد مبنی بر تأثیر مثبت استفاده همزمان مواد تصویری و کلامی بـر بالا بردن سطح فهم دانش آموزان از موضوع، ما همچنان شاهد استفاده بیشتر از مـواد کلامـی در کلاس های درسی خود هستیم. برخلاف روشهای تدریس سنتی که دانش آموز در آنهـا اغلـب بـا متنها و تصاویر ثابت و ایستا مواجه هستند، در این روش ها دانش آموزان با متون و تصاویر سـیال، روان، کیفیتی پویا و مدام در حال تغییر روبرو می شوند که این ویژگی ها به آنچه سواد خوانـدن و نوشتن نامیده می شود، معنـی و ماهیـت جدیـدی میدهـد (ورمـات و همکـاران، ۲۰۰۴؛ وایـس و همکاران۴، ۲۰۰۲؛ رینکینگ و همکاران).

بخش اول: بررسی و شناخت ویژگی انیمیشن های آموزشی

انیمیشن ها کاربرد های گوناگونی دارند، از قبیل: تیزر های تبلیغاتی، برنامه های علمـی آموزشـی، جلوه های ویژه یا انیمیشن ترکیب شده با فیلم، ساخت انیمیشن برای سرگرمی کودکانو نوجوانـان، ساخت محیط های شبیه سازی شده‌ی واقعی، ساخت بازی های کامپیوتری و.... هنر انیمیشن سازی تعاریف و تاریخچه‌ی مرتوط به خود را دارد و مدل سازی در کامپیوتر هم روش های گوناگونی دارد و برای این که ما در کامپیوتر مدلی را بسازیم کارهای خاصی را بایـد بلـد باشـیم و انجـام دهـیم.

موضوع انیمیشن از دیرباز مطرح بوده است. فکر ساخت انیمیشن از زمانی مطرح شد که در زمان های گذشته کسانی که به ساخت فیلم های سینمایی و تلوزیونی مشغول بودند به فکر افتادند که چرا فقط از جهان پیرامون خود فیلم تهیه کنند؟ چرا جهان گسترده و بی نهایتِ، ذهن وتصورات خود را به نمایش نکشند؟ به همین علت آنان به این فکر افتادند تا با در کنار هم گذاشتن نقاشی های متعدد، تصاویر متحرک بسازند که این نحوه‌ی ساخت فیلم را " انیمیشن " نامیدند. به مرور زمان این انیمیشن ها از کوتاهی و خشک بودن حرکات ومحیط در آمد. شرکت های بزرگ و سرمایه داران بسیاری در مورد انیمیشن تلاش کردند و حاصل تلاش آنها بی نتیجه نبود زیرا سود زیادی عایدشان شد. به مرور زمان انیمیشن های ۲بعدی وارد کامپیوتر شد و بر زیبایی و جذابیت خود افزود، مثلاً انیمیشن های ساخته شده از کیفیت رنگ بالاتری نسبت به انیمیشن های قبلی داشت و بسیاری از قابلیتهای دیگری نیز داشت. بعد از آن انیمیشن های کامپیوتری ۳بعدی (D۳) وارد بازار شد(کلمه D۳ مخفف عبارت dimension۳ می باشد که به معنای ۳بعدی می باشد). ولی کسی زیاد به سراغ آنها نمی رفت زیرا یادگیری آنها سخت بود و کم تر کسی بود که برای انیمیشن سرمایه گزاری می کرد. البته کسانی هم به سراغ آنها رفتند و انیمیشن های کوتاهی ساختند، ولی کسی آن انیمیشن ها را جدی نگرفت.

اما این بی توجهی ها بعد از ساخت اولین انیمیشن بلند و زیبا با نام" داستان اسباب بازیهای ۱ " (Toy Story ۱) به پایان رسید. بعد از ساخت این انیمیشن شرکت های بزرگ انیمیشن سازی ۲بعدی همچون والت دیزنی با آن مخالفت کردند، ولی دیدند که مخالفت آنها فایده ای ندارد و چون بسیاری از مردم جذب انیمیشن های ۳بعدی شده اند. به همین علت شرکت والت دیزنی و دیگر شرکت های مخالف کم کم به طرف انیمیشن های ۳بعدی کامپیوتری کشیده شدند.شرکت والت دیزنی چون نمی خواست این کار به یک باره انجام شود، دست به کاری ابتکاری زد و روشی نوین را پدید آورد که این روش ساخت انیمیشن بسیار موثر بوده وهست. این روش این گونه بود که این شرکت به جای این که انیمیشن های ۳بعدی بسازد، به گونه ای هنرمندانه انیمیشن های ۳بعدی را با انیمیشن های ۲بعدی تلفیق می کرد و محصولی زیبا را ارائه میداد که بعدها شرکت های دیگر از این کار الگو گرفتند. بعد از مدتی شرکت والت دیزنی انیمیشن های زیبای ۳بعدی کامل را به بازار عرضه کرد و در حال حاضر یکی از شرکت های بزرگ انیمیشن سازی ۳بعدی در جهان به حساب می آید. در حال حاضر انیمیشن های ۳بعدی و انیمیشن های تلفیقی طرفداران بسیاری پیدا کره است که شاید شما هم یکی از طرفداران این گونه انیمیشن ها باشید.

انیمیشن های آموزشی برای تفهیم بهتر مطالب و همچنین همسان سازی مطالب متناسب با نیازهای مخاطبان و رشته های تحصیلی حاضر در کلاسهای آموزشی بسیار مفید می باشد.از دیگر ویژگیهای آن می توان به قابلیت انعطاف پذیری، تحرک و پویایی، جذابیت اشاره کرد. از ویژگی های دیگر انیمیشن های آموزشی درک آسان مطالب مورد یادگیری است.همچنین انیمیشن های آموزشی با درگیر ساختن فکر دانش آموزان باعث می شود که یادگیری آنها از سطح دانش و فهمیدن فراتر رفته و به سطوح تحلیل، ترکیب و ارزشیابی برسند. و چون می توانند حس بینایی را تحریک نمایند بنابراین قادر خواهند بود میزان یادگیری و یادداری را در دانش آموزان افزایش دهند. انیمیشن های آموزشی در ارتقای کیفیت آموزش مراکز آموزشی نقش مهمی دارند. و تأثیرگذاری آموزش را دوچندان می نماید. درخصوص ضرورت استفاده از انیمیشن های آموزشی باید گفت یاد گیری چند رسانه ای به دانش آموزان امکان می دهد تا ابزاری پر قدرت در تجسس و تولید اطلاعات را تولید کنند واز طریق ابزار های چند رسانه ای گزارش های پیچیده را با استفاده از صدا. گرافیک و انیمیشن های دیجیتالی ارائه دهند و با تصاویر خیالی تمام حواس مختلف خود را درگیر سازند. اکنون رایانه ها می توانند به صورت وسایلی برای دستکاری تصاویر و ساخت انیمیشن به کار آیند.در محیطی که زندگی می کنیم تصاویر به طور مداوم حس بینایی ما را تحریک میکند.فناوری انیمیشن به دلیل ایجاد جذابیت درآموزش و تحریک بینایی دانش آموز از اهمیت ویژه ای برخوردار است.در این شیوه بسیاری از پدیده ها و نکات آموزشی را می توان در قالبی جذاب بیان نمود.با طراحی و نمایش انیمیشن های تولیدی می توان به نحو چشم گیری بر سطح فراگیری دانش آموزان تاثیر مطلوب بر جای گذاشت و یا می توان این تصاویر را به راحتی از اینترنت دانلود کرده و در اختیار دانش آموزان قرار داد. اما در کنار همه این مزایا معایبی هم برای این رسانه آموزشی وجود دارد ازجمله:

- از این روش نمی توان به عنوان یک روش مستقل استفاده کرد و باید آنرا همراه با کلاسهای سنتی به کار برد.
- صحنه های خشن و غیراخلاقی در کارتونهای انیمیشنی گاهی کودکان و نوجوانان را تا اوج هیجان که باعث انجام کارهای خلاف در انها می شود ترغیب می کند.
- کارتون ها و فیلمهای انیمیشنی با استفاده از زیبایی های بصری و تکنیکهای جذاب توانسته به طور فراگیری کودکان و نوجوانان را به خود جذب کرده و بدین طریق فرهنگ غربی را ترویج دهد.

بخش دوم: بررسی و شناخت ویژگی‌های عامل آموزشی

عاملان آموزشی می‌توانند ویژگی‌های متنوعی داشته باشند که به بهبود کیفیت محیط یادگیری کمک کنند. ادراک واقعی‌بودن عاملان آموزشی در محیط چندرسانه‌ای مهم است. عاملان آموزشی می‌توانند واقعی به نظر برسند و به‌عنوان موجود زنده درک شوند. ویژگی‌های طراحی عامل آموزشی به ویژگی‌های داخلی و خارجی تقسیم می‌شود. ویژگی‌های خارجی به تفسیر گرافیکی از سن، جنس، چهره، لباس، حرکات بدن و درجه واقعی‌بودن عاملان آموزشی مربوط می‌شوند. ویژگی‌های داخلی به شخصیت عاملان آموزشی و راهبردهای آموزشی که مستقیماً دیده نمی‌شوند (بلکه در تعامل با عامل آموزشی شناسایی می‌شوند)، مربوط می‌شوند.

حضور عامل آموزشی می‌تواند به شرکت‌کننده در محیط یادگیری این پیغام را بدهد که کسی در محیط حضور دارد. ظاهر بصری عامل آموزشی می‌تواند توجه یادگیرندگان را به محتوای مطلوب برای یادگیری جلب کند. ظاهر عامل آموزشی می‌تواند همانند یک انسان، حیوان، شیء یا موجود کاملاً ناشناخته باشد. اما ظاهر انسانی عامل آموزشی می‌تواند یادگیرندگان را برای توجه بیشتر به یادگیری انگیزه بخشد. شباهت بین عامل آموزشی با مربی واقعی می‌تواند بین یادگیرنده و عامل آموزشی ارتباطی بهتر را در محیط یادگیری ایجاد کند. یادگیرنده در تعامل با عامل آموزشی، آن را به دلیل داشتن ویژگی‌های شبیه انسان، به‌عنوان انسانی واقعی می‌پذیرد. این پذیرش شخصیت کمک می‌کند، یادگیرنده در یادگیری فعال شود. همچنین، نسبت به عاملان غیر جذاب که مانع یادگیری می‌شوند، عاملان خوش‌نما (جذاب)، از نظر تصویر و صدا، روی انتقال یادگیری تأثیر مثبت بیشتری دارند. صدا و ظاهر عامل آموزشی فاکتورهای اصلی پشتیبانی از تعاملات اجتماعی بین عامل آموزشی متحرک و یادگیرندگان هستند. علاوه بر تصویر، صدا می‌تواند همان‌طور که محتوای آموزشی را بیان می‌کند، پیام احساسی را هم بیان کند. عاملان آموزشی می‌توانند اطلاعات را، هم به‌صورت کلامی و هم به‌صورت غیرکلامی، منتقل کنند. ارتباط غیرکلامی در تعامل بین انسانی نقش مهمی بازی می‌کند. ارتباط غیرکلامی هر چیزی خارج از سخنرانی در نظر گرفته می‌شود که شامل حالات چهره، ژست‌های دست و بازو، طرز ایستادن، موقعیت‌ها و حرکات گوناگون بدن یا ران‌ها و پاهاست. این نوع ارتباط برای درک یادگیرنده از عامل آموزشی متحرک مهم است. به‌خصوص حالات چهره اعم از حرکات چشم، ابرو و دهان بر ارتقای نتایج یادگیری در عاملان آموزشی تأثیر دارد و می‌تواند احساس و شخصیت عامل را منعکس کند. حرکات لب، حرکات پلک و سایر حرکات چهره که در زنده و واقعی نشان دادن عامل نقش دارند، جزو حالات چهره محسوب می‌شوند. این حرکات به گسترده‌شدن محدوده ارتباطات میان عامل آموزشی و

یادگیرنده کمک می‌کنند. حالات چهره همچنین می‌تواند با محتوای کلامی همراه شود و احساسات را بروز دهد. جذابیت حالات چهره، عامل آموزشی را واقعی‌تر و اثر انگیزشی قوی‌تری ایجاد می‌کند.

بخش سوم: نقش‌های عامل آموزشی در راستای انتقال مطلب در محیط های یادگیری

عاملان آموزشی می‌توانند در محیط یادگیری چندرسانه‌ای نقش‌های زیادی بازی کنند. عامل آموزشی متحرک می‌تواند در نقش معلم خصوصی، دستیار شخصی، مربی، مشاور علمی، سخنران، سرگرم‌کننده، دوست و همکار باشد. البته عاملان آموزشی در محیط‌های گوناگون غالباً نقش مربی یا معلم را بر عهده می‌گیرند. عاملان آموزشیِ در نقش مربی، فقط اطلاعات ارائه نمی‌دهند، بلکه راهنمایی نیز می‌کنند. آن‌ها با ارائه بازخوردهای لازم به یادگیرندگان کمک می‌کنند موضوع را دقیق‌تر درک کنند و در نوعی ارتباط تعاملی و دوطرفه به شناسایی مسئله بپردازند. عاملان آموزشی با نقش مربی، همیشه در دسترس یادگیرنده هستند و در رابطه‌ای دوستانه، با هم‌فکری و مشاوره، تجربه یادگیری مثبت را ایجاد می‌کنند. گاهی عامل آموزشی نقش ارائه‌دهنده محتوا را دارد. در این نقش، با ارائه اطلاعات، در انتقال دانش به یادگیرنده می‌کوشد و سعی می‌کند با فعالیت‌هایی، توجه یادگیرنده را به مطالب ارائه‌شده جلب کند. البته پیشنهاد می‌شود عامل آموزشی در کنار نقش سخنرانی، با استفاده از طنز، حرکت، هیجان در گفتار، پرسش و پاسخ، و مواردی از این دست، همراهی یادگیرنده را با خود حفظ کند. همچنین، عامل آموزشی می‌تواند به‌عنوان دوست و همکار در محیط یادگیری در کنار یادگیرنده قرار گیرد و با ارائه انواع بازخوردها، انگیزه یادگیرنده و فرایند یادگیری را بهبود بخشد. نقش دیگری که غالباً برای عامل آموزشی در نظر گرفته می‌شود، تسهیل‌کنندگی است. عاملان آموزشی کمک می‌کنند کشف موضوعات یادگیری جدید راحت‌تر شود. آن‌ها می‌توانند این احساس را به یادگیرندگان بدهند که مواد آموزشی چندان مشکل نیستند. عامل آموزشی مؤثر باید توانایی افزایش توجه دانش‌آموزان به یادگیری را داشته باشد. عاملان آموزشی باید با ارائه راهنمایی‌هایی، یادگیرنده را به تلاش برای حل مشکل هدایت و به آن‌ها کمک کنند. البته، علاوه بر تسهیل یادگیری، تسهیل تعامل اجتماعی هم نقش دیگری است که عامل آموزشی می‌تواند به عهده گیرد.

از طرف دیگر، عاملان آموزشی باید در طول آموزش انگیزه‌دهنده، مشوق و سرگرم‌کننده باشند. عاملان آموزشی می‌توانند دانش‌آموزان را سرگرم کنند، به آن‌ها انگیزه بدهند و آن‌ها را تشویق

کنند با تلاش بیشتر مواد آموزشی را درک کنند. به‌این‌ترتیب، دانش‌آموزان به‌جای اجتناب از ورود به محیط یادگیری، عاملان آموزشی را به‌عنوان دوست در نظر می‌گیرند و مراحل پردازش داده‌ها را در روشی بدون مشکل و کارآمد، با مشارکت فعال در فرایند یادگیری، طی می‌کنند. علاوه بر این، عاملان آموزشی باید زمانی که کاربران موفق به حل مشکلات می‌شوند، آن‌ها را تشویق کنند. باید نشان دهند مراقب یادگیرندگان و پیشرفتشان هستند. این شیوه‌ها کمک می‌کنند یادگیرنده فرایند یادگیری را رها نکند. همچنین، می‌تواند یادگیرنده را به مراقبت از پیشرفت خود تشویق کند. عامل آموزشی باید برای موضوع یادگیری شور و شوق ایجاد کند تا شور و شوق مشابه در یادگیرنده نیز به وجود آید. همچنین، با پرسیدن سؤال، یادگیرنده را به ادامه کار و تفکر بیشتر ترغیب کند. باید شخصیتی غنی و جالب هم داشته باشد تا بتواند یادگیری را سرگرم‌کننده‌تر کند. زمانی که یادگیرنده از تعامل با عامل آموزشی لذت ببرد، یادگیری مثبت‌تری را تجربه می‌کند، از محیط یادگیری لذت بیشتری می‌برد، زمان بیشتری برای یادگیری صرف می‌کند و احتمالاً یادگیری او افزایش می‌یابد.

بخش چهارم: تاثیر فیلم آموزشی در یادگیری دانش‌آموزان

رسانه‌های تصویری از جمله مهم‌ترین ابزارهای کمک‌آموزشی محسوب می‌شوند که انواع متعدد دارند و میزان اثربخشی و کاربرد هر یک از آنها در مقاطع مختلف تحصیلی متفاوت است. فیلم‌های آموزشی از جمله رسانه‌های تصویری و صوتی هستند که به عنوان یکی از کارسازترین ابزارهای کمک‌آموزشی در مدارس و خانه مورد استفاده قرار می‌گیرند. فیلم های کمک آموزشی بیشترین نوع سازگازی را با انواع روش های نوین تدریس از جمله یادگیری معکوس، تدریس تعاملی و مشارکتی، آموزش الکترونیکی و آموزش از راه دور را دارند، بنابراین به هیچ عنوان نمی توان تاثیر فیلم اموزشی در یادگیری را نادیده گرفت. آنچه که حائز اهمیت است بهره‌گیری از فیلم های آموزشی می باشد که بر اساس استانداردهای آموزشی تهیه شده‌اند نه فیلم های غیر استاندارد که با ارائه‌ی محتوای مازاد بر نیازهای آموزشی دانش آموزان موجب سردرگمی آنها می شود.

بند اول: اهمیت آموزش تصویری

فیلم های آموزشی منبع فوق العاده‌ای برای آموزش تصویری محسوب می شوند. در آموزش تصویری مهارت‌های شنیداری و دیداری دانش آموزان به یک اندازه به چالش کشیده می شوند. توانایی‌های افراد در یادگیری متفاوت می‌باشد، برخی از دانش آموزان بصری هستند، بدین ترتیب که فرایند یادگیری برای انها زمانی سودبخش خواهد بود که تمامی اطلاعات و داده‌ها را در قالب

نوشتار و یا تصاویر دریافت کنند. فرایند یادگیری در برخی از دانش آموزان از طریق شـنیدن اتفـاق می افتد به بیانی دیگر، این گروه از دانش آموزان سمعی هستند. اما به طور کلـی طبـق تحقیقـات انجام شده ۵۰ درصد یادگیری افراد از آنچه که می بینند و می شنوند، حاصل می شود. عـلاوه بـر اهمیت و مزیتی که آموزش تصویری برای یادگیری دانش آموزان دارد، زمینه را برای به کـارگیری متدهای نوین تدریس و آموزش به ویژه در مقطع دبستان در اختیار معلمین قـرار مـی دهـد. فـیلم های کمک آموزشی بخش جدایی ناپذیری از آموزش تصویری هستند که ضمن هموارسازی مسیر یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان باعث افزایش جذابیت یادگیری برای آنها نیز می شـود. میزان اهمیت و تاثیر فیلم اموزشی در یادگیری را می توان با در نظر گرفتن مزایای تماشای ویـدیو و فیلم‌های آموزشی بررسی نمود. از جمله مزایای استفاده از فیلم های آموزشی که فرایند تدریس و یادگیری را بیش از پیش کارآمد نموده است می توان موارد زیر را نام برد:

- ایجاد جذابیت در تدریس و افزایش علاقه مندی دانش آموزان به یادگیری
- دسترسی سریع و آسان به دوره‌های تدریس معلمان و منابع آموزشی معتبر
- یادگیری از طریق فیلم های آموزشی موجـب شـده تـا دانـش آمـوزانی کـه در منـاطق روستایی زندگی می کنند بتوانند از شرایط و خدمات آموزشی یکسانی برخوردار شوند.
- میسر ساختن آموزش مجازی و از راه دور
- آموزش مفهومی و درک عمیق مطالب
- بهره گیری از محتوای فیلم‌های آموزشی به دفعات زیاد و امکـان کنتـرل کـردن فراینـد آموزشی (تنظیم به جلو، عقب، توقف، مکث، افزایش سرعت ویدیو و.(...
- امکان یادگیری بدون محدودیت مکانی و زمانی
- فیلم های آموزشی مانع از حوصله سر بر شدن فرایند تدریس و یادگیری می شوند

بند دوم: معرفی فیلم های آموزشی

ویدیو، کلیپ و فیلم‌های کمک آموزشی از جمله ابزارهای پرکاربرد یادگیری محسوب می‌شوند کـه در مقایسه با سایر رسانه‌های تصویری از جذابیت بیشتری برخوردار هستند و دانش آموزان علاقه و تمایل بیشتری به آنها دارند. علاوه براین فیلم هـای آموزشـی ایـن فرصـت را بـه دانـش آمـوزان می‌دهند که با توجه به نیازهای آموزشی که دارند به دفعات از محتوای فیلم‌ها استفاده کنند، که در

همین راستا مطالب دوره، تکرار و تمرین می‌شوند و در نهایت در ضمیرناخودآگاه فرد یادگیرنده تثبیت می‌شوند. سالانه انواع فیلم های آموزشی با ارائه‌ی متدهای آموزشی مختلف، با هدف ارتقای سطح علمی دانش آموزان و فراهم آوردن شرایط یادگیری و تحصیل آسان برای تمامی دانش آموزان طراحی و عرضه می شوند. سی دی های لوح دانش، فیلم های آموزشی گام و دی وی دی های رهپویان دانش و اندیشه از جمله پرمخاطب ترین فیلم های کمک اموزشی هستند که آموزش را جذاب نموده و باعث تکمیل شدن فرایند یادگیری دانش آموزان می‌شوند.با توجه به مزیت‌هایی که رسانه‌های تصویری در فرایند تدریس و آموزش دارند، اهمیت تاثیر فیلم اموزشی بر یادگیری دانش آموزان چندین برابر شده است، معلمین تلاش می‌نمایند تا با هدف بهینه سازی و افزایش بازدهی سطح یادگیری، استفاده از فیلم‌های آموزشی را در برنامه و طرح درس‌های خود بگنجانند.

بند سوم: مقایسه فیلم آموزشی و کتاب درسی

کتاب‌ها و فیلم های آموزشی از جمله پرکاربردترین ابزارهای کمک آموزشی در طول تحصیل دانش آموزان در مقاطع مختلف هستند که هر یک به نوبه‌ی خود کاربرد متفاوتی دارند و دامنه‌ی اثربخشی آنها نیز متفاوت می باشد. با این حال فیلم‌های آموزشی نسبت به کتاب‌های کمک درسی مخاطب بیشتری دارند. از جمله دلایلی که باعث می‌شود دانش‌آموزان به تماشای فیلم‌های آموزشی تمایل بیشتری نسبت به مطالعه‌ی کتاب‌های درسی نشان دهند، تعاملی بودن فیلم‌ها و امکان برقراری رابطه‌ی سمعی و بصری با آنها می باشد. ضمن آنکه مطالعه و روخوانی کتاب‌های درسی برای دانش‌آموزان یک فرایند خسته کننده می‌باشد که جذابیتی برای آنها ندارد و در نهایت باعث کاهش بازدهی دانش آموزان می شود. از دیگر مزیت‌های نسبی فیلم آموزشی نسبت به کتاب می‌توان به درک عمیق‌تر و آموزش مفهومی با فیلم اشاره کرد، دانش آموزان نیازمند این هستند که مطالب را به بیانی ساده و روشن دریافت کنند و با دریافت تمرین‌ها و نمونه سوالات متعدد به فهم عمیق از مطالب درسی دست یابند. به بیانی دیگرفیلم‌های آموزشی عملکردی همچون تدریس معلمین در کلاس‌های حضوری دارند، در حالی که دانش آموزان با مطالعه کتاب درسی تنها حجم زیادی از جملات و مطالب را بدون تجزیه و تحلیل به خاطر می سپارند که در طولانی مدت اثربخش نخواهد بود.

بخش پنجم: بررسی و شناخت تاثیر فیلم های دیجیتالی و انیمیشنی در روند یادگیری و یاددهی انتقال مطلب

تاثیر فیلم دیجیتال بر فرهنگ روزمره ی ما قابل انکار نیست. سایت های به اشتراک گذاری ویدئو آنلاین مانند یوتوب، ویمئو و آپارات در ایران مخاطبان فراوانی تا حد چند میلیون در ماه دارند. با متداول شدن ویدئوهای دیجیتال ورود این بستر آشنا و پرکاربرد به دنیای آموزش دور از انتظار نبود. امروزه دانش‌آموزان از ویدئوهای آموزشی به عنوان ابزاری برای یادگیری هر چیزی از تعویض چرخ ماشین تا آخرین مد رقص استفاده می کنند. به طور قابل توجه، نسل جدید ٪۹۲ مخاطبان مشاهده کننده را تشکیل می دهند. موضوعات انتزاعی که آموزش و یادگیری آن ها پیش از این دشوار به نظر می رسید حال با بهره گیری از ویدئوهای آموزشی در دسترس تر و قابل درک تر هستند. مطالعات نشان داده است که استفاده از فیلم های کوتاه امکان پردازش موثرتر و یادآوری بهتر را فراهم می کند. صوتی تصویری بودن ویدئوها منجر به جذب مخاطبان بیشتر می شود و به هر کاربر اجازه می دهد اطلاعات را به شکلی که برای خودش مناسب تر است پردازش کند. کاربرد ویدئو در آموزش و یادگیری نه تنها برای دانش‌آموزان بلکه برای آموزگاران موسسه مربوطه نیز مفید است. پژوهشی توسط شرکت نرم افزاری کالتورا (Kaltora) در سال ۲۰۱۵ نشان داد که ٪۹۳ معلمان عقیده دارند، استفاده از ویدئوهای آموزشی تجربه ی یادگیری را بهبود می دهد، و موانعی مانند موقعیت کلاس و دانش‌آموزان که زمانی غیرقابل عبور بودند را از میان برمی دارد. در نتیجه موسسات آموزشی خود را موظف به تامین نیاز روزافزون به ویدئوهای آموزشی با کیفیت بالا، دوره های آموزشی آنلاین و در دسترس می دانند. در واقع بسیاری از موسسات در تلاش برای ساخت ویدئوهای آموزشی مخصوص به خود هستند؛ ایده ای که در ضمن دلهره آور بودن، می تواند تجربه ای مثبت و لذت بخش محسوب شود، با این شرط که قراردادی با یک شرکت تولید ویدئو با خدمات کامل ببندید که بتواند ویدئوها براساس نیازهای مخصوص موسسه شما تولید کند. ویژگی آنلاین بودن ویدئوها امکان به اشتراک گذاری آن ها در سراسر جهان و در هر ساعتی از شبانه روز را فراهم می آورد. موسسات آموزشی می توانند با استفاده از ویدئوها برای بدست آوردن مخاطبان گسترده، به سطح بالایی از خودمختاری دست یابند. از ویدئوها می توان برای جذب دانش‌آموزان با لقوه کنونی یا آینده استفاده کرد. ویدئو را در سیستم آموزشی می توان به راه های مختلف به کار برد.

- تسهیل فرایند اداری و پذیرش

پس از پذیرش فیلم های آموزشی برای کمک به دانش‌آموزان در فرایند اداری گزینه هایی مناسب محسوب می شوند و می توانند شامل اطلاعاتی برای ثبت نـام در دوره هـا، درخواسـت خوابگـاه و حتی بررسی فعالیت های فوق برنامه باشند. معرفی بخش آموزشی و سایر بخش ها می تواند ضمن ارائه اطلاعاتی ارزشمند به دانش‌آموزان تازه وارد، به انها احساس پذیرش و هیجان دهد.

- معرفی شهر محل موسسه به دانش‌آموزان احتمالی

احتمال دارد دانشجو و خانواده اش امکان بازدید حضوری از شـهر را نداشـته باشـند. سـاخت فـیلم کوتاه برای معرفی چشم اندازها، تاریخ و فرهنگ شهری که آن ها هم اکنون به آن تعلق یافته انـد می تواند به آن ها کمک کند تا کمتر احساس غربت کرده و سریع تر با شرایط مانوس شوند.

- آموزش مواد درسی

استفاده از فیلم برای آموزش، به خصوص در آغاز کلاس بسیار مفید اسـت. سـخنرانی و اطلاعـات مقدماتی را می توان پیش از شروع کلاس به نمایش گذاشت که امکان پرداختن به فعالیـت هـای عملی و مهارتی بیشتر در کلاس را فراهم می آورد. این فیلم ها طبق میل دانش‌آموز در دسـترس بوده و می توان بارها آن ها را مشاهده کرد تا دوره و مهارت به خوبی فراگرفته شود.

- اطلاع رسانی به فارغ التحصیلان

فیلم ها می توانند اقدام قابل توجهی برای اطلاع رسانی به دانـش‌آمـوزان سـابق دربـاره آنچـه در دانشگاه سابق آن ها روی می دهد باشند. فارغ التحصیلان می توانند رویدادهای ورزشـی، فعالیـت ها و دستاوردهای دانشگاه را بررسی و حتی در دوره های آنلاین شرکت کنند. این روش ابزار جذب قدرتمندی محسوب می شود! فارغ التحصیلانی که احساس حضور و مطلع بودن از وضعیت کنونی دانشگاه سابق خود داشته باشند احتمال بیشتری دارد کـه چنـین مکـانی را بـه دانشـجویان بـالقوه پیشنهاد دهند.

بخش ششم: بهره گیری از شخصیت های انیمیشنی در فرایند آموزشـو تسـهیل انتقال مطالب به دانش آموزان

بکار گیری شخصیت های متحرک یا همان انیمیشن در تدریس نوین امر با اهمیتی مـی باشـد. در واقع در بررسی گسترده آموزش مبتنی بر موارد چند رسانه ای، پژوهش درباره اثرات مفیـد تصـاویر

گرافیکی پویا بسیار حائز اهمیت است. تصاویرگرافیکی یکی از عناصر دنیای چندرسانه ای میباشند که امکان بیشترین خلاقیت را برای دانش آموزان فراهم می کند. متاسفانه در روش سنتی در موارد متعدد دانش آموز صرفا سعی در حفظ مطالب به منظور کسب نمره می پردازد. اما در روش نوین تدریس و درس خواندن با انیمیشن های آموزشی و درسی با ایجاد همان تعامل و ایجاد فضای دوستانه تدریس صورت می پذیرد. در واقع وقتی فضای آموزشی دوستانه و لذت بخش باشد فهم مطالب سریع تر صورت میگیرد و اصلا احتیاجی به حفظ کردن موضوعی نیست. شاید جالب باشد که بدانید امروزه درحوزه آموزش علوم تجربی با استفاده از تکنولوژی عناصر چند رسانه ای و نرم افزار ها تحقیقات تازه ای صورت گرفته است که همه این تحقیقات حول تصاویر متحرک سازماندهی شده اند. به این روش آموزش علوم با استفاده از تصاویر متحرک که قابلیت دستکاری و تغییر را دارند، علوم پویا گفته می شود. تصاویر گرافیکی پویا به عنوان یک واسطه برای یادگیری، توجه خیلی از تحقیقات را در زمینه ی آموزش علوم به خود جذب کرده است. نکته جالب تر در این تحقیقات تاثیر دوچندان شخصیت های انیمیشنی نسبت به تصاویر ساده متحرک است. در واقع هرچقد که این شخصیت های انیمیشنی دارای داستان و طراحی بهتری باشند اثرگذاری بهتری به دنبال خواهند داشت. همان طور که گفته شد می توان بیان کرد که انیمیشن های آموزشی به دلیل تعاملی بودن بهتر از تصاویر ثابت و متحرک هستند. در راستای مزایای آموزش با استفاده از شخصیت های کارتونی باید اذعان داشت روش های تدریس بر پایه انیمیشن های آموزشی نسبت به سایر روش های چند رسانه ای دیگر بر اساس اصل مثال های حل شده، دانش آموزان را گام به گام در فرایند حل مسائل پیش می برد که این فرایند باعث یادگیری بهتر درس میشود. از سوی دیگر در روش های مبتنی بر انیمیشن از آنجایی که دانش آموزان دسترسی بیشتری برای اعمال کنترل بر روی مباحث آموزشی خود نسبت به سایر روش ها دارند، استفاده از آنها تأثیر مثبت بیشتری بر عملکرد یادگیری دانش آموزان خواهد داشت. ازجمله امتیاز های دیگر روش درس خواندن با انیمیشن های آموزشی و درسی تعامل دهی بهتر و یا متمرکز ساختن توجه نسبت به سایر روشها می باشد. به عبارت دیگر درصورتی که توجه دانش آموزان بر روی جنبه های مهم تکلیف یادگیری یا اطلاعات متمرکز شود، یادگیری بهبود می یابد. در این روش تمرکز دانش آموز بر روی جذابیت های بصری متمرکز بوده و مطالب آموزشی با اثر بخشی بهتری به فرد منتقل می شود. ازجمله پژوهش های دیگر در این زمینه که نتیجه جالبی را ارائه کرده است توجه به تأثیر بهتر تصاویر گرافیکی پویا و انیمیشین بر روند یادگیری درس علوم به دلیل استفاده از دو روش

همزمان آموزش تصویری و انیمیشنی به همراه تدریس گام به گام بوده است که در این روش، کارایی مغز بیشتر شده و تاثیر بهتری در آموزش ایجاد می کند.

نتیجه گیری

نهایتاً در جمع بندی و نتیجه گیری پایانی مقاله حاضر باید گفت در دنیای امروز به‌راحتی می‌توان مطالب درسی را به‌صورت شنیداری- دیداری، پویا و تعاملی تهیه و به یادگیرندگان ارائه کرد. علاوه بر این، با توسعه نظام‌های فرارسانه‌ای و رابط‌های گرافیکی تعاملی، امکان تولید درس‌هایی به وجود آمده که برخلاف متون نوشتاری خطی، قابلیت دریافت اطلاعات در شکل‌های متفاوت را به یادگیرندگان می‌دهد. اما ارائه محتواهای مختلف در قالب الکترونیکی، بدون حضور عامل آموزشی، گاهی مفید نخواهد بود و غالباً یادگیرندگان علاقه‌ای به ادامه فعالیت در محیط‌های تک‌نفره ندارند. طی تحقیقات انجام شده می توان بیان کرد محیط های آموزشی با متد های جدید در بستر فضای انلاین و آفلاین یکی از محرک ترین، مهیج ترین و مفید ترین ابزار آموزشی در دنیای امروز می باشند. درس خواندن با انیمیشن های آموزشی و درسی این امکان را به دانش آموزان می دهند که همزمان با لذت بردن از آیتم ها و گام های آموزشی روند آموزش را طی کنند. در واقع امروزه برخلاف گذشته به این نکته بسیار اهمیت داده می شود که کودکان و نوجوانان حین آموزش از نحوه تدریس لذت ببرند و همین مورد به ظاهر ساده کارایی بچه ها را به صورت چشمگیری افزایش می دهد. وقتی که کودک و نوجوان ما از روش آموزشی لذت ببرد و برای او جذاب باشد نسبت به آموزش و تحصیل هم انگیزه مضاعف پیدا می کند. در واقع ایجاد تمایل برای یادگیری یکی دیگر از امتیازات ویژه این روش نسبت به روش های دیگر به شمار می رود. برای مثال باید اذعان داشت نرم افزار آموزشی میشا و کوشا دارای منابع غنی هستند که می توانند فرصتی برای رشد با کیفیت برای کودکان و نوجوانان فراهم کنند. در واقع سی دی میشا و کوشا با ایجاد یک مشارکت درست، مراحل آموزش را پیش می برد. بچه ها با برقراری ارتباط بین خود و شخصیت های انیمیشنی طراحی شده مطالب آموزشی را با اشتیاق بیشتری فرا می گیرند. درس خواندن با انیمیشن های آموزشی و درسی روشی مفید و تاثیر گذار در کنار روش سنتی به شمار می رود. در واقع تلفیق این دو روش در کنار هم اثربخشی بهتری به ارمغان خواهد آورد.

منابع و مآخذ

- آذری، ابراهیم (۱۳۹۹) انیمیشن و یادگیری الکترونیکی مطالب، نشر پیام نور، چاپ دوم.
- اعتمادالسلطنه، محمد حسن(۱۳۶۸)مرآت البلدان، به اهتمام پرتو نوری علا ومحمد علی سپانلو، تهران: انتشارات اسفار.
- امه دور، ا(۱۳۷۴) تلویزیون و کودکان، ترجمه علی رستمی؛ تهران: انتشارات سروش.
- برگ،ا(۲۰۰۲) روان شناسی اجتماعی، علی محمد کاردان، تهران: نشر اندیشه.
- بیابانگرد ، اسماعیل ، دلایل و انگیزه های تماشای تلویزیون ، تهران ، فصلنامه پژوهش و سنجش ، ۱۳۸۰ .
- پستمن،نیومن(۲۰۰۵) عصر ارتباطات، ترجمه صادق طباطبایی، تهران: انتشارات سروش.
- پویل، ج(۱۳۸۲) نوآوری در رسانه، ترجمه شادی شبدیز، سروش، شماره ۱۰۱۳.
- تامپسون، جرج(۱۳۷۷) رسانه ها و نوین گری، ترجمه مسعود واحدی، سروش ، شماره ۸۹۳.
- توکلیان، سعید(۱۳۸۶) تک فریم های ماندگار، تهران، انتشارات روزنه.
- جواهریان، محمد(۱۳۸۰) تاریخچه انیمیشن در ایران، تهران: دفتر پژوهشهای فرهنگی.
- خزائلی، عباس(۱۳۷۸) کودک، تلویزیون، واقعیت ها، سروش، شماره ۹۹۷.
- راجرز و شومیکر، ادوارد و فردریک(۱۳۸۶) رنسانس نوآوری ها، ترجمه عزت الله کرمی و ابوطالب فنایی، شیراز، انتشارات دانشگاه شیراز.
- رسام،بیرنگ،(۱۳۸۵)ساخت تبلیغات انیمیشن، فصلنامه پژوهشی هنر، شماره ۲۰.
- رشید پور، ابراهیم(۱۳۸۴) ارتباطات جمعی و رشد ملی، تهران، مؤسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی.
- ساروخانی ، باقر ، جامعه شناسی ارتباطات ، تهران ، انتشارات اطلاعات ، ۱۳۸۵
- شهری، جعفر(۱۳۶۷)تهران قدیم، جلداول، تهران: انتشارات معین.

- صمدی، رضا(۱۳۸۱) فرهنگ فن سینما و تلویزیون، تهران: انتشارات سروش.
- کامستاک.ج(۱۳۷۴) شیء سوم تلویزیونی و مخاطب، ترجمه شاهرخ بهار، نشر رسانه.
- کریمان، حسین(۱۳۵۵) طهران در گذشته و حال، تهران، دانشگاه ملی ایران.
- کیدنر، آلبرت(۱۳۷۳) جامعه شناسی، ترجمه منوچهرصبوری، تهران: نشر نی.
- محمدیان، مجید(۱۳۷۸) تکنیک های تلویزیونی، تهران، انتشارات سروش.
- مهدی زادگان ، ایران ، تاثیر تلویزیون بر کودکان مثبت یا منفی ، تهران ، روزنامه همشهری ، ۱۳۷۷.
- نبرگ و بارواییز،ادوارد(۱۳۷۸) تلویزیون و مخاطبان آن، ترجمه فرهاد رادپور، تهران، مرکز تحقیقات صدا و سیما.
- نفیسی، سعید(۱۳۸۲) تهران قدیم، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- هاشمی ، آزاده ، تماشای تلویزیون مثبت یا منفی ، تهران ، روزنامه کارگزاران ، ۱۳۸۵.
- هالاس و ماندل(۱۳۶۸) فنون متحرک سازی، ترجمه محمد رازقی، بنیاد فارابی.
- هدایت، رضا قلیخان(۱۳۰۹ ه.ق) تاریخ روضه الصفای ناصری، تهران، بی نا.
- -Estevart miling(۲۰۰۲),The art & Science of computer animation.
- -Havard es. Berkman(۲۰۰۳). Animatin.
- -Jen dich(۲۰۰۳),what animation,Newyork.
- Halas.g(۲۰۰۶) Straight – ahead vs. Pose – to – pose action,amerika.
- -Vindal.E(۲۰۰۵) The art & Science of computer animation
- Neberg. K(۲۰۰۳) Animation of children.